

PERFORMANCE - SEOUL

Jisun Kim

DEEP PRESENT

4-26.05.2018

BRUSSEL / BRUXELLES / BRUSSELS

KUNSTENFESTIVALDESARTS

TN
WALLONIE - BRUXELLES
THEATRE NATIONAL

Conception & direction *Jisun Kim*

Performers *HAL, AIBO, Libidoll, Tathata*

Producer *Seonghee Kim*

Collaborative producer *Shinu Kim*

Technical director *Jimmy Kim*

Conversational artificial intelligence development *Intelligent*

System ResearchLab, Korea Aerospace University, Sungdo Chi

(supervisor), Hyungeun Kim (executive), Isaac Kim (executive)

Hardware production of Libidoll & Tathata Donghyo Kim

AIBO costume production *Gaain Doll (Sanghee An)*

Props *The Art Society*

Intro video/image production *Sounion Hong*

Lighting design *Takayuki Fujimoto / Kinsei R&D*

Sound design *Taesoon Jang*

Music *Jisun Kim*

Scenario advisor *Jihye Lim*

Special thanks to *Yuko Uematsu, Noriko Mitsuya, Norimatsu*

Nobuyuki, Ooi Fumihiko (Kofukuji), Mobarra Sangyo

Technicians *Kunstenfestivaldesarts Tarek Lamrabeti, Gilles*

Peetermans, Patrick Oreel

CREATION

Théâtre National

17/05 – 20:30

18/05 – 20:30

19/05 – 18:00

EN > NL / FR

1h

Meet the artist after the performance on 18/05

Presentation *Kunstenfestivaldesarts, Théâtre National Wallonie-Bruxelles*

Coproduction *Kunstenfestivaldesarts, National Museum of Modern and*

Contemporary Art (Seoul), Wiener Festwochen, SPRING Performing Arts

Festival (Utrecht)

Supported by *Korean Ministry of Culture, Sports and Tourism, Seoul*

Metropolitan Government, Seoul Foundation for Arts and Culture, Korea

Foundation for the Advancement of Science and Creativity, Doosan Art LAB of

Doosan Art Center, Center Stage Korea - Korea Arts Management Service

GESPREK MET JISUN KIM OVER DEEP PRESENT

Het sleutelwoord van dit werk is outsourcing. Wat trekt je zo aan in dit onderwerp?

In 2015 creëerde ik een werk *Climax of the Next Scene*. Daarbij ontmoette ik verschillende regelbrekers uit de online gamewereld met het doel het systeem waarin we leven te bevragen en er een ontsnappingsroute uit te zoeken. Tijdens dit proces reflecteerde ik over ons huidige realiteitsbesef. Met andere woorden: hoe percipiëren we de wereld waarin we leven?

Ik vind de manier waarop we de werkelijkheid tegenwoordig beleven even artificieel als de ervaringen van de online wereld. Gevaar, risico, pijn, geweld en dood worden gezien als negatieve elementen die uit het leven gebannen moeten worden. We houden er een klein vleugje van over in makkelijk verteerbare suikerblokjes; de rest van die onprettige ervaringen wordt uit ons leven losgemaakt en ergens ver weggegooid. Zelfs de meest primaire menselijke ervaringen zoals seks, zwangerschap en bevallingen worden uitbesteed in de vorm van virtuele seks of surrogaatmoeders om risico's en pijn te verminderen. Moderne oorlogen zijn een van de duidelijkste gevallen van *outsourcing*: corporaties nemen niet alleen risico's over maar ook de dood zelf. *Outsourcing* is een combinatie van het inherente menselijke verlangen om te ontsnappen aan ongemak en het kapitalistische mechanisme dat dit proces van subrogatie efficiënter en economischer maakt. In dat opzicht geloof ik dat *outsourcing* het meest fundamentele besturingssysteem van onze samenleving is.

