MORGANE A. GHILARDI | UNIVERSITÄT ZÜRICH

KULTUR DER KÜNSTLICHKEIT

FAKES UND DIE MYTHEN DER TECHNOLOGIE

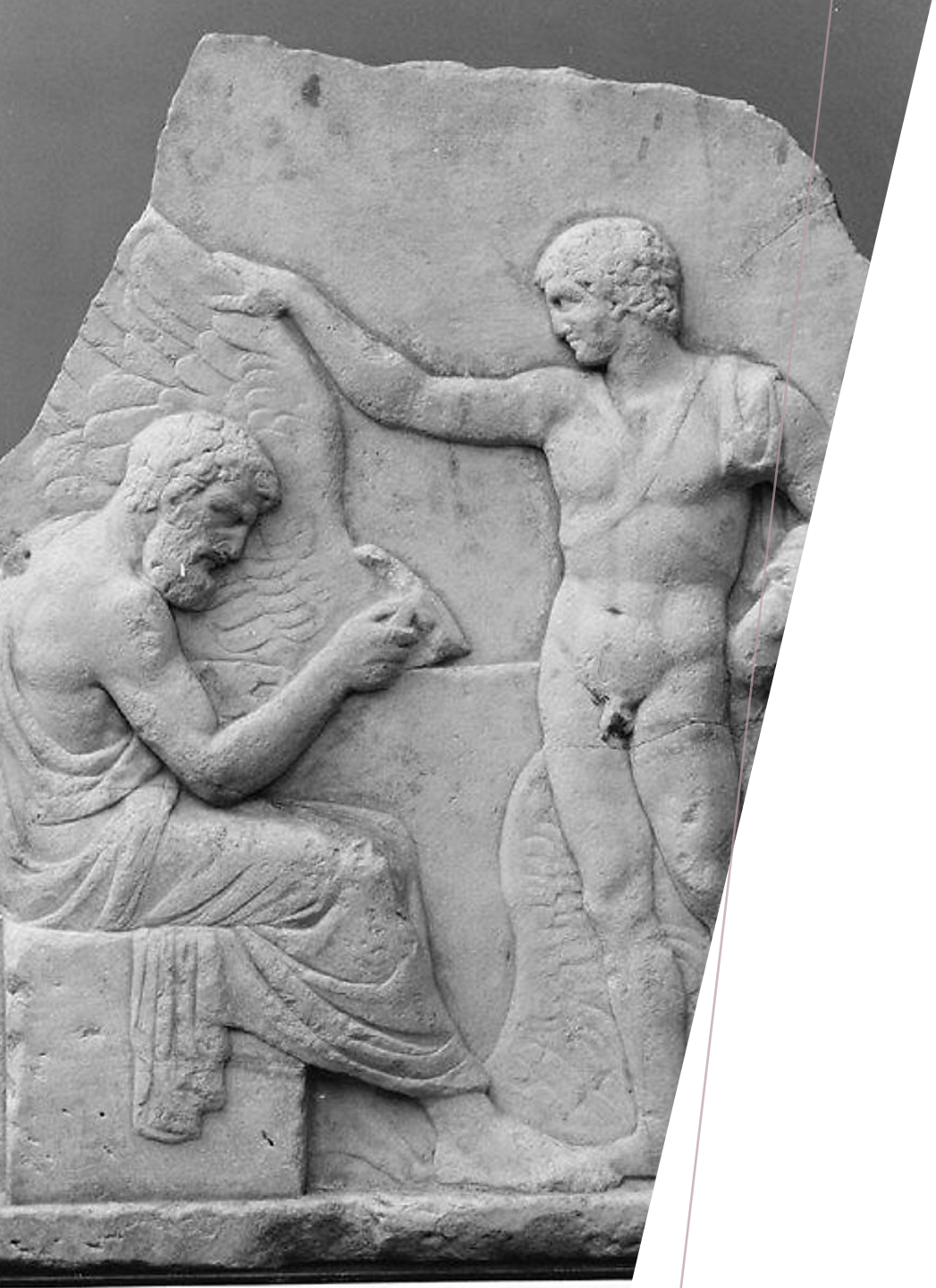
"Despite its name, there is nothing ‘artificial’ about [artificial intelligence] – it is made by humans, intended to behave like humans, and affects humans. So if we want it to play a positive role in tomorrow's world, it must be guided by human concerns.”

