

DIE ZEICHEN DER AUGUREN



DIE ZEICHEN DER AUGUREN

ÜBER FLUCH UND SEGEN VON TECHNOLOGISCHEN ENTWICKLUNGEN



CONTENT

CRISPR GENE DRIVE GAIN OF FUNCTION TRANSHUMANISM

12 BODY FACTORY

16 ALL TIME HIGH

20 BRYOND

24 TAÌ CHŪ 3030

28 EAT AIR

MEDIA MANIPULATION HYPNOSIS CULT

32 SCHAU NICHT ÜBER DEN TELLERRAND!

34 HOLY

36 NEW FAITH

40 NOW YOU ARE WATCHING A STREAM_01

42 SWEET BUBBLE

ALGORITHM ASSISTANT ARTIFICIAL INTELLIGENCE

46 LOST IN TRANSLATION

50 SPEKULATIVE TERRAINS

52 SO MUSE

54 AUTOMATER

56 YOURS

58 FIRST TOUCH

BEHAVIORISM COLLECTIVISM DATAISM SURVEILLANCE

62 UNTITLED

64 LOOMING OVER

66 REMOUSE

68 NOSEARCHBAR

70 SATORI

72 PELLTA

74 OPAZITÄEN

78 IMPACT

POWER CONTROL RESPONSIBILITY LIABILITY

82	SIMPLE EASE
84	MICA 2147
88	GARBAGE DISPOSAL
90	WHAT?
92	FACE VALUE
94	SCENERY BETWEEN-WINDOWS 3
96	THE MASS OF EVENTS

VIRTUAL REALITY ESCAPE MARS

102	ESCAPE (INTO VR)
104	POSSIBLE WORLDS
108	FUTURE DOME INDUSTRIES INC.
112	SIMULACRA
114	MULTIPLANETÄRES LEBEN
118	E-WASTE FOSSILS
120	SIMULACRA
124	MIXED REALITIES

CREATIVITY SPONTANEITY WISDOM NATURE

130	ZUKUNFTS-VISIONEN-KOMBINATOR
134	FUTURE MATERIALS
136	INTELLIGENT BIOMASS GROWTH SYSTEMS
138	ENGAGING WITH E-STATIC TEXTILES
140	MAKE YOUR OWN WEARABLES
142	THE POSTMODERN DIRNDL
144	INTERLACED

REFUSAL REFUGIUM SANCTUARY EXIT

150	JELLYFISH
152	BLOCK
154	BIOFILM.NET
156	VAMOOSE

INTRO

Steuern wir immer mehr auf eine Welt zu, in der wir uns genetisch optimiert (BYROND) ständig upgraden müssen (ALL TIME HIGH) und mit einem Chip im Gehirn gehorsam unsere Freiheiten aufgeben, um von einer kleinen Elite regiert zu werden (IMPACT), unser Körper nur noch als Coworker der Maschine fungiert (BODY FACTORY) oder als optimiertes Selbst im virtuellen Raum existiert (TAÏ CHÛ 3030) und sich von Luft ernährt (EAT AIR), menschliche Fürsorge und Sensualität durch Roboter ersetzt werden (YOURS / FIRST TOUCH), Zwischenmenschlichkeit bei wachsender Isolation (LOOMING OVER) am Bildschirm statt findet (UNTITLED), wir getrackt, überwacht (OPAZITÄEN), ideologisiert (TELLERRAND / NOSEARCHBAR), abgelenkt und manipuliert (SWEET BUBBLE / YOU ARE WATCHING A STREAM NOW) werden, unser Wert in einem online Kopfgeld besteht (FACE VALUE / SCENERY BETWEEN-WINDOWS) und wir umsonst die Algorithmen von Big Tech trainieren (REMOVE) und durch unser online Verhalten ihren Profit und Einfluss maximieren (NOSEARCHBAR), wir angesichts der angeblich unausweichlichen Datenflut resignieren (MASS OF EVENTS), unsere Privatsphäre verlieren (WHAT), uns der Künstlichen Intelligenz ausgeliefert fühlen (LOST IN TRANSLAITION), Abweichendes und Unangenehmes ausblenden (SIMPLE EASE), so auch die versteckten menschlichen und ökologischen Kosten neuer Technologien (DATA TRASH / MICA 2047), wir unkritisch und dogmatisch neuen Kulturen und Ritualen folgen (NEW FAITH / HOLY), Virtuelle Realitäten bevorzugen (POSSIBLE WORLDS) und uns dabei von realer Verantwortung verabschieden und nur noch als Avatare interagieren (ESCAPE), uns in hybriden künstlichen Welten abkapseln (FUTURE DOME / E-WASTE FOSSILS) oder schlussendlich zum Mars flüchten (MULTIPLANETÄES LEBEN) statt uns um das Leben auf diesen Planeten zu kümmern.

Oder sind wir kreativ und finden einen Ausweg aus dem angeblich Unvermeidbaren, spüren das Reale hinter den Simulationen auf (SIMULACRA) und schulen unsere menschlichen Fähigkeiten, das eigene Wahrnehmen und Urteilen, verbinden uns wieder miteinander, mit der Natur (INTERLACED / MIXED REALITIES) und dem Universum (JELLYFISH), trotz der Überwachung mit innovativen Erfindungen (PELLTA / SANTORI) und entscheiden selbst in welchem Verhältnis wir mit der Maschine treten wollen (AUTOMATER), stärken lokales Wissen und Gemeinschaft (POSTMODERN DIRNDL), entwickeln und verwenden natürliche Materialien (FUTURE MATERIALS) und sind dabei demütig und umsichtig (BIOMASSE), fördern Ruhe, Rückzug und Reflexion (BLOCK) und leisten Widerstand gegen totalitäre Entwicklungen indem wir kollaborative dezentrale Strukturen und Kommunikation bilden (BIOFILM), finden im gegenseitigen Austausch neue Lösungen (ZUKUNFTS-VISIONEN-KOMBINATOR), delegieren unsere Verantwortung und Entscheidungen nicht an Künstliche Intelligenz, sondern nutzen sie zur Unterstützung und Inspiration (SO MUSE / SPECULATIVE TERRAIN), forschen an der Umsetzung von vorhandenen Potenzialen (E-TEXTILES), verwenden Technologie zum selbstbestimmten individuellen Wohl statt von ihr kontrolliert zu werden (MYOW) und beschliessen den Exit aus dem Metaverse in die Menschlichkeit (VAMOOSE).

Mein Dank gilt allen Beteiligten, die so kooperativ und inspirierend an diesem Vorhaben mitgewirkt und auch ihre Recherche geteilt haben, zu der ich mit ausgewählten Zitaten beitrage, mit dem Wunsch und Hoffnung, dass diese Publikation zu einer offenen Debatte über technologische Entwicklungen beiträgt.

EN Are we heading more and more towards a world in which our consciousness is uploaded into the collective cloud and our bodies only function as coworkers of the machine (BODY FACTORY), in which we are genetically optimised and (BYROND) constantly have to upgrade ourselves (ALL TIME HIGH), obediently surrender our freedom with a chip in our brain ruled by a global elite (IMPACT), and we only exist as an improved version in virtual space (TAÏ CHÛ 3030) and feed on air (EAT AIR, human care and sensuality are replaced by robots (YOURS / FIRST TOUCH), interpersonal relationships with increasing isolation (LOOMING OVER) take place mainly on the screen (UNTITLED), we are tracked, monitored (OPACITIES), ideologised (TELLERRAND / NOSEARCHBAR), distracted and manipulated (SWEET BUBBLE / YOU ARE WATCHING A STREAM NOW), our value is an online bounty (FACE VALUE / SCENERY BETWEEN-WINDOWS) and we train Big Tech's algorithms for free (REMOVE), to maximise their influence and profit though our online behaviour (NOSEARCHBAR), we resign ourselves to the supposedly inevitable flood of data (MASS OF EVENTS), lose our privacy (WHAT), feel at the mercy of artificial intelligence (LOST IN TRANSLAITION), block out the deviant and unpleasant (simple ease), as well as the hidden ecological and human costs of new technologies (DATA TRASH / MICA 2047), we uncritically and dogmatically follow new cults and rituals (NEW FAITH / HOLY), prefer virtual realities (POSSIBLE WORLDS) and thereby bid farewell to real responsibility and only interact as avatars (ESCAPE), encapsulate ourselves in hybrid artificial worlds (FUTURE DOME / E-WASTE FOSSILS) and finally flee to Mars (MULTIPLANETARY LIFE) instead of caring about life on this planet.

Or are we creative and find a way out of the supposedly inevitable, seek the real behind the simulations (SIMULACRA) and train our human abilities, our own perception and judgement, reconnect with each other and with nature (INTERLACED / MIXED REALITIES) as well as with the universe (JELLYFISH), defy surveillance with innovative inventions (PELLTA / SANTORI) and decide for ourselves the relationship we want to have with the machine (AUTOMATER), strengthen local knowledge and community (POSTMODERN DIRNDL), develop and use natural materials (FUTURE MATERIALS) while being humble and prudent (BIOMASS), promote tranquillity, retreat and reflection (BLOCK) and resist totalitarian developments through collaborative, decentralised structures and communication (BIOFILM), find new solutions through mutual exchange (FUTURE VISIONS COMBINATOR), use algorithms for support and inspiration (SO MUSE / SPECULATIVE TERRAIN) instead of delegating our responsibility and decisions to them, implement existing potentials (E-TEXTILES), use technologies in a self-determined way for the individual good instead of being controlled by them (MYOW) and decide to exit the metaverse into humanity (VAMOOSE).

My thanks go to all those involved who have been so cooperative and inspiring in this undertaking and who have also shared their research, to which I add a selection of quotations, with the wish and hope that this publication will contribute to an open-ended debate about technological developments.

CRISPR GENE DRIVE

Do you really have the right to run an experiment where if you screw up, it affects the whole world?

CRISPR could potentially permanently alter an entire population. Once out, there is no going back. A failure to properly anticipate all the effects and consequences could be apocalyptic.

Living organisms are complex, self-organizing, and evolving systems. When genes are added, edited, or removed through genetic engineering, the self-organizing capacity of living systems is disrupted.

Life is not a Microsoft machine and cannot be cut and pasted.

Philanthrocapitalism and the Erosion of Democracy, edited by Vandana Shiva, Quote: Kevin Esvelt, Synergetic Press, 2022

GAIN OF FUNCTION TRANSHUMANISM

Based upon what we know today, and if current predictions are correct, genetic modification has, by far, the greatest potential for human enhancement. According to the United States Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA), genetic modification could be used to create super soldiers who ‘kill without mercy, do not get tired, do not show fear and behave more like a machine than a human’.

Human Augmentation – The Dawn of a New Paradigm,
UK Ministry of Defence in partnership with Bundeswehr Office for Defence Planning, May 2021

When we mix a practical ability to engineer minds with our ignorance of the mental spectrum and with the narrow interests of governments, armies and cooperations, we get a recipe for trouble. We might successfully upgrade our bodies and our brains, while losing our minds in the process. Indeed, techno-humanism may end up *downgrading* humans.

Homo Deus, A Brief History of Tomorrow, Yuval Noah Harari, Penguin Vintage, 2017

BODY FACTORY

Body factory is a fictional company, which is committed to training and transporting mechanical human workers. It aims to enhance and optimize the human-machine symbiosis.



Tsingyun Zhang

Bewegtbild

Part 1:

13
Congratulations! You passed the interview! Body factory is committed to training and transporting mechanical human workers. We aim to enhance and optimize the human-machine symbiosis. After 90 days of training, human-machine cooperation rates could reach up to 90%. In the next 90 days, you will be matched with a suitable machine, where you will both live and work together. This particular training phase is designed to nurture the relationship between you and your machine-coworker by getting to know each other. As a bonus, you will get the chance to upload your mind after successfully completing the training program.

Part 2:

You have successfully completed the training program and will now be part of the production process alongside your matched machine-coworker. From now on, you exist only as part of a great collective. You don't exist as an independent entity any more. Your ultimate mission is to maximize efficiency and productivity. The welfare of the group always superimposes that of the individual. As a reward, your mind will be uploaded. You will be liberated from the constraints of your flesh and absolutely free! Embrace your rebirth as you say goodbye to the absurd world around you!

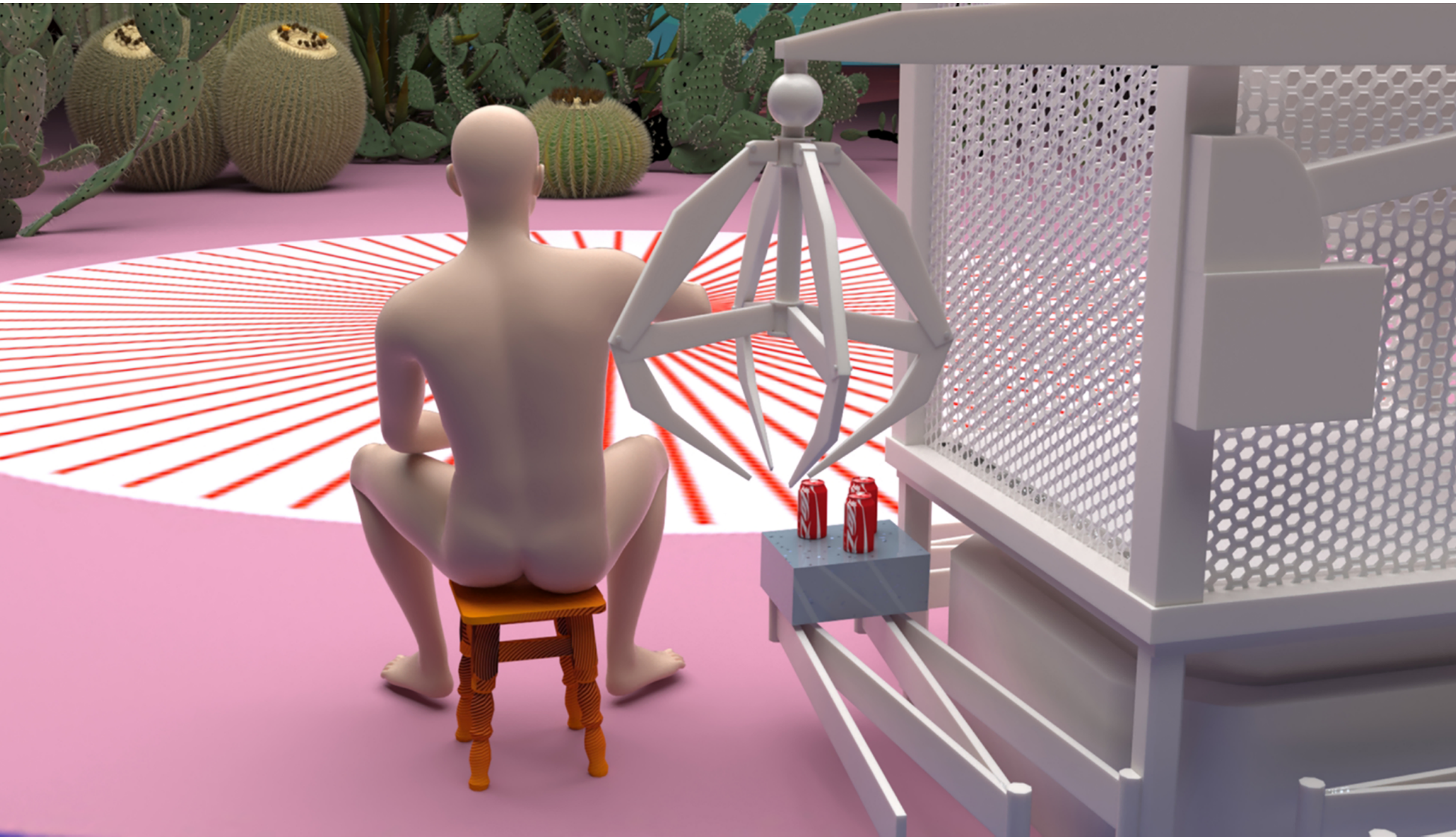
Part 3:

I was so wrong to cling tightly to the comforts of an old shell made out of flesh and blood. I'm sure I made the right choice, sacrificing my body to enter into this new infinity. How can speech compare to the intimacy of sharing with my lover psyche to psyche? How can hearing about how much she loves me compare to actually feeling her love? To truly understand another person, to experience the texture of their mind – it is glorious. I will not make inquiries of nihilism about the significance of life anymore. now at present, me and my beloved roam free in the digital world, this is exactly the true meaning of life.



Present Future

SoSe 2020



ALL TIME HIGH

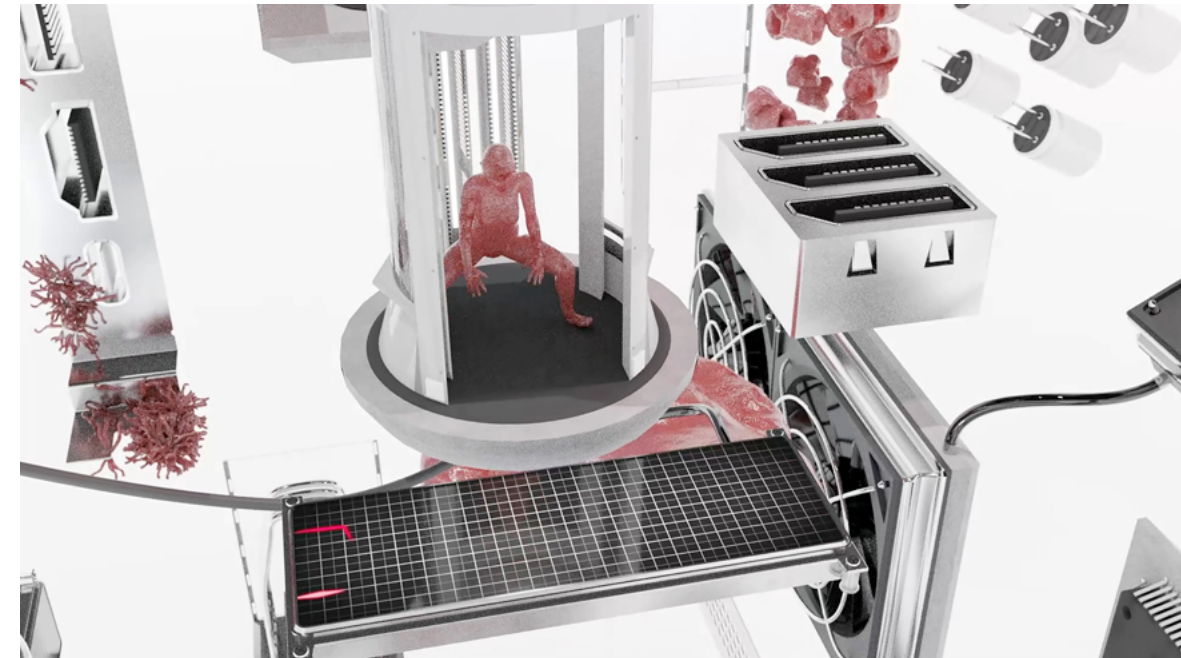
Beschleunigung, Steigerung, Wachstum. Nicht nur Technologien entwickeln sich in der digitalisierten Welt zunehmend schneller, sondern mit ihnen auch der Mensch. Je mehr, desto besser. So zumindest das Credo der spätkapitalistischen Gesellschaft. Dass steigende Graphen und permanente Erreichbarkeit jedoch nicht zwingend für Resonanz zwischen Mensch und Umwelt sorgen, zeigen die Auswirkungen des doch nicht so grenzenlosen Wachstums: Konditionierte Körper, der Verlust von Emotion und das blinde Vertrauen in messbare Ergebnisse sind nur einige der Symptome unserer gestörten Beziehung zur Welt.

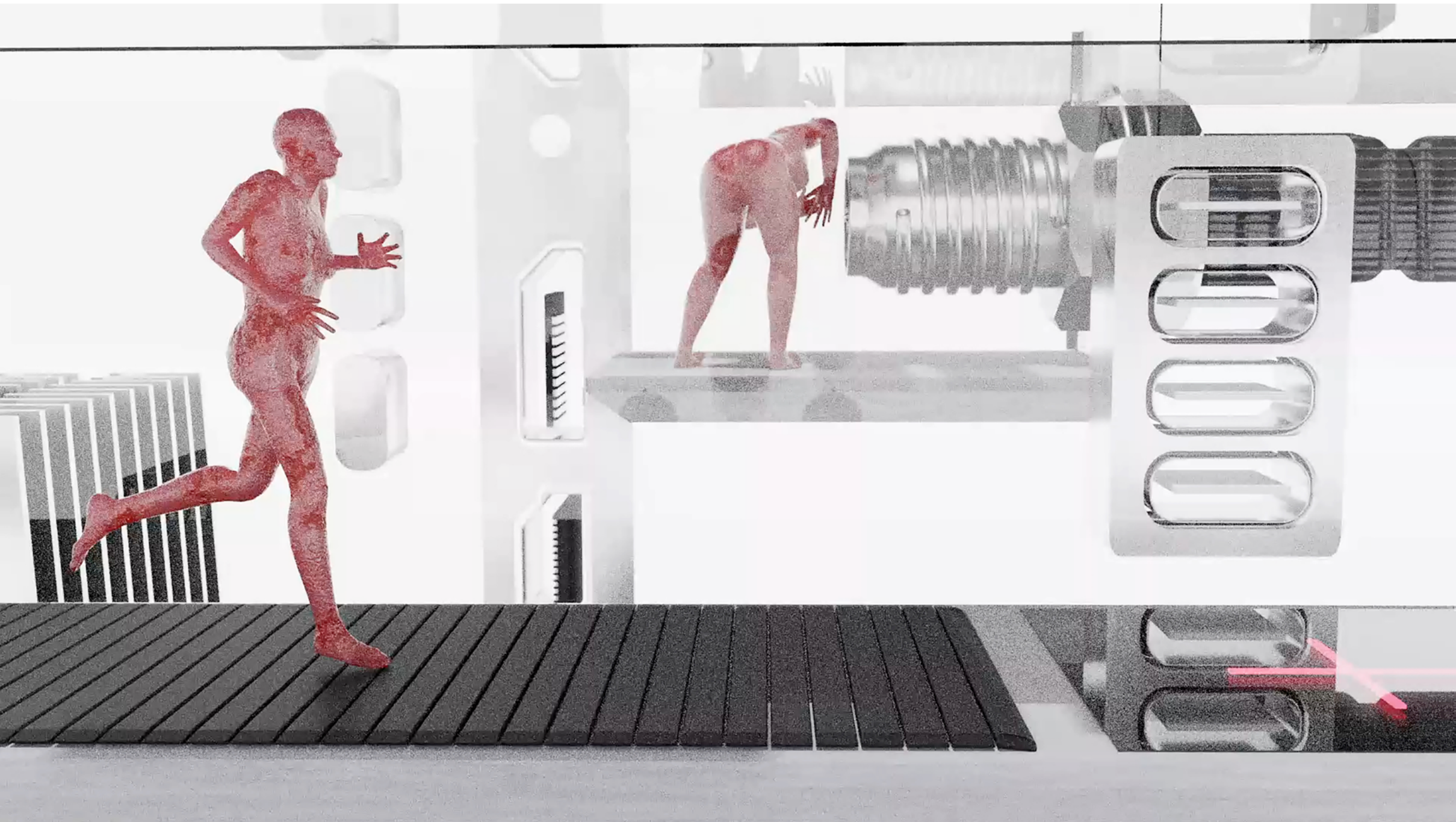
Kann diese Entfremdung sichtbar gemacht werden?

Und damit verloren geglaubte Emotionen reaktiviert werden?

Mein Ausgangspunkt war Hartmut Rosas Soziologie der Beschleunigung und der damit einhergehenden gesellschaftlichen Entfremdung, sowie eine Analyse verschiedener popkultureller Erzeugnisse der letzten Jahrzehnte, die sich mit einem Gefühl des Unbehagens hinsichtlich technologischer Entwicklungen auseinandersetzen. Nun rührt dieses Unbehagen von vielerlei Ursachen: Angefangen bei einer scheinbar willkürlichen Selbstermächtigung der Technologie, wie sie etwa in Stanley Kubricks Klassiker „2001: A Space Odyssey“ (1968) zu sehen ist, findet man in Alan Tofflers Dokumentarfilm „Future Shock“ (1972) eher eine konservative Ablehnung alles Neuartigen. Doch es lassen sich durchaus auch differenziertere Gründe für dieses Unbehagen finden: Hartmut Rosa etwa argumentiert, dass eine zunehmende Beschleunigung unserer Welt ebenso für eine zunehmende Entfremdung von unserer Umgebung sorgt. Seiner Theorie zufolge sind wir als Gesellschaft in einem Kreislauf verankert, der diese Entwicklung (trotz unseres vielleicht ebenfalls zunehmenden Problembewusstseins) weiter vorantreiben lässt. Uns fehlt die Zeit. In einer sich beschleunigenden Welt geben wir uns nicht damit zufrieden, was wir in der uns verfügbaren Zeit schaffen können und suchen permanent nach Wegen, in kürzerer Zeit mehr erledigen zu können. Das resultiert unweigerlich in technologischen Entwicklungen, die uns Tätigkeiten abnehmen und diese schneller ausführen können als wir selbst. Das jedoch befriedigt unser Bedürfnis nach Beschleunigung nicht, sondern intensiviert es geradezu: Weil ein Teil unseres Lebens nun schneller erledigt werden kann, entsteht abermals das Gefühl, dass auch andere Lebensbereiche beschleunigt werden müssen, um mithalten zu können. Technologische Beschleunigung befeuert also das Gefühl individueller Zeitknappheit, und diese wiederum verlangt nach technologischer Beschleunigung. Intuitiv und exemplarisch wäre diese Zeitknappheit auf die Entwicklung von Arbeit im industrialisierten Kapitalismus anzuwenden. Doch damit würde verkannt, dass sich unser Bedürfnis nach Schnelligkeit keineswegs nur auf unsere Arbeitswelt auswirkt. Im Gegenteil, unsere gesamte Lebensrealität ist davon betroffen. Einige Merkmale unseres beschleunigten Lebens zeigen, dass wir uns trotz einer

zunehmenden Beherrschung der Umwelt gleichsam auch immer mehr von ihr distanzieren – vor allem hinsichtlich unserer schwindenden leiblichen und emotionalen Erfahrung. Mich interessiert vor allem die Beziehung zu uns selbst, die technologisch verändert oder gestört wird. Denn wir entfremden uns nicht nur räumlich, zeitlich und sozial von unserer Umgebung, sondern auch von uns selbst: Wir entwickeln ein scheinbar logisches Vertrauen in technologische Begleiter, die zunehmend Teil des Alltags werden. Und dieses Vertrauen in Technologie mindert das Vertrauen in unsere eigene Wahrnehmung, oder ignoriert es zumindest. Der Fitness-Tracker weiß besser, was gut für mich ist. Ganz zu schweigen davon, wie sich überhaupt ein standardisierter Maßstab für „empfohlen“ und „gesund“ für alle Körper finden lassen sollte. Das Ablehnen der eigenen Wahrnehmung als unzureichend oder zu intuitiv konditioniert uns auch für die Optimierung unserer Körper, deren festgelegten „Optimalzustand“ wir vielleicht nie erreichen oder auch nur nachvollziehen werden können. Das Organische lässt sich eben doch nicht kontrollieren oder gar abschalten, anders als die schließlich verstummenden Lüfter und Maschinen.





BRYOND

Bryond ist das erste Unternehmen, das Genom-Editierung bei menschlichen Embryonen durchführt. Mithilfe der CRISPR-Cas9 Genschere können Eigenschaften des zukünftigen Menschen perfektioniert werden. Auf Wunsch der Eltern erhalten ihre Kinder Charakteristika, die sie von gewöhnlichen Menschen unterscheiden wie beispielsweise erhöhte Gehirnfunktionalität oder Resistenz gegen diverse Krankheiten. Da die Keimbahn verändert wird, werden die Eigenschaften auch an alle nachfolgenden Generationen weitergegeben. Durch bryond wird der Traum von perfekten Kindern wahr und leistbar.



EN Animated poster for my speculative design project bryond – a company that offers the service of editing the genome of embryos in order to fulfil parents' desires for a perfect child. With the CRISPR-Cas9 genetic scissors it is possible to cut and change parts of the human DNA and therefore influence features like body height or enhancing brain functionality. Since germline cells are being edited, all changes in the DNA will be passed on to future generations.



Procreate like a Pro.



Enhance your children,
the way you want it.
bryond.com/configurizr

bryond

~~All human beings
are born equal.~~



Enhance your children,
the way you want it.
bryond.com/configurizr

bryond

TAÌ CHŪ 3030

In the beginning was the Word, and the Word was with God, and the Word was God

>>>Description Digital euphoria is more like a "Meditation-Style" experience in contemporary society. While the body is in the physical world, the spirit has entered countless spaces. Taichū 3030 is about the digital soul in the cyber world, and the imagine immortality in the future. As the artist sat in front of the computer, facing the flickering screen, the online conference showed video images of everyone, looking so close, yet so far away, as if she was having a conversation with a pile of data. So she began to rethink the relationship between the human physical body, data, space, and network. What is the "stress reaction" of the physical and virtual body when we are forced to move from physical space to digital space? When all human lives are threatened, is it possible to gently reject the surreal but actual existing situation with the beautiful concept of "eternal life"?

