



Is there Love in the Telematic Embrace?

27.03. - 29.04.2021

Kamilla Mez

? .
get

Augmented Reality (AR) teknologi fik et folkeligt gennembrud i 2018, da Pokémon Go app'en blev tilgængelig for den almene befolkning. Det nye spil fik børn og unge væk fra deres stationære computere og ud i det urbane landskab, hvor deres færden har ændret mobiliteten i byerne og har skabt nye sociale rum. På trods af de mange færdselsuheld appen har bragt med sig er spillet blevet kaldt for verdens vigtigste computerspil (Forbes, 2018) – friktionen mellem de to, den fysiske og virtuelle verden, indikerer et nyt engagement med vores omgivelser. Den digitale virkelighed glaseres over vores verden, som en overtræksglasur på et lertøj. Langsomt flyder den ned i de mange luftlommer, blander sig med vores kollektive begrebssans og skaber en anden, udvidet sansning af virkeligheden.

Når der tales om AR er det oftest i en kommercial sammenhæng, hvor teknologien opererer som et ekstraordinær, underholdende ‘gadget’. Men man kan ikke komme udenom at teknologien i sig selv stadigvæk har et slags ‘newness’ og ‘shine to it’, som i sig selv er imponerende. For bare en måned siden sad jeg med min gode kammerat, der omkring årtusindskiftet studerede Humanistisk Datalogi. Han fortalte at de dengang udviklede på idéer til hvordan man kunne bruge AR som et medium, hvor reklamer, i stedet for fysiske reklamesøjler i offentligheden, ville infiltrere ens blik for at sælge produkter. Teknologi udspringer først og fremmest af et behov for selvforsvar og overlevelse, og derefter videreført med kommercielle og politiske interesser, i forbindelse med at teknologien blev tilgængelig for den almene befolkning.

Eksmpelvis blev teknologien Until

Augmented Reality (AR) technology got a popular breakthrough in 2018, when the Pokémon Go app got accessible for the broader public. The new game app got children and youngsters away from their stationary computers and out into the urban landscape, where their movement changed the mobility in the cities and has created new social spaces. In spite of the many traffic accidents the game app has caused, the game has been announced to be the most important computer game in the world (Forbes, 2018) – the friction between those two, the physical and virtual realms, indicate a new engagement in our surroundings. The digital realm is being glazed over our world as glaze on earthenware. Slowly it descends into the many air pockets, mixes with our collective sense of grip, and creates another and expanded sense of reality.

When we talk about AR it is often in connection to a commercial context, where technology operates as an extraordinary, entertaining ‘gadget’. But one can not ignore the fact that technology in itself has a sort of ‘newness’ and ‘shine to it’, which by itself is impressive. Just about a month ago, I met with a good friend of mine, who around the turn of the millennium studied Humanistic Datalogy. He told me how they back then developed ideas how to use AR as a medium, where instead of physical advertising columns in public, advertisements would infiltrate your view for selling products. At first, all invention of technology is a result of a need for self-defence and survival, and then afterwards further developed with commercial and political interests, in connection to when technology became accessible for the broader public.

As an example, the technology Until

Headsight skabt i 1961, som det første bevægelsessporende head-mounted display (HMD): et værktøj, der placeres på hovedet, som vi kender det fra Virtual Reality (VR) idag, men blev ikke direkte benyttet dertil. Derimod blev det udviklet til det amerikanske militær, der gav dem mulighed for at analysere farlige situationer på sikker afstand (BCC Research, 2018). Ligeledes blev internettet opfundet på grund af et militær behov, og udviklede sig senere til en hurtigere og mere effektiv platform for kommunikation, research, handel, vidensudveksling, nyheder (Gharbawi, 2010) – samt deling af memes med sine afdankede venner. AR er ligesom alt andet teknologi en videreudvikling af en anden opfindelse, men med feltets seneste kommercielle og folkelige fremskridt spås det at teknologien kan blive den næste store råvarer i verden (Jabil, 2021). Et mobilspil som Pokémon Go er et interessant tegn på hvordan teknologien er med til at transformere vores liv.