– Prof. Fei-Fei Li, Stanford AI Lab, “How to Make AI That’s Good for People”

METAPHYSIK DER KÜNSTLICHKEIT

- Platons Höhlengleichnis:
  - Schatten von künstlichen Gegenständen
- Aristoteles:
  - Natur (*physis*) vs. Kunst (*techne*)
  - Authentisch, natürlich vs. künstlich, falsch

Aristóteles



NARRATIVE DER KÜNSTLICHKEIT

- Prometheus
- Daedalus
- Golem
- Mary Shelley:
  - *Frankenstein, or The Modern Prometheus* (1818)
- E.T.A. Hoffmann:
  - *Der Sandmann* (1816)

WURZELN DES UNBEHAGENS

- Kreativität—Schaffen von Kunst & Technik––ist eine Einzigartigkeit des menschlichen Geistes

ABER

- Künstlichkeit—weil arrogant (*hubris*) und wider der natürlich, göttliche Ordnung—birgt das Risiko des Machtverlustes über das Geschaffene
- Künstlichkeit heisst Distanz zur Realität, Wahrheit, und Natur
- Künstlichkeit trügt die Wahrnehmung—Echt und Fake sind nicht unterscheidbar

WURZELN DES UNBEHAGENS

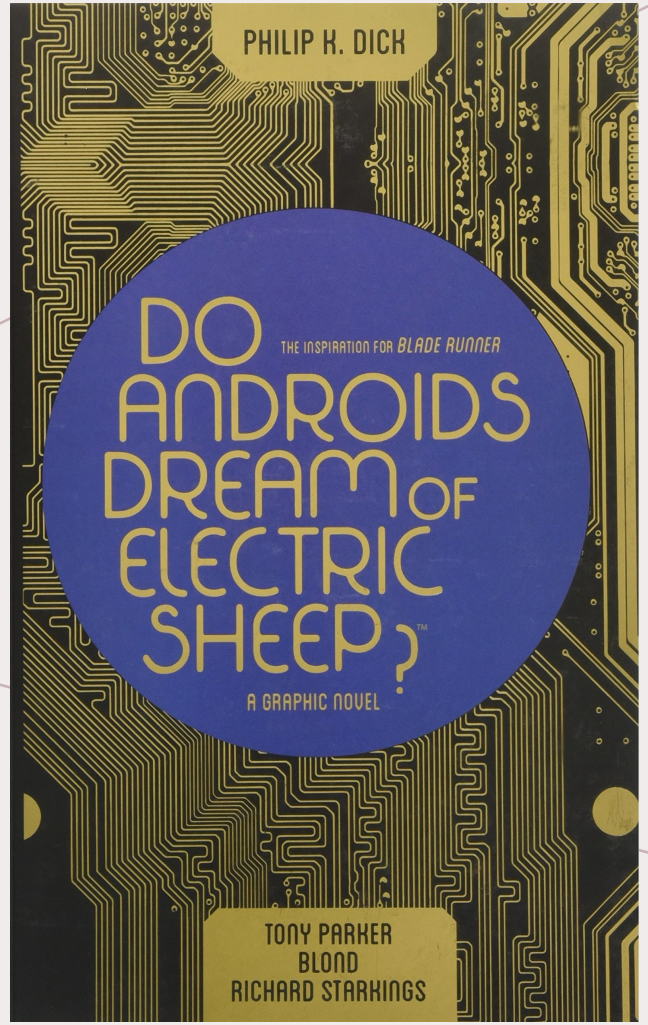
- Unbehagen ist kulturell tief verwurzelt
- Konstante kulturelle Verarbeitung
- Betrifft Sein — Wahrnehmung — Wissen: ontologische, phänomenologische und epistemische Unsicherheit

