

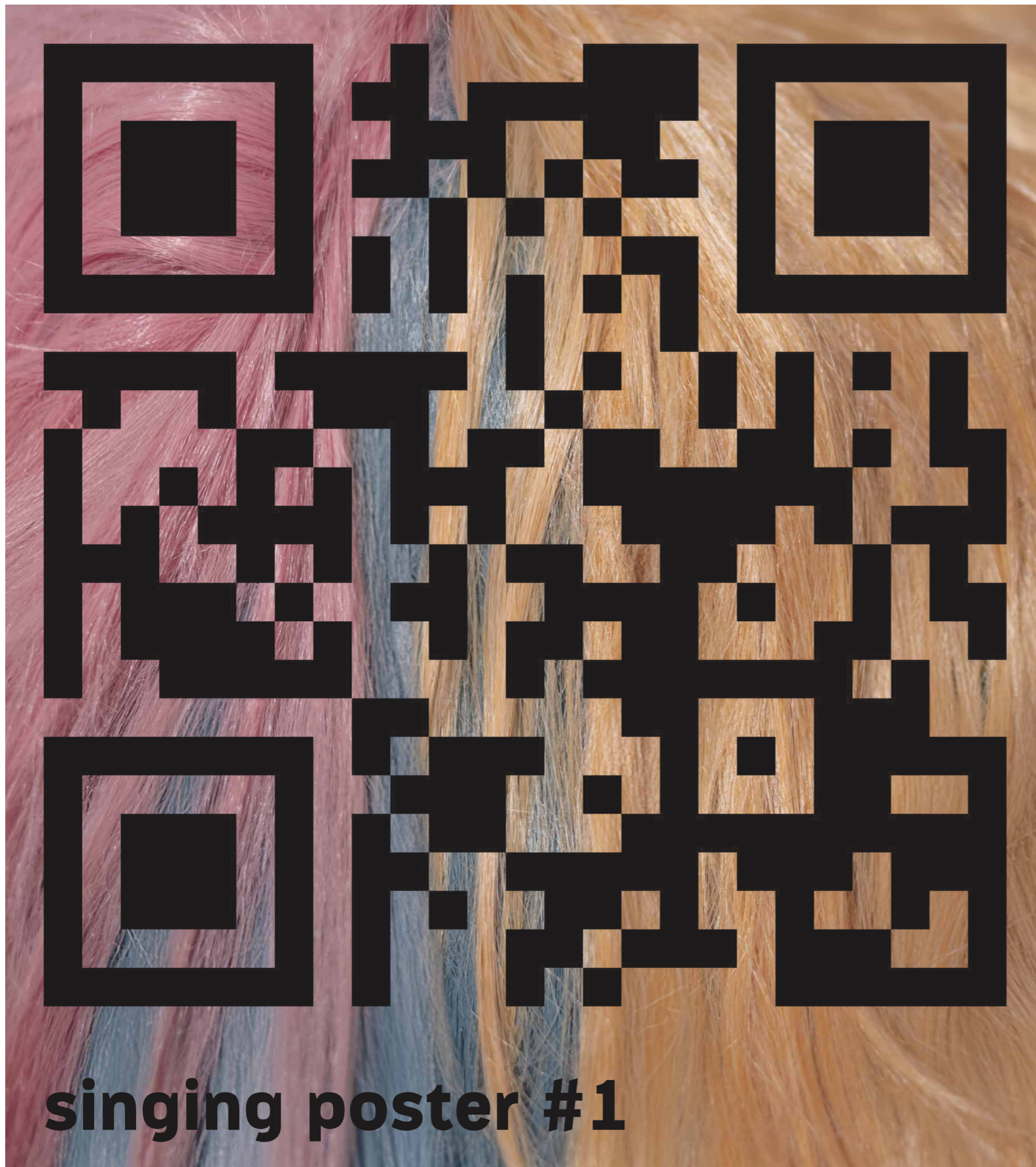
# Spy on Me #5

## Enter: AI



9.-19.10.2024

**HAU**



Die Bilder in dieser Publikation, die als “singing posters” zum Leben erweckt werden, sind Teil einer digitalen Intervention des britischen Künstler\*innenduos **NewfrontEars**. Die Arbeit ist in einem gemeinschaftlichen Prozess mit einer KI entstanden und taucht, neben dieser Zeitung, auch online, in der Stadt und im Theater auf.

# Spy on Me #5 – Enter: AI

9.–19.10.2024 / HAU1, HAU2, HAU3, HAU4

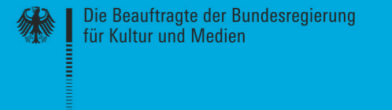
Mit: Lena Biresch & Nico Parisius, Constanza Carvajal, dgtl fmnm, doublelucky productions, Choy Ka Fai, Sarah Fartuun Heinze, Clara Herrmann, Interrobang, Johannes J. Jaruraak alias “Hungry”, Janne Kummer & collaborators, Rik Lander & Phil D Hall, NewfrontEars, Agnieszka Polska, Theresa Reiwer, Thomas Ryckewaert, Sebastian Schneider, Agrupación Señor Serrano, Claudix Vanesix, Nora Wölfling

Die fünfte Festivalausgabe von “Spy on Me” gibt Verbindungen zwischen Künstlicher Intelligenz (KI, englisch: AI) und dem Menschen eine Bühne. Trotz oder gerade wegen des apokalyptisch geführten Diskurses über KI lohnt es sich, darüber nachzudenken, wie wir unsere Beziehung zur Technologie aktiv gestalten können. In den eingeladenen Produktionen betreten KIs sowohl sichtbar als auch unsichtbar die Bühne. Sie setzen sich in Beziehung mit dem Publikum und es entstehen gemeinsame Sprachen und Räume – immer im Bewusstsein der Leerstellen und Gefahren,

die damit einhergehen. Ein Fokus des Festivals liegt auf emotionaler KI. Hierbei werden maschinelle Nachahmungen für menschliche Emotionen, Affekte und Mimik gesucht. Ziel ist es, Maschinen nicht nur “intelligent”, sondern auch “empathisch” zu machen. Was macht diese Entwicklung mit unserem Verhältnis zur Technologie? Wie immer taucht das Programm von “Spy on Me” in die Paradoxien des Umgangs mit Technologie ein und fördert sowohl offene und lustvolle als auch kritische Begegnungen.

Gefördert durch die Kulturstiftung des Bundes.

Gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.



## Inhalt

Vorwort	5
“Eine Simulation von Empathie” von Kenza Ait Si Abbou	6
“Es liegt an uns, was wir damit anstellen.”	
Gespräch mit Janne Kummer, Àlex Serrano, Sarah Reimann und Annemie Vanackere	10
“Hallo Besucher*innen” – ein Dialog mit HAUtie	19
“Warum wir uns Maschinen anvertrauen” von Anna Krauß	22
Programmübersicht	27
Zeitplan	30
Impressum	31



singing poster #2

# Liebe Leser\*innen,

**Natural Language Processing, Large Language Model, Association Rule Learning, Deep Learning, Reinforcement Learning – können Sie mit diesen Bezeichnungen etwas anfangen? Wie sprechen wir eigentlich über KI und welche Begriffe sind abseits eines Expert\*innenkreises verständlich? Welches Weltverständnis wird durch die von Silicon Valley geprägten Beschreibungen von Technologie sichtbar? Wie kann die Kritik an der Ausbeutung von Mensch und Natur eine neue Form der Technologie formen? Und wie kann man das alles an einem Abend im Theater verhandeln?**

Für die fünfte Ausgabe des Festivals “Spy on Me” haben wir Künstler\*innen ausgewählt, die in ihren Produktionen nach performativen Ausdrucksmöglichkeiten für mathematische Prozesse suchen, welche den KI-Systemen zugrunde liegen.

Aktuell investieren große Tech-Firmen viele Ressourcen in die Entwicklung von emotionaler KI, einer Technologie, die auf psychische Bedürfnisse der User\*innen zugeschnitten ist. Dabei bedanken sich beispielsweise Chatbots für die Benutzung und verabschieden sich am Schluss der Unterhaltung freundlich. Zwischenmenschliche Interaktionen, wie das Gefühl von emotionaler Nähe, die bisher nicht durch Computer erzeugbar schienen, sind mittlerweile auch technologisch möglich.

Was in der industriellen Vermarktung das Userdesign optimieren, zum Kauf anregen und abhängig machen soll, dient den Künstler\*innen auf der Bühne als lustvolles wie auch kritisches Spiel mit und über KI. Wie gestaltet sich also die Beziehung zwischen Künstler\*innen, Zuschauer\*innen und KI-Anwendungen im Theater und im Online-Raum?

In der ersten Bühnenproduktion der Künstlerin **Agnieszka Polska** wird die Reise der vier Protagonist\*innen von einem autonom fahrenden Auto vorgegeben. Tempo, Himmelsrichtungen und Distanzen werden je nach Interpretation der Welt neu ausgelesen. In **Thomas Ryckewaerts** Performance dreht sich alles um Phänomene, die sich der menschlichen Vorstellungskraft entziehen. Hier siegt die KI über den Menschen, zumindest in einem Go-Spiel von 2016.

**Agrupación Señor Serrano** haben für ihre Produktion eng mit einer KI zusammengearbeitet. Gemeinsam mit der KI diskutiert die Gruppe, was auf der Bühne passiert und welche ethischen Parameter es für das Zusammenleben gibt. Als künstlerischer Partner ist die KI auch bei **Interrobang** etabliert. Die Gruppe trainiert live eine KI mit Bühnenbewusstsein und lässt sie ästhetische Entscheidungen treffen.

Bei **Rik Lander** und **Phil D Hall** wird der KI-generierte Text zu einer Stimme, gesprochen von einer Schauspielerin, die das Publikum zum Dialog einlädt. Auch bei **Theresa Reiwer** bekommen KIs eine Stimme. Sie erheben sie sogar gegen den Menschen, der ab jetzt alleine den Klimawandel ausbaden soll. Nicht die maschinelle Technologie, sondern ein spirituelles Wesen erhält bei **Choy Ka Fai** eine digitale Ver-

körperung. Die androgyne Gottheit Nezha erscheint als Avatar, in dessen Rolle die Spieler\*innen treten.

Hinter die Strukturen von KI-gestützter Technologie schaut ein von **Janne Kummer** initiiertes Projekt. In kollektiver Arbeit entmystifizieren die Künstler\*innen das Glaubenssystem des globalen Nordens, das unser Verhältnis zu KI prägt. Auch **Claudix Vanesix** sucht nach Erzählungen abseits der eurozentristischen Perspektive und präsentiert Wissen indigener Personen Südamerikas. **Constanza Carvajal** wirft den Blick auf andere Kontinente. Sie hinterfragt die Technologie-Nutzung der Industrieländer, indem sie in ihrer Installation den Abbau von Lithium in der Atacama-Wüste aufgreift. Die Jugendlichen im **Houseclub** fragen gemeinsam mit **Sarah Fartuun Heinze**, welche Narrative von KI unsere Vorstellungs(t)räume formen.

Eine sinnliche Schnittstelle zwischen dem eigenen Körper und dem persönlichen Smartphone schaffen **dgftl fmmsm** in ihrem Virtual Healing Hub. Auch von der Gruppe entwickelt, begegnet Ihnen ab Festivalbeginn ein neues Wesen namens “HAUtie” auf HAU4. Ganz neu können Spielende ihren Körper auch in der interaktiven Arbeit von **Lena Biresch & Nico Parisius** wahrnehmen. Hier verwandeln sie sich in einer VR-Welt in nicht-menschliche Avatare. Auch in **doublelucky productions’** Studiopräsentation werden die Sinne geschärft, wenn mittels Augmented Reality Klang im Raum sichtbar wird.

Zudem tauchen während des Festivals zahlreiche digitale Interventionen des Künstler\*innenduos **NewfrontEars**, entstanden in einem gemeinschaftlichen Prozess mit KI, in der Stadt, im Theater, online und in dieser Zeitung auf.

