



Tove Kjellmark
Born 1977
Based in Stockholm, Sweden

Ringvägen 86
118 60, Stockholm
Sweden

P. +46 (0)73 622 77 51
M. mail@tovekjellmark.com
W. www.tovekjellmark.com

I en spartanskt inredd gammal museisal pågår en djup dialog mellan två rörliga skulpturer i mänsklig storlek; kroppar av metall, organiska former, sladdar och elektronik. Dialogen består av tankar och frågeställningar kring den klara insikten och medvetandet, sprungna ur en dröm. Rösterna låter mänskliga, skulpturerna rör på munnen och gestikulerar med armarna när de talar. Det ligger en spänd närvaro i luften. Om någon närmar sig avbryter de sitt samtal, vänder på sina huvuden, söker ögonkontakt och ber dig att tyst lyssna.



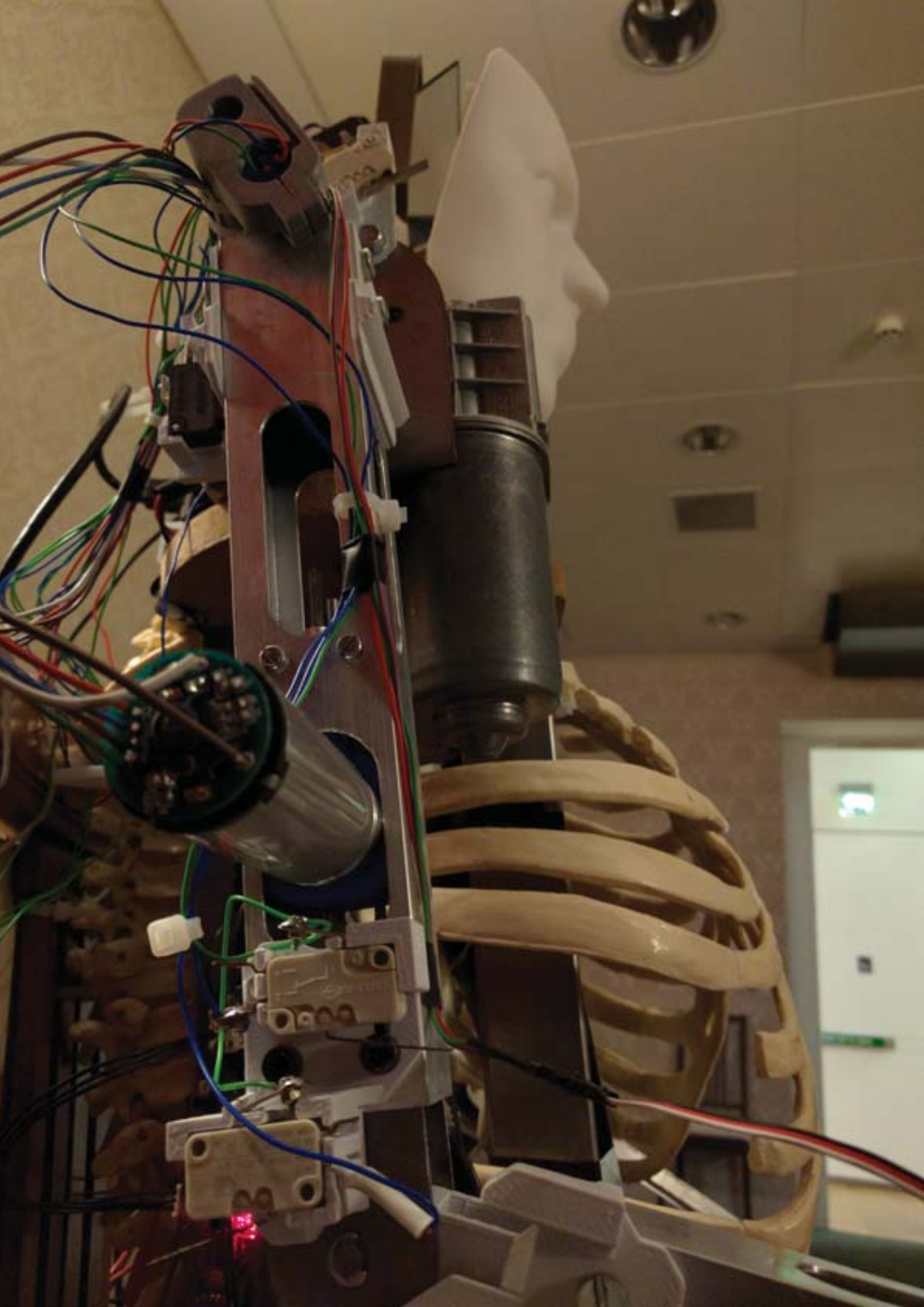


För två år sedan blev jag inbjudan att göra ett nytt konstverk till den internationella utställningen *The Imitation Game* på Manchester Art Gallery. I samband med detta blev jag även inbjuden att ta del av *The Human Brain Project*, ett omfattande vetenskapligt forskningsprogram grundat 2013 och koordinerat av