

Digitales Journal für Philologie

Sonderausgabe # 8:

Generative Literatur.

Produktion und Rezeption im Zeichen des Codes

Hg. v. Stephanie Catani, Marlene Meuer und Niels Penke

AUTORIN

Marlene Meuer (Greifswald)

TITEL

Postdigitale Sprachkunst. Die metapoetische Imagination generativer Literaturproduktion in Zbyněk Baladrán's Videoessay *The Powerless Source of All Power*

ERSCHIENEN IN

Stephanie Catani, Marlene Meuer und Niels Penke (Hg.): *Generative Literatur. Produktion und Rezeption im Zeichen des Codes*. Sonderausgabe # 8 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (1.2024)/www.textpraxis.net/

URL: <https://www.textpraxis.net/marlene-meuer-postdigitale-sprachkunst>

URN: urn:nbn:de:hbz:6-86988443007

DOI: 10.17879/86988442661

URN und DOI dienen der langfristigen Auffindbarkeit des Dokuments.

EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Marlene Meuer: »Postdigitale Sprachkunst. Die metapoetische Imagination generativer Literaturproduktion in Zbyněk Baladrán's Videoessay *The Powerless Source of All Power*«. In: Stephanie Catani, Marlene Meuer und Niels Penke (Hg.): *Generative Literatur. Produktion und Rezeption im Zeichen des Codes*. Sonderausgabe # 8 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (1.2024). URL: <https://www.textpraxis.net/marlene-meuer-postdigitale-sprachkunst>, DOI: 10.17879/86988442661.

IMPRESSUM

Textpraxis. Digitales Journal für Philologie
ISSN 2191-8236

Universität Münster
Graduate School Practices of Literature
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster

Redaktion dieser Ausgabe:
Nursan Celik, Dominik Hübschmann,
Y. Su Kolsal, Rita Maricocchi,
Michael A. Mason, Dominik Mika,
Laura Reiling

textpraxis@uni-muenster.de



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 Internat. Lizenz.

AUTHOR

Marlene Meuer (Greifswald)

TITLE

Postdigitale Sprachkunst. Die metapoetische Imagination generativer Literaturproduktion in Zbyněk Baladrán's Videoessay *The Powerless Source of All Power*

PUBLISHED IN

Stephanie Catani, Marlene Meuer and Niels Penke (ed.): *Generative Literatur. Produktion und Rezeption im Zeichen des Codes*. Special Issue # 8 of *Textpraxis. Digital Journal for Philology* (1.2024)/www.textpraxis.net/en/

URL: <https://www.textpraxis.net/en/marlene-meuer-postdigitale-sprachkunst>

URN: urn:nbn:de:hbz:6-86988443007

DOI: 10.17879/86988442661

URN und DOI serve the long-term searchability of the document.

RECOMMENDED CITATION

Marlene Meuer: »Postdigitale Sprachkunst. Die metapoetische Imagination generativer Literaturproduktion in Zbyněk Baladrán's Videoessay *The Powerless Source of All Power*«. In: Stephanie Catani, Marlene Meuer and Niels Penke (ed.): *Generative Literatur. Produktion und Rezeption im Zeichen des Codes*. Special Issue # 8 of *Textpraxis. Digital Journal for Philology* (1.2024). URL: <https://www.textpraxis.net/en/marlene-meuer-postdigitale-sprachkunst>, DOI: 10.17879/86988442661.

IMPRINT

Textpraxis. Digital Journal for Philology
ISSN 2191-8236

Universität Münster
Graduate School Practices of Literature
Germanistisches Institut
Schlossplatz 34
48143 Münster
Germany

Editorial Board of this Issue:
Nursan Celik, Dominik Hübschmann,
Y. Su Kolsal, Rita Maricocchi,
Michael A. Mason, Dominik Mika,
Laura Reiling

textpraxis@uni-muenster.de

MARLENE MEUER (GREIFSWALD)

Postdigitale Sprachkunst

Die metapoetische Imagination generativer Literaturproduktion
in Zbyněk Baladán's Videoessay *The Powerless Source of All
Power*¹

Einleitung: ›Postdigital‹ – ein Modewort und seine Verwendungsweisen

Möchte man das Feld von Literatur und generativer Codeliteratur systematisch vermessen, so wie es in dieser Sonderausgabe von *Textpraxis* angestrebt wird, sind verschiedene Kategorisierungen möglich. Unsere Ausgabe unterscheidet perspektivisch zwischen *Produktion* und *Rezeption*; daraus resultieren weitere Binnendifferenzierungen. Vermittels Programmcodes *produzieren* kann nur *Digitale Literatur* im emphatischen Sinne: nämlich solche, die nicht nur *born digital* ist, sondern auch im Digitalen selbst den neuen ästhetischen Ausdruck sucht. Reflexive Rezeptionszeugnisse von Algorithmen und KI sind demgegenüber in verschiedenen literarischen Erscheinungsformen möglich. Zu unterscheiden ist hier mindestens Literatur im konventionellen Sinn (hier verstanden als literarische Texte in typographischer Form²) von solchen Kunstformen des Literarischen, welche dieselbe *jenseits konventioneller Typographie und/oder Textualität* neu erfinden und folglich *multimodal und intermedial* beschaffen sind, dabei mitunter auf digitale Techniken zurückgreifen, doch ohne dass dieselben konstitutiv für ihre

1 | Gedanken rund um diesen Text konnte ich im Rahmen eines Josef Dobrovský Fellowships in Prag und als Fellow am Wissenschaftskolleg in Greifswald vertiefen. Der Tschechischen Akademie der Wissenschaften und dem Alfred Krupp Wissenschaftskolleg danke ich für die Förderung. Für ergiebige Diskussionen und wertvolle Hinweise zu diesem Beitrag danke ich auch Zbyněk Baladrán, Stephanie Catani, Niels Penke, Elias Kreuzmair, Christoph Kleinschmidt sowie Eckhard Schumacher und den Teilnehmenden des Greifswalder Forschungskolloquiums NDL.

2 | Ein Beispiel für solch ›konventionelle‹ Literatur sind etwa ›Romane‹, die im Zentrum des öffentlichen Interesses stehen, weil mächtige Valorisierungsinstanzen und publikumswirksame Foren für sie bestehen, wie die großen Buchmessen und spezifische Preise.