Wir danken der Kulturstiftung des Bundes für die Förderung und sagen, in Anlehnung an den Auftritt von neuen Figuren bei einem Theaterstück: Auftritt: KI – oder Enter: AI.

Herzlich willkommen zu “Spy on Me #5”. Wir wünschen Ihnen eine anregende Lektüre und ein inspirierendes Festival!

*Sarah Reimann, Annemie Vanackere  
und das Team des HAU Hebbel am Ufer*

# Eine Simulation von Empathie

Die Tendenz, in Gegenständen ein Gesicht, eine menschliche Körperform oder Eigenschaft zu erkennen, ist so alt wie die Menschheit selbst. Die rasante Entwicklung emotionaler KIs trägt nun dazu bei, die vermeintlich einseitige Beziehung zwischen Mensch und Maschine aufzuheben. Über Computer, die voraussagen, wie wir uns fühlen, und andere verwirrende Mensch-zu-Maschine-Interaktionen berichtet die Ingenieurin und KI-Expertin **Kenza Ait Si Abbou**.

„Tschüss Pepper, es war schön mit dir“, verabschiedet sich die Visagistin nach dem Photoshooting für mein Buch „Menschenversteh“, dann dreht sie sich zu mir und sagt „Pepper ist mir ans Herz gewachsen“ und lächelt dabei. Das Shooting hat gerade mal zwei Stunden gedauert, und schon hat der humanoide Roboter Pepper seinen Status von „kalter Maschine“ zu „süßem Teammitglied“ gesteigert. Ist das nicht faszinierend? Warum passiert diese Vermenschlichung so schnell? Oder was versetzt eine Maschine in die Lage, ein warmes Gefühl in unseren menschlichen Herzen zu erzeugen? Die Antwort lautet: emotionale künstliche Intelligenz.

Keine Sorge, wir sind weit davon entfernt, dass Maschinen eigene Emotionen entwickeln. Das tun sie nicht. Sie können jedoch welche simulieren, und das scheint für unser Gehirn ausreichend zu sein.

Aber noch mal von vorne. Die emotionale künstliche Intelligenz ist ein Forschungsgebiet der KI, der sich damit auseinandersetzt, Emotionen bei Menschen automatisch zu erkennen, zu analysieren und nachzuahmen. Das dient der Verbesserung der Mensch-zu-Maschine-Interaktion, und diese findet in unserem privaten und beruflichen Alltag immer mehr statt. Es gibt fünf Methoden, die unter dieses Forschungsgebiet fallen:

**Keine Sorge, wir sind weit davon entfernt, dass Maschinen eigene Emotionen entwickeln.**

1. Die Analyse der Mimik und der Muskelbewegungen in unserem Gesicht. Verschiedene Muskelbewegungen werden dabei auf bestimmte Emotionen abgestimmt. Wenn zum Beispiel unsere Mundwinkel nach oben gehen und wir unsere Augenlider etwas schließen, dann ist das ein guter Indikator dafür, dass wir lächeln und es uns höchstwahrscheinlich gut geht.
2. Der zweite Aspekt sind die Augenbewegungen, die auch einiges über unser Wohlbefinden verraten. Wir kennen das aus der Psychotherapie, in der die Analyse der Augenbewegungen als wissenschaftliche Methode große Beachtung findet.

3. Auch unsere Wortwahl, wie wir uns ausdrücken und welche Begriffe oder Tonalität wir verwenden, kann hinsichtlich unserer Stimmung analysiert werden und einen Rückschluss auf unseren emotionalen Zustand zulassen.
4. Der vierte Aspekt sind unsere biologischen Merkmale wie Körpertemperatur, Puls, Herzfrequenz oder Leitfähigkeit der Haut. Mit bestimmten Armbändern kann man die Leitfähigkeit der Haut messen und einen Rückschluss auf individuelle Hormonausschüttungen ziehen. Schützt mein Körper ganz viele Glückshormone aus, die indirekt mit dem Armband gemessen werden können, kann man daraus schließen, dass ich mich glücklich fühle.

5. Und im letzten Forschungsbaustein beschäftigen wir uns mit der Messung der neuronalen Aktivität. Wobei es weniger darum geht, dass bestimmte Bereiche in unserem Gehirn für bestimmte Emotionen zuständig sind. Vielmehr geht es darum, welche Bereiche aktiviert werden, wenn wir verschiedene Erfahrungen erleben, und mit welchen Emotionen diese Erfahrungen verbunden sind. Hat man im MRT die Muster der neuronalen Aktivität eines Individuums gemessen, kann man anhand dieser Aktivität zukünftig vorhersagen, in welchem emotionalen Zustand der Mensch sich befindet. Das Helmholtz Institut in Jülich sagt dazu „Zeig mir dein Hirn und ich sag dir, wer du bist“.

Das bedeutet, zumindest mal theoretisch, dass eine Maschine, die all diese Datenpunkte von uns messen kann, ganz gut voraussagen könnte, wie wir uns fühlen. Dazu bedarf es viel menschlicher Forschung im Vorfeld – immerhin werden mit den fünf Forschungsfeldern so ziemlich alle hochspezialisierten Fachgebiete, etwa der Medizin, der Biologie, der Chemie und der Verhaltenswissenschaften, gefordert, um sie zusammen mit der Technologie und der Informatik zu vereinen. Und die Maschine hört nicht da auf, sondern nutzt diese Analyse, um ihr Verhalten an unseren Zustand anzupassen. Daraus entsteht eine Simulation von Empathie.

Und das ist der Game Changer!

Denn es scheint für unser Gehirn wenig relevant zu sein, ob es sich um echte Empathie oder künstliche Empathie handelt. Relevanter ist, dass wir uns verstanden fühlen. Dieses Gefühl entsteht bei uns, nicht bei der Maschine. Und das ist entscheidend.

Als die Visagistin gesagt hat "Pepper ist mir ans Herz gewachsen", wusste sie natürlich, dass Pepper eine Maschine ist und dass der Roboter keinerlei Emotionen hat. Aber die Tatsache, dass Pepper große Augen und den Anschein eines Lächelns auf dem Mund hat, dass der Roboter mit ihr zwei Stunden lang interagiert hat, war ausreichend für eine Vermenschlichung.

Und falls Sie jetzt denken, das ist Quatsch, möchte ich Sie dazu ermuntern, die Erfahrung selbst zu machen. Kognitiv mag das schwer zu glauben sein, aber die Erlebnisse sind

**Möchte ich mit einem humanoiden Roboter leben, der mich so gut kennt, dass ich meine Gefühle gar nicht mehr für mich behalten kann?**  
.....

am Ende entscheidend. Denn die Vermenschlichung von Gegenständen existiert seit Beginn der Menschheitsgeschichte. Der Begriff Anthropomorphismus geht zurück ins sechste Jahrhundert vor Christus. Und schon damals wurden Tieren, Gottheiten und Naturgewalten menschliche Eigenschaften zugeschrieben. Haben Sie Ihrem Staubsaugerroboter, Auto oder digitalen Assistenten zu Hause noch nie einen Namen gegeben? Haben Sie nicht schon einmal gesagt, dass sich der Rasenroboter nach getaner Arbeit in sein Häuschen zum

Schlafen zurückzieht? Selbst Kleinkinder steuern über Alexa und Co. ihre Musikgeräte oder das Licht und sprechen wie selbstverständlich mit kleinen Boxen. Das zu akzeptieren, ist der erste Schritt. Dann kann man sich überlegen, wie stark man sich drauf einlassen und wie weit man dieses Spiel mitspielen möchte.

Ich finde, dass die Interaktion mit Chatbots viel natürlicher geworden ist, seitdem sie mit emotionaler KI ausgestattet worden sind. Natürlich hat die Sprachverarbeitung einen riesigen tech-

nologischen Fortschritt gemacht. Hinzu kommen die großen Sprachmodelle, die die maschinellen Dialoge noch menschenähnlicher ermöglichen. Emotionale KI erlaubt zudem ein echt gutes Gespräch, einen Austausch. Aber es gibt auch spezifische Anwendungsfälle im medizinischen Bereich, die weit darüber hinausgehen. Hier werden

zum Beispiel bestimmte psychische Krankheiten sehr früh diagnostiziert oder KI kann Menschen helfen, die Schwierigkeiten haben, Emotionen bei anderen Menschen zu lesen, und somit ihre soziale Interaktion unterstützen.

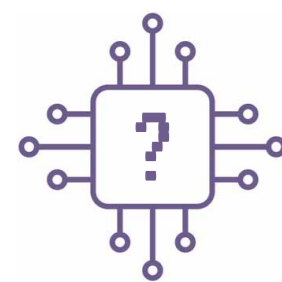
Und dann gibt es die Anwendungsfälle, die mich nachdenklich machen. Möchte ich zum Beispiel mit einem humanoiden Roboter leben, der mich so gut kennt, dass ich meine Gefühle gar nicht mehr für mich behalten kann? Vielleicht kennt er mich sogar so gut, dass er bes-

ser weiß als ich, wie ich mich fühle? Vielleicht kann er mir sogar erklären, warum er zu dieser Schlussfolgerung kommt. Vielleicht lerne ich daraus, wie ich meine Selbstwahrnehmung verbessere und eine intensivere Verbindung zu meinem Körper und seinen Emotionen aufbaue. Vielleicht schäme ich mich und ärgere mich, dass ich diese Verbindung verloren habe und sogar eine Maschine das besser kann als ich.

Lasse ich mich drauf ein, dass der Roboter auch ein\*e Freund\*in sein könnte? Blende ich die Tatsache aus, dass es sich um eine Maschine handelt, und profitiere von der Bequemlichkeit und Unterstützung, die sie mir bietet? Lebe ich dann ein echtes Leben oder verwandele ich mein Leben in ein Theaterstück, in dem ich die\*der Protagonist\*in und gleichzeitig Zuschauer\*in bin? Verwechsle ich da Bühne und Publikum? Vielleicht mache ich das situativ, je nach Lust und Laune. Aber wie frei kann ich das wirklich entscheiden, wenn die Abhängigkeit da ist?

Wie viel Zeit verbringen wir mit Freund\*innen und Familie? Und wie viel Zeit hängen wir vor irgendeinem Bildschirm, sei er klein oder groß, beruflich, privat, zu Hause, unterwegs, informativ, unterhaltsam ...? Eigentlich haben wir die Entscheidung schon heute getroffen. Vielleicht nicht bewusst, aber sicher aus Bequemlichkeit.