INFORMATION AGE: DIE POSTMODERNE

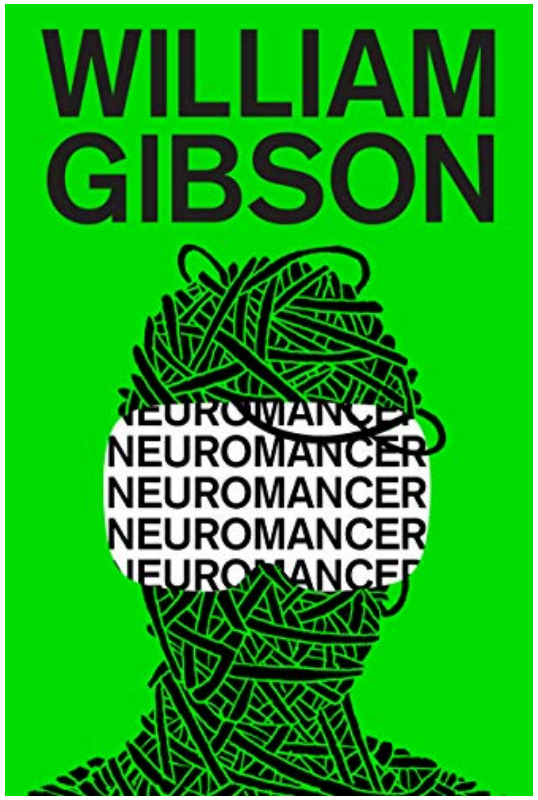
- Computer
- Neue Medien (Radio, Film, Fernsehen, Videospiele)
- Globale Vernetzung

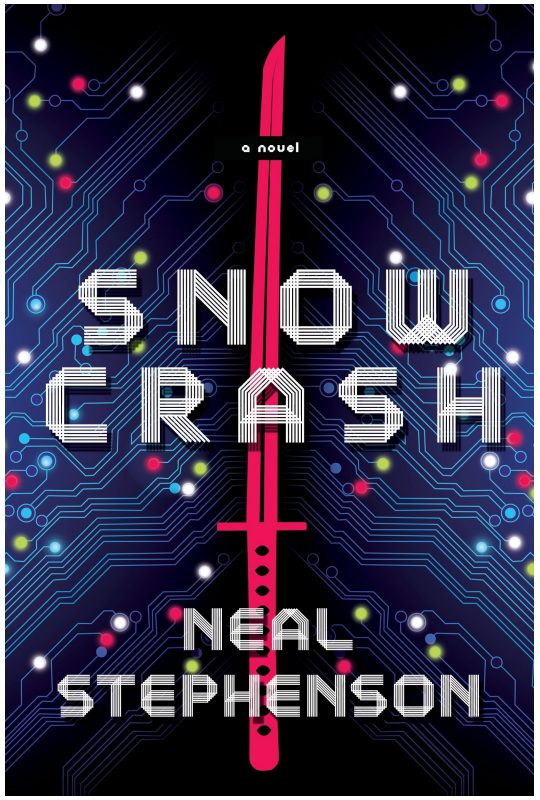
...und damit unter anderem...

- Propaganda, “fake news”
- Neue Kunstformen
- Pluralisierung, Demokratisierung—mehr Rechte, mehr Stimmen, mehr Wissen
- Mehr Konsum, mehr Reichtum, mehr Armut, mehr Zerstörung



