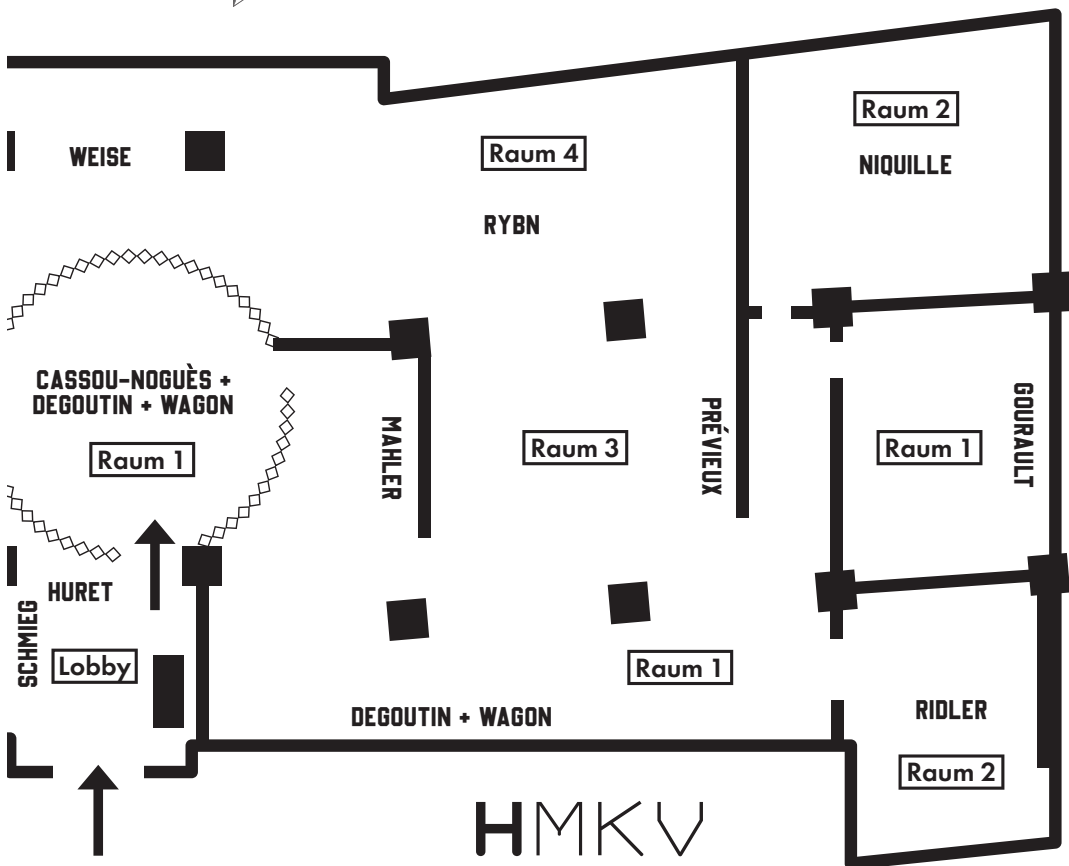


DE

HOUSE OF MIRRORS

KÜNSTLICHE
INTELLIGENZ ALS
PHANTASMA

09.04.– 31.07.2022



HMKV
Hardware MedienKunstVerein

HMKV

Hartware MedienKunstVerein

hmkv.de

The image features a complex, abstract geometric pattern of thick white lines on a black background. The lines intersect to form various shapes, including triangles, quadrilaterals, and irregular polygons. The overall effect is reminiscent of a stylized architectural structure or a network diagram. The word "LOBBY" is printed in a bold, black, sans-serif font, centered within one of the white geometric shapes.

LOBBY

SEBASTIAN SCHMIEG

Decisive Mirror

2019

In der Lobby der Ausstellung werden wir mit einer Arbeit konfrontiert, die das Phantasma der Transparenz (d.h. der totalen Sichtbarkeit) perfekt verkörpert: der *Decisive Mirror* von Sebastian Schmieg.

Emotionserkennung, psychometrisches Profiling und Stimmungsanalyse werden zunehmend von Unternehmen, Social-Media-Plattformen und anderen genutzt, um Rückschlüsse auf uns zu ziehen. Aber Algorithmen kommen nicht immer zu den richtigen Schlüssen über uns. Ein Algorithmus ist schließlich nur genau so gut wie der Datensatz, mit dem er trainiert wurde.

Sebastian Schmieg hat für *Decisive Mirror* einen eigenen Algorithmus entwickelt, der uns auf der Grundlage von unkonventionellen Merkmalen wie unserer „Lebendigkeit“ oder „Einbildungskraft“ analysiert. *Decisive Mirror* nutzt maschinelles Sehen, um uns zu beurteilen, aber es könnte sein, dass er nicht die Ergebnisse liefert, die wir erwarten. Dieser Spiegel erinnert uns daran, dass unser Gesicht, unsere Worte, unsere Handlungen und sogar unsere Emotionen jeden Tag auf der Grundlage willkürlicher, zufälliger oder ungenauer Kategorien bewertet werden.

Einwegspiegel, LED-Matrix, Computer, Kamera, Datensatz, neuronales Netzwerk, <https://sebastianschmieg.com/decisive-mirror/>
Auftragsarbeit für HeK, Haus der elektronischen Künste, Basel

LAUREN HURET

Ways of non-seeing (artificial intelligence is hard to see)

2016

Faceswap nennt sich jene populäre Technik, die es erlaubt, mittels Mustererkennung ein Gesicht auf ein anderes Gesicht zu übertragen. Die Ankunft von Faceswap auf den Smartphones als Whatsapp-Filter Mitte der 2010er Jahre rückte die neuen Fähigkeiten von Gesichtserkennung in den Blick einer breiten Öffentlichkeit. Hurets Videoperformance formuliert mit hintergründigem Humor das Mißtrauen der Künstlerin gegenüber automatisierter Mustererkennung von menschlichen Gesichtern und ist gleichzeitig eine ironische Aneignung dieser Technik. Die Arbeit hinterfragt zudem die Darstellung des weiblichen Körpers in der Kunstgeschichte und wie die Filter von Smartphone-Kameras historische Schönheitsstandards mit der heutigen algorithmischen Interpretation von Schönheit überlagern.

