

Presseinformation

## UNCANNY VALUES Künstliche Intelligenz & Du

Eine Ausstellung des MAK

Ausstellungsort	MAK-Ausstellungshalle MAK, Stubenring 5, 1010 Wien
Ausstellungsdauer	29. Mai – 6. Oktober 2019
Öffnungszeiten	Di 10:00–22:00 Uhr, Mi–So 10:00–18:00 Uhr

Mit der Ausstellung *UNCANNY VALUES. Künstliche Intelligenz & Du* erforscht das MAK eines der wichtigsten Themen der kommenden Jahrzehnte, das auf alle Bereiche unseres Lebens folgenreiche Auswirkungen hat: künstliche Intelligenz (KI). Um die Potenziale von künstlicher Intelligenz und damit verbundener Technologien zu verstehen, mitzugestalten und sinnvoll einzusetzen, bedarf es einer neuen kulturellen Sensibilität, die diese Ausstellung anregen will. Multimediale Installationen von 18 internationalen KünstlerInnen und DesignerInnen stehen in einem großzügigen Parcours im Dialog mit Beispielen und Szenarien aus aktuellen Anwendungsgebieten von KI.

Genau 100 Jahre ist es her, dass Sigmund Freud über das Unheimliche („The Uncanny“) geschrieben hat. Der japanische Robotiker Masahiro Mori hat für Maschinen, die so menschenähnlich sind, dass es uns schaudert, den Begriff des „Uncanny Valley“ (das „unheimliche Tal“) geprägt. Nicht erstaunlich also, dass uns Maschinen, die für sich selbst lernen, denken und handeln können, unheimlich erscheinen. KIs sind in immer größerem Ausmaß Teil unseres Lebens, unserer sozialen Verbindungen, unseres politischen und ökonomischen Handelns. Es stellt sich die Frage, was für eine Art Lebewesen die omnipräsente KI bereits ist und einmal werden wird und auf Basis welcher Werte dies geschieht.

Ist eine KI demokratisch? Kann sie jemals verstehen, was es heißt, als Menschen zusammen zu leben? KI wertet politische und ökonomische Interessen aus: was wir lesen, posten, wählen, kaufen, mit wem wir Kontakt haben usw. Und sie spielt mit Algorithmen in unseren Entscheidungsprozessen mit. Welche Rolle spielt ein Tech-Konzern, wenn seine Algorithmen fehlerhaft sind oder manipulieren? Wer ist intelligenter oder verantwortungsvoller: ProgrammiererInnen oder intelligente Systeme?

In Gesellschaft, Politik, Wirtschaft, Ökologie, kurz als Zivilisation, müssen wir gemeinsam mit unseren Maschinen neue Werte entwickeln. *UN-*

*CANNY VALUES. Künstliche Intelligenz & Du* öffnet eine Vielzahl von Blickwinkeln auf ein Gebiet, das sich rasant entwickelt, dabei aber auch immer schwerer zu verstehen ist. Im Zentrum der Ausstellung stehen Fragen nach Kultur und Technologie, Menschsein, Macht, Kontrolle und Orientierung im unheimlichen Tal der künstlichen Intelligenz.

Eine wesentliche Orientierungsebene sind die Techniken, die bereits KI-gestützt arbeiten: Sprachassistenten oder Übersetzer („Natural Language Processing“), Bilderkennung und -erzeugung („Machine Vision“) oder Lernen von unseren Daten („Deep Learning“ u. a.).

Wie diese Techniken mit unserer Welt interagieren, wird in einem die ganze Ausstellungshalle umspannenden Informationsdesign durchleuchtet: KI & Wirtschaft, Gesundheit, Politik, Emotionen, Kultur, Denken, Zukunft, Sicherheit, Ökologie, Sex und Intimität: *UNCANNY VALUES* sucht Annäherungen an Haltungen und Werte, die uns ermöglichen, gemeinsam eine ökologisch, sozial, kulturell und wirtschaftlich gerechte, nachhaltige und zukunftsfähige Gesellschaft zu gestalten.

*UNCANNY VALUES. Künstliche Intelligenz & Du* zeigt insgesamt sieben Neuproduktionen und dreizehn aktuelle Werke:

Die spektakuläre Neuproduktion *Asunder* (2019) von **Tega Brain**, **Julian Oliver** und **Bengt Sjöln** skizziert das Szenario einer omnipotenten KI. Ein KI-Umweltmanager analysiert Satelliten-, Klima-, Geologie-, Biodiversitäts-, Topografie-, Bevölkerungs- und Social-Media-Daten und generiert eine Reihe von Umweltmanagementplänen: der Planet wird von der KI gänzlich verändert.