POSTMODERNE: EFFEKT & AFFEKT

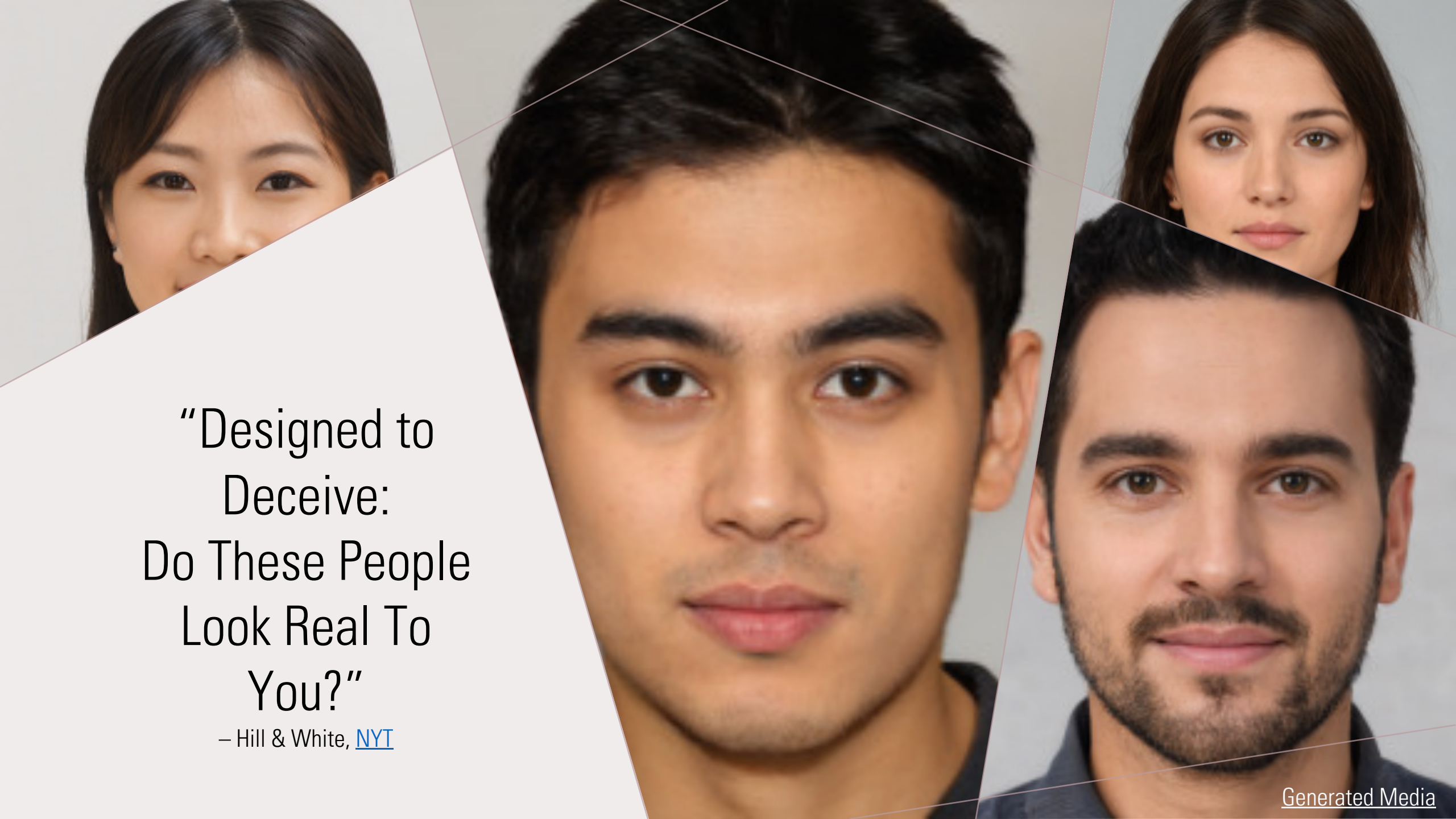




POSTMODERNE: EFFEKT & AFFEKT

HYPERRALITÄT

HYPERRALITÄT



"Designed to Deceive: Do These People Look Real To You?"