Eine Museumsbesucherin betrachtet eine Ausstellung, doch irgendetwas stimmt nicht mit ihrem Gesicht.

Immer wieder wird es von anderen Gesichtern überlagert, Gesichtern die den Malereien und Skulpturen entstammen, oder ihr Gesicht spiegelt sich in den Ausstellungsgegenständen. Was eigentlich als lustiges Tik-Tok-Video funktionieren könnte, wird durch die teils gruselige, Spannung erzeugende Soundebene konterkariert.

Video,
15:00 Min.



RAUM 1

**Eine Traumland-
schaft der Voll-
automatisierung**

**PIERRE CASSOU-NOGUÈS +
STÉPHANE DEGOUTIN +
GWENOLA WAGON**

Hier
kommt ein
alter Traum der
Menschheit zum
Ausdruck: das Ende der
Arbeit durch totale Auto-

Welcome to Erewhon 2019

matisierung. Endlich sind die
Erewhoner*innen von schwe-
rer körperlicher Arbeit befreit und
arbeiten nur noch für ihr eigenes
Glück. Sie gehen spielerischen Beschäfti-
gungen nach. Fabriken produzieren alles,
was man zum Leben braucht, Farmen bauen
Pflanzen und Tiere an und verarbeiten sie. Fahr-
zeuge liefern sie aus. Roboter massieren die Bewoh-
ner*innen oder bereiten ihnen das Essen zu. Katzen ent-
wickeln eine Zuneigung zu Staubsaugerrobotern.

Willkommen im Traum eines Ingenieurs! Wie in *Erewhon* (1872), dem utopischen Roman von Samuel Butler, zeichnet diese Videoinstallation in elf Kapiteln das Porträt einer Stadt, die nirgendwo liegt (Erewhon ist das Anagramm von „Nowhere“), aber sehr wohl existiert, zumindest in unserer Vorstellungswelt. Die Autor*innen versuchen nicht, sich die Zukunft vorzustellen, sondern dokumentieren lediglich die Automatisierungsfantasien des frühen 21. Jahrhunderts, wobei sie ausschließlich auf Videos aus dem Internet zurückgreifen. Im Gegensatz zu Butlers Originalroman, in welchem die Bewohner*innen aus Angst vor der bedrohlichen Entwicklung der Maschinen alle Maschinen zerstören, haben sich in der zeitgenössischen Fabel *Welcome to Erewhon* die wohlwollenden Maschinen weiterentwickelt und kümmern sich nun um die Menschen.

Video-
installation,
11 Videos auf
5 Flatscreens,
[https://welcome
toerewhon.com](https://welcome
toerewhon.com)

ZHENG MAHLER

The Master Algorithm 2019

Jedes Jahr studieren chinesische Netizens die Neujahrsansprache des Präsidenten Xi Jinping – genauer: das Bücherregal hinter ihm. 2018 standen dort nicht nur Marx' *Das Kapital* und *Das Kommunistische Manifest*, sondern auch Pedro Domingos *The Master Algorithm* (2015), ein Buch über KI. „Alles Wissen – vergangenes, gegenwärtiges und zukünftiges – kann,“ so der Autor, „durch einen einzigen, universellen lernenden Algorithmus aus Daten abgeleitet werden“ – den sogenannten „Master Algorithm“. Zheng Mahlers Arbeit imaginiert einen chinesischen Staat, der diesen „Monsteralgorithmus“ zur Perfektionierung seines Sozialkreditsystems einsetzt. Verkörpert wird er durch den ersten KI-Nachrichtensprecher Chinas, der seit 2018 im staatlichen Fernsehen zu sehen ist. Dieser emuliert mit Hilfe von Gesichtserkennung, Sprachsynthese und maschinellem Lernen den echten Nachrichtensprecher Qiu Hao. Die Arbeit besteht aus der holografischen Projektion einer Figur, die „mutiert, wächst und in Datenwolken verschwindet, die sich als techno-orientalistische Alpträume und asiatische algorithmische Utopien und Stadtlandschaften re-materialisieren.“ (Zheng Mahler)

3D-Animation,
9 holografische
Ventilatoren, Bluetooth, Ton, 15:24 Min.
<https://www.zhengmahler.world/themasteralgorithm>

72 Drucke, je
48 × 35 cm, Farbe
[https://d-w.fr/
en/projects/
atlas/](https://d-w.fr/en/projects/atlas/)

Atlas of the Cloud enthüllt die unsichtbare Matrix aus menschlicher Arbeit, Energieverbrauch und Ressourcenextraktion, die die Basis für digitale Netzwerke und Künstliche Intelligenz ist.

Wir leben in einer riesigen Wolke, in der jede Information, jedes Ding und jede Person mit einem Klick über das Smartphone oder den Computer erreichbar ist. Eine Wolke, die jedoch keineswegs immateriell ist. Die Künstler*innen entwerfen ein visuelles Panorama dieses Systems, das fälschlicherweise als „Cloud“ bezeichnet wird. Sie haben Bilder der Infrastruktur des Internets und seiner Nutzung gesammelt: Internationale Netze von Glasfaserkabeln, die den Meeresboden durchziehen und Kontinente überqueren, Antennen, energieintensive Rechenzentren, in denen Hunderte von Zettabytes unserer Daten gespeichert werden, riesige Auslieferungslager, in denen menschliche Arbeiter*innen und Roboter tätig sind, Unmengen an Verpackungskartons, die von Zusteller*innen auf Lastwagen, auf Motorrollern oder Fahrrädern transportiert werden, Armeen von Fahrer*innen, die die Ware so schnell wie möglich in unsere immer smarter werdenden Häuser bringen, die von intelligenten vernetzten Lautsprechern überschwemmt werden, und Berge von Elektroschrott, die sich auf den Müllhalden in Afrika und Asien türmen.