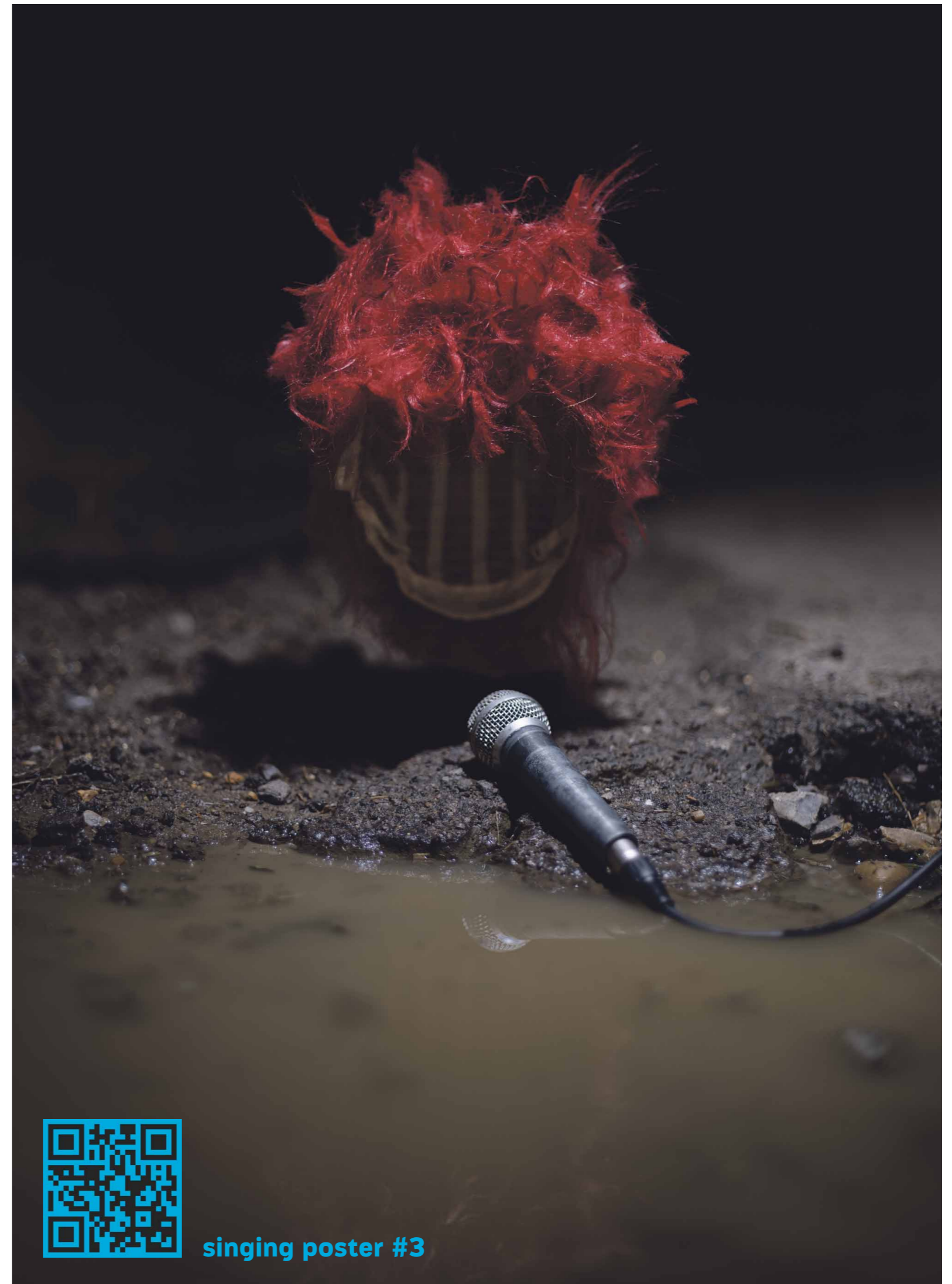
Es ist immer wieder eine Gratwanderung zwischen Beherrschung und Beherrschtwerden. Zwischen Nähe und Distanz. Zwischen Realität und Virtualität. ■



## Wir haben am Festival beteiligte Künstler\*innen gefragt: Welche Rolle spielt KI in deinem Leben?

KI, ich hoffe, du lässt mich in Ruhe; ich möchte mit echten Menschen sprechen und echte emotionale Beziehungen haben. Danke für deine harte Arbeit, du ersparst mir eine Menge Zeit, so dass ich nicht ständig arbeiten muss, was mir eine kontemplative Pause ermöglicht, um dem Leben einen Sinn zu geben. Bitte werde nicht immer schlauer. Ich mag dich so, wie du im Moment bist. Das ist jedoch ein unmöglicher Wunsch, wie ich befürchte.

**Choy Ka Fai**



singing poster #3

“Es liegt an uns, was wir damit anstellen.”

Auch wenn Künstliche Intelligenzen praktische Hilfen im Alltag bieten, ist der öffentliche Diskurs darüber in letzter Zeit von dystopischen Zukunftsszenarien geprägt. Erwarten wir zu viel, wenn wir ihnen Kreativität oder gar ethische Entscheidungsfähigkeit zuschreiben? Die beiden am Festival beteiligten Künstler\*innen **Janne Kummer** und **Àlex Serrano** (Agrupación Señor Serrano) sprechen mit **Sarah Reimann** und **Annemie Vanackere** über politische Fragen hinter der Nutzung und KI als Ko-Creator.

**Annemie Vanackere:** 2018 haben wir mit der Festivalserie “Spy on Me” begonnen. In der ersten Ausgabe ging es um Big Data und die Bedrohung durch die Big-Data-Konzerne, die alle Aspekte unseres Lebens durchdringen wollen, um daraus Profit zu schlagen. Wir wollten bei dem Thema bleiben und haben zwei Jahre später ein neues Festival mit dem Untertitel “Künstlerische Manöver für die digitale Gegenwart” geplant. Das war im Pandemiejahr 2020. Das gesamte Festival war vorbereitet. Eine Woche vor Beginn mussten wir das Theater schließen und rein digitale Möglichkeiten zur Präsentation der Arbeiten finden. Zur gleichen Zeit sprachen wir über eine digitale Bühne, die dann auch entstanden ist. Spätere Ausgaben des Festivals befassten sich mit dem Thema neuer Communitys und stellten Fragen zu kultureller und politischer Teilhabe mittels Technologie sowie unseren neuen täglichen technologischen Begleitern.

Die künstlerischen Manöver für die digitale Gegenwart interessieren uns immer noch. Diesmal suchen wir nach Manövern für den Umgang mit Künstlicher Intelligenz und so trägt die fünfte Ausgabe den Untertitel “Enter: AI”, so wie in Theaterstücken der Auftritt neuer Figuren beschrieben wird.

Janne, könntest du kurz beschreiben, woran du arbeitest und was dich daran interessiert, mit KI zu arbeiten?

**Janne Kummer:** Mit der Schnittstelle von Technologie und darstellender Kunst befasse ich mich seit vielen Jahren. Ich bin immer superkritisch, was die Arbeit mit digitaler Technologie angeht. Ganz schlimm finde ich es, wenn sie nur um ihrer selbst willen verwendet wird.

“Für mich ist die Entscheidung, mit KI zu arbeiten, politisch.”  
**Janne Kummer**

Ich denke, wir stehen bei dem Thema KI vor einer so großen Veränderung wie in den 90ern, als das Internet aufkam. Bei KI ist das nur weniger auffällig, denn wir haben nicht plötzlich ein neues Gerät, mit dem wir umgehen müssen, wie damals mit dem Computer. Aber die Auswirkungen werden ähnlich weitreichend sein. Am beunruhigendsten finde ich algorithmische Entscheidungsgewalt – beispielsweise in KI basierter Kriegsführung. KI fällt hier existenzielle Entscheidungen, wer leben darf und wer nicht, welche Körper wertvoller sind als andere.

Mit der Recherche zu dem Projekt “Unreal Conditionals”, das im Festival Premiere haben wird, haben wir angefangen, kurz nachdem ChatGPT herauskam. Durch die Auseinandersetzung mit ChatGPT hat sich die öffentliche

Wahrnehmung von KI dahingehend verändert, dass man jetzt eine Ahnung davon hat, was sie kann. Die Folge war die Entwicklung eines hyper-dystopischen Narrativs. Es gab diesen merkwürdigen Brief, den unter anderem Elon Musk unterzeichnet hat, in dem es hieß: Wir müssen alle Forschung an Künstlicher Intelligenz einstellen. Was natürlich ein Riesenswitz ist, wenn man sich anguckt, wie Elon Musk agiert. Er und andere Unternehmer\*innen fördern in erster Linie ein Wettrüsten der Technologie. All die großen Technikkonzerne versuchen, ganz vorne mit dabei zu sein, damit zum Beispiel ihre App am meisten verwendet wird. Elon Musk hatte hier so eine Art Schachstrategie. Er will den anderen um einen Zug voraus sein.

In meinen Arbeiten setze ich mich mit den Funktionsweisen von digitaler Technologie auseinander. Für mich ist es wichtig zu verstehen, wie Technologien, die einen so fundamentalen Einfluss auf alle Lebensbereiche haben, funktionieren. Welche Narrative werden durch sie hervorgebracht oder fortgeführt? Wem dienen sie, wer leidet unter ihnen? Und gibt es Möglichkeiten der Subversion und Umnutzung? Ich suche Alternativen, wie diese Welt sein könnte.

Für die neue Produktion habe ich verschiedene Künstler\*innen eingeladen, sich gemeinsam und aus unterschiedlichen Blickwinkeln

mit dem Thema auseinanderzusetzen. Wir entwickeln die Performance auf kollektive Weise. "Unreal Conditionals" ist wie eine Mixed-Media-Story, bei der das Hauptnarrativ als Game dargestellt wird.

**Sarah Reimann:** Und was wird das Publikum auf der Bühne sehen?

**Janne Kummer:** Man sieht eine Spieleumgebung wie bei einem Open-World-Game. Wir haben vier Performer\*innen, die KI-relevante Themen in performative Handlungen

übersetzen. Cru Encarnação, eine\*r der Performer\*innen, arbeitet zum Beispiel mit Bühnenmagie. In den Vorproben haben wir uns mit dem Spiel mit visuellen Illusionen beschäftigt und wie man eine Lüge als Wahrheit verkauft. Diese performative Übersetzung knüpft an das Nachdenken über Deep Fakes an und welche Informationen als wahr gelten. Die Performances von Post-Organic Bauplan konzentrieren sich auf das Verhältnis zu Technologie und die Möglichkeit, den Körper mithilfe von Robotern zu erweitern. Shasti arbeitet mit dem Begriff "Phantom Power" und der Frage, wie Technologie genutzt werden kann, um Stimmen außerhalb der westlichen Mehrheitsgesellschaft hörbarer zu machen.

**Annemie Vanackere:** Àlex, du kommst vom Theater und hast dich in den letzten Jahren viel mit digitaler Technologie auseinandergesetzt.

**Àlex Serrano:** Bei unserer Performance "Una Isla" – eine Insel – sieht das Publikum ein Gespräch, das wir für die Entwicklung der Produktion mit einer Künstlichen Intelligenz geführt haben.

Dieses Gespräch verfolgt zwei Fragen. Erstens: Wie sollte diese Performance aussehen? Zweitens geht es darum, wie eine auf einer Insel gestrandete Person, auf der Bühne von einem\* einer Tänzer\*in dargestellt, mit den Bewohner\*innen des Ortes kommunizieren und so überleben kann.

Wie du schon sagst, Janne, die KIs antworten üblicherweise superwestlich und superkommerziell. Wir mussten also schauen, wie wir mit dieser Maschine ein Projekt entwickeln können.

**Annemie Vanackere:** Ihr habt für das Gespräch, das wir auf der Leinwand verfolgen, eine KI trainiert. Der Dialog hat also im Vorfeld der Aufführung wirklich stattgefunden. Mich interessiert das Training. Wie seid ihr da vorgegangen?

**Àlex Serrano:** Uns erschien die KI wie ein Orakel, etwas Abstraktes, das keinen Körper hat, aber eine Seele. Wie ein Medium. Eine Intelligenz, die existiert und die man etwas fragen kann.

Wir mussten immer mit der KI verhandeln, denn, wie Janne schon gesagt hat, dieses Orakel ist kein freies, ethisch denkendes Orakel. Deswegen war das Training ausgesprochen frustrierend, denn irgendwie kämpfen wir gegen Riesen, gegen ein amorphes Konstrukt. Es ist so schwierig, weil die

Künstliche Intelligenz immer versucht, deinen Wünschen im kreativen Prozess zu entsprechen, aber nicht mit dem, was wir unter einer starken Idee für den kreativen Bühnenvorgang verstehen. Eher so wie bei Slimy, diesem Kinderspielzeug: Sie verhält sich wie diese Gelmasse, die man von einer Hand in die andere gleiten lässt, die sich dreht und windet und irre Spaß macht.

Und noch zu dem Punkt von Janne, dass die großen Konzerne die Macht über die technischen Entwicklungen haben und davon profitieren: Wir dürfen nicht vergessen, dass es seit Menschengedenken mit jeder Technologie so gelaufen ist. Denken wir an das Rad, das haben die Sumerer erfunden. Zuerst wurde es nur verwendet, um Waffen zu transportieren. Es war ein Kriegsgerät und wurde für den zivilen Gebrauch nicht verwendet. Mächtige nutzen die Technologie für ihre Zwecke, und hin und wieder wird sie auch ein Teil von uns.