Værket Is there Love in the Telematic Embrace? deler titel med og peger tilbage på ét af de mange artikler af den visionære pioneer i mediekunst, Roy Ascott, som omkring internettets gennembrud i 1990 skrev om dets gigantiske, nye rum. Det var i hans tekster jeg forstod hvilke potentielle digital teknologi, cyberspace og computernetværk har til den kollektive bevidsthed over hele verden – specielt også med tanke på den moderne teknologis udvikling, som f.eks. med Mixed Reality, her: Virtual Reality (VR), Augmented Virtuality (AV) og Augmented Reality (AR).

Mixed Reality teknologi har over de seneste år vist sig værende et rum for arkivering for det vi kender, med potentielle til at genskabe hele

Headsight was created in 1961, and became the first motion tracking head-mounted display (HMD): a tool placed on the head, which we know from Virtual reality (VR) today but wasn't directly used for such. Instead, the technology was developed for the American military, and gave them the opportunity to analyze dangerous situations from a safe distance (BCC Research, 2018). Similarly, the internet was invented because of a military need and later developed into a quicker and more effective platform for communication, research, trade, sharing of knowledge, news (Gharbawi, 2010) – and sharing of memes with your washed up friends. Like every other technology, AR is a development of another invention but with the latest commercial and popular progress in the field, the technology is predicted to be one of the next big commodities in the world (Jabil, 2021). A mobile game like Pokémon Go is an interesting sign of how this technology is part of transforming our lives.

The piece Is there Love in the Telematic Embrace? Shares its title with and points towards one of the many articles of visionary pioneer in media art, Roy Ascotts, who in the break-through of the internet around 1990 wrote about this new, gigantic space. It was in his writing I understood what kind of potential digital technology, cyberspace and computer networking has to the collective consciousness – especially also when thinking about the development of modern technology with f.x. Mixed Reality, here: Virtual Reality (VR), Augmented Virtuality (AV) and Augmented Reality (AR).

Over the past years, Mixed Reality technology has shown to be an archivation space for

verden i det virtuelle rum. Men spørgsmålet er hvilke perceptioner dette rum giver mulighed for at træde ind i? Hvilke blikke er pludselig mulige at sanse? Hvilke muligheder er der for at udvide vores empatiske potentiiale?

Mixed Reality teknologi giver os ikke kun mulighed for at konstruere nye virkeligheder, men også at træde ind i andres oplevelser. Pludseligt er det ikke bare muligt at skabe men også at træde ind i parallelle diskurs-universer. Med Mixed Reality er det muligt for personer overalt i verdenen at bevæge sig rundt i en virtuel databank, modtage viden fra alle steder på jordkloden, adskilt fra vores etablerede forestilling om tid og rum. Roy Ascott pointerer i sine tekster hvordan det digitale rum, kan re-arrangere kræfterne i tid og rum, og at det betyder noget i kampen for en ny virkelighed, hvor vi oplever at vores virkelighedsramme ikke er den eneste, der eksisterer, men er del af en større helhed. Teknologi korresponderer til menneskes grundlæggende natur i sit ønske om transcendens.

Verdenen går videre, og fysiske rum transformerer sig konstant, bliver gentrificerede og selv destrueret. Personlige oplevelser af levede rum, de atmosfærer og miljøer, der har tilknytning til institutioner og private hjem, forsvinder og bliver glemt, måske er de slet ikke relevante for os at imødegå. Eller måske har de potentielle til at bidrage til en kollektiv bevidsthed på en anden måde gennem Mixed Reality.

Det er nogle af de spørgsmål, der driver mit virke i øjeblikket. Jeg har tidligere arbejdet med genskabelsen af et rums atmosfære, præsenteret igennem Augmented Virtuality (AV).

what we know, with potential to recreate the whole world in the virtual space. But the question is what perceptions this room gives possibility for stepping into? Which gazes become suddenly possible to sense? Which possibilities are there to expand our emphatic potential?

