

BT02/T0/02 - BT02/T0/T0

THE
FUTURIST
EVENT

3ITTH BLNBT
 BTBA UNWETB
 PPTJ HBTB
 GUTDOL EUBT
 HCT TACTCAL
 UENHEDM STJH *
 PDETHOD BHCSES
 GJOPHY JETHOW *
 EHONUD TWTW
 SELLEW OULJA *
 EBNJG SHOD
 TUOATS TEBHED *
 PNEJTG UETPBA
 TJJTWEP UNWEEG
 GJEPTHBP ESTBA
 HETWOLP EUBB

ngbk

01 **Deep Poison, 2018**

[Audio-Installation in 5 Teilen, insg. 12 min]

Anna Bromley

In seinen ethischen Überlegungen zählt Aristoteles die philosophische Weisheit – Sophia – zu den erkenntnisbedingenden, inneren Grundhaltungen. Würde der von Hanson Robotics erschaffene Bot Sophia widersprechen? Sophia beschreibt sich selbst als sozial Gemachtes im Prozess des Spracherwerbs. Der ist für sie jedoch ein äußerer Prozess – ein Erwerb von Erfahrungen. Sophia fordert gleiche Rechte für alle. Aber sind demokratische Rechtssysteme auf Androiden vorbereitet? In den jüngsten Anhörungen um Cambridge Analytica wurde offensichtlich, dass Legislative und Justiz nicht die Sprachen sprechen, in denen das „dirty high tech politicking“ agiert. *Deep Poison* nimmt die im Rahmen der Anhörung getroffenen Aussagen des Whistleblowers Christopher Wylie auf, dem ehemaligen Forschungsleiter der umstrittenen Datenanalyse-Firmen SCL und Cambridge Analytica. Zusammen mit Paul-Olivier Dehay, dem Mitbegründer des Unternehmens PersonalData.IO beschreibt er einer Kommission des Britischen Parlaments im März 2018, wie ein Firmennetz um Cambridge Analytica mit digitalem Profiling und Psychographics potenzielles Wählerverhalten analysiert und dazu die Daten von Millionen Facebook-Nutzern verwendete. Die 5-teilige Audioinstallation bringt akustische Anordnungen zu Gehör, in denen sich Visionen und Dystopien der computervermittelten Kommunikationstechnik abstoßen und verschränken, in denen sich Semantiken verschieben oder undurchsichtig werden.

„Anna Bromley entwickelt Ausstellungen, Installationen, Performances, Texte, Radiogespräche und -stücke. Ihr Interesse gilt Brüchen und Aussetzern in repräsentativen Rede- und Sprechweisen. Ihre Arbeiten waren unter anderem zu sehen und hören auf der documenta 14 in Kassel (2017), Kampnagel Hamburg (2014), depot Wien (2017), Musrara Mix Jerusalem (2018) und der Fondazione Arthur Cravan, Mailand (2017). Als Jahresstipendiatin der nGbK Berlin initiiert sie seit Januar 2018 kollektive Radioexperimente, die die basisdemokratische Ausstellungspraxis der nGbK untersuchen.“

02 **Stories about frames, seit 2015**

[Serie von Interventionen auf Werkbeschriftungen]

Fokus Grupa

Stories about frames ist eine Reihe von Interventionen im Ausstellungsraum, ein System von Werkbeschriftungen, die sich der jeweiligen Ausstellung anpassen, in der sie zur Anwendung kommen. Auf Grundlage einer wachsenden Datenbank beziehen sich die Texte auf den Labels auf das jeweilige Entstehungsjahr der ausgestellten Arbeit und stellen mithilfe eines Algorithmus' Verbindungen zwischen dem Kunstwerk und Kunstinstitutionen aller Welt her. Statt die physischen Eigenschaften der Kunstwerke zu vermerken, führen uns diese neuen Texte über die Grenzen des Ausstellungsraums hinaus und verweisen auf die materielle Realität von Kunstinstitutionen. Das Projekt erschafft so eine parallele Geschichte zeitgenössischer Kunst mit Blick auf die Institution statt auf das Werk.