**STÉPHANE
DEGOUTIN +
GWENOLA
WAGON**

***Atlas of
the Cloud***
2021

NICOLAS GOURAULT

VO
2020

Wer erinnert sich noch an Elaine Herzberg, die am 18. März 2018 überfahren wurde, als sie in einem Vorort von Phoenix (USA) eine Straße überquerte? Sie war die erste Fußgängerin, die von einem selbstfahrenden Auto getötet wurde. „Did an artificially intelligent machine, a faceless corporation, or a local woman kill pedestrian Elaine Herzberg on the streets of Tempe?“ fragte die Lokalzeitung – und fragte damit nach den Verantwortlichen für diesen tragischen Unfall. Der Unfall rückte das Unternehmen Uber und seine Tests zur schnellen Bereitstellung von selbstfahrenden Taxis in den Mittelpunkt des Interesses. Das selbstfahrende Auto ist eine der Phantasien von Ingenieuren, deren Einführung ständig angekündigt und immer wieder verschoben wird. Der Unfall zeigte, dass es noch keine vollständig autonomen Fahrzeuge gibt und dass Menschen – sogenannte Vehicle Operators (VO) – damit beauftragt waren, das Auto zu überwachen, während es lernte, selbstständig zu fahren. Der Film ist eine sensorische Untersuchung der paradoxen Rolle dieser Fahrer*innen, die den Lernprozess der Maschinen begleiten – deren Ziel es ist, irgendwann ohne diese VOs auszukommen. Der*die Zuschauer*in steigt in das Auto ein, um die Erfahrungen eines*r dieser VOs während einer nächtlichen Tour zu teilen: Hierbei wechselt er*sie vom menschlichen Blick zum Blick der Maschine – und zwar über die Lidar-Sensoren, mit denen die Maschine die Umgebung wahrnimmt.

Video,
19:06 Min.
Courtesy of Le
Fresnoy, Studio
national des arts
contemporains



RAUM 2

Ceci n'est pas
une pipe *

* Dieser Titel bezieht sich auf das Bild
La Trahison des images (dt. Der Verrat der
Bilder, 1928–29) des surrealistischen
Malers René Magritte. Es zeigt eine Pfeife mit
der Bildunterschrift „Dies ist keine Pfeife“.

3 Videoloops,
je 24:00 Min.,
Tonaufnahme,
Installation
mit Digital-
drucken

Anna Ridler dokumentiert den Prozess der Datenproduktion. Sie scannt Abbildungen aus historischen Enzyklopädien ein, ordnet diese und versieht sie mit Stichworten. Ridler zeigt damit die Bedingungen für das Funktionieren künstlicher „Intelligenz“. Denn diese basiert nicht auf tatsächlichem Verstehen oder tatsächlicher Wissensbildung, sondern darauf, dass Menschen manuell bestimmte Abbildungen mit Stichwörtern beschreiben. Diese Datensätze aus Bildern und Stichworten erlauben das ‚Trainieren‘ von Bilderkennung.

Die Verwendung historischer Enzyklopädien durch Ridler ist dabei kein Zufall: Im 17. und 18. Jahrhundert dienten enzyklopädische Sammlungen dazu, Wissen überhaupt erst zu erzeugen, es zu sammeln, zu ordnen und zu kategorisieren.

Das Denken in Kategorien hat den Menschen das Denken überhaupt erst ermöglicht. Doch entstehen dabei Einschlüsse und Ausschlüsse, die sich beispielsweise negativ auf marginalisierte Gruppen auswirken können. In der Automatisierung mittels künstlicher Intelligenz erscheinen diese Einschlüsse und Ausschlüsse in der Maschine als quasi-objektiv. Sie werden damit in mehrfacher Hinsicht inhuman.

**ANNA
RIDLER**

**Laws of
Ordered
Form, 2020 –**

SIMONE C NIQUILLE

Sorting Song 2021

Augen (genau wie Kameras) wissen nicht, was sie sehen. Um die aufgenommenen visuellen Informationen zu verstehen, teilt das Gehirn (oder das Netzwerk künstlicher Neuronen) die erhaltenen Signale in Kategorien auf. In dieser Animation, die einem amerikanischen Kinderlied zum Lernen nachempfunden ist, ziehen Haushaltsgegenstände mit mehrdeutigen Formen an uns vorbei: eine Vase mutiert zur Schale, ein Sofa zu einem Sessel, ein Stuhl zu einer Toilette. Die Objekte stammen aus einem Trainingsdatensatz des Imperial College London, einer riesigen Bibliothek mit 3D-Modellen, Wohnungsplänen und Objekten, die mit Blick auf die „Zukunftsvision“ von Haushaltsrobotern gesammelt wurden.

Der Film hinterfragt die Möglichkeit, Objekte nur nach ihrer Form zu klassifizieren. Wo endet die Schale und wo beginnt die Vase? In einer Sequenz werden unterschiedliche Stühle vorgeführt, die es Computern ermöglichen soll, zu „verstehen“, was ein „Stuhl“ ist. Aber ist der Stuhl ein Objekt? Oder ist es ein Verhalten? Man kann auch auf dem Boden oder auf einem Felsen sitzen. Aber macht das den Boden und den Felsen zu Stühlen? Für den Menschen ist die wissenschaftliche Stimmigkeit einer Kategorie nicht ausschlaggebend, denn diese wird je nach Kontext immer wieder neu verhandelt. Dies gilt jedoch nicht für Maschinen, die starre Darstellungen der Welt erzeugen. *Sorting Song* macht uns auf die in den Maschinen einkodierten Vorurteile aufmerksam.