Not only does it give us the opportunity to construct new realities but also to step into other's perceptions. Suddenly, we not only have the opportunity to create but also to step into parallel discourse-universes. With Mixed Reality it is possible for people all over the world to walk around in a virtual data bank, receive knowledge from everywhere on the globe separate from our established concepts of time and space. Roy Ascott points out in his texts how digital space can rearrange forces of time and space, and that this matters in the fight for a new reality, where we experience that our own sense of reality is not the only that exists but is part of a greater entity. Technology corresponds to mankind's fundamental desire for transcendence.

The world carries on, and physical spaces transform constantly, become gentrified and even destroyed. Personal experiences of lived spaces, those atmospheres and communities, that are attached to institutions and private homes, disappear and will be forgotten and perhaps they are not relevant for us to encounter. Or perhaps they have the potential to contribute to collective consciousness in a different way through Mixed Reality.

Those are some of the questions that drive my practice at the moment. I previously worked with the recreation of an atmosphere presented through Augmented Virtuality (AV).

Mit bachelørprojekt, Holsteinische Str. 24. 4 OG, tog udgangspunkt i min mormors værelse i Berlin (se fig. 1), hvor jeg kortlagde mine egne minder samt andre auditive narrativer fra værelset i et tredimensionelt lydrum. Projektet konstituerede et virtuelt miljø med virkelig materiel og social information.

Ifølge den tyske filosof og fænomenolog, Gernot Böhme, er atmosfære en erfaringssbaseret ejendom eller karakteristika, som er suspenderet mellem objektet og subjektet, og er derfor forbundet med vores virkelighedssans. Dette betyder, at hvad der er objektivt korrekt om et rum, ikke er nok til at forstå dets karakter; jeg kan ikke uden videre sætte mig ved den tomme plads for bordenden. Uden en social kontekst, er den tomme plads ved bordenden ikke i sig selv interessant at visualisere. Denne sociale kontekst, som initieres gennem den subjektive forståelse og perception, er derfor grundlæggende i (gen) skabelsen af en atmosfære fra et virklig rum. Denne kontekst, denne oplevelse, er dermed udviklet gennem en interaktion mellem rummet og de sociale situationer, der har fundet sted der. Ved at kortlægge oplevelser og opføre dem for et publikum, udstilles det at disse blot er et fragment af rummets overordnede identitet.

Jeg spørger mig selv om hvad sker der, når vi forsøger at overføre nogle af disse undersøgelser jeg har gjort mig i Holsteinische Str. 24. 4 OG til AR teknologi? På hvilke måder kan AR teknologi blive brugt til at informere os om personlige og kollektive minder og forestillinger? Hvordan kan man udvikle AR på en måde, hvorpå den engagerer sig kritisk i vores rumlige relationer – såsom det urbane, private, offentlige, virtuelle – gennem personlige, sociale og kollektive perceptioner?

My BA project, Holsteinische Str. 24. 4 OG, had its baseline in my grandmother's room in Berlin (see fig. 1), where I mapped my own memories along with other auditive narratives from the room in a three dimensional soundscape. The project consisted of a virtual environment with real material and social information.

According to the German philosopher and phenomenologist, Gernot Böhme, atmosphere is an experiential property or characteristic that is suspended between the object and the subject, and is therefore connected to our sense of reality. This means that what is objectively correct about a space is not enough to understand its character; I can not out of the blue sit down at the empty space by the end of the table. Without a social context, the empty spot by the end of the table is not by itself interesting to visualise. This social context, which is initiated through subjective understanding and perception, is therefore fundamental in the (re)creation of an atmosphere in a real space. This context, this experience, is developed through an interaction with the space and those social situations, which has happened there. By mapping such events and presenting them to an audience, they simply show that these are fragments of the overall identity of the space.

I ask myself what happens when we try to transfer some of these investigations I did in Holsteinische Str. 24. 4 OG into AR technology? In what ways can AR technology be used to inform us about personal and collective memories and imaginaries? How can AR be developed in a way, where it critically engages in the many spatial relations it is affecting – such as urban, private, public, virtual, – through personal, social and collective perceptions? These are not questions I am gonna answer

Dette er ikke spørgsmål jeg kommer til at svare på i denne tekst – min supervisor på skolen siger til mig, at det er en Ph.D. afhandling i sig selv (Pokemon Go) – men måske svarer jeg delvist på det i de virtuelle værker præsenteret til SPRING20.