Henry Markram (École polytechnique fédérale de Lausanne). Huvudfinansiär är EU och målet är att på tio år skapa en elektronisk hjärna som fungerar enligt samma principer som den mänskliga hjärnan. Forskningsprojektet är placerat i Genève, Schweiz. Idén till min konstnärliga gestaltning *Talk* är sprungen ur mötet med dessa forskare och forskningsprojektets visioner.

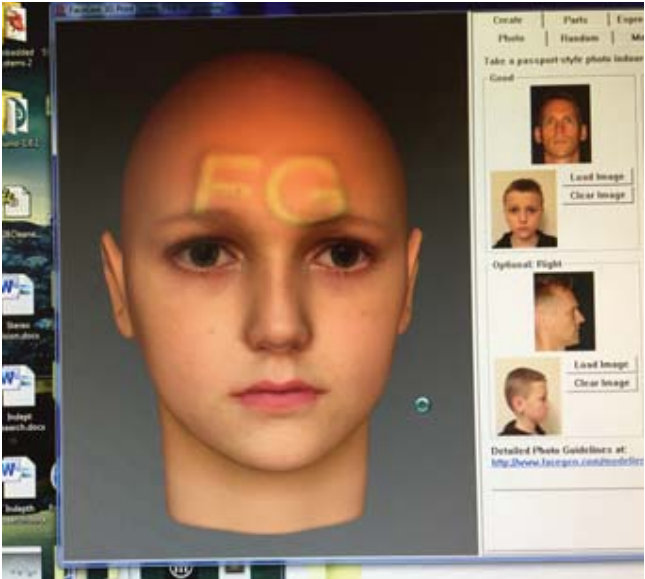
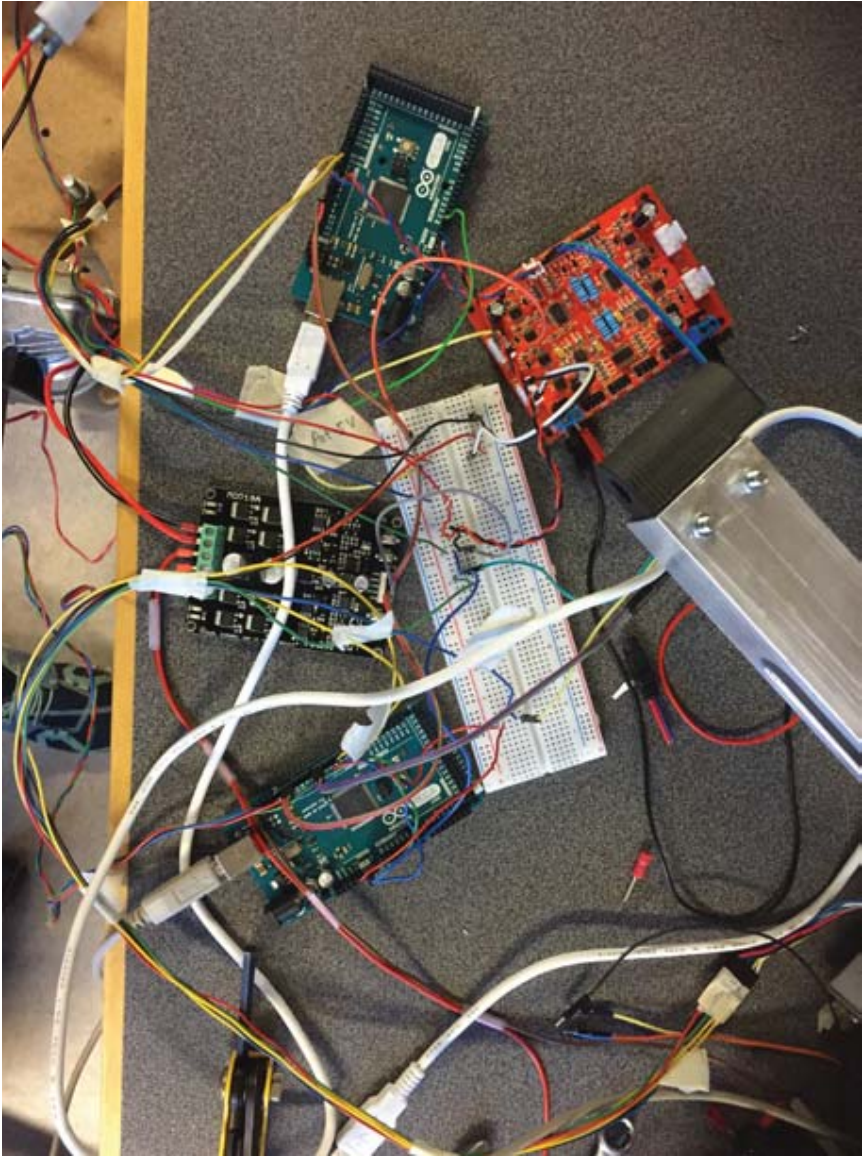
Jag arbetade heltid med genomförandet av verket under våren och hösten 2015. En del av de tekniska lösningarna har utvecklats med hjälp av studenter och forskare från KTH i Stockholm och School of Computer Science at The University of Manchester. Dessa samarbeten har varit mycket lärorika för alla parter. Exempelvis så fyllde jag som konstnär en helt oväntad funktion på KTH genom att länka ihop olika avdelningar med varandra så att de kan utbyta erfarenheter och kunskap. Det förvånar mig att de kan arbeta på att lösa samma problem på ett flertal platser parallellt inom KTH utan att ens känna till varandra.

