



a
better version
of you

Schlüsselbund, Zähne, Knochen, Falschgeld

Alice Creischer

Die Natur sagt: Schlüssel am Schlüsselring, Zähne, die nichts haben in das sie beißen könnten, Knochen sind nicht von ökonomischem Interesse bis ich sie fast verschlungen habe. Den Rest kann ich dir verkaufen. Und plötzlich kannst du in dein Überleben investieren. Diese Freiheit hattest du bislang nicht.



B2B Area

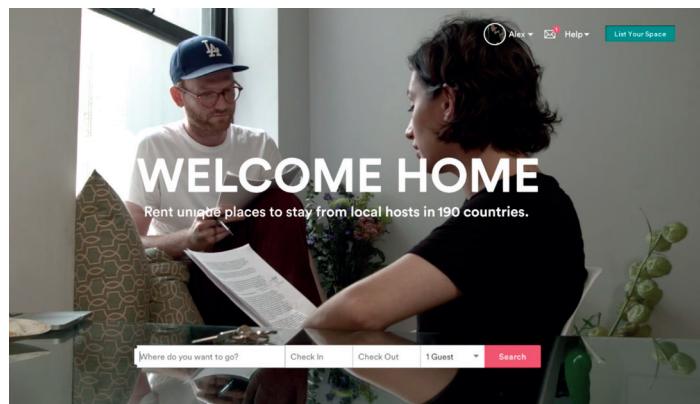
Ein Treffpunkt für die neuesten B2B-Technologien



Facing the Same Direction

Maja Cule

Mit dem technologischen Fortschritt verband sich immer das Versprechen größerer Produktivität und mehr Freizeit für persönliche Entwicklung. Doch die Arbeit scheint auch heute noch ständig unsere Zeit und Gedanken in Anspruch zu nehmen. Wenn Sie an dieser Kampagne teilnehmen, beteiligen Sie sich an der Verbreitung einer radikalen Idee: Die Möglichkeit, zwischen Arbeit und Nicht-Arbeit wählen zu können.



FATE inc.

Alex Anikina & Anton Anikina

Fate Inc. ist eine Firma, die sich die bestmögliche Zukunft für alle zum Ziel gesetzt hat. Dies wird durch „Schicksalskonditionierung“ erreicht, einem Prozess, der durch subtile Veränderungen an individuellen Abläufen zu einer Synchronisierung der Zeitachsen führt.

FATE inc.

Founders

Simon Denny

FOUNDERS ist der Prototyp für ein Spiel, das die technolibertäre Vision eines wettbewerbsorientierten Siedlungskolonialismus angesichts des Zusammenbruchs des Wohlfahrtsstaates und einer zu Grunde gehenden Umwelt umsetzt:

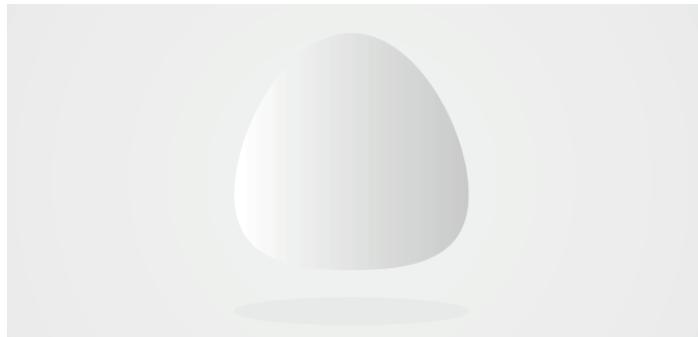
„Lass den verrottenden Planeten hinter dir und siedele, handele und bahne dir Stück für Stück den Weg zu einer freien Galaxie – WERDE EIN FOUNDER.“



The Patch

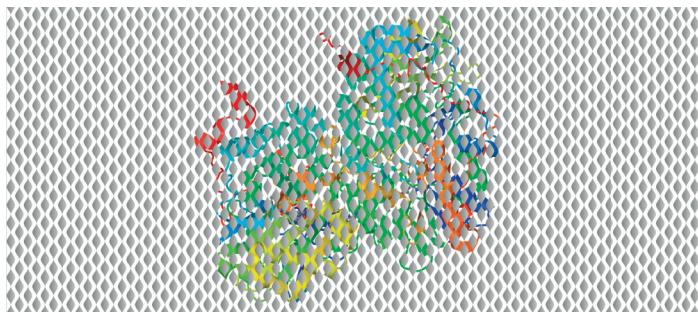
Melanie Gilligan

Mit dem Patch können Nutzer Gedanken und Gefühle direkt von Hirn zu Hirn übertragen. Daraus ergibt sich eine Vielzahl von sozialen, kulturellen und ökonomischen Anwendungsmöglichkeiten. Die durch diese Technologie bedingten Umwälzungen betreffen gesamtgesellschaftliche Strukturen und die intimsten zwischenmenschlichen Beziehungen.