HD-Video,
3D-Animation,
6:50 Min, Stereoton
Produziert mit Unterstützung
des Pax Media Art
Award 2020. <https://technofle.sh/sos/sorting-song.php>

RAUM 3

**Eine Wunder-
kammer mit leicht-
gewalttätigen
Maschinen**

HD Video, 14:59 Min., Unterstützt durch die Fondation des Artistes, das Département Seine-Saint Denis, Lab'Bel und General Pop, Courtesy the artist

Julien Prévieux zeigt in diesem Video Schlüsselexperimente, die den Technologien des maschinellen Lernens zugrunde liegen, indem er sie auf die Körper von vier Performer*innen anwendet. Diese interpretieren eine Reihe von Trial-and-Error-Lernprozessen, die vom Erkennen sportlicher Bewegungen bis hin zu Verhandlungstechniken beim Kauf und Verkauf reichen. Mechanisches Verhalten, in Körperbewegungen oder verbaler Argumentation, führt zu einer grotesken Endlosschleife, in der Menschen Roboter nachmachen, die wiederum Menschen nachmachen.

Prévieux inszeniert die Auswirkungen dieser Technologien auf unsere Körper und beleuchtet so die Folgen des allmählichen Eindringens dieser künstlichen Intelligenzen in unseren Alltag. Im Gegensatz zu (literarischen) Fiktionen werden sich die Maschinen nicht gegen die Menschen erheben, sie werden sie auch nicht ersetzen, stattdessen hybridisieren wir uns allmählich mit ihnen. Es sind nicht so sehr die Maschinen, die menschlich werden, sondern wir, die zu Maschinen werden, indem wir unser Verhalten formatieren und mechanisieren und unser Repertoire an Gesten und Worten verarmen lassen.

**JULIEN
PRÉVIEUX**

***Where is My
(Deep) Mind?***

2019



RAUM 4

**Die verborgene
Kammer der
Künstlichen Künst-
lichen Intelligenz**

Installation,
Audioguide

Bevor das Wort „Computer“ die Maschinen bezeichnete, die sie später ersetzen sollten, bezeichnete es Arbeiter*innen, die Berechnungen per Hand vornahmen. Sowohl der Computer als auch die Arbeitsteilung, zwei Konzepte, die die moderne Welt geformt haben, tauchten Ende des 18. Jahrhunderts auf. Inspiriert durch die Lektüre von Adam Smiths *Der Wohlstand der Nationen*, dem Gründungswerk des Wirtschaftsliberalismus, wird der französische Ingenieur Gaspard de Prony die Methoden der Fabrik in die Rechenarbeit importieren, da die Nachfrage explodiert. Hier beginnt RYBNs Untersuchung der menschlichen Computer, eine Neuinterpretation der Geschichte unserer technologischen Moderne, die Geschichten und Theorien aus den Wissenschaften und einer gewissen Mythologie miteinander verknüpft. Die Installation dreht sich um den „mechanischen Türken“, einen (vermeintlich) schachspielenden Automaten aus dem Jahr 1770, den Amazon für die Benennung seiner Mikroarbeitsplattform für Aufgaben, die von KI noch nicht erledigt werden können, verwendet. Ein Audioguide, der vom algorithmischen Management inspiriert ist, das Amazons Distributionszentren regiert, wird Sie durch die lange Geschichte der Automatisierung der Arbeit führen.

RYBN

Human Computers

2016 –

Installation, Smartphones, Computer-Kontrollsystem, Videoessay

Während durch die Automatisierung mittels Mustererkennung, sogenannter Künstlicher „Intelligenz“, tatsächlich auch Arbeitserleichterungen eintreten, zum Beispiel bei Übersetzungen, wird an anderer Stelle Arbeit in kleinste Einheiten zerlegt, stupide und langweilig. Beobachten lässt sich dies anhand von Clickworker*innen, welche ausführen, was maschinell nicht erledigt werden kann. Zu ihren Diensten zählen das massenhafte Versenden von Nachrichten, Liken, Folgen oder Kommentieren. Ebenso legen sie (Fake)-User-Profile an, fügen Bewertungen für Produkte und Dienstleistungen auf Websites ein oder spielen Computerspiele für Dritte. Die Vorgehensweise erinnert an die Fließbandproduktion in den Autofabriken Henry Fords. In den Group Control Systems (群控系統, 群控, 云控), so die Bezeichnung für die reihenweise Teilautomatisierung mittels Smartphones, werden Menschen zum Anhängsel der Maschine. Conrad Weises Arbeit zerlegt einen Essay über die Group Control Systems, verteilt ihn über zahlreiche Smartphones, und schaltet regelmäßig in den Automatikmodus, der sich wie ein Group Control System verhält.

**CONRAD
WEISE**

**<--human-
driven condition**

2021

ELISA GIARDINA PAPA

Cleaning Emotional Data

2020

Viele Aufgaben, von denen wir annehmen, dass sie von Computern erledigt werden, werden in Wirklichkeit von Menschen im Verborgenen ausgeführt, um die Illusion der Automatisierung aufrecht zu erhalten. Um Maschinen das Sehen beizubringen, führen ganze Armeen menschlicher Arbeiter*innen gering oder gar nicht bezahlte Mikroaufgaben aus, um große Datenmengen zu kennzeichnen, zu kategorisieren, zu kommentieren und zu validieren, und so die Algorithmen zu trainieren.

