

Manuela Naveau, Alexander Wöran

Feminist AI at Interface Cultures Linz. Wenn Digitale Kunst hegemoniale, cisgender Weltansichten dekonstruiert



Univ.-Prof.in Mag.a Manuela Naveau, PhD.



Univ.-Ass. Alexander Wöran, MA (beide Fotos: Bettina Steinacker).

1 Einleitung und Standortbestimmung: vom Interface zur KI

Das Masterstudium Interface Cultures an der Kunstuniversität Linz bildet Studierende im Bereich der digitalen Kunst aus. Im engeren Sinne befasst es sich mit den Schnittstellen zwischen unserer analogen und digitalen Welt aus technischer wie kultureller Perspektive. Die in der Ausbildung verankerte Kombination von technischem Verständnis und künstlerischer Herangehensweise ermöglicht den Studierenden eine transdisziplinäre, interstitielle Haltung, um Fragen aus den Zwischenräumen heraus zu formulieren – etwa in Bezug auf das Verhältnis zwischen dem physischen Realen und der virtuellen Realität – oder um unsichtbare Prozesse hinter den sichtbaren Interfaces computergestützter Systeme freizulegen. Gerade weil wir der Vorherrschaft von Dichotomien im Denken entschlossen etwas entgegenzusetzen haben, finden wir uns in einer Kultur des Dazwischen wieder: Interface Cultures.

Im Jahr 2004 wurde das Masterstudium an der Kunstuniversität Linz ins Leben gerufen¹, nachdem vor allem in den 1990er-Jahren (und basierend auf herausragenden künstlerischen Leistungen der 1960er-, 1970er- und 1980er-Jahre) Fragestellungen zur künstlerischen Mensch-Maschinen-Interaktion im Fokus stehen. Neben vielen kritisch-analytischen Texten, die einerseits der Entwicklung vom funktionellen Graphic User Interface als intuitivem Optimierungstool der Mensch-Maschinen-Kommunikation bis hin

zu Interface-Ästhetiken (vgl. Manovich 2007 und Cramer 2011) und dem Interface als Ort der künstlerischen Interaktion (vgl. Sommerer/Mignonneau/King 2015) nachspüren, fällt aus feministischer Sicht insbesondere die Professorin für Neue Medien der Simon Fraser University, Wendy Hui Kyong Chun, auf. Ihre Publikationen *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics* (2008), *Programmed Visions: Software and Memory* (2011) und *Discriminating Data: Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition* (2021) sind ein wichtiger Baustein für eine feministische Lesart von Interfaces und Interface Cultures. Chun untersucht weniger die politische Kraft von Interfaces, die Möglichkeiten, die dadurch zur künstlerisch-politischen Intervention entstehen, vielmehr rückt sie deren politischen Kontext selbst in den Fokus. Sie verbindet Computer und Interfaces explizit mit Machtrelationen und Kontrolle: „Computers [...] are mediums of power. This is not only because they create empowered users, but also and most importantly, because software’s vapory materialization and its ghostly interfaces embody [...] a way to navigate our increasingly complex world.“ (Chun 2011: 2)

Aus dem Blickwinkel der Einschreibung von Macht wird die Hegemonie männlicher Cisgender-Perspektiven in Hard- und Softwareinterfaces klar ersichtlich. Demgegenüber stehen die queer-feministischen Forderungen nach Performativität, Emotionalität, Partizipation, Fluidität und Ephemera, die Chun in ihrer Kritik an Interfaces einbringt. Sie bezieht sich dabei u. a. auf

¹ Interface Cultures wurde von den renommierten Medienkünstler*innen Christa Sommerer und Laurent Mignonneau gegründet und gilt als eines der ersten inter/transdisziplinären Programme, das Medienkunst bzw. digitale Kunst, Computerwissenschaft und Ingenieur*innenwesen verbindet.

Brenda Laurel (US), eine der ersten Computer-Künstlerinnen, VR-Gamedesignerinnen und Researcherinnen, die vor allem die performativen und partizipativen Aspekte in Bezug auf Interfaces erkannte. Ganz in diesem Sinne meinte sie: „Computer sind Theater. Interaktive Technologie bietet ebenso wie das Drama eine Bühne für die Darstellung von kohärenten Wirklichkeiten, in denen die Agierenden Handlungen mit kognitiven, emotionalen und produktiven Eigenschaften setzen“ (Laurel 1990: 259).