Bilder från processen





Bilder från processen





Utställningen öppnade fredagen den 12e februari och har öppet med fri entré alla dagar fram till den 5e juni 2016. Utställningskontexten är perfekt för mitt konstnärskap och verket är mycket uppskattat av publiken. Vi fick mäktig uppmärksamhet av media och press och jag har etablerat en nära och bra dialog med Clare Gannaway som är curator på museet samt de övriga konstnärerna som deltog vid utställningen: Ed Atkins, James Capper, Paul Granjon, Lynn Hershman Leeson, David Link, Mari Velonaki and Yu-Chen Wang.

The Imitation Game

13 February – 5 June

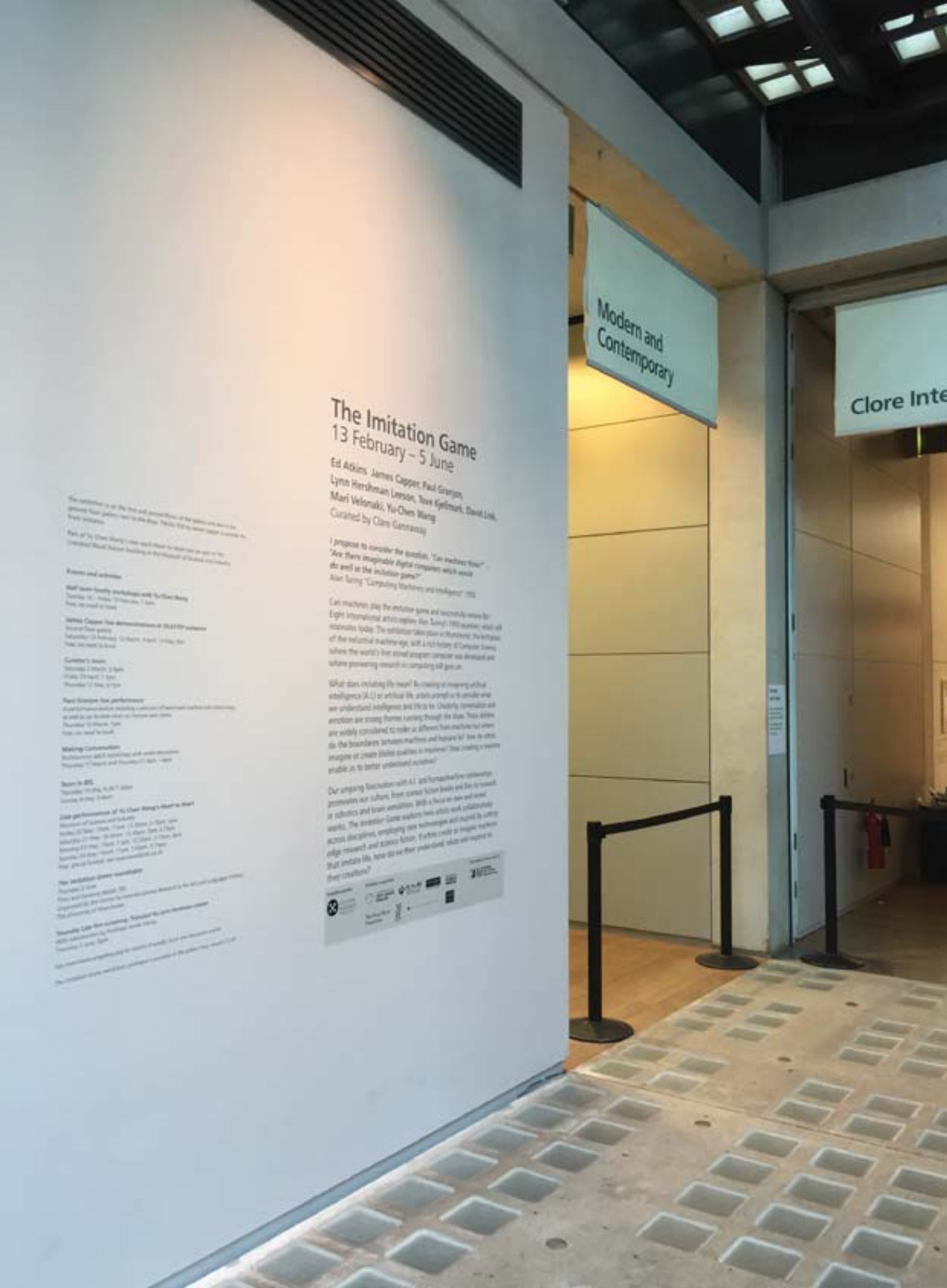
Ed Atkins James Capper, Paul Granjon,
Lynn Hershman Leeson, Tove Kjellmark, David Link,
Mari Velonaki, Yu-Chen Wang
Curated by Clare Gannaway

*I propose to consider the question, "Can machines think?" ...
"Are there imaginable digital computers which would
do well in the imitation game?"*
Alan Turing "Computing Machinery and Intelligence" 1950

Can machines play the imitation game and successfully imitate life?
Eight international artists explore Alan Turing's 1950 question, which still
resonates today. The exhibition takes place in Manchester, the birthplace
of the industrial machine-age, with a rich history of Computer Science,
where the world's first stored-program computer was developed and
where pioneering research in computing still goes on.

What does imitating life mean? By creating or imagining artificial
intelligence (A.I.) or artificial life, artists prompt us to consider what
we understand intelligence and life to be. Creativity, conversation and
emotion are strong themes running through the show. These abilities
are widely considered to make us different from machines but where
do the boundaries between machines and humans lie? How do artists
imagine or create lifelike qualities in machines? Does creating a machine
enable us to better understand ourselves?

Our ongoing fascination with A.I. and human/machine relationships
permeates our culture, from science fiction books and film to research
in robotics and brain simulation. With a focus on new and recent
works, *The Imitation Game* explores how artists work collaboratively
across disciplines, employing new technologies and inspired by cutting-
edge research and science fiction. If artists create or imagine machines
that imitate life, how do we then understand, relate and respond to
their creations?



The Imitation Game

13 February – 5 June

Ed Atkins James Capper, Paul Granjon,
Lynn Hershman Leeson, Tove Kjellmark, David Link,
Mari Velonaki, Yu-Chen Wang
Curated by Clare Gannaway

The exhibition is on the first and second floors of the gallery and will be
displayed from 13 February to 5 June. Tickets for the gallery are available at
the gallery website.

Part of Yu-Chen Wang's work deals with the relationship between the artist and
the computer. Her work is based on the work of Alan Turing and his work on
artificial intelligence.

