

THE  
SOUND  
OF A  
PERSON

FACE-O-MAT  
TOBIAS  
GUTMANN  
SAJ BOT

Tobias rückwärts gelesen ergibt Saibot. Darin enthalten ist der Begriff »Bot« und darunter verstehen wir ein Computerprogramm, das weitgehend automatisch sich wiederholende Aufgaben abarbeitet. *Sai Bot* will, wie der hinter dieser künstlerischen Arbeit stehende Wahlzürcher Künstler Tobias Gutmann (\*1987), Menschen begegnen. Daher ist *Sai Bot* viel mehr als ein Bot; xier (genderneutral) ist ein künstlerisch-digitales Lebewesen in einem Körper aus Karton, platziert auf einem Tisch in einem von Tobias Gutmann gestalteten Environment. Doch beginnen wir mal von vorne.

Es war 2012, während seines Studiums in Stockholm, als Tobias Gutmann den *Face-o-mat*, der analoge Vorläufer von *Sai Bot*, aus der Taufe hob. Für Tobias, damals neu in Schweden, war der *Face-o-mat* ein Instrument, um mit den Menschen in Kontakt zu treten, um sie schliesslich über die Zeichnung kennenzulernen. »Ich wollte Metaphern finden für die verschiedenen Gesichter, wollte von der Perspektive zur Psychologie übergehen und die Menschen in ihrem Wesen einfangen.« Das Zentrale von Gutmanns Porträtkunst bleibt bis heute die Begegnung. Die Zeichnung ist »nur« das Zeugnis der Begegnung und sie sagt etwas aus über den Charakter und die Qualität der Begebenheit. Es kann sein, dass eine Stunde später ein ganz anderes Bild herauskäme. Was unter seiner Hand entsteht, ist immer eine Momentaufnahme. Der Künstler interessiert sich weniger für die Repräsentation als vielmehr für die Interpretation. Auf dem Blatt wird dargestellt, wie er sein Gegenüber wahrnimmt, mit all seinen Sinnen; er zeichnet, was er aus der Begegnung mitnimmt, ganz im Sinne einer Erweiterung von »Zeichnen ist Sehen«, nämlich um alle anderen Sinne – daher »The Sound of a Person«.

Doch was genau ist nun *Face-o-mat*? Es ist eine performative Installation, in welcher der Künstler Gutmann vor Publikum porträtiert, ausgehend von einem Rahmen, durch den er die Gezeichneten betrachtet – in der Art eines abstrahierten, analogen Passfotoautomaten. In der Urform des *Face-o-mat* gab es seitens der Dargestellten auch Regler: einen für »schwarzweiss« oder »farbig«, einen weiteren für »facelift« oder »natural«. Wenn jemand »natural« wählte, sagte dies auch etwas über die Person aus, die sich porträtieren liess, sagt Gutmann. An vielen, ganz unterschiedlichen Orten hat Tobias Gutmann *Face-o-mat* Performances im öffentlichen Raum schon veranstaltet, zum Beispiel in Melbourne, London, Daressalam, Shenzhen, Dubai, Hong Kong oder auch Wamangu (Papua New Guinea). So verlässt er regelmässig das Atelier und macht seine Arbeit zu einem Teil des öffentlichen Raums. Aber auch in Kunstmuseen wie dem Centre George Pompidou in Paris oder dem Haus Konstruktiv in Zürich, hat Gutmann im *Face-o-mat* schon performativ gewirkt. Inzwischen verfügt der Künstler über ein ständig weiterwachsendes Archiv, das gezeichnete Porträts von über 5000 Personen umfasst. Grund genug, der Serie ein weiteres Kapitel hinzuzufügen.

Seit 2019 treibt Gutmann sein Projekt deshalb in eine neue Richtung, ohne dass er das analoge von Angesicht zu Angesicht Porträt aufgibt. Er stellt seinem eigenen Akt des Zeichnens einen digitalen Zwilling gegenüber, oder besser, zur Seite. Er gleicht seine Wahrnehmung mit dem sogenannten *Sai Bot* ab, eine vermenschlichte App, die auf einem Tablet läuft und eingebettet ist in einen Kartonkörper. Dazu kommt ein zweites, ebenfalls in Karton gepacktes Tablet, auf dem die Porträtierten Strich um Strich sehen, wie ihr Antlitz auf dem Screen generiert wird. So entsteht, in Abwesenheit des Künstlers,