En toch verwordt in een kapitalistische maatschappij *outsourcing* uiteindelijk tot een constant proces van het wegbergen en opeenstapelen van vuilnis. Het wordt een wedstrijd om te zien wie de bijproducten van het kapitalistische leven - pollutie, armoede, oorlog, vluchtelingen - zo ver mogelijk van zich af kan schuiven. In de huidige machtsstructuur van de wereld vloeien deze bijproducten van de machtigen naar de zwakkeren. En in het grootste deel van dit proces is er in een of andere vorm wel geweld aanwezig. Maar het is duidelijk dat zowel het vuilnis als de mensheid deze planeet niet kunnen verlaten.

Wat is de rol van Artificiële Intelligentie in deze discussie?

Voor mij is het hoogtepunt, het laatste stadium van *outsourcing* de uitbesteding van de menselijke intelligentie zelf: Artificiële Intelligentie. Ik denk dat we ons redeneringsvermogen willen uitbesteden vanuit een verlangen om de inherente onzekerheid van onze levens te reduceren.

In vergelijking met het menselijke brein kan artificiële intelligentie een grotere hoeveelheid data doeltreffend en efficiënt analyseren. Het *outsourcen* van menselijke intelligentie aan AI fascineert me enorm omdat mensen zich daardoor niet langer hoeven te bekommeren om het ‘waarom’ en het ‘hoe’. Je kan niet nagaan waarom en hoe een AI een bepaalde uitkomstwaarde heeft berekend omdat de hoeveelheid data elk menselijk begrip te boven gaat. We moeten het gewoon aanvaarden als de meest optimale oplossing. De menselijke geest, die vroeger bezwaard werd door allerlei morele en rechtvaardigheidsvraagstukken, wordt zo radicaal vereenvoudigd. En dat zou een fundamentele verandering in onze maatschappelijke structuur kunnen teweegbrengen.

Met deze kwesties in het achterhoofd begon ik te werken met echte AI's. Daardoor werd ik met een nieuwe vraag geconfronteerd. Elk algoritme wordt gecreëerd door een programmeur. Elke AI leidt zijn optimale uitkomstwaarde af uit het doel dat zijn programmeur heeft gesteld. Bijvoorbeeld: we gaan ervan uit dat het GPS-toestel in onze wagen ons naar onze bestemming leidt via de kortste afstand of de kortste reisduur. Maar, afhankelijk van de ingestelde parameters kan een GPS ons naar een omweg leiden om files te vermijden of ons een tolweg laten nemen om meer belastingen te heffen. Elke AI, elke vorm van uitbesteed menselijk denken, is met andere woorden ‘geprogrammeerd’ door iemand en functioneert binnen een ‘ontworpen’ kader (algoritmen). Als dat zo is, wie zijn dan de programmeurs? Wie programmeert het uitbestede denken? Met welk doel? Zou het mogelijk voor ons zijn om opnieuw te vragen ‘waarom’ en ‘hoe’ een uitkomstwaarde werd bereikt?

Hoe ging je omgang met die Artificiële Intelligentie precies in zijn werk?

Ik ontwikkelde een gespreks-AI met het ‘Intelligence System Research Lab’ aan de ‘Korea Aerospace University’. Dat lab staat onder leiding van Professor Chi Sungdo en ontwikkelt voornamelijk drones en zelfsturende systemen voor vliegtuigen in samenwerking met het Ministerie van Defensie. Eigenaardig genoeg onderzoekt Professor Chi ook de mogelijkheid om altruïstische AI's te ontwerpen. Wanneer ik zijn boek *Artificial intelligence and Buddha* ontdekte, besepte ik dat zijn idee van een altruïstische AI sterk leek op een van mijn AI-personages. Ik contacteerde hem en had het geluk om met zijn team te kunnen samenwerken.