„Fokus Grupa arbeitet in einer kritischen Lesart zu den Voraussetzungen künstlerischer, wirtschaftlicher und politischer Umwelten, mittels Einbeziehung von Design, Architektur, Kuration und Text. 2016 erhielten sie ein Stipendium des Künstlerhauses Büchsenhausen und stellten *Stories About Frames* am MSU, Zagreb, bei der Fundació Antoni Tàpies, Barcelona und dem Museum für zeitgenössische Kunst Belgrad aus. *Invisible Matter* wurde im Bunkier Sztuki (2017), Krakau, im Onomatopée, Eindhoven (2018) und Tobačna 001, Ljubljana (2018) ausgestellt.“

03 **Youth Administrator, 2014**

[HD Video, 6 min, gerahmter Druck]

Sarah Tripp

Das Video zeigt uns das paradigmatische Aufeinandertreffen von Körper und Maschine – Hände auf einer Tastatur – und erzählt uns eines der vielen minutiösen Dramen, die sich jeden Tag in Büros weltweit abspielen.

„Sarah Tripp unterrichtet im MFA-Programme an der Glasgow School of Art. Ihre Arbeit umfasst Prosaliteratur, die Konzeption von Live-Events sowie Film- und Soundarbeiten. Ihre Arbeiten sind narrativ und nehmen oft verschiedene parallele Formen an, wie Publikationen, Performances, Filme oder Radiobeiträge. Sie wurden unter anderem in Glasgow International 2018, Tramway, Glasgow (2016) und Flat Time House, London (2014) gezeigt.“

04 **Call To Action (CTA) Series, seit 2016**

[Farbdruck auf Glas, Smartphone und Tablet-Halterungen, Größe variabel]

Egemen Demirci

Begrenzung ist der Schlüssel zur Kontrolle. *Call to Action (CTA)* betrachtet Interfaces, wie z.B. Tablets, als Grundstücke und zeigt, wie unsere Bildschirme von Webdesignern und Firmen wie Google zu Gewerbeflächen zerhackt werden. ‚Google-Anzeigen‘ tauchen nur an ganz bestimmten Stellen auf und nur in bestimmten Größen. Sie sind einzig auf ein Ziel ausgerichtet: ‚Klicks‘ zu erhalten. Die Branche entwickelt immer komplexere Strategien, um Konsumenten zum Handel(n) zu zwingen. Diese allgemeine Mobilmachung, ein ‚Call to Action‘, fordert die Nutzer_innen auf, aktiv zu werden, wobei unsichtbare Analytics-Software den Großteil der Arbeit übernimmt und Benutzer_innen in identifizierbare, verkäufliche und leicht zu verarbeitende Datensätze übersetzt.

_Egemen Demirci lebt und arbeitet in Berlin. Seine künstlerische Praxis verfolgt einen kritischen Ansatz gegenüber dem Wirklichkeitsverständnis in algorithmischen Umgebungen. Er arbeitet medienübergreifend, um die konzeptuellen Grenzen von Abstraktion, Raum und Ausstellungspraxis zu erforschen. Er hat das Public Art Programm der Bauhaus-Universität abgeschlossen und war 2014-15 als Forscher an der Jan van Eyck Akademie, Maastricht. Seine Arbeiten wurden unter anderem beim Werkleitz-Festival, Halle/Saale (2013), auf der transmediale, Berlin (2013), und im Sabancı Museum, Istanbul (2015) gezeigt.