ein zeichnendes Gegenüber. Dafür bedient sich der Künstler der künstlichen Intelligenz zur Bildherstellung. Eingebaut in den *Sai Bot* haben die Entwickler eine Gesichtserkennung. Diese Applikation hilft dem Bot – den Tobias Gutmann in technischer Hinsicht gemeinsam mit Dazlus (Zürich/London) entwickelt –, Augen, Nase, Mund des Gegenübers zu erkennen. Entwickelt wurde ferner ein Modul zur Haarerkennung, ob diese kurz, lang, gelockt oder gerade und wie diese farblich beschaffen sind. Was nun die künstliche Intelligenz des sympathisch-verspielten Bots »sieht«, wird abgeglichen mit den bereits von Tobias Gutmann von Hand realisierten Porträts, woraus schliesslich die Bildfindung resultiert. Tobias Gutmann verwandelt sich in *Sai Bot* zur künstlerischen Maschine; sie rendert seriell und produziert maschinell. *Sai Bot* versucht, das Menschliche des Künstlers zu mimen. Der Künstler sieht in seinem nach ihm geformten Bot gleichzeitig eine Möglichkeit, sich selbst weiterzuentwickeln.

Und was müsste *Sai Bot* in Zukunft sonst noch so alles lernen? *Sai Bot* soll die Porträtierten zukünftig noch tiefgründiger, noch deutlicher, noch umfassender porträtieren können. *Sai Bot* wird zunehmend einen eigenen Charakter entwickeln, doch dafür muss die Datenbasis weiter gestärkt werden. Deswegen zeichnet Tobias Gutmann im *Face-o-mat* von Hand weiter. Und er spricht seine Gedanken und Überlegungen beim Porträtieren auf Tonband, damit *Sai Bot* versteht, wie der Künstler tickt. So hat der Künstler schon weit über 1000 Sätze *Sai Bot* beigebracht, weshalb dieser nun auch eigene Satzschöpfungen hervorbringen kann. Aber *Sai Bot* soll nicht nur besser sprechen lernen, sondern soll auch Videos machen, hören und vielleicht dereinst auch riechen können, um Feinstoffliches wahrzunehmen und auszuwerten, um alle Subtilitäten der Begegnung ins Bild einfließen lassen zu können – analog zur Wahrnehmung des Künstlers. *Sai Bot* soll zum Beispiel feinste Muskeltoni erkennen, um abzubilden, was unser menschliches Unterbewusstsein wahrnimmt und was uns zu sinnlich-empathischen Wesen macht. Diese Stufe der Evolution muss die künstliche Intelligenz erst noch erklimmen.

Doch der Anfang ist definitiv gemacht. Gutmanns Bot ist auf dem Weg, seinem Urheber das Wasser zu reichen. 5 bis 7 Minuten braucht Tobias Gutmann für ein Porträt, das im Durchschnitt aus 5 bis 7 Strichen besteht. So hat auch *Sai Bot* 5 bis 7 Minuten zur Herstellung eines Porträts. In dieser Zeitspanne entsteht auf einem Tablet langsam das Porträt. Auch wenn der Rechner dies theoretisch deutlich schneller vollbringen könnte, braucht es diese 5 bis 7 Minuten Erwartungshaltung und Spannungsaufbau, während *Sai Bot* mit der Stimme Gutmanns mit den Porträtierten spricht, damit sich für die Porträtierten die Erfahrung »echt« anfühlt. Das Resultat ist eine Übersetzung, eine Synthese, keine Repräsentation. Sie kann spielerisch-kindlich wie auch pragmatisch-erwachsen erscheinen, sie kann farbig oder schwarzweiss ausfallen. Immer aber ist es ein Zuspitzen von Ausprägungen hin zu Form und Farbklang. Was Tobias Gutmann betreibt, ist ein Spiel mit den Möglichkeiten von »Machine Learning«. Noch agiert die Maschine nur bedingt frei, trotz der künstlichen Intelligenz, denn sie baut ihre Prozesse auf eine von Tobias Gutmann eingespeiste Datenbasis. Die Maschine braucht einen Algorithmus, dieser seinerseits ist der programmierte menschliche Wille. Wer weiss, wie die Mona Lisa, die Marilyn oder die Wie-auch-immer des 21. Jahrhunderts aussehen wird, bzw. wer diese programmiert: Mensch oder Maschine – oder gemeinsam.