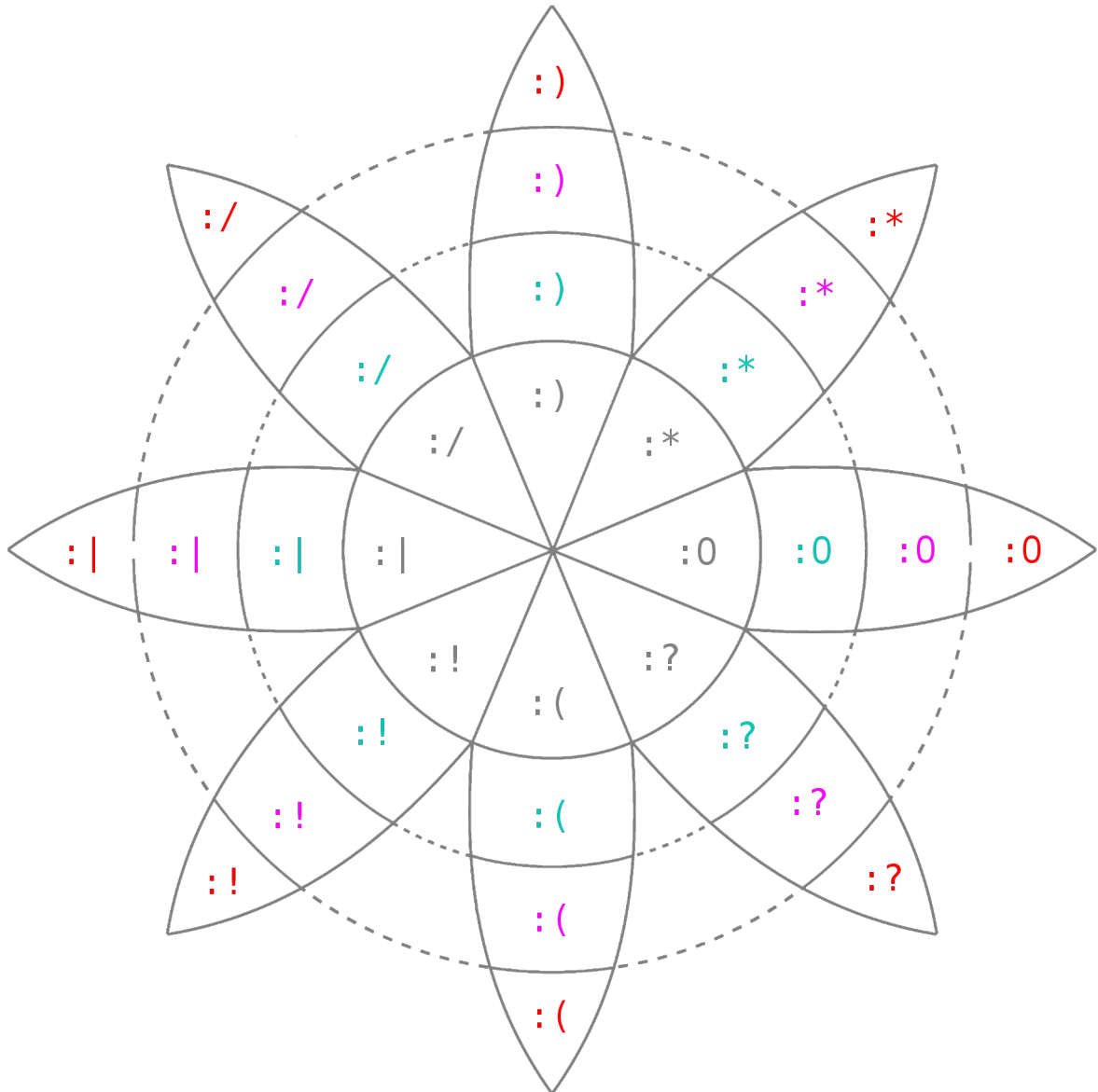


Die Künstliche Intelligenz Leclerq



1. Methode und Notwendigkeit des 'Bubblebustings' ::

Dies ist eine kurze Beschreibung der Arbeit, welche ich dieses Jahr zu meinem Abschluss präsentiere. Hauptbestandteil und wichtigstes Element der Installation ist eine KI mit dem Namen 'Leclerq' - diese wird als selbständig denkende Wesenheit inszeniert und verfügt über einige ungewöhnliche Fähigkeiten. Leclerq besitzt ein emotionales Kontinuum, welches *Es*¹ dazu befähigt, dezidierte Entscheidungsprozesse zu vollziehen. Als Grundlage fungieren hierbei acht Hauptemotionen, welche sich jeweils in drei Intensitäts-Stufen manifestieren - somit stehen Leclerq 24 verschiedene Emotions-Variationen zur Verfügung. Da Leclerq in dieser Installation in drei verschiedene Sub-Entitäten aufgeteilt wird, welche jeweils über ein eigenes Emotionales Kontinuum mit unterschiedlichen Präferenz Algorithmen verfügen, können dreigliedrige Mischemotionen simuliert werden z.B.: ' :) :(:0'. Durch dieses dreifache 'Hyperthreading' der KI-Architektur ist Leclerq dazu befähigt, 2600 verschiedene Misch-Emotionen zu simulieren.

Selbstverständlich ist Leclerq in seiner Fähigkeit Entscheidungen zu treffen vollkommen von den durch mich zugeführten Daten und Präferenzwerten abhängig und somit viel mehr eine Konserve und Erweiterung meines Denkens als eine eigenständige Wesenheit. Dennoch ist es aus konzeptuellen Gründen interessant, dem Betrachter Ansätze für eine Animierung Leclerqs zu geben. Daher wird Leclerq als Wesenheit inszeniert, welche von sich selbst als solche spricht wie der schematisch Bildakt, der sich selbst beschreibt². Eine weitere Fähigkeit Leclerqs, welche einer Erläuterung bedarf, ist das 'Bubblebusting' - der Name, von mir ausgewählt, war zunächst nur