

PRESSEMITTEILUNG

Berlin, 09. Oktober 2020

Förderentscheidungen im Sonderprogramm AUTONOM bekanntgegeben

Am 01. September 2020 endete die erste Antragsfrist für das Sonderförderprogramm AUTONOM des Fonds Darstellende Künste. Zehn wegweisende Projektvorhaben der Freien Darstellenden Künste, die sich mit Künstlicher Intelligenz (KI) auseinandersetzen, wurden nun von der Jury zur Förderung empfohlen und erhalten insgesamt rund 420.000 Euro an Fördermitteln.

Ziel des Sonderförderprogramms AUTONOM ist es, Verbindungen zwischen künstlerischer Produktion, wissenschaftlichen Fragestellungen und gesellschaftlichen Herausforderungen zu schaffen, um damit die Debatte um das Verhältnis von Mensch-Maschine-Algorithmus anzuregen. AUTONOM wird von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien mit insgesamt 1 Million Euro gefördert und ist zugleich Teil der Künstliche Intelligenz (KI)-Strategie der Bundesregierung.

Die Antragsfrist für die zweite Förderrunde endet am 01. Februar 2021. Antragsberechtigt sind frei produzierende Künstler*innen und Ensembles aus den Bereichen Tanz, Theater und Performance, die bundesweit bzw. bundesländerübergreifend agieren sowie langjährige Arbeitserfahrungen mit ästhetischen Formaten vorweisen können und sich in den Jahren 2020-2022 mit dem Thema KI im Sinne der Ausschreibung beschäftigen. Anträge für eine Förderung in Höhe von 30.000 € bis 60.000 € können ausschließlich online gestellt werden.

Weiterführende Informationen finden sich unter www.fonds-daku.de.

Pressekontakt

Fonds Darstellende Künste e.V.

Carolin Meyer

Lützowplatz 9

10785 Berlin

carolin.meyer@fonds-daku.de

www.fonds.daku.de



Die folgenden Vorhaben wurden ausgewählt:

Daneben Benehmen (Miss Behaving) | El Cuco Projekt

In „Daneben Benehmen“ agieren skurrile Mischwesen und eine unsichtbare Stimme, welche Naturgegebenheiten formuliert und so die Geschehnisse choreographiert: Von einer fast chronometrischen Harmonie hin zu einer Atmosphäre, in der nichts zueinander passt und alles gegeneinander reibt. Wer oder was ist diese Entität hinter dieser Stimme? Was passiert, wenn die vermeintliche Maschine einen Wutausbruch erlebt – oder besser: simuliert? Wie verhalten sich die Lebewesen dem gegenüber? Wird – durch ein „sich daneben Benehmen“ – eine neue, solidarische Kettenreaktion initiiert? Eine Revolte? Was ist, wenn sich die Revolte als Programmierung entpuppt? Macht das einen Unterschied?

Deep Dance (AT) | Jascha Viehstädt

„Deep Dance“ ist ein durch Künstliche Intelligenz (KI) generiertes Tanzstück. Tief lernende Algorithmen kreieren dafür eine ca. 60-minütige Bewegungsstruktur, welche die Tänzer*innen anschließend übernehmen und als Choreographie für ein abendfüllendes Tanzstück verwenden. Die Arbeit ist als ein dramaturgisches Triptychon gestaltet: Das erste Bild zeigt, wie ein KI System die (menschliche) Umwelt wahrnimmt und erlernt. Im Hauptteil, dem zweiten Bild, befindet sich die von Maschinen kreierte, künstlerische Arbeit und im dritten Bild die Konfrontation der ausführenden Künstler*innen mit einer sie potenziell ersetzenden Technologie.

DEEP GODOT | Interrobang

Interrobang entwickelt, programmiert und trainiert die künstliche Intelligenz DEEP GODOT für eine One-to-one-Performance mit dem Publikum. Die Besucher*innen liegen in Einzelkabinen auf Liegestühlen. Über einen Bildschirm, Touchscreen und Kopfhörer kommunizieren sie mit DEEP GODOT, ihrer persönlichen, zukünftigen Altersbegleitung. Verhandelt und durchgespielt werden persönliche, medizinische und philosophische Themen und Szenarien.

„Smart Aging“ basiert auf der Idee, dass eine künstliche Intelligenz die Menschen schon lange vor ihrem Lebensabend kennenlernt, um sie später im Alter besser und persönlicher begleiten, unterhalten und ggf. pflegen und auf ihren Tod vorbereiten zu können.

Exhale | Fronte Vacuo

Als poetische Reflexion über Ethik in algorithmischen Gesellschaften wird „Exhale“ zu einem mehrtägigen prozeduralen und partizipatorischen Stück. Es entwickelt sich in Schleifen, gleichzeitig aufgeführt von 10 Darsteller*innen und einer KI. Während die Darsteller*innen ein Proto-Gebet wiederholen, erlernt die KI, die Ereignisse durch choreografische Anweisungen und audiovisuelle Stimuli zu beeinflussen. Mit jeder Wiederholung mutieren diese Schleifen zu Geschichten von Gewalt und Empathie: Das Publikum wird aufgefordert zu wählen, wie es an diesen Geschichten teilhaben möchte, und die Interaktion zwischen Publikum, Performer*innen und KI entfaltet sich so in unendlichen Mikroerzählungen.