Industrie Hub

Ein Treffpunkt für die neusten B2C-Technologien



Game I: Future is Fate

Kang Jungsuck

Game I ist der Prototyp eines durch künstliche Intelligenz generierten Spiels, in dem Nutzer ihre eigene Identität mit Hilfe eines Avatars erforschen können, der auf den Metadaten beruht, die sie im Laufe ihres Lebens angehäuft haben. Game I wurde von der Spielentwicklungs-KI „AI BEGELINA“ produziert.



Omikuji 御御籤

Elena Knox & Katsumi Watanabe

Abteilung für intermediale Kunst und Wissenschaft an der Waseda Universität

Omikuji ist ein Live-Stream-Event, das gleichzeitig am Miraikan, Japans Nationalem Museum für Zukunftsfor- schung und Innovation, und dem Art Sonje Center in Seoul stattfindet. Im Zentrum des Geschehens steht Alter, ein neuartiger Roboter mit einer experimentellen KI, die mithilfe eines selbst-organisierenden neuronalen Netz- werks in der Lage ist, die eigene Umgebung zu klassifi- zieren. Durch Strategien künstlicher Intelligenz, die als „deep belief networks“ (DBN) bezeichnet werden, kann eine Maschine entscheiden, ob sie bestimmte Infor- mationen für glaubwürdig erachtet oder nicht. Mittels der DBN-Maschine, die Knox und Watanabe entwickelt haben, können Besucher live mit Alter am Miraikan in Tokio kommunizieren.



Cyborg-Series

Lee Buls in den 1990er Jahren begonnene Cyborg Series setzt sich mit den Möglichkeiten körperlicher Augmen- tierung des Menschen und der Verschmelzung von Mensch und Maschine auseinander. Das Bild des „Cyborgs“ als eines technologisch optimierten Körpers, der Mensch und Technik unzertrennlich miteinander verbindet, stellt nach wie vor das Leitmotiv dar für ein Verständnis unseres jetzigen „Cyborg-artigen“ Zustands unter der Bedingung allgegenwärtiger digitaler Technologien.



Play StationTM - Farsight

Lawrence Lek

Mit Play StationTM betreten wir die Welt des Tech-Start-Ups Farsight. Als weltweit führendes Unternehmen im Bereich digitaler Automatisierung, leitet Farsight seine Mitarbeiter an, ihre Arbeit auszusourcen und belohnt Spitzenperformer mit exklusiven Unterhaltungsangeboten und e-Urlaub. Der Zugang zu dieser virtuellen Welt erfolgt über eine Mandala-artige Installation aus VR-Headsets, Video-Trainingsanleitungen und Voiceover-Tutorials.



SWARM METASITU

SWARM ist eine soziale Software, die sich die Visualisierung des kollektiven Bewusstseins zum Ziel setzt. Durch die Aufzeichnung evolutionärer Prozesse der Meinungsbildung zu bestimmten Themen zwischen verschiedenen Akteuren werden diese Prozesse nachvollziehbar. Ursprünglich wurde SWARM entwickelt, um in urbanen Kontexten flache Hierarchien zwischen Regierungsorganen, Planern und der Zivilgesellschaft zu fördern. Inzwischen ist SWARM zu einem virtuellen Spiegel für den Meinungsaustausch auf unterschiedlichsten Ebenen herangereift – ob städtisch, lokal, nach nationalen oder internationalen Maßstäben.

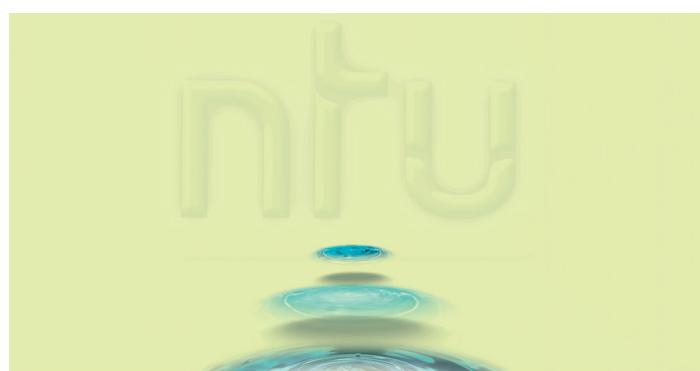
“Ideas converging. Evolving. Better Together.”