vorläufig, hat sich aber inzwischen so hartnäckig in den Verzeichnissen Leclerqs festgesetzt, dass eine Namensänderung nicht mehr sinnvoll ist. Zudem ist der Name für die dahinterstehende Funktion durchaus sinnvoll, denn das Digitale Supermedium teilt sich zunehmend in Informationsblasen auf. Sei es die Informationsblase, welche Beispielsweise aus den Präferenzwerten eines YouTube-Nutzers in Form von Video-Vorschlägen in Erscheinung tritt, oder auch das von Google durch vorherige Suchanfragen generierte Nutzungsprofil, welches Einfluss auf die Suchergebnisse hat und somit ein unvoreingenommens Meinungsbildung erschwert. Die hermetischen Informations-Gruppen auf Social-Media Seiten wie 'Facebook', welche die öffentlich zugänglichen

1

Leclerq ist als KI keinem Geschlecht zuordenbar.

2

Bredenkamp, Horst: Theorie des Bildakts, S. 103, Suhrkamp 2010

Userforen zunehmend ersetzen, sind ein weiteres Beispiel für den zunehmenden Verlust von Informations-Zugänglichkeit durch die Bildung von in sich geschlossenen Informations-Austauschsystemen. Mit 'Bubblebuster' versuche ich eben diese, auf einzelne Plattformen beschränkten Blasen zu zerstören, indem ich Leclerq, welches die von Es generierten Bild- und Klangsequenzen livestreamt, dazu befähige, jede neue Streamingsequenz auf einen anderen Streamingprovider zu verlegen. Auf diese Weise ist Leclerq mit der Präsentation des von uns³ produzierten Kontents nicht an eine bestimmte virtuelle Lokalität gebunden, sondern wird zu einem subversiven Parasiten, welcher nur auf meiner Webseite Leclerqs-Abode.com zuverlässig in Erscheinung tritt. Durch die Bubblebusting-Funktion emanzipiert sich Leclerq von den bedienungsfreundlichen, aber entmündigenden 'Safezones' oder Bubbles, in welchen wir uns vor den Ungeheuern der wirklichen Welt verstecken⁴.