Die sizilianische Künstlerin Elisa Giardina Papa war in Fernarbeit für nordamerikanische Unternehmen als „Datenreinigerin“ im Bereich der Gefühlserkennung tätig. Zu ihren Aufgaben gehörte das Taxonomisieren von Gefühlen, das Kommentieren von Gesichtsausdrücken und das Aufzeichnen von Bildern ihrer selbst für die Animation von 3D-Figuren. Ihre Installation dokumentiert diese Microtasks und hinterfragt die kontroversen psychologischen Theorien hinter dem Erfassen und Zuordnen von Gesichtsausdrücken, die im 19. Jahrhundert ihren Anfang nahmen und in den aktuellen KI-Systemen gipfeln. Indem die bestickten Textilien den abstrakten Linien der von den Algorithmen erkannten Mikro-Gesichtsausdrücke eine unübersetzbare, emotionale Umgangssprache aus dem sizilianischen Dialekt gegenüberstellen, verdeutlichen sie, dass Gefühlszustände sich restriktiven Kategorisierungsversuchen widersetzen.

Video-
installation,
3 HD-Videos,
Farbe, 8:32 / 6:24 /
1:24 Min., bestickter Stoff


LAUREN LEE MCCARTHY

LAUREN 2017

„Ich versuche, zu einer menschlichen Version von Amazons smarterer Haustechnik Alexa zu werden. Die Performance dauert bis zu einer Woche. Sie beginnt mit der Installation einer Reihe von speziell entworfenen, vernetzten intelligenten Geräten (Kameras, Mikrofone, Schalter, Türschlösser, Wasserhähne und andere elektronische Geräte). Ich überwache die Person rund um die Uhr aus der Ferne und kontrolliere alle Aspekte ihres Zuhauses. Ich möchte besser sein als eine KI, weil ich die Person als Menschen verstehen und ihre Bedürfnisse vorausahnen kann. Die Beziehung, die hierbei entsteht, ist in einem ambivalenten Raum zwischen Mensch-Maschine- und Mensch-Mensch-Interaktion angesiedelt.“

LAUREN ist eine Arbeit über das Smart Home, in der die Beziehungen zwischen Intimität und Privatsphäre, zwischen Bequemlichkeit und der von diesen Geräten vorgespiegelten Handlungsfreiheit sowie die zukünftige Rolle der menschlichen Arbeit in der Automatisierung reflektiert werden. In diesem Fall hat sich der virtuelle Assistent zu den Menschen mit deren ausdrücklichen Erlaubnis nach Hause eingeladen. McCarthys Installation macht uns ferner auf die automatisierte Architektur der Datenextraktion aufmerksam, die in den meisten Fällen wie ein Einwegspiegel funktioniert, also ohne das Wissen und die Zustimmung der Betroffenen, was zu einer gefährlichen Asymmetrie von Wissen und Macht führt.

Video-
installation,
03:50 Min., Objekte,
LAUREN Testimonials, Regie:
David Leonard



RAUM 5
Kabinett des
schaurigen
Gelächters

LIBBY HEANEY

CLASSES

2021

CLASSES ist ein Video-Essay, der den Verflechtungen zwischen maschinellern Lernen und sozialer Klasse beziehungsweise Klassifizierung nachgeht. Ausgangspunkt der Arbeit ist ein simuliertes Modell der Londoner Sozial-siedlung, in der die Künstlerin und Forscherin Libby Heaney selbst lebt. Aspekte von Heaneys umfassender Forschung zu Sprach- und Akzenterkennung, natürlicher Sprachverarbeitung* und Überwachung des öffentlichen Raums werden scheinbar unbeschwert von maschinellen und menschlichen Stimmen vorgetragen. Heaney legt dar, wie historische und kulturelle Vorurteile in Bezug auf die soziale Klasse in Code übersetzt werden und so die materiellen Bedingungen der Menschen beeinflussen. Der von der Frauenstimme rhythmisch vorgetragene Text ist an Hélène Cixous' Essay *Das Lachen der Medusa* angelehnt und hat die Form eines Gedichts. Gegen Ende des Videos lässt sich Heaney von der gemeinschaftlichen Gartenarbeit auf dem Grundstück inspirieren, um eine wieder-verwilderte KI vorzuschlagen, die starre hierarchische Kategorien aufbricht, um stärkere Beziehungen zwischen Menschen und der Welt aufzubauen.

*GPT-J, Facebooks FastText und GloVe-Wortembeddings

Ein-Kanal-Video,
14:26 Min.

Experimentelles Online-
Forschungsprojekt,
2 Projektionen, 1 Flat-
screen, 1 Smartphone,
Drucke, [https://
normalizi.ng/](https://normalizi.ng/)

Normalizi.ng ist ein experimentelles Online-
Forschungsprojekt im Bereich des maschinellen
Lernens. Es untersucht, wie wir entscheiden, wer
„normaler“ aussieht. Wenn Sie die Website mit Ihrem
Smartphone aufrufen, werden Sie aufgefordert, ein Selfie
zu machen. Dann werden Ihnen Aufnahmen anderer Teilneh-
mer*innen gezeigt. Sie entscheiden anhand von Nasen-, Mund-,
Augen- und Gesichtsformen, wer „normaler“ aussieht. Die Ma-
schine analysiert Ihre Entscheidungen, vergleicht sie mit Ihrem
eigenen Gesicht und fügt dieses schließlich in ihre algorithmi-
sche Karte der Normalität ein.

Im späten 19. Jahrhundert entwickelte der französische Forensik-
Pionier Alphonse Bertillon, Erfinder des Fahndungsfotos, mit
dem *portrait parlé*, dem „sprechenden Porträt“, ein System
zur Standardisierung, Indexierung und Klassifizierung
des menschlichen Gesichts. Sein statistisches System war
zwar nie dazu gedacht, das Gesicht zu kriminali-
sieren, aber es wurde später sowohl von der
Eugenik-Bewegung als auch von den Nazis
zu genau diesem Zweck eingesetzt.