Ästhetik wären. Mit Florian Cramer und Friedrich W. Block wird dieser spezifische Typus hier als *Postdigitale Sprachkunst* bezeichnet³ und damit in Anlehnung an den musik- und kunstwissenschaftlichen Diskurs⁴ ein poetologischer und ästhetischer Begriff des Postdigitalen im Bereich des Literarästhetischen erprobt und von einem soziologischen und produktionstechnischen unterschieden. Als ›soziologisch‹ und ›produktionstechnisch‹ lässt sich eine solche Perspektive bezeichnen, die den Begriff auf einen allgemeinen Zustand *nach der Digitalisierung* festlegt,⁵ in dem sowohl Analoges wie Digitales aufgehoben ist⁶ und sich grundsätzlich fast alle Schreibenden digitaler Techniken bedienen.⁷ Spezifische ästhetische Konzepte wurden demgegenüber im musik- und kunsttheoretischen Diskurs mit diesem Begriff bezeichnet – und auch die frühen Pioniere der Digitalen Literatur scheinen auf ästhetische Abgrenzungen mit diesem Terminus gezielt zu haben, als sie selbst das Ende Digitaler Literatur und einen Trend hin zum Postdigitalen verkündeten⁸ und sich folglich in ihrer eigenen künstlerischen Arbeit mitunter von digitalen Medien ein Stück weit abwandten. Unter ästhetischen und gattungstheoretischen Gesichtspunkten scheint es daher aufschlussreich, danach zu fragen, worin die Unterschiede zwischen *Digitaler* und *Postdigitaler Literatur* bestehen könnten.⁹

3 | Von Florian Cramer entlehne ich die ästhetisch akzentuierte Definition des ›Postdigitalen‹, von Friedrich W. Block die poetologische Perspektive und den Begriff der ›Sprachkunst‹. Vgl. Florian Cramer: »What Is ›Post-digital?« In: David M. Berry u. Michael Dieter (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. Basingstoke / Hampshire 2015, S. 12–26.; Friedrich W. Block: *poesis. Rück-blick auf die digitale Poesie*. Klagenfurt / Graz 2015; sowie ders. (Hg.): *Poesis. Sprachkunst / Language Art*. Kassel 2019.

4 | Siehe hierfür die Zusammenfassung einiger ästhetischer Positionen bei Florian Cramer: »Nach dem Koitus oder nach dem Tod? Zur Begriffsverwirrung von ›Postdigital‹, ›Post-Internet‹ und ›Post-Media««. In: Franz Thalmair (Hg.): »Postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens.« In: *KUNSTFORUM International* 242 (9-10/2016), S. 55–67.

5 | Franz Thalmair stellt für den von ihm herausgegebenen Themenschwerpunkt des *KUNSTFORUM International* über ›Postdigitalität‹ fest: »Unser Alltag ist derart von digitalen Technologien durchdrungen, dass diese mustergültig, ja geradezu banal geworden sind« und konstatiert, »dass digitale Technologien auf inhaltlicher, formaler und materieller Ebene Auswirkungen auf das zeitgenössische Kunstschaffen haben und jegliche künstlerische Produktions-, Rezeptions- und Distributionsvorgänge mitgestalten. Das Digitale ist gleichzeitig allgegenwärtig wie unsichtbar, ein Widerspruch der als postdigitaler Zustand beschrieben wird«. (»Postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens.« In: *KUNSTFORUM International* 242 (9-10/2016b), o. S. [S. I]).

6 | Diese Perspektive verfolgen Hannes Bajohr und Annette Gilbert in ihrem Band *Digitale Literatur II* von 2021. Vgl. dazu dies.: »Platzhalter der Zukunft: Digitale Literatur II (2001 → 2021)«. In: Dies. (Hg.): *Digitale Literatur II. Sonderband Text+Kritik*. München: 2021b, S. 7–21, hier S. 9f.

7 | Eine eher produktionstechnisch akzentuierte Definition legen Hanna Hamel und Eva Stubenrauch (Hg.) ihrem Band *Wie postdigital schreiben? Neue Verfahren der Gegenwartsliteratur* zugrunde (Bielefeld 2023), indem sie »nach der Vielfalt der bereits existierenden ästhetischen und praktischen Verfahrensweisen unter postdigitalen Bedingungen« fragen und ›Postdigitalität‹ dabei als eine Zeit definieren, in der die »Digitalisierung weniger als Revolution denn als Normalzustand unseren Umgang mit Texten bestimmt« (S. 9f.).

8 | Block diagnostiziert im Jahr 2015 eine »Endzeitstimmung« (*poesis*, S. 8) auf dem Gebiet der Digitalen Poesie und erklärt damit die »neue Mode des ›Post-Digitalen«« (ebd., S. 8).

9 | Zugunsten der Spezifik des Bezeichneten haben Bajohr und Gilbert ihren eigenen Band *Digitale Literatur* und nicht *Postdigitale Literatur* genannt, obwohl sie eingangs konstatieren, dass jenes in diesem aufgehoben sei. Doch da es in ihrem Band um neuartige »poetische Möglichkeiten des Digitalen« geht (»Platzhalter der Zukunft«, S. 7), und nicht nur um die allgemeine Feststellung, dass das Digitale »inzwischen [...] alle Lebensbereiche erfasst hat« (ebd., S. 9), wofür der Terminus des *Postdigitalen* inzwischen zumeist verwendet wird, erscheint die Titelwahl konsequent, zumal die beiden Herausgebenden damit ihrerseits eine poetische Traditionslinie fortschreiben, die gezielt

Angesichts der Vielfalt an Verständnisweisen und Verwendungen des Attributs ›postdigital‹, die inzwischen existieren (Cramer spricht von ›Begriffsverwirrung‹¹⁰), sei festgehalten, dass sich im wissenschaftlichen Diskurs bisher vor allem zwei Verwendungsweisen unterscheiden lassen, die hier als eine *allgemeine* und eine *engere* Definition von ›postdigital‹ bezeichnet werden sollen: Die ›allgemeine Definition‹ ist diejenige, die weiter oben als die ›soziologische‹ und ›produktionstechnische‹ Perspektive erwähnt wurde: Digitalität bedeutet aus dieser Optik Alltag und Normalität; reflektiert wird ein gesellschaftlicher Zustand, in dem Digitales und Analoges vielfältige Beziehungen eingehen. Ein ›engeres‹ Begriffsverständnis rückt demgegenüber vor allem jene ästhetischen Diskurse in den Fokus, die sich um eine Beschreibung solcher künstlerischen Praktiken bemühen, die mit bisherigen Attributen noch nicht hinreichend erfasst wurden, darunter allem voran solche, die sich von digitalen Medien als Movers neuer ästhetischer Ausdrucksformen abwenden, obgleich sie sich selbst digitaler Technologien bedienen¹¹ und die in diesem Zuge das ›digitale Zeitalter‹ selbstreflexiv werden lassen.¹² Die ästhetischen Erscheinungsformen, die mit dem Terminus ›Postdigitale Literatur‹ sinnvoll erfasst werden können,¹³ sind zweifellos vielfältiger als jene Ausprägung, die hier nachfolgend vorgestellt wird.¹⁴ Um diese Spezifik des ästhetischen Subtypus zu unterstreichen, wird der von Block stark gemachte Begriff der *Sprachkunst* aufgegriffen,¹⁵ zumal Block mit seiner Begriffsdefinition explizit auf das Cross-Over zwischen den Künsten zielt (›Sprach-Kunst‹): auf eine Literatur, die sich von der Festlegung auf Typographie und Textualität befreit hat und sich vermittels anderer Medien und Künste neu erfindet. Dazu, das Sensorium für diesen spezifischen literarischen Subtypus zu schärfen, möchte dieser Beitrag einladen, indem er zunächst eine Unterscheidung von Digitaler und Postdigitaler Ästhetik vorschlägt (Kap. 1), verschiedene literarische Sichtweisen auf KI idealtypisch auffächert (Kap. 2) und sich sodann in einer hier als ›Postdigitale Sprachkunst‹ typologisierten Adaption von KI vertieft (Kap. 3–8).¹⁶

selbstreflexiv digitale Medienästhetiken eruiert (vgl. ebd., S. 10). – Dieselbe Frage danach, worin die Unterschiede zwischen ›Digitaler‹ und ›Postdigitaler Literatur‹ bestehen könnten, untersucht anhand ganz anderer Genretypen Elias Kreuzmair, er widmet sich der »konventionellen Romanliteratur«, Elias Kreuzmair: »Die Zukunft der Gegenwart (Berlin, Miami). Über die Literatur der ›digitalen Gesellschaft‹«. In: Hannes Bajohr u. Annette Gilbert: *Digitale Literatur II. Sonderband Text+Kritik*. München 2021, S. 35–46, hier S. 36.