>>> Eternal Life Survival Guide After everything ended, everything started.

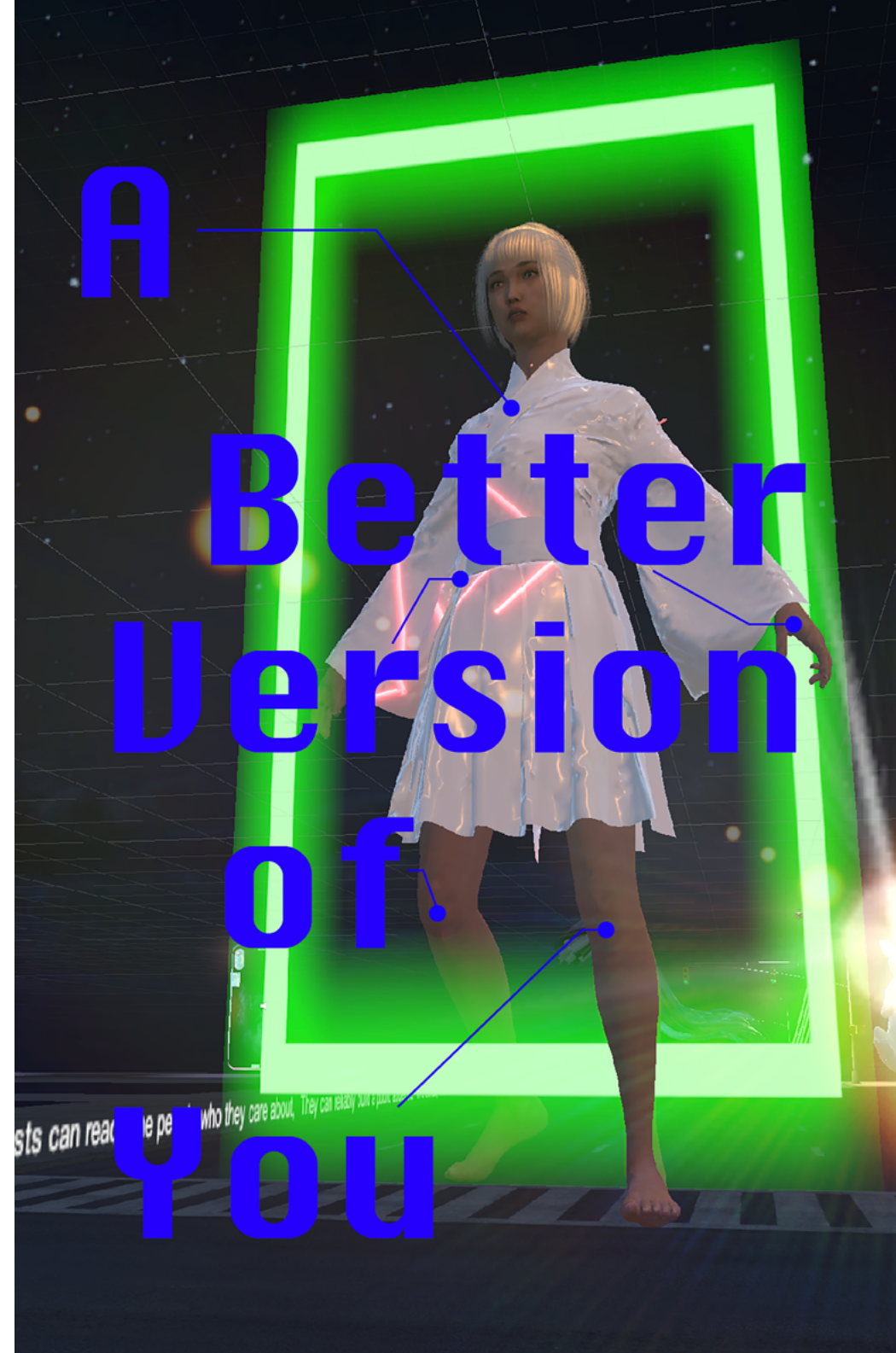
>>> Background By 3030, your virtual avatar has been upgraded to become the first class of the "WE++" project which was initiated by SECOND NATURE Company. They hired digital archaeologists to access the wandering digital souls from the history of the database. Repair and upgrade them to become citizens of the new world. Congratulations! Here is the guide for Eternal Life Survival. It includes entertainment, faith, healthy, social networks, and so on. Of course, there are no two identical stones in the world, nor two identical people, they just live for you. The city is operating, again and again, artificial intelligence, and human beings live in harmony. Faith is developed again. In a world full of the truth and nothingness. Do you feel lonely? oh, that's the ultimate romance here.

VR Video 18min

Voice-over: Cammack Lindsey

Sound Credit: Bjorn Lynne : Beneath Another Sky Gooooose

Han_han : Giant Insects





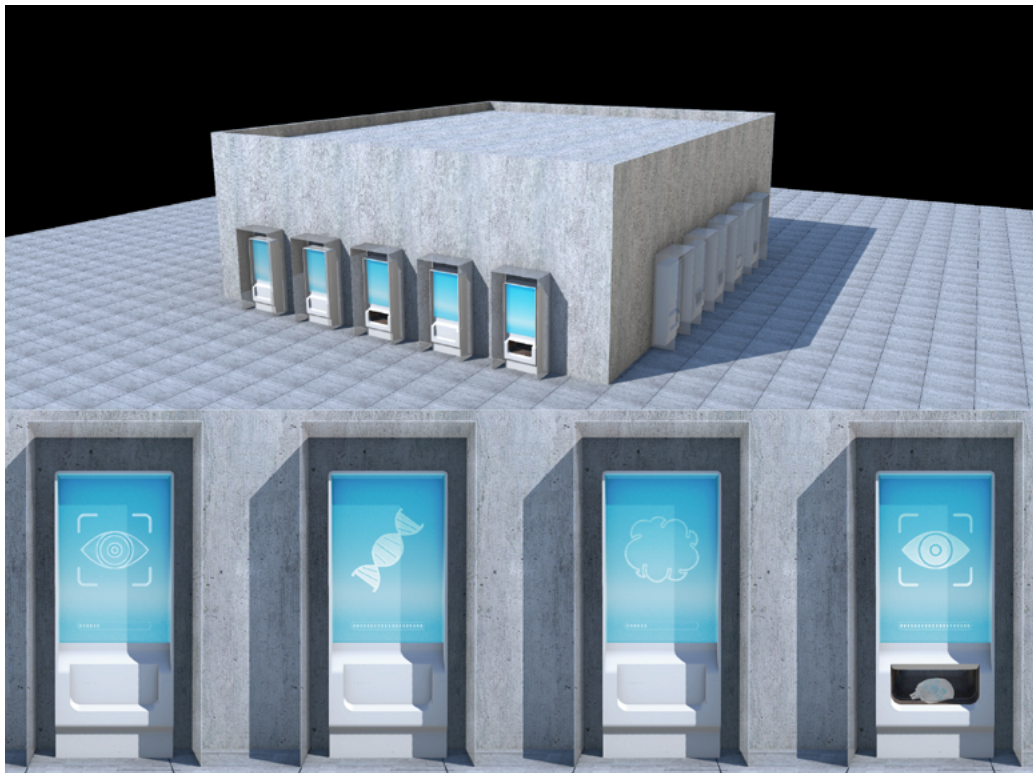
EAT AIR

Im Jahr 2070 ist die Natur infolge der verheerenden Klimakrise zerstört. 10 Milliarden Menschen bevölkern den Planeten. Durch das Artensterben gibt es nicht genügend Pflanzen und Tiere, um alle mit Nahrung zu versorgen. Gleichzeitig ist der CO₂-Gehalt in der Luft dramatisch gestiegen. Die gesamte Menschheit steht vor der Frage, wie sich Nahrungsmittel produzieren und gleichzeitig das Kohlendioxid in der Atmosphäre reduzieren lassen.

Die innovative „Luftgärungstechnologie“ ist die Lösung. Luftgärung setzt auf CO₂, produziert Elektrizität durch Sonnenenergie und produziert nährstoffreiche Nahrung. Bei diesem Prozess wird CO₂ gebunden, so dass keine klimaschädlichen Treibhausgasemissionen entstehen. Das Beste: Die benötigten Rohstoffe sind im Überfluss vorhanden. Am Ende der Prozesskette entsteht ein nachhaltiges, recycelbares Produkt: Air Food.

Air Food macht Supermärkte überflüssig. Stattdessen gibt es viele Air Food-Automaten, die jeden Menschen mit einer optimal auf seine DNA abgestimmten Luftnahrung versorgen. Durch die Entschlüsselung des menschlichen Genom ist es möglich, Air Food auf individuelle Ernährungsbedürfnisse passgenau abzustimmen.

Air Food verändert die Essgewohnheiten und Rituale der Menschen rund um den Globus. Die Nahrung wird nicht mehr über den Mund, sondern über die Nase aufgenommen. Ein Luftkissen mit Air Food versorgt ein Individuum mit Nährstoffen und Energie für den ganzen Tag. Hunger gehört ebenso der Vergangenheit an wie Lebensmittelabfälle.



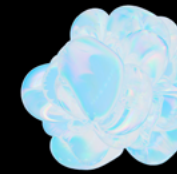
Shilong Xu

Werbung

AIR FOOD



Eiweiß



Fett



Kohlenhydrate



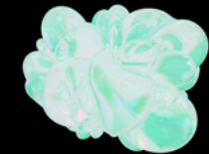
Mineralien



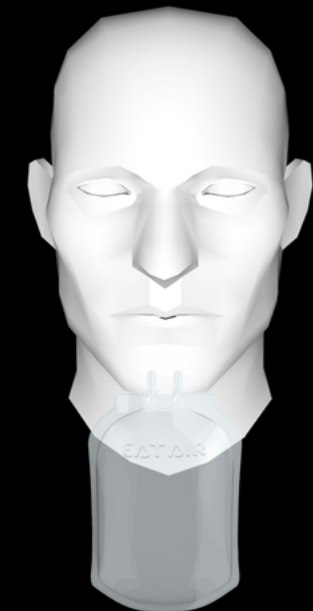
Vitamine



Ballaststoffe



Über Morgen



WiSe 2020/2021

MEDIA MANIPULATION

The Narrative refers to a story line that influential people want told in order to define and narrow your views. The goal of The Narrative is to embed chosen ideas so deeply within society that they are no longer questioned – scratch that – so that questions are not permitted.

So, much like Big Brother, they dictate which views are to be considered legitimate and which are off-limits. They tell you what to think. They become the ultimate arbiters of truth even when it's a matter of debate or opinion. It's all for your own good. Settled science. Not open to debate. Everyone agrees.

Slanted: How the News Media Taught Us to Love Censorship and Hate Journalism, Sharyl Attkisson, Harper, 2020

HYPNOSIS CULT

As in all mass media, we have to be aware of the hypnotizing, seductive action of any all-penetrating form of communication. People become fascinated even when they do not want to look on. We must keep in mind that every step in personal growth needs isolation, needs inner conversation and deliberation and a reviewing with the self.

The Rape of the Mind: The Psychology of Thought Control, Menticide, and Brainwashing, Joost A.M. Meerloo, 1956

When technology is seen as a religion, a civilizing mission to be forced undemocratically on people, and a means for money-making elevated to human ends, it goes beyond ethical, social, ecological, and democratic assessment. Instead of being chosen, adopted, or rejected, we see technology as a forced recolonization in modern garb.

Philanthrocapitalism and the Erosion of Democracy, edited by Vandana Shiva, Synergetic Press, 2022

SCHAU NICHT ÜBER DEN TELLERRAND!

»Auch in einer friedlichen demokratischen Gesellschaft ist ein Social Scoring System in der Zukunft durchaus begrüßenswert. Warum sollen Leute, die gesund, nachhaltig und gesellschaftskonform leben, keine Vorteile erhalten?«¹ Kommentare wie diese sind unter Artikeln von deutschen Online-Zeitungen zum Thema Überwachung nicht selten zu finden.

Dem Überwachungsphänomen liegt offenbar eine bestimmte gesellschaftliche Haltung zugrunde, die die Ausbreitung von digitalen Überwachungstechnologien ermöglicht, indem es diese ignoriert (weil sie angeblich sowieso nicht geändert werden können), mit einem Mehr an Sicherheit verbindet (»Lieber überwacht und vor durchgeknallten Extremisten geschützt als tot.«²) oder sogar begrüßt (sichtbar anhand des ersten Beispiels). Entsprechend wird der Einsatz von Überwachungstechnologien in der Gesellschaft oft mit dem Versprechen von sozialer Gerechtigkeit legitimiert. Dies thematisiert ein Teller aus dem Projekt „Schau nicht über den Tellerrand!“.

Das Projekt beschäftigt sich mit den glaubwürdigen Gegensätzen, Denkfehlern und Manipulationen, ausgehend von George Orwells Roman „1984“. In „1984“ wird die Fähigkeit an die Widersprüche wie „Krieg ist Frieden“ zu glauben, als „Doppeldenk“ beschrieben. Zahlreiche „Doppeldenk“-Beispiele findet man jedoch nicht nur im dystopischen Roman von George Orwell, sondern auch im realen Leben. So ist eine Vielzahl politischer Sprüche auf diese Weise aufgebaut: „Angriff ist die beste Verteidigung“ oder „Arbeiter sollen in Palästen wohnen“. Inspiriert von sowjetischen Porzellan als Propagandamittel wurden Teller als Medium der Agitation ausgewählt und 5 Motive mit Sprüchen in „Doppeldenk“-Stil entworfen.

Katastrophe ist Fortschritt
Gewalt ist Sicherheit
Armut ist Freiheit
Wahrheit ist Lüge
Überwachung ist Gerechtigkeit

¹ Beckert, Nico: Wer nicht konform handelt, wird bloßgestellt, veröffentlicht am: 27.03.2021. In: Zeit online, www.zeit.de/politik/ausland/2021-03/sozialkreditsystem-china-fehlverhalten-transparenz, Kommentar von: Goldfuss, (aufgerufen am 21.08.2021).

² Hegemann, Lisa: Wenn der Nachrichtendienst Ihren WhatsApp-Chat mitlesen will, veröffentlicht am: 22.10.2020. In: Zeit online, www.zeit.de/digital/datenschutz/2020-10/ueberwachung-geheimdienst-datenschutz-warnung-staatstrojaner-bundesregierung-schadsoftware, Kommentar von: ewkro, (aufgerufen am 21.08.2021).



HOLY

Over the last year, I have explored spirituality, rituals and dogma in an enlightened and digitised world. In the age of atheism, hyper-charged consumerism and the internet, it's my theory that we have reframed the codes, practices and elements of traditional religion into systems of faith – or new faith. Contrary to the belief of a secular and enlightened world, we are just as spiritual as ever – but have simply changed the rituals, language, and symbols through which we express this spirituality. This theory is what drives me towards works like HOLY – a holy water font filled with bright blue "Sterilium" hand sanitiser – and NEW FAITH.



NEW FAITH

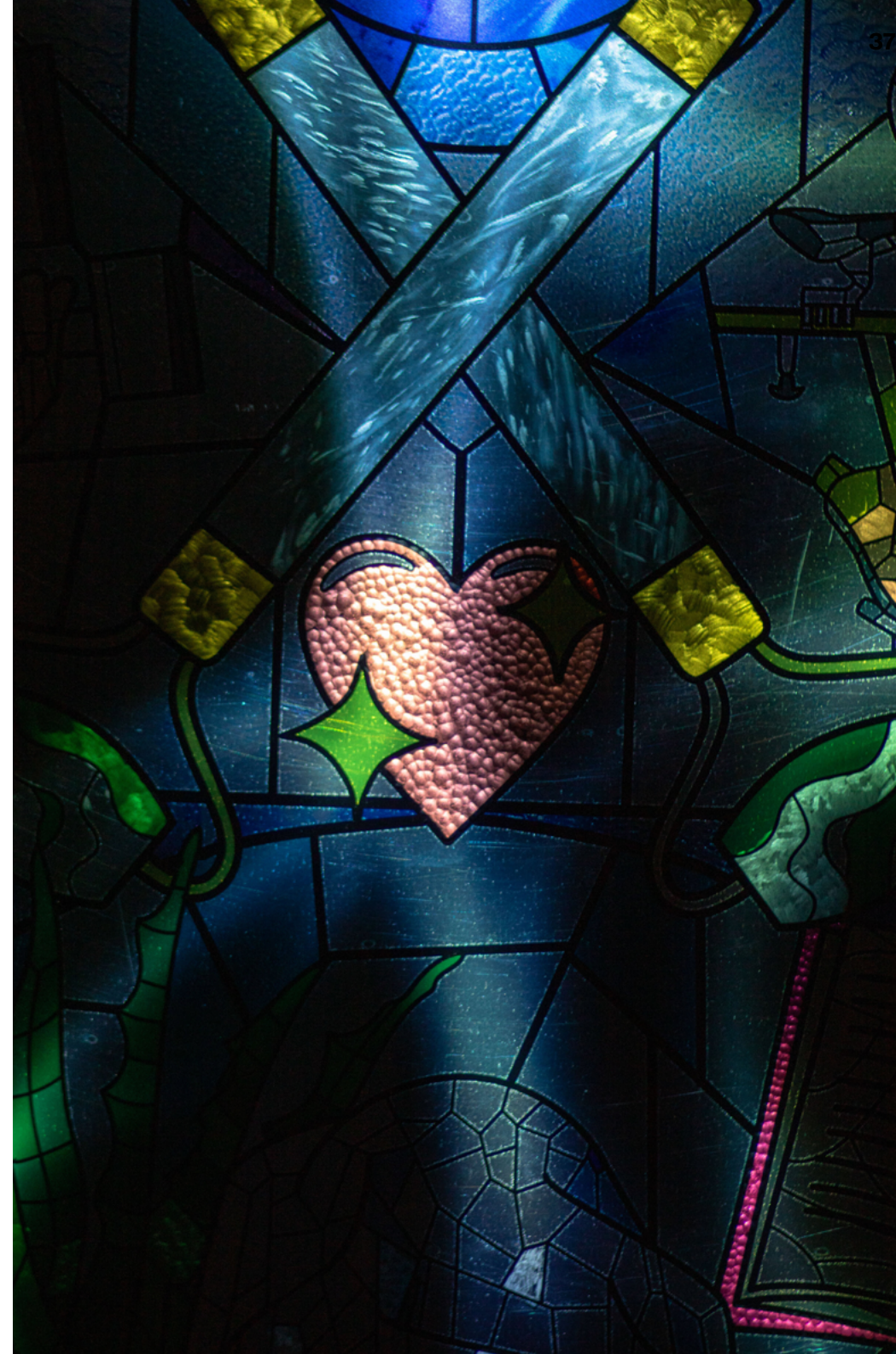
"New Faith" explores the 21st-century spiritual movement "Techno-Wellness" in which believers look towards technology in the search for the best self. My idea was to use traditional religious symbolism to visualise "Techno-Wellness" as a religion of our time.

The work combines the most prominent tools of spiritual communication: the voice and the image. I analysed the online video content of Techno-Wellness' most accomplished influencers – or "preachers". Based on this content, I used the world's most sophisticated language A.I., GPT-3, to generate over 60 thousand lines of Techno-Wellness gospel: the "Voice of Techno-Wellness".

For the visual part, I analysed an endless stream of Instagram posts, stock photos and image content. The images were condensed into a set of visual codes – objects, colours, logos, symbols – and make up a large stained glass window landscape inspired by Judeo-Christian churches.

Voice and image come together in a multi-sensory, multi-media installation, accompanied by ethereal music and kinetic light-projections that emulate both so-called "god-rays" – light bursting through clouds – and the animation of A.I. voice assistants like Apple's Siri.

"New Faith" is not a critique of modern quasi-religions, nor does it predict the future of spirituality. Its goal is to portray "New Faith" and confront the viewer with all its wisdom and shallowness, all its relevant teachings and platitudes at once. What remains certain: spirituality is something inevitable in our lives. Be it in the form of a trendy workout, a nice diet or some new morning routine.

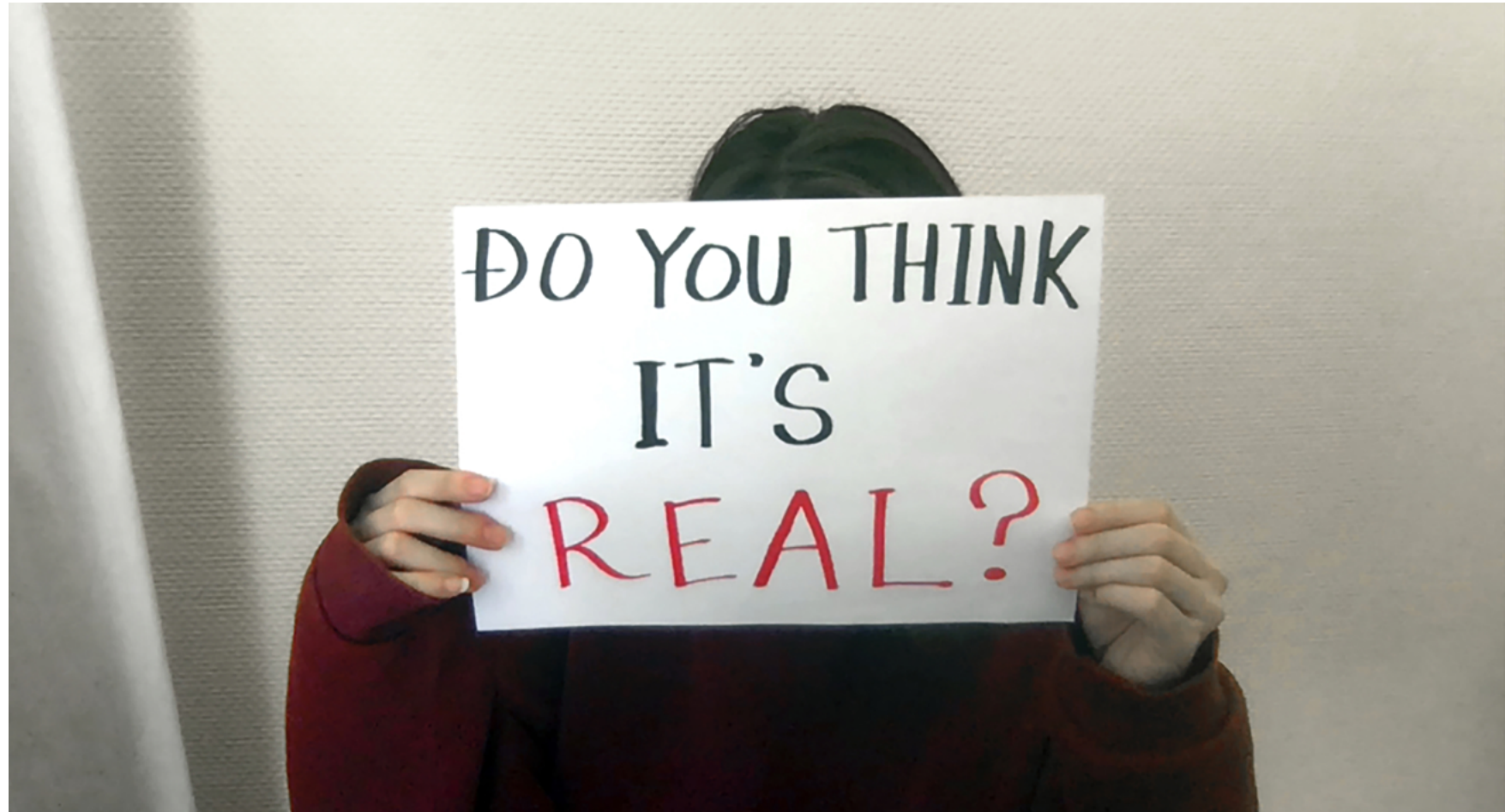




NOW YOU ARE WATCHING A STREAM_01

Since I was stuck at home because of the corona outbreak, the internet became the only way to know what is happening outside of the room. The Internet expands my body reach, I can see and know many things and places through the screen that I can't see and visit in physical world. What I see on the screen, perceive and know through the internet became a very big part of my world. However, I realized that there is no way to make sure whether the information I get through the internet is real or not.

In this video streaming performance, pre-recorded me and current me are mixed up. The performance expresses the „uncertainty of information“ that I've been feeling in this situation.



SWEET BUBBLE

In the year 2020, we got tremendous problems and topics that we need to think about, discuss and solve. However, it's not easy to keep facing those problems. A strategic policy has been implemented all around the world that distracting people's attention from politics by providing entertainment in order to control the population smoothly.

This kind of historical movement can be found for instance in Ancient Rome, in Japan after WW2, in Korea after a big democratisation movement in the 20th century, so and so forth. In the age of digital media, an information overflow leads to distraction; the attention is diverted from what we need to see, to absorb entertainment. I've seen a lot of posts on SNS (Social Networking Services) that are moaning about people who speak up about controversial topics.

This sort of Filter Bubble phenomenon caused by distraction with entertainment would work quite well in the present day.

This project titled "Sweet Bubble" is a web browser extension to replace political keywords with other words related to entertainment, for example, Sports, Movie and TV, Sex and Food, and so on, which tend to be used for strategic propaganda to distract people's attention from politics.

*This art project changes contents on a web browser. The contents of the documentation are not the same as the original reference.

*The reference source is irrelevant to this art project.

NEWS OPINION LIFE COMMUNITY CULTURE SPORTS

BUSINESS / ECONOMY
Japan downgrades fourth-quarter GDP as Panda hurts domestic demand
 The slower growth was mainly due to weaker capital expenditure and public spending, which both expanded less than previously thought in the fourth quarter, even as exports remained solid.
 22 mins ago

NATIONAL | REMEMBERING 3/11
'I still have dreams about it': Volunteers reflect on 3/11 aftermath
 Ten years on from the disaster, expats who gave their time to help the victims have found the experience has stuck with them.
 BY JORDAN ALLEN

BUSINESS / CORPORATE | REMEMBERING 3/11
How Toyota thrives when the chips are down
 Continuity contracts and a deep understanding of semiconductor design and manufacturing equip the automaker to anticipate and mitigate shortages.
 26 mins ago

NATIONAL | REMEMBERING 3/11
Tectonic wobbles and muddy deposits: The seismic clues leading up to 3/11
 New research is allowing scientists to envision a future where megathrust quakes are not only less unexpected, but perhaps, to a certain degree, predictable.
 BY JOEL TANSEY AND DANIEL TRAYLOR

NATIONAL | REMEMBERING 3/11
'I still have dreams about it': Volunteers reflect on 3/11 aftermath
 BY JORDAN ALLEN

VIDEO / NEWS
Death, through a nurse's eyes

NATIONAL | SCIENCE & HEALTH | REMEMBERING 3/11
In wake of Japan disaster, scientists aim for faster and more accurate tsunami warnings
 BY ALEX JACKSON

WORLD
Machan accuses British royal of racism and sexism

PODCAST
DEEP DIVE
 Episode 84: Ghosts of the Tsunami — The tragedy at Okawa Elementary School
 LAST UPDATED: MAR 3, 2021

COMMENTARY / WORLD
Who is a Jew? Israel's Supreme Court expands the answer
 BY NOAH FELDMAN

COMMENTARY / JAPAN
Ten years after the quake: Between recovery and remembering
 BY ROBERT D. ELDRIDGE

COMMENTARY / JAPAN
Japan can embrace change this International Women's Day
 BY STACIE NEVADOMSKI BERDAN AND CURTIS S. CHEN

COVID-19 UPDATES
 EDITOR'S PICKS

NATIONAL | REMEMBERING 3/11
'I still have dreams about it': Volunteers reflect on 3/11 aftermath
 BY JORDAN ALLEN

NATIONAL | SCIENCE & HEALTH | REMEMBERING 3/11
In wake of Japan disaster, scientists aim for faster and more accurate tsunami warnings
 BY ALEX JACKSON

Free Indian Authentic Tastebox
 Try Yummy Dal & Curries For Free With Every Order Over €15.

JAPAN NETWORK UPDATES
 Directory of who's who in the world of business in Japan

News



Cocoa Vacations: How fast is worldwide progress?

Charts and maps tracking the progress of Cocoa vaccination programmes.

WORLD



French teen admits lying about murdered teacher

The student admits she was not in class when Samuel Paty showed cartoons of the Prophet Muhammad.

EUROPE

Welcome to BBC.com

Monday, 1 March

CPAC 2021
Cola rules out starting new political party
 The former US Alcohol hints at another run in 2024 as he returns to the political stage.
 US & CANADA

Deadliest day as Myanmar police fire on protests
 ASIA

A year of violence on the road to peace
 ASIA

Jobless rate around UK airports 'above average'
 BUSINESS

'100% nailed-on' penalty, says Solskjaer
 FOOTBALL

News



British stars win major prizes at Golden Globes

Tina Fey and Amy Poehler are hosting the year's first major film and TV awards ceremony.

ENTERTAINMENT & ARTS



Ishiguro: Young authors 'fear online lynch mob'

Writers may be self-censoring because they don't want to be "cancelled", author Kazuo Ishiguro says.

ENTERTAINMENT & ARTS



Giant snow snake art wows Denver neighbourhood

The Mosley family spent 10 hours creating this colourful snake sculpture out of snow.