– Hill & White, NYT

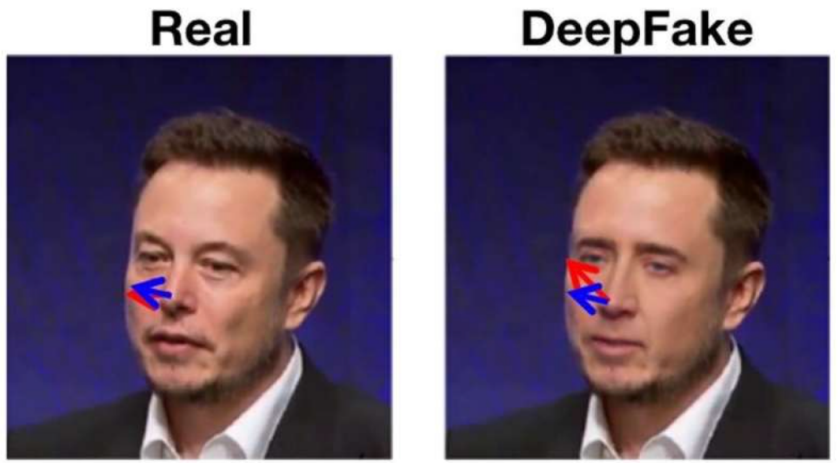
Generated Media

Home / Technology / Machine learning & AI

JUNE 26, 2019

Detecting deepfakes by looking closely reveals a way to protect against them

by Siwei Lyu, The Conversation



When a computer puts Nicolas Cage's face on Elon Musk's head, it may not lin…

Deepfake videos are hard for untrained eyes to detect because they can be quite realistic. Whether used as personal weapons of revenge, to manipulate financial markets or to destabilize international relations, videos depicting people doing and saying things they never did or said are a fundamental threat to the longstanding idea that "seeing is believing." Not anymore.

Phys.org

THE MATRIX | FEB. 8, 2019

15 Irrefutable Reasons Why We Might Be Living in a Simulation

By Matt Stieb

Are we, like Neo, living in a *Matrix*-like computer simulation of reality created by more advanced, possibly post-human beings? Almost certainly, at least according to the following evidence — ranging from the plausible, to the semi-plausible, to the maybe-not-so-plausible — under discussion at the endlessly delightful Are We Living in a Simulation? and Glitch in the Matrix sub-Reddits.

1. The Mandela Effect

Vulture.com

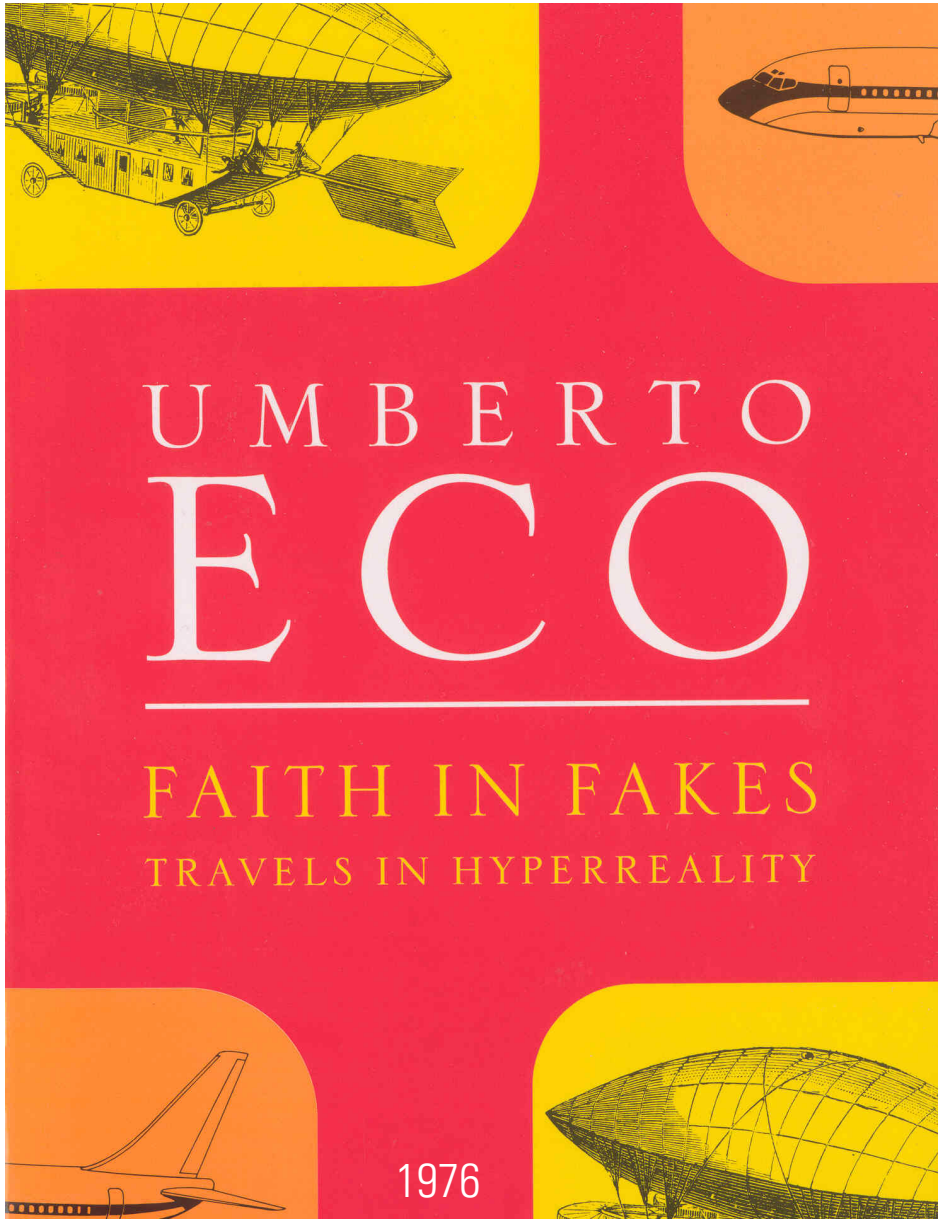
We're Probably Living in a Simulation, Elon Musk Says

