

*This text was published in German in springerin issue 2/2017.*

**Ann Lislegaard**

*Spinning And Weaving*

Overgaden, Copenhagen

12. Nov 2016 - 08. Jan 2017

In the installation shot of Ann Lislegaard's *Spinning and Weaving Ada* (2016), one detail jumps out. That is the reflection of the photographer and his camera on the mirrored surface of the sculptural element in her video installation. The sculpture in question consists of geometric and angular columns whose formal language invokes that of 1960s brutalist architecture or Brancusi's *Endless Column*, especially in the way its mirrored surface lets it continue into the space. Though the immediately recognizable function of the sculpture is to reflect and multiply the projections as well as to expand and complicate the room, another important role it plays is to incorporate the audience into the artwork, which is underlined by the reflection of the photographer in the documentation picture. Usage of mirrors to integrate the spectator with the artwork is an avant-garde technique explored by figures such as Larry Bell or Dan Graham, but it is also a method that, at least since Joan Jonas' *Mirror Piece* (1969), has been associated with feminist discourse. Lislegaard is rightly renowned for her sophisticated digital animations derived from various Science Fiction novels and films, and the critical discussion of her works tends to focus on her analytical examination of the SF genre. What is less discussed is her subtle engagement with art and architecture history. However, it must be emphasized that merely a single documentation picture of her installation conjures numerous associations with historical precedents. In her works, the unmistakably contemporary digital animation is positioned within cultural history through the nuanced dialogue with the past.

The main component of *Spinning and Weaving Ada* is a short animation of a spider weaving its net. Produced to appear as though it was shot with night vision, it soon becomes apparent that the spider is in fact weaving letters spelling the name ADA LOVELACE, an 18<sup>th</sup> century mathematician who wrote the algorithms that came to form the basis of the world's first software and computer. She is regarded as the forerunner of the development of the internet today. The connection Lislegaard draws between the internet and the spiderweb is easy to grasp, and the piece gives a nod to the fact that the earliest form of digital technology was the punch cards used for Jacquard looms. Projected from the floor to the ceiling and proliferated through multiple projections and their reflections by the sculpture, the spider looms large and is slightly menacing, even though it is silently absorbed in its task. The principle subject of this piece is a powerful homage to the icon of the history of mathematics, produced in the days when women were still marginalized in the field of science and technology.

The piece's countersubject is its rich allusions to art history. Works of Louise Bourgeois and Eva Hesse are clearly present in the spider and its net, while the link between digital mechanism and textile brings to mind the pioneering computer animation of Lillian Schwartz from the early 1970s. Going further back, the juxtaposition of a spider and weaving evokes the myth of Arachne and the famous

painting of it by Velázquez. And as is mentioned above, the sculptural element echoes modern architecture and Brancusi. What is remarkable is the way in which the piece carries the weight of these complex references effortlessly; the piece would surely have imploded in the hands of a lesser artist. Moreover, Lislegaard does not flaunt these references in the face of the viewer, while it is more customary for an artwork to use historic references as a legitimation for their existence. Lislegaard in contrast lets examples from history to inhabit her piece in order to form a lively background.

However, what is most astonishing is how she manages to contain these historical elements within the techno-futurist visual language of 3D animation without causing any glitch. While standing inside her installation, it feels equally natural to contemplate cyberspace, the history of science, digital feminism or SF aesthetic, *and* the tactility of Hesse or the brushstroke of Velázquez. And this is accomplished by in one sense a very simple piece; a spider weaving a name.