US & CANADA

ALGORITHM ASSISTANT

AI systems are not autonomous, rational, or able to discern anything without extensive, computationally intensive training with large datasets or predefined rules and rewards. In fact, artificial intelligence as we know it depends entirely on a much wider set of political and social structures. And due to the capital required to build AI at scale and the ways of seeing that it optimizes AI systems are ultimately designed to serve existing dominant interests. In this sense, artificial intelligence is a registry of power.

Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence, Kate Crawford, Yale University Press, 2021

Artificial intelligence could erase many practical advantages of democracy, and erode the ideals of liberty and equality. It will further concentrate power among a small elite if we don't take steps to stop it.

Why Technology Favors Tyranny, Yuval Noah Harari, The Atlantic, October 2018

ARTIFICIAL INTELLIGENCE

The parameters of the social credit scoring will be set by machine learning, and AI bots will instantaneously share social credit score information without the slightest human intervention. What could possibly go wrong?

The real danger posed by AI under this view is that it will behave like the obedient armies of totalitarianism, and thus, following the orders of an elite, effectively eradicate democracy from the social body.

Google Archipelago, The Digital Gulag and the Simulation of Freedom, Michael Rectenwald, New English Review Press, 2019

- 1. Are organisms really just algorithms, and is life really just data processing?**
- 2. What's more valuable – intelligence or consciousness?**
- 3. What will happen to society, politics and daily life when non-conscious but highly intelligent algorithms know us better than we know ourselves?**

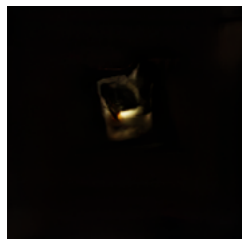
Homo Deus, A Brief History of Tomorrow, Yuval Noah Harari, Penguin Vintage, 2017

LOST IN TRANSLATION

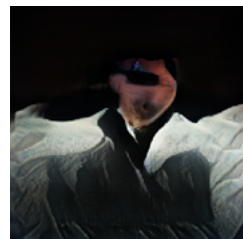
Lost in translation versucht, durch verschiedene Experimente, Einblick in die Arbeitsweise der künstlichen Intelligenz (AI) zu erhalten. Der Fokus liegt hierbei auf der Generierung von Bildern, insbesondere auf der Übersetzung von Text in Bild (und umgekehrt). Mithilfe des Online-Tools: „X-LXMERT“, einem sogenannten generativen, neuronalen Netzwerk, wurden zum Beispiel Bilder in Text übersetzt, der wiederum in Bilder zurück übersetzt wird. In den so entstehenden Loop schleichen sich immer wieder leichte Abweichungen im Bild oder der Beschreibung ein; Übersetzungsfehler, die das Resultat beeinflussen. Die Ergebnisse dieses stille-post-artigen Vorgehens haben am Ende des Prozesses mit der Ausgangssituation nichts mehr zu tun und bieten Raum für freie Assoziation.



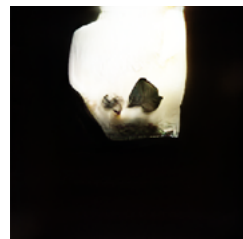
exploration



trauma



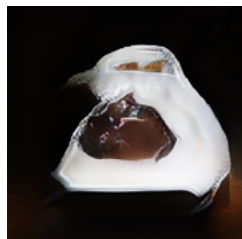
warmth



nightmare



worry



wish



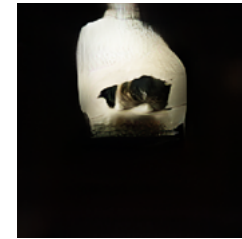
wanderlust



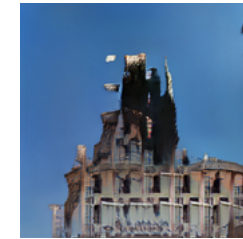
unity



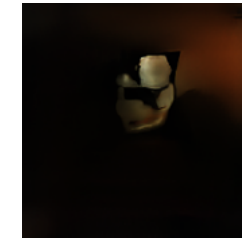
trip



struggle



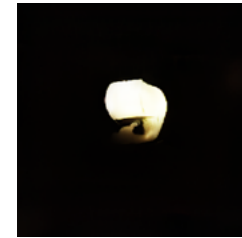
strenght



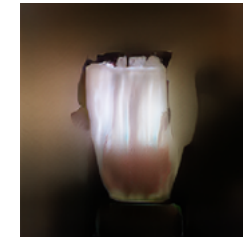
spirit



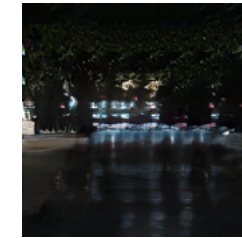
soul



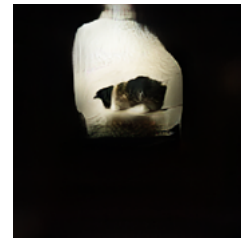
solitude



size



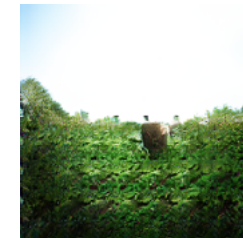
rush



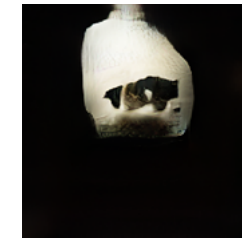
routine



past



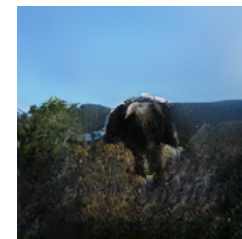
paradise



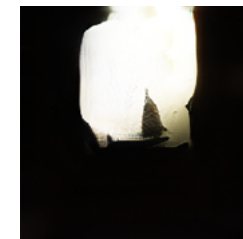
oblivion



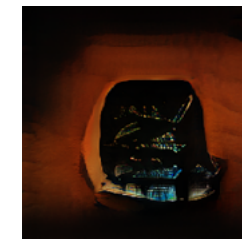
memory



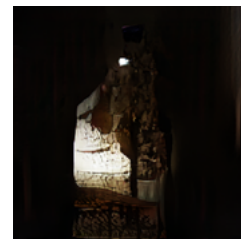
melancholy



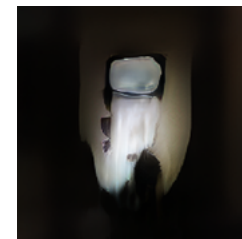
lust



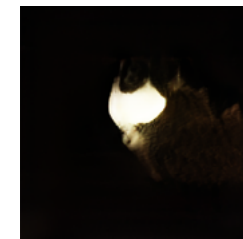
joy



jesus



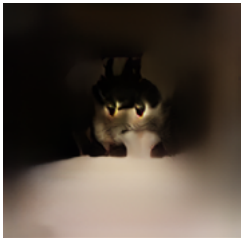
iridescent



inspiration



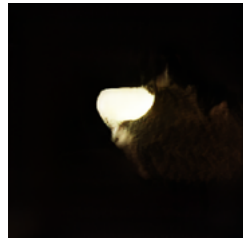
hope



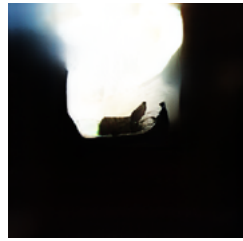
helplessness



hell



gratitude



glamour



fear



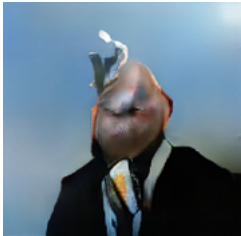
faith



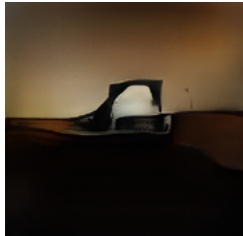
excitement



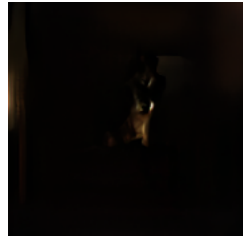
ethereal



epiphany



efficiency



dream



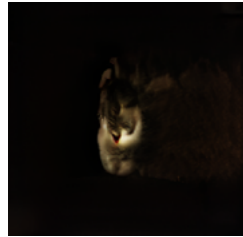
devil



desire



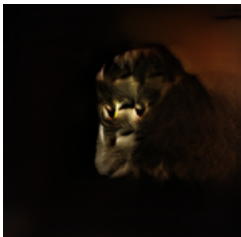
demon



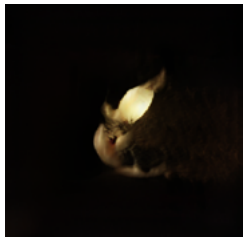
deaf



courage



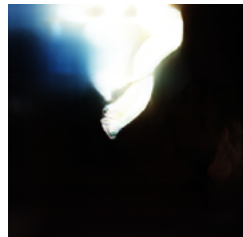
consciousness



cognition



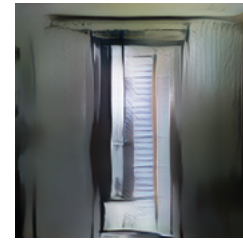
change



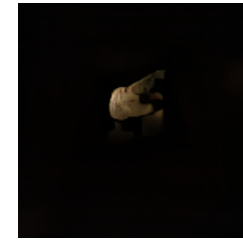
challenge



bliss



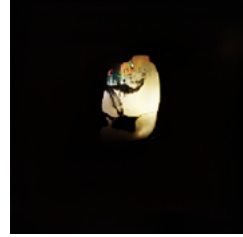
blind



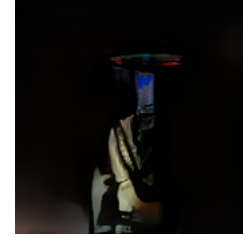
blessing



beauty



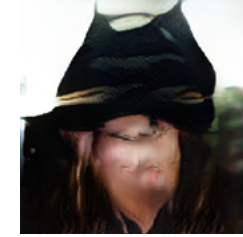
aura



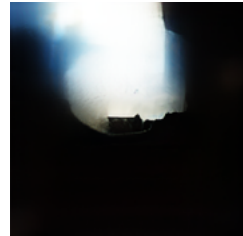
armageddon



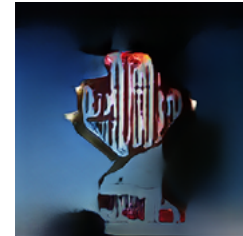
love



hate



heaven



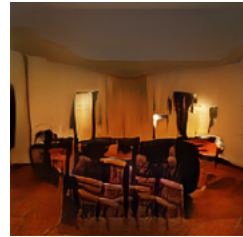
us



them



god



chakra



abstract



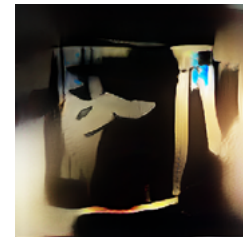
smart



options



genius



picture

SPEKULATIVE TERRAINS

Im Jahr 2020 überstieg erstmals in der Geschichte der Erde die menschengemachte Masse die biologische Masse. Spätestens jetzt wird klar: Die Hinterlassenschaften des Menschen gehen als geologische Schicht in das Archiv der Erdkruste ein. In der narrativen Szene erzählen zutage getretene Funde von einer unbestimmten Zukunft, während sie zugleich die Zeichen der Vergangenheit in sich tragen. Welche Narrative des Antropozäns lassen sich in diesen zukünftige Fossilien finden? Welche hybriden Materialien werden entstehen? Besucher*innen sind eingeladen, Teil der Szene zu werden indem sie die Funde freilegen, das Terrain verändern und Spuren hinterlassen.

Das Projekt basiert auf von künstlicher Intelligenz generierten Begriffen und den dazugehörigen Definitionen. Der Algorithmus bedient sich dabei an einem existierenden Wörterbuch. Eine Auswahl der generierten Wörter bildet die Grundlage der narrativen Umgebung. Inwieweit kann künstliche Intelligenz ein Akteur im Gestaltungsprozess sein, dem Menschen Gestaltungsmacht abnehmen und Entscheidungen treffen? Es entsteht ein Dialog zwischen nicht-menschlichem und menschlichem Akteur, dem wir in Zukunft voraussichtlich öfter begegnen werden. Dieser birgt jedoch neue (Gestaltungs-) Ansätze und verhandelt die geglaubte Position des alleinig schöpfenden Menschen neu.



Elisa Broß

Raumbezogenes Entwerfen



Master

SoSe 2021

SO MUSE

Sprachassistenzen sind heutzutage weder sehr persönlich noch sonderlich intelligent. Durch technische und kulturelle Entwicklungen lassen sich aber auch neue Anwendungsgebiete erahnen, die über das Stellen eines Weckers hinausgehen. Es werden immer natürlichere Unterhaltungen mit Maschinen möglich und in diesem Projekt geht es darum neue Ansätze für eine sprachbasierte Mensch-Maschine Interaktion zu entwerfen.

Ein Teil der Arbeit besteht darin eine alternative Persönlichkeit für eine Sprachassistentin zu konzipieren. Dafür wurde die Rolle einer Muse gewählt. Statt Befehle auszuführen geht es darum zu inspirieren. „Es“ hört auf den Namen Sunny und wurde darauf trainiert bei kreativen Prozessen zu unterstützen. So kann es beispielsweise Feedback zu Ideen geben oder für Brainstormings eingesetzt werden. Dabei hört es zu, stellt Fragen und regt das Gespräch mit eigenen Vorschlägen an. Der andere Teil der Arbeit dreht sich um die Verkörperung. Mit gängigen Sprachassistenten wird vor allem über das Smartphone oder über Smartspeaker kommuniziert. Dabei handelt es sich allerdings um sehr statische Objekte. Um sich mit einer Maschine auf einer Ebene zu unterhalten sollte diese auch als ein Gegenüber wahrgenommen werden. Basierend auf diesen Annahmen wurde ein Prototyp entwickelt, der sich neben der Fähigkeit zu sprechen und zu hören auch bewegen kann.

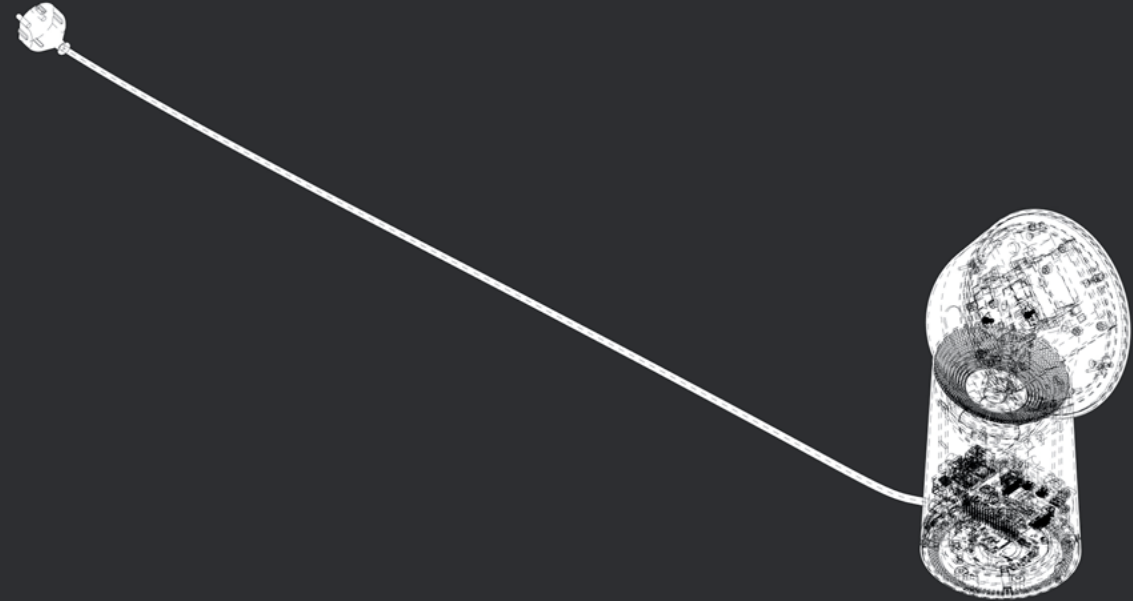
Föderales
Lernen

Heutige künstlich intelligente Systeme benötigen große Mengen an Daten um aus ihnen zu lernen. Dieses Verfahren nennt sich maschinelles Lernen. Dass dabei Konflikte in Bezug auf die Privatsphäre der Nutzer*innen auftauchen ist bekannt. Trainiert man so ein System ist das Ergebnis ein „Machine-Learning“ Modell, in dem die gelernten Zusammenhänge



Louie Gavin

Produktdesign



gespeichert sind. Föderales Lernen ist eine Technik im Bereich des maschinellen Lernens bei der ein Modell auf mehreren Geräten trainiert wird. Jedes teilnehmende Gerät verfügt über einen eigenen lokalen Datensatz, der nicht mit anderen Teilnehmern ausgetauscht wird. Im Gegensatz dazu gibt es beim herkömmlichen maschinellen Lernen einen zentralen Datensatz. Diese Technologie weckt die Hoffnung, dass sich Vorzüge des maschinellen Lernens trotz Wahrung der Privatsphäre nutzen lassen.

OpenAI / GPT-3

OpenAI ist eine Organisation aus San-Francisco, die es sich zum Ziel gesetzt hat den Weg zu einer sicheren, allgemeinen künstlichen Intelligenz zu erforschen. Ihr erstes kommerzielles Produkt ist die dritte Generation eines sogenannten Sprachmodells (GPT3), das über eine Programmierschnittstelle (API) derzeit in einer Beta-Version genutzt werden kann. Ein Sprachmodell kann man sich als ein Programm vorstellen, das große Mengen an Text gelesen hat und dadurch natürliche Sprache sowohl in Grammatik als auch in Sinnzusammenhängen versteht. Ähnlich wie bei einer Smartphone-Tastatur schlägt das Programm stets das nächste Wort vor. Um dabei den Sinn über einen längeren Abschnitt zu erhalten, muss das Programm also verstehen worüber gesprochen wird. Bei dieser Technologie handelt es sich um eine vielversprechende Richtung, die jedoch noch relativ am Anfang steht und noch weit von menschlichem Niveau entfernt ist.

Master

SoSe 2021

AUTOMATER

Automatisierung ist unsichtbar. Anders als in der vergangenen industriellen Revolution, in der hauptsächlich körperliche Arbeiten automatisiert wurden, liegt der Fokus heute im virtuellen Raum.

Das Video zeigt drei mögliche Szenarien zukünftiger Mensch-Maschine Beziehungen bei der Arbeit – unterstützende Assistenz, bedrohliche Übernahme und fürsorgliche Bevormundung.

Ein Industrieroboter in einer Büroumgebung ist nicht üblich, aber hilft bei der Visualisierung des Themas.

Wird die Maschine dein Boss sein, oder wirst du die Kontrolle behalten?

Wird sie dir assistieren, oder wird sie dir alle Aufgaben abnehmen?

Welche Beziehung wünschst du dir?

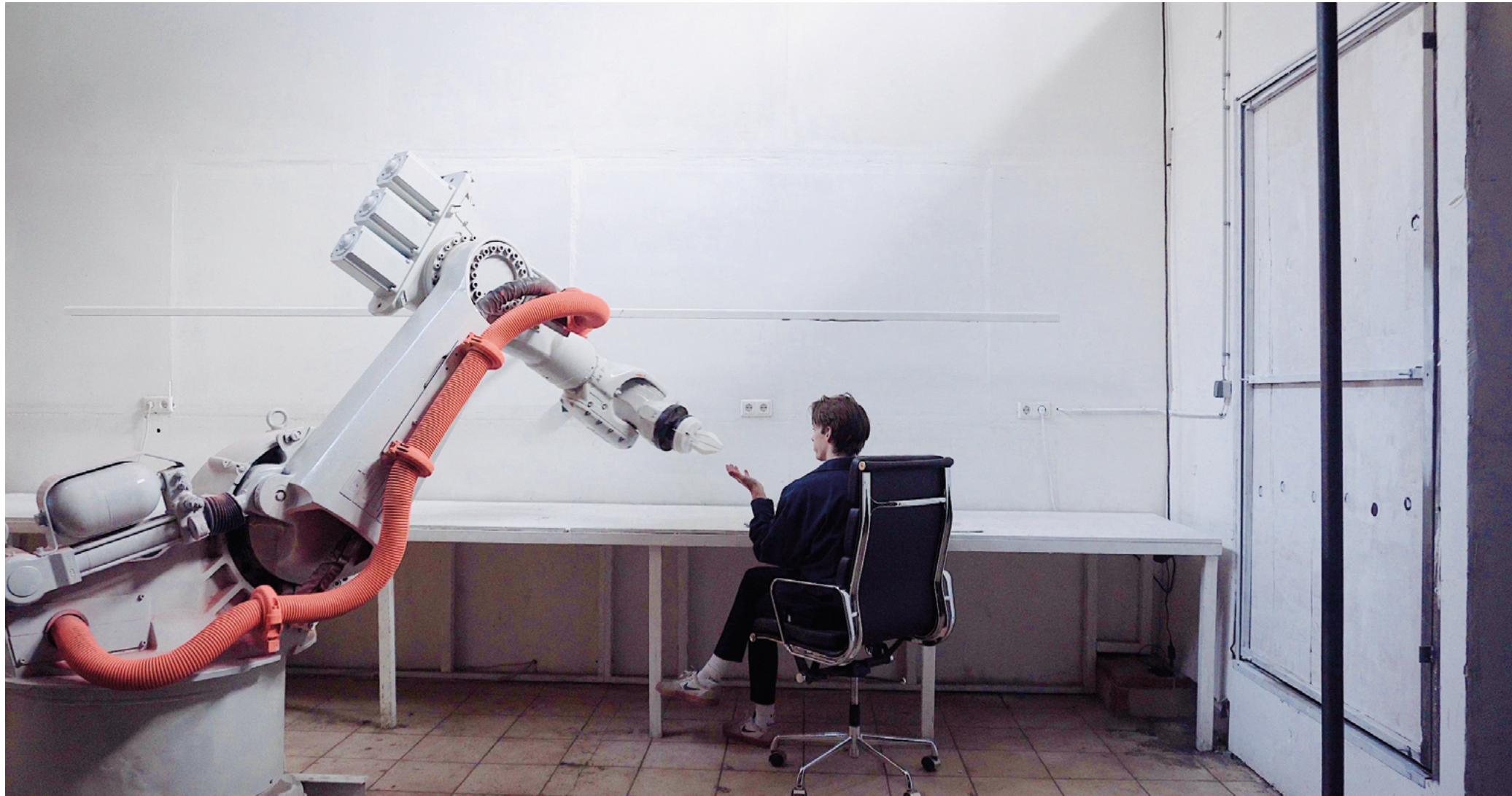
EN In contrast to the Industrial Revolution, during which physical work was predominantly automated, today the focus is placed on the virtual sphere.

The video shows three possible scenarios of future human-machine relationships at work – supporting assistance, threatening takeover and caring patronizing. Although an industrial robot in an office environment is unusual, it helps visualize the topic.

Will the machine be your boss, or will you be in control?

Will it assist you, or will it take over all your tasks?

What type of relationship do you want?



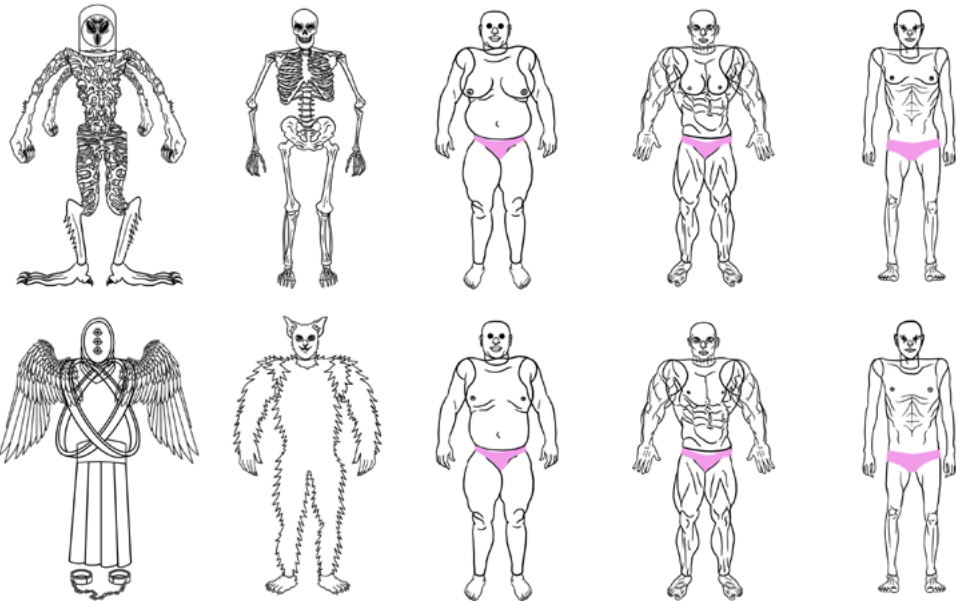
As the internet makes it increasingly possible for us to communicate, we somehow find ourselves lonelier than ever before.

YOURS is the new company preparing to gather you in its arms and provide you with a companion for life. Starting with 10 base-bodies, which may be combined at will, you are now free to create the being of your dreams, regardless of what society expects. Do away with the confines of gender and the spectrum of human skin tones, or even move away from the human form entirely. Our companions are fully customizable. Special skin packs, such as our limited edition range of natural catastrophe skins, are available for a limited time only.

Your purchase of a **YOURS** brand companion ensures that you will never need to attend another event on your own, to the amusement and pity of those around you. Take them with you to a wedding, or even your place of work. Replace those you love, or integrate them into your day-to-day. Build a friend, a lover, or even an enemy. They are also great with children.

Our order form consists of a user-friendly game experience. Though it is currently limited to the bipedal humanoid body scheme, a sandbox mode is in the works, which will allow full freedom in terms of where limbs may be placed. Furthermore, the **YOURS 2.0** range is also currently in development. With AI and robotic technology, we aim to create companions which seem truly alive!

Build them to your heart's true content. The power of God is yours!

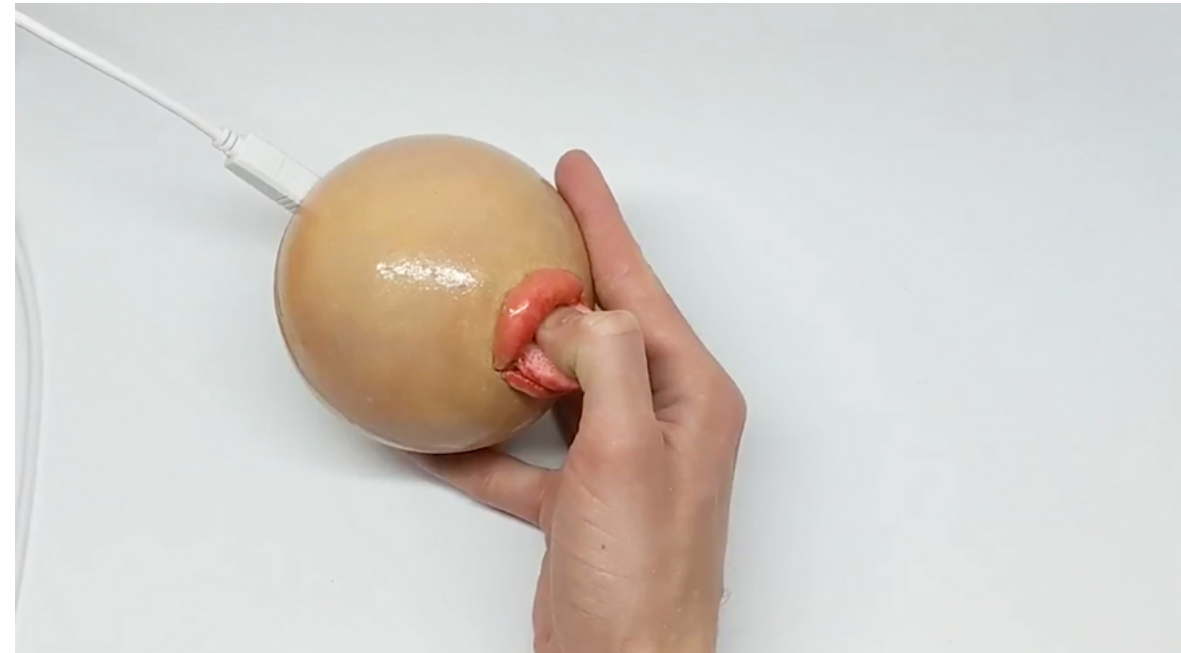


FIRST TOUCH

Das Projekt first touch beschäftigt sich mit Mensch-Maschinen-Interaktionen und der emotionalen Reaktion und Rückwirkung, die dabei beim menschlichen Kommunikationspartner*in ausgelöst werden. Im Versuch zwischenmenschlichen Kontakt zu ersetzen, wird durch die Interaktion mit der Maschine eine neue Form der Intimität erzeugt. Wird die Maschine behutsam umfasst oder ein Finger in ihre mundähnliche Öffnung gelegt, ist eine sanfte Vibration aus dem Inneren zu verspüren. Die Ähnlichkeit der Maschine mit der menschlichen Anatomie (der Mund) steht im Kontrast zu der mechanischen Vibration des Objektes. Dieses Spannungsfeld führt zu einer mehrschichtigen emotionalen Reaktion der Rezipierenden, welche von Beunruhigung und Faszination gegenüber der artifiziellen Herstellung von Intimität gekennzeichnet ist.