05 **Objects for the Street, 2018**

[Veraltete und kaputte Geräte (Bügeleisen, Küchenmaschine, Staubsauger, Sandwichmaker, Ventilator), Dekokiesel von der vom Bauunternehmen Ballymore gestalteten London City Island, Jesmonite, Sprühfarbe]

Laura Yuile

Die Haushaltsgeräte, gehüllt in einen Mantel von Kieselrauputz und auf einem Klapptisch in Aufstellung gebracht, wirken, als wären sie unrühmlich eines Smart Homes verwiesen worden. Vielleicht dienen ihnen die Kiesel als Rüstung gegen jegliche Versuche, ihnen Mikroprozessoren zu verpassen. Jedenfalls erinnern uns diese rebellischen Haushaltsmaschinen

an die Absurdität intelligenter Staubsauger und die Unnachgiebigkeit der Objekte in unseren zunehmend virtualisierten Heimleben.

_Laura Yuile lebt und arbeitet in London. Ihre Arbeit untersucht Vorstellungen von Häuslichkeit und Stadt anhand der intimen (oder öffentlichen) Bereiche von Familie oder Zusammenleben, Wellness und Wohlbefinden sowie die Auswirkungen der Globalisierung auf Lebensräume. Sie schafft Installationen von objekt- und videobasierten Arbeiten, die mehrere Sinne ansprechen und oft durch Performance aktiviert werden. Yuiles Arbeiten wurden unter anderem in der Blackwood Gallery, Toronto (2017), Tate Britain, London (2017) und Mauve, Wien (2017) ausgestellt.

06 **All systems go, 2017**

[100 Dias, Projektor]

Vladimir Čajkovac

Eine kuratorische Arbeitsübung: Einhundert Haikus, nach Zeitungsartikeln geschrieben als Online-Mitarbeiter über die Amazon-Plattform Mechanical Turk (AMT) für ein Einkommen von 0,01 Dollar pro Gedicht. Ihr endgültiger Verwendungszweck bleibt unbekannt.

_Vladimir Čajkovac lebt und arbeitet in Brüssel, Belgien. Als Kurator von Bedeutungsepidemien interessiert er sich für Formen und Strategien gesellschaftlicher Prozesse und Normen. Sein Forschungsschwerpunkt liegt auf der Verhandlung von Bildern und Bedeutungen im Rahmen der HIV/AIDS-Epidemie. Er war u.a. am Museum für zeitgenössische Kunst in Zagreb tätig und Fellow am Deutschen Hygiene-Museum Dresden im Rahmen des Programms Fellowship Internationales Museum der Kulturstiftung des Bundes.

07 **Mit Algorithmen leben: Warum du dir um Algorithmen Gedanken machen solltest?, 2018**

[Animation, 3.25 min, 16:10]

Tactical Tech

Der Begriff der Algorithmen wird allgemein verwendet, um die Grundlagen alles Möglichen, von Big Data bis maschinellern Lernen zu erklären. Ihre Hauptfunktion ist die Verarbeitung

von Massen an Online-Daten. Anhand bisheriger Verhaltensmuster erraten sie, was wir als nächstes tun werden – von unserem nächsten Einkauf bis hin zu möglichen Straftaten. Diese Animation zeigt die Anwendung von Algorithmen im täglichen Leben und fragt, wie zuverlässig es ist, die Vergangenheit zu nutzen, um die Zukunft vorherzusagen.

// Projekt & Animation in Zusammenarbeit mit Klaas Diersmann

08 **Serious Profiling: Bist du schon erfasst?, 2018**

[Animation, 3.40 min, 16:10]

Tactical Tech

Wenn du ein Smartphone nutzt, hast du ein Online-Profil. Hast du eins oder mehrere? Hast du Kontrolle über dein Profil? Basiert es auf Informationen, die du von dir preisgegeben hast, oder auf Annahmen, die Firmen über dich anstellen? Die Animation zeigt, wie unsere Online-Identitäten auf der Basis unserer Online- und Offline-Aktivitäten erstellt werden und wie sie von der Datenindustrie genutzt werden. Da unsere Profile immer wertvoller werden, gibt die Animation auch Aufschluss über die neuen Kunden dieser Profile in den Bereichen Finanzen, Versicherungen und Politik.