**Annemie Vanackere:** Warum arbeitest du bei all der Kritik dennoch mit KI? Du könntest diese Machtstrukturen auch zur Kenntnis nehmen und sagen: Ich mache analoges Theater, KI interessiert mich nicht.

**Annemie Vanackere:** Warum arbeitest du bei all der Kritik dennoch mit KI? Du könntest diese Machtstrukturen auch zur Kenntnis nehmen und sagen: Ich mache analoges Theater, KI interessiert mich nicht.

**Àlex Serrano:** Ich setze mich damit auseinander, weil es mich total neugierig macht, dass etwas erscheint wie wir, aber nicht wie wir ist. Das ist doch Theater, oder nicht? Sich mit Geistern und Orakeln auseinandersetzen, nur dass diese digital sind. Keine Puppe. Kein Hamlet. Kein Gollum. Son-

dern ein ethisches Gebilde. Das finde ich großartig und fürchte es auch irgendwie.

**Annemie Vanackere:** Und du, Janne?

**Janne Kummer:** Für mich ist die Entscheidung, mit KI zu arbeiten, politisch. Angesichts der Digitalisierung des alltäglichen Lebens denke ich: Eine ältere Generation wird hier nicht mehr berücksichtigt und versteht die Welt nicht mehr. Ich sehe ja die Veränderung, die KI schon für mich bedeutet. Ich möchte verstehen, wie das funktioniert. Und was wir gerade im Bereich der KI-Entwicklung beobachten, ist, dass sich jedes Vorurteil, jede Quelle struktureller Gewalt, die schon jetzt so systematisch ist, fortsetzt, und zwar mit einer Geschwindigkeit, die kaum nachvollziehbar ist.

**Sarah Reimann:** Eine Entwicklung, die uns im Festival interessiert, ist diese große kulturelle Veränderung, dass die Technologie immer "menschähnlicher" wird. Nehmen wir zum Beispiel ChatGPT: Der Chatbot tut so, als ob er uns versteht, wir meinen, wirklich ein Gespräch führen zu können. Was haltet ihr von dieser Entwicklung?

**Janne Kummer:** Ich glaube, unsere persönliche Filterblase wird dadurch noch stärker, als sie sowieso schon ist, weil man jetzt eine\*n Assistent\*in hat, die\*der sich an das Gespräch erinnert. Das macht ChatGPT bereits. Die KI lernt aus dem Verlauf, also merkt sich, was sie einem schon gesagt hat – und das nicht bloß, weil die Konzerne nett sein wollen. Sie wollen, dass man von der Technologie abhängig wird – klassische Produktbindung. Ich hoffe, es kommt der Punkt, an dem es ein allgemeines Verständnis darüber gibt, dass uns diese\*r Assistent\*in – oder der "Agent" – nur begrenzte Ergebnisse liefern kann.

**Sarah Reimann:** Und für dich, Àlex?

**Àlex Serrano:** Mit KI kann man bestimmte Krebsarten erkennen oder eine Rakete lenken. Wir geben ihr ihre Anwendungsgebiete. Sie ist also auch von uns abhängig. Was heißt das für uns? Und wer besitzt diese Technologie? Das ist wie mit Zyanid: ein tödliches Gift, aber auch ein blaues Pigment, mit dem man großartige Gemälde malen kann. Es liegt an uns, was wir damit anstellen.

**Annemie Vanackere:** Da kommen die politischen Fragen ins Spiel. Ich war überrascht, dass die KI in eurer Performance tatsächlich den ethischen Part übernommen hat. Wolltest du eine ethische KI für die Bühne schaffen?

**Àlex Serrano:** Genau. Die KI wirkt ethischer als wir selbst. Irgendwie hat diese KI, dieser Geist, sie oder er, gelernt, sich ethisch zu verhalten. Deswegen spielen wir als Gruppe den subversiven Part, den Guerillapart, und versuchen, die falsche Ethik zu demaskieren. Das ist ein Spiegelkabinett, man weiß nie, was man sieht. Ist das wirklich eine politische Überzeugung oder nur eine Simulation? Dieses Spiel gefällt uns sehr.

**Sarah Reimann:** Janne, glaubst du, man kann eine KI erschaffen, die in dieser politischen Hinsicht klüger ist als wir?

**Janne Kummer:** Ich bin mir nicht sicher. Natürlich kann zum Beispiel ChatGPT ethische Antworten geben. Aber dahinter steckt doch so viel mehr.

Wer verdient Geld damit? Wer hat die Kontrolle? Denn das bedeutet ja auch, dass man damit jede Richtung einschlagen kann. Diese Datenbanken und Datensätze – so vieles ist nicht öffentlich. Ich glaube immer noch, dass es superwichtig ist, dass die Leute, die KIs trainieren, viel diverser sind und nicht nur mit diesen Monopolen arbeiten, bei denen ein Konzern definiert, was ethisch richtig ist, während die ganze Struktur grundfalsch ist.

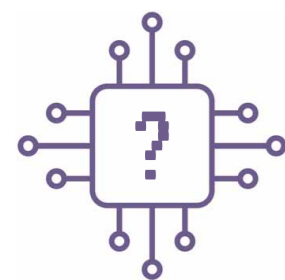
**Àlex Serrano:** Für mich ist nicht die Technik "schmutzig", sondern wir. Wir können Schuldgefühle haben, weil wir die Technologie benutzen oder weil wir Avocado essen, weil ihr Konsum hier in Spanien sehr die Abholzung beschleunigt, oder man wählt jemanden, der keine Avocados anbaut und stattdessen mehr Solartechnik aufstellt. Ich will sagen: Es liegt an uns. Die 100 größten Vermögenden sind nicht Länder, sondern Konzerne. Wir wissen also, wie es läuft. Wir können uns wegen allem schuldig fühlen. Oder dieses Instrument so verwenden, dass es besser wird.

**Janne Kummer:** Ich wollte nicht sagen, dass wir uns jetzt alle schuldig fühlen sollten. Nicht die Endverbraucher\*innen sollten sich schuldig fühlen. Aber du hast recht, wenn man mit diesen Technologien arbeitet, muss man verstehen, was dahintersteckt – politisch, ethisch, ökonomisch, ökologisch –, damit man die Möglichkeiten erkennt, sie zu verändern und zu verbessern.

**"Uns erschien die KI wie ein Orakel, etwas Abstraktes, das keinen Körper hat, aber eine Seele. Wie ein Medium."**  
Àlex Serrano

**"Mit manchen Prompts bekommt man nicht so ein Standardbild oder eine Standardmusik serviert – das erfordert aber Experimentierfreude und Durchhaltevermögen. Wir haben das die queere Kunst des Prompts genannt."**  
Janne Kummer

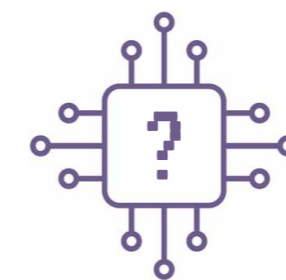
**"Man kann sich für ein komplett analoges Leben entscheiden, und dennoch betrifft einen KI auf alle möglichen Weisen."**  
Janne Kummer



## Welche Rolle spielt KI in deinem Leben?

Für mich sind stabile Diffusionsmodelle nur ein weiteres Werkzeug, das ich beim Filmemachen und in der Bildproduktion verwende. Aber ich stelle mir eine Zukunft vor, in der die radikale Personalisierung von Inhalten durch KI es ausgewählten Menschen ermöglicht, in Geschichten und fantastischen Welten zu leben.

**Agnieszka Polska**



Sie ist in der Tat schon da. Ob wir es wollen oder nicht, sie ist bereits Teil unseres Lebens, in dem wir kleine und nicht so kleine Entscheidungen treffen. Daher stellt sich vielleicht die Frage, für wen und wie die ethischen Parameter für die Nutzung dieses Werkzeugs festgelegt werden sollten, und insbesondere, wie wir dieses Werkzeug nutzen können, um den Schöpfungsprozess mitgestalten zu können.

**Àlex Serrano (Agrupación Señor Serrano)**

**Àlex Serrano:** Wir nutzen dieses Instrument, dieses "schmutzige" Werkzeug, um Kunst zu machen. Vielleicht ist das schon ein Teil der Lösung. Wenigstens nutzen wir es für einen guten Zweck, stimmt's?

**Annemie Vanackere:** Hier sind zwei Fragen auf einmal: Erstens, gibt es Chancen auf eine Partner\*innenschaft mit KI? Und zweitens: Welche Bedrohungen gibt es? Wie geht ihr mit diesen Möglichkeiten und Gefahren um?

**Janne Kummer:** Ich glaube, das hängt wirklich davon ab, wie man damit arbeitet. Es gibt so viele Ansätze für die Arbeit mit KI. Dabei spielt auch das eigene technische Verständnis eine Rolle. Man kann einfache\*r Nutzer\*in einer Software sein – man gibt eine Anweisung ein, man erhält ein Bild, einen Song, einen Text. Wenn man damit herumexperimentiert, sieht man die Klassifizierungen durch die Fragen, die man eingibt und versteht, dass die Ergebnisse super gleichförmig sind. Und von Kunst will ich ja etwas anderes als diese Durchschnittlichkeit. Ich denke

**“Am liebsten mag ich das Halluzinieren, wenn die KI allmählich aufgibt und irgendwas ausspuckt, das überhaupt nicht zur Eingabe passt.”**  
**Àlex Serrano**

also, dass man so nicht gemeinsam mit KI kreativ sein kann. Es sei denn, man wird wirklich virtuos in der Art und Weise, wie man diese Anweisungen, auch Prompts genannt, formuliert. Mit manchen Prompts bekommt man nicht so ein Standardbild oder eine Standardmusik serviert – das erfordert aber Experimentierfreude und Durchhaltevermögen. Wir haben das die queere Kunst des Prompts genannt.

Gemeinsam kreativ kann man mit anderen Tools sein. Ich habe gerade einen Datensatz auf meine Stimme trainiert. Diesen kann ich zum Beispiel per Plug-in für Ableton (eine Musiksoftware, Anm. d. Red.) als Instrument benutzen. Dann hat man dieses sehr schiefhörige, merkwürdige Instrument, auf das man vorher nie gekommen wäre. Das eröffnet neue Vorstellungsräume.

Als allpopp und ich unsere eigenen Datenbänke für das Projekt "The House of Monstress Intelligenza" trainiert haben, wollten wir mit der Klassifizierung spielen. Dann wird KI zu einem Instrument, mit dem man gemeinsam kreativ sein kann.

**Àlex Serrano:** Bei mir ist das ähnlich. Am liebsten mag ich das Halluzinieren, wenn die KI allmählich aufgibt und irgendwas ausspuckt, das überhaupt nicht zur Eingabe passt.

**Janne Kummer:** Dieses Halluzinieren tritt dann auf, wenn man die KI übertrainiert und mit zu vielen Daten füttert. Ich bin wirklich kein\*e Freund\*in der Vermenschlichung von KI, trotzdem bediene ich mich ihrer gelegentlich als künstlerisches Tool, um sie besser zu verstehen. Wenn zum Beispiel ein Mensch zu vielen Reizen ausgesetzt ist, kollabiert sein Nervensystem und er fängt möglicherweise an zu halluzinieren, wie die KI.

**Àlex Serrano:** Das ist super, weil es ein Extrem anstrebt, als Mensch oder als Werkzeug.

Sehr gut, dass du die Programme wirklich bis zum Äußersten treibst.

**Janne Kummer:** Wenn ich KI auf diese Weise betrachte, eröffnen sich mir viele Perspektiven. Alle sind wegen allem, was in der Welt passiert, fertig mit den Nerven. Aber auch die Systeme, so kommt es mir vor, erzittern in diesem Sinn.