By Mike Wall September 07, 2018

The Andromeda galaxy and everything else in the known universe, including us, could be part of an advanced simulation. Indeed, this is the most probable scenario, SpaceX CEO Elon Musk said on comedian Joe Rogan's podcast on Sept. 7, 2018. (Image credit: S. Ozime)

Elon Musk thinks we're all probably trapped in a "Matrix"-like pseudo existence.

Space.com



HYPERRALITÄT

- Amerikanische Kultur und die Liebe für Fakes
- Begehren für die Überwindung von Realität und Natur—als Konsequenz eines anderen Affekts: Unbehagen mit unserer Sterblichkeit

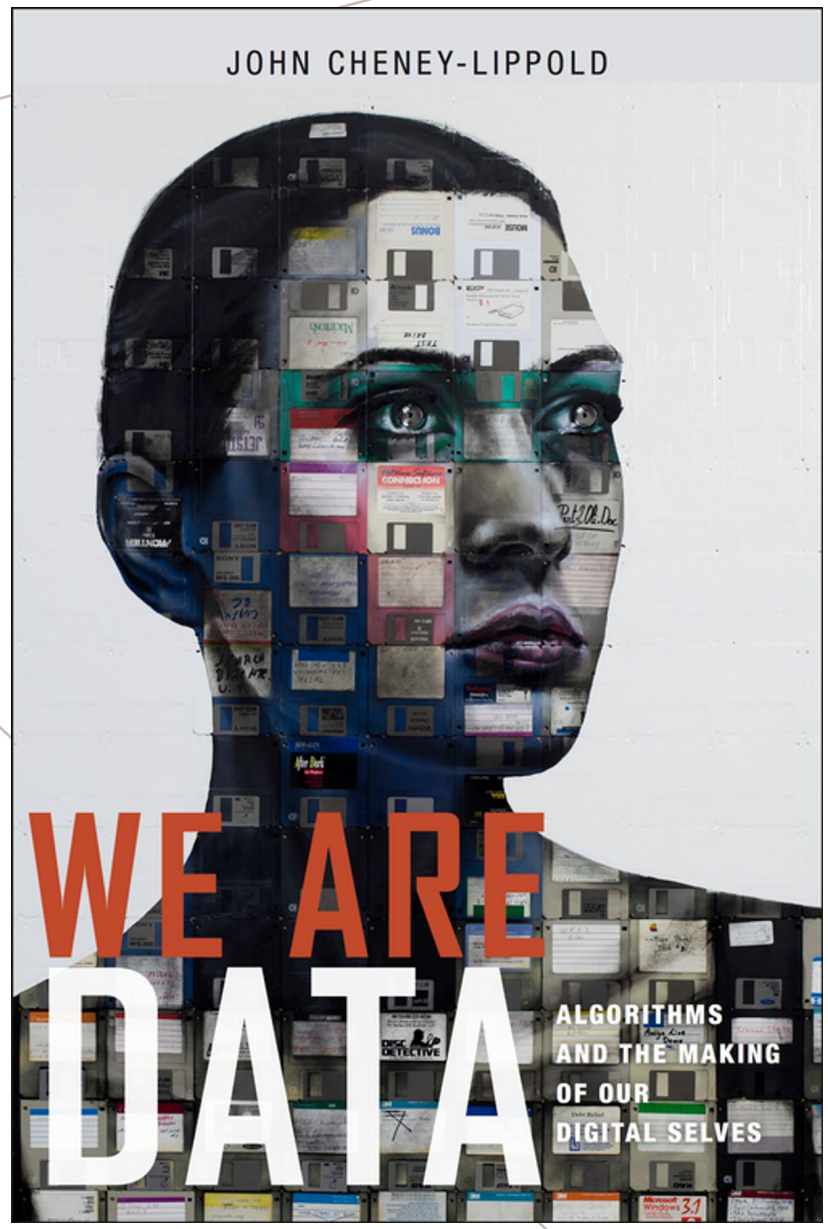
KRITIK AN POSTMORNEN THEORIEN

