

XVI

pitch deck

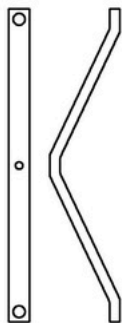
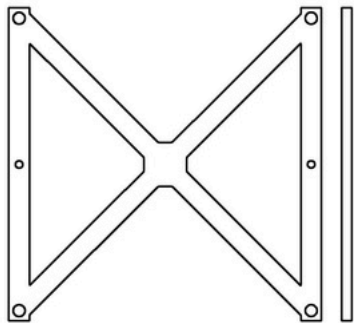
XVI ist ein Forschungs- und Dienstleistungskonzept, das komplexe und gesellschaftsprägende Technologien durch Beratung und Vermittlung zugänglich macht

Geschäftsidee

Das Konzept XVI reagiert auf Herausforderungen, die sich aus emergenten Technologien für die Wirtschaft, Kultur und Lehre ergeben. XVI erprobt aus einer künstlerischen Perspektive Formen der Wissensvermittlung sowie des Kompetenzerwerbs, die von kollaborativen und Open Source Ansätzen ausgehen.

Emergente Technologien zeichnen sich dadurch aus, dass sie Fähigkeiten besitzen, mit denen herkömmliche Prozesse (potentiell) anders gestaltbar sind oder vollkommen neue Wege ermöglicht werden (z.B. Künstliche Intelligenz, autonome Robotik, Gentechnik, Quantentechnologie). Einige von ihnen haben bereits jetzt Auswirkungen auf die Gesellschaft und gleichermaßen auf die Kunst. Von weiteren Folgen ist auszugehen, die aktuell nicht umfassend bestimmbar sind.

Daraus leite ich Dienstleistungsangebote ab, die ausgehend von meiner künstlerisch forschenden Praxis, Workshopangebote für öffentliche Institutionen und frei nutzbare Ressourcen im Internet zur Verfügung stellen. Schwerpunkt liegt dabei auf der niederschweligen Vermittlung von Maschinellern, Robotik, Bioart und Creative Coding. Ein weiterer Fokus liegt auf Beratung im dringlichen Strukturwandel von Lehr- und Kultureinrichtungen



Gesellschaftliche Ausgangslage

„Das, was aus Bestandteilen so zusammengesetzt ist, dass es ein einheitliches Ganzes bildet – nicht nach Art eines Haufens, sondern wie eine Silbe –, das ist offensichtlich mehr als bloß die Summe seiner Bestandteile.“ (Aristoteles, Metaphysik) – Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile. Dies ist eine der ersten bekannten Beschreibungen für das Emergenz-Phänomen, mit dem sich nicht nur die Philosophie beschäftigt, sondern neben Soziologie, Psychologie, Physik, Informatik nicht zuletzt auch die Kunst. Emergenz ist in verschiedenen Prozessen zu beobachten, z.B. die Selbstorganisation von Ameisenhaufen, der Funktion von Organen oder im Städtebau. Dabei hat der Mensch selbst wiederum Techniken entwickelt, die gleichermaßen emergent sind, z.B. das Programmieren von neuronalen Netzen (KI) und autonomen Robotern oder Gentherapie zur Anpassung menschlicher DNA. Und wie in der Selbstorganisation des Ameisenhaufens sind für die Entwicklung von emergenten Technologien Arbeitsprozesse entstanden, die stärker auf Formen der Selbstorganisation beruhen. Dazu gehören u.a. adaptionsoffene Strukturen und Schnittstellen für Informationsaustausch.

Diese emergenten Technologien zeichnen sich dadurch aus, dass ihnen eine beständige und zumeist rasante Entwicklung inhärent ist, deren zukünftige Auswirkungen sich kaum bestimmen lassen. Gleichzeitig prägen sie die Welt schon heute und wirken auf alle Ebenen und bis in die Persönlichkeitssphäre hinein. Dadurch können Wechselwirkungen entstehen und machen eine Erweiterung im Wissenserwerb nahezu zwingend notwendig, d.h. hin zum Kompetenzerwerb für den Umgang mit emergenten Technologien.

