

Basel, Café Scientifique 17. April 2011

Ein Computer ist keine Multimedia- sondern eine Textmaschine. Multimedia ist immer nur die Oberfläche, das Interface wie der Bildschirm oder die Lautsprecher. Immer, wenn es beim Computer Multimedia wird, wird es analog. Digitale Technologie besteht auf der symbolischen Ebene aus Schichten von Texten: Computerprogrammen, Protokollen, ja auch der 01 Code ist wie das Morsealphabet ein Text.

Der Schriftsteller William Gibson hat schon 1979 den Begriff Cyberspace in einer Erzählung erfunden. William Gibson sagte kürzlich in einem Interview "Cyberspace ist hier, jetzt, heute, da, wo wir gerade sind." Und meint damit die textuelle Kommunikation unserer digitalen Geräte, die für uns „transparent“ - also nicht wahrnehmbar - abläuft. Digitale Technologie erzeugt also einen unsichtbaren Textraum, einen textuellen Cyberspace, um uns herum.

Wenn diese Texte als Rechenanweisung vom Computer ausgeführt werden, spricht man von Algorithmen. Algorithmen sind sozusagen Handlungsanweisungen an den Computer, die ein Programmierer als Computerprogramm aufgeschrieben oder – neudeutsch - gecodet hat.

Peter Weibel stellt eine Verbindung her zwischen der Handlungsanweisung der Konzeptkunst an den Betrachter und der Rechenanweisung des Algorithmus an den Computer. Die Handlungsanweisung der Konzeptkunst nennt er einen intuitiven Algorithmus.

Diesen erkennt er insbesondere beim Fluxus, beispielsweise bei den *Event-Cards* George Brechts von 1961, mit denen dieser den Leser zu Aktionen folgender Art auffordert:

Three Lamp Events

on. off.
lamp
off. on.

Der exakte Algorithmus hingegen ist für Weibel die Rechenanweisung an den Computer, ist das Computerprogramm. Er sieht den exakten Algorithmus als präzise Fortsetzung des intuitiven Algorithmus. Diese Genealogie ist einerseits bestechend, andererseits aber auch durchaus problematisch, das auszuführen würde jetzt aber zu weit führen. Vielleicht kommen wir nachher im Gespräch noch darauf zurück.

Der Computer als Textmedium und seine algorithmische Steuerung sind also 2

Grundbedingungen digitaler Technologie.

Die 3. wichtige Konstante, die unseren Umgang mit dem Computer kennzeichnet ist die Interaktion.

Was mich seit länger Zeit beschäftigt ist, wie man diese 3 Grundbedingungen der digitalen Technologie: also Text-Basierung, Algorithmus und Interaktion in einen produktiven künstlerischen Kontext setzen kann. Dabei stellt sich insbesondere die Frage nach wirklicher Interaktion.

Wirkliche oder authentische Interaktion setzt meineserachtes ein Gegenüber voraus, das autonom und interpretativ reagieren kann (also nicht beispielsweise eine ELIZA einen Chatbot, dem man im interaktiven Gespräch immer nach einiger Zeit anmerkt, dass hier nicht autonom agiert sondern von einer Maschine programmiert reagiert wird.) Authentische Interaktion mit einem Computer würde künstliche Intelligenz voraussetzen und das können wir heute bestenfalls simulieren.

Wie führt man also computergenerierte Texte auf und erlaubt dem Publikum eine authentische Interaktion?

Ich glaube das geht nur über eine Vermenschlichung des Ausgabeinterfaces, beispielsweise durch einen Sprecher oder Musiker, der die generierten Texte autonom interpretieren und aufführen kann.

Und damit aus künstlicher Poesie natürliche Poesie schafft.

Max Bense und Reinhard Döhl konstatieren 1964 im Manifest der Stuttgarter Schule "eine Tendenz der Poesie in Richtung einer "künstlichen Poesie".

Künstliche, also maschinell erzeugte Poesie, hat nach Benses Definition "kein personales poetisches Bewußtsein mit Erfahrungen, Erlebnissen, Gefühlen, Erinnerungen, Gedanken, Vorstellungen einer Einbildungskraft", hat also „keine präexistente Welt“ und entzieht sich dem menschlichen Missbrauch für "weltanschaulichen Unfug" und kann gerade so "zivilisatorischer Mängel" aufdecken.

Heute hat sich meines Erachtens die Problemstellung umgekehrt. Computertechnologie wird, zugespitzt formuliert, oft nicht mehr emanzipatorisch eingesetzt, sondern beutet sie den Menschen zunehmend für ein Geschäftsmodell aus. Am Beispiel Google: nicht der geniale Algorithmus von Larry Page und Sergei Brin ist für die guten Suchergebnisse verantwortlich, sondern die Tatsache, dass er die menschlichen Bewertungen und Wertschätzungen verarbeitet, die im Setzen eines Links zum Ausdruck kommt.