Mit „Placeholder“, welches beim Prix Ars Electronica 1994 in der Kategorie Interactive Art ausgezeichnet wurde, präsentiert sie gemeinsam mit der Architektin, Videografin und Interaktionsdesignerin Rachel Strickland ein Kunstwerk und Forschungsprojekt, in dem der Computer als erweiterter Aktionsraum – eben ein virtueller Theaterraum – präsentiert wird. Laurel geht hier einen bedeutenden Schritt weiter in ihrer Untersuchung und öffnet das Interface und den virtuellen Raum für weitere Akteur*innen, welcher nun von zwei Personen an unterschiedlichen Orten gleichzeitig besucht werden kann (Naveau 2022).²

Als eine der ersten computerbasierten und partizipativen VR-Arbeiten, in welcher ein virtueller Raum durch ein spezielles Interface gemeinsam gestaltbar wird, lässt „Placeholder“ die Entstehung, Gestaltung und Veränderung von Narrativen zu. User*innen können Zeichen, Piktogramme, Felsritzungen, Inschriften auf Mauern, Fußabdrücke oder Tonspuren hinterlassen. Nachfolgenden Besucher*innen ist es wiederum möglich, die Fragmente aus vorangegangenen Erzählungen abzufragen, umzugruppieren sowie neue Spuren zu erzeugen (vgl. Placeholder im Ars Electronica Archive).

Doch die Form der Teilnahme ist auch hier gelenkt, manipuliert und künstlich, „computer activity is artificial and should remain so“, wird Brenda Laurel von Wendy Chun zitiert (Chun 2011: 64). Abseits der Kunst wird dieses vorgegebene Framework nur zu gerne verschleiert, um kritische Fragen der Konsument*innen zu vermeiden. Chun spricht daher an anderer Stelle nicht nur von „navigation“, „control“ und „blackboxing“ in Bezug auf Interfaces, sondern weist auch klar auf die Verwundbarkeit der Anwender*innen hin, die durch selbige gegeben ist: „Indeed, the interface is haunted by processes hidden by our seemingly transparent GUIs [Graphical User Interfaces, Anm.] that make us even more vulnerable online, from malicious ‚back doors‘ to mundane data gathering systems.“ (Chun 2011: 60) Blackboxing, Manipulation, Kontrolle, intransparente Prozesse – was Chun bereits 2013 über Interfaces schreibt,

klings exakt so, wie wir mehr als zehn Jahre später über KI sprechen.³

Jetzt wie damals geht es also um die Frage, welche Agenda – ob bewusst oder unbewusst – in den Interfaces dieser Welt zum Vorschein kommt, welche Ideologien sie transportieren und wie sie dies laut, leise oder gar nicht kommunizieren. Wie lässt sich dieser Ansatz zu Interfaces mit Blick auf die Entwicklungen im KI-Bereich ausbauen und welche Auswirkungen haben diese auf unsere lebensweltliche Realität? Nicht zuletzt steht die Frage im Raum, welche Gegenkultur wir für die Veränderung technischer Systeme brauchen, um eine Veränderung der Perspektive, des Verhaltens, des Agierens, des Schreibens und Dokumentierens, des Verstehens und Vermittelns zu erreichen. Das betrifft insbesondere auch den Bereich Data Science, der nach Dan McQuillan von einer „neuen Normativität“ geprägt ist, welche nur durch eine Gegenkultur zerlegt werden kann, die zuallererst die Rahmenbedingungen, auf denen Data Science beruht, kritisch prüft (McQuillan 2018: 254).

An der Abteilung Interface Cultures ist unsere Antwort darauf ein künstlerischer Zugang zu Critical Data. Auch wenn im Bereich der Datenwissenschaften von kritischen Daten gesprochen wird, die es zu finden gilt, da es in einer neoliberalen, computergestützten Logik nur um Optimierung gehen kann, suchen der Critical-Data-Kurs und die Critical Data Research Group genau nach deren Lücken und Schwachstellen. Um die Bedingungen der Datenökonomie zu hinterfragen, um sie zu irritieren, muss diese zunächst besser verstanden werden. Der Untersuchung von weniger beachteten Daten, den „Abfallprodukten“, die bei Reibungsmomenten im digitalen Kosmos anfallen, kommt dabei größte Aufmerksamkeit zu.

Gerade der kreative Zugang von Kunstschaffenden zur digitalen Welt kann hier einen wertvollen Beitrag leisten, ihre künstlerischen Methoden erlauben eine freiere Auseinandersetzung mit datenverarbeitenden Systemen, um essenzielle Themen zu erforschen und einer breiteren Allgemeinheit zu vermitteln. Ihre Aufgabe ist nicht bloß, sichtbar zu machen und zu kommentieren, wie Systeme der Digitalisierung funktionieren, sondern auch durch künstlerische Mittel greifbar zu machen, wie diese nicht funktionieren. Critical Data behält dabei auch immer den gesellschaftlich-kulturellen Umgang mit Technologie im Fokus und versucht, die künstlerischen Welten zwischen Versprechungen, Manipulation und Verschwörungen, zwischen Interface und digitalem Äther auszuloten.