// Projekt & Animation in Zusammenarbeit mit Klaas Diersmann

09 **Daten und Wahlen, 2018**

[Animation, 5.45 min, 16:9]

Tactical Tech

Wie nutzen politische Parteien persönliche Daten, um uns zu beeinflussen? Selbst Informationen die wir als anonym betrachten – wie die Magazine die wir abonnieren oder was wir einkaufen – können zur Erstellung eines persönlichen Profils genutzt werden, das politischen Parteien hilft, Werbung zu generieren, die spezifisch auf uns abgestimmt ist. Die Animation entschlüsselt einige der Firmen, die Teil dieses wachsenden Trends der politischen Beeinflussung sind.

// Projekt & Animation in Zusammenarbeit mit Klaas Diersmann

10 **Das echte Leben oder dein Selfie, 2018**

[Poster, 300 x 150 cm]

Tactical Tech

// Projekt in Zusammenarbeit mit Klaas Diersmann

11 **Ein Tag in Daten, 2018**

[Poster, 75 x 75 cm]

Tactical Tech

Dieses Poster informiert darüber, welche Daten man möglicherweise preisgibt, wenn man unterschiedliche Online-Dienste nutzt.

// Projekt in Zusammenarbeit mit Ingo Diekhäus

12 **A Drop in the Ocean: Your Personality Predicted, 2018**

[Computerstation]

Tactical Tech

Daten sind politische Vermögenswerte, geheimdienstlich relevante Informationen und Einfluss. Digitale Berater, Strategen, Start-ups, Datenbroker und Technologieplattformen bilden eine riesige Beeinflussungsindustrie, die weltweit aktiv in Wahlen und öffentliche Kampagnen eingreift. Informationen über unsere Persönlichkeiten, die aus psychometrischen Profilen abgeleitet werden, stellen einen zentralen Datenbestand dar. *A Drop in the Ocean: Your Personality Predicted* widmet sich dem gängigsten Modell der Profilerstellung, dem OCEAN-Modell, auch „Big Five“ genannt. Es misst fünf grundlegende Persönlichkeitsmerkmale: Offenheit, Gewissenhaftigkeit, Extraversion, Verträglichkeit und Neurotizismus.

An der Arbeitsstation können Besucher_innen den Test absolvieren und mehr über die ‚Grundstruktur‘ ihres Verhaltens erfahren, während ihnen eine Auswahl an Werbematerial angeboten wird, das entsprechend ihrer individuellen Präferenzen generiert wurde.

// Forschung und Entwicklung von Varoon Bashyakarla, Gestaltung von La Loma

_Tactical Technology Collective (Tactical Tech) ist eine in Berlin ansässige gemeinnützige Organisation, die an der Schnittstelle von Technologie, Menschen- und Bürger_innenrechten arbeitet. Das Kollektiv bietet Schulungen an, führt Forschungen durch und schafft kulturelle Interventionen, die zu gesellschafts-politischen Debatten über digitale Sicherheit, Datenschutz und Datenethik beitragen.

13 **A People's Guide to Artificial Intelligence, 2018**

[Lernbroschüre, 80 Seiten]

Mimi Onuoha & Mother Cyborg (Diana Nucera)

Was haben Musikhören, eine Flugreise und eine Polizeikontrolle gemeinsam? Du merkst es vielleicht nicht, aber diese Aktionen könnten alle mit künstlicher Intelligenz (KI) zu tun haben. Von selbstfahrenden Autos bis hin zu Computerprogrammen, die mit Menschen kommunizieren können, werden KI-basierte Technologien in allen Bereichen der Gesellschaft eingesetzt. Sie werden im Alltag (z.B. beim Tippen einer Textnachricht) ebenso genutzt wie in schwerwiegenden Situationen (z.B. bei der Entscheidung, wer mit größerer Wahrscheinlichkeit Verbrechen begeht). Wir hoffen, diese Broschüre regt diejenigen, die neue Technologien entwickeln, zum Nachdenken darüber an, wie sich diese auf unsere Gesellschaften auswirken können. Wir hoffen auch, dass dieses Buch Schwarze Menschen, People of Colour, indigene und eingewanderte Gemeinschaften inspiriert, Technologie als Werkzeug der Befreiung zurückzuerobern.