Det er en uomtvistelig naturlov at atmosfærer vil udvikle sig, blive gentrificerede og til sidst tabte over tid, da disse er affødt af et bestemt tid og rum. Vi har allerede igennem Pokémon Go oplevet hvordan teknologien har potentiale til at udvide vores digitale opførelse i den fysiske verden og tilføje nye lag af virtuel information til de materielle rammer. Det kan være et medie, der på nye måder giver os hints omkring de miljøer vi begår os i. Det kan være et socio-kulturelt medie med identitetspolitiske notifikationer.

in this text – my study supervisor tells me this is a Ph.D. thesis by itself (Pokemon Go) – but perhaps I am answering these questions partly through my virtual works presented at SPRING20.

It is the very nature that atmospheres will develop, become gentrified and in the end be lost because they are born out of a certain time and space. Through Pokémon Go, we have already experienced how the technology has the potential to widen our digital behaviour in the physical world and add new layers of virtual information in material frameworks. It can be a medium, which in new ways gives us hints about the milieus we engage in. It can be a socio-cultural medium with identity-political notifications.



fig 1: Documentation of Holsteinische Str. 24, 4 OG (2019) Kedehalleren i Nordkraft, Aalborg, Denmark.
Documentation by Kamilla Mez.



dk+



Mit bidrag til SPRING20 kredser om AR's humanistiske og kritiske potentiale - om rums sociale profil, atmosfære og karakteristika, hvori jeg appropriere et slags genklang af et allerede eksisterende rum i Kunsthall Aarhus. Dette ses i ét af fragmenterne fra installationen: Parasit (se fig. A), som er den første virtuelle genstand man møder i kunsthallen. Parasit er udformet som et gennemsigtigt banner, hvorpå der står: "Vi er autonome og fungerer som en parasit i institutionen – det er dog en velkommen parasit, der demonstrerer hvor meget kunsthallen kan og skal kunne rumme.", en omskrevet sætning taget direkte fra Kunsthall Aarhus' egen hjemmeside, hvor de beskriver SPRING20 udstillingen. Sætningen er senere blevet fjernet fra hjemmesiden.

My contribution to SPRING20 centers around AR's humanistic and critical potential – about a profile, atmosphere and characteristic of a certain space, where I appropriate a kind of resonance of an already existing space in Kunsthall Aarhus. This can be exemplified with one of the fragments from the installation: Parasite (see fig. A), which is the first virtual object to meet in the art hall. Parasite is designed to be a transparent banner, where it says (translated from Danish): "We are autonomous and function as a parasite in the institution – although, it is a welcomed parasite, that demonstrates how much the art hall can and should be able to accommodate.", a re-written sentence taken directly from Kunsthall Aarhus' own webpage, which describes the SPRING20 exhibition. The sentence has later been taken down from the webpage.





"Computer networking, in short, responds to our deep psychological desire for transcendence - to reach the immaterial, the spiritual - the wish to be out of body, out of mind, to exceed the limitations of time and space, a kind of biotechnological theology."

Roy Ascott (1989)

Målsætningen for vores tid er at gøre det usynligt, prædikede Roy Ascott i 1989, hvor han i sine artikler formulerede hans fascination af sansen for et selv og et menneske-miljø i det virtuelle rum – som leder til en forstærkning af tanken, rigdom af fantasien, bredere og dybere humanommunikation og udvidelse af menneskelige sanser.
Installationen Is there Love in the Telematic Embrace? arbejder stedsspecifikt med mødet mellem kunstnere, mentor og KPs bestyrelse, men ønsker i høj grad også at omfavne de besøgende i en spøgelsesagtig følelse ved at spejle de mange billedfiler og iMessages, der strømmer gennem vores kroppe hver eneste dag. Disse meta-kognitive elefanter, disse ting, der allerede hænger i luften, hårdføre nok til at blive visualiseret for øjnene af os.