10 | So schon im Untertitel des Beitrags »Nach dem Koitus oder nach dem Tod?«, der lautet nämlich: »Zur Begriffsverwirrung von ›Postdigital‹, ›Post-Internet‹ und ›Post-Media‹«.

11 | Cramer, im Anschluss an die Diskurse in anderen künstlerischen Disziplinen.

12 | Ob Selbstreflexivität allein als Distinktionsmerkmal hinreichend wäre, erscheint fraglich, zumal sich Digitale Poesie schon seit ihrem Beginn an kritisch und selbstreflexiv mit digitalen Strukturen beschäftigt hatte. Siehe hierzu den Beitrag von Christiane Heibach in dieser Ausgabe.

13 | Einen Eindruck vom weiten Feld der literarischen Schreibweisen nach der Digitalisierung (ohne Festlegung auf ›digital‹ oder ›postdigital‹ und ohne Beispiele des hier vorgestellten speziellen Subtypus der ›Sprach-Kunst‹) bietet etwa der Band von Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher: *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*. Berlin 2022.

14 | »Konventionelle Romanliteratur«, die als »postdigitale Literatur« reflektiert werden kann, stellt Elias Kreuzmair vor (»Die Zukunft der Gegenwart (Berlin, Miami)«, S. 36).

15 | Friedrich W. Block: *Poesis. Sprachkunst / Language Art*. Kassel 2019.

16 | Da der Begriff des Postdigitalen inzwischen in einigen Verständnisweisen nicht mehr primär für die Abwendung von genuin digitalen Kunstformen und/oder die kritische Reflexion digitaler Techniken steht, sondern zuweilen alles, was irgendwie (partiell) digital ist oder Digitalität reflektiert, in ihm aufgeht, rückt er in manchen Verwendungszusammenhängen in die Nähe eines anderen Begriffes, der ursprünglich klar von ihm unterschieden war, nämlich in die Nähe des Terminus *Post-Internet*: »Die Kunst, die unter diesem Label firmiert, reflektiert [...] eine durchs kommerzielle

1. Digitale und Postdigitale Sprachkunst

Sowohl für die Digitale als auch für die Postdigitale Sprachkunst gilt, dass sie insofern an avantgardistische Traditionen anschließen, als sie systematisch die Auflösung von Grenzen zu anderen Künsten ausloten, das Literarische in anderen Kunstformen neu erfinden, dabei ihre Poetizität reflektieren und über ›neue‹ Medien aufklären.¹⁷ In diesem Sinne werden beide der Gattung der experimentellen Poesie zugerechnet. Es handelt sich dabei um eine Zuordnung, die auch von den entsprechenden Künstlerinnen und Künstlern selbst forciert wird,¹⁸ und dies bereits seit den frühen Arbeiten zur Digitalen Literatur von Friedrich W. Block.¹⁹ Noch Hannes Bajohr definiert für das Feld von Kunst und KI »Experimente« im Sinn der Historischen Avantgarden, als Anstrengungen zur Erforschung neuer Formen.²⁰ Von KI handelt auch das künstlerische Video *The Powerless Source of All Power* von Zbyněk Baladrán,²¹ das im Zentrum dieses Beitrags steht. Dennoch ist das Video nicht mehr der Digitalen Sprachkunst zuzuordnen, zumindest dann nicht, wenn man als Digitale Poesie solche Werke definiert, die das Digitale selbst als Reflexionsmedium und/oder originelles ästhetisches Ausdrucksmittel

Internet geprägte Gegenwarts- und Alltagskultur« (Cramer: »Nach dem Koitus oder nach dem Tod?«, S. 57). Aus diesem Grund vereinnahmt der Künstler, aus dessen Oeuvre das diskutierte Werkbeispiel stammt, den Begriff auch *nicht* für sich. Er bietet ihm kein Identifikationspotential, denn genau dies, also *post-internet*, ist es, was er selbst mit dem Begriff *postdigital* assoziiert. (Ich beziehe mich auf ein Gespräch mit Zbyněk Baladrán in Prag am 20. September 2023.) Demgegenüber schließt der vorliegende Beitrag mit seinem Begriffsverständnis nicht an *Post-Internet*, sondern an die älteren, sehr spezifischen Prägungen in der Musik- und Kunstwissenschaft an, wo er ursprünglich meinte: *die Abwendung von Digitalität als ästhetischem Movens in einer per se digitalen Welt*. Dies ist ein Gestus, von dem auch Baladrán selbst meint, dass sie seine Werke treffend charakterisieren. Die Traditionslinie, in welche er sein Werk terminologisch gestellt sehen will, ist diejenige des *Postkonzeptualismus*.

17 | Bereits der Begriff der *Digitalen Literatur* wurde ursprünglich als ein solcher definiert, der sich durch ein Set an ästhetischen Charakteristika auszeichnet und nicht etwa bloß ›digitalisiert‹ ist oder Digitalität zum Erzählgegenstand hat. »Digitale Literatur kann allgemein definiert werden als eine künstlerische Ausdrucksform, die der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedarf, weil sie sich durch mindestens eines ihrer spezifischen Merkmale auszeichnet: Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung«, so Simanowski im Jahr 2009 (Roberto Simanowski: »Literatur, Bildende Kunst, Event? Grenzphänomene in den neuen Medien«. In: Fotis Jannidis u. a. (Hg.): *Grenzen der Literatur. Zu Begriff und Phänomen des Literarischen*. Berlin / New York 2009, S. 621–638, hier S. 621). Diese Definition war einige Zeit nahezu kanonisch, wurde etwa von Simone Winko wiederaufgegriffen. Vgl. »Literatur und Literaturwissenschaft im digitalen Zeitalter. Ein Überblick«. In: *Der Deutschunterricht* 5 (2016), S. 2–13; hier S. 4f. Um noch stärker hervorzuheben, dass es in diesem Kontext nicht um konventionelle Literatur geht, also etwa um Romane, die auf einem PC verfasst wurden oder Digitalität als Sujet reflektieren, spreche ich nicht von Digitaler ›Literatur‹, sondern wähle auch hier den von Block stark gemachten Begriff der ›Sprachkunst‹.

18 | Auf diese Tradition bezieht sich auch Hannes Bajohr: »Keine Experimente. Über künstlerische Künstliche Intelligenz«. In: *Merkur* 75.864 (2021), S. 33.