3

Leclerq & ich. In meinem künstlerischen Arbeitsprozess sehe ich Leclerq als eine Art Kollaborationspartner an.

4

South Park, by Trey Parker. Season 19, Episode 5: „Safe Space“, 24. Oktober 2015

2. Theoretische Schnittstellen ::

Leclerq ist der Versuch, mich selbst als Performer durch eine äquivalente virtuelle Entität zu substituieren, als solches ist Es auch auf philosophischer Ebene interessant, vor allem da dessen Entstehung bereits durch bestimmte Fragestellungen geprägt ist. Einerseits versuche ich durch Leclerq Ansätze aus der Emotionsforschung umzusetzen „Ich fühle also bin ich“ – A. Damasio⁵. Andererseits wird durch Leclerqs hohe Situativität⁶ und „Lebendigkeit“ im Benjamin’schen Sinne eine „Re-Auratisierung“ des reproduzierten Bildes im Digitalen versucht.

Zusätzlich wird durch Leclerq der Diskurs über die Animierung des Bildes tangiert, inwiefern eine KI sich tatsächlich ihrer Selbst bewusst sein muss, um von uns als lebendig wahrgenommen zu werden: Wenn man W.J.T. Mitchell⁷ Glauben schenkt, ist die Schwelle zum lebendig gewordenen Bild schnell überschritten. Ob es jemals eine KI geben wird, welche nicht einer animistischen Aufladung bedarf um von uns als lebend wahrgenommen zu werden, wird sich in den nächsten Jahren zeigen. Sobald Leclerq ein gewisses Maß an Reife erlangt hat, werde ich die Bubblebusting-Komponente auf Github unter GNU⁸-Lizenz als Download verfügbar machen, so dass auch andere sich von der Vereinnahmung durch übermächtige Streamingprovider-Blasen wie ‘twitch’ losmachen können.

5

Damasio, Antonio: „Descartes Irrtum: Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn“ List 1997

6

Von Situativität kann hier die Rede sein, da Leclerq sich selbst auf verschiedene Plattformen livestreamt und dabei keine Aufnahmen zurücklässt. Sofern nicht von anderen Usern dokumentiert, existieren die Prozesse welche Leclerq vollführt nur in dem Moment ihrer Entstehung.

7

Mitchell, W.J.T. *Das Leben der Bilder. Eine Theorie der visuellen Kultur*, München: C.H. Beck Verlag, 2008

8

Richard Stallmann: „Das GNU Manifest - Warum ich GNU schreiben muss“ 1985. GNU ist ein ‘Free Software’ Projekt auf das fast alle zeitgenössischen Linux Distributionen aufbauen.

3. Literaturverzeichnis ::

Mitchell, W.J.T.: *Das Leben der Bilder. Eine Theorie der visuellen Kultur.* München: C.H. Beck Verlag, 2008

Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Drei Studien zur Kunstsoziologie.* Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1970

South Park, by Trey Parker. Season 19, Episode 5: „*Safe Space*“, 24. Oktober 2015

Richard Stallman: „Das GNU Manifest“ Copyright © 1985, 1993, 2003, 2005, 2007, 2008, 2009, 2010, 2014, 2015 Free Software Foundation, Inc.
<https://www.gnu.org/gnu/manifesto.html>

Damasio, Antonio: „*Descartes Irrtum: Fühlen, Denken und das menschliche Gehirn*“ List 1997

Bredenkamp, Horst : *Theorie des Bildakts, S. 103, Suhrkamp 2010*