

Alexander Tuchacek: code unnamable

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich begrüße Sie ganz herzlich zur Ausstellungseröffnung von **code unnamable** von **Alexander Tuchaček**, den ich ebenfalls ganz ganz herzlich begrüße.

code unnamable ist eine auto-generative Code, Text und Sprachinstallation auf den 16 Bildschirmen der Galerie b und eine Performance, die wir hier gleich erleben dürfen. Auf- und ausgeführt von **Daniel Marti**, auch ihm ein herzliches Willkommen.

Ich freue mich außerordentlich, dass Alexander Tuchaček bereit war, dieses spannende und komplexe Projekt hier in Stuttgart in der Galerie b zu realisieren.

Alexander Tuchaček ist Mitbegründer der legendären Künstlergruppe **Knowbotic Research**, die die internationale Medienkunst der 1990er Jahre entscheidend mitgeprägt hat. Alexander arbeitet mit Ton, natürlicher Sprache, Stimmen, Computercodes und Text und erzeugt mit Installationen und Performances interaktive Möglichkeitsräume.

Alexander Tuchaček lehrt an der Züricher Hochschule der Künste.

Zur Installation:

Wir sehen auf den 16 Monitoren der Galerie b ein Text-Programmcode Amalgam, das sich kontinuierlich fortschreibt. Die grüne, leuchtende Computerschrift auf schwarzem Bildschirmhintergrund ist die Ausgabe einer Unix-Shell und erinnert an den Ausgabemodus der frühen Computer-Konsolen.

Der auf dem Bildschirm ausgegebene Text wird erzeugt durch einen von Alexander Tuchaček programmierten UNIX-Shell Code, der auf der Basis eines Textfragments aus der Novelle „The Unnamable“ von Samuel Beckett, Textvarianten generiert und diese als Audiofiles ausgibt. Wir können also sehen, wie der Computer aus Becketts Worten neuen Text erzeugt und können über die Kopfhörer der Galerie b uns diese computergenerierten Texte anhören.

Sind wir hier also konfrontiert mit einer sprachmächtigen Maschine, die uns als Kommunikationspartner anspricht? Naja – auf jeden Fall wurde diese Maschine für ihre Handlung programmiert.

Sollten wir daher nicht besser, präziser und grundsätzlicher fragen: Wer spricht tatsächlich in dieser Installation und wer kommuniziert mit uns?

Vergegenwärtigen wir uns zunächst die Aufgabe von Bildschirm und Kopfhörer. Beides sind Interfaces. Ein Interface ist eine Mensch-Maschinen-Schnittstelle. Ein Interface schafft die Verbindung zwischen 2 Informationsstrukturen, dem Benutzer und dem Computer, präziser den Intentionen und Wahrnehmungen des Benutzers und dem Programm des Computers. Wenn wir Interface als Verbindungsglied zwischen 2 Informationsstrukturen definieren, ist im Grunde genommen auch jedes Kunstwerk ein Interface. Wenn wir ein Kunstwerk betrachten, erkennen wir dort die Intentionen des Künstlers. Der Künstler kann uns also über das Interface "Kunstwerk" seine Absichten mitteilen. Dieser Vergleich hinkt nur insofern, als beim Computer das Interface in beide Richtungen wirkt: es ist sowohl Aus- und Eingabemedium. Das Kunstwerk als Interface dagegen funktioniert in der Regel nur in eine Richtung: vom Künstler zum Betrachter.

Trotzdem scheint mir diese Analogie tragfähig, wenn ich auf die Form der Interface Kommunikation schaue. Was der Künstler mit dem Kunstwerk-Interface anbietet, ist letztlich eine Handlungsanweisung für die Imagination des Betrachters. In der reinsten Form hat diese **Kunstwerk-Interface-Vorstellung** die Konzeptkunst der 1970er Jahre umgesetzt. Hier bestand das Kunstwerk oft nur noch buchstäblich in einer textlichen Handlungsanweisung an den Betrachter, die dieser in seinem Kopf auszuführen hatte.

„Die Idee wird (...) zu einer Maschine, die die Kunst macht.“ sagte dazu 1967 der Konzeptkünstler Sol LeWitt.