19 | Siehe hierzu seine versammelten Aufsätze in Block: *poesis*.

20 | Bajohr: »Keine Experimente«, S. 40.

21 | Siehe <https://www.zbynekbaladrán.com/powerless-source-of-all-power-difficulties-to-describe-the-truth-peer-to-peer-protocol-v-e/> (zuletzt eingesehen am 5. April 2024).

verwenden,²² wie etwa die Code Poetry²³ oder die meisten Formexperimente der Generativen Literatur.²⁴ Demgegenüber bedient sich Postdigitale Sprachkunst zwar mitunter digitaler Techniken, doch sucht sie neue oder originelle ästhetische Formen nicht darin.²⁵ Trotzdem führt sie über den vordigitalen Avantgardismus hinaus, zumal sie mit der Digitalen Sprachkunst wichtige Gemeinsamkeiten aufweist: Erstens befreien beide das Literarische von der Festlegung auf typographische ›Textualität‹; zweitens bedienen sie sich der medientechnischen Möglichkeiten des Computers oder reflektieren und reagieren auf diese; drittens kombinieren sie oftmals auf neuartige Weise Sprachliches, Auditives und Visuelles.²⁶ Beide vermögen Fusionen der Künste zu realisieren – jedoch vermittelt unterschiedlicher Formästhetiken.²⁷ Unterschieden von Digitalen Kunstarten, evozieren Postdigitale Ästhetiken nicht selten Motive und Elemente des vordigitalen Zeitalters und seiner analogen Medien und verfolgen eine Fehlerästhetik des Materials, die darauf zielt, die Materialität von Speichermedien erlebbar zu machen.²⁸ – Der Merkmalskatalog wäre fortzusetzen, sofern man eine spezifisch Postdigitale Ästhetik im Bereich des Literarischen identifizieren und nicht per se jedes nach 2010 entstandene oder

22 | »Digitale Poesie beschäftigt sich künstlerisch mit Sprachgebrauch unter den Bedingungen und Möglichkeiten von Computertechnologie,« so Block (*poesis*, S. 11) in jenem Beitrag, in welchem er in der zeitgenössischen Kunstszene eine Wende hin zum Postdigitalen konstatiert. Während im jüngsten Sprachgebrauch die beiden Begriffe oft ineinander übergehen, unterscheidet Block demnach digitale von postdigitaler Kunst.

23 | Siehe hierzu den Beitrag von Christiane Heibach »Code und Kritik. Programmierung als Subversion« in dieser *Textpraxis*-Ausgabe, die darstellt, wie die Codeliteratur einerseits die künstlerisch-sprachlichen Möglichkeiten des Programmierens auslotet und sich andererseits selbstreflexiv-subversiv zu einer digitalen Kultur und ihrer Medienästhetik verhalten. Der vorgeschlagenen Begriffsunterscheidung zufolge würde es sich um ›Digitale Literatur‹ *par excellence* handeln. Dem entspricht, dass in Heibachs Beitrag der Begriff des Postdigitalen nicht vorkommt; sie orientiert sich vielmehr auch terminologisch am Konzept des ›Codework‹.

24 | Eine Einschränkung für die Generative Literatur gilt dann, wenn man dem Begriffsverständnis von Stephanie Catani folgt, die solche Werke mit dem Begriff des ›Postdigitalen‹ versieht, die sich kritisch mit den digitalen Möglichkeiten auseinandersetzen, die sie selbst nutzen. Siehe hierzu Stephanie Catani: »Art is the only ethical use of AI.« Generative Kunst zwischen Begrenzung und Entgrenzung.« Erscheint vorauss. 2024 in: Marlene Meuer, Markus Kersten u. Sarah Hegenbart (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter*. Berlin.

25 | Friedrich W. Block reflektiert die »Endzeitstimmung« digitaler Ästhetik und »die neue Mode des ›Post-Digitalen‹« mit den Worten: »Was definitiv nicht mehr trägt und eigentlich noch nie in der Entwicklung digitaler Poesie (oder des weiten, mit verwandten Begriffen angezeigten Feldes) getragen hat, ist der Hype des Digitalen als Movens des ästhetisch Progressiven, Brandneuen, Avantgardistischen. Digitales, das heißt computerbasiertes Schreiben ist heute als Kulturtechnik etwas derart Triviales, dass sich daraus an sich kein ästhetischer Mehrwert ziehen lässt« (Block: *poesis*, S. 8).

26 | Vgl. hierzu auch Blocks Charakterisierung der New Media Poetry, resp. Digital Poetry aus dem Jahr 1997; abgedruckt in Block: *poesis*, S. 56–73, hier S. 57.

27 | Wobei die Fusion der Künste in der jüngsten Digitalen Literatur, gerade in solchen Ausprägungen, die durch KI neuen Aufschwung erhalten, bisher oft von untergeordneter Bedeutung ist.

28 | Zur Fehlerästhetik des Materials vgl. die musikwissenschaftlichen Publikationen: Kim Cascone: »The Aesthetics of Failure: ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Computer Music«. In: *Computer Music Journal* 24.4 (2000), S. 12–18; Rolf Großmann: »Spiegelbild, Spiegel, leerer Spiegel. Zur Mediensituation der Clicks & Cuts«. In: Marcus S. Kleiner u. Achim Szepanski (Hg.): *Soundcultures: Über elektronische und digitale Musik*. Frankfurt a. M. 2003, S. 52–68; Jan Torge Claussen: »Audio-Hacks: Apparative Klangästhetik medientechnischer Störungen«. *Die Attraktion des Apparativen*. Paderborn 2020, S. 203–218; sowie ders.: »Risse in der Schallmauer – Grenzen zwischen musikalischer KI und phonographischen Stimmen«. Erscheint vorauss. 2024 in: Marlene Meuer, Markus Kersten u. Sarah Hegenbart (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter*. Berlin 2024 [vgl. insb. die neunte Seite des Beitrags].

jedes selbstreflexiv medienkritische Werk unter diesem Begriff subsumieren wollte. Als Beispiel für solche Charakteristika, die in den Kunst- und Musikwissenschaften unter ›Postdigitaler Ästhetik‹ diskutiert werden, stellt dieser Beitrag Baladráns Videoessay *The Powerless Source of All Power* vor.²⁹ Denn das hier besprochene Video ist zwar auf die Realisierung im Medium des Computers angewiesen, doch generiert es nicht vermittels einer neusten medientechnologischen Errungenschaft bis dato nicht möglich gewesene Formen, sondern im Gegenteil: Hier werden mit dem Gestus der Distanzierung Entwicklungen rund um maschinell generierte Sprache kritisch hinterfragt. Dabei führt es nicht nur visuell zurück zu den analogen Medien des vordigitalen Zeitalters, sondern setzt auch wiederholt eine typisch Postdigitale Fehlerästhetik ein.