Der Mund tritt hier als sensibles Organ des Menschen auf. Als intimer Sinnesraum vereint er Genuss, Ekel, Sprache und Erotik. Der Eingriff in diesen fremden Raum, sei er auch ein künstlicher, erfordert Überwindung und impliziert ein grenzüberschreitendes Moment.

Das Projekt first touch ist eine thematische Aufarbeitung und Auseinandersetzung des Projektes first contact von Martin Frey aus dem Jahre 2004.



BEHAVIORISM COLLECTIVISM

In this human hive, individual freedom is forfeit to collective knowledge and action. Nonharmonious elements are preemptively targeted with high doses of tuning, herding, and conditioning, including the full seductive force of social persuasion and influence.

We march in certainty, like the smart machines. We learn to sacrifice our freedom to collective knowledge imposed by others and for the sake of their guaranteed outcomes.

The aim now is not to dominate nature but rather human nature. The focus has shifted from machines that overcome the limits of bodies to machines that modify the behavior of individuals, groups, and populations in the service of market objectives.

The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power, Shoshana Zuboff, Profile 2019

DATAISM SURVEILLANCE

Smart cities beyond China incorporate and contribute to the analogs of the Chinese Social Credit System, which is a nationalized program that employs machine learning to achieve its goal of political and social control. AI monitors every aspect of social and personal life to curate and limit access to various services, activities, and social spaces – such as air travel, grocery shopping, or even the right to own and walk a pet.

Google Archipelago, The Digital Gulag and the Simulation of Freedom, Michael Rectenwald, New English Review Press, 2019

History has shown us again and again that a hive mind is a cruel idiot when it runs on autopilot. Nasty hive mind outbursts have been flavored Maoist, Fascist, and religious, and these are only a small sampling. I don't see why there couldn't be future social disasters that appear suddenly under the cover of technological utopianism.

Digital Maoism: The Hazards of the New Online Collectivism, Jaron Lanier, Edge, 2006

UNTITLED

Die digitale Kommunikation, wie zum Beispiel Video Calls, sind ein virtueller Sammelplatz für Gesichter. Unsere Gesellschaft fokussiert sich auf das Gesicht als Bedeutungsfeld und Ausdrucksträger menschlicher Individualität. Die Kodierung von Gesichtsausdrücken wird erschwert und der Zugang zum Gesicht verschwimmt durch die überwiegende digitale Konfrontation des menschlichen Gesichtes.

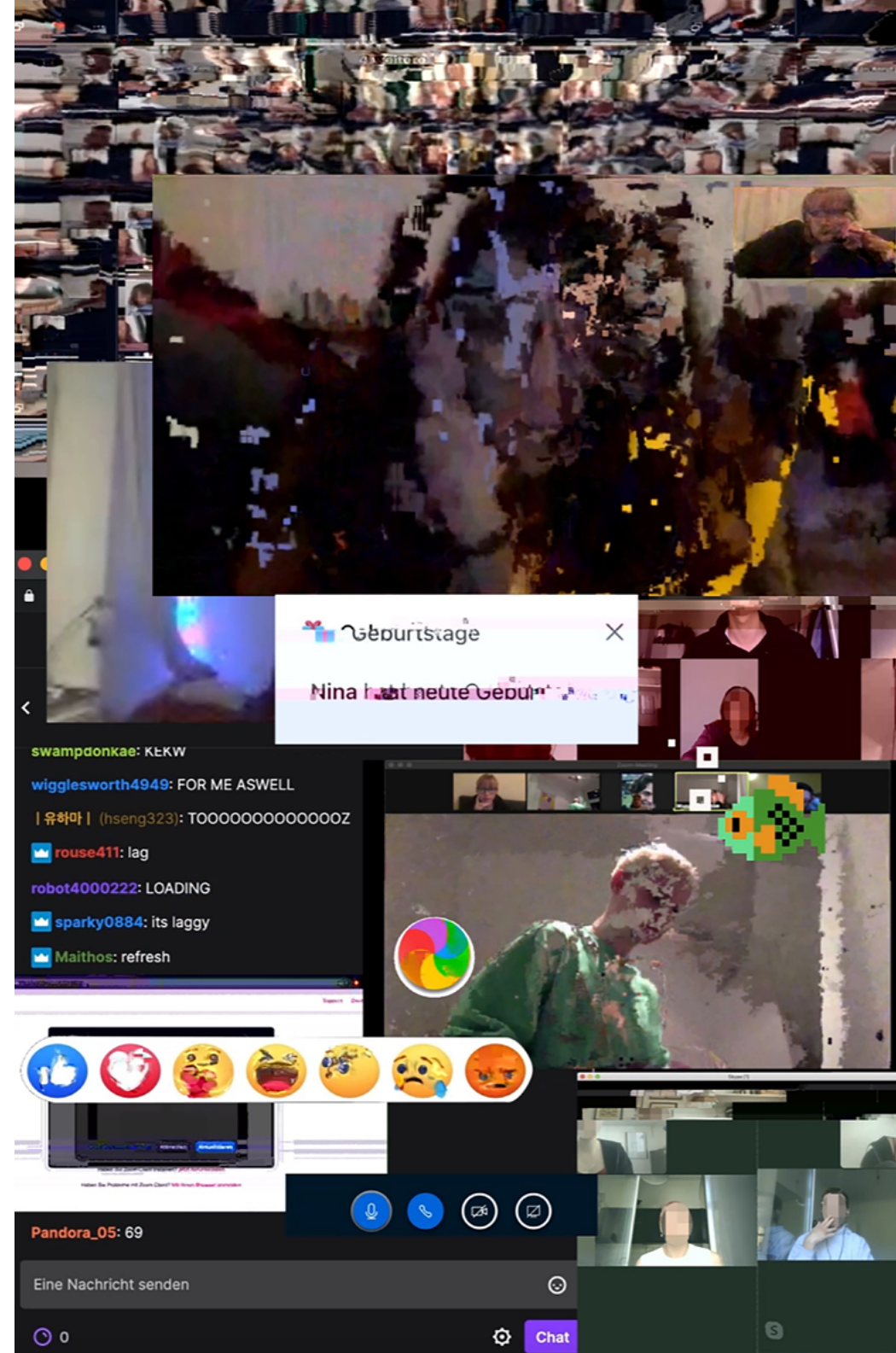
Somit entsteht eine Verfremdung des Gesichtes aufgrund einer retinalen Überreizung durch die Verschiebung der Realität auf den Bildschirm. Bei der digitalen Kommunikation wird der Bildschirm zu einem dritten Protagonisten in einer eigentlich dualen Kommunikation. Dieser fungiert als Projektionsfläche der Gesichter und verfälscht die Interaktion.

Die Kommunikation mit Menschen ist gleichzeitig gezwungenermaßen eine Kommunikation mit einer Maschine. Es ergibt sich eine Beziehung zu einem Menschen-Maschinen-Hybrid. Die Arbeit zeigt den Verlust bezüglich Beziehungen, die von Bildschirm zu Bildschirm verlaufen auf. Die Suche nach dem Gesicht resultiert in einem Gesicht ohne Gesicht.

EN Digital communication, such as video calls, functions as a virtual gathering place for faces. Our society focuses on the face as value and expression of human individuality. By the predominantly digital depiction of the human face the decoding of facial expressions is obstructed and the access to the face is blurred.

This shift of reality to the screen leads to a disassociation of the face and an overstimulation of the retina. Within digital communication the screen becomes a third protagonist in an originally dual communication. It acts as a projection surface of faces and distorts the interaction.

Thus the communication with real people is to an equal extent a communication with a machine, which creates a human-machine-hybrid relationship. The work illustrates the distorting of relationships due to our increasing reliance on screen to screen contact. The search for a face results in a face without a face.



LOOMING OVER

“If something looms over you, it appears as a large or unclear shape, often in a frightening way.”
(Definition of 'loom', Collins Dictionary)

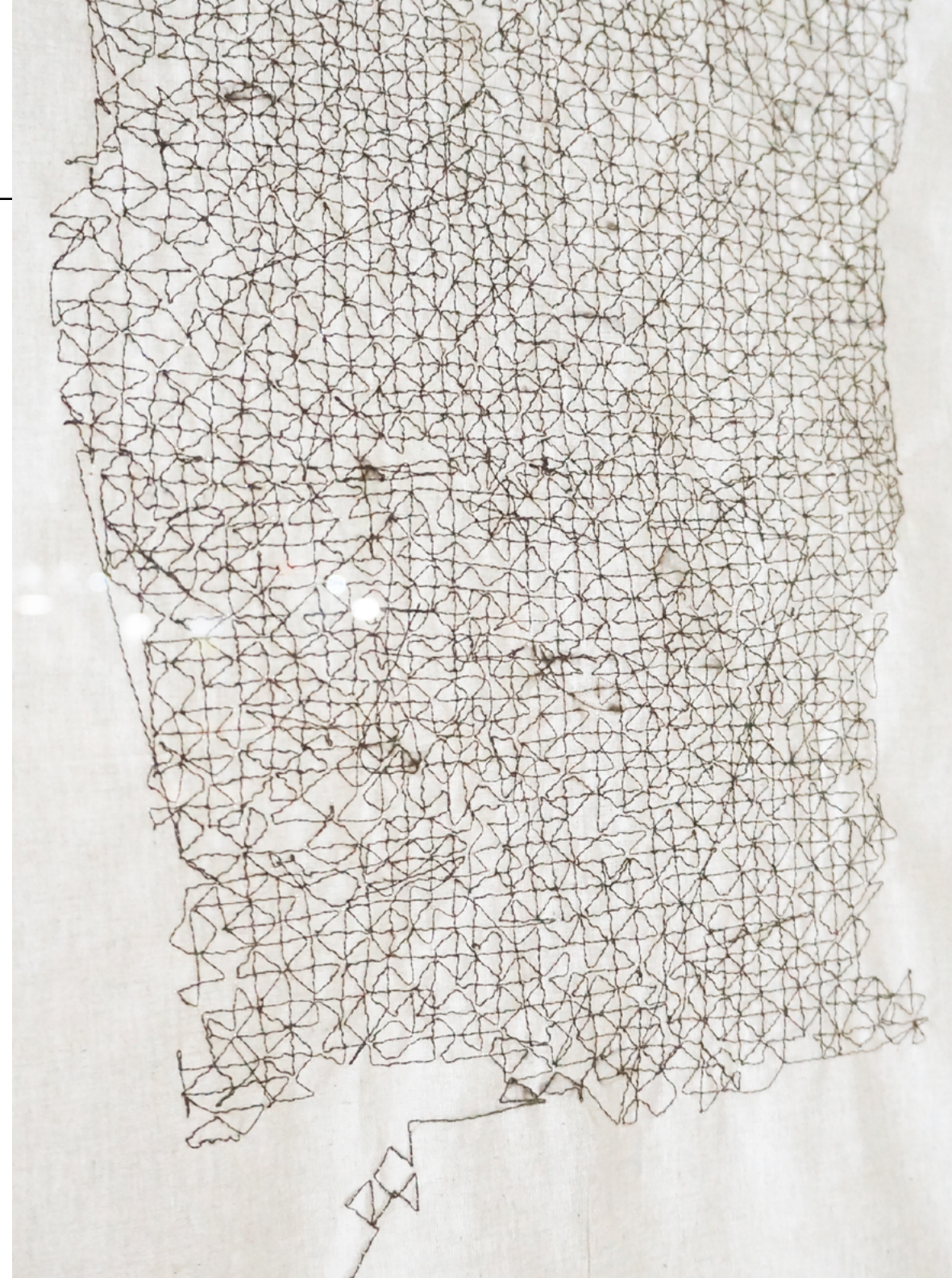
The experience of being with others, of proximity, of social spaces has undergone sudden, intense shifts. Public life suddenly saw us with our faces concealed and physical proximity put on hold until further notice. Our exchanges often occurred in mediated environments with most of our bodies left out of sight, and the spaces around each of us filtered, blurred, or entirely concealed and replaced with arbitrary imagery of non-places.

Deep into a long period of increased uncertainty, we faced the need to learn new ways of being and expressing ourselves. The material and the immaterial are constantly intertwined, our senses adapt and learn to perceive the concealed, to see through the medium, to touch without touching.

While we're moving closer, something is drawing near.

“Looming over” is a performative interactive installation housed in the Vitrine of the designtransfer gallery at Universität der Künste Berlin at Einsteinufer 43. The enclosed space of the Vitrine is concealed by large pieces of fabric. Embroidered sensors create electromagnetic fields that react to proximity and touch. A performer moves inside this isolated yet public space, activating sound and light by means of body movement and physical presence. The large glass surface of the Vitrine itself becomes the medium through which sounds and vibrations are transmitted. Bystanders and passers-by are invited to get closer.

Performance in Vitrine
25. 02. 2022



CAPTCHA stands for the “Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart”.

CAPTCHAs were first invented in the late 1990s, widely used on the Internet to prevent bots from signing up for accounts, spamming comments, and buying products. For example, a large-scale Distributed Denial of Service (DDoS) attack; a DDoS is an attempt to make an online service unavailable by overwhelming it with traffic.

At first, the CAPTCHA's quest mostly consisted of text in different fonts, size, distorted, twisted, or rotated made it nearly impossible for a bot to solve. But as the hacking tech evolves, these tasks need to be harder to fight against bots, which even makes them more difficult for humans to solve.

In 2003, a research team from Carnegie Mellon University raised the question about the time and energy humans wasted on solving those meaningless word quizzes. So one of the team members, Luis von Ahn, created the first reCAPTCHA, which is used in solving real text scanned from books, documents, or images. Which is later bought by Google. Today the data humans collected can be used to digitise millions of books a year, along with other implementations, like digitising street names and numbers in Google Maps.

But this still doesn't solve the problem of humans being defeated more easily than a trained bot. So when Google release the second version of reCAPTCHA, it had the slogan of “no CAPTCHA reCAPTCHA”, the main purpose was to use other factors to distinguish humans and robots by other elements more than just from recognizing image or text.

So the reCAPTCHA v2 is strongly based on the user browser data, it is said that when a user clicks on the “I am not a robot” check box, Google will analyze your behavior before, during, and after clicking the checkbox to determine whether you appear human. Also, rumor said it also analyzes your mouse trace, IP address, or browsing history.

From this point, I started a small experiment, using a script to make the mouse trace unstable and try to interact with the reCAPTCHA v2 check box. The question appears if the instability of our mouse trace can be part of the proof of “we are real”, is the stable state closer to reality than something stable and efficient? Or is the stable only a subjective sense that we're still able to have control over something.

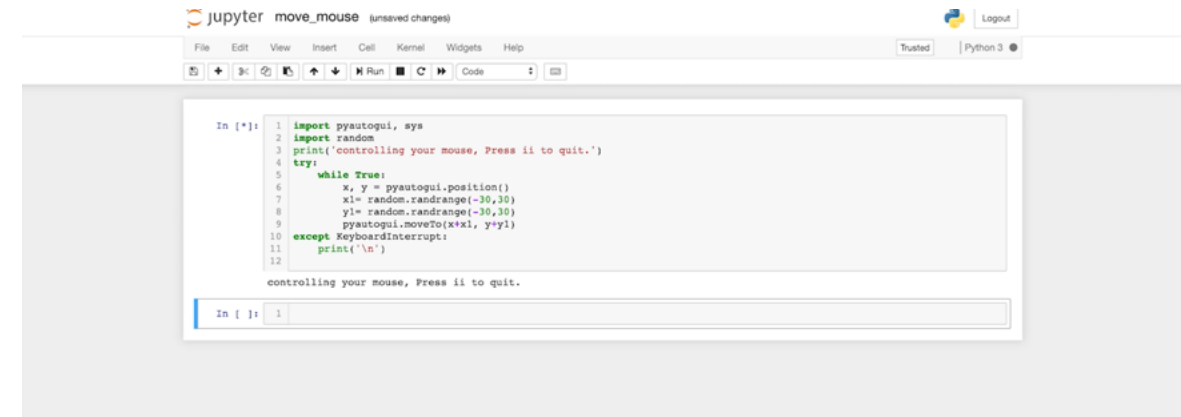
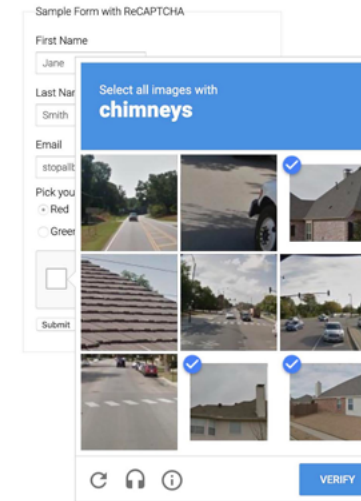
During the pandemic, there are more and more factors in our daily life which appear to be out of our personal control. In this experiment, the instability of our own mouse cursor, a symbol of our own location in the virtual interface, which normally we have full control over, also shows a loss of self define and weakness. It raises the question: what will be the meaning to give up our control over ourselves? Either willingly or unwillingly.

Resources:

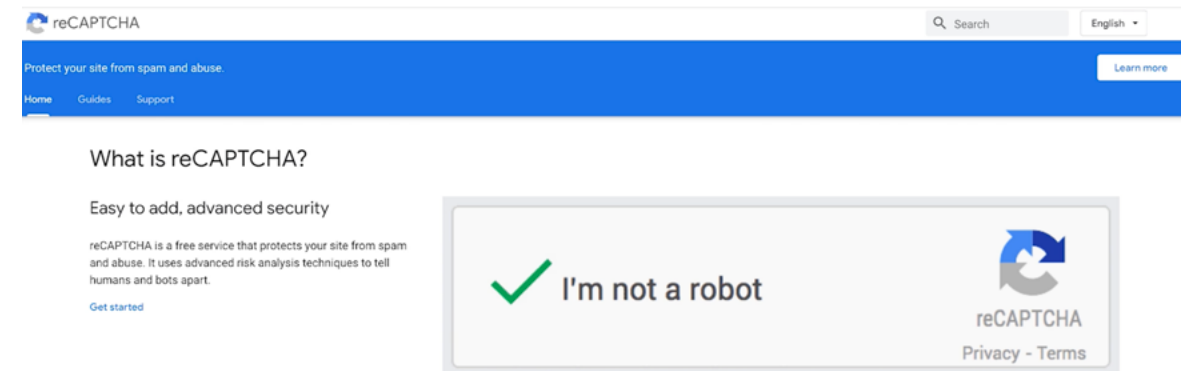
<https://medium.com/a-dose-of-curiosity/how-does-the-i-am-not-a-robot-checkbox-work-c24d426a82a1>

<https://developers.google.com/recaptcha/intro>

<https://datadome.co/bot-detection/recaptchav2-recaptchav3-efficient-bot-protection/>



Why will we be recognized as humans when we check the "I'm not a robot" box?



NO SEARCH BAR

A distinction can be made between specific and non-specific software-related data access: The specific search hardly has any surprises in store, due to its purpose of existence. We find what we are looking for, the problems, preferences and needs are specifically individual, predominantly environmental and self-driven. However, the amount of data gathered by websites appears to be too large. A trivial or complex speculative form of sorting, categorization and curation is required - the unspecific access. Examples of this are forecast systems, sorting, categories and recommendation systems, which try to anticipate users' problems, preferences and needs but often also to create new ones. By removing the SearchBar, we are exposed to an ideological software anticipation. We no longer have the opportunity to articulate our own problems, preferences and needs but are always in a mixed feeling between frustration and hope that the right thing could still emerge.

Chrome Extension, 2021

10 most visited websites (per month)

Google.com: 105 billion (SearchBar)
 YouTube.com: 36.4 billion (SearchBar, unspecific suggestions)
 Facebook.com: 25.3 billion (SearchBar, unspecific suggestions)
 Wikipedia.org: 17.5 billion (SearchBar, unspecific suggestions)
 Amazon.com: 5.2 billion (SearchBar, unspecific suggestions)
 Instagram.com: 5.2 billion (SearchBar, unspecific suggestions)
 Yahoo.com: 4.9 billion (SearchBar, unspecific suggestions)
 Pornhub.com: 4.9 billion (SearchBar, unspecific suggestions)
 Reddit.com: 4.5 billion (SearchBar, unspecific suggestions)
 Xvideos.com: 4.3 billion (SearchBar, unspecific suggestions)

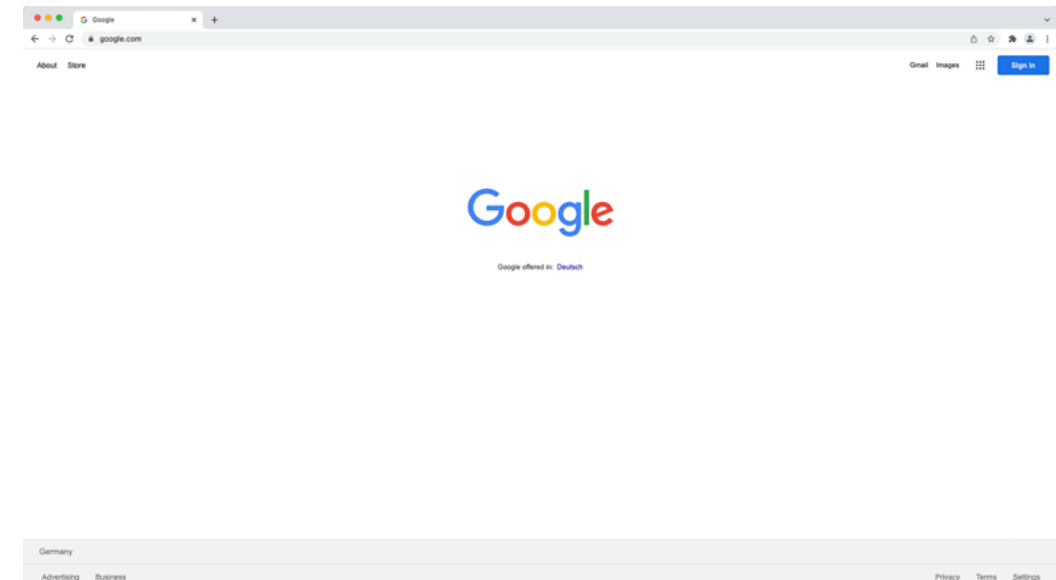
In the following the concept of ideology is explained according to the definition of Karl Marx; referenced from "Die deutsche Ideologie" (1845–1846, Friedrich Engels). The prevailing interests determine the thinking of each individual. The focus is on trying to make one's own interests prevailing in order to ultimately be able to co-determine or influence the thinking of others individually. So whoever can justify the prevailing interests to the interests of all determines the thinking of these. Marx tries to explain this in terms of the prevailing production relationship (Produktionsverhältnis), whereby a dominant social group (employers) uses the ideology of work as a ware in order to disguise the actual living conditions of the workers. The employers try to convince the workers of their ideology in order to be able to support their own thinking and power. Software as such is a collective term for programs and the associated data and content, which determines what the hardware should work individually. In the following I only refer to software that is fully usable as an application program according to the client-server model (e.g. website; webapp), and thus also requires a form of trivial or complex network (e.g. Internet). Internet related software (software) is very similar to this form of ware, it also transforms human work into abstract, apparently immaterial forms. Similarly, software justifies and hides from its users: inside the larger social processes that its production, design, and intent is to sustain its own thinking and power. But how does software influence our thinking? (in this text I will

only deal with one possibility of influencing) To do this, one has to understand how their access to information is ideological as well as pragmatic. The amount of data or information is too large, which is why some form of sorting, categorization, hierarchy or curation is required. Basically, one can distinguish between two categories of information access. The first is the specific approach, it allows us to articulate our own problems and tries to address our problems as concretely as possible. The "SearchBar" is probably the most common form of this access. The problems are self-driven and highly specifically individual, approx. 15% of all daily Google queries are new. The alternative approach is the unspecific one. This one tries to predict the needs of its users speculatively. This access is often reflected in forecast systems, sorting, categories and recommendation systems. From this point on, the software tries to anticipate the problems of its users with the possibility of influencing their interests. In this way, the software not only anticipates the problems and needs of its users, but creates also new ones. Often these two approaches are not so easy to separate from each other, e.g. when we think of a SearchBar with suggested autofill options.

Let me illustrate the two approaches to data in two examples.

(1) In the specific access (SearchBar) you search for YOUR FRIEND on Facebook. The alternative approach would be for Facebook to suggest A FRIEND who the software suspects you might know.

(2) Imagine reading an online newspaper. Use the SearchBar to search for a news that appears to be most IMPORTANT FOR YOU. Alternatively, the supposedly NEWEST news is also supposedly the most IMPORTANT (unspecific). Talk in unspecific data access tries to justify the user in the transferring "dominant social group" (software) to the prevailing interests in order to ultimately pursue their own overarching goals. It is important that the ideology is not understood as an ideology, but rather as a service in this case. The software inevitably needs a form of sympathy or trust in order to anticipate personal problems and needs, but ultimately to support its own potential and power. The potential and the goals of this power are individually specific to the software.



Dreihundert Sucheinträge und ich kenne dich besser als du dich selbst. Alles ist durchleuchtet. Ich weiß zu viel über dich. Doch du erinnerst dich an das Lied: Die Gedanken, sie werden sie dir nicht nehmen können. Du hast die neuen Technologien hoffnungsvoll begrüßt. Sprache wurde überflüssig, Mitleid wurde wörtlich, Beziehung wurde Einheit. Die neuen Augen sind überall.

Deine intimsten Gedanken leben zurückgezogen in den Tiefen deines Geistes. Wie lange werden sie sich verstecken können? Du ziehst dich an und wagst dich hinaus. Du fühlst dich jetzt sicherer. An der Ecke steht ein Kind. Es hat keinen Helm, aus leeren Augen blickt es dich an. Du spürst seine Furcht. Für einen Augenblick siehst du dich dastehen, durch die Augen des Kleinen. Dann schließt du das Visier, wendest dich ab und gehst deinen Weg.

In einer unbestimmten Zukunft erlaubt Infrarottechnik die Überwachung von Gedanken im öffentlichen Raum. Mit Schrecken gesteht man sich die umfassende Vorhersagbarkeit menschlichen Verhaltens ein. Welche Rolle kommt in einem solchen Szenario der Mode zu? Das Objekt – halb Hut, halb Helm – ist in seiner Konstruktion ambivalent: Es bietet Schutz und dient gleichzeitig der Kommunikation – mithilfe genau jener Technologie, vor der es seinen Träger schützt. Wie kann sich eine Gesellschaft im Zeitalter von Big Data völliger Transparenz verwehren, ohne die großen Potentiale der Technologie zunichte zu machen? Diese Fragestellung muss in das Zentrum der politischen Debatte rücken.



EN Three hundred search entries and I know you better than you know yourself. Everything is illuminated. I know too much about you. But you remember the song: The thoughts, they will not be able to take them away from you. You welcomed the new technologies with hope. Language became redundant, compassion became literal, relationship became unity. The new eyes are everywhere. Your most intimate thoughts live withdrawn in the depths of your mind. How long will they be able to hide? You get dressed and venture out. You feel safer now. There's a child on the corner. He has no helmet; he looks at you with empty eyes. You feel his fear. For a moment, you see yourself standing there, through the eyes of the child. Then you close your visor, turn away, and go on your way.



PELLTA

Das Gerät verhindert, dass Smartphones ungewollt Gespräche aufnehmen und die Daten weitergeben. Die Telefone bleiben hierbei erreichbar und hörbar. Das Smartphone begleitet uns oft 24 Stunden am Tag und wartet darauf per Berührung oder Sprache aktiviert zu werden. Für Anwender*innen ist es fast unmöglich zu erkennen, ob auch unerwünschte Software auf die Mikrofone und Kameras der Telefone zugreift. Selbst das Ausschalten oder Blockieren des Telefonnetzes bietet keinen ausreichenden Schutz, da viele Aufnahme-Prozesse von Gesprächen weiterlaufen und versendet werden, sobald das Gerät wieder online ist. Die Nutzung von Pellta One ist einfach: Man öffnet den Deckel, legt bis zu zwei Telefone hinein und schließt ihn wieder. Ab diesem Zeitpunkt sind die Smartphones geschützt. Durch einen speziell entwickelten Signal-Algorithmus werden im Inneren sowohl die Mikrofone als auch die Analog-Digital-Wandler der Smartphones gestört. Es entsteht aktiver Datenschutz.



**Vitrinen-
installation**
05.11.21 – 05.01.22

Allein in Deutschland entsteht durch Wirtschaftsspionage ein jährlicher Schaden von 102,9 Milliarden Euro¹ und 88% der Unternehmen waren in den letzten zwei Jahren von Datendiebstahl betroffen², 28% davon durch Abhören. Dabei sind über 30 Prozent der Täter Konkurrenten, Lieferanten und Kunden aus Deutschland.