[LIFE; eine DNA Engine](#) | OutOfTheBox

„LIFE; eine DNA Engine“ lotet die Verschränkung von KI und Genetik aus: In einer gamifizierten Simulation erkundet das Publikum mit Hilfe von digitalen Interaktionsmedien narratives und dokumentarisches Material eines spekulativen Szenarios. Als Gruppe verhandeln sie mögliche Konsequenzen eines KI-basierten Gesundheitssystems. Eine von den Künstler*innen entwickelte Software berechnet die Wahrscheinlichkeit möglicher Zukünfte und macht sie spielerisch erfahrbar.

[Maschinentheater \(Arbeitstitel\)](#) | CyberRäuber

Bei „Maschinentheater (AT)“ entsteht eine Abfolge jeweils einzigartiger und unwiederholbarer Theaterabende: KI steuert die Maschinerie des Theaters, übernimmt eine Live-Autorenschaft und spielt Texte den Spieler*innen mittels Sprachsoftware ins Ohr. Sie reagiert auf das Spiel, die Stimmung des Publikums und die jeweiligen Texte, entwirft passende Lichtkonzepte und visual effects, komponiert dazu passende Musik. Ein Gesamtkunstwerk mit dem Menschen als Ausgangs- und Endpunkt, eigenartig und eigenwillig.

CyberRäuber bündeln die Erkenntnisse ihrer vier KI-bezogenen Projekte und gehen einen Schritt weiter: Wie liest KI das Publikum, welche Geschichte wird sie erzählen, welche Emotionen erzeugen?

[SAI Factory](#) | Christoph Faulhaber

Die Idee des Projekts ist die Inszenierung eines Hackathons. Mit einer internationalen Ausschreibung werden Künstler*innen aus unterschiedlichen Disziplinen wie Performance, Bildende Kunst, Musik und Literatur eingeladen, die Möglichkeit von künstlicher Intelligenz und künstlerischer Produktion zu erkunden und mit Expert*innen aus dem Bereich der KI zusammen zu arbeiten.

[The German Horror Story - Antifa KI \(Arbeitstitel\)](#) | cobratheater.cobra

cobratheater.cobra wollen eine „Antifaschistische KI“ entwickeln. Antifaschistische Wissensspeicher, ergänzt durch Positionen Betroffener von rechter Gewalt, marginalisierte migrantischen Perspektiven auf die jüngere deutsche Vergangenheit, Widerstandskämpfer*innen bilden einen möglichen Datensatz, mit dem die Antifaschistische KI gefüttert werden soll. Basierend auf diesen Datensätzen aus Foto, Texten und Videos will cobratheater.cobra ein interaktives und theatrales Horrorkabinett entwickeln, das von der KI mit sowohl mit Texten als auch audiovisuell bespielt wird. Die Künstler*innen nehmen dabei die Rolle der „Frankensteins“ ein, die das Horrorkabinett bewohnen und die mit den Zuschauer*innen interagieren.

[This magic is in spite of me \(Arbeitstitel\)](#) | Gloria Höckner

In der multimedialen Tanzperformance folgen vier Performer*innen und ein intelligenter Sexroboter den Spuren ihrer eigenen Daten, hinein in die Black Box autonomer Prozesse von Emotions-KI. Im Licht der Black Box des Theaters fragen sie: Wie koexistieren und fühlen wir mit Maschinen, die uns klassifizieren, antizipieren, Profile erstellen? Über die Figur des digitalen Doppelgängers, einem zweiten Selbst, das aus dem datafisierten Körper erwächst, verstricken sie sich in ein Spiel mit der Hybridisierung, Vervielfältigung, Auflösung von Identität und Geschlecht. Überwachungstechnologie wird transformiert um Körper zu produzieren, die den Bereich zwischen dem Code bewohnen.

VIRTUAL BRAIN | WEHR51

Die Menschheit steht am Scheideweg zu einer neuen Evolutionsstufe, die verspricht, den Traum von der Überwindung des Todes und den von der Unsterblichkeit endlich wahr zu machen. Neue wissenschaftliche Erkenntnisse und Technologien, wie intelligente Prothesen und Brain-Computer-Interfaces, bereiten dafür den Weg. Wie wird er aber aussehen? Als posthumaner Zustand einer virtuellen Welt in konservierten Hirnen oder einer Mensch-Maschinen-Symbiose, wie es James Lovelock in „Novozän“ beschreibt?

Als Auftragsarbeit an zwei Autoren vergeben, wird die Kontroverse als ein audio-visuelles Theater-Labor inszeniert, in der sich analoge und digitale Welten an der Grenze der Vorstellungskraft gegenüber stehen.