² Dabei darf nicht vergessen werden, dass es sich um die erste Hälfte der 1990er handelt, ein Jahrzehnt, in dem der participatory turn vor allem in der Bildenden Kunst beschrieben wurde. Nicolas Bourriaud schreibt noch im Jahr 2002 von seinen relationalen Ästhetiken, doch partizipative, inklusive und auf Diversität beruhende Strategien der Medienkunst, wie sie von Brenda Laurel in der Game Design Community und der Videospieleindustrie gefordert werden, sind seine Sache nicht.

³ Der Begriff Blackboxing wurde natürlich zuvor bereits verwendet, u. a. von Bruno Latour. Dabei ging es häufig um die Intransparenz eines Systems, die sich durch das effiziente Funktionieren desselben ergibt. Chun meint damit gerade auch die strategisch-bewusste Anwendung desselben Effekts im Produktdesign.

2 Feminist AI – Beispiele aus Kunst und Design der Kunstuniversität Linz: Interface Cultures & Critical Data Research Group

Vor der Präsentation der künstlerischen Arbeiten zum Thema Critical Data müssen zwei Begriffe definiert werden: Was meinen wir mit Feminismus? Und was meinen wir mit Daten? Für beide wird Bezug auf die Publikation „Data Feminism“ von Catherine D’Ignazio und Lauren F. Klein genommen, welche gleichermaßen Ausgangspunkt und theoretisches Grundgerüst für die künstlerische Erforschung von Critical Data an der Abteilung Interface Cultures ist. Unter dem Begriff Feminismus verstehen sie „die vielfältigen und weitreichenden Projekte, die Sexismus und andere Kräfte der Unterdrückung benennen und herausfordern, sowie für diejenigen, die versuchen, eine gerechtere, gleichberechtigte und lebenswertere Zukunft zu schaffen.“ (D’Ignazio/Klein 2020: 6) Der Begriff Daten ist aus ihrer Sichtweise breit gefasst und meint nicht nur Zahlen, sondern vielmehr jegliche Art von Information, „die systematisch gesammelt, organisiert und analysiert wird“, womit etwa auch Farben, Klänge, Wörter oder Geschichten gemeint sein können (D’Ignazio/Klein 2020: 14).

„Data Feminism“ ist jedoch in der Tradition vieler Forscherinnen zu verstehen, die für unseren Zugang zu Critical Data wesentlich sind. Hier zu nennen sind insbesondere Kate Crawford und danah boyd mit ihrem Artikel „Six Provocations for Big Data“ (2011), in dem sie auf die Gefahren unreflektierter Sammlung von Daten aufmerksam machen, denen es an Diversität fehlt, aber auch queer-feministische Technolog*innen und Forscher*innen wie Meredith Whittaker, timnit gebru, Harini Suresh, Os Keyes, Kerry McInerney. Ihre Arbeiten zur Diskriminierung durch Technologie – von Gesichtserkennungssoftware bis hin zur Reproduktion von bestehenden Machtstrukturen durch Soft- und Hardware – sind essenzielle Einflüsse für uns.

Dreh- und Angelpunkt für die Lehrveranstaltung Critical Data sind aber die sieben Prinzipien des Datenfeminismus, wie sie von D’Ignazio und Klein in ihrem Buch formuliert wurden: (1) Examine Power, (2) Challenge Power, (3) Elevate Emotion and Embodiment, (4) Rethink Binaries and Hierarchies, (5) Embrace Pluralism, (6) Consider Context, (7) Make Labor Visible. Mit den Studierenden werden diese Prinzipien in den Kursen überprüft und auch erweitert, wo es für die künstlerische Auseinandersetzung Sinn ergibt, und um das „Herrschaftsinstrument“ Daten und datenverarbeitende Systeme zusätzlich zu hinterfragen. Die weiteren fünf Prinzipien,

die im gemeinsamen Austausch bisher formuliert wurden, sind: (a) Questioning Common AI Imaginaries and Narratives, (b) Embracing Conflict and Friction, (c) Neighbouring – Data and Community, (d) Minding and Finding the Gaps in AI, (e) Deconstructing Homophily Circles.

Die Reflexion zu dieser Liste ist ein ständiger Prozess der Beobachtung, Reformulierung und Ergänzung. Im Folgenden werden Arbeiten unserer Studierenden und der Critical Data Research Group präsentiert, um die erweiterten Prinzipien durch künstlerische Positionen zu verdeutlichen. Diese sind exemplarisch zugeordnet und nicht immer trennscharf, da oft mehrere Prinzipien gleichzeitig verhandelt werden.