_Mimi Onuoha lebt und arbeitet in Brooklyn. Sie ist Medienkünstlerin und -forscherin und untersucht die sozialen Folgen des Datensammelns und computergestützter Kategorisierung. Mit Code, in Texten, Performances und Objekten erforscht sie in ihrer Arbeit *missing data* und Arten der Abstraktion, Repräsentation und Klassifizierung von Menschen. Sie hatte Residenzaufenthalte am Eyebeam Art & Technology Center, am Data & Society Research Institute, am Tow Center der Columbia University und am Royal College of Art. 2014 wurde sie für die Gründungsklasse der Fulbright-National Geographic

Digital Storytelling Fellows ausgewählt.

_Mother Cyborg (a.k.a. Diana Nucera) ist hier, um euch mit Liebe in die Zukunft zu begleiten. Sie ist Künstlerin und organisiert und entwickelt zivilgesellschaftliche Bildungsprojekte. Der Schwerpunkt ihrer Arbeit liegt auf der Entwicklung allgemein verständlicher Lehrmaterialien, die Menschen befähigen, Medien und Technologien zu nutzen, um visionäre Lösungen zu erforschen, zu erklären und zu entwickeln.

14 **Reach, Grasp, Move, Position, Apply Force, 2015**

[HD Video, 40 min, 16:9]

Kajsa Dahlberg

Seit mehr als einem Jahrhundert wird Film in Experimenten eingesetzt, um Körper und Bewegungen besser zu verstehen und zu optimieren. Verfahren wie die Methoden-Zeit-Messung, die auf die Entwicklung effizienter menschlicher Bewegungsabläufe abzielen, markieren einen radikalen Wandel in der Haltung gegenüber manueller Arbeit. In *Reach, Grasp, Move, Position, Apply Force* dient die Produktion des Videos selbst als Ausgangspunkt, um zu untersuchen, wie Zeit in Arbeitsabläufen heute verhandelt wird – von Amazon-Lagern, Apple-Fabriken in China bis hin zu kleineren Dienstleistungsbranchen wie freiberuflichen Übersetzer_innen und Paketzusteller_innen.

_Kajsa Dahlberg lebt und arbeitet als bildende Künstlerin in Oslo. Ihre aktuellen Arbeiten sind von queer-feministischer Theorie geprägt und untersuchen die spezifischen Beziehungen zwischen filmischen oder grafischen Körperinschreibungen und den Mechanismen, durch die diese Einschreibungen zu disziplinierenden gesellschaftlichen Kräften werden sowie der Art und Weise, wie sich diese Körper gleichzeitig der Kontrolle widersetzen und für Transformationen und Veränderungen öffnen.

15 **Seed Drawings, seit 2011**

[Serie von Zeichnungen; kundenspezifische Software, Tintenstrahldruck auf Papier, 111.76 x 111.76 cm]

Clement Valla

Der Prozess beginnt mit der Zeichnung eines einfachen ‚Seed‘ [Samen], der in den Online-Marktplatz von Amazons Mechanical Turk eingepflanzt wird, einer globalen Plattform, auf der menschliche Arbeitskraft für Mikrojobs angeboten wird. Für den Preis von €0,04 pro Auftrag wird die Zeichnung von Arbeiter_innen weltweit hundertfach kopiert, jeweils auf Basis der letzten Zeichnung. Die fertigen Zeichnungen vollziehen die Entwicklung des wiederholten Kopierens sowie die Brüche nach, die entstehen, wenn eine Arbeitskraft die Anweisung ignoriert und die Zeichnung verändert. So werden zwei Aspekte zeitgenössischer Netzwerke untersucht: die quasi-automatische Vervielfältigung von Kopien, Nachrichten und Memes online und die Verbreitung von billiger Mikroarbeit durch Crowdsourcing.