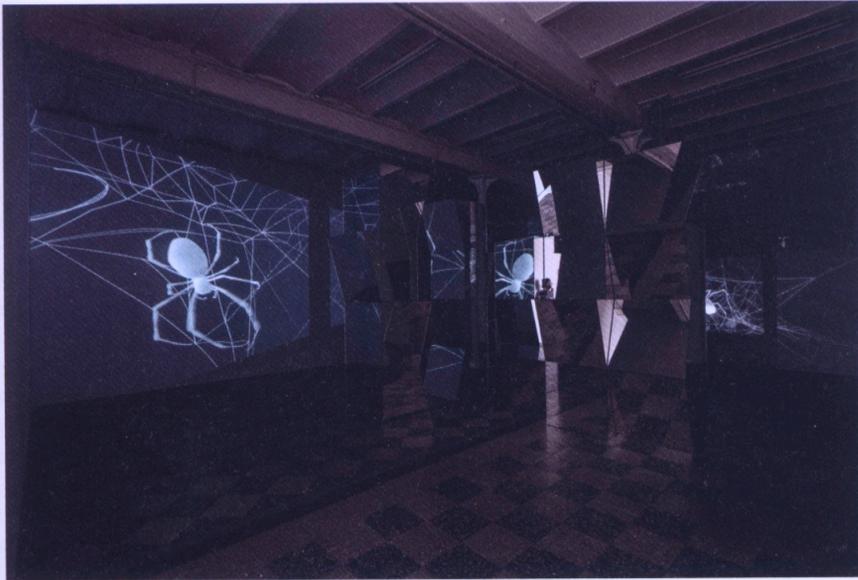
The other main piece in this exhibition is a sound and light installation *Shadows of Tomorrow* (2016). It uses fragments of audio from the science fiction film *Contact*, where a female scientist captures sounds from outer space by an unknown entity, as its material. Lislegaard manipulated and re-recorded them with a human beatboxer into a new and abstract language. The audio is played in several sequences together with lights controlled by an algorithm. There is not an enough space in one review to delve into the intricate dialogue this “space opera” (both in the sense of how it uses the exhibition space and its affinity with the popular SF trope) conducts with music, theatre and cinema history. In a way, that is the point this text aims to highlight: that in order to understand the historical wealth of Lislegaard’s practice, an extensive engagement with each piece is required.

The coexistence of science fiction future and cultural history in Lislegaard’s works triggers the sense of time travel, both forward and backward (in fact, one of her earlier pieces is based on *The Time Machine* by H. G. Wells). The time register of her works is unstable and multifaceted, and leaves the audience slightly giddy. They are stabilised, however, by the restrained rigor of her aesthetic language.

Yuki Higashino

# Ann Lislegaard

## *Spinning and Weaving*



Anne Lislegaard  
*Spinning and Weaving Ada*, 2016,  
3D Animation und  
*Double Light Modules*, 2016,  
Spiegel, Installationsansicht  
Foto: Anders Sune Berg

12. November 2016  
bis 8. Januar 2017  
Overgaden,  
Kopenhagen

Text: Yuki Higashino  
Kopenhagen. Ein ins Auge springendes Detail in der Installationsaufnahme von Ann Lislegaards *Spinning and Weaving Ada* (2016) ist die Reflexion des Fotografen und seiner Kamera auf der Spiegeloberfläche des skulpturalen Elements ihrer Videoinstallation. Diese Skulptur besteht aus geometrischen, verwinkelten Säulen, deren Formensprache an Brancusis *Endless Column* und an die brutalistische Architektur aus den 1960er-Jahren erinnert, vor allem in der Art und Weise, wie diese durch die Spiegeloberfläche im Raum fortgeführt wird. Auch wenn die Funktion der Skulptur eindeutig darin besteht, die Projektionen zu reflektieren und zu vervielfachen und den Raum dadurch zu erweitern und komplexer zu gestalten, hat sie zugleich die wichtige Aufgabe, das Publikum in das Kunstwerk einzubeziehen, wie auch die Spiegelung des Fotografen im Dokumentationsfoto

zeigt. Die Verwendung von Spiegeln, um die BetrachterInnen ins Kunstwerk zu integrieren, stellt eine Methode der Avantgarde dar, wie sie beispielsweise Larry Bell oder Dan Graham verwendeten, ist aber spätestens seit Joan Jonas' *Mirror Piece* (1969) auch mit dem feministischen Diskurs verknüpft. Lislegaard ist zu Recht berühmt für ihre anspruchsvollen digitalen Animationen nach verschiedenen Science-Fiction-Romanen und -Filmen, und es ist zu meist auch ihre analytische Untersuchung des SF-Genres, die im Zentrum der Kritik ihrer Werke steht, während ihre hintergründige Auseinandersetzung mit Kunst und Architekturgeschichte weniger bekannt ist. Es sollte jedoch erwähnt werden, dass schon ein einzelnes Foto von ihrer Installation zahlreiche Assoziationen mit historischen Vorläufern heraufbeschwört. In ihren Arbeiten wird die unverkennbar

zeitgenössische digitale Animation durch einen nuancierten Dialog mit der Vergangenheit in der Kulturgeschichte verortet.

