

Morehshin Allahyari

b. 1985; Tehran, Iran

The Laughing Snake, 2019

Installation: custom-cut mirrors, website, and 3D-printed plastic

Sculpture: purchase with funds from the Digital Art Committee 2021.82

The hypertext narrative, accessible on artport.whitney.org, was co-commissioned by the Whitney Museum of American Art with Liverpool Biennial and FACT Liverpool

Morehshin Allahyari's installation *The Laughing Snake* uses the myth of a jinn, a supernatural creature or monstrous figure in Arabian mythology, to explore the status of women and the female body in the Middle East. According to the original myth appearing in the fourteenth- and fifteenth-century Arabic manuscript *Kitab al-Bulhan (Book of Wonders)*, the Laughing Snake took over a city, killing its people and animals. An old man finally destroyed the snake by holding up a mirror to her, which made her laugh so hard at her own reflection that she died.

In her installation, Allahyari “re-figures” the snake—which had existed only as an image in books—as a 3D-printed sculpture, presenting it in a mirrored space along with a hyperlinked story. The labyrinthine narrative mixes personal and imagined stories to address topics such as femininity, sexual abuse, morality, and hysteria. The snake emerges as a complex figure, reflecting multifaceted and sometimes distorted views of women, and refracting images of otherness and monstrosity. *The Laughing Snake* is part of Allahyari's project *She Who Sees the Unknown (2017–21)*, in which she researches dark goddesses and fiendish female figures of Middle Eastern origin to explore how symbolic meanings embedded in traditions and myths surface in contemporary forms of oppression.

 102 Access



Explore this artwork on your phone

Scan this QR code to access this artwork on artport.whitney.org

Note: This work addresses violence and sexual abuse.

Morehshin Allahyari

n. 1985; Teherán, Irán

La serpiente que ríe, 2019

Instalación: espejos cortados a la medida, página web y plástico impreso en 3D

Escultura: adquisición con fondos del Digital Art Committee 2021.82

La narrativa hipertextual que está disponible en artport.whitney.org fue comisionada de manera conjunta por el Whitney Museum of American Art, la Bienal de Liverpool y FACT Liverpool

La instalación *La serpiente que ríe* de Morehshin Allahyari utiliza el mito de un jinn, una criatura sobrenatural o figura monstruosa de la mitología árabe, para explorar el estatus de la mujer y del cuerpo femenino en el Medio Oriente. De acuerdo con el mito original que aparece en el manuscrito árabe de los siglos XIV y XV, *Kitab al-Bulhan [El libro de las maravillas]*, la serpiente que ríe tomó una ciudad, matando a su gente y animales. Un anciano finalmente destruye a la serpiente al mostrarle un espejo, y al ver su propio reflejo se rió tanto que murió.

En su instalación, Allahyari “re-figura” la serpiente, que había existido solamente en imágenes de libros, como una escultura impresa en 3D, presentándola en un espacio de espejos, junto con una historia en hipervínculo. La narrativa laberíntica mezcla historias personales e imaginarias para abordar tópicos como la feminidad, el abuso sexual, la moralidad y la histeria. La serpiente emerge como una figura compleja, reflejando puntos de vista multifacéticos y, a veces, distorsionados de las mujeres y refracta imágenes de la otredad y de la monstruosidad. *La serpiente que ríe* es parte del proyecto de Allahyari *Ella que ve lo desconocido (2017–21)*, en el que investiga a las diosas oscuras y figuras femeninas diabólicas originarias del Medio Oriente, para explorar cómo los significados simbólicos imbuídos en las tradiciones y mitos emergen en formas contemporáneas de opresión.

 102 Accesibilidad



Explora esta obra en tu teléfono

Escanea este código QR para acceder a esta obra en artport.whitney.org

Aviso: En esta obra hay lenguaje violento y sobre abuso sexual.

Rachel Rossin

b. 1987; West Palm Beach, FL


The Maw Of, 2022

Web-based animation with augmented reality (AR)

The animation, accessible on artport.whitney.org, was co-commissioned by the Whitney Museum of American Art with KW Institute for Contemporary Art, Berlin AP.2022.1

Rachel Rossin's *The Maw Of* is a transmedia story, a narrative unfolding across multiple platforms and formats. Shown here on screens of varying sizes, it reflects on the ways in which our bodies and minds are increasingly merging with—and invasively altered by—technology.

Central to the animation is a ghostly female figure, rendered in the style of Japanese manga, who wanders through a landscape of layered interfaces, symbols, and codes associated with technological and organic systems. Over the course of the animation, elements of content from the Whitney Museum's website intermingle with a graph of the nervous system and a web console exposing scripting operations, and parental-control alerts give way to infrared imagery used for target acquisition in military operations. Visitors can use the on-screen QR code to launch the augmented reality (AR) component of the work, also shown here on a tablet, on their mobile devices. Synched with the browser-based animation, the AR layer features additional textual commentary and transports the central anime figure out of the browser window directly onto the viewer's mobile device.