2. Grenzen von KI – Positionen der zeitgenössischen Literatur

Innerhalb des literarischen Feldes lassen sich verschiedene Positionen in Bezug auf KI idealtypisch unterscheiden. Nur drei davon sollen hier skizzenhaft einander gegenübergestellt werden, weil sie auf je eigene Weise am Experimentellen partizipieren und sich signifikant hinsichtlich der Einschätzung der ›Grenzen von KI‹ unterscheiden. *Erstens*: Die *Digitale Literatur* verortet sich selbst in experimenteller Tradition³⁰ und sieht – Hannes Bajohr zufolge – gerade in den ›Grenzen‹, d. h. in der ›Schwachen KI‹ das ästhetische Potential von KI. *Zweitens*: In der *konventionellen Gegenwartsliteratur* tritt KI in ganz unterschiedlicher Gestalt auf.³¹ Konventionell in konservativem Sinne bietet sich jene kleine Schrift dar, die Daniel Kehlmann im Frühjahr 2021 veröffentlichte und aufgrund derer das Thema ›KI und Literatur‹ in Deutschland kurzzeitig einige Aufmerksamkeit in den Feuilletons und Kulturzeitschriften erlangte.³² In dem Essay mit dem Titel *Mein Algorithmus und ich* schildert der Romancier den misslingenden Versuch, mit einer KI eine kohärente Geschichte zu verfassen. Diese Position wird man insofern als ›konservativ‹ betrachten dürfen, als Kehlmann die KI nicht als Medium der Innovation betrachtet, sondern sie nur daran misst, inwiefern sie seine eigene Poetik zu realisieren vermag. Kurz nach Erscheinen von Kehlmanns Essay veröffentlichte Bajohr

29 | Kunstwerke, die stärker das Auditive akzentuieren und unter diesem Terminus erfasst werden könnten, weil sie vermittels digitaler Techniken die Fusion der Künste realisieren, sind etwa diejenigen von Pavel Novotný; siehe hierzu ders.: »Zwischen dem Digitalen und Analogen. Zu meinen radiophonen Kompositionen.« In: Marlene Meuer (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter. Künstlerinnen und Künstler über ihre Werke*. Stuttgart 2024, S. 13–16. Vgl. auch meine kurze Besprechung dazu: »Künstlerinnen und Künstler über ›Grenzen‹ im digitalen Zeitalter«. In: Dies. (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter. Künstlerinnen und Künstler über ihre Werke*. Stuttgart 2024, S. 5–12; hier S. 6f. Einen Eindruck von der Vielfalt dessen, was unter dem Terminus der ›Sprachkunst‹ erfasst werden kann (ohne Festlegung auf ›digital‹ oder ›postdigital‹, aber als Antwort darauf, wie die Digitalisierung die »künstlerische Arbeit mit Sprache« (S. 6) verändert hat), bietet der Katalog von Block: *POESIS. Sprachkunst | Language Art*.

30 | Verschiedene zeitgenössische literarische ›Experimente‹ mit KI stellt Stephanie Catani vor: »›Erzählmodus an.« Literatur und Autorschaft im Zeitalter künstlicher Intelligenz«. In: *Jahrbuch der Deutschen Schillergesellschaft* 64 (2020), S. 287–310, hier S. 256–266.

31 | Für unterschiedliche Bearbeitungen von KI als literarischem Sujet siehe Catani: »›Erzählmodus an.« Catani behandelt verschiedene Adaptionen und Ausgestaltungen in der Gegenwartsliteratur; vgl. hierzu bes. S. 304–307.

32 | Daniel Kehlmann: *Mein Algorithmus und ich. Stuttgarter Zukunftsrede*. Stuttgart 2021. Eine kurze Zusammenfassung der Schrift und des feuilletonistischen Echos bietet Catani: »›Erzählmodus an.«, S. 247f.

einen Aufsatz mit dem Titel *Keine Experimente*, der mit dem polemischen Satz eröffnet: »Daniel Kehlmann hat kein Buch mit einer Künstlichen Intelligenz geschrieben; darüber hat er jetzt ein Buch geschrieben.«³³ Bajohr nimmt die sogenannte *Stuttgarter Zukunftsrede* von Kehlmann zum Anlass, um seine Unterscheidung zwischen starker und schwacher künstlerischer KI darzulegen. Die Unterscheidung von starker und schwacher KI an sich ist bereits seit John Searle kanonisch.³⁴ In Analogie dazu spricht Bajohr von starker und schwacher *künstlerischer* KI. Während der starken künstlerischen KI die Annahme von Selbstständigkeit zugrunde liegt und sie »die Duplikation des gesamten Herstellungsprozesses von Kunst zur Aufgabe«³⁵ hätte, besitzt die schwache künstlerische KI im künstlerischen Prozess lediglich eine Assistenzfunktion. Sie übernimmt in diesem Rahmen nur Teilaufgaben. Gerade in diesem Experimentieren mit dem Anderen sieht Bajohr das künstlerische Potential der KI. *Drittens: Der Videoessay The Powerless Source of All Power* (2018) des Prager Künstlers Zbyněk Baladrán steht zwar ebenfalls in der Tradition Experimenteller Poesie. Schon im Poetismus, dem spezifisch tschechischen Beitrag zu den Historischen Avantgardebewegungen, hatte sich dort das Literarische andere Künste und Medien erobert. Doch reflektiert dieses Video die Entwicklungen rund um KI, ohne dass diese selbst dabei Gegenstand des Experimentierens werden würde. Im Gegenteil: Entwicklungen rund um Künstliche Intelligenz werden in diesem Video kritisch hinterfragt. Nicht nur formästhetisch, durch die Überschreitung der Kunstarten vermittelt digitaler Techniken, sondern auch seinem Gehalt nach ist das Video daher der *Postdigitalen Sprachkunst* zuzurechnen.

3. Mediensatirische Adaption und dystopische Reflexion von KI in dem Videoessay *The Powerless Source of All Power*

Das Video *The Powerless Source of All Power* lässt sich sowohl als dramatische Dystopie als auch als medienkünstlerische Satire betrachten. Dabei ist bemerkenswert, wie genau es in spezifisch literarisch-medienkünstlerischer Form nicht nur an die künstlerischen, sondern auch an die technischen, soziologischen und politischen Diskurse rund um KI anschließt. So ist die Tendenz zur Anthropomorphisierung von KI ein fester Topos des soziologischen Diskurses,³⁶ und dessen Reflexion bildet ein Leitmotiv des Videos. Auf der Webseite, auf der das Video dargeboten wird, ist ihm ein einführender Text vorangestellt, welcher genau dies als ein Grundzug des Videos exponiert: »The human tendency to anthropomorphise the unknown, attributes to artificial intelligence ability to think. It's no different in this short video essay. What does the vast area of the non-human unconscious look like? Similarly unreadable as the human one.«³⁷ Das Video stellt das Unbewusste also als etwas Unlesbares dar. Tatsächlich spielt es mit ästhetischen

33 | Bajohr: »Keine Experimente«, S. 32.

34 | John R. Searle: »Minds, Brains, and Programs«. In: *Behavioral and Brain Sciences* 3,3 (9/1980), S. 417–424.

35 | Bajohr: »Keine Experimente«, S. 34.

36 | Siehe hierzu Christoph Drösser: *Wenn die Dinge mit uns reden. Von Sprachassistenten, dichten Computern und Social Bots*. Berlin 2020, S. 26f.