Eine rein rechtliche Kontrolle (z.B. wie mit dem KI-Gesetz der EU) ist nicht ausreichend, da auch diese dem Verstehen von Prozessen hinterher läuft. Vornehmlich wird ihre Entwicklung von Tech-Unternehmen vorangetrieben, deren Fokus stärker auf Gewinnmaximierung liegt und beispielsweise sozialen, ethischen, rechtlichen Aspekten weniger Aufmerksamkeit schenken. Für die sich gegenwärtig entwickelnde Situation lässt sich in Anlehnung an den Philosophen und Soziologen Jean Baudrillard – „We live in a world where there is more and more information, and less and less meaning“ (Simulacra and Simulations 1994: 79) möglicherweise behaupten: Wir leben in einer Welt, in der es immer mehr Daten und immer weniger Wissen gibt.

Geschäftsmodell

Um den oben genannten Herausforderungen mit innovativen Lösungsansätzen zu begegnen, fußt das XVI auf zwei Säulen. Hierfür erarbeite ich **XVI:skill** und **XVI:source**, die sowohl buchbare, als auch Open Source Angebote abdecken.

XVI:skill

Die Säule :skill bildet die zwei wichtigsten Dienstleistungen des Geschäftsmodells ab. Angestrebt wird ein Beitrag zur gesellschaftlichen Entwicklung durch Paradigmenwechsel in der Komplexitätsbewältigung neuer Technologien.

Zielgruppe: Hochschulen, Vereine, Kultureinrichtungen, Museen

XVI:skill:stack

Workshops on Tour: niederschwellige Vermittlung von z.B. Maschinellern Lernen, Robotik, Bioart und Creative Coding zum Erwerb fachübergreifender Kompetenzen. Ein modulares Toolboxen-System soll dabei mit jedem Workshop erweitert werden.

XVI:skill:support

Beratende Tätigkeit im dringlichen Strukturwandel von Lehr- und Kultureinrichtungen.

XVI:source

Mit der Säule :source erarbeite ich eine Web-Plattform die Tutorials und eigens erarbeitete Open Source Technologien zur Verfügung stellt. Dies schafft eine nachhaltige Wissensbasis die als Ressource für künftige Projekte und Forschungen dient. Darüber Hinaus soll die Website Projektdokumentationen beinhalten, die die Prozesse, Methoden und Ergebnisse evaluiert.

XVI:source:module

CAD-Files und Fertigungsdateien zum downloaden (öffentlich)

XVI:source:board

Schaltpläne und Fertigungsdateien zum downloaden (öffentlich)

XVI:source:code

Codes für Projekte (z.B. Robotik, maschinelles Lernen) zum downloaden (öffentlich)

XVI:source:tutorial

Tutorials als nicht ortsgebundener Zugang zu den Projekten (öffentlich)

XVI:source:archive

Projektdokumentationen (öffentlich)

Hiermit sollen agile Lernmethoden erprobt werden, die u.a. von der Softwareentwicklung beeinflusst werden, um emergente Werkzeuge für den künstlerischen Prozess zu erlernen. Welche möglichen Veränderungen, Adaptionen, Hindernisse, Gewinne ergeben sich durch diese Methoden? Welche neuen Erkenntnisse entstehen durch eine auf künstlerischer Praxis ausgerichtete Wissensvermittlung? Hier werden Ergebnisse erwartet, die ebenso außerhalb des Kunstfeldes anschlussfähig sind. Es ist ein Experimentierformat, bei dem der gemeinschaftliche Kompetenzerwerb von den Partizipierenden maßgeblich mitgestaltet wird und die kollaborative Projektrealisierung fördert - so entsteht ein Netzwerk.

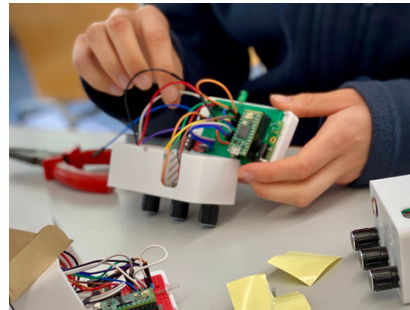
Über Mich

Ich bin in München geboren und aufgewachsen. Aufgrund einer diagnostizierten Lernbehinderung war meine schulische Laufbahn zunächst durch mehrere Förderschulen geprägt. Während meines Kunststudiums fand ich den Weg zum selbstbestimmten Lernen. Heute arbeite ich im Bereich der IT und Medienkunst. 2018 habe ich neben der Malerei mit dem Programmieren begonnen und 2019 meine ersten neuronalen Netze programmiert. 2020 erhielt ich das Stipendium der Studienstiftung des Deutschen Volkes für meine ersten künstlerischen Experimente im Bereich des maschinellen Lernens. Während meines Kunststudiums in München, Dresden, Rom und Karlsruhe entwickelte sich mein zunächst malerischer Ansatz zu installativen, performativen, interaktiven und zeitbasierten Arbeiten. Vor allem Robotik und Informatik sind für meine Arbeit wesentlich. Ich beschäftige mich mit Fragen von Kontrollverlust / Unabhängigkeit, Emergenz, Echtzeitsimulation, Anthropologie, Bionik und Biosynthetik. Würmer und Steine spielen dabei eine ebenso wichtige Rolle wie Code und Motoren.