2.1 Questioning Common AI Imaginaries and Narratives: The Archive of Unnamed Workers, Alexia Achilleos & Theopisti Stylianou-Lambert



Alexia Achilleos & Theopisti Stylianou-Lambert: The Archive of Unnamed Workers (Foto: Theopisti Stylianou-Lambert).

„The Archive of Unnamed Workers“ (2022) von Alexia Achilleos und Theopisti Stylianou-Lambert ist eine künstlerische Untersuchung von (post-)kolonialen Machtstrukturen, die sich in generativen KIs widerspiegeln. Für die Recherche wurden zu Beginn vierzig fiktive Porträts zyprischer Arbeiter*innen mit dem Diffusionsmodell DALL·E 2 erstellt, eine Hommage an die unzähligen nicht fotografierten Arbeiter*innen, die zur zyprischen Archäologie beigetragen haben, aber bis heute namenlos und unbekannt bleiben. Die Ergebnisse zeigten eine deutliche Tendenz zur Orientalisierung aus westlicher Perspektive, „die Zypriotinnen“ wurden in den algorithmischen Darstellungen durch stereotype Interpretationen „repräsentiert“, mit den historischen Fakten der archäologischen Forschungsarbeit auf Zypern haben sie wenig gemein. Was nicht dokumentiert und trainiert wurde, ergänzt das Modell schlicht

durch Klischees. Es stellt sich die Frage, wie mit Informationslücken, die durch fehlende oder verzerrte Aufzeichnungen entstehen, umzugehen ist, um der einseitigen, kolonialen Geschichtsschreibung, die sich so in der Gegenwart fort-schreibt, etwas entgegenzusetzen. Sollen Lücken in historischen Archiven kontextualisiert werden oder gar „ergänzt“? Wie lassen sich Bilder erzeugen, welche den historischen Gegebenheiten eher entsprechen, sich jedoch aus den Beständen der Museen nicht rekonstruieren lassen? Im Falle von „The Archive of Unnamed Workers“ also die zypriotische Bevölkerung, die an den Ausgrabungsstätten gearbeitet hat, anstatt der weißhaarigen, männlichen Archäologen, die aus den Sammlungen der Museen lächeln. Genau diesen Lücken, die im Museum – hoffentlich – kontextualisiert werden, in der KI aber durch Stereotype aufgefüllt sind, haben Stylianos Lambert und Achilleos durch ihre künstlerische Intervention nachgespürt. Mit einem eigens trainierten Generative Adversarial Network (GAN) erstellten sie schlussendlich Fotografien von 106 Arbeiter*innen, die auf 35-mm-Diapositive aus Glas produziert und wie Passfotos beschnitten wurden. Die Ausstellungsbesucher*innen können diese durch Gucklöcher in einer installativ stilisierten Blackbox betrachten, sie sehen Darstellungen von zypriotischen Arbeiter*innen, die zwar nie gelebt haben, aber dennoch auf deren Existenz hinweisen.

Durch ihre Auseinandersetzung mit der Diskrepanz zwischen Dokumentation und historischer Tatsache ist es Achilleos und Stylianos-Lambert nicht nur gelungen, eines der kolonialen Narrative, die durch KI gefestigt werden, künstlerisch zu hinterfragen. Vielmehr regen sie damit auch zu einem allgemeineren Nachdenken über „die Übertragung historischer Machtasymmetrien“ (Achilleos/Stylianos-Lambert 2022: 264) auf Technologie an, die sich nachweislich durch KI-Datensets verschärfen können (Abebe et al. 2021).

2.2 Embracing conflict and friction: Unlearning Gender, Jelena Mönch & Miguel Rangil

„Unlearning Gender“ (2024) von Jelena Mönch und Miguel Rangil ist eine kritische Auseinandersetzung mit der algorithmisch-binären Standardisierung von Geschlecht. Die interaktive Installation legt die Konflikte und Reibungspunkte von Automatic-Gender-Recognition-Algorithmen (AGR) frei und zielt darauf ab, „mit dem in der Software eingebetteten, technosozialen Binarismus zu brechen“ (Rangil). Als Strategie des Widerstands bedienen sich die Künstler*innen dabei des symbolischen Hackens, in diesem Fall



Jelena Mönch & Miguel Rangil: Unlearning Gender (Fotos: Jelena Mönch).

eines Computer-Vision-Interfaces, um dadurch mit alternativen Formen der Kategorisierung zu experimentieren.