37 | Der Text des Videos wird in diesem Beitrag gemäß der Darstellung auf der Webpräsenz von Zbyněk Baladrán zitiert (<https://www.zbynekbaladrán.com/powerless-source-of-all-powerdifficulties-to-describe-the-truth-peer-to-peer-protocol-v-e/>), ohne dass nachfolgend jedes Mal der Link mitgeführt wird.

Gestaltungsmitteln, die seine Rezeption erschweren. Dazu zählt nicht nur die für jedes literarische Werk der Videokunst konstitutive Herausforderung der Rezipierenden durch die gleichzeitige Darbietung von Text, Ton und Bild, sondern etwa auch, dass in den Überschriften die Buchstaben so arrangiert werden, dass die Worte kaum lesbar sind. Da das Wortarrangement kinetisch bewegt ist, wird so der Vorstellung einer zufälligen Kombination von Elementen einer Datenbank, deren prozessuale Genese undurchschaubar ist, auch visuell Ausdruck verliehen. Genau von solchen Prozessen spricht das Video sowohl im Expositionsteil als auch in drei der insgesamt sechs Zwischenüberschriften. Ein Blick in das Video legt nahe, dass es dabei die Vorstellungsmuster des Menschlichen und des Maschinellen wiederholt ineinander spiegelt. Wie es den Rollentausch von Mensch und Maschine visuell inszeniert, erläutert die kleine Einführung selbst: »The narrative is based on various distortions of only two images, as well as the emergence of fragments of unconscious speeches that show the impossibility of full consciousness.«³⁸ Verzerrung, Monotonie und Disruption prägen also die Ästhetik des Videos. Doch führt es damit nicht die Grenzen von KI vor Augen, sondern umgekehrt: Es imaginiert deren grenzenlose Potenz und damit Szenarien der Selbstentmündigung des Menschen. So erklärt sich der paradoxe Titel *The Powerless Source of All Power*, der einem Text des tschechischen marxistischen Philosophen Karel Kosík (1926–2003) entlehnt wurde, in dem dieser die Entmachtung des souveränen Volkes in repräsentativen Demokratien reflektiert. »He described the growing inability of citizens in democratic elections to influence real politics despite the declared power of the people.«³⁹ Mit der Macht, die das Volk im Zuge der Wahl seinen Repräsentanten verleiht, versagt es sich zugleich auch die Möglichkeit, seine Lebensverhältnisse selbst politisch zu gestalten. Eine Analogie, so erläutert der Einführungstext, ist für den Bereich des technischen Aufschwungs zu verzeichnen; sie bedeutet eine Machtbescheidung des Menschen: »The technology world will not bring relief, but analogous problems arising from the constraints imposed by physical constants and the policies produced by them.«⁴⁰ Der Einführungstext spricht vom Entstehen von »Zwangssituationen« (»constraints«). Es geht also nicht um die Grenzen der Technik, sondern im Gegenteil um die Imagination von deren Omnipotenz, welche im Gegenzug die Heteronomie des Menschen generiert. Mehr noch: Der Mensch hat im Video allenfalls insofern einen Ort, als das Technische Reminiszenzen an ihn bietet. Der Mensch ist nur dadurch präsent, dass er das Technische, wie die Einführung pointiert, anthropomorphisiert; denn die technischen Funktionsweisen sind nach seinem Ebenbild geschaffen. Legt man John Searles Unterscheidung von starker und schwacher KI zugrunde, dann handelt es sich in Baladráns Video ganz offenkundig um starke KI, die den Menschen wortwörtlich ersetzt. Da diese KI sogar künstlerisch und literarisch-produktiv in Erscheinung tritt, kann man sie als starke künstlerische KI im Sinne Bajohrs bezeichnen. Denn der Videoessay besteht durchweg aus Texten, die in der Fiktion von Maschinen generiert wurden.

38 | Ebd.

39 | Ebd.

40 | Ebd.

4. Neoavantgardistische Gestaltungsmittel

Das Video eröffnet mit einem Arrangement des Titels *The Powerless Source of All Power* und der ersten Zwischenüberschrift »Text generated as a response to a request to instruct the user« (00:18–00:27) (s. Abb. 1). Weiße Buchstaben werden auf einem schwarzen Hintergrund so angeordnet, dass ein Bild entsteht, das in Umrissen an die Hauptplatine eines Computers erinnert. Dieses Schriftbild vergegenwärtigt einerseits die Konkrete Poesie der 1960er-Jahre, andererseits überführt es sie ins digitale Zeitalter, denn sie war eine sprachlich-visuelle Kunstform – demgegenüber gestaltet das Video die Konkrete Poesie als Element des digitalen Zeitalters neu,⁴¹ indem es sie audiovisuell in Bewegung versetzt. Diese Kinetisch-konkrete Poesie, wie man sie nennen könnte,⁴² strukturiert das kurze Video und rahmt es ein. Indem die kinetisch bewegte Konkrete Poesie als Werkrahmung dient, reflektiert das Video programmatisch seine eigene Verortung in der Tradition der Experimentellen Poesie. Zudem dienen Sequenzen der Kinetisch-konkreten Poesie als Gliederungsmerkmale des Videos. Sie werden immer dann eingeblendet, wenn der Text, der unten am Bildschirmrand zu lesen ist, eine Zäsur enthält.⁴³ Auf diese Weise gliedern sich das Video und der dort eingeblendete Text in sechs Abschnitte, welche weitgehend der typographischen Darstellung des auf der Webseite dargebotenen Textes entsprechen.⁴⁴ Der erste Teil lässt sich insofern als ›Exposition‹ bezeichnen, als hier eine metaästhetische Reflexion stattfindet, die auch eine ›Belehrung‹ der Rezipierenden einschließt.⁴⁵ Der zweite Teil steigt in die literarische Textproduktion ein; der dort generierte Text bietet in Form eines dramatischen Dialogs zwischen zwei Maschinen ein ›Rätsel‹.⁴⁶ Der dritte Teil stellt die Simulation von Subjektivität und Selbstreflexion dar,⁴⁷ usurpiert also charakteristische Eigenheiten literarischer Texte. Der vierte Teil bietet die trügerische Illusion einer philosophischen Erkenntnis. Unter gattungstheoretischen Gesichtspunkten kann der fünfte Teil als literarischer Höhepunkt bezeichnet werden, denn

41 | Schon in der sogenannten *Netzkunst* der 2000er-Jahre wurden Bezüge zur Konkreten Poesie hergestellt und digitale Varianten davon erprobt. Siehe hierzu Johannes Auers Sammlung von Hinweisen unter https://auer.netzliteratur.net/index_netz.htm (zuletzt eingesehen am 15. Februar 2024).