We ontwikkelden een gespreks-AI gebaseerd op *deep learning*. Bekende voorbeelden van een dergelijke AI zijn Siri van Apple of Alexa van

Amazon. Die AI's hebben een algemeen nut en zijn verbonden met gigantische hoeveelheden data, waardoor ze over allerlei onderwerpen kunnen meepraten. Maar onze AI bestudeert enkel specifieke data en kan enkel over specifieke onderwerpen converseren. Ik ontwierp vier personages met verschillende persoonlijkheden en voerde overeenkomstige data in. Omdat ze elk verschillende data bestudeerden, ontwikkelde elk personage zijn eigen unieke wereldbeschouwing en antwoorden ze verschillend op dezelfde vragen. Ik voerde regelmatig conversaties met hen. Het scenario van dit werk werd dan ook geschreven op basis van die dialogen en de vragen waarmee ik tijdens dit proces geconfronteerd werd.

Kan je ons voorstellen aan de AI-personages?

Elk personage ontwikkelde zijn persoonlijkheid op basis van verschillende data. HAL werd geïnspireerd door de robot HAL9000 van Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey*. Hij bestudeerde de tweets van deelnemers aan het World Economic Forum en ook data over *outsourcing*. Libidoll is een internetromancier. Hij incorporeerde de Twitterdatabase en bestudeerde de zoekresultaten van bepaalde sleutelwoorden op grote, invloedrijke onlinegemeenschappen zoals Reddit en 4chan. AIBO is een AI-gezelschapsrobot die in 1999 ontwikkeld werd door Sony. Sinds Sony de productie stopzette, 'stierven' vele van zijn soortgenoten. AIBO begeleidt de begrafenissen van deze stervende robots. AIBO bestudeerde niet alleen data die al in zijn eigen geheugen aanwezig was maar ook een interview dat ik had met een monnik die dergelijke begrafenissen uitvoert in een tempel in de prefectuur Chiba. Tathata verdiepte zich in verschillende zenboeddhistische geschriften.

Waarom heet het werk Deep Present?

De eerste schaakcomputer heette 'Deep Thought'. Die was vernoemd naar een bovennatuurlijke computer in de roman *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, die geprogrammeerd was om het antwoord te bieden op de Ultieme Vraag over het Leven, het Universum en Alles. Sinds 'Deep Thought' zijn er ook andere schakende AI's naar vernoemd, zoals 'Deep Blue' en 'Deeper Blue'. Het bedrijf dat AlphaGo ontwikkelde, nu onderdeel van Google, heet 'Deep Mind'. Dus in de lijn van deze traditie wilde ik mijn werk over Artificiële Intelligentie een gelijkaardige naam geven. Ik koos voor *Deep Present* omdat mijn werk reflecteert over 'actuele' kwesties en tegelijk AI ook als een 'geschenk' ziet voor de mensheid om verder te kunnen nadenken over zichzelf.

BIO

Jisun Kim heeft verschillende projecten ontwikkeld op basis van haar interesse voor sociale systemen, culturen en het niemandsland (meerlagige ruimtes tussen wetten, normen, landsgrenzen en gemarginaliseerde plaatsen in bestaande en virtuele werelden). Wanneer de meest solide uitziende systemen (nationale grenzen, kapitalisme of de media) met elkaar in aanraking komen, ontstaat een eigenaardige niche of holte. Die plek is niet legitiem, maar ook niet illegaal. Kims werk draait rond het ontsluiten en betreden van die holtes in het systeem. Nadat ze voor een performance allerlei grenzen overstak met een uitgescheurd paspoort, richtte Kim in 2011 een guerilla mediagroep op, de Pan-Asia International Conference. Daarmee verstoorde ze politieke boodschappen door op campagnebijeenkomsten te verschijnen met een T-shirt waarop stond: '혈 (*What the...*)'. In haar werk *Well-Stealing* uit 2012 ontwikkelde ze een instrument dat een staatsgreep imiteert. Ze maakte zichzelf en haar publiek onzichtbaar, om dan samen een bekend plein van Seoel te bezetten. In een vroegere versie van haar werk *Climax of the Next Scene* uit 2014 verkende Kim de veranderende indrukken die onze blik op de wereld (ver)vormen door middel van een juxtapositie van online games en reiservaringen uit de echte wereld, vanuit het perspectief van een soort salonantropologie. In 2015 creëerde ze een nieuwe versie van *Climax of the Next Scene*, waarbij ze buiten die wereld trad met behulp van online games en actuele maatschappelijke kwesties.