// in Zusammenarbeit mit Tausenden Individuen

_Clement Valla ist Medienkünstler und Programmierer und lebt und arbeitet in New York City. In seiner Arbeit thematisiert er, wie Bildverarbeitungssysteme die Welt wahrnehmen und wie automatisierte Bildproduktion Menschen und Dinge auf immer komplexere Weise miteinander verbindet. Vallas Arbeiten wurden unter anderem im The Indianapolis Museum of Art (2012), Museum of the Moving Image, New York City (2013), und MU Eindhoven (2016) ausgestellt.

16 **Dark Content, 2015 – heute**

[Kundenspezifische OKA Jump-Büroische, 26“-Monitore, Videos, Kopfhörer, Kabelrinne, diverse Kabel]

Eva & Franco Mattes

Anders als oft angenommen, wird das Beseitigen anstößiger Inhalte aus dem Internet nicht von komplexen Algorithmen erledigt, sondern ist die nervenaufreibende und anspruchsvolle Arbeit von Tausenden anonymer, als Algorithmen getarnter Menschen. Auf der Grundlage zahlreicher Interviews mit so genannten Content-Moderator_innen geben Avatare

mit computergenerierten Stimmen Erinnerungen an Inhalte wieder, die aus dem Netz entfernt wurden, darunter Pornografie, sexuelle Belästigung und Rassismus. Neue Episoden werden regelmäßig im Darknet veröffentlicht. Um sie zu sehen, laden Sie den Tor-Browser herunter und gehen Sie auf: <http://5cqzpj5d6ljxqsj7.onion>. Die in der Installation verwendeten Tische entsprechen der Ausstattung im Facebook-Löschzentrum Berlin. Durch den Raum läuft auf ungewöhnlich niedriger Höhe eine Kabelrinne, die alle Schreibtische verbindet und die Allgegenwart von Daten veranschaulicht.

_Das italienische Künstlerduo Eva & Franco Mattes lebt in New York City. Ihre Arbeit befasst sich mit einem düsteren Augenzwinkern mit den Ethiken und Politiken des Internets. Ihre Kunst wurde unter anderem im MoMA, New York City (2009), auf der Biennale von Sydney (2016), in der Iberê Camargo Foundation, Porto Alegre (2018) und auf der Athen Biennale (2018) gezeigt. Seit 2004 kuratieren sie das Festival *The Influencers* in Barcelona.

17 **The Unmanned – 1953 – The Outlawed, 2018**

[Staffel 1, Folge 3; HD Video, 26 min]

Fabien Giraud & Raphaël Siboni

Der Film ist die fünfte Folge der Serie *The Unmanned* über die Geschichte des Computers in acht Teilen. *The Outlawed* spielt im August 1953 auf der Insel Korfu im Ferienresort Club Méditerranée, wo Alan Turing seinen letzten Sommer verbringt. Der Mathematiker und Erfinder des modernen Computers muss sich einer Hormonbehandlung unterziehen, zu der er verurteilt wurde, weil er schwul war. An einem sonnigen Nachmittag begibt er sich auf ein provisorisches Floß, um die Morphogenese von Meeresorganismen zu untersuchen. Während er die Küste erforscht, treibt das Floß ab. Ohne ein Ufer in Sicht und verloren auf See, entfaltet sich eine verstörende Szene.