- Schaffe Fragmentierung
- Betone Unsicherheit
- Verweigere sich materiell-empirischer Realität

...drückt ein Verlangen nach Sicherheit aus

...stimmt so aber nicht

...Auseinandersetzung mit algorithmischer Ungerechtigkeit zeigt, warum



DATEN/MENSCHEN: KONSTRUKTE

"Our datafied lives, when aggregated and transcoded into quotation-marked categories, increasingly define who we are and **who we can be**." (19)

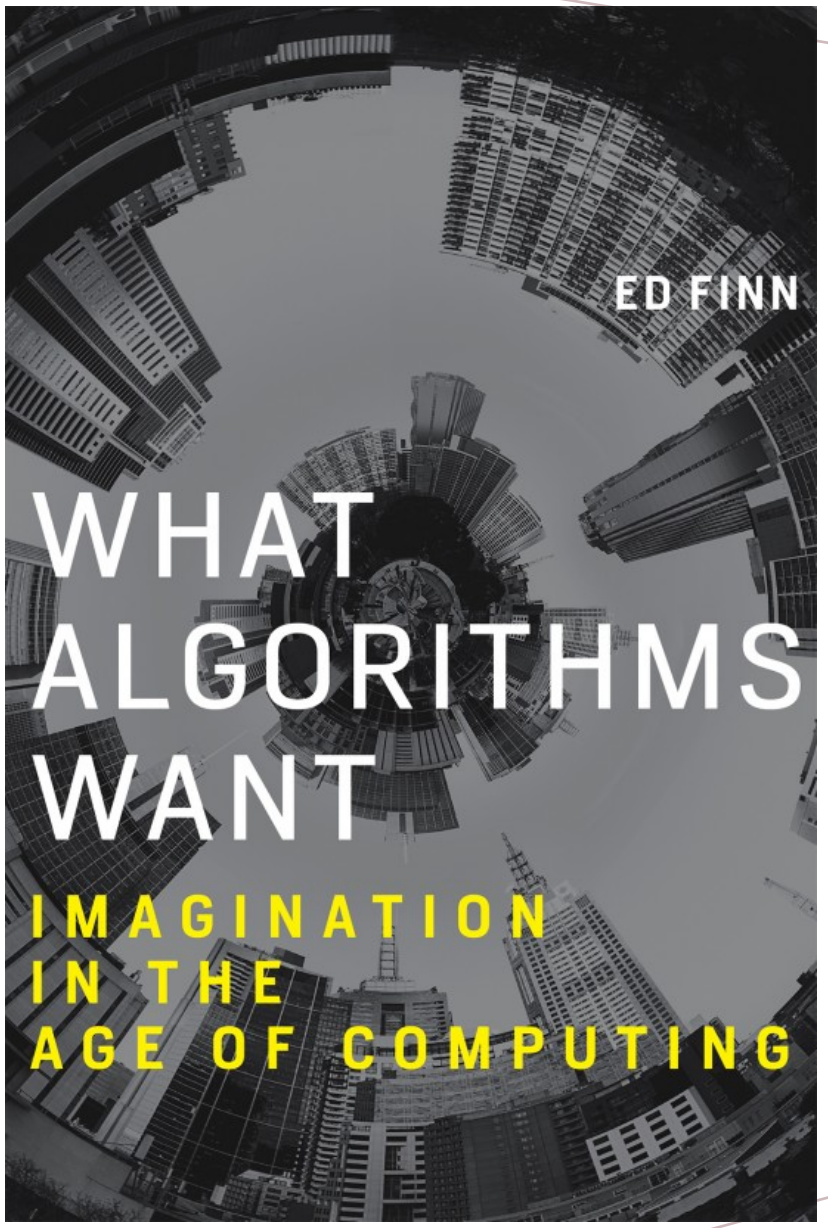
- Datenmodelle = Kategorien (z.B. Frau, Mann, Kind)
- Verhalten kreiert Daten
- Wir existieren nur insofern wie wir innerhalb der Datenmodelle interpretierbar sind, d.h. in eine vorgefertigte Kategorie passen