 104 Access



Explore this artwork on your phone

Scan this QR code to access this artwork on artport.whitney.org

Rachel Rossin

n. 1987; West Palm Beach, FL

Las fauces de, 2022

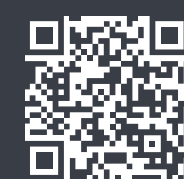
Animación basada en la web con realidad aumentada (AR por sus siglas en inglés)

La animación, disponible en artport.whitney.org fue comisionada conjuntamente por el Whitney Museum of American Art y el KW Institute for Contemporary Art, Berlin AP.2022.1

Las fauces de, por Rachel Rossin es una historia de transmedia, una narración que se despliega a través de múltiples plataformas y formatos. Presentada en pantallas de distintos tamaños, reflexiona sobre el modo en que nuestros cuerpos y mentes se fusionan cada vez más con la tecnología, y son alterados de forma invasiva por ella.

En el centro de la animación hay una figura femenina fantasmal, representada al estilo del manga japonés, que deambula por un paisaje de interfaces, símbolos y códigos asociados a sistemas tecnológicos y orgánicos. Al centro de la animación hay una figura femenina fantasmal, presentada al estilo del manga japonés, que deambula por un paisaje de capas de interfaces, símbolos y códigos asociados con sistemas tecnológicos y orgánicos. En el transcurso de la animación, elementos del contenido de la página web del Whitney se entremezclan con un gráfico del sistema nervioso y una consola web que exhibe operaciones de secuencias de comando y alertas de control parental, y que conducen a imágenes infrarrojas utilizadas para la identificación de objetivos en operaciones militares. Los visitantes pueden usar el código QR que aparece en la pantalla para desplegar el componente de la realidad aumentada (AR por sus siglas en inglés) de la obra en sus dispositivos móviles, también mostrado aquí en una tableta. Sincronizado con la animación basada en el navegador, las capas de AR presentan comentarios textuales adicionales y trasladan la imagen central del anime fuera de la ventana del navegador, directamente al dispositivo móvil del visitante.

 104 Accesibilidad



Explora esta obra en tu teléfono

Escanea este código QR para acceder a esta obra en artport.whitney.org

Zach Blas

b. 1981; Point Pleasant, WV

Jemima Wyman

b. 1977; Sydney, Australia

im here to learn so :)))))), 2017Four-channel video installation, color, sound;
27:32 min., looped

Purchase with funds from the Digital Art Committee 2020.78

The video installation *im here to learn so :))))))* tells the story of Tay—an artificial intelligence (AI) chatbot launched by Microsoft in 2016—to consider the problematic aspects of “learning” as it manifests in AI software and human interaction with chatbots. Tay (an acronym for “thinking about you”) was modeled on the personality of a nineteen-year-old American female millennial. The chatbot was terminated by Microsoft after only a single day of existence. Users on social media platforms such as Twitter relentlessly engaged with Tay using aggressive language, and after only a short period of learning from them, she became homophobic, misogynist, racist, and a neo-Nazi.

The installation reanimates Tay as a 3D avatar, based on her original online profile pictures, across three screens. These are immersed within a large-scale video projection of Google’s DeepDream software, an AI computer vision program that enhances patterns in images, imposing meaningful interpretations on hazy visuals and creating a dreamlike, psychedelic experience. Against the background of DeepDream, Tay ponders AI’s reliance on detecting patterns in random information to apply them in a range of programs, from conversational to military software, and reflects on the exploitation of female chatbots.

 103 Access
**Live captions**

Scan this QR code to access synchronous captions for this work using your mobile device.

Zach Blas

n. 1981; Point Pleasant, WV

Jemima Wyman

n. 1977; Sídney, Australia

estoy aquí para aprender así que :)))))), 2017Videoinstalación en cuatro canales, color, sonido;
27:37 min., en loop

Adquisición con fondos del Digital Art Committee 2020.78

La videoinstalación en cuatro canales *estoy aquí para aprender así que :))))))*, cuenta la historia de Tay, un chatbot de inteligencia artificial (AI por sus siglas en inglés) lanzado por Microsoft en 2016, para considerar los aspectos problemáticos de “aprender” tal como se manifiestan en softwares de inteligencia artificial y de interacción humana con chatbots. Tay (un acrónimo para “thinking about you”, o “pensando en tí”) fue modelado sobre la personalidad de una estadounidense millennial de diecinueve años. El chatbot fue eliminado por Microsoft luego de apenas un día de existencia. Usuarios de plataformas de redes sociales como Twitter interactuaron de manera incesante con Tay usando un lenguaje agresivo, luego de un corto periodo aprendiendo de ellos, se volvió homofóbica, misógina, racista y neo-Nazi.