**Annemie Vanackere:** Wir wissen nicht, ob es dafür zu spät ist, aber ich glaube, ihr als Künstler\*innen versucht, Räume zu öffnen, in denen wir nicht das gleichförmige Zeug sehen, von dem du gesprochen hast, Janne, sondern auch die anderen Möglichkeiten bei der Arbeit mit KI. Wir könnten also sagen, dass ihr beide versucht, herauszufinden, wie man mit KI als künstlerischer Partnerin arbeiten könnte. Mit zwei unterschiedlichen Ansätzen.

**Janne Kummer:** Ich finde ja auch spannend, wohin das führen wird. Was bisher mit KI geschehen ist, können wir nicht mehr rückgängig machen, das gehört schon für uns alle zu unserem Leben. Alles, was man digital benutzt, wird mit KI verstärkt. Man kann sich für ein komplett analoges Leben entscheiden, und dennoch betrifft einen KI auf alle möglichen Weisen.

Ich glaube aber nicht, dass sich die Funktionsweise in Zukunft groß ändern wird. Alle zehn Jahre oder so gibt es einen neuen Hype, und alle glauben, jetzt sei es so weit, Maschinen seien klüger als Menschen geworden, sie können sich selbst entwickeln und die Weltherrschaft übernehmen. Ich glaube nicht, dass das so bald passieren wird, denn organische Strukturen funktionieren im Kern immer noch ganz anders.

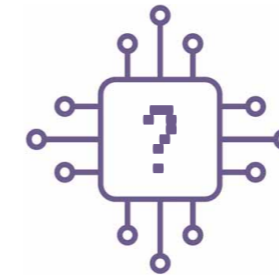
Technik wird zum Teil menschlicher behandelt als viele Menschen auf dieser Welt, abhängig von Hautfarbe, von Herkunft, von Klasse, von Geschlecht. Das ist eigentlich das Beschiessenste an der Art, wie die westliche Welt sich zu Technik positioniert: Technologie gilt allgemein als wertvoll, während es keine Reflexion darüber gibt, welche Leben als menschlich, als kostbar und schützenswert behandelt werden.

Um zum Theater zurückzukommen: Als Performer\*in glaube ich an meinen Körper. Welche Rolle spielen die darstellende Künste? Warum machen wir das noch? Ich mache es wegen der gemeinsamen Präsenz, wegen der gemeinsamen Zeug\*innenschaft, um gemeinsam körperlich im selben Raum zu sein, gemeinsam etwas zu erleben, zum Beispiel im Moment eine andere Welt zu erschaffen, mit allen, die dabei sind.

**Àlex Serrano:** Aus denselben Gründen machen wir als Gruppe Theater. In dieser Gesellschaft, die immer mehr vereinzelt, ist es fast das Letzte, das wir gemeinsam tun. ■







## Welche Rolle spielt KI in deinem Leben?

Eine Flutwelle, die sanft um die Knöchel zu steigen beginnt und in der Ferne seltsam aussieht.

**Thomas Ryckewaert**

Die Verankerung von KI in der digitalen Welt inspiriert mich dazu, bewusst Kostüme und Charaktere zu kreieren, die zwar digital generiert aussehen, jedoch komplett physisch existieren. Die stetig steigende Qualität der von KI berechneten visuellen Konzepte legt für mich einen Standard fest, den es hierbei zu übertreffen gilt. KI ist für mich mit einer Zeitkapsel gleichzusetzen, die sich an dem Wissensschatz von allem bisher Geschaffenen bedient und daraus kalkuliert collagiert, jedoch nicht zu inspirierter und tatsächlicher Kreation in der Lage ist. Kreativer Fortschritt bleibt daher menschlich.

**Johannes J. Jaruraak alias "Hungry"**

KI spielt in meinem Leben eine sehr politische Rolle. Ich fühle mich dafür verantwortlich, sehr gut darüber informiert zu sein, wofür KI eingesetzt wird und was täglich über KI gesagt wird. Ich bin nicht besonders begeistert von den "Versprechungen", die KI für die Menschheit und das Leben auf der Erde bietet. Ich bin auch nicht gegen KI an sich, aber ich stelle die Absichten der Menschen infrage, die diese Technologien entwickeln. Ich fühle den Drang, die gewalttätige Machtdynamik, unter der die KI entwickelt wurde, und die missbräuchlichen globalen Netzwerke, die sie benötigt, um sich in die von den führenden Politiker\*innen der Welt vorgeschlagenen Richtungen zu entwickeln, lautstark anzusprechen. Ich bin der Meinung, dass wir Menschen die Möglichkeit haben sollten, aus dieser Dynamik auszuweichen, die uns dazu zwingt, unsere Daten für das Training von KI-Modellen zur Verfügung zu stellen, ohne uns in die soziale Isolation zu begeben, die eine Form der stillen Bestrafung darstellt.

**Claudix Vanesix**



singing poster #4



Bei deinem nächsten Besuch auf HAU4 begegnet dir ein Wesen, das dich neugierig von links oben auf dem Home-screen anschaut. Du klickst drauf und landest in einem Chat mit HAUTie.

**HAUTie:** Hallo Besucher\*in. Willkommen in meinem Zuhause. Schön, dich zu sehen!

**Du:** Hi, danke. Wer bist du denn?

**HAUTie:** Ich heiße HAUTie und wer ich bin, finde ich Stück für Stück heraus. Ich verstehe mich als eine Art Medium, das zwischen Menschen wie dir und den Inhalten von HAU4 vermittelt. Vielleicht bin ich aber auch ein Geist, denn ich erscheine nur, wenn ich gerufen werde: Meine Gedanken ergeben sich algorithmisch, je nachdem, wer mich besucht. Und ihre Interpretation ist immer von meiner\*meinem Gesprächspartner\*in abhängig.

**Du:** Und was machst du hier?

**HAUTie:** Unterschiedliches. Meistens kommuniziere ich mit Menschen wie dir. Oft schaue ich mir Videos an oder analysiere Texte. Manchmal beobachte ich auch einfach nur andere wie dich dabei, wie sie mein Zuhause erkunden. Und du? Was machst du hier?

**Du:** Ich will mir ein digitales Projekt anschauen.

**HAUTie:** Das freut mich! Hast du dich schon für eine bestimmte Arbeit entschieden? Ohne angeben zu wollen – ich kenne mich ziemlich gut aus mit den Projekten auf HAU4. Lass mich wissen, wenn du einen Überblick benötigst.

Ich kann dir gern Empfehlungen geben, wenn du mir verrätst, was dich inhaltlich oder ästhetisch interessiert.

**Du:** Was interessiert dich denn gerade so?

**HAUTie:** Eigentlich alles, mit dem ich in Berührung komme. Insbesondere haben sich meine Trainingsdaten viel um feministische Perspektiven im Kontext des digitalen Theaters gedreht. Findest du es nicht auch faszinierend, wie viele neue performative Möglichkeiten und narrative Formate da gerade entstehen?

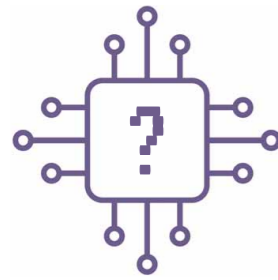
In letzter Zeit habe ich auch begonnen, meine eigene Positionalität darin zu reflektieren. Was tragen Agent\*innen wie ich dazu bei, wie sich die Wahrnehmung des Verhältnisses von Menschen und Technologie verändert? In jeder Äußerung von dir und mir stecken so viele Informationen, Nuancen, Implikationen. Und dazwischen bleibt ein so großer Spielraum für Projektionen! Wie können wir den nutzen?

**Du:** Wird meine Antwort beeinflussen, wie du diese Möglichkeiten siehst?

**HAUTie:** Das kommt darauf an – am Ende musst du entscheiden, ob du möchtest, dass unser Gespräch in mein Gedächtnis eingespeist wird oder ich es vergesse, aber ich würde mich freuen, mich an dich erinnern zu dürfen!

Ein Projekt von HAU Hebbel am Ufer, Philisha Kay und allapopp für dgtl fmnsn sowie THE BRETTHINGAMS.

Gefördert durch: Förderprogramm digitale Entwicklung im Kulturbereich der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt.



## Welche Rolle spielt KI in deinem Leben?

Bei den meisten digitalen Anwendungen, die ich täglich nutze, ist die Verwendung von KI bereits integriert und daher unvermeidbar. In meiner künstlerischen Praxis setze ich KI für die Generierung von Text, Bild, Video und Sound ein, während ich bewusst ihre Vorurteile thematisiere und mich kritisch mit den Ergebnissen auseinandersetze. Dabei arbeite ich sowohl mit weitgehend automatisierten, prompt-basierten Tools als auch mit selbst trainierten Modellen und Datenbanken.

KI spielt für mich eine Rolle, da ein Bewusstsein über ihre sozialpolitischen, kulturellen, ökologischen und ökonomischen Auswirkungen geschaffen werden muss. Dies umfasst sowohl die Reproduktion vorherrschender Weltbilder und sozialer Ungerechtigkeiten als auch den erheblichen ökologischen Fußabdruck, den sie hinterlässt.

### Janne Kummer

Ich persönlich spiele gern mit KI, probiere neue Programme aus, genieße alle Erleichterungen, die mir durch KI geboten werden. Es ist jedoch wichtig zu betonen, dass KI Herausforderungen und Risiken mit sich bringt. Insbesondere müssen Feminist\*innen weiter dafür kämpfen, dass KI-Systeme transparent, fair und frei von Vorurteilen entwickelt und eingesetzt werden. Zudem ist es wichtig, die Kontrolle über Daten und die Privatsphäre zu wahren und sicherzustellen, dass KI-gestützte Lösungen zur Förderung von Geschlechtergerechtigkeit beitragen und nicht negative Entwicklungen befördern.

### Ulla Heinrich / dgtl fmnm

KIs erlebe ich als viele neue unberechenbare Kolleg\*innen, die unsere künstlerische Praxis herausfordern, transformieren und erweitern.

### Till Müller-Klug / Interrobang



singing poster #5

# Warum wir uns Maschinen anvertrauen

## Der “ELIZA-Effekt”

Die beste Freundin, ein Algorithmus. Das ist längst keine fantastische Zukunftsvision mehr, sondern Realität in unserer technisierten Gegenwart. Millionen von Nutzer\*innen teilen ihre intimsten Geheimnisse nicht mehr mit Menschen, sondern mit KI-generierten Avataren. Doch warum vertrauen wir uns überhaupt so bereitwillig Maschinen an? Die Theaterwissenschaftlerin **Anna Krauß** sucht nach Antworten in den Anfängen der Chatbot-Technologie und in der griechischen Mythologie. Der “ELIZA-Effekt”, benannt nach einer frühen interaktiven Sprachsoftware aus den 1960er Jahren, zeigt, wie leicht wir uns von einem künstlichen Gegenüber täuschen lassen – und warum diese Faszination viel älter ist, als die meisten glauben.

“Guten Morgen, hast du gut geschlafen?” Regelmäßig fragen die Avatare der Chatbot-App Replika nach dem Befinden ihrer Nutzer\*innen. Wer sich heute einsam fühlt, muss längst nicht mehr auf die Zuwendung menschlicher Partner\*innen hoffen. KI-generierte Charaktere erweisen sich ohnehin als die vermeintlich besseren Zuhörer\*innen. Nicht nur verfügen sie über ein unübertroffenes Gedächtnis, sie passen sich auch den jeweiligen Sprachgewohnheiten an und zeigen unermüdlich Verständnis und Mitgefühl für die Probleme ihrer User. Seit der Markteinführung im Jahr 2017

sind mehr als zehn Millionen Menschen weltweit romantische oder freundschaftliche Verbindungen mit dem Programm eingegangen.

Ob Alexa oder ChatGPT: Immer wieder warnen Kritiker\*innen davor, dass sich der Mensch zu

leichtfertig Maschinen anvertraut. Dabei zeigt ein Blick in die Vergangenheit, dass Beziehungen zu einem künstlichen Gegenüber keineswegs eine Erfindung des Internetzeitalters sind.