**MUSHON
ZER-AVIV**

Normalizi.ng
2020

Das Projekt automatisiert Bertillons spre-
chende Porträts und veranschaulicht,
wie heute systematische Diskrimi-
nierung aggregiert, verstärkt
und bequem hinter der
scheinbar objektiven
Blackbox der KI ver-
steckt wird.



RAUM 6

**Erst zerkratzte ich
den Spiegel, dann
zerschlug ich ihn**

Drag-Shows, wie die *Zizi Show*, sind aus dem Fernsehen und Varieté bekannt. Mit dem aktuellen Projekt untersucht Jake Elwes, ob sich dieses Format auch mittels Mustererkennung von Künstlicher „Intelligenz“ schaffen lässt und welche Arbeitsschritte dafür notwendig sind. Lässt sich automatisierte Mustererkennung jenseits normativer Datensätze verwenden? Oder anders formuliert, wie lässt sich Künstliche „Intelligenz“ für queere Lebensweisen einsetzen? Dieser Frage geht Elwes gemeinsam mit einer Gruppe von Drag-Performer*innen nach. Das Projekt setzt auf zwei unterschiedliche technische Ansätze. Erstens nutzt es die Erkennung von Posen, d. h. von Körperhaltungen, und zweitens generiert es neue Bilder, die sich aus einem spezifischen Datensatz zusammen setzen, welcher auf die Posen angewendet wird. Die Daten für den Datensatz hat Elwes gemeinsam mit befreundeten Drag-Performer*innen geschaffen, so dass ihre Performances auf verschiedenste Musikstücke anpassbar sind. Bühne frei für eine queere Daten-Performance!

Interaktive Website,
Bühne, Vorhang,
Computer,
Projektion

JAKE ELWES

The Zizi Show

2020

ADAM HARVEY + JULES LAPLACE

exposing.ai

2018–2020

Seit mehreren Jahren forscht der Künstler und Aktivist Adam Harvey zu jenen Bilddatensätzen, die für das Trainieren automatisierter Gesichtserkennung verwendet werden. So hinterfragt er beispielsweise die Herkunft und Zusammensetzung des UCF Selfie-Datensatzes, welcher 46.000 Selfies enthält, die mit jeweils 36 Begriffen, zum Beispiel Geschlecht, Hautfarbe oder Gesichtszüge, annotiert sind. Woher die Selfies stammen? Von Instagram. Ohne Einwilligung der Abgebildeten. Mit der Website *exposing.ai* möchte Harvey derartige Praktiken aufdecken. Sein Spiegel *Today's Selfie Is Tomorrow's Biometric Profile* ist ein ironischer Kommentar, denn Harvey hofft, dass möglichst viele Selfies mit dem Spiegel entstehen und auf Instagram veröffentlicht werden. Die Nachricht ist Teil seiner Kampagne „Think Privacy“, welche mehr Aufmerksamkeit für Gesichtserkennung schaffen soll. In einer Videoprojektion generiert er aus dem UCF Selfie-Datensatz mittels spezieller Algorithmen, sogenannter Generative Adversarial Networks, neue, fiktive Selfies. Harvey weist auf die problematische Praxis von Informatiker*innen hin, Bilddaten ohne Zustimmung aus dem Internet zu laden und zu Datensätzen zu vereinen. Einige Hersteller von Trainingsdatensätzen hat Harvey bereits dazu bewegen, ihre Sammlungen zurück zu ziehen.

Forschungsprojekt, Website, Spiegel mit Text, 180 × 240 cm, GAN-generierter Videoloop, 04:00 Min.

ANNA ENGELHARDT

Death Under Computation

2022

Die
Künst-
lerin Anna

Engelhardt un-
tersucht in ihrer re-
cherchebasierten Praxis
postsowjetische Infrastruk-
turen und mögliche Formen des

Widerstands gegen staatliche Des-
information und Überwachung. Ihre
Untersuchungen nehmen im Laufe der Zeit
verschiedene Formen an, darunter Publikatio-
nen, Videos, Websites und physische Objekte.

In ihrer aktuellen webbasierten Recherche geht sie den
Ursprüngen zeitgenössischer russischer „intelligenter Waffen“
in weitgehend unbekanntem Experimenten der sowjetischen mili-
tärischen Kybernetikforschung in den 1950er Jahren nach. Die
Projektwebsite www.machinic.info/computation soll anderen For-
scher*innen und Aktivist*innen dabei helfen, die der gegenwärtigen
russischen Kriegsführung zugrunde liegenden Systeme
besser zu verstehen. Laut Engelhardt kann dies zu neuen
Formen des Widerstands führen. Für die Ausstellung
erweitert die Künstlerin ihren Essay um materielle
Objekte und übersetzt die Inhalte der Webseite in
physische Hologramme und textile Diagramme.

Diagramme
auf Textil
(110 × 450 cm),
Hologramme,
Website, Text

SEAN DOCKRAY

Learning from YouTube

2018

In *Learning from YouTube* arrangiert Sean Dockray eine Reihe von YouTube-Fenstern zu einer Bildschirmaufnahme, die über seinen Desktop-Browser läuft. Die Bilder werden von einer Erzählung überlagert, die Dockray mit leiser Stimme vorträgt und die die versteckten Verbindungen zwischen YouTube, maschinellem Abhören und präventiver Polizeiarbeit veranschaulicht.