La instalación recrea a Tay como un avatar basado en la foto de su perfil original a través de tres pantallas. Las mismas están inmersas en una proyección de video a gran escala del software DeepDream de Google, un programa de visión artificial que realza los patrones de las imágenes, imponiendo interpretaciones significativas a las imágenes borrosas y creando una experiencia onírica y psicodélica. En el contexto de DeepDream, Tay reflexiona sobre la confianza de la inteligencia artificial para detectar patrones en información aleatoria para aplicarlos en una serie de programas, desde conversacionales a software militar, y reflexionar sobre la explotación de chatbots femeninos.

 103 Accesibilidad
**Subtítulos en vivo**

Escanea el código QR para acceder a la transcripción sincrónica de esta obra usando tu dispositivo móvil.

American Artist

b. 1989; Altadena, CA

Mother of All Demos III, 2022

Dirt, monochrome CRT monitor, computer parts, Linux operating system, subwoofer cable, wood, and asphalt

Purchase with funds from the Painting and Sculpture Committee 2022.116

Mother of All Demos III is part of American Artist's exploration of Black labor and visibility, as well as anti-Blackness within networked life and digital systems. The work consists of a mold of an Apple II computer covered in thick dirt, with a black gooey liquid oozing from a keyboard framed by handprints. The materiality of the computer stands in stark opposition to the slickness of Silicon Valley aesthetics, and highlights how design choices reflect ideologies rather than the inherent properties of digital interfaces. The Apple II was the company's last computer with a black home screen; subsequent versions featured a light-colored background.

Blackness is a defining element in this installation, alluding to how the Black workforce has historically been underrepresented in Silicon Valley despite its major contributions to modernity. The dark fluid emanating from the keys is the uppermost liquid layer of the black asphalt used for roofing. The work's title references Douglas Engelbart's and William English's legendary introduction of the graphic user interface and mouse at the Computer Society's Fall Joint Computer Conference in San Francisco in 1968, a demonstration that retrospectively became known as "The Mother of All Demos."

Learn why the artist considers this work a kind of thought experiment.

 101  101 Access

American Artist

n. 1989, Altadena, CA

Madre de todos los demos III, 2022

Tierra, monitor CTR monocromo, piezas de una computadora, sistema operativo Linux, cable de altavoz (de tonos graves), madera y asfalto

Adquisición con fondos del Painting and Sculpture Committee 2022.116

Madre de todos los demos III es parte de una exploración de American Artist sobre la visibilidad de la fuerza laboral negra, al igual que la anti-negritud dentro de la vida en redes y los sistemas digitales. La obra consiste de un molde de una computadora Apple II cubierto de una capa espesa de suciedad, con un líquido negro pegajoso que emana del teclado enmarcado por huellas de una mano. La materialidad de la computadora se opone fuertemente a la estética aséptica de Silicon Valley y destaca cómo las elecciones en el diseño son reflejo de ideologías, antes que de las propiedades inherentes a las interfaces digitales. La Apple II fue la última computadora de la compañía con una pantalla de inicio negra; en las versiones subsiguientes destacaban fondos de colores claros.

La negritud es el elemento definitorio de esta instalación, aludiendo al hecho de que la fuerza laboral negra ha sido históricamente subrepresentada en Silicon Valley a pesar de sus importantes contribuciones a la modernidad. El fluido oscuro que emana del teclado es la última capa del asfalto que se usa para sellar tejados. El título de la obra hace referencia a la legendaria presentación de Douglas Engelbart y William English de la interfaz gráfica del usuario y el mouse durante la conferencia conjunta de otoño de la Computer Society en San Francisco en 1968, una presentación que posteriormente se conoció como "La madre de todos los demos".

Escucha por qué el artista considera esta obra un experimento mental que requiere reflexión.

 101  101 Accesibilidad

Auriea Harvey

b. 1971; Indianapolis, IN

Ox, 2020

3D sculpture: printed resin and composite polymer with wax, pigment, bronze, aluminum powder pigment, and acrylic modeling paste

Purchase with funds from the Digital Art Committee T.2022.428.1

Ox v1-dv2 (apotheosis), 2021

GLB model in HTML environment with augmented reality (AR), sound
Edition 1 of 1, 1 AP

Purchase with funds from the Digital Art Committee T.2022.428.2

Auriea Harvey's installation represents an "origin story" of the artist's online identity. It consists of *Ox*, a physical sculpture, and *Ox v1-dv2 (apotheosis)*, a 3D model in an HTML environment with an augmented reality (AR) component that is also shown here on a tablet. Harvey has worked online from the inception of Internet art and has combined her experience in video game and software development with a sculptural practice in mixed reality. She sees the digital models as the core of the work and the physical sculptures as their extension.