Idee ist dabei Konzept und Handlungsanweisung des Künstlers. Die ausführende Maschine ist das Publikum bzw. die Imagination des Publikums.

Und was der Programmierer dem Computer anbieten muss, damit dieser ein Ereignis auf einem Interface wie dem Bildschirm ausgeben kann, ist ein Computerprogramm, das dieses Ereignis erzeugt. Ein Computerprogramm ist somit nichts anderes als eine Handlungsanweisung des Programmierers an den Computer. Die Handlungsanweisung des Programmierers oder programmierenden Künstlers an den Computer bezeichnen wir als Computerprogramm, als Algorithmus.

In der Handlungsanweisung der Kunst, insbesondere der Konzeptkunst, an das Publikum, eine Parallele zum Computerprogramm zu erkennen, der Handlungsanweisung des Programmierers an den Computer, ist der große Verdienst von Peter Weibel, dem künstlerischen Leiter des ZKMs in Karlsruhe.

Peter Weibel stellt den Computer-Algorithmus als Handlungsanweisung an die Maschine in direkte Abstammungslinie zur "Idee" der Konzeptkunst: der Handlungsanweisung an das Publikum. Letzteres bezeichnet er als intuitiven Algorithmus, das Computerprogramm als exakten Algorithmus.

Verkürzt könnte man daraus also ableiten, dass Künstler, die mit Computertechnologie arbeiten, sozusagen immer doppelt-adressierte Algorithmen schreiben. Algorithmen, die auf die Maschine wirken und, indem der Künstler damit eine Intention, eine Idee verbindet, gleichzeitig auf den Kopf des Betrachters zielen, um dort eine Reaktion, einen Prozess auszulösen.

Und genau das sehen wir in dieser Installation von Alexander Tuchaček: einen doppelt-adressierte Algorithmus, der einerseits ein Bildschirm- und Kopfhörerereignis durch den Computer erzeugt und gleichzeitig unsere Imagination anspricht.

Wer also spricht in dieser Installation und wer kommuniziert mit uns?

Die erste Antwort auf diese Frage lautet: **Der Künstler.**

Doch wie eben beschrieben sind wir, die Betrachter, beteiligt am Kunstprozess. Indem wir uns mit dieser Installation auseinandersetzen, sind wir an ihrer Ausgestaltung mitbeteiligt.

In der jüdischen Legende vom Golem, einer menschenähnlichen Gestalt aus Lehm, wird dieses Wesen zum Leben erweckt durch Rabbi Löw, der ihm auf die Stirn das Wort "Wahrheit" (emeth) schreibt. Sozusagen ein Stück Programmcode, der dieses Maschinenwesen zum Leben erweckt.

Und auch in dieser Installation von Alexander Tuchaček entsteht durch Programmcode ein Ereignis, das dem Betrachter sprechend entgegentritt. Durch Sprache kommuniziert, die Kernkompetenz des Menschen. Tritt uns hier also ein

lebendig gewordener Golem gegenüber, der durch Sprachvermögen Existenz beanspruchen darf?

Wenn wir zuhören, was der Computer in dieser Installation uns zu sagen hat, hören wir Wörter und Sätze, die wenig Sinn zu ergeben scheinen.

Der Roman "The Unnamable – Der Namenlose" von Samuel Beckett, der in Text und Titel dieser Installation zugrunde gelegt wurde, besteht zur Gänze aus einem unzusammenhängenden und teilweise hysterischen Monolog und wird aus der Perspektive eines namenlosen Ichs geschildert. Ein Ich das unaufhörlich spricht, doch seine Rede wird unterspült von dem Verdacht, gar nicht am Leben zu sein und kein "Ich" zu haben.

Und genau mit dieser Kernfrage: "Hat etwas, das spricht schon dadurch Existenz, dass es sprachmächtig ist? Kann ein sprechender Computer ein "Ich" beanspruchen?" - werden wir in Alexander Tuchačeks Reenactment von Samuel Becketts "The Unnamable" konfrontiert. Eine Fragestellung, nebenbei, an der sich auch Hollywood gerade wesentlich simpler im aktuellen Kinohit "Her" abarbeitet, in der sich ein User in eine Computerstimme verliebt.