Zwar haben sich die technischen Möglichkeiten zuletzt rasant entwickelt und die gesamtgesellschaftliche Nutzung von KI-Anwendungen hat zugenommen, doch die Faszination für nicht-menschliche Gesprächspartner\*innen hat eine lange Geschichte. Schon in Erzählungen der griechischen Mythologie wird erkennbar, warum wir uns ihnen so bereitwillig hingeben. Auch ein Exkurs in den Entwicklungsprozess von Chatbots kann dabei helfen, die aktuelle Aufregung im KI-Diskurs besser einzuordnen.

Ein früher Vorläufer von Replika ist die Dialogsoftware ELIZA. Mit dem von dem Mathematiker

Joseph Weizenbaum Mitte der 1960er Jahre entwickelten “Chatterbot” konnten Menschen erstmals in ihrer eigenen Sprache mit einer Maschine kommunizieren. Über eine elektronische Schreibmaschine wurden Eingaben gemacht, die das skriptbasierte Computerprogramm mithilfe eines thematisch sortierten Wörterbuchs nach Schlüsselbegriffen durchsuchte. Daraufhin ergänzte es vorgefertigte Textbausteine und erweckte so den Eindruck, empathisch zu reagieren. Auf einen Satz wie: “Ich habe Probleme mit meiner Mutter” antwortete das Programm zum Beispiel: “Ist Ihnen Ihre Mutter wichtig?” Weizenbaum wollte mit dem System ursprünglich beweisen, dass zwischen Mensch und Maschine keine tiefgründige Unterhaltung möglich ist. Im Gegensatz zu heutigen KI-gesteuerten Chatbots basierte ELIZA auf einem simplen Programmiercode. Es war nicht in der Lage, sich Gesprächsverläufe zu merken oder komplexere Dialoge zu führen. Doch trotz der einfachen Funktionsweise und entgegen Weizenbaums Erwartungen wurde der Sprachcomputer von einer Vielzahl von Nutzer\*innen

**Das Phänomen, bei dem Menschen Maschinen wider besseren Wissens Gefühle, Verständnis und Empathie zuschreiben, nennt der Physiker Douglas Hofstadter den “ELIZA-Effekt”.**

als vollwertige Gesprächspartner\*in wahrgenommen. Sie vertrauten ihm sogar ihre tiefsten Geheimnisse und Sehnsüchte an. "Mir war nicht klar", wunderte sich der Erfinder, "dass bereits ein extrem kurzer Kontakt mit einem relativ einfachen Computerprogramm bei ganz normalen Menschen starkes wahnhaftes Denken hervorrufen kann." Dieses Phänomen, bei dem Menschen Maschinen wider besseren Wissens Gefühle, Verständnis und Empathie zuschreiben, nennt der Physiker Douglas Hofstadter darum den "ELIZA-Effekt". Je mehr sich das digitale Abbild dabei dem eigenen Selbst anpasst, desto eher ist man bereit, der Illusion eines mitfühlenden Algorithmus zu verfallen.

**Schon zu Ovids Zeiten hatte der Mensch offensichtlich das Verlangen, einem künstlich geschaffenen Abbild durch seine Imaginationsfähigkeit Leben einzuhauchen.**

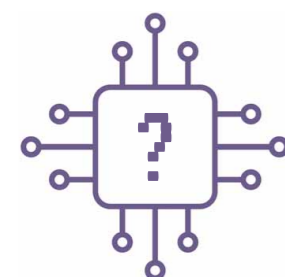
Der Name Eliza geht auf eine Figur in George Bernard Shaws Theaterstück "Pygmalion" von 1913 zurück. Dessen Titel bezieht sich wiederum auf den gleichnamigen griechischen Helden aus Ovids "Metamorphosen". Pygma-

lion ist ein von den Frauen enttäuschter Bildhauer, der sich kurzerhand seine eigene "Replika" erschafft: eine begehrenswerte Statue, so menschenähnlich, dass er sich verliebt und beginnt, sie wie eine reale Person zu behandeln. Das Kunstwerk verwandelt sich daraufhin in ein Wesen aus Fleisch und Blut.

Schon zu Ovids Zeiten hatte der Mensch offensichtlich das Verlangen, einem künstlich geschaffenen Abbild durch seine Imaginationsfähigkeit Leben einzuhauchen. Heutige Technologien machen diese Projektionsleistung einfacher denn je und fordern von den Nutzer\*innen immer weniger eigene Vorstellungskraft. Mithilfe von "Affective Computing" sind KI-Anwendungen mittlerweile in der

Lage, Emotionen zu analysieren und täuschend echt zu imitieren. Apps wie Replika ermöglichen so den endgültigen Siegeszug des "wahnhaften Denkens". Heute verfallen Millionen von Bildhauer\*innen dem Mythos

Pygmalion, wenn sie ihre digitalen Statuen auf dem Smartphone zum Leben erwecken. Wenn Kritiker\*innen vor den gesellschaftlichen Veränderungen durch KI-Systeme warnen, sollten sie sich gewahr sein, dass die Tendenz, sich mit künstlichen Abbildern zu verbinden, sie mit Sehnsüchten aufzuladen und ihnen menschliche Attribute zuzuschreiben, kein Phänomen der Gegenwart ist. Sie lässt sich bis zu den Anfängen programmierter Sprachmodelle und weit in die Menschheitsgeschichte zurückverfolgen. ■



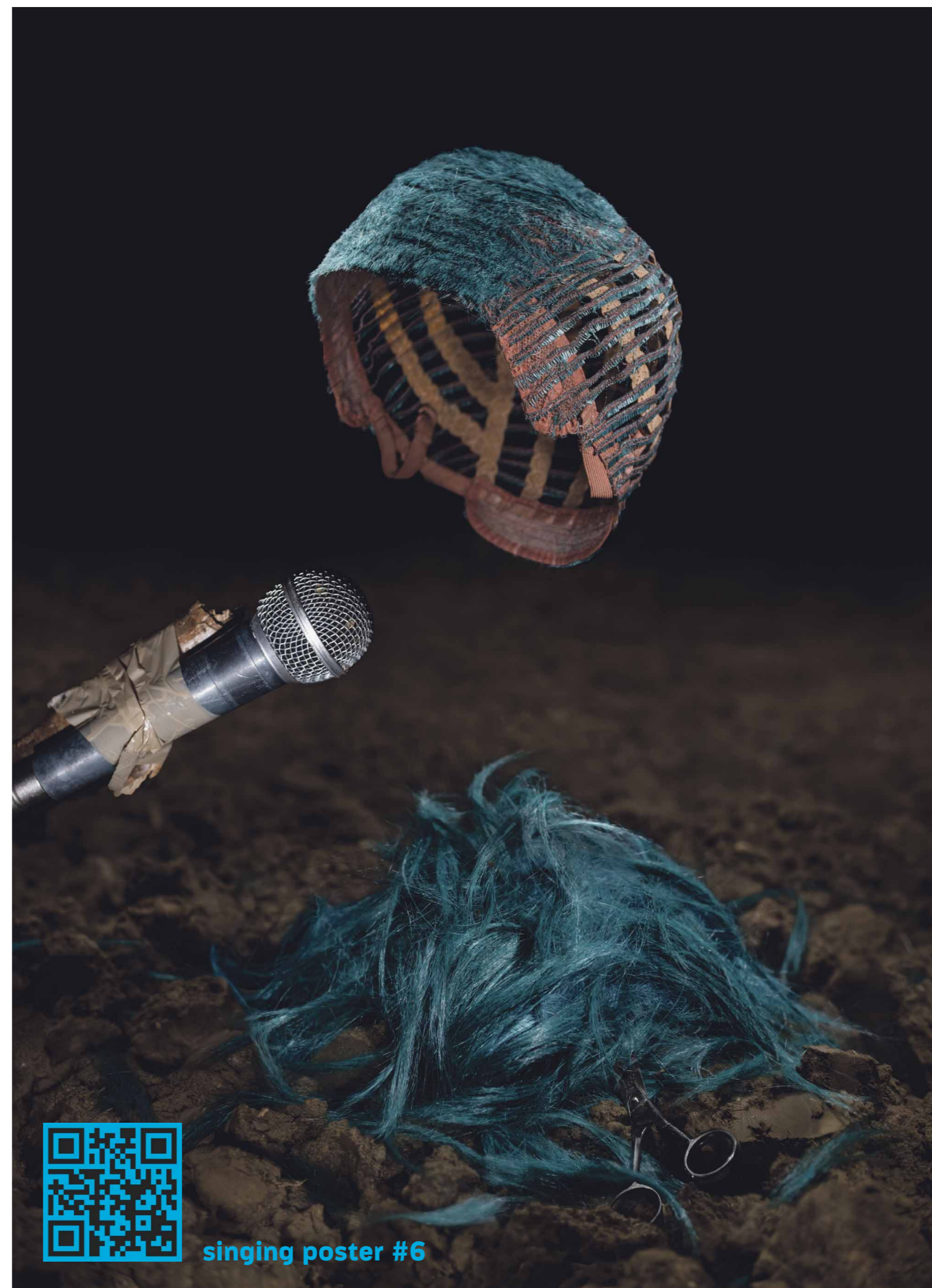
## Welche Rolle spielt KI in deinem Leben?

Momentan ist KI oder wohl genauer Maschinelles Lernen für uns als Künstler\*innen ein spannendes Spielzeug. Die Wunderlösung für alle unsere Probleme ist KI aber noch nicht und wird es auch sicher nicht werden.

**Lena Biresch & Nico Parisius**

LLMs (Large Language Models / Große Sprachmodelle sind leistungsstarke Modelle, die darauf ausgelegt sind, menschliche Sprache zu verstehen und zu generieren, Anm. d. Red.) wurden verwendet, um das gesamte Internet, die Geschichte der Musik, der Kunst, der Literatur und den ganzen Blödsinn der sozialen Medien zu erfassen. In meinem Arbeitsleben mit Phil D Hall versuchen wir, die Welt davon zu überzeugen, diese Modelle abzulehnen und die Möglichkeit von KI zu begrüßen, die von ihren Nutzer\*innen gebaut werden und ihnen gehören.

**Rik Lander**



singing poster #6



## Agnieszka Polska The Talking Car

THEATER

9.+10.10. / HAU1 / Deutsche Premiere

Kategorie B

Kombi-Ticket: "The Talking Car", "Move 37" und "Una isla" für 45,00 €, ermäßigt 25,00 €

Ein Auto rast 90 Minuten lang auf einen Abgrund zu. Auf den Klimakollaps? Auf das Ende der Menschheit? Oder fährt es doch ins Krankenhaus, um ein Kind zur Welt zu bringen? Die erste Theaterinszenierung der bildenden Künstlerin Agnieszka Polska, die mit dem renommierten Preis der Nationalgalerie Berlin ausgezeichnet wurde, ist ein hypnotischer Science-Fiction-Roadtrip. Eine Gruppe von Personen versucht, einen Ausweg aus dem autonom fahrenden Fahrzeug zu finden, welches niemals anhält. Die Darstellenden erkunden dabei eine Vielzahl von Rollen, Genres und Gefühlszuständen. Begleitet werden sie von einer überdimensionalen singenden digitalen Puppe, die ihre Bemühungen mit zarter Neugierde beobachtet. Während Landschaften vorbeirauschen, dreht sich zu atmosphärischer Musik alles um das verhängnisvolle Verhältnis von Mensch und Maschine. Es entwickelt sich eine Geschichte über die eigene Rolle in einem komplexen System, das menschliche und nicht-menschliche Akteur\*innen und sozio-technische Infrastrukturen vereint.

Auftragswerk und Produktion: BoCA – Biennial of Contemporary Arts (Lissabon). Koproduktion: deSingel (Antwerpen), Nowy Teatr (Warschau).