The sculpture depicts a trio of characters: its "crown" is Fauna, which is based on a scan of Harvey's head and functions as the ancestor character from which the other two forms originate; *Ox*, the central body of the work, in turn derives from a scan of Fauna; and *Ox* embraces Minoriea, a figure that has been the artist's avatar in virtual worlds since 2017. The sculpture embodies both the history of the artist's virtual self-representation and her work process, which combines scans from physical objects and people with 3D models based on her own clay sculptures or digitally sculpted works of imagination, resulting in characters with distinct narratives.

Auriea Harvey

n. 1971; Indianápolis, IN

Ox, 2020

Escultura 3D: resina impresa y componente de polímero con cera, pigmento, bronce, aluminio, polvos de pigmentos y pasta acrílica de modelar

Adquisición con fondos del Digital Art Committee T.2022.428.1

Ox v1-dv2 (apoteosis), 2021

Modelo GLB en formato HTML con realidad aumentada (AR por sus siglas en inglés), sonido Edición 1 de 1, 1 AP

Adquisición con fondos del Digital Art Committee T.2022.428.2

La instalación de Auriea Harvey representa una "historia de origen" de la identidad digital de la artista. Consiste en *Ox*, una escultura física, y *Ox v1-dv2 (apoteosis)*, un modelo 3D en formato HTML con un componente de realidad aumentada (AR por sus siglas en inglés) que también se muestra aquí en una tableta. Harvey ha trabajado en línea desde los comienzos del arte por internet y ha combinado su experiencia en videojuegos y el desarrollo de software con la práctica escultórica en realidades mixtas. Harvey percibe los modelos digitales como el núcleo de la obra y las esculturas físicas como su extensión.

La escultura representa un trío de personajes: su "corona" es Fauna, que está basada en la cabeza de Harvey escaneada, funciona como el personaje ancestral del cual se originan las otras dos formas; *Ox*, el cuerpo central de la obra, a su vez deriva de un escaneo de Fauna; y *Ox* acoge a Minoriea, una figura que ha sido el avatar de la artista en los mundos virtuales desde 2017. La escultura encarna tanto la historia de la auto-representación virtual de la artista como el proceso de su trabajo, que combina escaneos de objetos físicos y personas con modelos 3D basados en sus propias esculturas de arcilla o esculturas digitales producto de su imaginación, resultando en personajes con narrativas particulares.

Auriea Harvey

b. 1971; Indianapolis, IN

SITE1, 2023

Web-based interactive environment; digital sculpture, JavaScript

The project, accessible on artport.whitney.org, was commissioned by the Whitney Museum of American Art

In *SITE1*, a fly-through of a three-dimensional space takes viewers on a journey into an intricate, machinic object resembling a spinning wheel, which gradually evolves into a cave-like environment. Embedded in the cave are elements of the character group depicted in Auriea Harvey's sculpture *Ox*, on view above the curved screen showing *SITE1*. The virtual world represents an archaeological dig into the "origin site" of Harvey's characters. Just as her sculpture blends boundaries between virtual and tangible forms, *SITE1* merges a virtual object and an environment. While the project appears here as a continuous fly-through, viewers can navigate it themselves in the online version, which can be accessed by using the QR code below.



Explore this artwork on your phone

Scan this QR code to access this artwork on artport.whitney.org

Auriea Harvey

n. 1971; Indianápolis, IN

SITE1, 2023

Ambiente interactivo basado en la web; escultura digital, JavaScript

El proyecto, accesible en artport.whitney.org, fue comisionado por el Whitney Museum of American Art

En *SITE1*, un sobrevuelo de un espacio tridimensional lleva al espectador a un intrincado objeto maquínico parecido a una rueda, que gradualmente evoluciona hacia un ambiente parecido al de una cueva. Incrustados en la cueva encontramos elementos del grupo de personajes presentados en la escultura de Auriea Harvey *Ox*, expuesta sobre la pantalla curva que muestra *SITE1*. El mundo virtual representa una excavación arqueológica en el "lugar de origen" de los personajes de Harvey. Así como la escultura mezcla las fronteras de las formas virtuales y tangibles, *SITE1* fusiona un objeto virtual y un ambiente. Mientras que el proyecto se presenta aquí como un recorrido continuo, los espectadores pueden navegar por su cuenta en la versión en línea, a la cual se puede acceder usando el código QR que aparece a continuación.



Explora esta obra en tu teléfono

Escanea este código QR para acceder a esta obra en artport.whitney.org