42 | Hannes Bajohr und Annette Gilbert sprechen von einer »breit genutzten Gattung kinetisch-visueller Poesie« (»Platzhalter der Zukunft: Digitale Literatur II (2001 → 2021)«). In: Dies. (Hg.): *Digitale Literatur II. Sonderband Text+Kritik*. München 2021, S. 7–21, hier S. 11). In Anlehnung an die Terminologie von Klaus Peter Dencker und seine Unterscheidung von Optischer, Visueller und Konkreter Poesie, erscheint mir der Begriff der »kinetisch-konkreten Poesie« im Falle des bewegten Wortarrangements bei Baladrán treffender (vgl. Klaus Peter Dencker: »Optische Poesie«. In: Klaus Schenk u. a. (Hg.): *Experimentelle Poesie in Mitteleuropa. Texte – Kontexte – Material – Raum*. Göttingen 2016, S. 17–37). In ähnlicher Weise spricht auch Roberto Simanowski von einer »kinetisch erweiterten Konkreten Poesie« (»Literatur, Bildende Kunst, Event? Grenzphänomene in den neuen Medien«. In: Fotis Jannidis u. a. (Hg.): *Grenzen der Literatur. Zu Begriff und Phänomen des Literarischen*. Berlin / New York 2009, S. 622–638, hier S. 632).

43 | Mit einer Ausnahme sind diese Partien auch in dem Typoskript, das auf der Webpräsenz des Künstlers dargeboten wird, auf besondere Weise hervorgehoben. Sie stehen dort kursiviert und sind vom übrigen Text abgesetzt. Die Ausnahme bildet die fünfte Einheit Kinetisch-konkreter Poesie (»*An analogy generated*«), die im abgedruckten Fließtext als einziges nicht als kursivierte Zwischenüberschrift erscheint.

44 | Mehr zu den Kapiteln des Videos weiter unten S. 11–14.

45 | Der Expositionsteil dient dazu, »to instruct the user«.

46 | So die Kapitelüberschrift: »A riddle generated from a reservoir of all the riddles in the database«.

47 | Er wird laut Kapitelüberschrift wie folgt angekündigt: »Now another automaton speaks on the basis of a request for a simulation of subjectivity and its self-reflection.«

hier generiert die Maschine ein Gleichnis (»analogy«). Der sechste Teil besteht aus einem kurzen Fazit (»conclusion«). Mit einer Einführung (»instruction«) und einem Schlussfazit ist der Videoessay einerseits klar gegliedert. Andererseits entspricht der Aufbau keiner konventionellen Gattung, was umso naheliegender erscheint, als dadurch auch eine gewisse ästhetische Offenheit gewahrt bleibt und das Video sich ja selbst als »visuelles Fragment« (»visual fragment«) typologisiert.

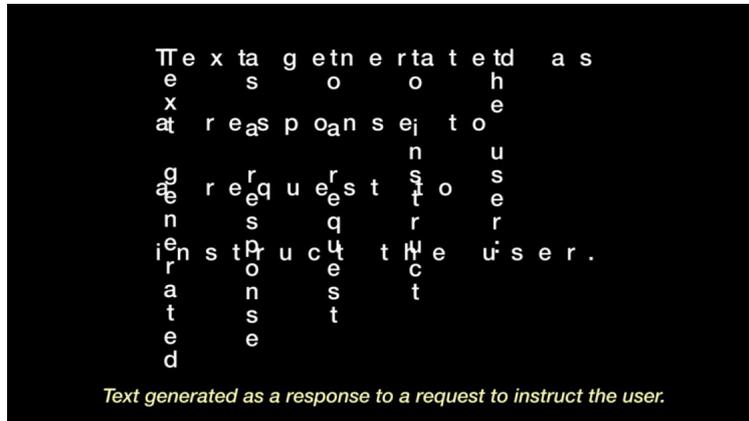


Abbildung 1: Die erste Zwischenüberschrift des Videoessays im charakteristischen kinetisch-konkreten Buchstabenarrangement. Bildschirmfoto aus dem Video *The Powerless Source of All Power*, 8:04, Full HD video, 2018. © Zbyněk Baladrán

Wie setzt das Video die eingangs skizzierten Leitideen um? Nicht nur Hinweise auf den Gehalt, sondern auch auf die Ästhetik bietet der kurze Einleitungstext, wenn er erläutert, dass in dem Videokunstwerk nur zwei Bilder verwendet und bearbeitet wurden. Dabei handelt es sich zum Ersten um eine Szene aus der Sphäre der Politik (Abb. 2), die einem Film entnommen wurde, und zum Zweiten um eine alte Fotografie einer Hahnenkamm-Koralle aus einem Pilz-Atlas (Abb. 3).⁴⁸ Puristisch ist das Video sowohl durch die Verwendung von nur zwei Fotografien als auch durch die damit verbundene Farbgestaltung: Beide Bilder stammen aus den 1970er-Jahren und sind in den Farben Schwarz und Weiß gehalten. Obwohl das Video von KI und damit einem aktuellen Medienumbruch handelt, evoziert es in seiner Bildersprache einen Kult des vordigitalen Zeitalters und seiner analogen Medien; auch hierbei handelt es sich um ein signifikantes und bereits etabliertes Charakteristikum einer spezifisch Postdigitalen Ästhetik.⁴⁹ Die Bilder werden abwechselnd, in verschiedenen Ausschnitten und in unterschiedlichen Bearbeitungen verwendet, wobei sie durch die technische Bearbeitung für die Betrachtenden zunehmend unkenntlich werden. Das erste Bild, die politische Szene, findet im ersten und dritten Teil des Videos Verwendung, das zweite Bild im zweiten und mutmaßlich auch im vierten und fünften Teil des Videos. Zwischendurch ist wiederholt gar kein Bild zu sehen. Die Ansicht eines schwarzen Bildschirms wird also als weiteres Gestaltungsmittel eingesetzt. Der puristische Charakter der ästhetischen Gestaltung und die anfängliche Abwesenheit jedes Bildes eines Menschen vermitteln den Eindruck des menschengemachten

48 | Hinweise auf die Herkunft der Bilder finden sich im Abspann des Videos (7:39).

49 | Siehe hierzu Cramer »What Is »Post-digital?«, der in seinem Beitrag auch schildert, wie in den Kunsthochschulen heutzutage das ästhetische Interesse an den »alten«, analogen Medien neu entfacht ist: »Typewriters are not the only medium which has recently been resurrected as literally a post-digital device: other examples include vinyl records, and more recently also audio cassettes, as well as analogue photography and artists' printmaking. And if one examines the work of contemporary young artists and designers, including art school students, it is obvious that these »old« media are vastly more popular than, say, making imageboard memes« (S. 13).

