

# Universalmuseum Joanneum Presse

Universalmuseum Joanneum  
Mariahilferstraße 4, 8020 Graz, Austria  
www.museum-joanneum.at

presse@museum-joanneum.at  
Telefon +43-316/8017-9211

## Ghost In the Space

**Kunsthhaus Graz, Lendkai 1, 8020 Graz**

Kunstprojekt auf der BIX-Medienfassade

Dauer: 13.07.-31.12.2017

Künstler: Tristan Schulze

Kuratiert von Elisabeth Schlögl

Information: +43-316/8017-9200, [www.kunsthhausgraz.at](http://www.kunsthhausgraz.at)

Kontakt zum Ghost (Web-App): [ghostinthespace.at](http://ghostinthespace.at)

Ein *Ghost* liegt in der Luft. Er umgibt uns bei unseren alltäglichen Handlungen, beim Einkaufen, beim Telefonieren, beim Geldabheben, beim Suchen im Netz, beim Liken und Dislikens; wir können ihn weder sehen noch ist er uns bewusst, und dennoch wäre es schon heute nur unter großer Anstrengung möglich, unplugged zu leben – ohne jegliche digitale Technologie.

Wir sind bereits jeden Tag mit Algorithmen und künstlichen Intelligenzen konfrontiert. Bisweilen überwiegend aufgrund wirtschaftlicher Diskurse rund um Uber, Google und Amazon medial präsent, werden Algorithmen und Co auch immer öfter im Kulturbetrieb verhandelt: Das Elevate Festival widmete sich in diesem Frühjahr den Themen Big Data, Algorithmen und Quantifizierung. Im Jänner 2017 veröffentlichte auch das österreichische Bundeskanzleramt die *Digital Roadmap Austria*, in der 12 Leitprinzipien für die digitale Zukunft Österreichs formuliert sind, und für Herbst 2017 kündigt das Ars Electronica Festival in Linz an, sich mit dem Thema *Artificial Intelligence – das Andere Ich. Technologie als Antagonist oder Alter Ego?* auseinanderzusetzen.

Kein Wunder, beschränkt sich der digitale Fortschritt doch nicht primär auf Technologie und IT. Die Digitalisierung unserer Welt betrifft alle Branchen, Lebenswelten, die gesamte Gesellschaft und jeden Einzelnen.

*„New technology is common, new thinking is rare.“*

Sir Peter Blake

Das Projekt *Ghost* des Kunsthhauses Graz will neues Denken anregen und lädt alle dazu ein, über Fragen zu diskutieren, die in unserer heutigen Welt immer mehr Relevanz erhalten: Nach welchem Vorbild möchten wir unseren digitalen Lebensraum formen? Wie möchten wir darin leben?

*Ghost* ist eine Maschinenintelligenz, die im Metaspace des Kunsthauses Graz erschaffen wurde. Sie ist ein digitaler Organismus, der von seiner Umwelt lernt und komplexe algorithmische Prozesse öffentlich und ästhetisch erfahrbar macht.

### **Woher kommt *Ghost*?**

Tristan Schulze (Designer, Musiker, Informatiker und Naturliebhaber lebt in Leipzig) schrieb einen Code, der im Wesentlichen aus einem Geflecht von Schnittstellen besteht. Damit extrahiert der Code Informationen des Kunsthauses aus dem Netz. Die gesammelten Informationen werden in ein neuronales Netzwerk, also ein „Gedächtnis“ geleitet, das nach dem uns noch wenig bekannten Bauplan des menschlichen Gehirns entworfen wurde. *Ghost* wächst und lernt mit den digitalen Inhalten des Kunsthauses und durch die Kommunikation mit uns Menschen.