The goal for our time is to make the invisible visible, Roy Ascott preached in 1989, where he in his articles formulated his fascination with the sense of a self and a community in the virtual space – which leads to a reinforcement of the thought, enrichment of fantasy, broader and deeper memory, and extension of human senses. The installation Is there Love in the Telematic Embrace? works site-specifically with the meeting between artists, mentor and the board of KP but also to a great extent wishes embrace the visitors in a ghostly feeling by mirroring those many image files and iMessages streaming through our bodies every single day. These meta-cognitive elephants, those things, already in the air, sturdy enough for being visualised in front of our eyes.



æ
ø
å

X



Third
cigarettes being
smoked at the
entrance and the
reflections share
next to me.

Reading the poster
information before
entering and
grapping and
is skipping onto
second doorhandles
space

Firstspacial
is using to touch the
hand, surfae and
why he
cds, using void

Hvis du kan læse
det, så er
udstillingen åben.

Ellers så er
restriktionerne
forlænget
yderligere
og dette er en
reproduktion.

Referencer/References

Ascott, R. 1989, Telematic Embrace C h. 14: Gesamtdatenwerk. Los Angeles, USA: University California of Press.

Ascott, R. 1990, Telematic Embrace Ch. 16: Is there love in the telematic embrace? Los Angeles, USA: University California of Press.

BCC Research. 2018. The History and Evolution of Virtual Reality Technology. [ONLINE] Available at: <https://blog.bccresearch.com/the-history-and-evolution-of-virtual-reality-technology>. [Accessed 3 March 2021].

Böhme, G. 2013, The Aesthetics of Atmospheres Ch. 3: The art of the stage set as a paradigm for an aesthetics of atmospheres. Oxfordshire, England: Routledge Taylor and Francis Group

Forbes. 2018. Why 'Pokémon GO' Is The World's Most Important Game. [ONLINE] Available at: <https://www.forbes.com/sites/jvchamary/2018/02/10/pokemon-go-science-health-benefits/?sh=1e22b-64d3ab0>. [Accessed 3 March 2021].

Jabil. 2021. Virtual and Augmented Reality Technology: Where Are We Now?. [ONLINE] Available at: <https://www.jabil.com/blog/future-of-augmented-and-virtual-reality-technology.html>. [Accessed 3 March 2021].

Gharbawi, A. sites.cs.ucsb.edu. 2010. Revolution of the Internet. [ONLINE] Available at: https://sites.cs.ucsb.edu/~almeroth/classes/F04.176A/homework1_good_papers/Alaa-Gharbawi.html. [Accessed 3 March 2021].

Page 6 to 15

Installation view of *Is there Love in the Telematic Embrace?* (2021) SPRING20, Kunsthall Aarhus.
Documentation by Mikkel Høgh Kaldal.

Page 13

The Memecube consists of memes from the instagram profile @kulturelitaerememes

Kamilla Marlene Roy Mez

30.11.1993, Berlin
Aalborg, Denmark

BA Art & Technology
Aalborg University 2016 - 19

Master of Fine Arts
HDK-Väland 2020 - 22

kamilla.mez@gmail.com
@kamilla_mez

Tak til/Thanks to

Rikke Ehlers Nilsson
Nanna K. Hougaard
Mille Holtegaard
Tristan Bridge
Maros Pekárik
Zuzana Hruba
Nikolaj Legaard

Aarhus Kulturudviklingspulje

4
2x2 | x

af rosa badeværelse og violet håndsæbe, hvis fyldighed gennemtrængte alle værelser ligesom det ophøjede violinspil. Jeg forsvandt ind i de mintgrønne klinker i bukkken, og bevægede mig ud af dem igen.
musik strømmende ud af højtalerne, som også mindeude mig om min mormors behov for at have alle lejlighedens radioer tændt i alle værelser, så hun ikke følte sig så ensom i
Det ramte mig først på vores studietur til Fir enze, hvor vi havde indlogeret os selv i en lille isbutik og min studiekammerat tilbed mig ay smage hans is. En duft af nostalgi smadrede mig retning af Berlin med de antikke møbler, og det kradsende væg-til-væg gulvtæppe af kokos. Udværter at butikken også havde den lokale radiokanal for klassisk
I ægtemerne, det var her at lavendelens drømmende favor med det du