

*BrainBar: a bar that collected the brainwaves under 30 seconds and then mixed a drink according to the state of the guests mind. Consequently the bar gave you a drink derived from what you deserved and not what you wanted. Under the course of the exhibition the brainBar was a popular place to visit and over 2000 visitors got their brains scanned. These logged brainwaves are the foundation of the mimic piece.*

Mimic is a way of transferring people's state of mind into the computer. Through interpretation by the program, the facial-expressions of the virtual character change according

to the signals of people's minds. The feeling of a person gets uploaded into the virtual and gives the character the same state of mind. This is almost like downloading the person into the computer, or at least a thought from him/her. The future of this technology might even give us a way of uploading the entire content of our brains.

The human mind has always longed for the possibility of stepping outside the boundaries of the physical body. Today this has grown into a field of research called mind uploading, where people are actually considering the possibilities of transferring their minds into the computer. If for instance an accident should happen, you have a backup inside the computer, or a way of transferring one's mind to places where the physical rules don't apply. It seems farfetched, but the technology is out there, so close to our horizon that we can actually see the implications of it.

The interesting question of identity arises in the rather provoking idea of mind uploading since it puts the question of autonomy on its edge. For example if one person transfers his mind inside the computer and still lives on in the physical world, his identity would be divided into person-A and person-B. This has some interesting implications for the two persons, if we would argue that person-A and person-B share the same memory and are the same person until they get divided. Then we can argue that when person-A and person-B separate and begin to live two different lives and consequently evolve differently, they progressively become two different persons due to their different actions and decisions. This implies that our identity is in constant flux between past and present and that the future is a reaction on this fluctuation. Progression makes the person change in a way that evolves us from infants to elders under the course of our lives. Person-A and person-B are as much the same as time goes by as you and I are the same as our ten year old self. In fact the deterioration of ourselves from ten-year olds to our present self would be the same as the future separation of person-A and person-B from the day that person uploaded.



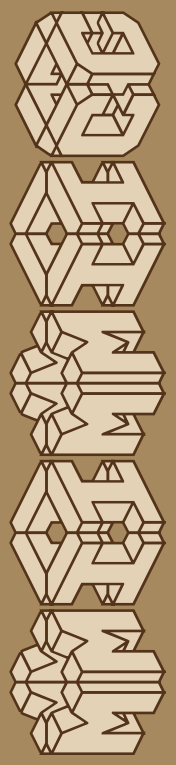
*BrainBar är en bar som via biosensorer mätte och samlade gästens hjärnvågor och utifrån dessa data blandade en drink enligt personens mentala tillstånd. Gästen fick således den drink han eller hon förtjänade och inte nödvändigtvis den önskade. Under utställningstiden besöktes baren av ca 2000 personer, vilka alla fick sin hjärna inläst i datorn. Dessa hjärnvågor sparades och det är de som ligger till grund för verket Mimic.*

Mimic är ett sätt att transformera personers tillstånd via datorn. Genom datorns tolkning omvandlas dessa sinnen data till ansiktsuttryck hos en virtuell karaktär. Känslan hos

personen laddas således in i det virtuella och förändrar karaktärens tillstånd. Detta är på sätt och vis som att ladda in personen eller i alla fall ett sinnestillstånd från honom/henne. Det är inte omöjligt att tänka sig att det i framtiden blir möjligt att ladda ner hela hjärnans innehåll.

Mänskligheten har alltid längtat efter en möjlighet att gå utanför den fysiska kroppens ramar. Idag har denna önskan växt till ett forskningsområde kallat "mind-uploading", Här utforskas faktiskt möjligheten att transformera medvetandet in i datorn. Om det exempelvis skulle hända dig en olycka, så finns det ett reservmedvetande i datorn. Det kan också fungera som ett sätt att förflytta medvetandet till platser där verklighetens regler inte gäller. Detta verkar kanske långsökt, men faktum är att tekniken finns så nära att vi kan se konsekvenserna redan idag.

I denna tanke föds intressanta frågeställningar kring identitet då den ifrågasätter uppfattning om autonomi. Om en person laddar in sitt medvetande in i datorn och fortfarande lever kvar i sin fysiska kropp så delas individen i detta ögonblicket upp i person A och person B. Person A och person B har samma minnen fram till det att de separeras, men efter delningen lever de två olika liv och utvecklas därför olika beroende på deras olika beslut och upplevelser. Detta betyder att våra medvetanden befinner sig i ständig rörelse mellan nu och då och att framtiden är en reaktion på denna rörelse. Fortgången i våra liv är det som driver oss att utvecklas från barn till gamla under vår livcykel. De separerade person A och person B har lika mycket gemensamt som du och jag har med de individer vi var när vi var tio år gamla. Faktum är att vår förändring från det att vi var tio år gamla till de personer vi är idag är den samma som den skillnad som uppstår mellan person A och person B från den dag de separeras.



Concept, Programming: Thomas Broomé. Thanks to: Tom Higgins