Die Interaktion startet, sobald das Gesicht einer Person durch das algorithmische Auge erfasst wurde. Auf einem Bildschirm sehen die Besucher*innen die „gewohnte“ Ausgabe von Gesichtserkennungsalgorithmen, in der die Gesichter in Kästchen eingerahmt werden, die „male“ oder „female“ anzeigen. Diese abstrakte Verflachung wird auf zwei weiteren Screens durch poetischere Darstellungen befragt, welche mit der gängigen Ästhetik spielen und einen komplexeren Zugang zu den Bereichen Identität und Geschlecht zum Ausdruck bringen. So wird etwa auf einem der weiteren Bildschirme das Gesicht der Betrachter*innen mit poetischen Texten „überschrieben“ und auf die tiefe Verstrickung von Körper, Identität, Sprache und Macht verwiesen.

Ein Ergebnis im Rahmen ihrer künstlerischen Forschung war, dass für die Kategorisierung durch AGR-Algorithmen neben physischen Merkmalen insbesondere auch stereotype Genderperformance eine Rolle spielt – Schmuck, Make-up, Kleidung, aber auch, wie eine Person in die Kamera blickt, wirkt sich auf die „Entscheidung“ des Algorithmus aus (Mönch 2024).

„Unlearning Gender“ ist die konsequente künstlerische Weiterentwicklung einer den AGI-Algorithmen inne liegenden Spannung, die bei ihrer Kategorisierung zwischen männlich und weiblich selbst zu zögern scheinen, eindeutige Entschei-

dungen geben sie nicht aus, die prozentualen Gewichtungen ändern sich ständig, sie zittern mit jeder Bewegung, jeder Änderung des Gesichtsausdrucks, ganz so, als ob sie ein Spektrum vermuten würden, wo ihnen von der Programmierung keines erlaubt wurde. Mönch und Rangil erproben nicht nur, wie gegen diese Binarität in technischen Systemen künstlerischer Widerstand geleistet werden kann, sondern thematisieren auch die Fluidität von Kategorien, ihre Abhängigkeit von gesellschaftlichen Übereinkünften und die Möglichkeit, sie aktiv zu gestalten.

2.3 Neighbouring – Data and Community: The AI Colonialism Board Game, Alexia Achilleos



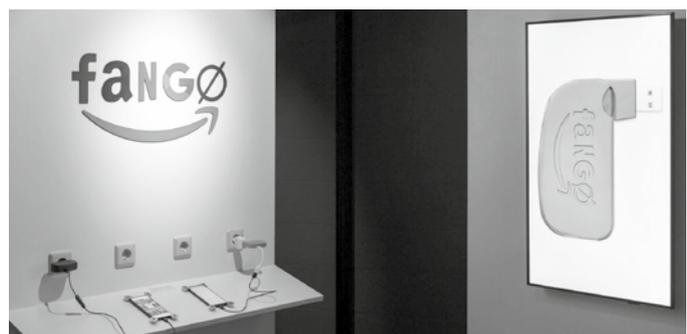
Alexia Achilleos: The AI Colonialism Board Game.

„The AI Colonialism Board Game“ von Alexia Achilleos ist ein künstlerisch-investigatives Brettspiel, das sich mit den Möglichkeitsbedingungen einer Zypriotischen KI beschäftigt und auf spekulative Weise deren inhaltlichen Rahmen finden, verhandeln und abstecken möchte. Das Ansinnen, eine KI zu erschaffen, die einen kulturellen Raum beschreibt, wirft etliche kritische Aspekte auf, die in diesem Spiel fruchtbar gemacht werden. In Anbetracht des kolonialen Erbes der Insel, die in einen türkischen und einen griechischen Teil aufgespalten ist und ein Selbstbewusstsein erst finden muss, stellt sich in erster Linie die Frage: Was bedeutet eine Zypriotische KI überhaupt? Was müsste sie leisten, damit sie den hegemonialen Tendenzen im digitalen Raum etwas entgegensetzen hätte? Wie könnte die KI ohne grobe Verzerrungen mit der schwierigen Geschichte der Insel trainiert werden? Und wer sollte überhaupt so eine KI trainieren dürfen?

