

Simon Denny

Merge

Ausstellung im Heidelberger Kunstverein

**Dauer: 5. November 2022 bis
8. Januar 2023**

**Eröffnung der Ausstellung in
Anwesenheit des Künstlers:
Freitag, 4. November 2022,
ab 18:00 Uhr**

**Künstlergespräch mit
Simon Denny:
Samstag, 5. November 2022,
um 14:00 Uhr**

Exhibition at Heidelberger Kunstverein

**Duration: 5 November 2022 to
8 January 2023**

**Opening of the exhibition in the
presence of the artist:
Friday, 4 November 2022,
from 6 p.m.**

**Artist talk with Simon Denny:
Saturday, 5 November 2022,
at 2 p.m.**

Simon Dennys (*1982) Ausstellung *Merge* basiert auf der langjährigen Auseinandersetzung des Künstlers mit unterschiedlichen Technologien und Politiken des Extraktivismus; des Abbaus und der Monetarisierung von Rohstoffen. Das Projekt erforscht die vermeintliche Logik der Ökonomien, die weltweit Bildschirme leuchten und Computer rechnen, Autos fahren und Messen Handel treiben lassen. Welche Mechanismen und Denkweisen prägen die globalen On- und Offline-Industrien, die über den Verbrauch der natürlichen Welt ebenso wie über postkoloniale Machtverhältnisse bestimmen? Dabei schwingt bei Denny immer die Frage mit, wie durch die Nutzung des Internets alternative Modelle generiert werden können. Das Projekt ist Teil einer Ausstellungsreihe im Heidelberger Kunstverein, die im Juni mit Alice Creischer begann und im kommenden Jahr mit Marwa Arsanios fortgesetzt wird.

Den Einstieg zu Simon Dennys *Merge* bildet eine riesige, an die erlebnisorientierte Gestaltung von Großausstellungen und Messen erinnernde Bodengrafik, die die Oberfläche des australischen Brettspiel-Klassikers „Squatter“ zeigt. Während es den Spieler:innen bei „Monopoly“ erlaubt ist, sich als Immobilien-Tycoons zu imaginieren, macht „Squatter“ sie zu Schafzüchtern, die um Weidegrund, Herdengröße und Wollabsatz konkurrieren. Das Spiel reflektiert nicht nur die Geschichte der Besiedlung Australiens und Neuseelands, sondern nimmt Bezug auf eine archetypische, noch eng mit physischer Arbeit verknüpfte Form des Extraktivismus. Auf dieser sowohl ästhetisch als auch thematisch entscheidenden Folie verteilt Denny eine Reihe von großformatigen Skulpturen, die aus stabiler Wabenpappe konstruiert wurden. Die Stücke basieren auf Darstellungen moderner halb- oder vollautomatischer Maschinen und Technologien aus den Bereichen Bergbau, Geodaten-Extraktion und Produktivitätsmanagement. Der gesteinsbrechende Hydraulikhammer von Transmin, der Geodaten sammelnde Satellit des US-Riesen Digital-Globe, der Bohrgeräte-Simulator von Marktführer Epiroc und ein biometrische Smartband zur Überwachung von Ermüdung am Arbeitsplatz erscheinen auf dem farbigen „Squatter“-Spielfeld wie ein schräger Technopark. Ihren ursprünglichen Industrie-Look ließ Denny von dem Spieledesigner Paul Riebe in eine dystopische Gaming-Ästhetik übertragen. Das passt zum einen, weil einige der dargestellten Apparate in der Realität bis zum Rand mit digitaler Smartpower gefüllte Hightech-Roboter sind, die vom Arbeiter wie Computerspiele angesteuert werden. So etwa der Epiroc-Simulator, der im begleitenden Promo-Video als gutmütiger Transformer animiert wird. Zum anderen ist Dennys Vorgehensweise naheliegend, weil wir uns bei längerer Betrachtung die Frage stellen müssen, inwieweit all diese Maschinen nicht einfach große Spielzeuge sind, entwickelt von zockenden Männern, die den Planeten als überdimensionalen Sandkasten imaginieren. Denn die teilweise verheerenden ökologischen Folgen, die politischen Verflechtungen, die zum Tragen kommen, wenn es um das Erteilen von Genehmigungen und um die Umgehung unbequemer Regularien geht, sowie die nicht selten menschenverachtenden Praktiken gegenüber lokalen Belegschaften — insbesondere solchen des Globalen Südens — gehören zur Signatur des Extraktivismus. Deswegen lud Denny auch die Gerichtszeichnerin

Sharan Gordon ein, begleitend zu jeder der Maschinen bzw. zu jedem der dahinterstehenden Konzerne eine Reihe authentisch anmutender Gerichtssaal-Zeichnungen anzufertigen, die reale Personen — CEOs und Führungskader — während fiktiver Rechenschaftspflicht-Prozesse zeigen.