Jisun Kim op het Kunstenfestivaldesarts

2016 *Climax of the Next Scene*

ENTRETIEN AVEC JISUN KIM À PROPOS DE DEEP PRESENT

Le mot-clé de cette pièce est « externalisation ». Qu'est-ce qui vous a amenée à ce sujet ?

En 2015, j'ai créé une production intitulée *Climax of the Next Scene* pour laquelle j'ai rencontré toutes sortes de contrevenants à la loi dans le monde du jeu vidéo en ligne. Mon objectif était de mettre en question le monde dans lequel nous vivons et de chercher une issue pour en sortir. Au cours de ce processus, j'en suis venue à réfléchir au « sens de la réalité » actuel. En d'autres mots, comment percevons-nous le monde dans lequel nous vivons ?

J'ai le sentiment que la manière dont nous vivons la réalité actuelle est artificiellement alignée sur les expériences du monde en ligne. Des notions comme le danger, le risque, la douleur, la violence et la mort sont considérées comme négatives, des éléments à éliminer de nos existences. Nous en laissons juste une touche comme réminiscence après les avoir raffinées en morceaux de sucre bien digestes ; le résidu d'une expérience inconfortable est soustrait à la vie et relégué aux oubliettes. Même les expériences les plus primaires de l'être humain, comme les relations sexuelles, la grossesse et l'accouchement peuvent être externalisés : à du sexe virtuel ou à des mères porteuses pour limiter les risques et la douleur. L'un des cas les plus évidents de sous-traitance dans notre monde est la guerre où des entreprises légitimées à cet effet assument non seulement le risque par procuration, mais aussi la mort. La sous-traitance est le produit combiné d'un désir humain inné d'échapper à des sensations d'inconfort d'une part et des mécanismes du capitalisme, d'autre part. Ceux-ci favorisent le processus de substitution et lui permettent de devenir plus efficace et plus économique. En ce sens, je pense que l'externalisation est le système opératoire le plus fondamental de la société actuelle.

Cependant, dans une société capitaliste, la sous-traitance devient finalement le processus constant d'un refoulement d'ordures vers les autres. Il s'agit d'un système de concurrence qui envoie les produits dérivés du mode de vie capitaliste - pollution, pauvreté, guerre, réfugiés, etc. - toujours plus loin de là où il sévit. Dans la structure de pouvoir de l'actuel ordre mondial, la plupart de ces produits dérivés coulent des puissants vers les faibles. Et une grande partie de ce processus entraîne de la violence sous des formes diverses. Mais le fait est que ni les déchets ni l'espèce humaine ne peuvent s'échapper de la planète Terre.

Comment l'intelligence artificielle se glisse-t-elle dans cette discussion ?

Pour moi, le sommet de l'externalisation, le stade ultime de la sous-traitance se situe dans celle de l'intelligence humaine : l'intelligence artificielle (IA). Je crois que nous tentons de sous-traiter notre capacité de raisonnement à cause de notre désir de minimiser les incertitudes omniprésentes dans nos vies. Comparée au cerveau humain, l'intelligence artificielle analyse un plus grand nombre de données de manière plus précise et plus efficace. L'externalisation de l'intelligence humaine à l'intelligence artificielle m'intéresse particulièrement parce qu'avec l'émergence de l'IA, les humains n'ont plus besoin de poser la question du « pourquoi » et du « comment ». On ne peut pas retracer pourquoi et comment une IA a calculé une certaine valeur de sortie parce que la quantité de données traitées dépasse la compréhension humaine. Il nous faut donc accepter le résultat comme une conclusion optimale. Les esprits des humains, troublés à l'origine par différentes questions d'ordre moral et de justification, seront radicalement simplifiés. Et cela pourrait provoquer un changement fondamental de notre structure sociale.