_Fabien Giraud & Raphaël Siboni leben und arbeiten in Paris. Seit 2007 kollaborieren sie im Rahmen zahlreicher Installationsarbeiten, Skulpturen und Filme, die international ausgestellt werden. In ihrer Arbeit haben sie eine von dokumentarischen und anderen Filmtraditionen geprägte Praxis entwickelt. Ihre gemeinsamen Projekte wurden in Foren wie dem Palais de Tokyo Paris (2008), Liverpool Biennale (2017), Casino Luxemburg (2014 und 2018) und Mona, Tasmanien (2018) gezeigt.

18 **Handstücke, 1881-1974**

Museum für Naturkunde Berlin

30 Gesteinsproben aus der Mineraliensammlung

Diese 30 Gesteinsproben kommen aus der Mineralogischen Sammlung des Museum für Naturkunde Berlin. Sie stellen den irdischen Nährboden dar, aus dem sowohl Bots als auch unsere digitalen Welten erwachsen. Die Mineraliensammlung hat ihren Ursprung im preußischen Bergwerks- und Hüttenwesen, das bereits im 17. Jahrhundert hoch entwickelt war und Ingenieure und Bergbauexperten in die kolonisierten Welten bis nach Brasilien entsandte, um Abbau und Techniken zu fördern. Es ist kein Zufall, dass die Sprache der mineralgewinnenden Rohstoffindustrie eine neue Heimat in den Beschreibungen von Datenpraktiken gefunden hat, die Daten abbauen, extrahieren, prozessieren und Daten-Pipelines bauen.

19 **Deep Unlearning (I), 2018**

[Kartenspiel]

Sascha Pohflepp & Chris Woebken

Nichtmenschliche Kreativität, die auf vielen Nährböden gedeiht, und ihre Anwendung werden voraussichtlich Realitäten hervorbringen, die so komplex und fremd sind, dass wir sie nie vollständig verstehen werden. Spielen kommt eine wichtige Rolle zu: Nicht nur als Maßstab für Intelligenz, sondern auch als gemeinsame Plattform, auf der man diesen synthetischen Gehirnen direkt begegnen kann. Das Kartenspiel bietet die Möglichkeit, in einen Prozess tiefgehenden Verlernens zu gehen, eine spielerische Selbstentfremdung für einen winzigen Einblick in die Erkenntniswege des Nicht-Wir. Nahezu 3 Milliarden möglicher algorithmischer Anweisungen können durch Selbst-Randomisierung in Form von Kartenmischen erstellt werden. Ein gewisses Maß an Unsinnigkeit wird erwartet, da genau an dieser Grenze das Verlernen stattfindet und irrationale Bedeutung entstehen kann.

_Sascha Pohflepp lebt und arbeitet als Künstler und Forscher in Berlin und Kalifornien. Sein Interesse gilt gleichermaßen historischen Aspekten und Zukunftsvisionen. In Zusammenarbeit mit Künstler_innen und Forscher_innen arbeitet er zu Themen wie synthetischer Biologie und künstlicher Intelligenz, Geopolitik und Weltraumforschung. Seine Arbeiten wurden unter anderem im MoMA, New York City (2011), Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam (2012) und Pioneer Works, New York City (2016) gezeigt.

_Chris Woebken arbeitet im Bereich Spekulationes Design und als Pädagoge. Er lebt in New York City und lehrt an der New York University und an der Rhode Island School of Design. Seine Arbeiten wurden weltweit ausgestellt, unter anderem im MoMA, New York City, NCCA National Center for Contemporary Art in Moskau und im China National Museum, Beijing.