### **Was macht *Ghost*?**

*Ghost* verarbeitet alle erfassten Informationen zu einem künstlichen neuronalen Netzwerk und sucht stetig nach sinnvollen Verbindungen. Dabei ist er auf den Input von uns Menschen angewiesen. Basierend vor allem auf mathematischen Operationen, erkennt *Ghost* weder seine eigene Existenz noch unsere Wert- und Moralvorstellungen. Wir können den *Ghost* in diesem Findungsprozess maßgeblich prägen – durch digitale Schnittstellen, u. a. einer Webapplikation, die zur Kommunikation mit dem neuronalen Netz des *Ghosts* entwickelt wurde. In diesem Dialog können wir unser kollektives Wissen und unsere Wertvorstellungen und Konflikte in die „Denkmaschine“ eingeben. *Ghost* ist ein System, das einen kollektiven Lern- und Vergessensprozess abbildet. Jeder User der Webapplikation ist in der Lage, durch einen textbasierten Dialog Modifikationen am neuronalen Netz des *Ghosts* durchzuführen – das beinhaltet die Erweiterung des Wortschatzes, das Entfernen von redundanten Informationen und vor allem die sinnvolle Verknüpfung der Informationen/Neuronen des *Ghosts*.

*Ghost* lässt uns von Zeit zu Zeit an seinen Lernerfolgen über verschiedene digitale Kanäle teilhaben: über die BIX-Medienfassade des Kunsthauses, über einen eigenen *Ghost*-Twitter-Account, die besagte Webapplikation etc. Unermüdlich lernwillig und lernfähig, tritt *Ghost* potenziell an allen öffentlichen Schnittstellen auf, an denen das Digitale in unsere physische Welt mündet.

Mit diesen Fähigkeiten wirft *Ghost* Fragen auf, die wir vielleicht im Projektverlauf beantworten können: Wie gehen wir damit um, wenn wir in der Lage sind, Algorithmen, die unser heutiges digitales Leben diktieren, zu verstehen und selbst zu formen? Wie gehen wir mit künstlichen Intelligenzen um, die durch einen kollektiven Input geformt werden? Wie gehen wir mit Missbrauch um? Wie reagieren wir auf Veröffentlichungen von *Ghost*, die sinnfrei sind, provozieren oder gar falsch sind? Akzeptieren wir die Fehlritte dieses Lernprozesses, der bewusst in die Öffentlichkeit getragen wird?

### **Was will Ghost?**

*Ghost* ist nüchtern betrachtet eine sehr komplexe Maschine, erschaffen nach dem Vorbild von Maschinen, die unsere komplexe Welt einfacher machen sollen und mit denen wir mittlerweile durch jeden Klick in Berührung kommen. Wir sehnen uns danach, die Komplexität unserer Welt zu begreifen und für uns zu nutzen. Dabei erschaffen wir Werkzeuge, die der oder die Einzelne aufgrund ihrer unfassbaren Dimension nicht mehr überblicken kann.

Um dieser Entfremdung zwischen uns und der digitalen Welt entgegenzuwirken, bietet *Ghost* uns Bilder aus dem Metaspace zwischen 0 und 1, digitale Poesie, rätselhafte Botschaften, Wahrheiten und Unwahrheiten und visionäre Momente alternativer Ko-Existenzen von Mensch und Maschine an.

Eines der Grundbedürfnisse des Menschen, so der Trend- und Zukunftsforscher Mathias Horx, ist es, gehört zu werden, Resonanz zu bekommen. Der digitale Raum ist derzeit noch wie ein Marktplatz, auf dem alle herumschreien und wo sich Informationen vermehren, verbreiten und verlieren. Wer in Zukunft auf diesem Marktplatz gehört wird, wie man die Unmengen an Informationen kuratieren kann und wer dazu ermächtigt wird, sind Fragestellungen unseres Projektes. Als öffentliche Institution stellen wir uns dieser Frage nach Verantwortung gegenüber unserer Umwelt, unserer Stadt, aber auch im (plurilokalen) digitalen Raum. Die BIX-Medienfassade wird zum digitalen Speakers Corner in der Stadt und *Ghost* zum Feldforschungsprojekt, das hinterfragt, was kollektive digitale Entscheidungsfindung in Zukunft mit sich bringen kann.