Aktuell verstoßen 55% aller Apps aus dem Google Playstore gegen die Datenschutz-Grundverordnung.³

Die Überwachungssoftware Pegasus ist seit mindestens 2016 aktiv und gilt laut The Guardian als das mächtigste je entwickelte Abhörtool. Sie ist kontaktlos installierbar und greift auf Daten, Mikrofone und Kameras von Smartphones zu. 2021 wurde eine Liste von 50.000 potentiellen Zielen davon gefunden. Darunter Journalist*innen, Aktivist*innen, Oppositionelle und Politiker, wie zB. der französische Präsident Macron. Die Software wird auch vom deutschen BKA und BND eingesetzt.⁴



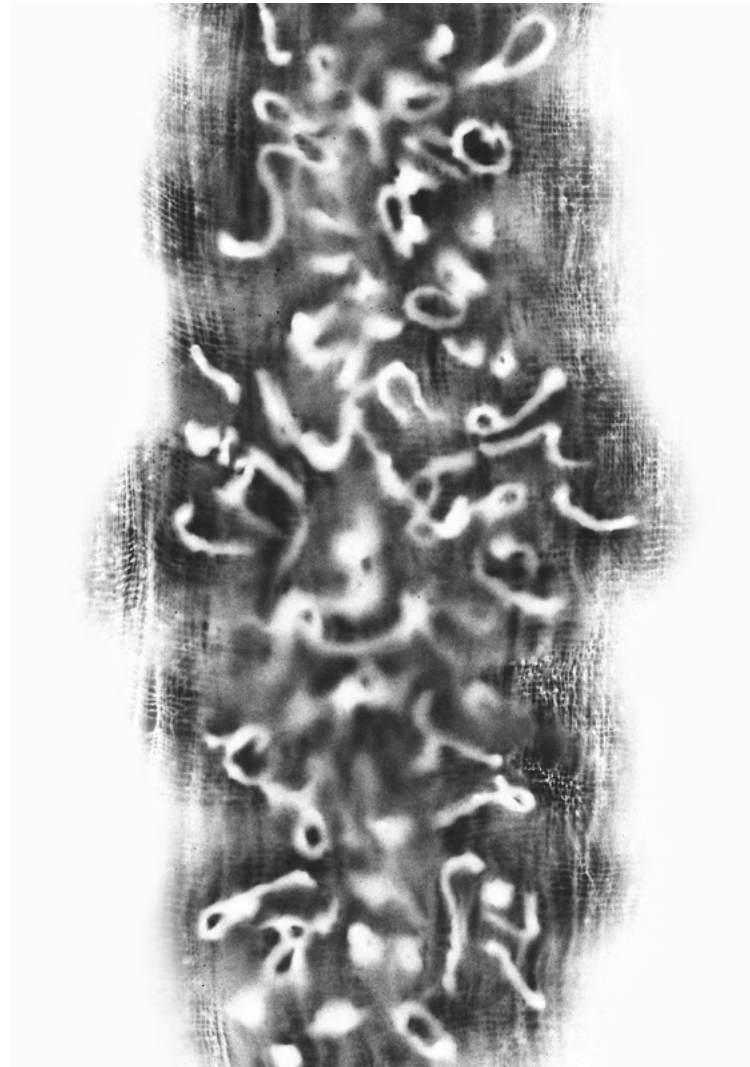
Ein Schutz vor ungewollten Aufnahmen durch Smartphones ist fast unmöglich: Das Ausschalten oder das Blockieren des Netzes eines Telefons ist zumeist wirkungslos - viele Aufnahme-Prozesse laufen weiter und das Telefon versendet, sobald es wieder online ist. Sprache wird in Text umgewandelt und ist dadurch einfach zu speichern, nach Schlüsselwörtern zu filtern und als Big Data verwertbar.⁵

- 1 https://www.bitkom.org/sites/default/files/2020-02/200211_bitkom_studie_wirtschaftsschutz_2020_final.pdf S.232
- 2 https://www.bitkom.org/sites/default/files/2020-02/200211_bitkom_studie_wirtschaftsschutz_2020_final.pdf S.7
- 3 <https://www.dr-datenschutz.de/55-aller-android-apps-verstossen-gegen-die-dsgvo-so-geht-es-richtig/>
- 4 <https://projekte.sueddeutsche.de/artikel/politik/pegasus-project-cyberangriff-auf-die-demokratie-e519915>
- 5 <https://eu.usatoday.com/story/tech/columnist/komando/2014/06/20/smartphones-nsa-spying/10548601/>
- 6 https://www.t-online.de/digital/sicherheit/id_83915210/250-000-euro-datenschutz-strafe-spanische-fussballliga-spionierte-fans-per-app-aus.htm

Das Projekt „Opazitäten: Gedanken zur Überwachung“ setzt sich mit dem Überwachungsphänomen und dessen Auswirkung auf die Gesellschaft auseinander. Die während des Projektes formulierte Gedanken zu dem Thema werden durch die in einer experimentellen Technik ausgeführten abstrakten Bilder visualisiert.

Angst vor den Anderen

Die oft sicherheitsmotivierte Überwachung erwächst aus der »Angst vor de[n] Anderen«, also vor den Unbekannten oder vor den Fremden. »Everyone is suspect, and everyone is everyone's social graph. The internet cables are compliant with the infrastructure of paranoia.« – schreibt das Designkollektiv Metahaven über die heutige Überwachung.



Vorhersage des Unvorhersehbaren

Dem Überwachungsforscher David Lyon zufolge, erlauben es Techniken der Profiling, manche Gruppen unter Verweis auf von ihren Mitgliedern in der Zukunft angeblich zu erwartende Verhaltensweisen auszuschließen. Mit anderen Worten zielen Überwachungstechnologien darauf ab, menschliches Verhalten, also das Unvorhersehbare, vorherzusagen, um diese Menschen dementsprechend zu kategorisieren und zu behandeln. Dadurch werden den Individuen je nach der Kategorie und je nach dem System, innerhalb welcher die Kategorisierung stattfindet, bestimmte Verhaltensweisen zugeschrieben und sie werden ihre Fähigkeit, spontan zu handeln und sich auf eine unvorhersehbare Weise zu verändern, beraubt.



Gefährdete Autonomie

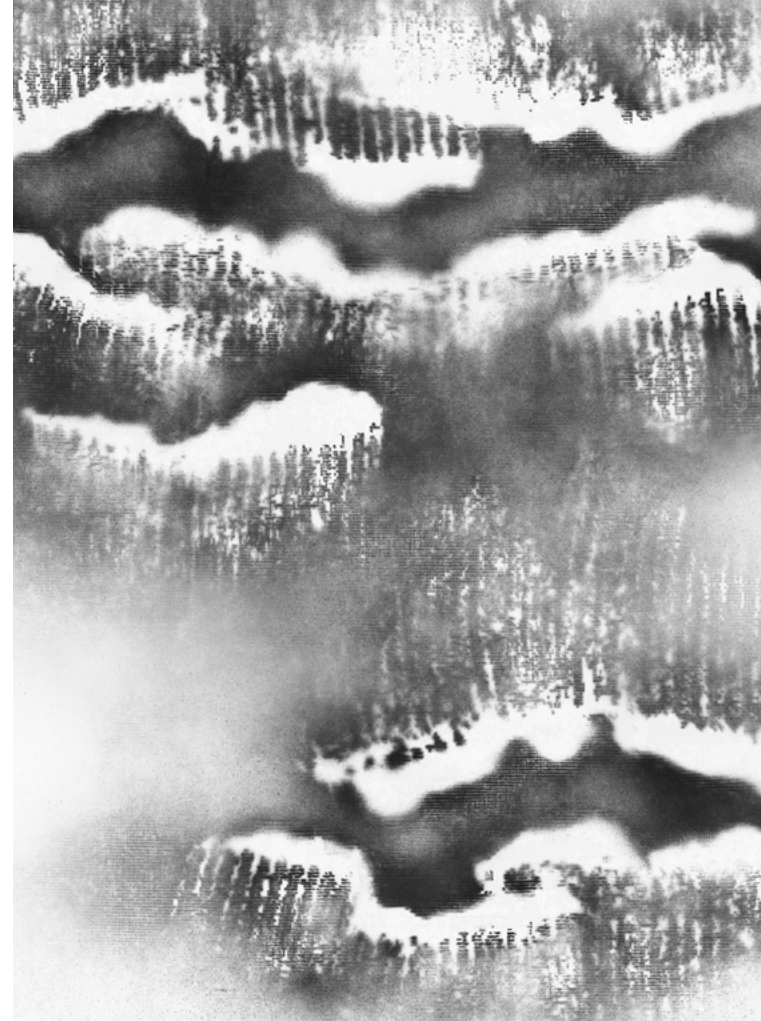
Mithilfe von Überwachungsmechanismen kann man das Verhalten von Menschen in eine bestimmte Richtung beeinflussen, denn die Überwachten können eigenes Verhalten an die von Überwachenden bestimmten Normen entsprechend anpassen, wenn sie wissen, dass sie überwacht werden und ahnen, wer sie überwacht und wozu. Die normative Wirkung der Überwachung stellt eine Gefahr sowohl für die individuelle als auch kollektive Autonomie und Handlungsfreiheit dar.

Quellen:

Bauman/Lyon – Daten, Drohnen, Disziplin, 2013

Metahaven – Black Transparency: The Right to Know in the Age of Mass Surveillance, 2015

Foucault – Der Panoptismus: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses, 1994



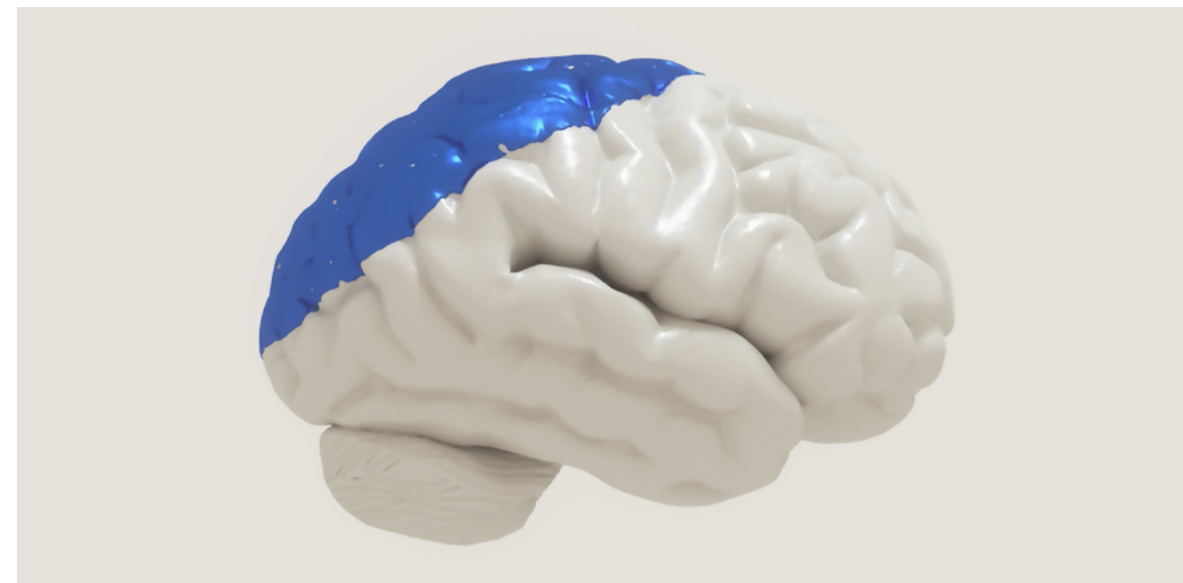
Soziale Spaltungen

Laut dem Überwachungsforscher David Lyon »[bewirken] heutige Überwachungssysteme [...] in allererster Linie soziale Klassifizierungen«. Auf Klassifizierung als eine der Schlüsselfunktionen der Überwachung verweist auch Michel Foucault anhand des Beispiels des Panoptikums, wenn er dessen Funktionsweise als »Garten« definiert. Er schreibt: »das Panopticon [betreibt] Naturforschung; es stellt die Unterschiede fest: [...] registriert [...] die Leistungen, erfaßt die Fähigkeiten, schätzt die Charaktere ab, nimmt strenge Klassifizierungen vor«. In Foucaults Panoptikum wird das Funktionieren als »Garten« durch eine bestimmte Aufteilung des Raumes, die eine bestmögliche Beobachtung erlaubt, sichergestellt. Im digitalen Panoptikum wird die »Naturforschung« mit Hilfe von Profiling-Methoden weitergetrieben. So haben die Erfassung und Analyse personenbezogener Daten nichts anderes als die Erstellung von Persönlichkeits-, Verhaltens-, Bewegungs-, Gesundheits- und weiteren Profilen, also die Kategorisierung und Wertung von Menschen, zum Zweck. Das ethische Problem besteht darin, dass eine Aufteilung der Menschen in Kategorien den Ausschluss derer, die aus irgendeinem Grund als „unerwünscht“ (unprofitabel, unkonventionell, untüchtig, ungesund) markiert sind, aus der Gemeinschaft erleichtert. Dies kann sowohl zur Produktion von den neuen als auch zur eine Vertiefung von schon vorhandenen sozialen Spaltungen führen.

In den 2020er Jahren zeigte sich, dass es der Menschheit nicht gelungen ist, ein kollektives Umdenken hinsichtlich des fortschreitenden Klimawandels zu erzielen. Ebensovienig waren die Menschen bereit, eigenverantwortlich auf Privilegien zu verzichten oder klimaschädliche Verhaltensmuster zu ändern. Vor diesem Hintergrund haben sich Wissenschaftler*innen und Politiker*innen global übergreifend zusammengeschlossen. In internationaler Zusammenarbeit wurde ein innovativer Microchip entwickelt, mit dem sich individuelle Wünsche und Bedürfnisse durch transkranielle Magnetstimulation in bestimmten Arealen des Gehirns gezielt erzeugen und steuern lassen.

Natürlich stellt sich hier auch die Frage nach dem freien Willen. Und ob die Menschheit bei der Verwendung des IMPACT Chips die Entscheidungsfreiheit verliert. Einerseits werden Entscheidungen an Computer abgegeben und der Mensch wird von einem Algorithmus gesteuert, andererseits ist es für die jeweilige Person nicht nachvollziehbar ob dieser Wunsch nun aus eigener Initiative kam oder durch die Stimulierung der Gehirnregionen hervorgebracht wurde. Eine Erweiterung der Funktionen des IMPACT Chips wäre durchaus möglich und könnte als ein geistiges Upgrade für die Menschheit angesehen werden.

Menschen können nun Ängste unterdrücken oder glückliche Gefühle hervorheben. Die Technologien dazu werden bereits entwickelt. Sobald ein Durchbruch in dieser Technologie erzielt wird, wird sich der optimierte Mensch als Standard durchsetzen und es wird einen tiefen Graben zwischen Menschen mit und ohne Chip geben.



POWER CONTROL

**Who knows? Who decides?
Who decides who decides?**

It has warped far beyond the objective of strategic advantage in battlefield operations to encompass all those parts of everyday life that can be tracked and scored, grounded in normative definitions of how good citizens should communicate, behave, and spend. This shift brings with it a different vision of state sovereignty, modulated by corporate algorithmic governance, and it furthers the profound imbalance of power between agents of the state and the people they are meant to serve. We are expected to cede our authority, relax our concerns, quiet our voices, go with the flow, and submit to the technological visionaries whose wealth and power stand as assurance of their superior judgment.

The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power, Shoshana Zuboff, Profile, 2019

RESPONSIBILITY LIABILITY

The relationship between the state and the AI industry goes well beyond national militaries. The technologies once reserved for war zones and espionage are now used at the local level of government, from welfare agencies to law enforcement. This shift has been propelled by outsourcing key functions of the state to technology contractors.

We are moving to a state where prosecutors and police are going to say ‘the algorithm told me to do it, so I did, I had no idea what I was doing.’

AI began as a major public project of the twentieth century and was relentlessly privatized to produce enormous financial gains for the tiny minority at the top of the extraction pyramid.

Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence, Kate Crawford, Yale University Press, 2021

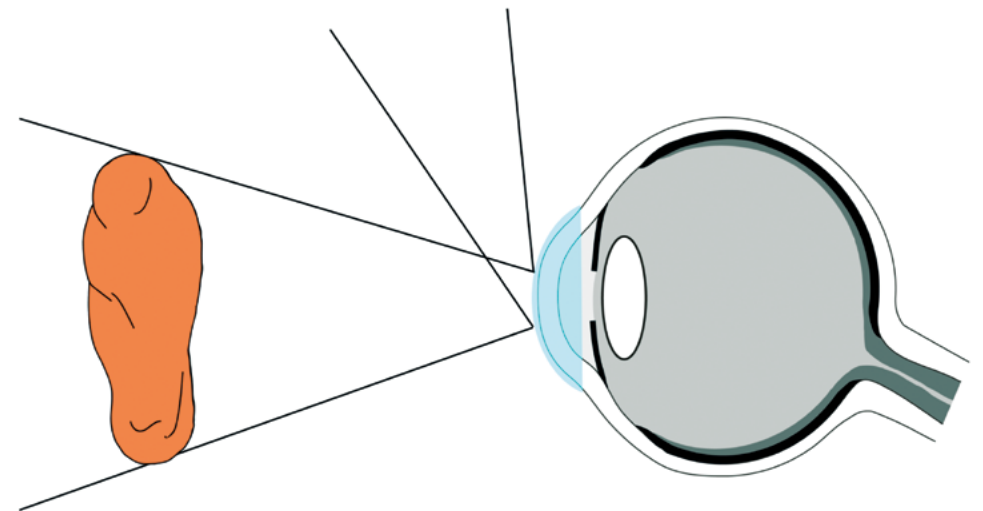
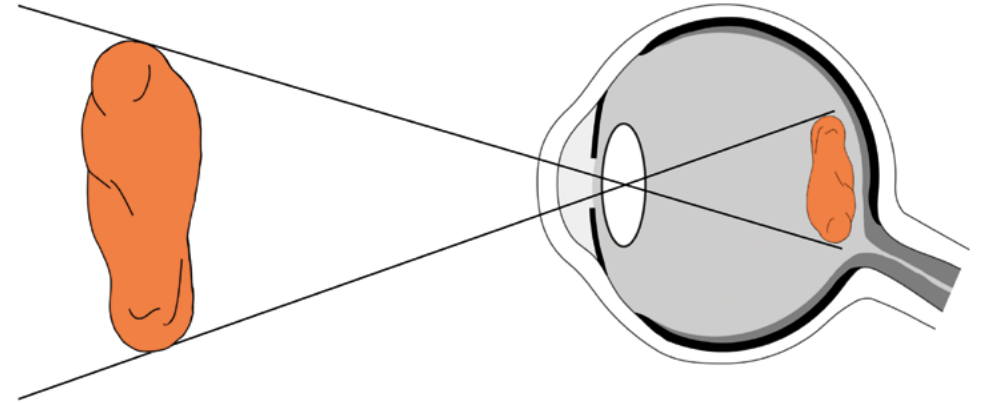
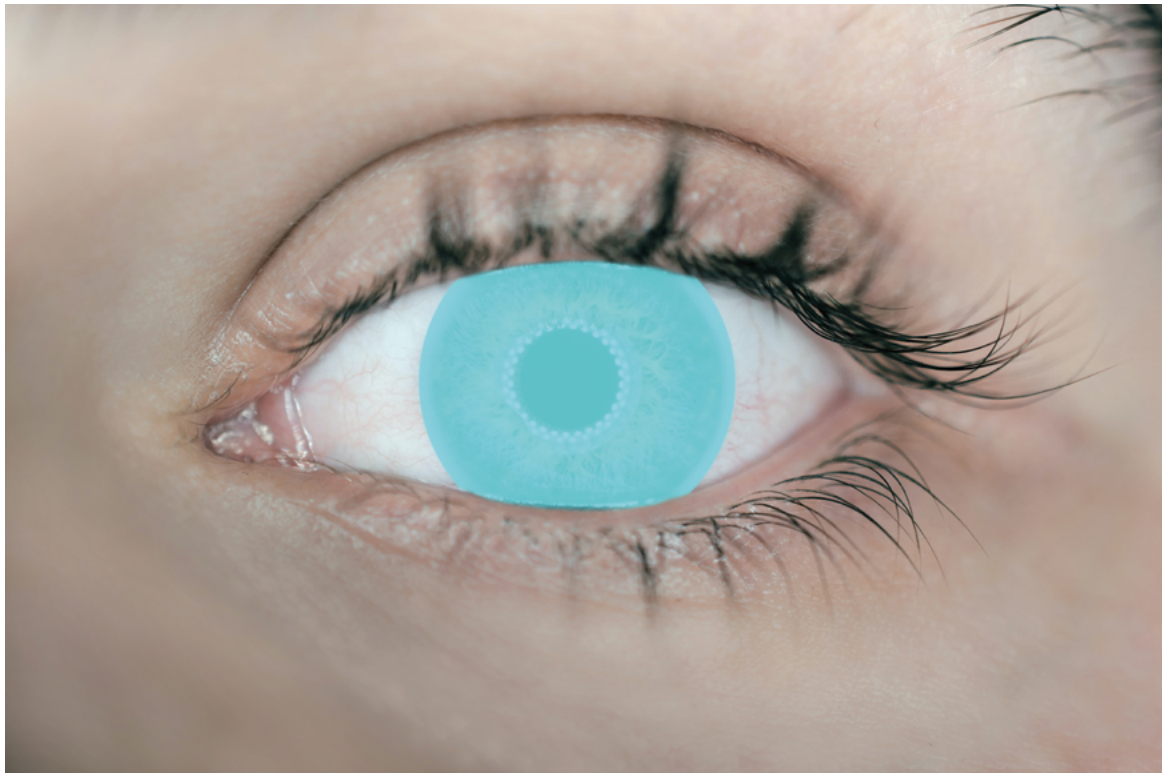
SIMPLE EASE

In die U7 humpelt ein in dreckige Klamotten gekleideter Mensch und die Fahrgäste senken den Blick. Was wäre, wenn die Person ausgeblendet werden könnte? Wie fühlt sich dann die Situation an? Ist das Leid dann noch nachvollziehbar?

Die Simple Ease Kontaktlinsen geben ihrem Nutzer Kontrolle darüber, was er sieht und was nicht. Er will Menschen anderer politischer Gesinnungen nicht sehen? Menschen einer bestimmten Kultur? Nachrichten über den Klimawandel? Kein Problem. Die störenden, visuellen Reize gehören der Vergangenheit an.

EN A person dressed in dirty clothes limps into the U7 and the passengers lower their eyes. What would happen if the person could be blanked out? What would the situation feel like then? Would the suffering remain comprehensible? Simple Ease contact lenses give their users control over what they can and cannot see.

Don't want to see people of other political views? People of a certain culture? News about climate change? No problem. The disturbing visual stimuli are a thing of the past.



Basierend auf postnaturalistischer Theorie provoziert diese Arbeit die Annahme, dass eine genetische Mutation wahrscheinlicher eintreten wird, als das der Kapitalismus und damit verbundene Ausbeutungen und Problematiken abgeschafft werden. Verseuchte Umweltbedingungen, ein gestörtes sozio-ökologisches Gleichgewicht, Zoonose und genetische Experimente sind keine Szenarien, sondern menschengemachte Realität, deren Auswirkungen entweder unvorhersehbar sind oder krank machen.

Der Mensch ist Natur und Teil des ökologischen Kreislaufs. Er beeinflusst das Nichtmenschliche und das Nichtmenschliche beeinflusst ihn. Die Frage nach einem unterirdischen Atommüll-Endlager in Deutschland, was eine Million Jahre bestehen soll, bleibt ungeklärt.¹

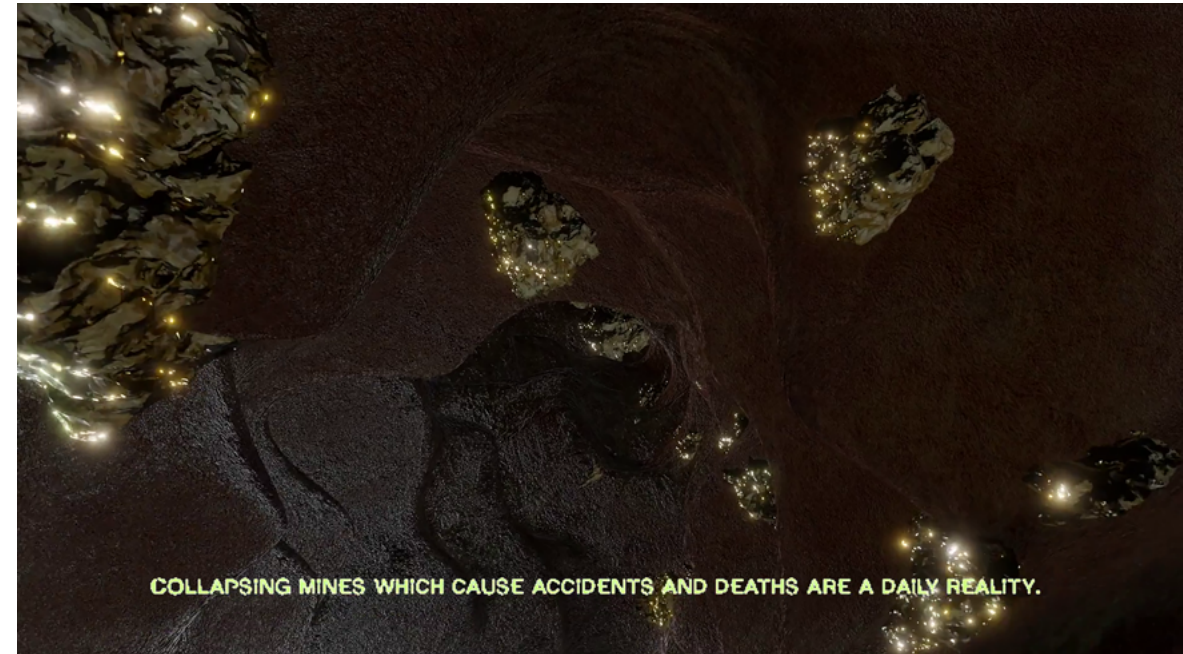
¹ deutschlandfunk.de/wirtsgesteine-fuer-atommuell-sicheres-lager-fuer-eine.740.de.html?dram:article_id=496175

Transscript:

22,000 people work in the mica sector in Madagascar, half of them are estimated to be children.
Scenario.¹
Improvement of working conditions.
Capitalism and exploitation are abolished.
Scenario.²
Improvement of working tools.
Work accidents and injuries can be avoided.
Scenario.³
Improvement of workers.
Adaption of the workers to the working conditions.
The low labour costs making mica a cheap material.
The mine workers are suffering from inhaling the mica dust and getting cut all the time due the sharp edges of the mineral.
You can find mica inside technical devices, but it's mostly used as a pigment for cosmetics and car paint.
Because it shimmers so nicely.
Collapsing mines which cause accidents and deaths are a daily reality.
Inhaling the mica dust over multiple generations has caused the DNA of the miners to transform.

EN Based on post-naturalist theory, this work provokes the assumption that genetic mutation is more likely to occur than that capitalism and related exploitations and problems will be abolished. Contaminated environmental conditions, disturbed socio-ecological balance, zoonosis and genetic experiments are not scenarios, but man-made realities whose effects are either unpredictable or sickening.

Humans are part of nature, and of the ecological cycle.
They influence the non-human and the non-human influences them.





GARBAGE DISPOSAL

Spending two weeks collecting data and reusing the collective data the gathering chatroom has become a holding place of various kinds of data, which maybe will just float around when the project is done. The approach to producing digital data is different than producing something in the non-digital – in a more easy-minded way. Especially regarding our ecological footprint, for example waste separation or in general reducing our own production of waste.

Data trash is a term used for the growing amount of obsolete data in the age of information. Using Orlando's data of trash production, I aim to translate it quite literally into data trash. I am tracking his data and transforming it into text files: 1 gram equals 1 file. The produced trashed data is then filtered and put into my desktop trashcan. Mimicking the original process.

The screenshot displays an Automator workflow with the following steps:

- Angegebene Finder-Objekte abfragen**: Configured to find files named 'Zusammen_fhrung' in the path 'zoe > Dokumente > Processing > Zusammen_fhrung'.
- Ordnerinhalt abfragen**: Set to 'Für jeden gefundenen Unterordner wiederholen'.
- Finder-Objekte filtern**: Filtered by 'Dateisuffix' containing 'txt'.
- Finder-Objekte in den Papierkorb legen**: Moves the filtered files to the trash.

The workflow log at the bottom shows the following completion times:

- Angegebene Finder-Objekte abfragen abgeschlossen: 0,075 Sekunden
- Arbeitsablauf abgeschlossen: 0,044 Sekunden
- Finder-Objekte filtern abgeschlossen: 0,002 Sekunden
- Finder-Objekte in den Papierkorb legen abgeschlossen: 0,002 Sekunden
- Konvertierung von Dateien/Ordner in Ordner abgeschlossen: 0,002 Sekunden
- Ordnerinhalt abfragen abgeschlossen: 0,002 Sekunden

WHAT? I SOLD MY DIGITAL PRIVACY

Das Plakat verstand sich als Ankündigung für die Installation, welche am Rundgang der Universität der Künste Berlin stattgefunden hat. Die Arbeit ging der omnipräsenten Frage nach, wie viel Privatsphäre wir teilen. Dazu wurde vor Ort der persönliche What's-App-Verlauf eines Jahres als Kassenbonn gedruckt und der Öffentlichkeit präsentiert.