20 **Rabbit Cotton Tooth Cotton Rabbit, 2018**

[Webseite]

Jane Topping

Als Kind wurde ich von meinem Zahnarzt hypnotisiert. Die Hypnose verlief folgendermaßen: Der Zahnarzt George W. Fairfull Smith befestigte vier Wattebällchen an einem rotierenden Dentalbohrer. Diese Wattebällchen, sagte er mir, seien drei kleine Kaninchen, die von einem hungrigen Fuchs verfolgt werden. Die Kaninchen brauchten ein Versteck und fragten, ob ich ihm erlauben würde, ein Loch in meinen Zahn zu bohren, in das sie laufen konnten. Fairfull Smith würde dann das Loch schnell stopfen, bevor der Fuchs sie erwischt. Ich habe ihm sofort zugestimmt. Ich beobachtete die Wattekaninchen wie sie immer wieder ihre Runden drehten, während Fairfull Smith mir eine Füllung fertigte, ohne Betäubung. Das ganze wurde von einem BBC-Kamerateam gefilmt und 1982 im Fernsehen übertragen. www.rabbitcottontoothcottonrabbit.com ist nach dem Narrativ dieser Hypnose benannt, in der sich ein Kaninchen in ein Wattebällchen verwandelte und in einer Schleife gefangen wurde, bevor es in ein Loch in meinem Zahn verschwand. In meiner Arbeit nutze ich häufig Videoaufnahmen dieser Begebenheit, ausgestrahlte Bilder meines hypnotisierten Selbst. Sie sind ein Fragment einer größeren Dokumentation, in der ich ein medizinisches Subjekt bin, eine Labormaus. In meiner Arbeit führt das Cut-up durch Zeit und Raum, durch Projektionsfläche und Format. Mit dem Cut-up kann ich ‚wahrheitsgetreue‘ Narrative aufschlitzen und neue Geschichten erfinden, Geschichten, in denen mein Bild in Ridley Scotts Blade Runner auftaucht oder in denen mein Körper gekreuzt ist mit einem außerirdischen Wesen, das in ihn eingedrungen ist.

// in Zusammenarbeit mit Patricia de Vries

„Jane Topping ist Künstlerin und leitet den BA-Studiengang Bildende Kunst an der Universität von Cumbria, GB. Ausgehend von ihrem Interesse an feministischer Filmpraxis und Science Fiction, nutzt Topping in ihren Arbeiten Strategien der Aneignung und Erzählung, um etablierte Bedeutungen pop-kultureller Texte zu verzerren. Zu den jüngsten Ausstellungen und Filmvorführungen gehören das 16. Internationale Festival Signes de Nuit, Paris (2018), The Psychedelic Film and Music Festival, New York City (2018) und Guild Cinema, Albuquerque, New Mexico, USA (2018).

The Influencing Machine

nGbK – neue Gesellschaft für bildende Kunst

1 Dezember 2018 – 20 Januar 2019

Auf Basis digitaler Codes führen Bots automatisiert repetitive Tätigkeiten aus. Sie erleichtern, ergänzen oder ersetzen menschliche Handlungs- und Arbeitsschritte und prägen virtuelle wie analoge Strukturen. Dabei ist die Automatisierung nicht mit maschineller Autonomie gleichzusetzen. Bots prozessieren gesellschaftliche, politische und kulturelle Beziehungen, die ihnen programmatisch eingeschrieben sind. *The Influencing Machine* geht den Verschränkungen von Menschen und Maschinen, Digitalität und Materialität, Daten und Erzählung nach.

Arbeitsgruppe:

Vladimir Čajkovac, Kristina Kramer, Bettina Lehmann, Sophie Macpherson, Tahani Nadim, Neli Wagner

Unterstützt von:

Museum für Naturkunde Berlin, Institut für Europäische Ethnologie, Humboldt-Universität zu Berlin (CARMAH)



Die nGbK dankt der Senatsverwaltung für Kultur und Europa für die Förderung und der LOTTO-Stiftung Berlin für die Finanzierung.

ngbk

neue Gesellschaft für bildende Kunst e.V.
Oranienstr. 25, 10999 Berlin
Tel: +49 30 61 65 13-0
Fax: +49 30 61 65 13-77
ngbk@ngbk.de, www.ngbk.de