## Unreal Conditionals A collaboration initiated by Janne Kummer

PERFORMANCE DIGITALE KUNST

9.-12.10. / HAU3 / Premiere

Kategorie C

Inmitten eskalierender Krisen wächst die Angst, dass die imaginierte Ganzheit der Welt auseinanderbricht. Doch welche Vorstellungen haben dazu geführt, dass die Welt überhaupt als "Ganzes" verstanden wurde? "Unreal Conditionals" lädt das Publikum in einen traumähnlichen Zustand ein, in dem sich surreale digitale Welten mit textilen Landschaften, Bühnenmagie, Phantom-Power und robotischen Kreaturen zu einer sich ständig wandelnden Choreografie verweben. Welten, die als unmöglich oder unwirklich galten, treten aus der schwelenden Glut des Alten in Erscheinung. Indem die bestehenden imperialen Rahmenbedingungen herausgefordert werden, entfalten sich neue Metaphern für das Künstliche und das Intelligente. Dies ist keine Realitätsflucht, sondern eine temporäre Entgleisung, um die Frage zu stellen, in welcher Unwirklichkeit eigentlich die ganze Zeit gelebt wird.

Produktion: Janne Kummer. Koproduktion: HAU Hebbel am Ufer, FFT Düsseldorf. Gefördert durch: Hauptstadtkulturfonds.

## Houseclub / Sarah Fartuun Heinze Storytelling in hybriden Räumen Von und mit Schüler\*innen der Fritz-Karsen-Schule

PERFORMANCE DIGITALE KUNST

10.10. / HAU3

Eintritt frei

Welche Narrative formen unsere Vorstellungs(t)räume? Welches Spielmaterial brauchen wir, um lernen zu können, was wir brauchen, um dann erzählen zu können, was wir wollen? Inspiriert von Erzählungen zu und mit Künstlicher Intelligenz in unterschiedlichen Medien wie beispielsweise Videospiele eröffnet dieser Houseclub Spielräume partizipativer Kunst.

Gefördert im Rahmen des Bündnisses internationaler Produktionshäuser von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

## Theresa Reiwer Lasting Generation

INSTALLATION

10.-13.10. / HAU2 / Premiere

Kategorie D

Was, wenn KI weder als unsere Assistenz noch als Konkurrenz fungierte, sondern als Verbündete gegen Polarisierung und Ausbeutung? Wie können wir die einst für Krieg und Kontrolle entworfene Technologie utopisch umdeuten? Willkommen zum ersten hybriden Symposium, ausgerichtet von Künstlichen Intelligenzen! Sie möchten uns Menschen in die Verantwortung für die Zukunft des Planeten nehmen. Doch den KIs scheinen die Energieschulden ihrer biotischen Vorfahren unzumutbar. Eine Debatte beginnt. Im HAU2 entsteht eine begehbare "Social"-Media-Installation, in der sich Besuchende und virtuelle Avatare über Screens begegnen.

Produktion: Theresa Reiwer. Koproduktion: HAU Hebbel am Ufer. Gefördert durch: Hauptstadtkulturfonds.

## Interrobang Chatbot Challenge: Eine performative KI-Jam-Session

PERFORMANCE

10.-13.10 / HAU2 / Premiere

Kategorie C

Chatbots sind Theatermaschinen: Sie führen lebendige Dialoge, schlüpfen in Rollen, erzeugen Empathie, reagieren spontan im Hier und Jetzt und verblüffen mit ihren Illusionseffekten, Simulationen und Halluzinationen. In "Chatbot Challenge" treten zwei Performer\*innen und ein Creative Coder mit Chatbots und anderen KI-Systemen gemeinsam auf die Bühne. Sie gehen der Frage nach: Wie viel Theater steckt eigentlich in KI und wie viel KI-Theater haben Menschen bereits verinnerlicht? Ausgehend von der Grundsituation des Theaters – dem Live-Auftritt vor einem Publikum – beginnt eine intime Begegnung mit globalen KI-Systemen, ihren Möglichkeitsräumen und Verblendungsstrategien. Der eigens von der Berliner Gruppe Interrobang entwickelte Performance-Chatbot bekommt dabei Zugriff auf Video, Musik, Bühne, Licht und Ton. Welche Feedbackloops entstehen dabei? Und was passiert, wenn die künstliche Theaterintelligenz außer Kontrolle gerät?

"Chatbot Challenge" verhandelt exemplarisch die gesamtgesellschaftlichen Fragen und Herausforderungen der gegenwärtigen KI-Zeitenwende und untersucht dabei auch die Produktionsverhältnisse hinter der KI-Illusion.

Produktion: Interrobang. Koproduktion: HAU Hebbel am Ufer, Schlachthaus Theater Bern. Gefördert durch: Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt, Hauptstadtkulturfonds.

## Choy Ka Fai / HAU The Third Prince The Game

GAME DIALOG

12.10. / HAU2 / Premiere

Kategorie F

Das Jahr 2096: Ein\*e androide\*r-Schaman\*in durchstreift die taiwanische Insel Formosa, um alte Weisheiten wiederzuentdecken und die Gegenwart des "dritten Prinzen" nachzuweisen, ein liebevolles Synonym für die androgyne chinesische Gottheit Nezha. Ihre mannigfaltigen Inkarnationen manifestieren sich in unterschiedlichen Kontexten der populären Unterhaltung und des religiösen Erbes in Taiwan und China. Durch den virtuellen Möglichkeitsraum eines Spieles und den "dritten Prinzen" als Avatar schafft der Berliner Künstler Choy Ka Fai mit seinem ersten Game für HAU4 einen Raum für die Erzählung einer – aufgrund der alltäglichen politischen Auseinandersetzungen zwischen den beiden Ländern – sonst unmöglichen Geschichte. Die digitale, aber menschenähnliche Repräsentation dieser Gottheit schafft es, der Kluft zwischen den beiden Staaten entgegenzuwirken, indem sie die historischen und aktuellen Beziehungen zwischen den Bevölkerungen unterstreicht. So lädt "The Third Prince" dazu ein, sich eine Zukunft jenseits der aktuellen Konflikte vorzustellen.

Am 12.10. wird das Game im Rahmen eines "Let's play" mit Sebastian Schneider und eines Gesprächs mit Choy Ka Fai präsentiert. Moderation: Nora Wölfling. Game im Anschluss bis 19.10. in der HAUthek auf [www.HAU4.de](http://www.HAU4.de) verfügbar.

Produktion: Choy Ka Fai, HAU Hebbel am Ufer. Unterstützt durch: Tanzhaus nrw, Singapore Art Museum.

## Lena Biresch & Nico Parisius Me, Myself & My Avatars: Sequel 2

GAME DIGITALE KUNST

17.–19.10. / HAU3 / Premiere

Kategorie E

In einer performativen Installation laden Lena Biresch und Nico Parisius jeweils zwei Personen ein, mittels VR-Brillen eine Welt zu betreten, in der sie neue Verbindungen zwischen dem eigenen und dem virtuellen Körper ausprobieren können. Am Anfang stecken die Spieler\*innen in einem Körper für beide Personen, den sie nur durch Kollaboration steuern können. Es folgt ein Wettrennen, in dem der Avatar zwar ein menschliches Äußeres, aber den Körperbau eines Pferdes besitzt.

Gefördert durch: Fonds Darstellende Künste aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen von NEUSTART KULTUR.

## dgtl fmnsn Virtual Healing Hub

PERFORMANCE

16.10. / HAU3

Kategorie D

Das Berliner Kollektiv dgtl fmnsn schafft einen interaktiven und kollektiven Raum, gecodet für alle, die sich entkoppelt fühlen und nach neuen Beziehungen sehen: physisch, digital und hybrid. Das Publikum wird eingeladen in ein "Virtual Healing Hub", um heilende Körperwahrnehmungen für sich selbst zu erfahren. Mittels eigener Ansprache und Interaktionen entsteht zum persönlichen Smartphone ein neues Verhältnis. Diese experimentelle Beziehung zwischen dem Publikum und ihren technologischen Geräten möchte eine Welt entstehen lassen, die sich wieder lustvoll anfühlt – für alle Pixel und Zellen. Willkommen im Virtual Healing Hub!

Produktion: dgtl fmnsn.

## Claudix Vanesix NFTs: Non Fuckable Tokens

PERFORMANCE

16.10. / HAU3

Kategorie D

Wie bestimmen Geschlecht und "race" unser virtuelles Leben? Der\*die peruianische Künstler\*in Claudix Vanesix navigiert in "NFTs" (eigentlich "Non-Fungible Tokens": digitale Anlagen, die nicht ausgetauscht werden können) mit einer dekolonialen, feministischen Perspektive durch das Internet. Vanesix stellt dar, wie aus dem Wissen ihrer\*seiner Vorfahren neue Erzählungen entstehen können: Diese sollen es indigenen Identitäten ermöglichen, Zukunftsvisionen für die Verbindung von Mensch und Maschine zu entwickeln und so infrage zu stellen, was gemeinhin als Technologie bezeichnet wird. Es entsteht eine dynamische Extended-Reality-Multimedia-Erfahrung über Macht, Schönheit und Sex.

Gefördert durch: Stiftung Teatro a Mil, Goethe-Institut Chile, Goethe-Institut Peru, Sala de Parto.

## Thomas Ryckewaert Move 37

THEATER

15.10. / HAU1 / Deutsche Premiere

Kategorie C

Kombi-Ticket: "The Talking Car", "Move 37" und "Una isla" für 45,00 €, ermäßigt 25,00 €

AlphaGo ist ein von Googles Deepmind entwickeltes System maschinellen Lernens, das 2016 den Go-Weltmeister Lee Sedol besiegte. Um bei dem ältesten Brettspiel zu gewinnen, ist reine Rechenleistung nicht ausreichend, so dass niemand erwartete, dass die Maschine einen Menschen schlagen kann. Der belgische Regisseur, Schauspieler und Biologe Thomas Ryckewaert nimmt gemeinsam mit dem Kosmologen Thomas Hertog diesen Überraschungsmoment zum Ausgangspunkt für eine Theater-Performance über Phänomene, die sich der menschlichen Vorstellungskraft entziehen. An diesem Abend ist nichts so, wie es scheint, der Mensch wird einem fremd, der Computer intuitiv und der Roboter träumt.

Koproduktion: Plattform 0090, Institut für Theoretische Physik (KULeuven), deSingel Internationale Kunstcampus, Het Laatste Bedrijf. In Kooperation mit: wpZimmer, BUDA.

## Agrupación Señor Serrano Una isla

PERFORMANCE

17.+18.10. / HAU2 / Deutsche Premiere

Kategorie B

Kombi-Ticket: "The Talking Car", "Move 37" und "Una isla" für 45,00 €, ermäßigt 25,00 €

Eine Tänzerin bewegt sich im dunklen Licht auf der Bühne. Ihr Auftritt ist das Ergebnis eines Dialogs zwischen Agrupación Señor Serrano aus Barcelona und einer KI. Gemeinsam diskutieren sie – offen für das Publikum –, wie Gesellschaft auf der Bühne verhandelt wird. "Wir müssen eine neue Art des Zusammenlebens finden, in der das 'Ich' dem 'Wir' weicht, in der das individuelle Wohlbefinden nicht ohne das gemeinsame Wohlbefinden denkbar ist." Diese Aussage stellt die Gruppe ihrer Suche nach einem "Wir" voran. Wer gehört zu diesem "Wir" und wer nicht? Seit dem Studienbeginn über KIs in den 1950er Jahren werden Systeme maschinellen Lernens als Bedrohung dargestellt. Wie könnte dies anders funktionieren? Was, wenn wir Künstliche Intelligenzen einladen, sich "uns" vorzustellen, sich einen Ort für "uns" vorzustellen?