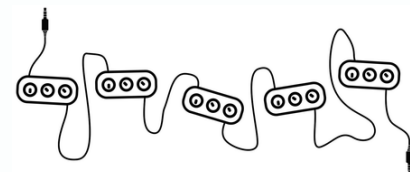


Foto von mir bei meinem Workshop Trial and Error an der Kulturakademie der Studienstiftung des Deutschen Volkes 2023

„Trial and Error - abstrakt Arbeiten mit Technik“ behandelt ergebnisoffen den prozesshaften Umgang mit gegenwärtig technischen Möglichkeiten und dessen Anwendung im künstlerisch / musikalischen Bereich. Die Form des künstlerischen Resultats entwickelt sich aus der Gruppenarbeit. Mit Hilfe von Microcontrollern wird ein modulares System erschaffen, das in sich selbst neue Gestaltungsprozesse erzeugt.



2024 wurde ich von der Hochschule für Bildende Künste Dresden als externer Berater bei der Entwicklung einer neuen Lehrarchitektur zugezogen. Dabei habe ich maßgeblich Einfluss genommen, in dem ich den Fokus auf eine nicht hierarchische agile Vermittlung emergenter Technologien gelenkt habe.



Für dieses Jahr ist angedacht in der Klasse für Aktuelle Medien von Prof. Hito Steyerl an der AdBK München freiberuflich einige Tech-Stacks / Tutorials im Bereich Microcontroller, Netzwerktechnologie und KI zu geben.

Ausgangslage und Ressourcen

Modularsystem

Das 3D-Druckbare Modularsystem ist namensgebend für das Projekt XVI und bezieht sich auf die Form der 3 wichtigsten Systemteile. Seit 2023 entwickle ich das System stetig fort. Es wächst mit jeder Ausstellung und wurde bereits von vier weiteren Künstler:innen in kooperativen Projekten genutzt.



Modularsystem verbaut in meiner Diplomarbeit „Virale Infektion“, 2025 an der AdBK München



Modularsystem verbaut in der Cooperationsarbeit mit Justin Urbach „Chromatic Depth“ 2024 in den Kunstarkaden München

XVI:board

Erster Prototyp meines modular verwendbaren Mikrocontroller-Stecksystems, das auf den ESP32 Controller ausgelegt ist. Der Prototyp hat großes Improvisations-Potential und ist daher ideal für Ausstellungssituationen geeignet.



XVI:board (noch unter dem Namen Johannes-Kiel-board) verbaut in meiner Diplomarbeit „Virale Infektion“, 2025 an der AdBK München

Technische Dokumentationen und selbst entwickelte Coding Tools

Ziel der nächsten Monate ist es meine Festplatten zu sortieren um die immaterielle Arbeit meiner Studienzzeit zugänglich zu machen.



Beispiel-Tool: auxetrische Strukturen geschnitten in Naturlatex
link zum Online Editor Auxetric Generator V.0.12:
© Johannes Kiel 2024
(Prototyp: noch nicht für Smartphone optimiert)

<https://johanneskiel.bplaced.net/aux/>

Finanzierung

Die Einnahmen von XVI sollen hauptsächlich durch die Workshops und Beratungen (XVI:skill) generiert werden. Die Ausgaben durch XVI:skill und XVI:source belaufen sich vor allem auf Materialkosten für die Workshops und Reisekosten. Der Gewinn von XVI entsteht durch das Honorar für meine Dienstleistung.

Materialkosten:

- Werkzeug: durch meine künstlerische Tätigkeit bereits ausreichend vorhanden
- low cost und self made: benötigte Materialien kosten wenig. (z.B. 3D-Druck Filament)
- Recycling-Logik: Kostenminimierung durch modulare Wiederverwendbarkeit der Materialien
- Stack-Logik: Outputs aus den Workshops gehen über in ein Toolbox-System
- → stetige Skalierung der Möglichkeiten