Einige der Skulpturen in der Ausstellung dienen zugleich der an einen Messestand erinnernden Präsentation des von Denny gemeinsam mit Boaz Levin entwickelten Brettspiels „Extractor“. Während „Squatter“ die Spieler:innen noch zu braven Schafzüchter:innen machte, werden sie in „Extractor“ zu Manager:innen datenorientierter Unternehmen. Sie lernen, Big Data aus Online-Aktivitäten zu extrahieren und zu monetarisieren. Oder sie müssen lästige Auflagen wie Kohlenstoffsteuern umgehen. So vermittelt das Spiel nicht nur grundlegende Mechanismen des digitalen „Überwachungskapitalismus“ (Shoshana Zuboff, 2018), sondern zeigt Extraktivismus als vorherrschendes Prinzip aktueller Politik: Nur wer stets das Maximum materieller wie immaterieller Ressourcen aus sich, den anderen und der Umwelt „herausholt“ — bereits in diesem Verb wird der extraktivistische Charakter deutlich —, gewinnt.

Die Vorstellung von Extraktivismus als ein alle gesellschaftliche Bereiche und Beziehungen prägendes Prinzip wird im Obergeschoss des Kunstvereins durch die Bezugnahme auf das Schürfen oder „Abbauen“ — eine erneute sprachliche Referenz auf den Extraktivismus — von Kryptowährungen fortgeführt. Die Objekte der Reihe *Centralization vs Decentralization hardware display* sind komplett funktionsfähige Mining-Rigs. Während der Ausstellung werden sie aktiv in digitale Schürfprozesse eingebunden sein. Zugleich handelt es sich um Werke bildender Kunst. Zusätzlich zu den Stafetten an Grafikkarten, die für die Blockchain-Infrastrukturen eines dezentralen Webs notwendig waren und weitestgehend noch sind, montiert Denny Komponenten wie bedruckte Brettspiele oder Reddit-Fan-Art auf ausrangierte Gehäuseteile, die für zentrale Großrechner-Anlagen verwendet werden. Letztere repräsentieren genau jene Ordnung, die Verfechter:innen dezentraler Blockchain-Systeme brechen wollen. Wenn Denny also Komponenten herkömmlicher Systeme mit deren Antithese collagiert, ist das kein ausschließlich formaler Kniff, sondern der Künstler nimmt Bezug auf Auseinandersetzungen, die rund um die Machtverteilung im Web stattfinden. Dabei geht es um die Forderung nach einem demokratischen Internet, dessen Steuerung nicht mehr in den Händen weniger GAFA-Giganten — Google, Apple, Facebook, Amazon — liegt.

Der Ausstellungstitel *Merge* spielt auf das langersehnte und kürzlich realisierte Merge des Ethereum-Netzwerks mit dem Proof-of-Stake(PoS)-Konsens-Algorithmus an. Zuvor dominierte das durch Bitcoin bekannt gemachte Proof-of-Work-Verfahren zur Validierung virtueller Transaktionen, das massive Mengen an Energie verbraucht. Bei PoS ist nicht mehr die Rechenleistung der Miner und extra Hardware ausschlaggebend, sondern der Anteil der Coins. So wird der Merge den Energieverbrauch drastisch um 99,95% senken.

Durch die Art und Weise, in der Denny Technologie interpretiert, wirft er immer die essenzielle Frage auf, wie wir unsere Welt und unser Leben gestalten wollen.

Simon Denny's (*1982) exhibition "Merge" results from the artist's longstanding engagement with different technologies and politics of extractivism; the mining and monetisation of raw materials. The project explores the supposed logic of economies that make screens glow and computers calculate, cars drive, and trade fairs trade on a worldwide basis. What mechanisms and ways of thinking shape the global on- and offline industries that determine the consumption of natural resources as well as post-colonial power relations? In Denny's work, the question of how alternative models can be generated through the use of the internet always resonates. The project is part of an exhibition series at the Heidelberger Kunstverein that began last June with Alice Creischer and will continue next year with Marwa Arsanios.