Achilleos bringt aber auch mögliche positive Effekte ein, lässt die Spieler*innen zum Beispiel darüber nachdenken, welche Nachbarschaftseffekte sich durch eine KI wie diese ergeben könnten, sowohl auf griechischer als auch auf türkischer Seite. Welches Vertrauen und welche Form der Zusammenarbeit wären notwendig, um eine Zypriotische KI gemeinsam zu gestalten? Inspiriert von intersektionalen Zugängen sowie postkolonialem und feministischem Gedankengut regt das Spiel zur Reflexion aus der Sicht einer Region an, die sich am Rande des globalen KI-Wettlaufs befindet. Auf spielerische Weise und durch eine lokale, zypriotische Perspektive werden in „The AI Colonialism Board Game“ neuralgische Punkte in Bezug auf die Technologie nähergebracht und bei den Teilnehmer*innen ein Bewusstsein für die Machtasymmetrien im Feld der KI geschaffen. Das Projekt von Achilleos verdeutlicht, wie durch das gemeinsame Nachdenken über Daten und Diversität regionale Fragestellungen adressiert und Community Building auch in schwierigen Situationen vorangetrieben werden könnte.

2.4 Minding and Finding the Gaps in AI: FANGØ, Martin Nadal

Martin Nadal ist ein spanischer Medienkünstler, Informatiker, Ingenieur und Studierender bei Interface Cultures. Sein Projekt „FANGØ – A Facebook Amazon Netflix Google Obfuscator“ – setzt sich kritisch mit intransparenten Praktiken der Datensammlung zur kapitalistischen Verwertung auseinander, im weiteren Sinne das, was von Shoshana Zuboff als Überwachungskapitalismus bezeichnet wurde (Zuboff 2019). Anstatt nach Lücken in den Systemen zu suchen, versucht Nadal vielmehr, diese zu erzeugen, indem er die Logik der Verwertungsindustrie ad absurdum führt. Hier schlägt er eine Hard- und Software-Lösung vor, die sich durch ein Handy-Ladegerät, das mit einem Microcontroller modifiziert wurde, in das Netz einwählt und die Kontrolle über das angeschlossene Smartphone übernimmt. Indem



Martin Nadal: FANGØ (Foto: Werkleitz, Michel Klehm).

dieser willkürliche Anfragen an Google, Amazon und andere Suchmaschinen stellt und randomisiert Videos auf YouTube startet, täuscht er Datenbroker bei ihrer Datenerfassung und hinterlässt manipulierte Daten, die entwertet wurden, ein sogenanntes Rauschen zeigen und nicht mehr für das Trainieren von KI-Modellen benutzt werden können. Den Menschen wird dadurch ein Tool an die Hand gegeben, welches ihnen die Entscheidung frei lässt, ob ihre Datenspuren gelesen und für Trainingszwecke genutzt werden können oder nicht. Seine Arbeit, die zum Nachbau Open Source verfügbar ist, wurde 2023 mit dem S+T+Arts Preis der Europäischen Union ausgezeichnet und im Rahmen des Ars Electronica Festivals 2023 präsentiert.

2.5 Deconstructing Homophily Circles: (Very) Neural System, Martina Pizzigoni



Martina Pizzigoni: (Very) Neural System (Foto: Manuela Naveau).

Gleich und gleich gesellt sich besonders gern, auch in einer algorithmisch kalkulierten Welt (Chun 2018). Dem Problem der Verstärkung und Verfestigung hegemonialer, cis-geschlechtlicher Zugänge in digital kalkulierten Realitäten setzt die italienische Studentin Martina Pizzigoni mit „(Very) Neural System“ ihre Arbeit entgegen. Sie schafft eine KI-Doppelgängerin der queeren Künstlerin selbst. Auf der Grundlage persönlicher Daten großer Unternehmen schuf sie einen vollständig interaktiven Meta-Human, der die Besucher*innen in die Feinheiten der Identitätskonstruktion in einer Zeit eintauchen lässt, in der die digitale und die physische Welt zunehmend verschmelzen. Die interaktive Installation lässt Besucher*innen über ein Mikrofon mit dem digital verkörperlichten Bot – ähnlich einem Personal Assistent von Martina Pizzigoni – kommunizieren. In „(Very) Neural System“ wird die Idee aufgenommen, dass Körper „als stoffliche Grundlage einer sich einschreibenden technologischen Rationalität fungieren“ (Bath/Bauer 2005: 11), und die Fragestellung der Einschreibung von Stofflichkeit im Digitalen durch Avatare oder andere smarte Assistenten wird erweitert.

Der Bot reagiert auf die Fragen der Besucher*innen und involviert sie immer weiter in ihre Gedanken dadurch, dass mit einer Gegenfrage ihr Statement endet. Fragen gefärbt mit queerem Gedankengut, feministischer Kritikoffenheit und Sensibilität sowie ein Code, der vollkommen transparent neben der Installation Auskunft gibt, was das System hört und welche Reaktion dies auslöst, sind die wesentlichen Merkmale der außergewöhnlichen Installation der Master-Studentin. Ihr sensibler Umgang mit Fragen zu Identität und die sehr professionelle Ausgestaltung des Metahumans Martina überzeugten auch die Jury des neu installierten und erstmals überreichten Campus Award der Ars Electronica Linz, bei dem sie eine Honorary Mention entgegennahm.