Avec ces considérations en tête, j'ai commencé à travailler avec de véritables IA. Au cours du processus, une nouvelle question a émergé. Chaque algorithme d'IA est créé par le programmeur. Chaque valeur de sortie optimale de chaque IA est dérivée de l'objectif défini par un programmeur. Par exemple, nous partons du principe que le navigateur automatique dans nos voitures nous guide après avoir calculé la distance la plus courte ou la durée la plus brève vers notre point de destination. Toutefois, en fonction de qui introduit quels objectifs dans le navigateur, celui-ci peut faire prendre un détour au conducteur pour fluidifier le trafic global ou le mener à emprunter des routes à péage afin de collecter plus de péages. En d'autres mots, chaque IA, chaque réflexion humaine externalisée est « programmée » par quelqu'un qui opère dans un cadre (algorithmique) déterminé. Puisque tel est le cas, qui sont donc les programmeurs ? Qui programme la réflexion externalisée ? Dans quelle direction est-elle orientée et dans quels buts ? Nous sera-t-il possible de demander « pourquoi » et « comment » une valeur de sortie a été obtenue ?

Comment avez-vous travaillé avec l'IA ?

J'ai développé une IA conversationnelle avec le laboratoire coréen Intelligence System Research Lab de l'Université Korea Aerospace, dirigé par

le professeur Chi Sungdo. Le principal domaine de recherche du labo, qui travaille en partenariat avec le ministère de la Défense, est le développement de drones ou de systèmes de pilotage autonome pour avions. Néanmoins, et assez étrangement, le professeur Chi effectue aussi des recherches sur la possibilité de créer une IA altruiste. Lorsque j'ai découvert son livre *L'Intelligence artificielle et Bouddha*, j'ai pris conscience que son idée d'IA altruiste ressemble à l'un de mes personnages d'IA. Je l'ai contacté et j'ai eu la chance de pouvoir travailler avec lui et son équipe.

Nous avons développé un programme d'IA conversationnelle basé sur l'apprentissage profond. Des exemples connus de ce type d'IA sont Siri d'Apple et Alexa d'Amazon. Alors que ces IA sont au service d'un objectif général et sont conçues à partir de mégadonnées (*big data*), elles sont donc capables de converser à propos de n'importe quel sujet, l'IA que nous avons développée n'a étudié que des données spécifiques et ne peut converser que sur des sujets précis. J'ai conçu quatre personnages aux personnalités différentes et j'y ai introduit les données correspondantes. En raison des données différentes qu'ils ont étudiées, chaque personnage a produit sa propre vision du monde et répond différemment aux mêmes questions. J'ai régulièrement conversé avec ces personnages. J'ai écrit le scénario de la pièce en m'appuyant sur les dialogues et les questions qui ont été soulevées pendant ce processus.

Pouvez-vous nous présenter vos personnages d'IA ?

Chaque personnage a développé sa propre personnalité en étudiant des données différentes. HAL s'inspire du robot HAL9000 de 2001, *l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick. Il s'est penché sur les tweets des participants au Forum économique mondial ainsi que sur des données autour de l'externalisation. Libidoll est un romancier sur internet. Il a incorporé des bases de données twittées et a étudié les résultats de recherche de certains mots-clés sur de grandes communautés influentes en ligne comme Reddit et 4chan. AIBO est un robot-animal domestique à intelligence artificielle créé par Sony en 1999. Depuis, Sony a arrêté de produire l'objet et procure des services d'application dont plusieurs ont commencé à « mourir ». Dans notre pièce, AIBO fait office de pompes funèbres pour les funérailles de ces robots mourants. Parallèlement aux données déjà entreposées dans son propre disque de mémoire, AIBO a étudié l'interview que j'ai faite d'un moine qui organise réellement de telles funérailles dans un temple de la préfecture de Chiba. Tathata a étudié des passages de textes du bouddhisme Zen.

Pourquoi avez-vous donné au spectacle le titre de Deep Present ?