A huge floor graphic in the HDKV hall marks the beginning of Simon Denny's "Merge". It shows the surface of the classic Australian board game Squatter, its placement reminiscent of the experience-oriented exhibition design of technology museums. While Monopoly players can imagine themselves as real estate tycoons, Squatter turns them into sheep farmers competing for grazing land, flock size, and wool sales. The game not only reflects the history of settlement in Australia and New Zealand, but also references an archetypal form of extractivism still closely associated with physical labour.

On this both aesthetically and thematically crucial backdrop, Denny distributes a series of large-scale sculptures constructed from sturdy honeycomb cardboard. The pieces are based on representations of modern semi-or fully automated machines and technologies from the spheres of mining, geodata capture and productivity management. The rock-breaking hydraulic hammer from Transmin, the geodata-collecting satellite from US giant DigitalGlobe, the drilling rig simulator from market leader Epiroc, and a biometric smart-band to monitor workplace fatigue all appear on the colourful Squatter board like a strange techno theme park. Denny had the machines' original industrial look translated into a dystopian gaming aesthetic by game designer Paul Riebe.

This is fitting, on the one hand, because some of the apparatuses depicted are in reality high-tech robots filled to the brim with digital smart power, to be operated by workers as though they were computer games. An example is the Epiroc simulator, which is animated as a good-natured Transformer in the accompanying promo video. On the other hand, Denny's approach is obvious: after careful observation, we begin to ask ourselves to what extent all these machines are not simply big toys, developed by gambling men who imagine the planet as an oversized sandbox. This is made evident by the sometimes devastating ecological consequences of extractivism, the political entanglements that come into play when it comes to granting permits and circumventing inconvenient regulations, as well as the often inhumane practices towards local workforces—especially in the Global South—all of which are defining features of extractivism. This is why Denny also invited the courtroom artist Sharan Gordon to create a series of authentic-looking courtroom drawings to accompany each of the machines, involving the individual corporations behind them, showing real people—CEOs and executives—during fictional accountability trials.

Some of the sculptures also serve to present the board game *Extractor*, which Denny developed together with Boaz Levin. While *Squatter* still turns players into well-behaved sheep farmers, in *Extractor*, they become managers of data-oriented companies, learning to capture and monetise Big Data from online activities or circumvent onerous constraints such as carbon taxes. In this way, the game not only conveys basic mechanisms of digital “surveillance capitalism” (Shoshana Zuboff, 2018), but also shows extractivism as a prevailing principle of current politics: those who “pull out”—the extractivist character already becomes clear in this verb—the maximum level of material and immaterial resources from oneself, the others, and the environment, win.

The notion of extractivism as a principle that shapes all kinds of relationships across social spheres is continued on the upper floor of the Kunstverein through the reference to the mining, or “extraction”—another linguistic gesture towards extractivism—of cryptocurrencies. The objects in the *Centralization vs Decentralization hardware display* series are fully functional mining rigs. During the exhibition, they will be actively involved in mining new cryptocurrency. They are simultaneously works of visual art, too. In addition to the relays of graphics cards that were, and still are, used as part of the blockchain infrastructure of a decentralised web, Denny mounts components such as printed board games or Reddit fan art on derelict casing parts formerly used for central mainframe computer systems—infrastructure which represents precisely the order that advocates of decentralised blockchain systems want to disrupt. Collaging components of conventional systems with their antithesis is not merely a formal trick, but rather, a reference to disputes that are taking place surrounding the distribution of power on the web. This is about the demand for a democratic internet whose control no longer lies in the hands of a few giants, namely GAFA (Google, Apple, Facebook, and Amazon).

The title of the exhibition, “Merge”, alludes to the long-awaited and recently realised merge of the Ethereum network with the Proof-of-Stake (PoS) consensus algorithm. Prior to the merge, Ethereum used Proof-of-Work, the method made popular by Bitcoin, for validating virtual transactions—one which consumes massive amounts of energy. With PoS, it is no longer the computing power of the miners and extra hardware, but the share of coins they hold on the network, that determines their validating power. Thus, “the merge” will drastically reduce energy consumption—some say by up to 99.95%.

Through the way Denny interprets technology, he always raises the essential question of how we want to shape our world and lives.

Wie bist du auf die Idee gekommen, das Bergwerk bzw. „Mining“ als Metaphern für unsere Gegenwartskultur zu betrachten? Wann und wie ist das genau passiert - kannst du dich noch erinnern, welche Erfahrungen oder Einsichten dich dahin gehend inspiriert haben?