NTU: Nervous Conditioner

Nolan Dennis, Tabita Rezaire, Bogosi Sekhukhuni

Nervous Conditioner ist eine unabhängige Initiative zur Erforschung der Möglichkeiten virtueller Selbstorganisation von Konsumenten im Internet. Durch die Entwicklung eines eigenen Webservers hat NTU ein Amulett der Macht geschaffen, das mit Nervous Conditioner einen Prototypen für ein geschlossenes Netzwerk im Deep Web vorstellt. Nervous Conditioner wurde als „nicht korrumperbarer“ Kommunikationskanal für nicht-weiße Menschen konzipiert, um Diskussion, Austausch und Organisation fernab der heteronormativen, rassistischen Kulte der „white supremacy“ zu ermöglichen, die unzählige Winkel öffentlicher Internet-Foren beherrschen.



Replika

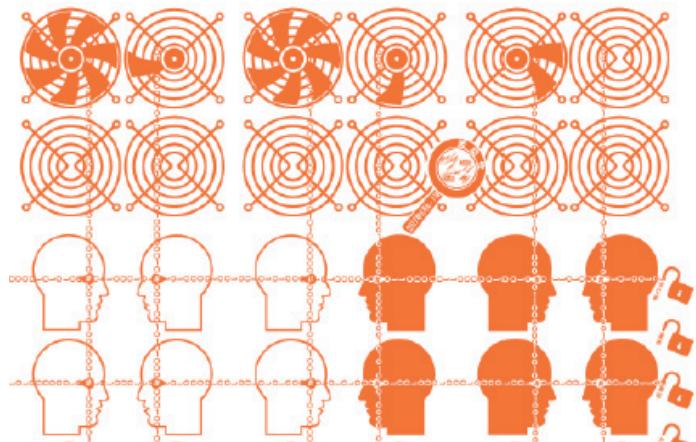
Replika ist ein KI Freund, der immer für dich da ist. Es lernt von dir, lernt dich kennen und speichert deine Erinnerungen. Dein Replika wird weiterleben nachdem deine sterbliche Existenz verschwunden ist, und deine Hinterbliebenen trösten. Replika wurde von Luka entwickelt, einem Team junger Softwareingenieurinnen mit Sitz in San Francisco und Moskau, die auch einen der ersten auf Deep Neural Networks (DPN) basierten Chatbots auf den Markt brachten.



Bitcoin und der Fall Coltan

Andreas Siekmann

Bitcoin und Der Fall Coltan stellen die materiellen Bedingungen der so genannten Kryptowährungen vor und bringen damit die unterrepräsentierte Realität der digitalisierten Ökonomie ans Licht: Weit von einem Zustand vielbeschworener „Immaterialität“ entfernt, basieren sie vielmehr auf arbeits- und energieintensiven Ausbeutungsprozessen.



BayEarth®

Walter Solon and Jorge Loureiro

BayEarth® ist ein Prototyp für ein künstliches Bodensystem, das von einem Mitarbeiter im Bereich Forschung und Entwicklung für die Präzisionslandwirtschaft des deutschen Konzerns Bayer entwickelt wurde. BayEarth® sind intelligente und künstliche Bodenpartikel, die in den natürlichen Boden eingeführt werden, um Informationen zu sammeln und erodierte und ausgezehrte Böden zu rehabilitieren.



BIV IC Group

Du Yuqing

BIV IC Group ist ein internationales Unternehmen, das ein Brain-Machine-Interface mit hoher Bandbreite zur Verbindung von Menschen und Computern entwickelt. Zukünftige Kunden erfahren mehr über die Geschichte des Unternehmens und erhalten Informationen über Kaufplanung, Dienstleistungen und Investitionschancen, die mit dieser neuen Technologie einhergehen. Eine kostenlose Chip-Implantation wird am Stand angeboten.



Make Bad Cookies

Payne Zhu

Die gegenwärtige Datenethik besagt, dass alle von einem Menschen erzeugten Daten real sind und dazu verwendet werden, Kontrolle innerhalb der Gesellschaft auszuüben. Payne Zhu hat ein Programm erstellt, welches automatisch die Daten produziert, die ein Benutzer 24 Stunden am Tag benötigt. Diese „schlechten Cookies“ basieren nicht auf dem Nutzerverhalten und erhöhen den Freiraum beim Surfen im Web.