*//Siehe auch: Gilles Deleuze zum «dividual»

ALGORITHMISCHE FANTASIEN

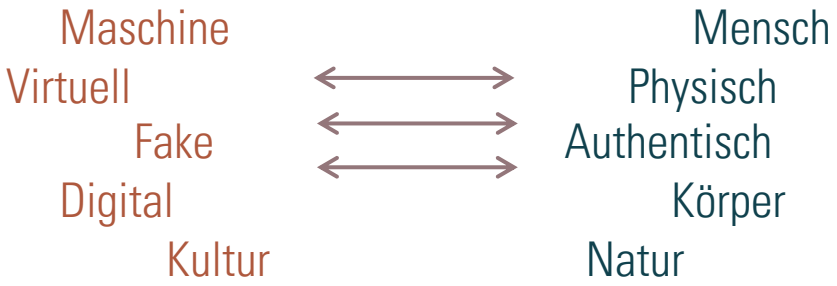
"As computation transforms almost every aspect of cultural life, the stories we tell about it**, the balance of myth and reason**, will play a major role in what we can know and think." (2)

"We imagine these algorithms as elegant, simple, and efficient, but they are **sprawling assemblages involving many forms of human labor, material resources, and ideological choices**." (7)



DEKONSTRUKTION IM ALGORITHMISCHEN ZEITALTER

- Künstlichkeit ist eine kulturhistorisch affektiv geprägte Kategorie—birgt Unsicherheit und Unbehagen
- Künstlichkeit hebt ideologisches Fundament und die Konstruktivität von (oft binäre) Kategorien hervor



- Unbehagen gegenüber Konstrukten (und deren Dekonstruktion)?
- Bewusstsein und Ausseinandersetzung mit diesem Unbehagen ist zentral, um Risiken und Potentiale unseres Schaffens zu evaluieren

"Despite its name, there is nothing ‘artificial’ about [artificial intelligence] – it is made by humans, intended to behave like humans, and affects humans. So if we want it to play a positive role in tomorrow's world, it must be guided by human concerns.”

– Prof. Fei-Fei Li, Stanford AI Lab, “How to Make AI That’s Good for People”

VIELEN DANK!

EMPEHLUNGEN

*// Lydia Pyne | *Genuine Fakes: How Phony Things Can Teach Us About Real Stuff*

- Dekonstruktion der Gewertete Kategorisierung echt/fake

*// Allison De Fren | “Alt.Sex.Fetish.Robots” |

- Enthüllung der Künstlichkeit von robotischen, fetischisierten Körpern drückt ein Begehren für das Enthüllen der Künstlichkeit unserer Wissens- und Denkstrukturen

BIBLIOGRAPHIE

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. The University of Michigan Press, 2006.

Cheney-Lippold, John. *We Are Data: Algorithms and the Making of Our Digital Selves*. NYU Press, 2017.

Eco, Umberto. *Faith in Fakes: Travels in Hyperreality*. Vintage, 1995.

Finn, Ed. *What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing*. MIT Press, 2017.

Hill, Kashmir and Jeremy White. "Designed to Deceive: Do These People Look Real to You?" *The New York Times*, 21.11.20. https://www.nytimes.com/interactive/2020/11/21/science/artificial-intelligence-fake-people-faces.html.

Li, Fei-Fei. "How To Make AI That's Good for People." *The New York Times*, 7.3.18. https://www.nytimes.com/2018/03/07/opinion/artificial-intelligence-human.html