Baron Wolfgang von Kempelen begeisterte 1769 die Gesellschaft mit einem Schachroboter. Dieser sogenannte Schachtürke verblüffte seine menschlichen Gegner durch überragendes Schachspiel. Tatsächlich war das aber nicht einer genialen Mechanik geschuldet, sondern vielmehr der Tatsache, dass in diesem Automaten ein leibhaftiger kleinwüchsiger Schachmeister steckte.

Ungefähr dieselbe Position nimmt der Mensch heute in Googles Algorithmus ein.

Für mich ist nicht interessant, raffinierte Poesie-Generatoren zu programmieren. Vielmehr beschäftigt mich die Frage, wie bekomme ich den Menschen wieder authentisch in ein Setting mit künstlicher Poesie hinein?

Meine augenblickliche Antwort ist, dass das nur über eine Vermenschlichung des Ausgabeinterfaces gelingen kann, beispielsweise durch einen Sprecher, der die algorithmisch generierten Texte interpretierend aufführt. Und damit authentisch mit dem Publikum interagiert, indem er mit seiner "präexistenten Welt" die künstliche Poesie in natürliche Poesie umwandelt.

In meiner "Such"-Trilogie beschäftige ich mich genau mit diesen Fragen.

Konstante dieser Search-Trilogy (bei der ich Teil 2 und 3 zusammen mit Beat Suter und René Bauer gemacht habe) Konstante der Search-Trilogy ist die Verwendung von Worten, die gerade in Echtzeit in Suchmaschinen wie Google & Co. eingegeben werden. Diese Suchworte werden dort abgegriffen und zusammen mit Worteingaben des Publikums algorithmisch verarbeitet.

Im ersten Teil, bei searchLutz, zu Texten (2006), im zweiten, bei searchSongs, zu Tönen (2008) und im letzten, der searchSonata 181, deren Uraufführung im Januar diesen Jahres war, zu Lauten, die ja die akustische Brücke bilden zwischen Text und Ton. Alle Interfaces der Search-Trilogie können Sie im Internet finden und und erproben.

Eine weitere Konstante der Search-Trilogie ist, dass in die Programmierung ein vorhandener Algorithmus quasi als Ready-made eingearbeitet wurde. Bei search Lutz! waren es die stochastischen Texte von Theo Lutz, ein Algorithmus mit dem in Stuttgart, woher ich komme, zum ersten mal weltweit 1959 versucht wurde, literarische Texte mit dem Computer zu erzeugen. Die searchSongs nutzten eine Rechenregel mit der beispielsweise schon Johann Sebastian Bach gearbeitet hatte, nämlich die Regel dass Buchstaben Tönen der Notenscala entsprechen (also im Beispiel von Bach B-A-C-H).

Wie gesagt: eine Konstante der Search-Trilogie ist, dass in die Programmierung ein vorhandener Algorithmus als Ready-made eingearbeitet wurde.

Und so steckt in der searchSonata 181 ein Passwortalgorithmus.

Wenn Suchmaschineneingaben die Sehnsuchts Worte der Menschen im Netz sind , um an Begehrtes zu gelangen, so entsprechen diesen strukturell die Passwörter beim Computer. Passwörter sind sozusagen die Sehnsuchts Worte der Maschine, mit denen diese um Access nachfragt.

Computerprogramme nach dem FIPS 181 Standard (= Federal Information Processing Standard) sind lautpoetische Textgeneratoren ohne Kunstabsicht aus dem Computeralltag. Der FIPS 181 Standard beschreibt, wie algorithmisch sichere und dennoch sprechbare Passwörter zu erzeugen sind.

searchSonata 181 verschlüsselt mit dem Algorithmus von FIPS 181 als Ready-made die menschlichen Such- und Sehnsuchts Worte und die Worteingaben des Publikums zu einer Lautpoesie.

"Die konsequente Dichtung", so Kurt Schwitters, "ist aus Buchstaben gebaut. Buchstaben haben keinen Begriff. Buchstaben haben an sich keinen Klang, sie geben nur Möglichkeiten zum Klanglichen gewertet [zu] werden durch den Vortragenden".

Mit Aufführung der searchSonata 181 werden die generierten Texte performativ in den realen Raum zurück gespielt:

Die Botschaft muss durch den Algorithmus hindurch, ohne dort hängen zu bleiben.

Johannes Auer, April 2011