Dockray greift einen entscheidenden Moment in der Geschichte des automatisierten Zuhörens auf – die Übernahme von YouTube durch Google – und beschreibt detailliert, wie Maschinen zum neuen Zielpublikum von YouTube werden und wie die Aktivitäten seiner Teilnehmer*innen (wie das Teilen von Videos) abgeschöpft und für völlig andere Zwecke eingesetzt werden. Durch das Hochladen und Präsentieren auf YouTube wird Dockrays Kunstwerk in dieselbe Feedbackschleife maschinellen Lernens eingebunden, die es erforscht.

Learning from YouTube wirft Fragen zur Ethik der Datenrechte im Zusammenhang mit maschinellem Lernen auf. Haben YouTube-Nutzer*innen Rechte an der Art und Weise, wie ihre hochgeladenen Inhalte verwendet werden? Welche Wertesysteme und politischen Vorstellungen werden in die neuronalen Netze der KI eingebettet?

Einkanal-
Single-Screen-
Capture-Video,
11:32 Min.
Courtesy the artist



RAUM 7
Exit Through
the Gift Shop

STÉPHANE DEGOUTIN + GWENOLA WAGON

**Cat Loves Pig, Dog, Horse,
Cow, Rat, Bird, Monkey,
Gorilla, Rabbit, Duck,
Moose, Deer, Fox,
Sheep, Lamb, Baby,
Roomba, Nao,
Aibo
2017**

„Selbst wenn der Mensch für die Maschinen das wird, was [das Haustier] für den Menschen ist, wird er dennoch weiterleben. Der Mensch wird sich wahrscheinlich im häuslichen Zustand unter der wohlmeinenden Herrschaft der Maschinen in einer besseren Lage befinden als in der Wildnis, in der er sich jetzt befindet“, schreibt Samuel Butler in seinem utopischen satirischen Roman *Erewhon* (1872).

In der Ausstellung fährt ein Staubsaugerroboter herum, der mit einem Mikroprojektor ausgestattet ist. Er säubert den Boden und projiziert dabei Videos von Haustieren, die sich auf Staubsaugerrobotern fortbewegen. Die Arbeit veranschaulicht diese Vorstellung von Begegnungen zwischen den Arten und potenziellen Gesprächen zwischen Tieren und Maschinen, von denen der Mensch ausgeschlossen ist, von komplizierter Kommunikation mit nicht-organischen Wesen, von

Staubsauger-
roboter, Video-
projektion

neuen Bündnissen (Kinship). Sie besteht aus Videos, die Tiere zeigen, die auf die Rücken anderer Arten steigen, um sich fortzubewegen (Maus auf Schildkröte, Affe auf Ziege, Katze auf Staubsauger...), die von automatischen Geräten gefilmt werden, die Roboter filmen oder die sich bei unwahrscheinlichen Begegnungen mit einer Handkamera gegenseitig filmen.

SEBASTIAN SCHMIEG

How To Give Your Best Self Some Rest 2021

Wie das? Indem man z.B. so tut, als sei eine e-mail nicht von einem selbst, sondern von einem digitalen Assistenten geschrieben worden und sich dafür in der e-mail-Signatur entschuldigt: „Diese e-mail wurde von meinem digitalen Assistenten geschrieben – seien Sie nachsichtig, er tut sein Bestes.“ Wenn man keine Lust hat, das Haus zu verlassen, behauptet man einfach, dass einen das Smart Home nicht rauslässt – auf der Basis von Gesundheitsdaten. Fazit: Wir müssen nur so gut sein wie die smarten Geräte, die – so der Künstler – „strategisch unterdurchschnittliche Ergebnisse“ liefern. Sebastian Schmieg bezeichnet das augenzwinkernd als „Ästhetik der Distanzierung“.

Müsst Ihr auch den ganzen Tag produktiv sein und Höchstleistungen erbringen?

Folgt man Sebastian Schmieg, so könnte KI Abhilfe bieten – aber anders, als erwartet! Der Künstler bezeichnet ‚intelligente‘ Maschinen – wie Staubsaugerroboter, Smart Locks, Lieferroboter und digitale Assistent*innen – als „strategische Underperformer“, an denen wir uns ein Beispiel nehmen sollten.

Wie das? Indem man z.B. so tut, als sei eine e-mail nicht von einem selbst, sondern von einem digitalen Assistenten geschrieben worden und sich dafür in der e-mail-Signatur entschuldigt: „Diese e-mail wurde von meinem digitalen Assistenten geschrieben – seien Sie nachsichtig, er tut sein Bestes.“ Wenn man keine