Mein Interesse an den vielfältigen, miteinander verknüpften Bedeutungen von „Mining“ in digitalen und physischen Lebenswelten entwickelte sich im Kontext der Ausstellung „Mine“, die 2019 zunächst im MONA - Museum of Old and New Art in Tasmanien zu sehen war. Ungefähr zu dieser Zeit teilte ein Freund „Anatomy of an AI System“ (2019), einen Essay und ein Diagramm von Kate Crawford und Vladan Joler. Darin wird Extraktion zum Anlass genommen, um nicht nur die Dynamik ökologischer Belange zu verstehen, sondern auch die digitaler Technologien, zunehmender Überwachung und verschiedener Formen von Wertschöpfung. Das Projekt veranschaulicht die Produktion und Nutzung des beliebten Smart-Home-Assistenten Amazon Echo Dot. Der Echo Dot erwies sich als Konvergenzpunkt für die vielschichtige Bedeutung von Mining, um die es hier geht; von den seltenen Erden, die in die Herstellung des Gegenstands einfließen, bis hin zur Erfassung der Nutzerdaten, die dieser ermöglicht. Das Diagramm war ein Weg, um die grundlegenden Veränderungen zu veranschaulichen, die Werte in großem Maßstab generieren - oft in einem zu großen Ausmaß, um es einfach zu verstehen. Ich versuche Kunstwerke

zu schaffen, die die ausbeuterische Dynamik der Datenökonomie sichtbar und auf einer emotionalen Ebene erfahrbar machen. Der Aufstieg von Kryptowährungen (und damit verbunden die vielen Diskussionen über die dazugehörige Blockchain-Technologie) boten weitere Anlässe, um über diese Themen nachzudenken. Zum einen erschien vor dem Hintergrund dieser Entwicklung das Sammeln von Nutzerdaten als Geschäftsmodell wie ein völlig überholtes Web-2-Paradigma. Zum anderen sind Proof-of-Work-Blockchains extrem rechenintensiv und daher auch ökologisch bedenklich. Außerdem wird der Begriff „Mining“ buchstäblich für den rechnerischen Prozess der Prägung neuer Token verwendet. Die Diskussion um Blockchains wie Bitcoin und Ethereum hat mich also weiter in diese Fragestellung hineingezogen, was sich auch in späteren Projekten wie den „NFT Mine Offsets“ und einer Reihe der hier gezeigten Arbeiten widerspiegelt. (Simon Denny)

How did you come up with the idea of the mine as a metaphor for contemporary culture? When and how did this happen exactly—can you still remember what experiences or cognitions inspired you in this direction?

My interest in the multiple interlinked meanings of “mining” in the digital and physical worlds was oriented around making an exhibition called Mine, initially on view at MONA – Museum of Old and New Art in Tasmania in 2019. Around that time, a friend shared an essay and diagram by Kate Crawford and Vladan Joler, who position extraction as a way of understanding the dynamics of not just ecological concerns but also digital technology and increasing surveillance, as well as the different forms of value-capture that they make possible. The project, Anatomy of an AI System (2019), diagrams the production and use of an Amazon Echo Dot, a popular “internet of things” smart-home assistant. The Echo Dot turned out to be a point of convergence for the multiple meanings of mining at issue here, from the rare earth minerals that go into the making of the physical object to the capture of user data it finally enables. That diagram was a way of making sense of the kinds of state-change that generate value on a large scale – often a scale too large to easily perceive. I try to make artworks that do the same, making the extractive dynamics of the data economy visible and possible to reckon with on an affective, felt level.

The rise of crypto (and correspondingly, frequent conversations around its blockchain technology) offered another moment that encouraged me to think along these lines. On one hand, it made the extraction of user data as a business model seem like a super passé Web 2 paradigm. On the other hand, Proof-of-Work blockchains are extremely computationally – and therefore ecologically – expensive. Also, the language of “mining” is literally used to the computational process of minting new tokens. So the conversation around blockchains like Bitcoin and Ethereum further informed my reflection on that topic, which figured into later projects related to Mine like “NFT Mine Offsets” and a number of the works on view here. (Simon Denny)

Simon Denny (geb. 1982 in Auckland, Neuseeland) lebt und arbeitet in Berlin. Er studierte an der Elam School of Fine Arts der University of Auckland und ist Mitbegründer des Künstler-Mentoring-Programms BPA// Berlin Program for Artists. Zudem hat Denny eine Professur für Zeitbasierte Medien an der Hochschule für bildende Künste Hamburg inne.