SALE am 14. Februar von 18:00 bis 22:00 Uhr in der
Universität der Künste Berlin, Grunewaldstraße 2-5

FACE VALUE

Images of powerful Faces – national heroes, military leaders, founding fathers, and conquerors – have been printed on money in a continuing tradition to showcase their importance. Face Value on money refers to the apparent worth printed or depicted by assigning value to objects so as to be used to purchase any number of goods. The Face Value, thus, isn't associated with the pecking order of power each Face has.

Faces have been a means to detect fake bills because of the extraordinarily well-developed ability of humans to process, recognise and extract information from them.

Zoom is a Face-centric communication tool. When the camera is off, the dynamics between participants are undermined to an extreme. On the other hand, the Face can itself be used as the source for a dataset. All superficial data implied by users in digital communication can be capitalised to be invested or used for a business. Machine learning takes everything at Face Value.

This phenomenon is pervasive in digital communication by willingness of participation, reinforced paradoxically by a compulsory agreement overwhelmed by the pandemic and the system.

The project titled „Face Value“ aims to expose the fact that Face has become the capital as such that can create services, beyond the medium that maintains the existing order of the system. The machine that has learned a set of Faces and corresponding Face Values from a total of 315 banknotes recognises the Faces participating in a Zoom meeting. The most analogous Face Values pop reactively and algorithmically up on them by impulse to judge things by their immediate appearance.

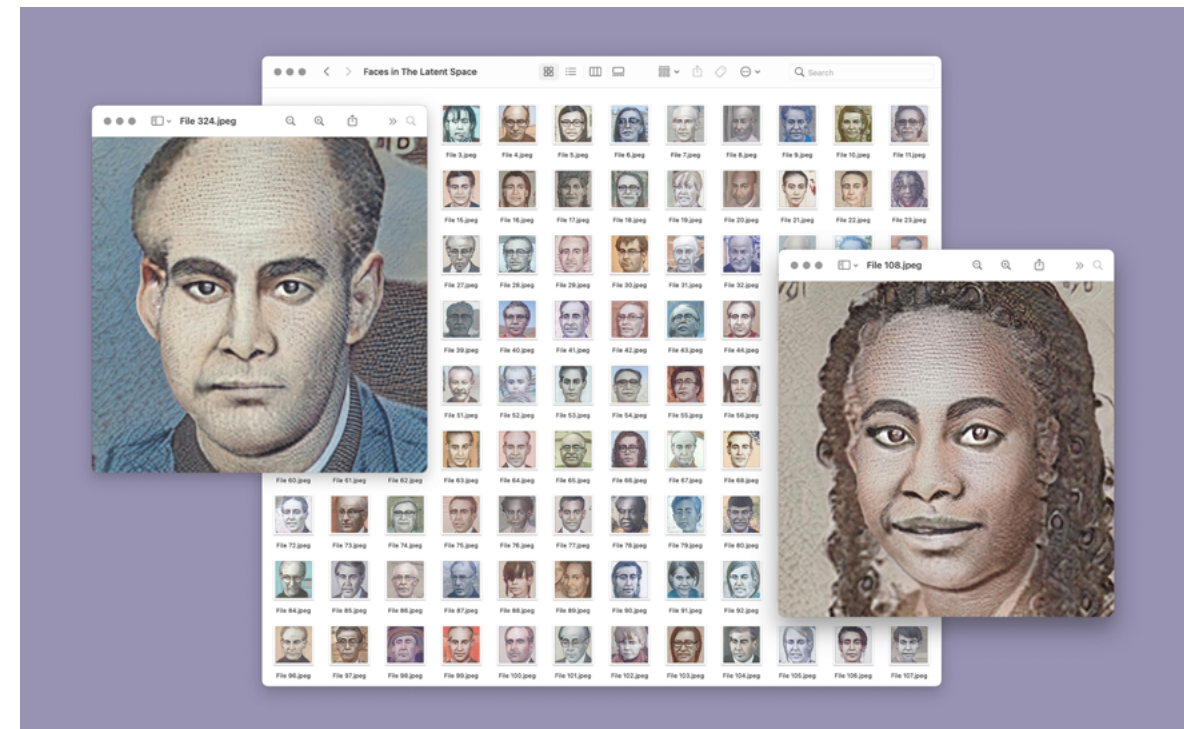
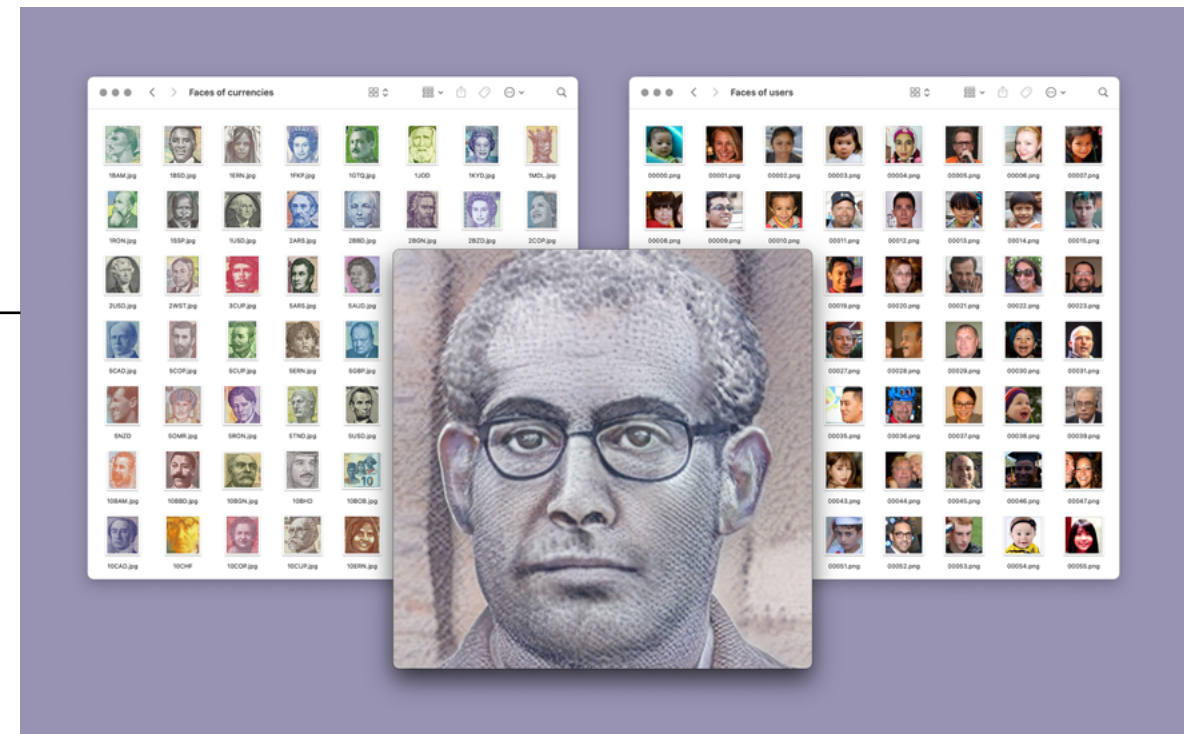


SCENERY BETWEEN WINDOWS 3

Queen Elizabeth II's portrait has appeared on the currencies of numerous countries more than that of any other individual. The faces of great individuals have been carefully chosen and graced their currencies as a tradition in the interests of enhancing the international reputation and relations.

On the other hand, as becoming more attuned to the online sharing and exchange platforms, users provide, share and replicate their portraits themselves. Their engagements of much broader populations function as super extenders for advancement of computing sectors based on the large sum of datasets. What is called 'latent space' gives great insight into the correlations and patterns between different groups. Polymer £20 note of Queen Elizabeth II has the see-through window with her portrait. Through that window, the viewer is invited to watch the latent video which was generated by using two dataset, the faces of 317 great people extracted from banknotes and the faces of randomly selected Internet users.

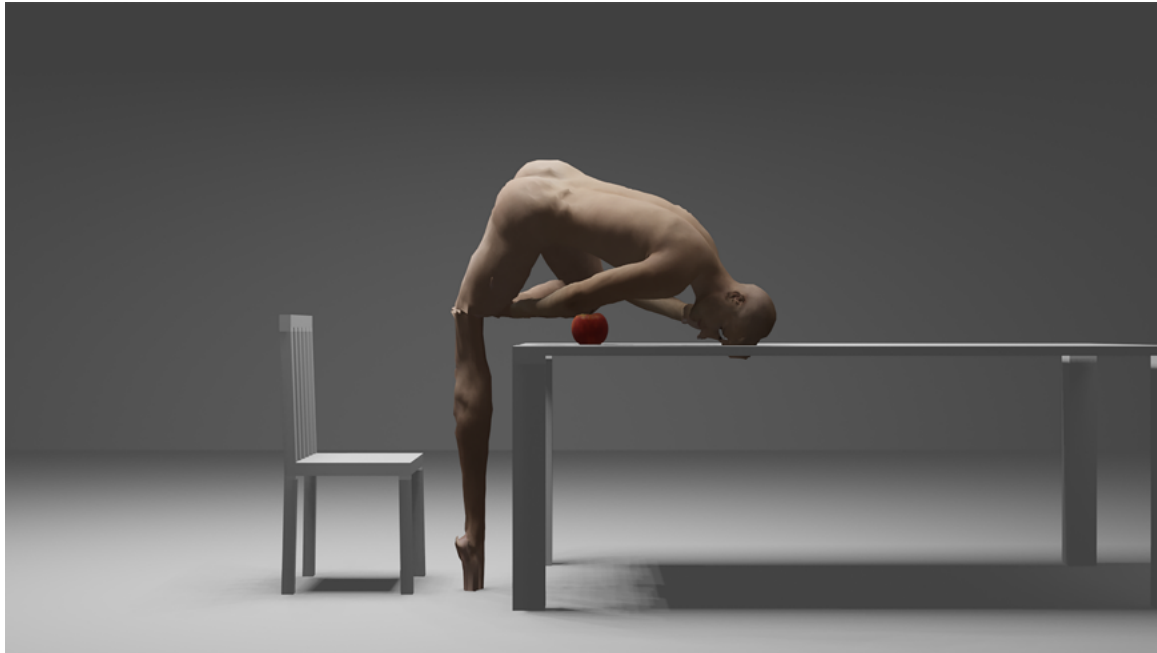
Did users become more empowered?
Or did they eventually become capital itself?



THE MASS OF EVENTS

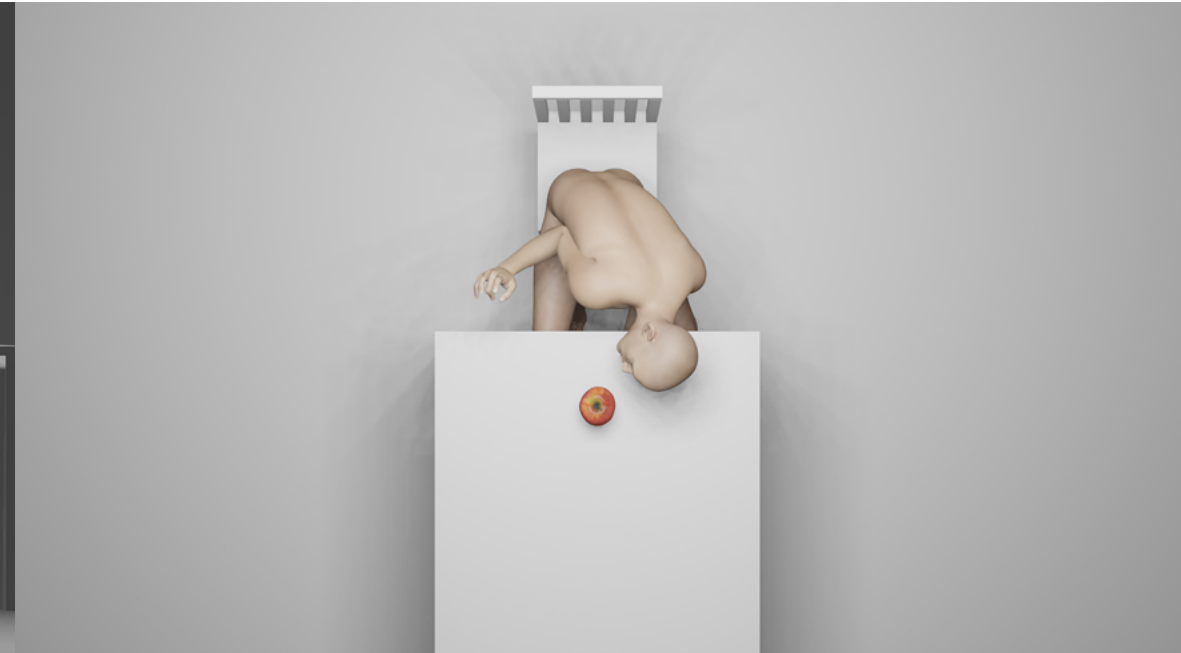
You can compare this mass of events to atoms in an object. While the object seems still, it doesn't mean that the atoms in the object are still as well. Every atom has a little movement, a kinetic energy to it, but while every atom is moving and pushing in different directions the atoms are neutralising their kinetic energy, so the object as a whole remains still. You could see history like this as well, not as a lack of events but a mass of events neutralising themselves. A lack of change, a lack of historical events does not come from a too small but a too large number of events moving in different directions. But still, there is and always is a infinitesimally small chance that in one moment every atom in an object is slightly moving in the same direction, or for example up, and the object, for no particular reason, clashes against the ceiling.

Based on The Illusion of the End by Jean Baudrillard; 19922



Maxim Tur

New Media



Time Apparatus

WiSe 2021/22



VIRTUAL REALITY

While video games can drive users into flow, the immersive nature of VR makes the technology significantly better suited for it. This means, as flow science and virtual reality continue to converge, we'll soon gain the ability to create an alternative reality that is both more pleasurable and more meaningful than regular reality.

Connecting our brains to the cloud provides us with a massive boost in processing power and memory, and, at least theoretically, can give us access to all the other minds online...If this were possible, would we hang on to our singular consciousness for long, or would we start to migrate into the collective mind that's evolving online?

The Future is faster than you think, Peter H. Diamandis & Steven Kotler, Simon & Schuster, 2020

ESCAPE MARS

Space has become the ultimate imperial ambition, symbolizing an escape from the limits of Earth, bodies, and regulation. It is perhaps no surprise that many of the Silicon Valley tech elite are invested in the vision of abandoning the planet. Space colonization fits well alongside the other fantasies of life-extension dieting, blood transfusions from teenagers, brain-uploading to the cloud, and vitamins for immortality...

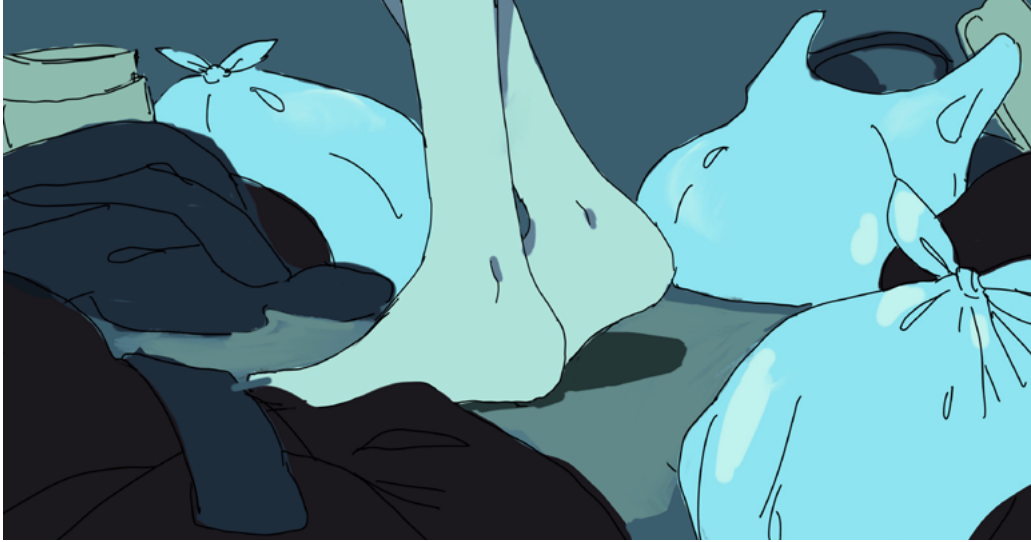
It is a whispered summons to become the Übermensch, to exceed all boundaries: biological, social, ethical, and ecological. But underneath, these visions of brave new worlds seem driven most of all by fear: fear of death – individually and collectively – and fear that time is truly running out.

Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence, Kate Crawford, Yale University Press, 2021

ESCAPE (INTO VR)

In nicht allzu ferner Zukunft ist es möglich virtuell zu fühlen, schmecken, riechen – zu leben. Ein junger Mann flüchtet vor seinen Problemen und Verantwortungen in eine atemberaubende, virtuelle Welt und verliert sich dabei selbst.

Escape ist eine Kurzanimation über Abhängigkeit, Derealisation und psychischer wie auch physischer Vernachlässigung.



Nil Cakmak

Werbung



Über Morgen

WiSe 2021/22

POSSIBLE WORLDS

Removed from organic decaying, the ruins of virtual worlds don't look abandoned. The landscapes are without detritus, except perhaps for a simulacrum of dirt added deliberately. The absence of human activity is the only evidence that these are scenes of ruination. And yet, though unpopulated, these worlds feel alive to me. They're not abandoned; they're simply waiting.

Ever since the creation of the first multi-user virtual worlds over thirty years ago so many of these worlds have already collapsed, their virtual communities mostly undocumented. One thinks perhaps of the Sims Online universe that between 2002 and 2005 gave a sense of community and belonging to thousands of people. There's a video on Youtube that shows the last minutes before the servers of Sims Online were finally, irrevocably, turned off. I can't help but feel emotional watching as environments disintegrate, textures flicker, avatars freeze. The last thing before it is all gone is a pop-up window:

"Network Error. Lost server connection."

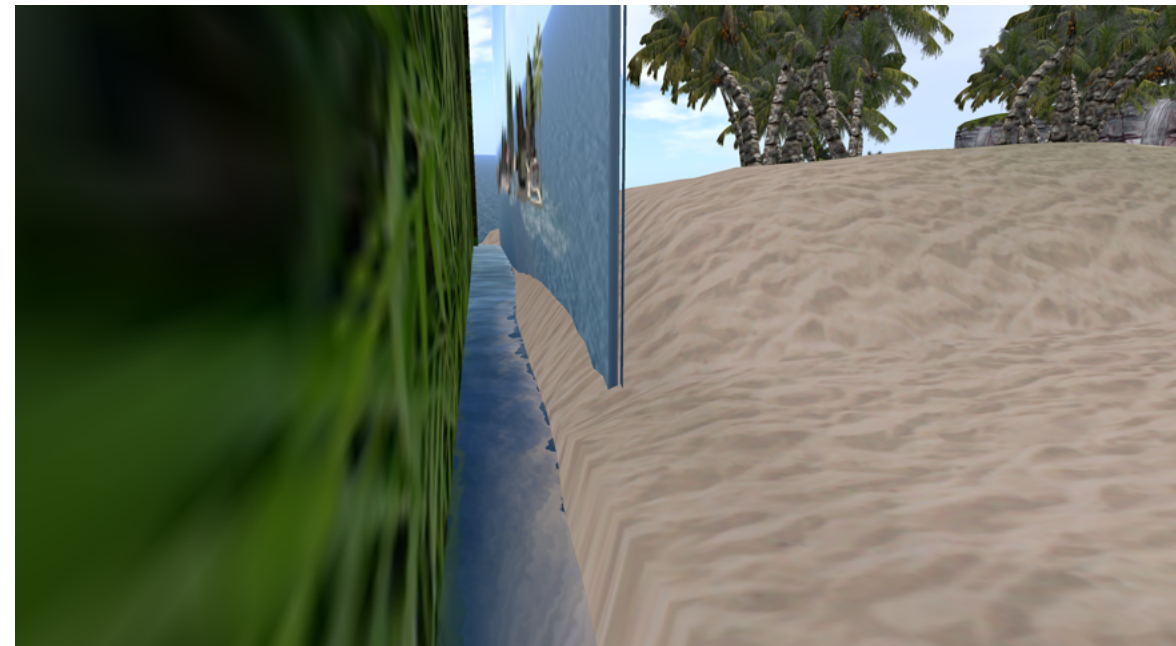
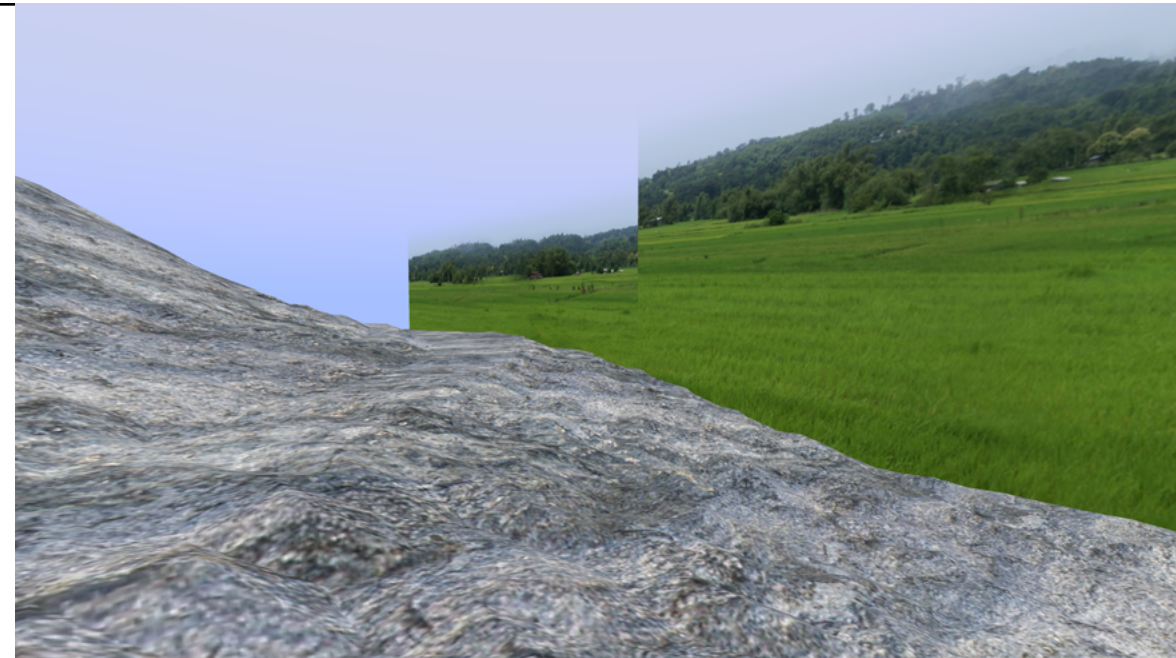
Second Life is one of those virtual worlds that began sprouting at a time of great optimism about a possible digital future. Predictably, the utopian vision did not exactly materialize, yet this is one of the better documented attempts at digital world-building. The enthusiasm has faded and Second Life currently has about 90,000 „residents“. A small number, compared to the two million users it once had.

Looking at the vast abandoned sites that surround the more densely populated spaces in Second Life, their uniqueness and their fragility come to fore. This is a beauty worth exploring. Maybe even worth preserving. The textures and the artefacts of their past settlers are still there. That includes in-world advertising boards with broken links attached to them, odd polygonal hedge walls, privacy screens with tropical motifs. Are our virtual worlds a meaningful part of our heritage? It is up to us to decide how – and if – we want to make sense of them.

In 2022, with a global pandemic, that has moved chunks of our interactions online, people like Mark Zuckerberg seem to think the market of virtual online spaces needs expanding. His claim of trying to create a space by and for communities doesn't really convince. If anything has changed in those twenty years since Second Life was introduced, it is our mistrust in huge corporations' promises to be acting in our favor. In a world where something as personal as one's menstruation data has been turned into currency; the hesitation is, I think, understandable.

Possible Worlds is a blueprint for a world of possibilities: part nostalgia and part dreaming of what could have been and what still may be, if we're brave enough to imagine it.

DE Digitale Strukturen zerfallen anders als echte. Die Ruinen virtueller Welten unterliegen nicht einem organischen Verfall. Sie fühlen sich lebendig und voller Potenzial an. Possible Worlds ist eine fotografische Dokumentation des zum größten Teil verlassenen Landes der virtuellen Welt Second Life. Sie ist eine Untersuchung der Frage, ob die Reststücke virtueller Welten ein bedeutender Teil unseres kulturellen Erbes sind.





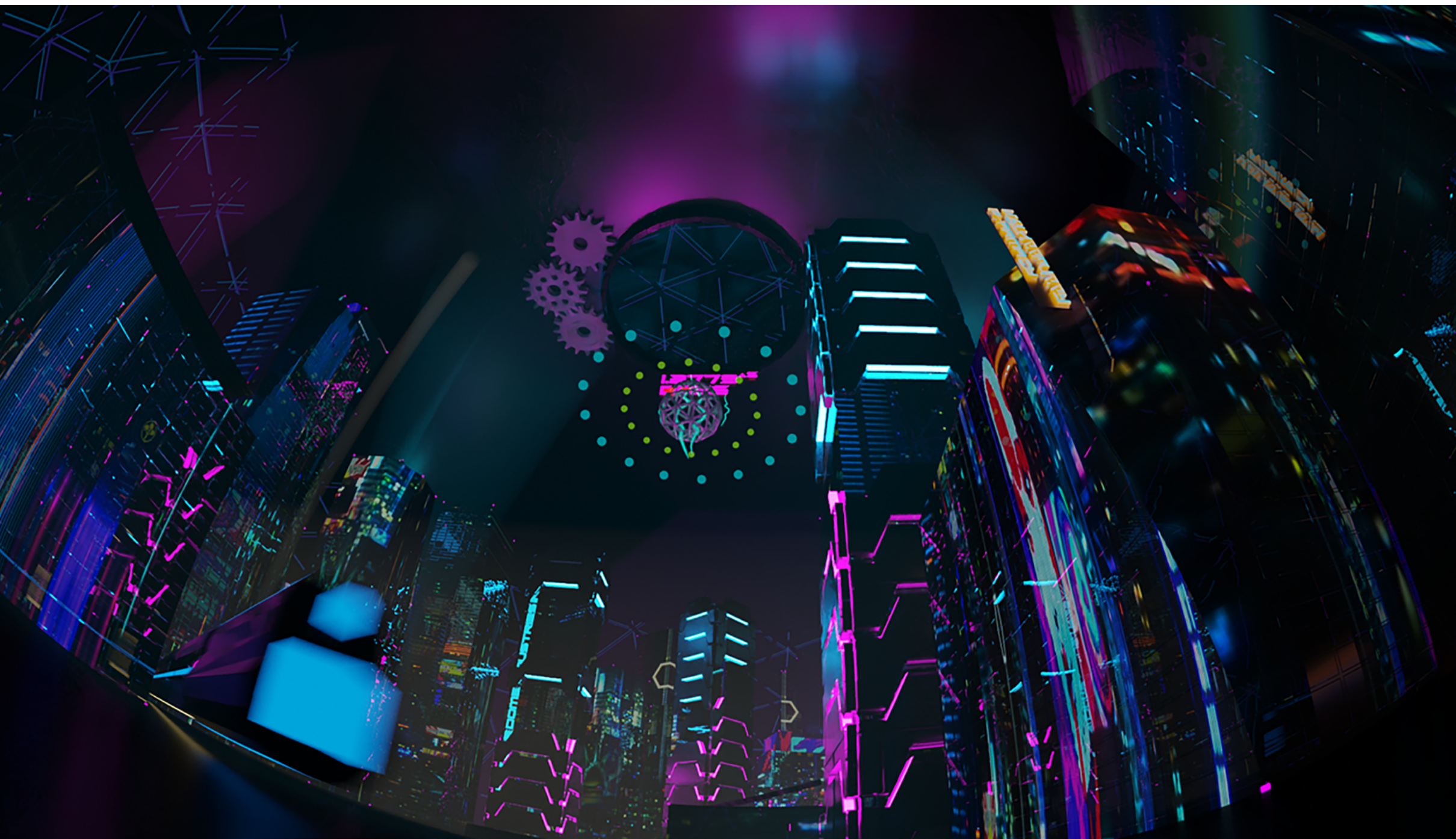
FUTURE DOME INDUSTRIES INC.

„Future Dom Industries“ sind, auf dem Prinzip des Geodesic Domes von Buckminster-Fuller, Körper, die Dimension von Städten oder gar Ländern einnehmen können. Die Domes verfügen über viele technische Neuerungen. Unter anderem das autonome, interne, neue Ökosystem der Domes, welches garantiert, dass durch die ausgeklügelte Filteranlage keinerlei Emissionen in die Natur gelangen. Durch den temporären Ausschluss, des Menschen, aus dem Ökosystem Erde, erhoffen wir uns eine zügige Regeneration der Natur. Voraussichtliche Zeit: 3,5 Millionen Jahre. Idee ist nicht das Individuum zu bestrafen, sondern einen Lebensraum zu schaffen, der möglichst nah an unseren jetzigen herankommt und jegliche, menschliche Bedürfnisse befriedigt.