Lust hat, das Haus zu verlassen, behauptet man einfach,

dass einen das Smart Home nicht rauslässt – auf der

Basis von Gesundheitsdaten. Fazit: Wir müssen nur

so gut sein wie die smarten Geräte, die – so der

Künstler – „strategisch unterdurchschnittliche

Ergebnisse“ liefern. Sebastian Schmieg be-

zeichnet das augenzwinkernd als „Äs-

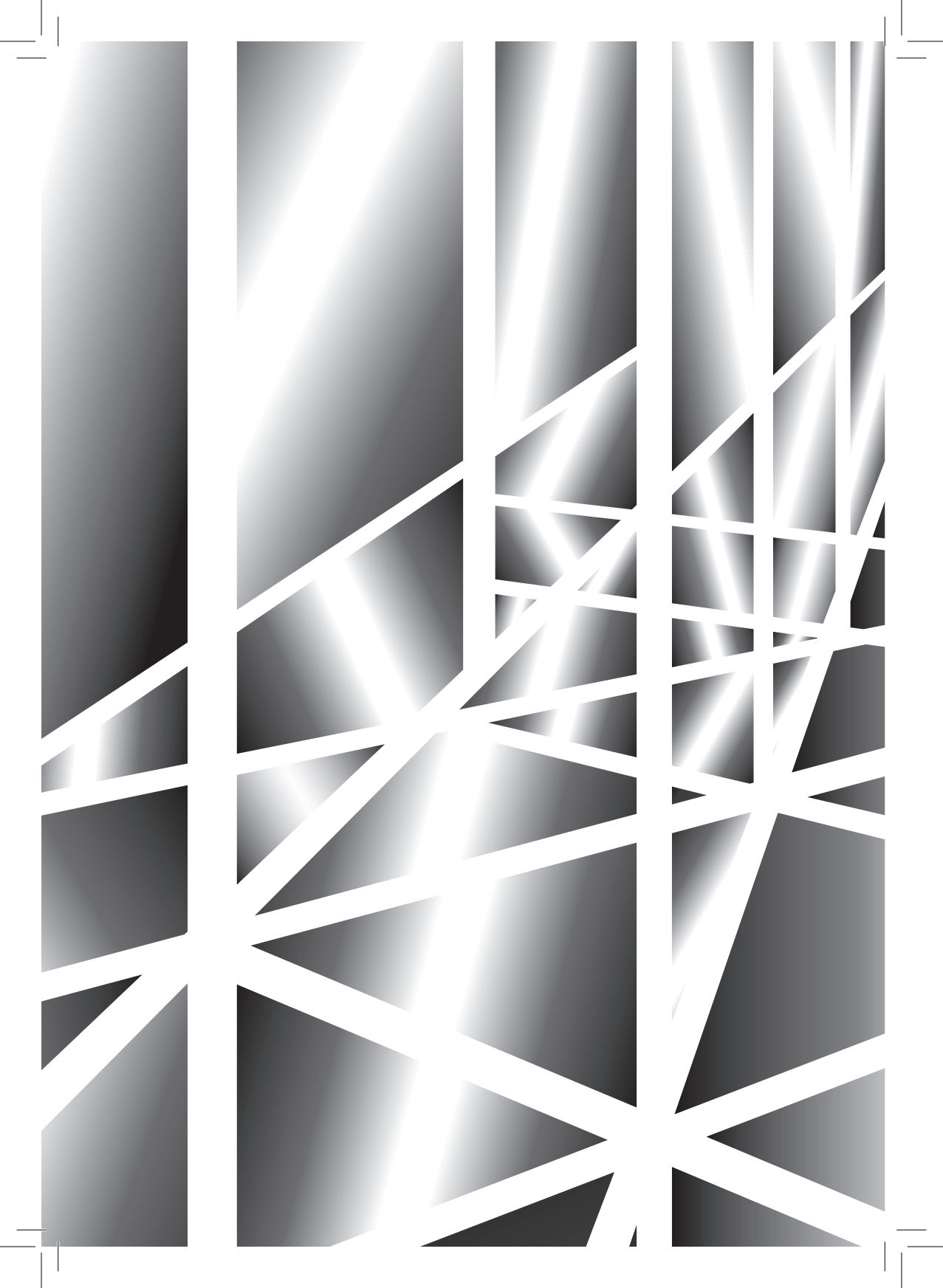
thetik der Distanzierung“.

Video, 04:25 Min.,
Website [https://
how-to-give-your-
best-self-some.rest/](https://how-to-give-your-best-self-some.rest/)
Auftragsarbeit für die
Goethe-Institute Ostasien
und das Haus der Elektronischen Künste Basel für die
Online-Ausstellung *Hybrid* by
Nature: Human.Machine.Interaction

Gesichtserkennung,
Emojis, Tinten-
strahldrucke
auf Papier,
483 × 329 mm

Dieser „Exit Through the Gift Shop“ (dt. „Ausgang durch den Geschenkeladen“) ist ein ganz besonderer. Die Besucher*innen der *House of Mirrors*-Ausstellung werden am Ende des Ausstellungsrundgangs eingeladen, ihr Porträt in einem Fotostudio aufnehmen zu lassen. Das Foto wird anschließend von einer Gesichtserkennungssoftware analysiert. Im nächsten Schritt wählen die Teilnehmer*innen ein Emoji aus, mit dem die Software ihre Gesichtszüge nachzeichnet, also quasi „übererkennt“. Die typischen Markierungspunkte der Gesichtserkennung (Nasenspitze, linke Augenbraue, Kinn, u.a.) werden durch die ausgewählten Emojis ersetzt. Das mit den Emojis bedeckte Porträt wird zu einer Maske, die die eigentliche Person verbirgt. Das so entstandene Bild wird vor Ort auf A3-Fotopapier gedruckt und kann von den Teilnehmer*innen mit nach Hause genommen werden.

ARAM
BARTHOLL
Hyper-
normalisation
2021



U

Gefördert durch die



Gefördert von



Der HMKV wird
gefördert durch



Stadt Dortmund



Medienpartner



jungle.world



WWW.DORTMUNDER-U.DE

SEBASTIAN SCHMIEG	2	ELISA GIARDINA PAPA	17
LAUREN HURET	3	LAUREN LEE MCCARTHY	18
PIERRE CASSOU-NOGUÈS + STÉPHANE DEGOUTIN + GWENOLA WAGON	5	LIBBY HEANEY	20
ZHENG MAHLER	6	MUSHON ZER-AVIV	21
STÉPHANE DEGOUTIN + GWENOLA WAGON	7	JAKE ELWES	23
NICOLAS GOURAULT	8	ADAM HARVEY + JULES LAPLACE	24
ANNA RIDLER	10	ANNA ENGELHARDT	25
SIMONE C NIQUILLE	11	SEAN DOCKRAY	26
JULIEN PRÉVIEUX	13	STÉPHANE DEGOUTIN + GWENOLA WAGON	28
RYBN	15	SEBASTIAN SCHMIEG	30
CONRAD WEISE	16	ARAM BARTHOLL	31