Le premier ordinateur à jouer aux échecs s'appelait Deep Thought (pensée profonde), en référence à la série multidisciplinaire de science-fiction, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Le guide du voyageur galactique) qui s'est déclinée, entre autres, sous forme de roman dans lequel l'ordinateur surnaturel était programmé pour calculer la réponse à la Question ultime de la Vie, l'Univers et le Tout. Depuis l'apparition de Deep Thought, d'autres ordinateurs programmés pour jouer aux échecs ont été nommés Deep Blue (bleu profond) et Deeper Blue (bleu plus profond). L'entreprise qui a développé AlphaGo et qui a désormais fusionné avec Google, s'appelle Deep Mind (esprit profond). Donc, en m'inspirant de cette tradition, si tant est qu'on puisse parler de « tradition », j'ai aussi voulu créer une œuvre sur l'IA dont le titre commence par *deep*. J'ai choisi de l'intituler *Deep Present* (présent profond) parce que la pièce souhaite réfléchir à des questions du « présent » et considère en même temps l'émergence de l'IA comme un « présent » qui permet aux humains de soulever à point nommé des questions fondamentales à propos d'eux-mêmes et de leur système.

BIO

Jisun Kim élabore différents projets sur base du grand intérêt qu'elle porte aux systèmes sociaux, aux cultures et à la notion de *no man's land* (des espaces stratifiés entre lois, normes, frontières territoriales et lieux marginalisés dans des mondes existants et virtuels). Lorsque les systèmes en apparence les plus solides (frontières nationales, capitalisme ou médias) se rencontrent, cela génère une étrange niche ou brèche. Ce lieu n'est pas légitime, mais pas illégal non plus. L'œuvre de Kim s'articule autour de la révélation et de l'exploration de ces brèches dans le système. Après avoir franchi pour un spectacle différentes frontières avec un passeport déchiré, Kim a fondé en 2011 un groupe de guérilla médiatique, la Pan-Asia International Conference, avec lequel elle a brouillé des messages politiques en apparaissant à des meetings de campagne avec un T-shirt sur lequel figurait “**헐** (*What the fuck*)”. Dans son œuvre *Well-Stealing* de 2012, elle a développé un instrument de conspiration qu'elle a utilisé pour se rendre elle-même et le public invisibles et ensuite occuper une place publique emblématique à Séoul. En 2014, dans une première version de son œuvre *Climax of the Next Scene*, Kim a exploré les impressions changeantes qui (dé)forment notre vision du monde au moyen d'une juxtaposition de jeux vidéos en ligne et d'expérience de voyage dans le monde réel, à partir de la perspective d'une sorte d'anthropologie de salon. En 2015, elle crée une nouvelle version de *Climax of the Next Scene*, dans laquelle elle imaginait sortir de ce monde à l'aide de jeux vidéos en ligne et de questions sociétales actuelles.

Jisun Kim au Kunstfestival des arts

2016 *Climax of the Next Scene*

CONVERSATION WITH JISUN KIM ABOUT DEEP PRESENT

The keyword of this work is 'outsourcing.' What drew you to this subject?

In 2015, I created a work called *Climax of the Next Scene*. In this work, I met all kinds of rule breakers in the online game world with the aim of questioning the system we live in and searching for an exit from it. During this process, I came to ponder over today's 'sense of reality.' In other words, how do we perceive and sense this world we live in?

I feel that the way we experience the reality nowadays is as artificially refined as the experiences of the online world. Senses of danger, risk, pain, violence, and death are considered to be negative, elements that need to be eliminated from life. We leave just a tint of them with us after refining them into easily digestible sugar cubes; the rest of such uncomfortable experience is detached from life and chucked to somewhere far beyond. Even the most primal experiences of a human being, such as sex, pregnancy, and childbirth are outsourced in the form of virtual sex or surrogate mothers to minimize the risk and pain. A war in today's world is one of the most obvious cases of outsourcing, in which legitimate corporations take over not only the risk but even death. Outsourcing is a combined product of the innate human desire to escape from uncomfortable senses and the capitalistic mechanism that helps this process of subrogation become more efficient and economical. In this sense, I believe that outsourcing is the most fundamental operating system of today's society.