Letztlich dreht es sich um die Frage nach der Möglichkeit von künstlicher Existenz. Und wir führen diese Fragestellung als Handlungsanweisung angesichts von **code unnamable** in unserem Kopf aus. Und beantworten sie damit gleichzeitig.

Das erste sprechende Computerprogramm war ELIZA, ein Experiment von Joseph Weizenbaum aus dem Jahre 1966. Ein recht simpler Chatbot, der durch die oberflächliche Simulation eines psychotherapeutischen Gespräches, scheinbar mit seinem Gegenüber kommunizieren konnte. Und das doch so erfolgreich, dass Weizenbaums Sekretärin, gerade im Gespräch mit dem Computerprogramm ELIZA, ihren Chef aus dem Büro warf, da sie gerade in einer privaten Kommunikation sei. Wenn wir heute ELIZA nutzen, scheint es uns völlig unverständlich, wie man diesem schlichten Chatbot Intelligenz zuschreiben konnte.

Der Super-Nerd, Informatiker und Künstler Jaron Lanier, glaubt nicht an die Möglichkeit künstlicher Intelligenz und sagt, dass wir unsere Intelligenz sehr kleinreden müssen, um Computern Intelligenz zugestehen zu können. Oder anders ausgedrückt, wir müssen sehr viel projektive Phantasie aufbringen, um uns den Computer intelligent zu imaginieren. Der Golem, das Maschinenwesen, das durch Sprache zum Leben erweckt wird, ist eine Legende und entsteht in unserer Phantasie.

Wer also spricht in dieser Installation und wer kommuniziert mit uns?

Die zweite Antwort auf diese Frage lautet: **Wir, die Betrachter mit uns selbst in unsere Imagination.**

Und doch hat diese Installation eine physische, eine reale Präsenz. Der Computer spricht wortwörtlich mit uns. Auch wenn dieser Programmcode erzeugte Wortschall uns unverständlich bleibt, liegt meines Erachtens gerade im Scheitern dieser Kommunikation eine weitere wichtige Sinnschicht dieses Kunstwerkes.

Nehmen wir für den Moment an künstliche Intelligenz sei möglich, elektronische Schaltkreise könnten Bewusstsein erlangen. Wie würde dieses wohl aussehen?

Es könnte die Singularität sein, der Moment, an dem Computertechnologie so intelligent wird, dass sie sich selbst weitererzeugen und verbessern kann. Ein ernstgemeintes und ernsthaft geglaubtes Phantasma aus dem Silicon Valley von Ray Kurzweil, seit kurzem Leiter der technischen Entwicklung bei Google. Ray Kurzweil prophezeit, dass die Singularität ca 2040 eintreten wird. Als Dystopie kennen wir die Singularität aus den Terminator Filmen, als Maschinenherrschaft, die den Menschen

auszurotten trachtet. Oder es könnte der Posthumanismus sein, die angeblich nächste Evolutionsstufe von menschlichem von intelligentem Leben mit Hilfe von computergestützter Intelligenz (gerade auch zu sehen im Kino in dem Film "Transcendence" mit Johnny Depp). Oder es könnte der Roboter sein, in den man sich verlieben kann. Love and Sex with Robots prognostiziert David Levy in seinem gleichnamigen Buch und somit die bald bevorstehende Ehe zwischen Mensch und Maschine. Oder oder oder...

All diesen Phantasmen zu eigen ist, dass es künstliche Intelligenz als Gleichheit, Variante oder Weiterentwicklung der menschlichen Intelligenz imaginiert.

Was wäre, wenn sich das prognostizierte Neue als etwas ganz Anderes, Fremdes Unverständliches darstellen würde? Könnten wir es dann überhaupt erkennen?

Die Maschine in **code unnamable** tritt uns sprechend gegenüber - sagt uns aber nichts. Wir stehen dem Fremden gegenüber und sind auf uns selbst zurückgeworfen. In diese Computerstimme werden wir uns nie verlieben können wie Joaquin Phoenix in die seine in dem Film "Her".

Und vielleicht, ja vielleicht ist diese Maschine ja einfach nur eine Maschine.

Wer also spricht in dieser Installation und wer kommuniziert?

Die dritte Antwort auf die Frage lautet: **die Maschine** – aber nicht mit uns.

Juni 2014, Johannes Auer