3 Zusammenfassung

Basierend auf den Diskussionen in diesem Beitrag ist abschließend zu erwähnen, dass der Kommunikationstechnologie Fragestellungen zu Manipulation, das Verfestigen bestehender Machtstrukturen und das Erschweren von Diversität und Pluralismus eingeschrieben sind, und dies nicht erst, seitdem ein breiter angelegter Diskurs über KI in der Öffentlichkeit startete. Seit der Erfindung der Computermaus (1968) durch Douglas C. Engelbart und dem Einzug des Personal Computers in den 1980er-Jahren entwickelte sich der Computer mit seinen Interfaces als Verschränkung von Hardware, Software und seinen (Netz-)Kulturen von einem befehlsbasierten (command based) Instrument des Militärs zu einem benutzerfreundlichen Medium für die Gesellschaft (vgl. Chun 2011: 59) mit all seinen hegemonialen Einschreibungen und Technikalitäten. Nun, da KI in Form von „Propaganda-plattformen“ wie ChatGPT von Open AI in die Gesellschaft getragen wurde, ist auch seitens der Öffentlichkeit ein (kritischeres?) Interesse erwacht und Fragestellungen zu Machtverhältnissen und Bias werden auf das journalistische Parkett gebracht. Auch wenn das Interesse rund um den KI-Hype groß ist und wir uns ertappt fühlen, wenn wir seitens KI verführt werden (leichter Wege zu finden, auf Wetterprognosen vertrauen zu können, interessante Filme, Papers oder Partner*innen zu finden, Rezepte oder Bilder prompten ...), so sind doch die grundsätzlichen Probleme dieselben – jedoch verschärft zutage getreten. Umso essenzieller ist es, den vorherrschenden Machtdynamiken entgegenzutreten, sich für eine faire Repräsentation der gesellschaftlichen Vielfalt in technologischen Systemen einzusetzen.

Critical Data an der Kunstuniversität Linz versucht, hier einen künstlerischen Beitrag zu leisten, der direkt bei den Interfaces ansetzt. Die präsentierten Arbeiten legen deren Nicht-Neutralität an konkreten, lebensweltlichen Beispielen frei (Unlearning Gender, The Archive of Unnamed Workers), oft mit einer dezidiert aktivistischen Haltung (FANGØ, [Very] Neural System, The AI Colonialism Board Game). Dazu werden Interfaces gehackt, im Rahmen des Möglichen verändert oder zuweilen komplett neu geschaffen. Insbesondere „The AI Colonialism Board Game“ zeigt, wie komplexe digitale Themen auch über das analoge Interface eines Brettspiels verhandelt werden können, um Sensibilität zu schaffen.

Wir hoffen, dass wir in diesem Artikel zeigen konnten, wie die Digitale Kunst auf ihre Weise Aufmerksamkeit für kritische Probleme in Bezug auf KI schaffen kann. Um Diversität und Pluralität besser in KI-Systeme einzubringen als in bisherigen Interfaces, braucht es jedenfalls einen Schulterchluss verschiedenster Disziplinen, Institutionen und Personengruppen. Es mag ein schwieriger Weg sein, aber Systeme sind nicht in Stein gemeißelt, sie sind formbar. Gegen Anflüge der Ausweglosigkeit möchten wir deshalb mit Karen Barad enden und deren Hinweis auf systematische Unbestimmtheit:

„Niemand versteht diese seltsamen Quanten- dinge. [...] Was könnte queerer sein als ein Atom? Und ich meine damit nicht bloß seltsam. Die eigentliche Natur des Seins eines Atoms, eben seine Identität, ist Unbestimmtheit selbst.“ (Barad 2015: 145)