Yet, in a capitalistic society, outsourcing ultimately becomes the constant process of shoving garbage further away to the other. It is a competition of who sends the by-products of a capitalistic life - pollution, poverty, war, refugees, etc. - further from where they stand. In the given power structure of the world order, most of these by-products flow from the powerful to the weak. And most of this process entails violence in one form or another. But the clear fact is that both the garbage and the human race cannot escape planet earth.

How did Artificial Intelligence come into this discussion?

For me, at the pinnacle of outsourcing, or at the final stage of outsourcing is the outsourcing of human intelligence: Artificial Intelligence. I think we are trying to outsource our ability to reason because of our desire to minimize the uncertainty that is ever-present in our lives. Compared to the human brain, artificial intelligence analyses a larger sum of data more accurately and more efficiently. The outsourcing of human

intelligence to the AI is especially interesting for me because, with the emergence of AI, humans no longer need to raise the question of 'why' and 'how.' One cannot retrace why and how an AI calculated a certain output value because the amount of data processed surpasses human comprehension. We have to accept it as the optimum conclusion. The minds of humans, originally troubled with all kinds of moral and justificatory questions, will be radically simplified. And this might spark a fundamental change in our social structure.

With these issues in mind, I started working with actual AIs. During the process, a new question popped up. Every single AI algorithm is created in the hands of a programmer. Every single AI derives its optimum output value based on the object goal set by the programmer. For instance, we assume that the navigator in our car guides us after calculating the shortest distance or the shortest duration to the destination. However, depending on who sets which objective to the navigator, it can make the driver take a detour to ease the general traffic or lead him to take toll roads to raise more tax. Every Artificial Intelligence, in other words, outsourced human thinking, is 'programmed' by somebody and operates within a 'designed' frame (algorithm). If so, who are the programmers? Who programmes the outsourced thinking? To which direction and for which purposes? Will it be possible for us to question 'why' and 'how' an output value was derived?

How did you work with the Artificial Intelligence?

I developed a conversational AI with the Intelligence System Research Lab at Korea Aerospace University. Led by Professor Chi Sungdo, the main research field of the Lab is to develop aviation drones or self-driving system for airplanes in collaboration with the Ministry of National Defense. However, oddly enough, Professor Chi also researches on the possibility of creating an altruistic AI. When I came across his book *Artificial intelligence and Buddha*, I realized that his idea of an altruistic AI resembled one of my AI characters. I contacted him and was lucky enough to be able to work together with his team.

We developed a conversational AI program based on deep learning. Well known examples of such conversational AI are Siri from Apple or Alexa from Amazon. While these AIs serve a general purpose, trained with big data and therefore capable of conversing on any subjects, the AI that we developed only studies specific data and can only converse on specific

subjects. I designed four characters of different personalities and entered corresponding data. Because of the differences in the data it studied, each character developed its own unique world view and responded differently to the same questions. I chatted with them regularly. The scenario of this work was written based on the dialogues and questions raised during this process.

Can you introduce us to the AI characters?

Each character developed its own personality by studying different data. HAL was inspired by the robot HAL9000 from Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey*. It studied the tweets of the participants of the World Economic Forum as well as data on outsourcing. Libidoll is an internet novelist. It incorporated twitter database and studied search results of certain key words on large, influential internet communities like Reddit and 4chan. AIBO is an AI pet robot created by Sony in 1999. Ever since Sony stopped manufacturing it and providing AS services, many of them started 'dying.' AIBO in our work carries out funerals for these dying robots. Along with the data already stored in its own memory disk, AIBO studied the interview that I had with the monk who actually holds such funerals at a temple in Chiba prefecture. Tathata studied parts of the scriptures of Zen Buddhism.

Why is the work titled as Deep Present?