Mit der raumgreifenden Installation *Probably Chelsea* (2017) zeigt die Künstlerin **Heather Dewey-Hagborg** dreißig mögliche Porträts der US-amerikanischen Whistleblowerin **Chelsea E. Manning**, die algorithmisch durch eine Analyse ihrer DNA erzeugt wurden. Der unheimlichen Vielzahl von persönlichen Informationen steht gegenüber, wie subjektiv die Interpretation der DNA-Daten ausfallen kann.

Vernetzte Bildschirme im MAK und der Kunsthalle Wien messen bei *Significant Other* (2018) von **Jonas Lund** emotionale Parameter der BesucherInnen und stellen sie in Konkurrenz. Relationen zwischen Kunst, Emotion, Lokalität und Technologie werden aktiv wie passiv erfahrbar.

*The Chair Project (Four Classics)* (2019) der Designer **Philipp Schmitt** und **Steffen Weiss** lässt menschliche und künstlich intelligente Designer gemeinsam ganz neue Formen klassischer Sitzmöbel entwerfen. Die Co-Designs werden als Prototypen im Maßstab 1:1 präsentiert.

**Mladen Bizumic** interessiert sich für die Fähigkeit von KI, Bilder zu erkennen, und gibt in *MoMA's Baby* (2019) Einblick in seine Beschäftigung mit dem amerikanischen Ingenieur Russell A. Kirsch, der 1957 den ersten digitalen Bildscanner erfunden hat.

In **Constant Dullaarts** fortlaufender Arbeit *DullDream* (2018) werden im Gegensatz zu den weithin bekannten Deep-Dream-Algorithmen, die halluzinatorisch Bildmerkmale verstärken und herstellen, Bilder von AusstellungsbesucherInnen neuronal zerlegt.

**Trevor Paglens** Videoinstallation *Behold These Glorious Times!* (2017) zeigt Hunderttausende Bilder, mit denen neuronale Netze im Analysieren von Emotionen, Gesten und Gesichtsausdrücken trainiert werden. Die fotografische Serie *Adversarially Evolved Hallucinations* lässt ein bilderkennendes und ein bildgenerierendes KI-System aufeinander reagieren.

**Jorinde Voigt** erarbeitete für *UNCANNY VALUES* das imposante, achteilige Werk *Immersive Integral Turn I – VIII* (2019), das die Denkprozesse und die künstlerische Praxis zwischen eigenem Geist und medientechnischem Kontext untersucht. Formalismen und Matrizen bringen ein techno-organisches Denken und Handeln hervor.

**Lynn Hershman Leeson** entwickelte ausgehend von ihrem Film *Teknolust* (2002, mit Tilda Swinton) die KI-Charaktere *Agent Ruby* und *DiNA*, die mittels Stimm- und Gesichtserkennung lernen und mit den BesucherInnen interagieren. *Emotional Barometer* (2008) nutzt RSS-Feeds, Blog-Tags und Mobilfunkstatistiken, um Reaktionen auf Themen orakelartig darzustellen.

In *Talk to me* (2017) von **Jonas Lund** begegnen wir einem Chatbot, der nach dem Künstler modelliert ist. Die Stimme, die der des Künstlers nachempfunden ist, kann heruntergeladen und für Sprachassistenten eingesetzt werden.

Der Chatbot *ELIZA*, ein in den 1960er Jahren von dem Informatiker Joseph Weizenbaum entwickeltes Computerprogramm, das ein simuliertes psychotherapeutisches Gespräch mit seinem Gegenüber führen kann.

*PoetryMachine 1.0* (2001/2002/2019) von **David Link** war der erste vollautonome Poesiegenerator. Die Installation schreibt wie von Geisterhand nie dagewesene Texte, bis jemand von den BesucherInnen nah genug kommt und zum Mitschreiben aufgefordert wird.

Der neue Film *Se ti sabir* (2019) des Künstlers **James Bridle** reflektiert über Sprache, (künstliche) Intelligenz und unsere Beziehung zu neuen Technologien. „Sabir“, ein Wort aus der Lingua franca, bedeutet „wissen“, ist aber auch eine Grußformel. *Se ti sabir* sucht neue Wege, die uns umgebenden Wesen und jene, die wir selbst erschaffen, zu verstehen.

Die Videoinstallation *Sprachagenten / Language Agents* (2018) von **Armin Linke** und **Giulia Bruno** (koproduziert mit dem Haus der Kulturen der Welt, Berlin) verhandelt in einem Gespräch mit dem belgischen Wissenschaftler und Künstler Luc Steels Experimente mit Robotern, die einander unterrichten und ihre eigene künstliche Sprache entwickeln. Ethische Fragen der Technologieentwicklung stehen dabei im Vordergrund.