Einzelausstellungen (Auswahl): Dotcom Séance auf folia.app, www.dotcomseance.com (2021), K21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf (2020); Museum of Old and New Art (MONA), Hobart (2019); Museum of Contemporary Art (moCA), Cleveland (2018); OCT Contemporary Art Terminal (OCAT), Shenzhen (2017); Hammer Museum, Los Angeles (2017); WIELS Contemporary Art Centre, Brüssel (2016); Serpentine Galleries, London (2015); MoMA PS1, New York (2015); Portikus, Frankfurt am Main (2014); mumok – Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien (2013); Kunstverein München (2013)

Denny vertrat 2015 Neuseeland auf der 56. Biennale von Venedig.

Als Kurator realisierte er bedeutende Ausstellungen über Blockchain und Kunst, darunter *Proof of Stake* im Kunstverein in Hamburg (2021) und *Proof of Work* im Schinkel Pavillon in Berlin (2018).

Seine Werke befinden sich in institutionellen Sammlungen, unter anderem Hamburger Kunsthalle, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen (Düsseldorf), MoMA (New York), Walker Art Center (Minneapolis), Kunsthaus Zürich, Sammlung zeitgenössischer Kunst der Bundesrepublik Deutschland (Berlin) und Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa (Wellington).

Simon Denny (b. 1982 in Auckland, New Zealand) lives and works in Berlin. He studied at the Elam School of Fine Arts at the University of Auckland and is co-founder of the artist mentoring programme BPA// Berlin Program for Artists. Denny also holds a professorship for time-based media at the Hamburg University of Fine Arts.

Solo exhibitions (selection): Dotcom Séance at folia.app, www.dotcomseance.com (2021), K21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf (2020); Museum of Old and New Art (MONA), Hobart (2019); Museum of Contemporary Art (moCA), Cleveland (2018); OCT Contemporary Art Terminal (OCAT), Shenzhen (2017); Hammer Museum, Los Angeles (2017); WIELS Contemporary Art Centre, Brussels (2016); Serpentine Galleries, London (2015); MoMA PS1, New York (2015); Portikus, Frankfurt am Main (2014); mumok—Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien (2013); Kunstverein München (2013). Denny represented New Zealand at the 56th Venice Biennale in 2015.

As a curator, he has realised major exhibitions on blockchain and art, including “Proof of Stake” at Kunstverein in Hamburg (2021) and “Proof of Work” at Schinkel Pavillon in Berlin (2018).

His works form part of institutional collections, including Hamburger Kunsthalle, Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen (Düsseldorf), MoMA (New York), Walker Art Center (Minneapolis), Kunsthaus Zürich, Sammlung zeitgenössischer Kunst der Bundesrepublik Deutschland (Berlin), and Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa (Wellington).

Impressum

Dieses Booklet erscheint anlässlich der
Ausstellung

„Merge“
von Simon Denny

im Heidelberger Kunstverein
Hauptstraße 97, 69117 Heidelberg

Laufzeit

5.11.22—8.1.23

Öffnungszeiten

Di—So, 11—18 Uhr

Kurator der Ausstellung

Søren Grammel

Kuratorische Assistenz

Johanna Hardt, Mehveş Ungan

Beratung

Hendrike Nagel

Text

Søren Grammel

Lektorat und Korrektorat

Adina Glickstein, Johanna Hardt,
Mark Schreiber

Praktikum

Khrystyna Bagina

Druck

Die Rotationsdruckerei

Gestaltung

KontextKommunikation, Heidelberg & Berlin
Francesco Futterer, Markus Artur Fuchs

Imprint

This booklet is published
in conjunction with the exhibition

“Merge”
by Simon Denny

at Heidelberger Kunstverein
Hauptstraße 97, 69117 Heidelberg

Duration

5/11/22—8/1/23

Opening Hours

Tue—Sun, 11 a.m.—6 p.m.

Curator of the exhibition

Søren Grammel

Curatorial Assistance

Johanna Hardt, Mehveş Ungan

Consultancy

Hendrike Nagel

Text

Søren Grammel

Copy-Editing and Proofreading

Adina Glickstein, Johanna Hardt,
Mark Schreiber

Internship

Khrystyna Bagina

Print

Die Rotationsdruckerei

Design

KontextKommunikation, Heidelberg & Berlin
Francesco Futterer, Markus Artur Fuchs