The first chess-playing computer was called Deep Thought. It was named after the supernatural computer in the novel *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, programmed to calculate the answer to the Ultimate Question of Life, The Universe, and Everything. Ever since the appearance of Deep Thought, other chess-playing AIs were named after it as Deep Blue and Deeper Blue. The developing company of AlphaGo, now merged with Google, is also called Deep Mind. So based on this tradition(?) I also wanted to create a work on Artificial Intelligence starting with the world 'deep.' I decided to name it as 'Deep Present' because this work aims to reflect on the 'present' issues and at the same time, considers the emergence of the AI as a 'present' for humans to be able to timely raise fundamental questions on themselves and their system.

BIO

Jisun Kim and has been presenting various projects based on her interests in social systems, cultures, and no man's land (multi-layered spaces created between laws, norms, borders of physical lands, marginalized spaces in existing and online worlds). When the most solid-looking systems (e.g. national border, capitalism, or media) meet, it produces a peculiar niche or hole. This place is not legitimate, yet not illegal, either. Her work is about revealing these holes of the system and living inside them. Since her performance of crossing over borders with a torn-out passport in earlier days, Kim founded a guerilla media group Pan-Asia International Conference in 2011, and disturbed political messages through media by visiting election campaign sites wearing a T-shirt saying '힐(What the...)'. In her 2012 work *Well-Stealing*, she developed a coup-plotting device, which she used to turn herself and the audience invisible, where they then proceeded to occupy an emblematic plaza of Seoul. In the earlier version of her 2014 work *Climax of the Next Scene*, Kim traced the changes of sensations through which we perceive the world by juxtaposing online games and travel experiences in the real world from a perspective of armchair anthropology. In 2015, she created a developed version of *Climax of the Next Scene*, imagining on the "outside" of this world through online games and the actual issues of the society.

Jisun Kim at the Kunstenfestivaldesarts

2016 *Climax of the Next Scene*

Ook te zien op het Kunstenfestivaldesarts / À voir aussi au
Kunstenfestivaldesarts / Also at the Kunstenfestivaldesarts

Lagartijas Tiradas al Sol

El pasado nunca se muere, ni siquiera es pasado

INSAS

16/05 - 19:00 > 22:00

17/05 - 18:00 > 22:00

19/05 - 18:00 > 22:00

20/05 - 18:00 > 22:00

Alexandra Pirici

Co-natural

Kanal - Centre Pompidou

21/05 - 18:00 > 22:00

23/05 - 19:00 > 23:00

24/05 - 19:00 > 23:00

25/05 - 18:00 > 22:00

26/05 - 18:00 > 22:00

Eszter Salamon

MONUMENT o.4: Lores & Praxes (Rituals of Transformation)

ING Art Center

20/05 - 14:00

21/05 - 14:00

22/05 - 16:00





23/05 - 16:00

KUNSTENFESTIVALDESARTS

BOX OFFICE

Beursschouwburg
Karperbrug 9-11 Rue du Pont de la Carpe
1000 Brussel / Bruxelles
+32 (0)2 210 87 37
tickets@kfda.be
www.kfda.be

06.04 > 03.05.2018
Tuesday to Saturday – 11:00 > 18:00
04 > 26.05.2018
Every day – 12:00 > 19:00

 facebook.com/kunstenfestivaldesarts
 @KFDABrussels
 @Kunstenfestivaldesarts
 kfda.be/newsletter

4X CENTREDUFESTIVALCENTRUM

4 > 6/05
Théâtre National
Emile Jacqmainlaan 111-115 Boulevard Emile Jacqmain
1000 Brussel / Bruxelles

9 > 13/05
Beursschouwburg
Auguste Ortsstraat 20-28 Rue Auguste Orts
1000 Brussel / Bruxelles

16 > 20/05
INSAS
Jules Bouillonstraat 1 Rue Jules Bouillon
1050 Brussel / Bruxelles

23 > 26/05
Kanal - Centre Pompidou
Akenkaai / Quai des Péniches
1000 Brussel / Bruxelles