Der neuseeländische Künstler **Simon Denny** arbeitet und forscht u. a. intensiv auf dem Gebiet der Kryptowährungen und der Blockchain. Zwei Installationen aus der Serie *Centralization vs Decentralization* (2018) zeigen Apparate, die zwischen hochtechnisiertem Kapitalismus („Bitcoin Mining“), Cargo-Kult, Blockchain und Brettspiel changieren.

Die Arbeit *This Much I'm Worth (The self evaluating artwork)* (2017) der Künstlerin **Rachel Ara** ermittelt den Wert der (künstlerischen) Arbeit auf Metaebene: Algorithmen berechnen laufend ihren Verkaufswert anhand von Social Media, Kunstmarkt-Websites und Finanzmarktanalysen und adaptieren ihn im Verhältnis zu Geschlecht und Herkunft der Künstlerin.

*Our Friends Electric* (2017), ein Kurzfilm des Design-Kollektivs **Superflux** (Anab Jain, Jon Arden), untersucht unsere Beziehung zu sprachaktivierten KI-Assistenten. Drei fiktive Geräte entwickeln sich von einer Sprachsteuerung zu einem granularen, auf unsere Eigenheiten abgestimmten Verhalten.

**automato.farm** (Simone Rebaudengo, Matthieu Cherubini, Saurabh Datta und Lorenzo Romagnoli) entwickelte für die Ausstellung eine neue Installation mit dem Titel *BIY Believe it Yourself* (2019). Die Serie ermöglicht es BesucherInnen, eigene Experimente rund um das Thema „Aberglaube“ zu bauen und dabei drei KI-Techniken zu erforschen: Objekterkennung, „Natural Language Processing“ und „Context-/Location-Awareness“.

*Theseus* (**Claude Shannon**, 1952), eine mechanische Maus, die in der Lage war, zu lernen, aus Labyrinthen zu finden und sich den Lösungsweg zu merken, gilt als eine der ersten Implementierungen von maschinellem Lernen.

*Anatomy of an AI* (2018) von **Kate Crawford** und **Vladan Joler**, eine künstlerische Forschungsarbeit, entwickelt eine tiefgehende Anatomie von Amazon Echo, die alle Komponenten materieller Ressourcen und menschlicher Arbeit sowie verarbeiteter und hergestellter Daten darstellt.

*Almojis* und neuronale Netzwerke  
Kernstück des Kommunikationsdesigns der Ausstellung sind *Almojis*, von künstlicher Intelligenz kreierte Emojis („AI generated Emojis“). Das Grafik- und Interaktionsdesignbüro Process Studio (Martin Grödl und Moritz Resl)

Seite 5

trainierte ein neuronales Netzwerk, das anhand einer Datenbank einiger Tausend häufig verwendeter Emojis gelernt hat, eigene Variationen dieser digitalen Gesichter zu erschaffen. Jedes *Almoji* zeigt noch unbekannte „künstliche“ Emotionen.

Das von Some Place Studio (Bika Rebek und Daniel Prost) entwickelte Ausstellungsdisplay geht auch räumlich auf die vielschichtige Vernetzung der Themen ein. Anhand von fünf über die Ausstellung verteilten „AI Pods“ werden konkrete Applikationen von KI erlebbar: Neue *Almojis*, Schriftarten, Gesichter fiktiver Menschen oder Geheimnisse in der Sprache der KI werden vor Ort generiert. Inhalte der Ausstellung sind auch auf der Ausstellungswebsite (Onlinekatalog) [uncannyvalues.org](http://uncannyvalues.org) abrufbar.

KuratorInnen: Paul Feigelfeld, Medientheoretiker, und Marlies Wirth,  
Kuratorin Digitale Kultur, Kustodin MAK-Sammlung Design  
Ausstellungsdesign: Some Place Studio, Wien/New York (Bika Rebek,  
Daniel Prost)  
Grafische Gestaltung und Interaktionsdesign: Process Studio (Martin  
Grödl, Moritz Resl)  
Wissenschaftliche Beratung: Christoph Engemann

Bildmaterial zur Ausstellung unter [MAK.at/presse](http://MAK.at/presse) und [viennabiennale.org](http://viennabiennale.org)

## KEY SPONSOR



Rückfragen Presse

MAK-Press und Öffentlichkeitsarbeit  
Judith Anna Schwarz-Jungmann (Leitung)  
Cäcilia Barani, Sandra Hell-Ghignone, Veronika Träger  
MAK, Stubenring 5, 1010 Wien  
T +43 1 711 36-233, -212, -229  
[presse@MAK.at](mailto:presse@MAK.at), [MAK.at](http://MAK.at)  
[press@viennabiennale.org](mailto:press@viennabiennale.org), [viennabiennale.org](http://viennabiennale.org)

Wien, 28. Mai 2019