Zentrale Komponente von *Spinning and Weaving Ada* ist die kurze Animation einer Spinne beim Netzspinnen. Die Animation wirkt, als wäre sie mit einem Nachtsichtgerät aufgenommen worden; schnell wird deutlich, dass die Spinne schließlich die Buchstaben des Namens ADA LOVELACE spinnet, eine Mathematikerin aus dem 18. Jahrhundert, deren Algorithmen die Grundlage für die erste Software und die ersten Computer weltweit bildeten. Sie gilt als Pionierin für die Entwicklung des heutigen Internets. Die von Lislegaard hergestellte Verbindung zwischen Internet und Spinnennetz ist einfach nachzuvollziehen, und die Arbeit erweist der Tatsache Reverenz, dass die erste digitale Technologie aus den Lochkarten der Jacquardwebstühle bestand. Durch die Projektion auf die gesamte Wandhöhe und die Vervielfachung durch die Projektionen und deren Spiegelung durch die Skulptur wirkt die Spinne riesig und leicht bedrohlich, auch wenn sie still in ihre Arbeit vertieft ist. Hauptthema dieses Werks ist eine eindringliche Hommage an die Ikone der Mathematikgeschichte, hergestellt in einer Zeit, in der Frauen in Wissenschaft und Technologie noch immer marginalisiert werden.

Gegenthema des Werks sind dessen umfassende Anspielungen auf die Kunstgeschichte. Während die Spinne eindeutig auf Arbeiten von Louise Bourgeois und Eva Hesse verweist, erinnert die Verknüpfung zwischen digitalen Mechanismen und Textilien an die ersten Computeranimationen von Lilian Schwartz zu Beginn der 1970er-Jahre. Noch weiter zurück reicht die Nebeneinanderstellung von Spinne und Spinnen, in der der Mythos von Arachne und dessen Darstellung in dem berühmten Gemälde von Velázquez anklängt. Das skulpturale Element wiederum erinnert, wie bereits erwähnt, an moderne Architektur und Brancusi. Bemerkenswert ist die Leichtigkeit, mit der das Werk diese komplexen Verweise vermittelt – etwas, woran manch anderer Künstler sicher gescheitert wäre. Hinzu kommt, dass Lislegaard diese Verweise nicht plakativ einsetzt, obwohl es doch durchaus üblich ist, historische Referenzen in einem Kunstwerk zur Legitimierung seiner Existenz zu verwenden.

Lislegaard hingegen setzt sie in ihrer Arbeit in erster Linie dazu ein, einen lebhaften Hintergrund zu erzeugen.

Höchst erstaunlich ist allerdings, wie es ihr gelingt, diese historischen Elemente reibungslos in der technofuturistischen Bildsprache der 3D-Animation unterzubringen. Steht man inmitten ihrer Installation, fühlt sich alles ganz natürlich an, ob es nun um das Cyberspace, Wissenschaftsgeschichte, digitalen Feminismus oder SF-Ästhetik oder gar um die Fühlbarkeit von Hesse oder die Pinselführung von Velázquez geht. Und das gelingt ihr mit einer in gewisser Weise doch recht einfachen Arbeit: eine Spinne, die einen Namen spinnt.

Die zweite wichtige Arbeit in der Ausstellung ist die Ton- und Lichtinstallation *Shadows of Tomorrow* (2016). Als Material verwendet sie Audiofragmente aus dem Science-Fiction-Film *Contact*, in dem eine Wissenschaftlerin akustische Signale von Außerirdischen sammelt. Die Fragmente wurden von Lislegaard bearbeitet und mithilfe eines menschlichen Beatboxers als neue, abstrakte Sprache aufgezeichnet. Die verschiedenen Audiosequenzen werden begleitet von Lichtern, deren Rhythmus von einem Algorithmus gesteuert wird. Der komplexe Dialog, den diese „Weltraumoper“ (sowohl im Sinne der Nutzung des Ausstellungsraums als auch durch die Affinität des Werks zu dem beliebten SF-Tropus) mit Musik, Theater und Filmgeschichte führt, würde den Rahmen dieser Kritik sprengen. In gewisser Hinsicht geht es hier genau darum: zu zeigen, dass sich der historische Reichtum der Praxis Lislegaards nur in einer ausführlichen Auseinandersetzung mit jedem einzelnen Werk begreifen lässt.

Die Koexistenz von Science-Fiction-Zukunft und Kulturgeschichte in Lislegaards Arbeiten vermittelt das Gefühl einer gleichermaßen vorwärts wie rückwärts gerichteten Zeitreise (so beruht auch eine ihrer frühen Arbeiten auf der *Zeitmaschine* von H. G. Wells). Das zeitliche Register ihrer Werke ist instabil und vielfältig und lässt das Publikum leicht schwindlig zurück; für seine Stabilisierung sorgt jedoch die zurückgenommene Strenge ihrer ästhetischen Sprache.

Übersetzung aus dem Englischen: Anja Schulte

## Post zwis Atla

14. Okto  
26  
Hau