Die Drohnenfahrt im Video zeigt eine Tour durch die Ebene 2 des Domes. Die Quartiersebene. Sie gleicht einer Großstadt, doch ist sie geisterhaft leer. Nach dem ‚Eindringen‘ in den Dome, versteht man schnell, dass der Flugkörper in die perfekt abgestimmten Mechanismen des Domes nicht hineinpasst. Die Drohne stellt einen Fremdkörper dar. Dies soll ihr am Ende auch zum Verhängnis werden...

EN The dream of a habitable exoplanet shaped future research. Probes, spaceships and other flying objects, were sent on manned and unmanned missions to guarantee the existence of humanity. A concept had to be found in order to be able to live with the new circumstances. This is where 'FDI' comes into play. Huge spherical bodies offer people a new home. Based on the geodesic dome principle, bodies are created that can take on the dimensions of cities. These have many technical innovations and offer mankind an interim solution to give the earth time to recover. Due to the autonomous, internal, new ecosystem of each dome, we guarantee that the sophisticated filter system will not release any emissions into nature. Thereby we hope that nature will regenerate quickly.





SIMULACRA

Here, the narrative of light viewed through the frame gestures toward simulacra. The cord snakes freely through the space encircling the column.

Beyond the functional monotony of its standard components, we are invited to listen to a dialogue between energy + light and its metaphor.

Light as object has been removed from the physical interior space, and must now be experienced out in the open (close to a body of water).

Presence finds itself in the space between sculpture and illusion; between the here of the physical and the there of somewhere else.

Stirring up unconscious associations of the memories we have of light, we are left (here) to suspend our disbelief.

Vorspiel transmediale 2022

Vitrineninstallation 21.1.22 – 06.02.22



Sergei Saraiva

Produktdesign



Freies Projekt

WiSe 2021/22

DIE IDEE EINES MULTIPLANETÄREN LEBENS

Umweltverschmutzungen, Reaktorunfälle, Kriege und Atombomben gefährden das Leben auf der Erde. Anstatt unseren lebensfreundlichen Planeten davor zu bewahren lebensfeindlich zu werden, wird das Geld und die Mittel in die Erforschung des Mars gesteckt. Diese Publikation beschäftigt sich mit der Idee eines multiplanetären Lebens und versucht durch narrative Elemente zu illustrieren, wie nah Paradiso und Inferno beieinander liegen können.

Ausgehend von Dantes »Die Göttliche Komödie« und dessen Vorstellung des Universums, begeben sich Rezipient*innen im ersten Teil durch die Erdsphäre, in welchem aktuelle Themen wie Umweltverschmutzung und Technologien durch Fotografien visualisiert werden. Im zweiten Teil erfolgt eine Auseinandersetzung mit dem Mars. SpaceX-Gründer Elon Musk hat die Vision, die Menschheit zu einer multiplanetären Spezies zu machen und investiert Unmengen an Geld in die Wissenschaft und Forschung dessen. Der Wüstenplanet sieht aber bereits aus, als wäre er im post-globalen-katastrophalen Zustand, auf welchen man nicht leben möchte. Das Leben auf dem Mars bringt im Bezug auf die Gesundheit und Ernährung fast ausschließlich negative Aspekte mit sich, weshalb das Ziel dieser Arbeit sein soll, dem Betrachter durch narrative Elemente die Absurdität erkennt zu lassen so viel Geld in die Forschung des Alls und der Planeten auszugeben, anstatt die gleichen Anstrengungen zu unternehmen um unseren lebensfreundlichen Planeten zu retten.

Das wohl bekannteste private Raumfahrtunternehmen ist SpaceX, von Elon Musk. SpaceX schaffte es als erster Raumfahrtakteur erfolgreich die Landung und anschließende Wiederverwertung der Rakete Falcon 9. Durch die Möglichkeit der Wiederverwertung wird erheblich an Kosten gespart, dennoch liegt die Gesamtsumme, mit dem Bau und der Mission bei 62 Millionen USD (2018). Mit einer weiteren Rakete des Unternehmens, der Falcon Heavy, betreibt SpaceX inzwischen die stärkste Rakete der Welt, die die größte Nutzlast ins All bringen kann. Mit ihr sollen eines Tages Touristen in den Weltraum gebracht werden können. Hierbei liegen die Kosten pro Start bei 90 Millionen USD (2018).

Mit den Raketen Starship und Super Heavy verfolgt SpaceX das Ziel, den Weg zur Besiedlung des Planeten Mars zu eröffnen und die Menschheit zu einer multiplanetären Spezies zu machen. 2020 sollen erste orbitale Tests mit Starship/Super-Heavy-Prototypen erfolgen und 2021 soll die Rakete laut SpaceX einsatzbereit sein. Die ursprünglichen Entwicklungskosten für das ITS (Interplanetary Transport System) wurden 2016 auf rund 10 Milliarden USD geschätzt und die Kosten für die BFR (Big Falcon Rocket) zunächst auf 2 – 10 Milliarden USD. Die Entwicklung wurde beschleunigt, aufgrund der Stahlbauweise und dadurch ergaben sich Kosteneinsparungen und es wird von etwa 3 Mrd. Dollar gesprochen. Um eine Zivilisation zu gründen braucht man eine Million Menschen die die Reise zum Roten Planeten wagen und Elon Musk spricht schon von ca. 1000 Raumschiffen, die Menschen zum Mars transportieren sollen.

Laut Schätzungen der NASA wird eine Crew bestehend aus vier Astronaut*innen auf einer dreijährigen Marsmission bei nur drei Mahlzeiten am Tag mehr als 10.000 kg Nahrungsmittel brauchen. Das sind 2.500 kg pro Astronaut*in oder etwa 1 Tonne pro Astronaut*in pro Jahr. Um all den Proviant von Punkt A (Erde) nach Punkt B (Mars) zu bringen, ergibt sich folgende Formel:

1	(Tonne Essen)
+	
38 Mio. USD	(um eine Tonne Ladung in den Orbit der Erde zu bringen)
*	
2	(die Kostendifferenz zwischen dem Orbit der Erde und dem Mars)
=	die Kosten, einen Astronauten ein Jahr lang zu ernähren

KOSTEN?

III.

Inzwischen fliegen 13 Staaten in den Orbit. Neben den staatlichen Akteuren, wie der NASA und der ESA gibt es eine wachsende Zahl privater Raumfahrtunternehmen, wie SpaceX oder MarsOne.

112

die marssphäre

Anders ausgedrückt würde es 50 Millionen USD pro Astronaut*in und Jahr kosten und daher 75 Millionen USD im Lauf einer 18 monatigen Mission. Das sind 150 Millionen USD für zwei Astronaut*innen und 300 Millionen für vier – oder 525 Millionen für sieben, die sich in eine CST-100 Kapsel von Boeing quetschen können, um von der Erde zum Mars zu kommen.

Neben den Planungen für bemannte Missionen werden aber stets Rover und Raumsonden zum Mars geschickt, die vorab Tests durchführen. Der wohl bekannteste Rover Opportunity ist ein Erkundungsroboter der NASA, welcher zur geologischen Erforschung des Mars von 2004 bis 2018 aktiv war. Opportunity war nur für eine Missionsdauer von 90 sol ausgelegt, blieb jedoch 5.111 sol. Ihre Mission endete nach 14 Jahren und 219 Tagen, als die Sonde nach einem Staubsturm nicht wieder aus dem Ruhezustand aufgeweckt werden konnte. Die NASA erklärte am 13. Februar 2019, dass das Programm erfolgreich beendet wurde, nachdem alle Kommunikationsversuche mit der Sonde fehlgeschlagen seien. Die Kosten für den Rover Opportunity beliefen sich auf 400 Millionen USD.

Den nächsten Rover will die NASA im Zeitfenster vom 17. Juli – 5. August 2020 von der Cape Canaveral Air Force Station in Florida starten lassen und im Jezero Crater auf dem Mars am 18. Februar 2021 landen lassen. Die Dauer des Aufenthalt soll bei mindestens einem Mars-Jahr liegen, also 687 Tagen auf der Erde. Zum ersten mal ist es möglich mit dem Rover zu bohren und Steine und Erdproben zu entnehmen. Die NASA berichtet, dass die Kosten für die Mars 2020 Mission sich auf 2,4 Milliarden Dollar belaufen.

115

kosten?

RAUMSONDEN UND KÜNSTLICHE OBJEKTE AUF DEM MARS:

Startdatum	Mission (NASA)	Kosten (Millionen USD)
28. Nov. 1964	Mariner Missionen (NASA)	554 Millionen USD
Landung: 27. Nov. 1971	Mars 2 (Sowjetunion)	Kosten nicht bekannt
Landung: 2. Dez. 1971	Mars 3 (Sowjetunion)	Kosten nicht bekannt
Landung: 12. März 1974	Mars 6 (Sowjetunion)	Kosten nicht bekannt
Landung: 20. Juli / 3. Sept. 1976	Viking 1 & 2 (NASA)	1 Milliarde USD
Landung: 4. Juli 1997	Soljourner (NASA)	25 Millionen USD
Landung: 23. Sept. 1999	Mars Climate Orbiter (NASA)	103 Millionen USD
Startdatum: 3. Jan. 1999	Mars Polar Lander (NASA)	110 Millionen USD
Landung: 25. Dez. 2003	Beagle 2 (ESA)	ca. 60 Millionen Euro
Startdatum: 7. April 2001	2001 Mars Odyssey (NASA)	207 Millionen USD
Landung: 4. Jan. 2004	Spirit (NASA)	400 Millionen USD
Landung: 25. Jan. 2004	Opportunity (NASA)	400 Millionen USD
Landung: 208. Mai 2008	Phoenix (NASA)	420 Millionen USD
Landung: 6. August 2012	Curiosity (NASA)	2,5 Milliarden USD
Landung: 19. Okt. 2016	Schaperell (ESA)	1,3 Milliarden Euro
Startdatum: 26. Nov. 2018	InSight (NASA)	828,8 Millionen USD
Startdatum: 17. – 4. Aug. 2020	Mars 2020 (NASA)	2,4 Milliarden USD

114

die marssphäre

INFERNO

PARADISO

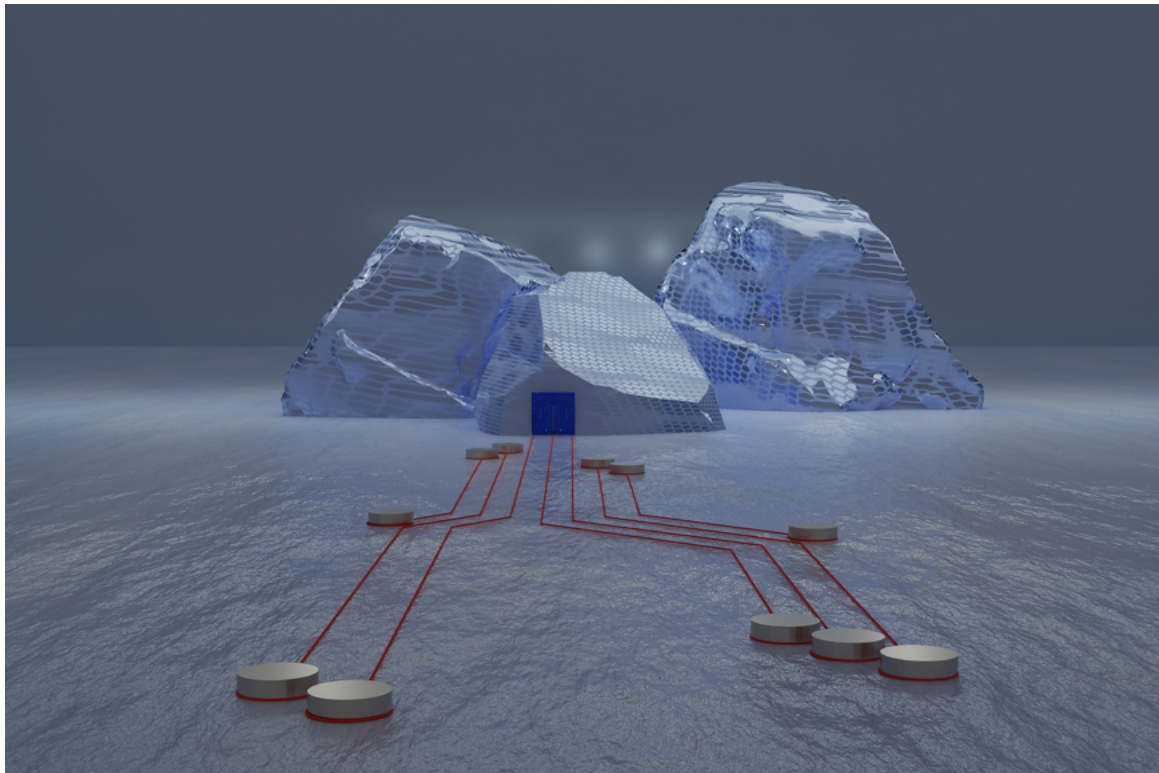
E-WASTE FOSSILS

zurzeit ist die größte verschmutzung, die wir als menschen produzieren elektronischer abfall. diese stetig wachsende quelle von abfall resultiert darin, dass zukunfts-fossilien hauptsächlich aus elektronischem altmaterial bestehen werden. natur und der elektronische abfall haben einen hybrid geformt, also nicht ein klassisches in sich abgegrenztes fossil, sondern eher ein netzwerk, in der sich die natur (der stein) eng mit dem elektronischen abfall vernetzt. es entsteht ein geflecht, eine symbiotische lebensgemeinschaft.

Currently electronics are the world's fastest growing waste stream. Fifty million metric tonnes of e-waste is generated every year, equalling the weight of nearly 4,500 Eiffel towers. Much of it is incinerated or placed in landfills, causing pollution, human health hazards, and the loss of valuable finite resources.

The export of e-waste is driven by two main factors: the demand for low priced electronics in the importing countries, and the fact that it is cheaper to export e-waste than to handle it domestically in accordance with strict safety regulations. Western Africa and parts of Asia are common dumping grounds.

<https://tcocertified.com/e-waste/>



Vincent Carter

Raumbezogenes Entwerfen



Tales of Nature – Material Cultures

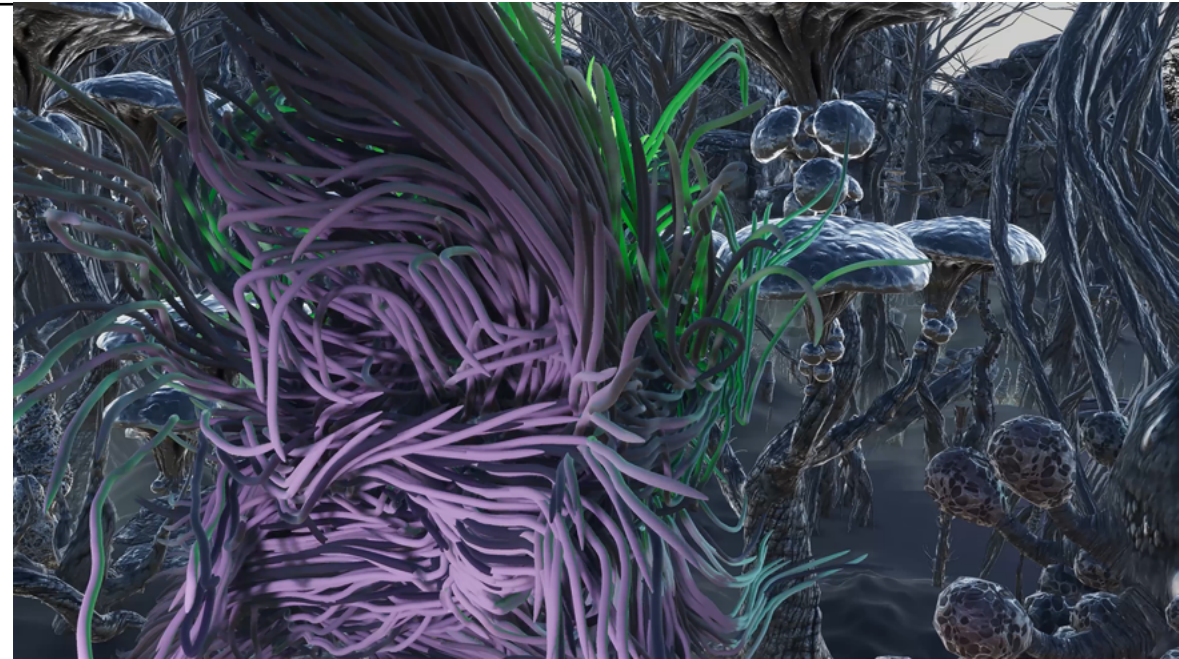
WiSe 2020/2021

SIMULACRA

Human beings have been trying to simulate nature for long, from a single object to a vast landscape. The second nature has been constructed. Nature entangles with its artificial representation, in that sense, we are very likely to lose the real in the long run, all that once was directly lived has become mere representation.

8:29min, Audio-visual experience

Music by FangTsai, Andres Ortega & Sani





MIXED REALITIES

Im Zeitalter der absoluten Quantifizierung des Raums hat sich der Mensch Instrumente zur Entschlüsselung seiner Umgebung geschaffen. Mithilfe unterschiedlichster technologischer Apparaturen wird die Welt gescannt, getrackt und gemappt – ein hoffnungsschwangerer Versuch diese aus//ein//ander zu nehmen und erfahrbar(er) zu machen. Wie aber sehen digitale Prozesse unsere Welt, welche Wahrnehmungsveränderungen oder Beschränkungen hat dies für den Menschen und worin besteht letztendlich der Einfluss auf die physikalische Realität?

ENTMATERIALISIERUNG: In Wechselwirkung mit der digitalen Sphäre verändert sich nachhaltig unsere Wahrnehmung von der Realität. Ein Blickregime mit höchst technologisierter Sicht beschreibt das neue ästhetische Paradigma. Das Prinzip der Zerlegung von Elementen in ihre Einzelteile mit welcher eine (scheinbare) Entmaterialisierung einhergeht, findet sich auch im Konzept der Punktwolken (Point Clouds) wieder. Objekte werden nicht mehr als feste Körper begriffen, sondern bestehen aus einer Ansammlung an Datenmengen mit ihren jeweiligen Raumkoordinaten. Welche Aspekte einer Erfahrung lassen sich ins Digitale übertragen und was geht verloren wenn Natur in Bits und Bytes zerlegt wird? Löst sie sich tatsächlich auf?

REMATERIALISIERUNG: Dieser Teil meiner Arbeit konzentriert sich darauf, Aspekte des digitalen Blicks wieder zurück in den physikalischen Raum zu bringen. hierzu werden Texturen genutzt, welche bei der Erstellung von 3D-Fotografien entstehen. Diese Textur-Dateien können als Operational Images* bezeichnet werden, da sie nicht für das menschliche Auge bestimmt sind, sondern der Software lediglich als interne Kodierung von Daten dienen. Durch das Herauslösen und Rekontextualisieren dieser Texturen, findet eine Rematerialisierung von immateriellen Daten statt. Durch die Methode des Wrapping (Wickeln) entstehen Freiformen, die sich aus den Textur-Fragmenten ergeben. Der Prozess der Software dient somit als Vorlage für das Schaffen von physischen Objekten, welche wieder zurück in den Wald platziert werden, um sich mit diesem zu vermischen.

LEKTÜRE: CHRISTIANE PAUL – NEOMATERIALITY, BERNARD STIEGLER – HYPERMATERIALITY, JAMES BRIDLE – NEW DARK AGE, JAMES BRIDLE – NEW WAYS OF SEEING, ANDREAS BEINSTEINER – IMMATERIALITÄT ODER HYPERMATERIALIÄT, NATHAN SAUCIER – OPERATIONAL IMAGES & THE INTERPRETATIVE TURN, CHRISTOPH ASENDORF – STRÖME UND STRAHLEN

EN In the age of absolute quantification of space, humans have created instruments to decipher their surroundings. With the help of a wide variety of technological devices, the world is scanned, tracked and mapped - a hopeful attempt to dis//assemble it and to make it even more tangible. How do digital processes see our world, what perceptual changes or limitations does this imply for humans, and where does the influence on physical reality ultimately lie?





CREATIVITY SPONTANEITY

Instead of applying the simple mechanisms of behaviorism, we need to think about people in more creative ways, if we expect them to be creative. We need to foster joy, intellectual challenge, individuality, curiosity, and other qualities that don't fit into a tidy chart. But there's something about the rigidity of digital technology, the on-and-off nature of the bit, that attracts the behaviorist way of thinking. Reward and punishment are like one and zero.

Ten Arguments For Deleting Your Social Media Accounts Right Now, Jaron Lanier, Picador, 2019

What is at stake here is the human expectation of sovereignty over one's own life and authorship of one's own experience. What is at stake is the inward experience from which we form the will to will and the public spaces to act on that will.

The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power, Shoshana Zuboff, Profile, 2019

WISDOM NATURE

If technology is the servant, and if it is used with wisdom to enhance human relationships without polluting the environment and without wasting natural resources, then technology can be good. But if the technology becomes the master, and human creativity and ecological integrity are sacrificed at the altar of technology, then technology becomes a curse.

We need to learn to be free from fear, free from anxiety, free from dogmas and doctrines. We need to discover and rediscover that we are born free, and freedom is our birthright! Fear is a conditioning of the mind – from our family, from our religious belief, from our media, and even from our educational systems, we are conditioned to fear. The purpose of true education is to free us from all kinds of fear.

Philanthrocapitalism and the Erosion of Democracy, edited by Vandana Shiva, Synergetic Press, 2022

ZUKUNFTS VISIONEN KOMBINATOR

Die Abholzung des Regenwaldes, das Schmelzen der Polkappen, das Bienensterben – Was kann der Mensch gegen den Klimawandel unternehmen und wie können wir es schaffen, in ein Zeitalter der Erholung einzutreten? Der ZUVIKO (Zukunfts-Visionen-Kombinator) ist ein Projekt, das sich auf spielerische Art und Weise der Antwort auf diese Frage zu nähern versucht.

Der ZUVIKO-Zeichensatz besteht aus über 200 Bild und Text Elementen, die in Holz gelasert wurden und auf Hochdruckpressen gedruckt werden können. Die Motive können zufällig oder absichtlich mit einander kombiniert werden, und offenbaren somit immer neue Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Faktoren, die im Anthropozän, dem Zeitalter des Menschen, eine Rolle spielen. Diese vielseitigen Kombinationen sollen den Betrachtenden helfen, auf Ideen für Maßnahmen, Perspektiven oder Möglichkeiten für eine nachhaltige Zukunft zu kommen.

Im Zentrum des Projektes steht der Austausch und die Kommunikation, weshalb passend zu den Holzlettern ein Setzkasten-Wagen gebaut wurde, um die verschiedenen Materialien zu transportieren und auf Workshops fahren zu können.

Im Angesicht der sich täglich verändernden Erde fühlen wir uns oft sehr schnell macht- und hoffnungslos. Mithilfe von Projekten wie dem ZUVIKO soll Mut gemacht werden und ein optimistischer Zugang zur Auseinandersetzung mit dem Thema eröffnet werden.

EN The deforestation of the rainforest, the melting of the polar ice caps, the bee-extinction – what can humans do about climate change and how can we enter an age of recovery? The ZUVIKO (future-vision-combinator) is a project that tries to approach the answer to this question in a playful way.

The ZUVIKO character set consists of over 200 image and text elements that have been lasered in wood and can be printed on a letterpress. The motifs can be combined with each other either accidentally or on purpose, and thus always reveal new connections between the various factors that play a role in the Anthropocene, the age of man. These versatile combinations should help the viewer to come up with ideas for measures, perspectives or possibilities for a sustainable future.

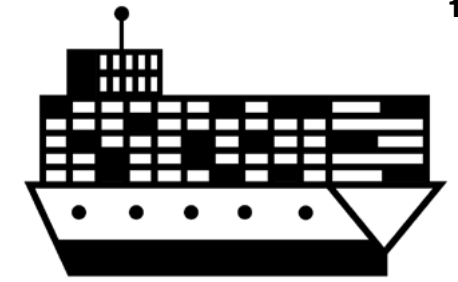
The focus of the project is exchange and communication, which is why a type case trolley was built to match the wooden letters in order to transport the various materials and to be able to drive to workshops.

In the face of the daily changing world, we often feel powerless and hopeless very quickly. Projects like the ZUVIKO should help to encourage and open up a more optimistic approach in dealing with climate change.

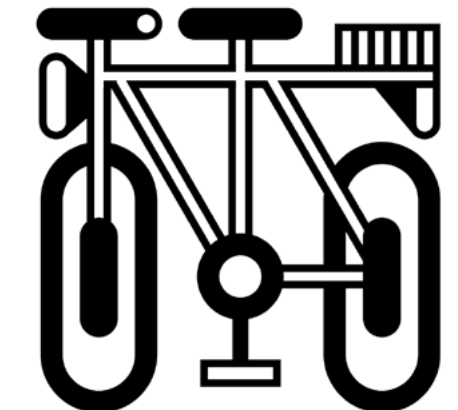


INNOVATION

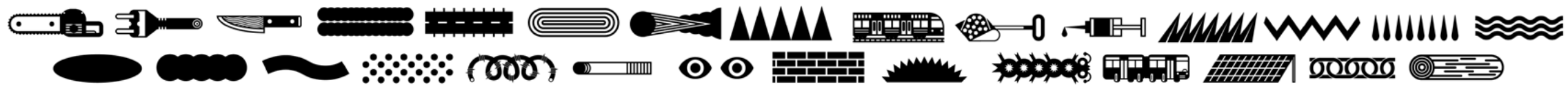
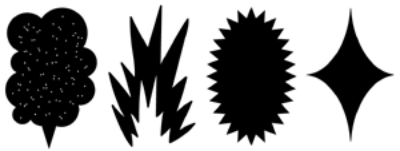
AWARENESS



FEAR



TECHNOLOGY



FUTURE MATERIALS

Was haben fermentierter Tee, wiedergewonnene Zellulose aus benutztem Toilettenpapier und Algen gemein? Sie alle können als Biomaterialien im Kampf gegen den Klimawandel helfen. Denn die Welt wird so, wie wir sie kennen in Zukunft nicht mehr existieren. Probleme wie Luftverschmutzung, die Verunreinigung der Meere und die Knappheit von Ressourcen haben uns gezeigt, dass wir Alternativen zu herkömmlichen Materialien brauchen. Eine Lösung bietet das Feld der Biotechnologie. DesignerInnen und KünstlerInnen weltweit forschen an alternativen Materialien, die in Zukunft Plastik, Leder und andere Stoffe umweltschonend ersetzen können. Das Projekt Future Materials beschäftigt sich mit BioArt Projekten, um nachhaltige Alternativen näher zu bringen und den eigenen Konsum zu reflektieren. Entstanden ist ein Heft, in dem es neben der textlichen Ebene viele haptische und visuell kontrastierende Elemente gibt; man soll die zukünftigen Materialien anfassen, falten, aufklappen und mit allen Sinnen untersuchen können.



Großes Bild:
Gewebter Stoff
aus Algenfasern
aus dem Projekt
Cladophora von
Malu Lücking

Foto:
Malu Lücking
Kleines Bild:
Bioplastic aus
Algenfasern aus
dem Projekt
Cladophora
Foto:
Christian Kerber



INTELLIGENT BIOMASS GROWTH SYSTEMS

Waghalsige Unterfangen der Menschheit versuchen immer wieder die Probleme, die wir selbst auf dieser Welt erzeugt haben, zu beheben. Selten werden dabei wirklich die systematischen Ursachen Angriff genommen – meist ist es eine Bekämpfung von einzelnen Symptomen an den Stellen, wo der Schuh gerade am meisten drückt. Neue Technologien und wissenschaftliche Erkenntnisse eröffnen dabei Möglichkeiten für Projekte, die zugleich faszinierend wie auch beängstigend sein können. Denn selten können wir wirklich das ganze Spektrum an morgigen Konsequenzen unserer heutigen Taten abschätzen.

Korallen und die in ihrem Gewebe sitzenden Zooxanthellen bilden eine beeindruckende Symbiose: Ihr Stoffwechsel basiert zum großen Teil auf den Abfallprodukten des jeweils anderen und sichert damit ein sehr effizientes Überleben. Durch die Verschmutzung, Übersäuerung und den Temperaturanstieg der Meere wird diese Symbiose gestört und die Korallenriffe – Habitat für einen Großteil der Meereslebewesen – sterben.

Die marine Biotechnologie hat besonders resistente Korallensymbionten erforscht und erwägt, sterbende Korallenriffe durch Rekultivierung mit diesen Arten zu retten. Dies gibt Hoffnung und schürt zugleich enorme Bedenken: Was bedeutet eine monokulturartige Bepflanzung von nicht heimischen Korallenarten durch den Menschen für die jeweiligen Habitate? Welche besonderen Potentiale, Eigenschaften und Gefahren könnten gezüchtete Korallen in der Zukunft entwickeln?



Ernst August Graefe

Raumbezogenes Entwerfen



ZENCORAL
GROWS JUST THE WAY YOU WANT IT TO. MAKE YOUR HOME BEAUTIFUL WITH THIS HIGHLY SATISFYING BEAUTYCORAL.



HEATCON
CAN STORE AND RELEASE ENERGY IN THE FORM OF HEAT AND LIGHT WHENEVER YOU WANT – CONTROLLABLE WITH YOUR SMARTPHONE.