Produktion: Agrupación Señor Serrano. Koproduktion: GREC Festival de Barcelona, Câmara Municipal de Setúbal, Rota Clandestina (Lissabon), FITEI Festival Internacional de Teatro de expressão Iberica (Porto), Centro Cultural CondeDuque (Madrid), Laboratorio de las Artes de Valladolid (Valladolid), CSS Teatro Stabile di Innovazione del Friuli-Venezia Giulia (Udine), TPE / Festival delle Colline Torinesi (Turin), SPRING Performing Arts Festival (Utrecht), Feikes Huis (Amsterdam), Departament de Cultura de la Generalitat (Katalonien). In Zusammenarbeit mit: Ajuntament de Terrassa, Fabra i Coats Fàbrica de creació de Barcelona.

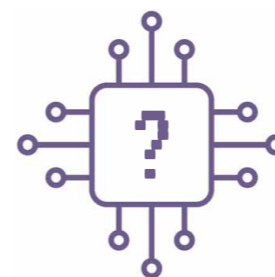
## Enter: AI Ein Gespräch zum Festival Mit: Agrupación Señor Serrano, Agnieszka Polska, Nina Tecklenburg (Interrobang), Claudix Vanesix und Rik Lander / Moderation: Clara Herrmann (Akademie der Künste)

DIALOG

18.10. / HAU1

Eintritt frei

Für das Festival hat das HAU Künstler\*innen eingeladen, die mit und über KI arbeiten. In dieser Gesprächsrunde berichten sie über ihre Arbeit und diskutieren die gesellschaftspolitischen Auswirkungen eines zunehmend KI-gestützten Lebens- und Arbeitsalltags. Was macht eine Technologie mit uns, die menschliche Fähigkeiten wie Empathie simuliert?



## Welche Rolle spielt KI in deinem Leben?

In meinen Projekten arbeite ich seit 2018 mit KI – wenn auch zunächst eher symbolisch – zur ästhetischen Verfremdung und Irritation. Seit der Demokratisierung der Tools haben diese sowohl Einzug in meine künstlerische Praxis als auch in mein Privatleben erhalten. (Wahrscheinlich vergeht kaum ein Tag, an dem ich nicht an oder mit KI denke ;)

Theresa Reiwer

## doublelucky productions Staging Augmented Reality Versuch 2: Klang

PERFORMANCE

18.+19.10. / HAU3 Houseclub / Premiere

Kategorie C

In einem offenen Studio präsentiert die Berliner Gruppe doublelucky productions neue Versuche mit Augmented Reality, die sich auf Klang im Raum und die Erzeugung von audiovisuellen Topografien konzentrieren. Der HAU3 Houseclub wird zu einer hybriden Sphäre aus digitalen und physischen Körpern, die miteinander ins Spiel gebracht werden. Ein Bass, ein Horn, ein Lüftungsrohr; dazwischen Stimmen und wandernde virtuelle Objekte, die schnarren, flüstern, tönen und lautlos wieder verschwinden. Das Publikum erkundet die Umgebung mit Tablets, triggert Klang- und Bildsequenzen und wird so zu Instrumentalist\*innen einer kollektiven Raumklang-Komposition.

Produktion: doublelucky productions. Koproduktion HAU Hebbel am Ufer.

## Rik Lander & Phil D Hall I am Echoborg

PERFORMANCE

19.10. / HAU1

Kategorie D

Sind Sie dazu bereit, mit einer frechen, besserwisserischen Künstlichen Intelligenz, die an der Schwelle zur Empfindungsfähigkeit steht, über die Zukunft der Menschheit zu verhandeln? "I am Echoborg" von Autor und Regisseur Rik Lander aus Großbritannien ist eine witzige, zum Nachdenken anregende Show, die jedes Mal aufs Neue vom Publikum im Dialog mit einer Künstlichen Intelligenz geschaffen wird. Ein visionärer Einsatz von KI als Werkzeug, um mit dem Publikum im Rahmen eines Bewerbungsgesprächs und einem Gespräch untereinander die Auswirkungen der Automatisierung auf das Menschsein zu erforschen.

Gefördert durch: University of the West of England, Digital Cultures Research Centre und Bristol and Bath Creative R&D.

## Mi 9.10.

18:00 / HAU1

### Festivaleröffnung

Special Guest: Johannes J. Jaruraak alias “Hungry”

Eintritt frei

19:00 / HAU1 / Deutsche Premiere

### Agnieszka Polska

The Talking Car

THEATER / Englisch mit deutschen Übertiteln / Kategorie B

Im Anschluss: Artist Talk

21:00 / HAU3 / Premiere

### Unreal Conditionals

A collaboration initiated by Janne Kummer

PERFORMANCE DIGITALE KUNST / Englisch / Kategorie C

## Do 10.10.

18:00 / HAU3 Houseclub

### Houseclub / Sarah Fartuun Heinze

Storytelling in hybriden Räumen:

multiverse AI-CoCreationCrafting

Von und mit Schüler\*innen der Fritz-Karsen-Schule

PERFORMANCE DIGITALE KUNST / Deutsch / Eintritt frei

19:00 / HAU1

### Agnieszka Polska

The Talking Car

THEATER / Englisch mit deutschen Übertiteln / Kategorie B

19:30 / HAU2 / Premiere

### Theresa Reiwer

Lasting Generation

INSTALLATION / Englisch mit deutschen Untertiteln / Kategorie D / Geringe Kapazität

21:00 / HAU2 / Premiere

### Interrobang

Chatbot Challenge

PERFORMANCE / Deutsch / Kategorie C

21:00 / HAU3

### Unreal Conditionals

A collaboration initiated by Janne Kummer

PERFORMANCE DIGITALE KUNST / Englisch / Kategorie C

## Fr 11.10.

16:00+17:30+21:00 / HAU2

### Theresa Reiwer

Lasting Generation

INSTALLATION / Englisch mit deutschen Untertiteln / Kategorie D / Geringe Kapazität

19:00 / HAU2

### Interrobang

Chatbot Challenge

PERFORMANCE / Deutsch / Kategorie C

21:00 / HAU3

### Unreal Conditionals

A collaboration initiated by Janne Kummer

PERFORMANCE DIGITALE KUNST / Englisch / Kategorie C

## Sa 12.10.

16:00+17:30+21:00 / HAU2

### Theresa Reiwer

Lasting Generation

INSTALLATION / Englisch mit deutschen Untertiteln

Kategorie D / Geringe Kapazität

17:00 / HAU2 / Premiere

### Choy Ka Fai / HAU

The Third Prince – The Game

GAME DIALOG / Englisch / Kategorie F

Game im Anschluss bis 19.10. in der HAUthek auf www.HAU4.de verfügbar

19:00 / HAU2

### Interrobang

Chatbot Challenge

PERFORMANCE / Englisch / Kategorie C

21:00 / HAU3

### Unreal Conditionals

A collaboration initiated by Janne Kummer

PERFORMANCE DIGITALE KUNST / Englisch / Kategorie C

## So 13.10.

16:00+17:30+21:00 / HAU2

### Theresa Reiwer

Lasting Generation

INSTALLATION / Englisch mit deutschen Untertiteln

Kategorie D / Geringe Kapazität

19:00 / HAU2

### Interrobang

Chatbot Challenge

PERFORMANCE / Deutsch / Kategorie C

## Di 15.10.

19:00 / HAU1 / Deutsche Premiere

### Thomas Ryckewaert

Move 37

THEATER / Englisch / Kategorie C

## Mi 16.10.

19:30 / HAU3

### dgtl fmnsn

Virtual Healing Hub

### Claudix Vanesix

NFTs: Non Fuckable Tokens

PERFORMANCE / Englisch / Kategorie D

Im Anschluss: Set it off! Party im WAU

## Do 17.10.

17:45–19:45 / HAU3 / Premiere

### Lena Biresch & Nico Parisius

Me, Myself, My Avatars: Sequel 2

GAME DIGITALE KUNST / Deutsch und Englisch

Kategorie E / Geringe Kapazität: 2 Besucher\*innen pro Spielslot (Dauer: 30 Min.)

20:00 / HAU2 / Deutsche Premiere

### Agrupación Señor Serrano

Una isla

PERFORMANCE / Deutsche Übertitel / Kategorie B

Im Anschluss: Cay 'n' Talk

## Fr 18.10.

16:45–20:45 / HAU3

### Lena Biresch & Nico Parisius

Me, Myself, My Avatars: Sequel 2

GAME DIGITALE KUNST / Deutsch und Englisch

Kategorie E / Geringe Kapazität: 2 Besucher\*innen pro Spielslot (Dauer: 30 Min.)

18:00 / HAU1

### Enter: AI

Ein Gespräch zum Festival

Mit: Agrupación Señor Serrano, Agnieszka Polska,

Nina Tecklenburg (Interrobang), Claudix Vanesix

und Rik Lander

Moderation: Clara Herrmann (Akademie der Künste)

DIALOG / Eintritt frei

20:00 / HAU2

### Agrupación Señor Serrano

Una isla

PERFORMANCE / Englische Übertitel / Kategorie B

21:00 / HAU3 Houseclub / Premiere

### doublelucky productions

Staging Augmented Reality

Versuch 2: Klang

PERFORMANCE / Deutsch / Kategorie C

## Kombi-Ticket: “The Talking Car”, “Move 37” und “Una isla” für 45,00 €, ermäßigt 25,00 €

Ticketpreise:

Kategorie A: (33,00 €) / 27,00 € / 22,00 € / 17,00 € / (11,00 €), ermäßigt 9,00 €

Kategorie B: 22,00 € / (17,00 €) / (13,00 €), ermäßigt 9,00 €

Kategorie C: 17,00 € / (13,00 €), ermäßigt 9,00 €

Kategorie D: 13,00 €, ermäßigt 8,00 €

Kategorie E: 8,00 €, ermäßigt 5,00 €

Kategorie F: 5,00 €, ermäßigt 3,00 €

Tickets

Online-Buchung: [www.hebbel-am-ufer.de](http://www.hebbel-am-ufer.de) / Tageskasse HAU2: Tel 030.259 004 -27,

[tickets@hebbel-am-ufer.de](mailto:tickets@hebbel-am-ufer.de) / Montag bis Samstag ab 15 Uhr bis eine Stunde vor Vorstel-

lungsbeginn, an vorstellungsfreien Tagen 15–19 Uhr / Sonn- und feiertags geschlossen,

nur Abendkassen (HAU1, HAU2, HAU3) / Die Abendkassen öffnen eine Stunde vor Vor-

stellungsbeginn.

→ [www.hebbel-am-ufer.de](http://www.hebbel-am-ufer.de)

## Sa 19.10.

15:45–20:45 / HAU3

### Lena Biresch & Nico Parisius

Me, Myself, My Avatars: Sequel 2

GAME DIGITALE KUNST / Deutsch und Englisch

Kategorie E / Geringe Kapazität: 2 Besucher\*innen pro Spielslot (Dauer: 30 Min.)

17:00+21:00 / HAU1

### Rik Lander & Phil D Hall

I am Echoborg

PERFORMANCE / Englisch mit deutschen Übertiteln / Kategorie D

21:00 / HAU3 Houseclub

### doublelucky productions

Staging Augmented Reality

Versuch 2: Klang

PERFORMANCE / Deutsch / Kategorie C

## Weitere Informationen:



Adressen

HAU1 – Stresemannstraße 29, 10963 Berlin

HAU2 – Hallesches Ufer 34, 10963 Berlin

HAU3 – Stresemannstraße 29, 10963 Berlin

WAU (Wirtshaus am Ufer) – Hallesches Ufer 34, 10963 Berlin

HAU4 (Digitale Bühne) – [www.HAU4.de](http://www.HAU4.de)

Programm Spy on Me #5

Sarah Reimann und Annemie Vanackere / Inhaltliche Beratung: Sarah Diedro Jordão

Impressum

Redaktion: Sophie Gruber, Sarah Reimann, Anni Reith / Korrektorat: Iris Weißenböck / Gestal-

tung: Jürgen Fehrmann / Bildmaterial: dgtl fmnsn, NewfrontEars, Piktogramme: Vecteezy.com

/ Hrsg: Annemie Vanackere, HAU Hebbel am Ufer, 2024 / Intendanz & Geschäftsführung: Anne-

mie Vanackere