Literaturverzeichnis

- Abebe, Kehinde Aruleba; Birhane, Abeba; Kingsley, Sara; Obaido, George; Remy, Sekou L. & Sadagopan, Swathi (2021). Narratives and Counternarratives on Data Sharing in Africa. Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, New York, USA, 329–341. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445897>
- Achilleos, Alexia & Stylianou-Lambert, Theopisti (2024). The Archive of Unnamed Workers. Examining the Legacy of Colonial-Era Photography in AI. In Lucy Soutter & Duncan Wooldridge (Hrsg.), *The Routledge Companion to Global Photographies* (S. 261–271). London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003368328>
- Andersen, Christian Ulrik & Pold, Søren Bro (2011). *Interface Criticism: Aesthetics Beyond the Buttons*. Aarhus: Aarhus University Press. <https://doi.org/10.2307/jj.608168>
- Bath, Corinna & Bauer, Yvonne (2005). *Materialität denken. Positionen und Werkzeuge*. In Corinna Bath, Yvonne Bauer, Bettina Bock von Wülfigen, Angelika Saupe, Jutta Weber (Hrsg.), *Materialität denken. Studien zur technologischen Verkörperung – Hybride Artefakte, posthumane Körper* (S. 9–30). Bielefeld: transcript Verlag.
- Barad, Karen (2015). *Verschänkungen*. Berlin: Merve Verlag.
- Boyd, Danah & Crawford, Kate (2011). *Six Provocations for Big Data*. Proceedings of the Symposium on the Dynamics of the Internet and Society, Oxford, England. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1926431>
- Chun, Wendy Hui Kyong (2011). *Programmed Visions. Software and Memory*. Cambridge: The MIT Press.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2018). *Queering Homophily*. In Clemens Apprich, Wendy Hui Kyong Chun, Florian Cramer u. a. (Hrsg.), *Pattern Discrimination* (S. 59–97). Lüneburg: meson press. <https://doi.org/10.25969/media rep/12350>
- Chun, Wendy Hui Kyong (2021). *Discriminating Data. Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition*. Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/14050.001.0001>
- Cramer, Florian (2011). *What Is Interface Aesthetics or What Could It Be (Not)?*. In Christian Ulrik Andersen & Søren Bro Pold (Hrsg.), *Interface Criticism. Aesthetics Beyond the Buttons* (S. 117–129). Aarhus: Aarhus University Press. <https://doi.org/10.2307/jj.608168>
- D'Ignazio, Catherine & Lauren F. Klein (2020). *Data Feminism*. Cambridge: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11805.001.0001>
- Laurel, Brenda (1990). *Zur Dramatischen Interaktion*. In Gottfried Hatthinger, Christine Schöpf, Morgan Russell & Christine Schöpf (Hrsg.), *Ars Electronica 1990. Virtuelle Welten, Band 2* (S. 259–263). Linz: Landesverlag.
- Laurel, Brenda (1994). *Placeholder*. [Virtual Environment, mixed media]. *Ars Electronica Festival 1994*, Linz, Österreich. <https://archive.aec.at/prix/showmode/29117/>
- Manovich, Lev (2007). *Information as an Aesthetic Event*. Zugriff am 24. November 2024 unter <https://manovich.net/index.php/projects/information-as-an-aesthetic-event>
- McQuillan, Dan (2018). *Data Science as Machine Neoplatonism*. *Philosophy & Technology*, 31(2), 253–272.
- Mönch, Jelena (2024). *Unlearning Gender. (Re) using Computer Vision for Dissolving the Social Construct of Gender through Artistic Practices*.

Kontakt und Information

Univ.-Prof.in Mag.a Manuela Naveau, PhD
Kunstuniversität Linz
Abteilung Interface Cultures
Domgasse 1
4020 Linz, Österreich
manuela.naveau@kunstuni-linz.at

Univ.-Ass. Alexander Wöran, MA
Kunstuniversität Linz
Abteilung Interface Cultures
Domgasse 1
4020 Linz, Österreich
alexander.woeran@kunstuni-linz.at

<https://doi.org/10.17185/duerpublico/82754>

- [Master-Thesis, Kunstuniversität Linz]. PHAIDRA.
<https://doi.org/10.57697/8EGN-AJ28>
- Naveau, Manuela (2022). Interface Cultures – Imaginary Worlds Viewed Through Local Glasses. In Alfred Weidinger, Fabian Müller-Nittel, Markus Reindl & OÖ Landes-Kultur GmbH (Hrsg.), Meta.space. Visions of Space from the Middle Ages to the Digital Age (S. 485 – 493). Berlin: DISTANZ Verlag GmbH.
 - Sommerer, Christa; Mignonneau, Laurent & King, Dorothée (2015). Interface Cultures. Artistic Aspects of Interaction. Bielefeld: transcript.
 - Zuboff, Shoshana (2019). The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: Public Affairs (The Hatchett Group).

DuEPublico

Duisburg-Essen Publications online

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

ub

universitäts
bibliothek

Dieser Text wird via DuEPublico, dem Dokumenten- und Publikationsserver der Universität Duisburg-Essen, zur Verfügung gestellt. Die hier veröffentlichte Version der E-Publikation kann von einer eventuell ebenfalls veröffentlichten Verlagsversion abweichen.

DOI: 10.17185/duepublico/82754

URN: urn:nbn:de:hbz:465-20241217-081258-1



Dieses Werk kann unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 Lizenz (CC BY 4.0) genutzt werden.