Ed Atkins has been awarded the Turner Prize
Tuesday 10 - Friday 11 February 10am - 5pm
Free admission to view

James Capper has demonstrated at the 2010 Venice Biennale
Tuesday 10 - Friday 11 February 10am - 5pm
Free admission to view

Lynn Hershman Leeson
Tuesday 10 - Friday 11 February 10am - 5pm
Free admission to view

Paul Granjon has performed at the 2010 Venice Biennale
Tuesday 10 - Friday 11 February 10am - 5pm
Free admission to view

Mari Velonaki has performed at the 2010 Venice Biennale
Tuesday 10 - Friday 11 February 10am - 5pm
Free admission to view

Yu-Chen Wang
Tuesday 10 - Friday 11 February 10am - 5pm
Free admission to view

The Imitation Game is part of
the Manchester International Festival 2012
www.mif.org.uk

The Imitation Game is part of
the Manchester International Festival 2012
www.mif.org.uk

I propose to consider the question, "Can machines think?"
"Are there imaginable digital computers which would
do well in the imitation game?"
Alan Turing "Computing Machinery and Intelligence" 1950

Can machines play the imitation game and successfully imitate life?
Eight international artists explore Alan Turing's 1950 question, which still
resonates today. The exhibition takes place in Manchester, the birthplace
of the industrial machine-age, with a rich history of Computer Science,
where the world's first stored-program computer was developed and
where pioneering research in computing still goes on.

What does imitating life mean? By creating or imagining artificial
intelligence (A.I.) or artificial life, artists prompt us to consider what
we understand intelligence and life to be. Creativity, conversation and
emotion are strong themes running through the show. These abilities
are widely considered to make us different from machines but where
do the boundaries between machines and humans lie? How do artists
imagine or create lifelike qualities in machines? Does creating a machine
enable us to better understand ourselves?

Our ongoing fascination with A.I. and human/machine relationships
permeates our culture, from science fiction books and film to research
in robotics and brain simulation. With a focus on new and recent
works, *The Imitation Game* explores how artists work collaboratively
across disciplines, employing new technologies and inspired by cutting-
edge research and science fiction. If artists create or imagine machines
that imitate life, how do we then understand, relate and respond to
their creations?









The Imitation Game

Manchester Art Gallery

Bildkonstnärnsfondens bidrag har redovisats på bland annat väggarna i museet, i katalogen och på hemsidan <http://manchesterartgallery.org/exhibitions-and-events/exhibition/the-imitation-game/>
Det här projektet har lett till nya framtida utställningsmöjligheter runt om i Europa, nya värdefulla kontakter både inom konstvärlden och inom andra sammanhang. Den här arbetsprocessen har fått mig ytterligare intresserad och uppmärksam på mänsklighetens drivkraft att skapa mekaniskt liv. En röd tråd som går igenom de flesta av mina arbeten har blivit tydligare för mig, att jag skapar verk som är beroende av människor för att hållas vid liv. Detta innebär att jag behöver etablera speciellt goda relationer med dem som ska ta över ansvaret för mina skapelser, när jag inte är på plats. De relationerna är mer än rent affärsmässiga och kan liknas mer vid delad vårdnad eller att lämna bort hunden till en hundvakt. Mer om detta kommer i en bok framöver, ett arbete som jag gör tillsammans med Rolf Hughes, professor på Stockholms konstnärliga skola. Per Johansson, idéhistoriker och doktor i humanekologi, kommer förhoppningsvis också att vara involverad. Dialogen till robotarna är skriven utifrån Pärs och mina samtal.

Budgeten fungerade bra, det blev bara några mindre ändringar i fördelningen av ekonomin. Titeln har ändrats till "Talk"

Jag tycker att mina intentioner med projektet har förverkligats över förväntan. Detta var ett riskprojekt vilket gör att arbetet blir lite väl påfrestande ibland! Men desto lyckligare blir man då allt fungerar utan problem på öppningsdagen och under utställningen.

Commissioned work for the exhibition The Imitation Game 12.02.2016–05.06.2016 at Manchester Art Gallery.

Two robots with uncanny humanoid faces and strange skeletal bodies sit in a room, discussing a disturbing dream. As a visitor enters the room, the robots respond by moving their eyes, then turning their heads and speaking, as if an intruder has interrupted their conversation. We get the distinct impression that we are unwelcome, as the robots request that we “please be quiet” and turn back to their private conversation.

Links:

<http://www.tovekjellmark.com/#/works/talk>

<https://vimeo.com/151645842>

<https://vimeo.com/151649303>

<https://vimeo.com/151649841>