

Prof. Alexander Peterhänsel  
SMILE TO VOTE – POLITICAL PHYSIOGNOMY ANALYTICS  
2017-2024

Video: PREDICTING ELECTORAL BEHAVIOUR FROM LIVE VIDEO  
Website: SMILETOVOTE.COM

SMILE TO VOTE – POLITICAL PHYSIOGNOMY ANALYTICS ist ein wissenschaftlich-künstlerisches Forschungsprojekt, das die Auswirkungen von KI-basierten biometrischen Scoring-Methoden auf demokratische Prozesse, Selbstbestimmung und Privatsphäre im digitalen Zeitalter thematisiert. Diese Wahlkabine ist ein Teil des Gesamtkunstwerks SMILE TO VOTE, das ein fiktives GovTech-Startup porträtiert. Die Arbeit wirft ein kritisches Schlaglicht auf eine erhoffte übermenschliche Objektivität algorithmischer Entscheidungsprozesse.

Mittels KI-gestützter Gesichtserkennung misst die SMILE TO VOTE-Wahlkabine die scheinbare politische Überzeugung einer Person und emuliert den Prozess der digitalen Stimmabgabe bei einer Bundestagswahl. Der gesamte Vorgang dauert nur wenige Sekunden: Durch das Scannen des Gesichts des Besuchers in der Wahlkabine wird der Vorgang der Stimmabgabe automatisiert. Die Interaktion mit dem SMILE TO VOTE-Wahlkabine macht die komplexen Auswirkungen der Delegation von Entscheidungen an KI-Systeme als ästhetische Erfahrung unmittelbar erleb- und begreifbar.

Die Installation wird durch eine Website und ein Video ergänzt, die beide auf raffinierte Weise zwischen dem Plausiblen und dem Fantastischen oszillieren. Obwohl SMILE TO VOTE in einer fiktiven Realität angesiedelt ist, liegt die Idee einer solchen Wahlkabine nicht völlig außerhalb des Unmöglichen, da sie auf Technologien und Methoden basiert, die bereits in anderen Bereichen eingesetzt werden.

Die Konzeptkunst-Arbeit bedient sich mehrerer Medien und verbindet wissenschaftliche und künstlerische Methoden. Mittels spekulativem Design porträtiert die Arbeit das fiktive GovTech-Startup ‚smile to vote‘ und dessen Top-Produkt selben Namens: eine ultra-effiziente e-Wahlkabine. Neben der Wahlkabine besteht SMILE TO VOTE aus einer täuschend echten Firmen-Website und einem Video, das die standardisierte Ästhetik wissenschaftlicher Präsentationsvideos ironisch nachahmt. Das Video erklärt die der Installation zu Grunde liegenden Methoden sowie den Ablauf einer Stimmabgabe. Thematisiert wird hierbei auch die aktuelle Diskussion um Fake-Science.

Vor dem Hintergrund KI-optimierten Micro-Targetings in Wahlkämpfen sowie der zunehmenden Akzeptanz IT-gestützter Gesichtserkennung für alltägliche Geschäftsprozesse, spitzt SMILE TO VOTE aktuelle Forschungsergebnisse der Psychometrie auf eine potentielle Anwendung als maximal-effizientes E- Government-Tool zu. Es wirft Fragen nach den (un)menschlichen Eigenschaften von IT-Prozessen auf, die unsere Lebensrealität mitgestalten und mitentscheiden und regt zur Diskussion zwischen Wissenschaft, Politik und Gesellschaft über die wünschenswerte Gestaltung von IT-Infrastrukturen an.

Ausstellungstext - Lange Nacht der Demokratie 2024 – Smile To Vote

## INFORMATIONEN

<https://alexanderpeterhaensel.com/smiletovote>

## CREDITS

Wissenschaftliche & künstlerische Leitung: Prof. Alexander Peterhänsel

Ausführende Produktion: audiovisual architectures lab

Wissenschaftliche Unterstützung & Softwareentwicklung: Julian Netzer

Wissenschaftliche Unterstützung & Produktionsassistenz: Christopher Höhn

Schauspiel: Anna Anders, Julian Netzer

Voiceover: Adam Gardiner

Gefördert durch: Universität der Künste Berlin, Europäische Kommission

## AUSSTELLUNGEN

[ZKM, Karlsruhe, DE \(seit 2024\)](#)

[Futurium, Berlin, DE \(seit 2019\)](#)

## AUSZEICHNUNGEN

2023: [Finalist for the Science Breakthrough of the Year 2023 in the category Art and Science, Falling Walls Science Summit, Berlin](#)

2018: Nomination, Kunstpreis der Erzdiözese Freiburg

BIOGRAPHIE PROF. ALEXANDER PETERHÄNSEL

**Alexander Peterhänsel (\* in München, Deutschland)** ist ein interdisziplinär arbeitender Wissenschaftler und Medienkünstler. Er ist Professor für Visual Computing an der Ostbayerischen Technischen Hochschule Amberg-Weiden (OTH-AW) und hält das Diplom Audiovisueller Medienkunst der Kunsthochschule für Medien Köln (KHM).

Peterhänsel's Oeuvre - situiert in der Schnittmenge zwischen Wirtschaftsinformatik und Medienkunst - verwischt die Grenzen zwischen künstlerischem und wissenschaftlichem Agieren. Seine Arbeiten untersuchen z.B. die Ästhetik von Big-Data und die Auswirkungen maschineller Intelligenz auf unsere Gesellschaft. Er erforscht die Grenzbereiche des Ubiquitous-Computings und stellt die Frage nach der *Conditio Humana* im Zeitalter der KI. Als Künstler und Forscher entstehen in seinen Arbeiten Artefakte, die von rein wissenschaftlich bis hin zu rein künstlerisch reichen und alles dazwischen beinhalten können. Basierend auf Computer-vermittelten Prozessen erschafft er experimentelle, spekulative Realitäten. Sein konzeptioneller Ansatz resultiert in multisensorischen, dialogischen Artefakten und vielschichtigen Kommunikationsräumen.

Peterhänsel's Arbeiten wurden international ausgestellt und wurden für diverse Stipendien und Preise nominiert, unter anderen: Bihar Biennale (2023), Artist in Residency bei der Europäischen Kommission (2018 - 2019), Falling Walls Science Breakthrough of the Year (2023), Ars Electronica (2017, 2018), Media Art Biennale Wroclaw (2019), Bozar Centre for Fine Arts Brüssel (2019), Europäisches Parlament (2019), Kasseler Dokumentarfilm- und Videofestival (2018) und re:publica Berlin (2018).

An der OTH Amberg-Weiden leitet Prof. Peterhänsel das Labor für Visual Computing. Er ist außerdem Gründer des Audiovisual Architectures Lab und Experte beim wissenschaftlichen Dienst der Europäischen Kommission (JRC).

[www.alexanderpeterhaensel.com](http://www.alexanderpeterhaensel.com)