

Beth von Undall ^{DK}



Angel Interface, 2022, interaktive Installation / interactive installation, Computer, Gamepad, Kopfhörer, LCD-Bildschirm, Nylonteppich / computer, gamepad, headphones, LCD screen, nylon carpet, Sound-Design entwickelt in Zusammenarbeit mit / sound design developed in collaboration with Nexcyia, Ausstellungsansicht / exhibition view *Afgang*, Kunsthal Charlottenborg, Kopenhagen / Copenhagen, 2022. Courtesy: Beth von Undall. Foto / photo: David Stjernholm



Beth von Undall

Spiel mit der Quantifizierung Game with Quantification

Beth von Undalls ästhetische Systeme widmen sich der Subjektproduktion in einer hypervernetzten, algorithmisierten Welt, sie fragen danach, wie sich die Individuation und der technologische Apparat zueinander verhalten. Konzeptuelle Videospiele stehen dabei derzeit im Fokus.

Angel Interface (2022) lädt zu einem Intelligenztest ein, der von Ravens Progressivem Matrizenest abgeleitet ist, ein sprachfreier IQ-Test. Im Test muss ein vorhandenes Muster erfasst werden, um das fehlende Element zu identifizieren. *Angel Interface* führt zwar Matrizenests durch, es gibt aber keine falschen Antworten. Das Spiel geht weiter, egal wie das Muster ergänzt wurde. Im Endeffekt ist es kein Test, sondern ein Kunstwerk.

Bevor das Spiel aktiv von einer Spieler*in gestartet wird, läuft ein Loop mit Ambient-Musik als Lockruf. Dazu drehen sich auf einem schwarzen Bildschirm zwei weiße Silhouetten, deren menschliche Konturen immer abstrakter werden. Das affektive Vorspiel verdeutlicht den verführerischen, persönlichen Aspekt von Technologie. Anspielungsreiche, teils rätselhafte, poetische Textfragmente ordnen den Test hingegen einer Art „Computerbewusstsein“ zu, bei dem wir beginnen, uns selbst als quantifizierbare Messeinheiten zu verstehen, die orchestriert werden können.

Quantifizierung spielt auch bei *Jailbreak Brenna* (2023) eine Rolle. Das Videospiel basiert auf dem Gefangenendilemma, einer spieltheoretischen Fragestellung, bei der zwei räumlich getrennte Gefangene vor der Wahl stehen zu leugnen oder zu gestehen. In *Jailbreak Brenna* ist die Antagonistin eine fiktionale Version der in Berlin lebenden Musikerin Brenna O. Sie hebt das Dilemma ein Stück weit aus: Statt einer rationalen Entscheidungsfindung im Sinne einer optimalen Strategie sind emotionale Motive vorrangig.

Julia Gwendolyn Schneider

Beth von Undall's aesthetic systems are dedicated to subject production in a hyper-networked, algorithmised world; they form inquiries into how individuation and the technological apparatus relate to each other. Conceptual video games are their current focus.

Angel Interface (2022) invites us to take an intelligence test derived from Raven's Progressive Matrix Test, a language-free IQ test. In this, an existing pattern must be registered in order to identify the missing element. *Angel Interface* does perform matrix tests, but there are no wrong answers. The game continues, no matter how the pattern is completed. The bottom line is that this is not a test but a work of art.

Before the game is actively set in motion by a player, a loop of ambient music plays as a lure. Two white silhouettes rotate on a black screen, their human contours becoming more and more abstract. This affective prelude highlights the seductive, personal aspect of technology. Allusive, partly enigmatic, poetic text fragments, on the other hand, then assign the test to a kind of "computer consciousness" in which we begin to understand ourselves as quantifiable units of measurement that can be orchestrated.

Quantification also plays a part in *Jailbreak Brenna* (2023). This video game is based on the prisoner's dilemma, a game-theoretical question in which two prisoners are kept apart and face a choice—deny or confess? In *Jailbreak Brenna*, the antagonist is a fictionalised version of Brenna O, a musician living in Berlin. She leverages the dilemma to some extent: Instead of rational decision-making as an optimal strategy, emotional motives take precedence.



Jailbreak Brenna, 2023. Interactive installation / interactive installation. Spiel basierend auf dem Gefangenendilemma / game derived from the Prisoner's Dilemma. Featuring Brenna O. (Wei Kiss). Screenshots / screenshots. Courtesy: Beth von Undall