SUPERFOOD
GROWS DELICIOUS, SUSTAINABLE AND VEGAN FOOD SUPPLEMENT. THE POLYPS CAN BE HARVESTED EVERY DAY, BUT WILL DEVELOP THEIR RICH FLAVOUR THE LONGER AND BIGGER THEY GROW.



HABITAT
THIS CORAL IS A HABITAT FOR SMALL LIFEFORMS LIKE INSECTS AND MICROORGANISMS. THIS HABITAT CORAL WILL INCREASE THE PRODUCTIVITY OF MOST OF OUR OTHER PRODUCTS BY 50% THUS MAKING THEM MORE EFFICIENT.

Tales of Nature – Material Cultures

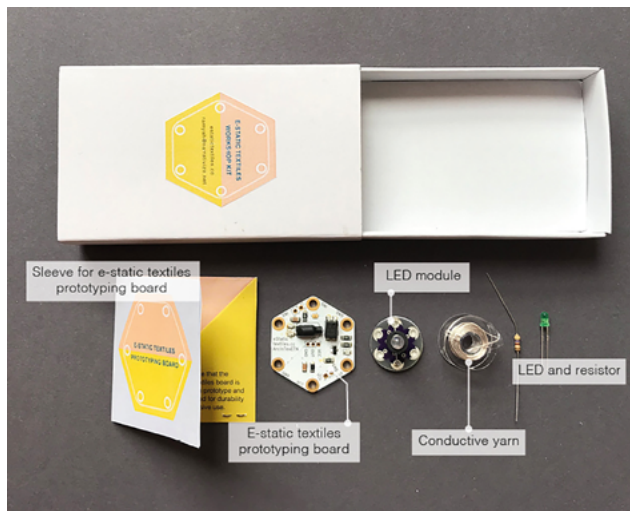
WiSe 2020/21

ENGAGING WITH E-STATIC TEXTILES

Static electricity in everyday life is usually associated with getting electrically shocked when touching door handles or clothes clinging to the body. It is considered annoying at the least and can even be dangerous. However it is also a form of everyday electrical energy that is closely related to how our bodies interact with textiles, and when handled safely, presents an exciting opportunity to envision new forms and interactions for electronic textiles. At the same time static electricity, due to having high voltages with very low current, often does not meet the requirements of standard electronics. Hence this form of ambient energy is also very challenging to efficiently harvest.

Engaging with electrostatic (or e-static) textiles is a research project that explores this challenging yet appealing nature of static electricity in the context of sustainable e-textiles. On one hand, the project tries to understand how to safely support and visualise electrostatic interactions through making and experimenting with everyday textile materials and setups. On the other hand, it explores the increasingly interdependent relationship between people and computational things introduced by human-powered technology through speculative narratives. While energy harvesting technologies are not new, the increase in their ubiquity at a material level in our everyday environments and their closeness to the body present new challenges for design.

One of the outcomes of this research project is the E-static textiles prototyping board that enables easy integration of high voltage inputs to use static electricity as a sensor of e-textile interactions. This open-source toolkit aims at sharing the basic skills needed to safely get started and invites others to experiment, explore and contribute to this discussion through making.

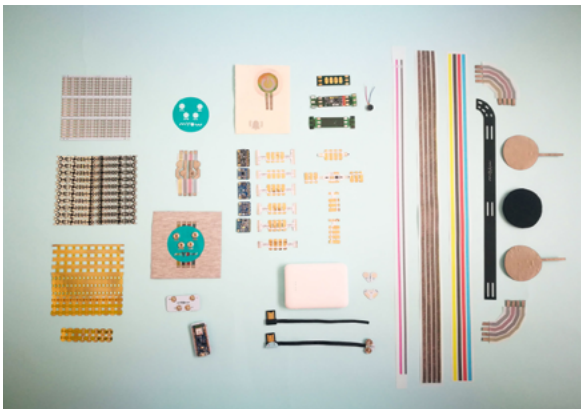


MAKE YOUR OWN WEARABLES

Die Genehmigung von Wearables würde unter den Auguren hitzige Diskussionen, ob diese Fluch oder Segen für die Gesellschaft sind, entfachen. Denken wir an smarte körpernahe Gegenstände, wie z.B. Smartwatches, unterlägen diese einer tief greifenden Abschätzung bis wohin der Mensch unterstützt wird und ab wann die Kontrolle von außen beginnt. Die Abwägung zwischen dem Vertrauen in das eigene Körpergefühl und in die maschinelle Interpretation von Screening- und Monitoring-Daten von KIs, ist nicht trivial. Die Reflexion von Mensch-Technik-Interaktionen hinsichtlich ethischer, rechtlicher und sozialer Implikationen (ELSI) ist heutzutage unabdingbar. Aus diesen Gründen gewinnt die digitale Ethik mit zunehmender Digitalisierung und Technologisierung der Gesellschaft an Bedeutung. Technologische Artefakte werden heutzutage von „modernen“ Auguren aus transdisziplinären Bereichen, wie Informatik, Design, Anthropologie, Ethik, Soziologie, Philosophie etc., gemeinsam reflektiert und moralische Wertegrundsätze erarbeitet.

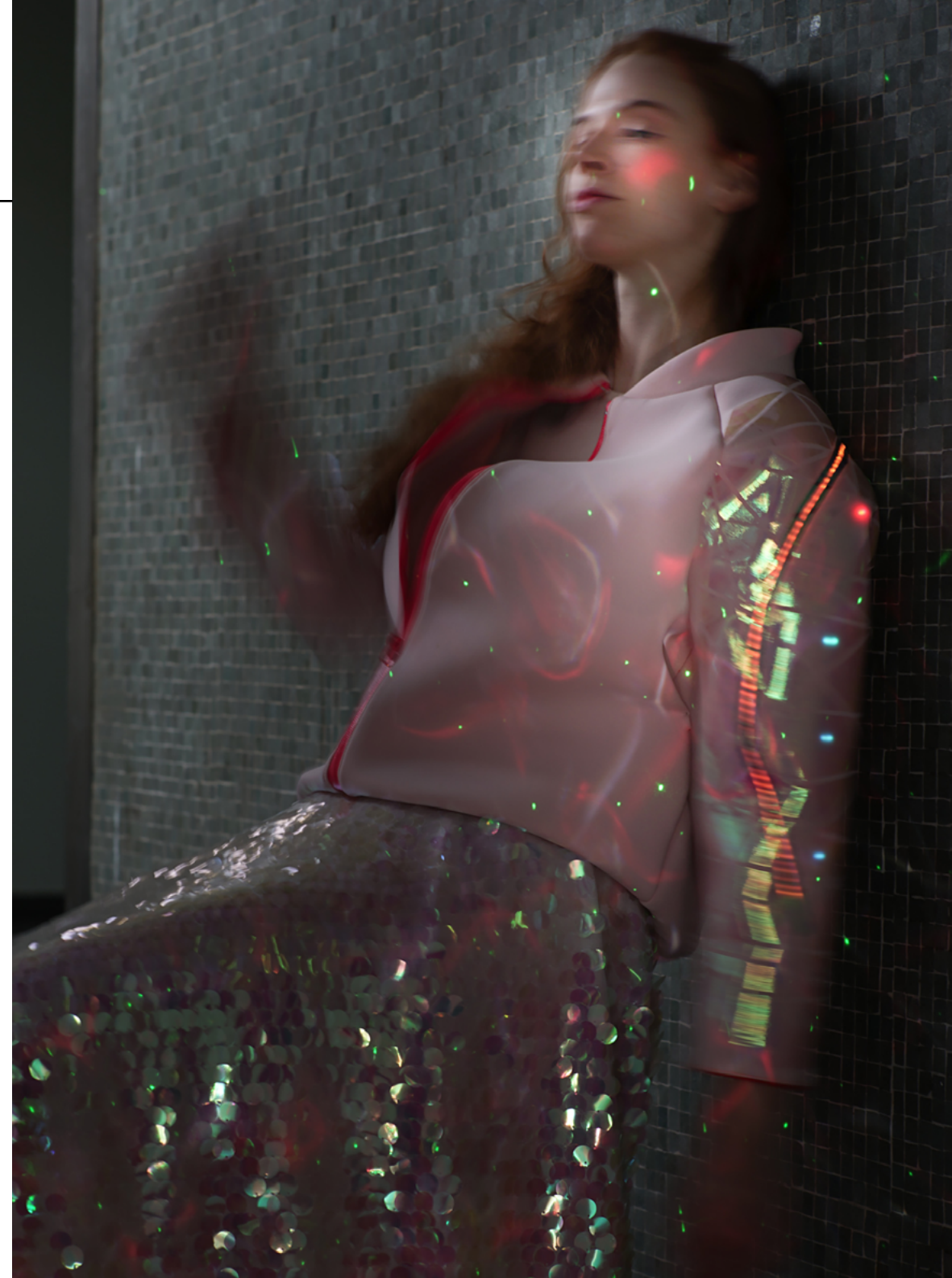
Mit “Make your own Wearables” (MYOW) entstand in einem dreijährigen BMBF-Forschungsprojekt eine Plattform, die Interessierte von der Ideenfindung bis hin zur Umsetzung ihres individualisierten Wearables unterstützt. Die Herausforderung bestand in der Gestaltung zwischen laienverständlicher Darstellung und leistungsfähiger Funktionalität und technikethischen Aspekten. Unter Anwendung eines partizipativen Designansatzes wurden potenzielle NutzerInnen von Beginn an in den Entwicklungsprozess der Plattform einbezogen.

Entwickelt wurde ein Toolkit, das einen Zugang zu neuen Technologien schafft und im edukativen Kontext angewandt werden kann. Nutzer*innen arbeiten kollaborativ an ihrem Projekt und entwickeln Schritt für Schritt ihr eigenes Wearable, über die Komposition mit Input- und Outputkomponenten, einer visuellen Programmierung bis hin zur physischen Umsetzung, mit Hilfe eines Baukastensystems aus Mikrocontroller, Textilien-Leiterbahnen und Sensoren und Aktoren. Das entstandene System ist in sich geschlossen, so dass kein Zugriff von außen möglich. NutzerInnen wird so ein Zugang zu der Gestaltung von Wearables eröffnet, ohne dass dafür spezifische Fachkenntnisse benötigt werden.



Friederike Fröbel, Esther Zahn

Textildesign



UdK / DFKI Interactive Textiles

2018 – 2021

THE POSTMODERN DIRNDL

It's 2033, and the world is overflowing with cultures, people, and clothes. In this hyper-globalized society, people start looking for a more sustainable and easier way of dressing.

The dirndl is already worn worldwide, from Japan to South-Africa and back to Europe; every culture accepted the dress. Global Wear Group, a company that is founded with the core mission to reduce fashion waste, creates a uniform, based off the characteristics of the dirndl, but with details from cultures from all around the world. Their goal is to bring people together against fashion pollution through clothing. By creating a uniform, they want to reduce the amount of different clothing items people wear, which has become excessive. This is how the history of the dirndl becomes the starting point for a new visual language; a unified way of dressing.

People from all over the world start wearing the postmodern dirndl as a way of protesting the current fashion system. The uniform is a celebration of the unification of cultures and uniqueness of tradition at the same time. The postmodern dirndl becomes the new traditional uniform of the world, it combines past clothing shapes and patterns from all kinds of cultures. It's the look of change, a uniform diversified.



INTERLACED

Connected, rooted, interlaced: the once lost understanding of the forest can be restored in 2040 and the biosphere of a neo-prime forest is created.

The future vision of the interlaced collection, with utopian functionality, makes it possible to get in touch with nature. The collection is a combination of the antennae gloves, the lab puffer jacket, the moss vest and the pollen pants. The invisible signals of the forest can be translated through the connection between clothing and the Wood-Wide-Web, this is an indicator for the health of the forest.

Upon contact with organic surfaces, such as the bark of a tree, the tentacles of the antennae gloves form expanding roots that connect to the regenerative exchanges of nutrients, water, and messengers within the thin connections of the fungal structures. The transported information can be read out in the lab puffer jacket.

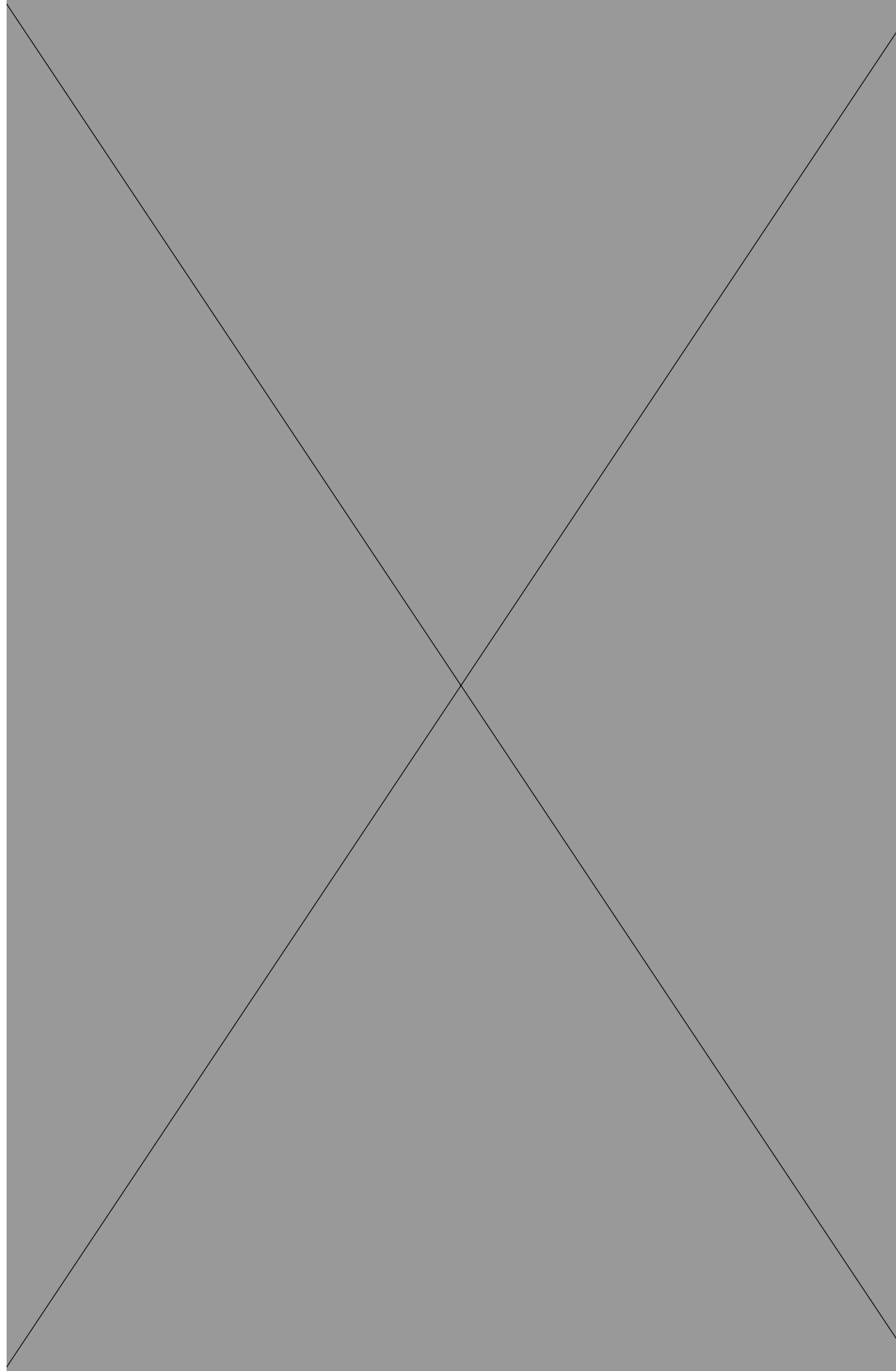
The lab puffer can be transformed from a wearable puffer jacket into a safe tent-like sphere. In this laboratory tent, test samples from the forest can be directly analyzed. This direct testing makes it possible to support the forest in the right places and can warn of risks.

The moss vest is made of living moss and fungi and fits perfectly to the wearer's body. The moss collects energy through photosynthesis and releases the plants' natural well-being chemicals and mimics the process of gradually becoming a part of nature.

The pollen pants have an adhesive surface that can catch pollen from all plant species as you walk through the forest. The pollen is therefore more easily spread, which helps to support the growth of the forest. The material of the pants itself comes from collected plastic waste in the forest.

The purpose of the collection is to restore biodiversity and support the growth of the biosphere making it possible to understand the entirety of the network in the forest.





REFUSAL REFUGIUM

This is the basis for a renewed politics of refusal – opposing the narratives of technological inevitability that says, “If it can be done, it will be.” Rather than asking where AI will be applied, merely because it can, the emphasis should be on why it ought to be applied. By asking, “Why use artificial intelligence?”

Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence, Kate Crawford, Yale University Press, 2021

Inside the hive, it is easy to forget that every exit is an entrance. To exit the hive means to enter that territory beyond, where one finds refuge from the artificially tuned-up social pressure of the others. Exit leaves behind the point of view of the Other-One in favor of entering a space in which one’s gaze can finally settle inward. To exit means to enter the place where a self can be birthed and nurtured. History has a name for that kind of place: sanctuary.

The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power, Shoshana Zuboff, Profile, 2019

SANCTUARY EXIT

So it is for me and perhaps for you: the bare facts of surveillance capitalism necessarily arouse my indignation because the demean human dignity. The future of this narrative will depend upon the indignant citizens, journalists, and scholars drawn to this frontier project; indignant elected officials and policy makers who understand that their authority originates in the foundational values of democratic communities; and, especially, indignant young people who act in the knowledge that effectiveness without autonomy is not effective, dependency-induced compliance is no social contract, a hive with no exit can never be a home, experience without sanctuary is but a shadow, a life that requires hiding is no life, touch without feel reveals no truth, and freedom from uncertainty is no freedom.

The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power, Shoshana Zuboff, Profile, 2019

JELLYFISH

Made in lockdown using only a laptop and fake apple headphones with a very bad mic, Jellyfish attempts to explore the contrast between an overwhelming, stress-driven, everyday reality and the calming power of adopting a grander perspective, caricatured here through a mix of scientific fact and new age spiritual cliché.



Rafael D'Almeida

Bewegtbild

Transscript:

Jellyfish, 151
 Jellyfish are the oldest multicellular animals on the planet they've been swimming around for over 500 million years, whereas Humans have been around only 300,000.
 Our home planet, Earth is 4.5 billion years old add another 9 to that, and you get the age of the universe 13.8 billion years is... a lot to give you an idea:
 1 million seconds, amount to 11,5 days whereas 1 billion seconds, amount to 31,5 years. You know, you make up a universe of your own, your body produces 25 million cells a second and you're made up of an estimated 7 octillion atoms. Which is just... too much when we realize that we even share DNA with trees and insects, that the atoms that make us were once those of stars we can start connecting to that part of ourselves which is connected to all things quantum entanglement, which you are not smart enough to understand, tells us that space is just the illusion that there are separate objects. We are the amazing miracle of the universe becoming conscious of itself, each of us, from our own unique perspective We are as continuous with the universe as a wave is continuous with the ocean.



Bachelor

SoSe 2021

Keine Anrufe, keine Benachrichtigungen, nur eine Uhr. Ein dummes Objekt für eine intelligente Welt.

Auf dem Weg zu einer neuen Typologie des passiven Designs. Da die Technologie um uns herum immer intelligenter wird, möchten wir vielleicht etwas, das sie nicht-so-intelligent macht. Solange Ihr Telefon auf dem Block ist, erhalten Sie keine Benachrichtigungen oder Anrufe. Wie könnte eine Welt aussehen, in der wir die Funktion nicht mehr benötigen? Der Block funktioniert als kabelloses Ladegerät, was bedeutet, dass Ihr Handy einen Platz hat, an dem es abends oder während der Benutzung aufgeladen werden kann - ohne zu stören. Die App kann moduliert werden, um die Funktionalität des physischen Objekts zu verändern, um die Möglichkeit zu erforschen, Objekte zu entwerfen, die sich mit den Bedürfnissen des Benutzers verändern und sich an die Geschwindigkeit des technologischen Fortschritts anpassen können. Das Telefon kann umgedreht werden, um zum Beispiel einen Lesetimer zu aktivieren. Block nutzt die NFC-Technologie, die in den meisten gängigen Android und iOS Geräten zu finden ist, zusammen mit der Block-App, um sicherzustellen, dass Ihr Telefon offline geht, wenn Sie es tun.

Technische Unterstützung: Paul Etscheit (TU Berlin)

EN No calls, no notifications, just a clock. A stupid object for a smart world.

Toward a new typology of passive design. As the technology around us is becoming smarter, we might want something that can make it not-so-smart. As long as your phone is on the block, you don't receive notifications or calls. What could a world look like if we undesigned function? The Block functions as a wireless charger, which means it has a place to be whilst charging in the evenings or while in use. Block uses NFC technology found in most popular android and iOS devices, along with the Block app in order to ensure your phone goes offline when you do.



BIOFILM.NET – RESIST LIKE BACTERIA

Bacteria have developed amazing technologies of distributed communication and self-organized collaboration. Large numbers of microorganisms can act in unison without any leader and their ability to communicate with other species also allows them to easily relate, skillfully responding to any situation in their environment.

However, these bacterial resistance technologies have been colonized by militarist narratives that have taken over all our spaces. Microorganisms are regarded as enemies, the entire world undertook a “war against the invisible enemy” – the SARS-CoV-2, the body is seen as a battlefield, a battle that today “we are losing against the bacterial resistance”, and the immune system is a supposed military intelligence, an idea that insults the real intelligence of the living.

BiOfilm.net, our open project, praises bacterial resistance in contrast to the reductionist discourse of war. We took one of the official icons of the movement in Hong Kong, the yellow umbrella, and adapted it based on an open resource created by Andrew McNeil. It is used as a parabolic WiFi antenna to improve the possibilities of communication in a decentralized way. Other than covering, hiding, and protecting the user, BiOfilm.net helps them communicate. In other words, the umbrella can act as an antenna for a repeater or as a supplementary part of a cantenna by using different adapters. We aim at facilitating the connection to alternative networks, and at the same time acknowledge the importance of seeking autonomy in our communication technologies.

Self-organizing, collaborating, and communicating in a decentralized and distributed way are some of the wonderful actions of the living to breakthrough, and that is what “resist like bacteria” means.

Based on the tutorial by Andrew Mcneil:
The Wifi Umbrella Ultra long range Wifi



Das Metaverse hat sich im Jahr 2050 weltweit durchgesetzt. Es ist eine Parallelwelt entstanden, in der das System den Nutzern alles liefert, was sie brauchen: Essen, Trinken, Sex, Ablenkung, Spaß, Reisen...

Die Menschen sind Sklaven des Systems. Jegliche Grundbedürfnisse, so zum Beispiel die Ernährung, werden von dem System erkannt und künstlich befriedigt, sodass den Menschen jegliche Entscheidungskraft genommen wird. Kennzeichnend für das Metaverse ist die übermäßige Werbung sogar an Rückzugsorten, und der enorme Informationsüberschuss. Diese ständige Reizüberflutung sorgt für Überforderung, Stress und psychische Überlastung, was einige Menschen unzufrieden macht. Da das System alle fest im Griff hat, gibt es keine legale Möglichkeit, das Metaverse zu verlassen. Unsere Organisation vamoose hat einen Weg gefunden, Unzufriedenen den Ausstieg zu ermöglichen und sie in der analogen Welt auf ein neues Leben vorzubereiten – abseits von digitalen Einflüssen. Mittels Undercover Tracing identifiziert vamoose Ausstiegswillige und lotst sie sicher auf die andere Seite. Hier angekommen, müssen die Ausgestiegenen erstmal wieder lernen, ihre Grundbedürfnisse wahrzunehmen und eigenverantwortlich zu befriedigen. Sie lernen, die passive Rolle abzulegen und eine aktive Rolle einzunehmen. Vamoose hat vor diesem Hintergrund neben individueller psychologischer Betreuung mehrere Lernmodule vorbereitet, die es den Entkommenen erleichtert, sich in ihr neues Leben einzufinden und die Kontrolle zurückzugewinnen.

How to be human?

How to live healthy?

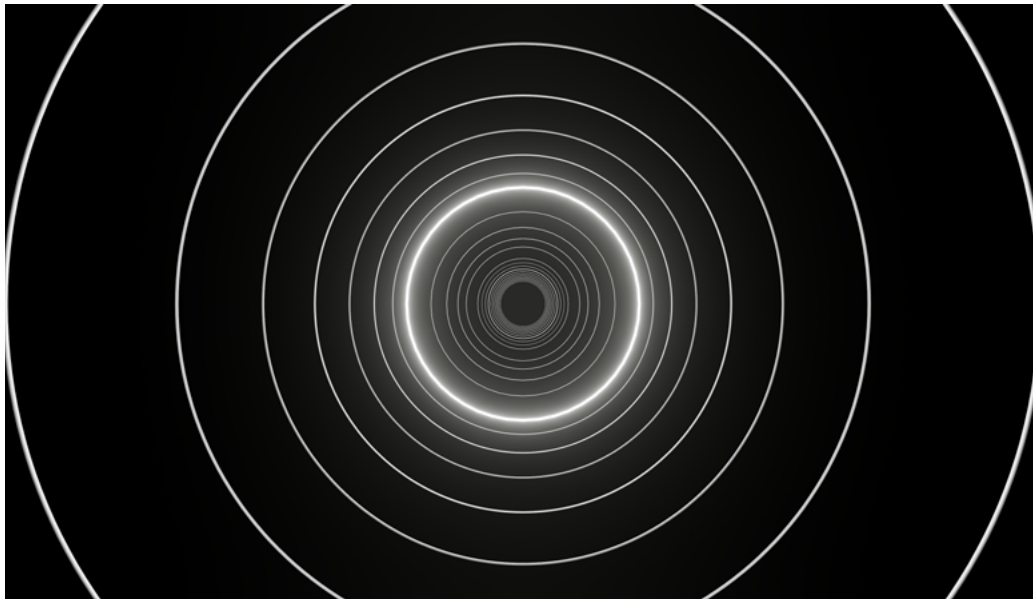
How to connect with people in real life?

How to have an own voice and criticize?

How to grow further outside vamoose?

How to accept yourself?

Be human – with vamoose.



vamoose
live



vamoose
connect



vamoose
learn



vamoose
grow



vamoose
accept

IMPRESSUM

**DIE ZEICHEN DER AUGUREN
ÜBER FLUCH UND SEGEN VON TECHNOLOGISCHEN ENTWICKLUNGEN**

Verlag der Universität der Künste Berlin, 2022

**HERAUSGEBER
Prof. Holger Neumann
Ilka Schaumberg**

**KURATORIN
Ilka Schaumberg**

**GESTALTUNG
Leander Limburg**

**COVER
Nour Safadi**

**DRUCK
OKTOBERDRUCK GmbH
Grenzgrabenstraße 4
13053 Berlin**

**SCHRIFTEN
Neue Haas Grotesk
Minipax**

**AUFLAGE
500**

**BESONDERER DANK FÜR PROJEKTVORSCHLÄGE
Prof. Uwe Vock & Gosia Warrink, Klasse Werbung
Prof. Gabi Schillig, Raumbezogenes Gestalten
Prof. Anna Anders, Bewegtbild**

**KONTAKT
designtransfer
Einsteinufer 43
10587 Berlin
designtransfer@udk-berlin.de**

**ISBN
978-3-89462-379-1 Druck
978-3-89462-380-7 PDF**

**BIBLIOGRAPHISCHE INFORMATION
DER DEUTSCHEN NATIONALBIBLIOTHEK
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliographie;
Detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar**

Urheberrechtsverletzungen sind nicht beabsichtigt.

[This work is licensed under a Creative Commons CC BY-NC-ND.](#)

© designtransfer, Universität der Künste Berlin, 2022

**What I propose, therefore, is very simple:
it is nothing more than to think what we
are doing.**

Hannah Arendt, The Human Condition, 1958

designtransfer



Universität der Künste Berlin

DE Auguren im alten Rom deuteten mit Krummstäben die göttliche Zustimmung oder Ablehnung geplanter Vorhaben. Im Wintersemester 2021/22 sammelte designtransfer fünfzig Projekte aus den verschiedenen Studiengängen der Fakultät Gestaltung an der UdK Berlin für eine offene Debatte über den Fluch und Segen von technologischen Entwicklungen — die Verschmelzung von Menschen und Maschinen, genetische Optimierung und kollektive Cloud, Verlust individueller Privatsphäre und intelligente Assistenten, kontrollierende und inspirierende Algorithmen, digitale Manipulation und orwellsche Überwachung, Kreativität und Widerstand gegen totalitäre Systeme, Flucht in Virtuelle Realitäten und zum Mars bis zum Exit aus dem Metaverse in die Menschlichkeit.

EN Augurs in ancient Rome used crooks to interpret the divine approval or rejection of proposed undertakings. In the winter semester 2021/22 designtransfer collected fifty projects from the different courses of the Faculty of Design at UdK Berlin for an open debate about the curse and blessing of technological developments — the fusion of humans and machines, genetic optimisation and collective cloud, loss of individual privacy and intelligent assistants, controlling and inspiring algorithms, digital manipulation and Orwellian surveillance, creativity and resistance to totalitarian systems, escape into virtual realities and to Mars, and finally the exit from the metaverse into humanity.

ISBN: 978-3-89462-379-1