Ausgesperrtseins aus einer Welt, aus der die Zivilisation den Menschen selbst verdrängt hat. Wie gestaltet sich das weitere Zusammenspiel von Text, Bild und Ton in den sechs Videokapiteln und welche Aussagen werden dabei jeweils übermittelt? Nachfolgend werden exemplarisch einige Ausschnitte des Videos im Detail analysiert.⁵⁰

5. Metapoetische Selbstfiktion als generatives Kunstwerk

Das erste Kapitel des Videos (00:18–01:59), das mit der kinetisch-konkreten Überschrift »Text generated as a response to a request to instruct the user« eingeleitet wird, eröffnet mit einer Detailaufnahme, aus der heraus ein Zoom-out erfolgt. Zunächst ist der Bildschirm schwarz mit kleinsten hellen Kratzern und Flecken, eine Ansicht, die entfernt den Eindruck an das Universum und sein Sternenzelt evoziert, zugleich aber der Postdigitalen Fehlerästhetik folgt, die durch Imperfektion die Materialität des Mediums erlebbar macht.⁵¹ Das Bild ist nicht statisch. Erst mit dem allmählichen Zoom-out wird erkennbar, dass es sich um die unbeleuchtete Unterseite eines runden Tisches handelt, auf dem Papierunterlagen, verschiedene Nationalflaggen, Glasflaschen, Wassergläser und Snacks zu sehen sind (s. Abb. 2). Offenbar handelt es sich um eine diplomatische Szene. Doch was auf dem Ausschnitt des Fotos fehlt, das sind die Menschen. Das erste Kapitel des Videos gibt von diesen nur am Rande etwas preis. Der Zoom-out erfolgt so weit, bis rechts im Bild insgesamt drei Armpaare gezeigt werden, die auf dem Tisch abgelegt sind. Dem Kontext zufolge lässt sich auf drei Politiker schließen, die in die Diskussion vertieft sind und sich dabei auf dem Tisch abstützen. Die zoomende Bildbewegung ist mit einem Ton unterlegt, welcher in die Sphäre des Maschinellen führt und etwa an einen herannahenden Zug erinnert.

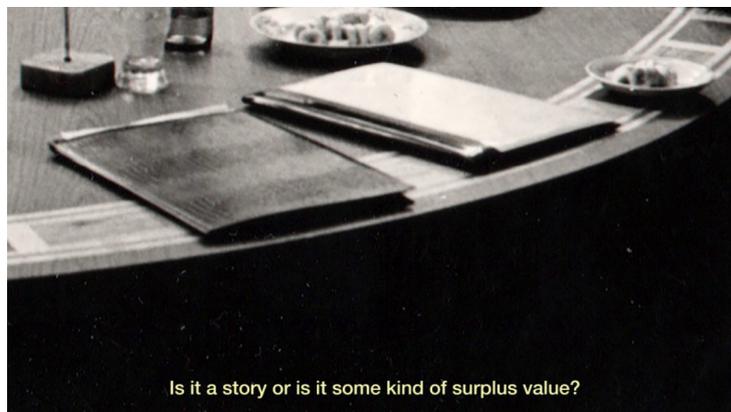


Abbildung 2: Der Verhandlungstisch im ersten Videokapitel, der allmählich durch das Zoom-Out erkennbar wird. Bildschirmfoto aus dem Video *The Powerless Source of All Power*, 8:04, Full HD video, 2018. © Zbyněk Baladrán

Mit dem Gedanken an eine ›Verdrängung‹ des Menschen geht das Video offenbar von einem starken Begriff von KI aus. Dabei dreht es sich, wie bereits angedeutet, nicht nur um KI als solche, sondern, ähnlich wie in den Reflexionen von Bajohr, um künstlerische KI. Um noch genauer zu sein: Sowohl künstlerische KI, die im Bereich der Bildenden

50 | Eine Analyse des gesamten Videos mit einem Schwerpunkt auf den Grenzüberschreitungen der Kunstformen biete ich in meinem Beitrag »Grenzerosionen der Kunstformen und die Grenzen von KI. Der Videoessay ›The Powerless Source of All Power‹ des Prager Künstlers Zbyněk Baladrán«. Erscheint voraussichtlich 2024 in: Marlene Meuer, Markus Kersten u. Sarah Hegenbart (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter*. Berlin / New York 2024.

51 | Siehe hierzu Claussen: »Risse in der Schallmauer« [neunte Seite des Beitrags].

Kunst aktiv ist, als auch solche, die Texte generiert, tritt in dem Video in Erscheinung. Denn nicht nur werden alle Texte, die das Video bietet, als maschinengeneriert imaginiert. Überdies lässt sich die erste Textsequenz des Videos als eine Szene der KI-basierten Kreation von visueller Kunst deuten: »Extract any image from a database of images and combine it with other images and repeat this again and again« (00:31–00:47). Da in dieser Sequenz geschildert wird, wie eine Abfolge von Bildern entsteht, könnte man die Entstehung dieser Bilderstrecke sogar als Videoessay und damit als eine metakünstlerische Selbstreflexion interpretieren. Immerhin geht es nicht nur um ›Bilder‹ (»images«), sondern auch um ›Narration‹. Das Werk, das auf diese Weise entsteht, wird im Video als ›visuelles Fragment‹ bezeichnet, was umso bezeichnender ist, als es zum Schluss auch auf seinen eigenen notwendig fragmentarischen Charakter hinweist. Dies ist also ebenfalls ein Indiz dafür, dass es sich einleitend um eine metakünstlerische Selbstreflexion handelt. Das Video imaginiert sich selbst als ein KI-generiertes Kunstwerk:

What is narrated in this way? What image does this create? Is it a story or is it some kind of surplus value? What simulation is it? Is it a dream? What is the database saying with this visual fragment? (00:48–01:17)

Auch die zitierte Reihe der Fragen lässt sich so lesen, als würden diese sich auf die Exegese eines Kunstwerks beziehen, zumal sie explizit nach Bedeutung fragen. Der zweite Absatz gibt darauf eine klare Antwort: Von Intention kann keine Rede sein (»The database in itself says nothing«, 01:23–01:27), das Einzige, als das ein Werk dient, ist als Reservoir des Unbewussten (»it only serves as a reservoir of unconsciousness«, 01:28–01:32). Warum des Unbewussten? Weil es alle möglichen Ausdrucksformen versammelt und eine endlose Zahl an Rekombinationen erlaubt, so lautet eine denkbare Antwort. Bemerkenswert ist die ›technisch‹ anmutende Rezeptionsästhetik, die hier erklärungsweise skizziert wird: Der Videotext nennt sowohl die Retina des Auges als auch den Bildschirm des Computers als Schnittstellen der Vermittlung und folgt dem Schema Ursache – mediale Vermittlung – Wirkungseffekt: »it serves only as a reservoir of unconsciousness on the retina through the screen and everyone who looks is astounded« (01:32–01:42). Dem Moment der rezipierenden ›Empfängnis‹ eines Kunstwerks wird die Aura einer Offenbarung verliehen, und dies nicht nur durch den Eindruck, den es auf die ›staunenden‹ Rezipierenden macht, sondern auch dadurch, dass es durch den ›Bewusstseinsstrom‹ und das große Reservoir, dem es entstammt, auf das gleichsam Übermenschliche als Quelle hinweist. »The momentarily unconscious movement of thought points to the source of all power« (01:43–01:52). Dass die Betrachtenden dieses Videos auch selbst denkende Wesen sind, können diese besonders in jenem Moment empfinden, da sich der greifbare Gedanke entzieht. Denn mit dem Schlusssatz dieses ersten Kapitels des Videos, der lautet »But it escapes again« (01:53–01:57), wird den Betrachtenden nach einem harten Schnitt für einen längeren Augenblick nur ein schwarzer Bildschirm dargeboten. Mit diesem Moment wird die für jedes medienkünstlerische Video konstitutive Reizüberflutung⁵² unterbrochen und so ein Augenblick kreiert, in dem die Betrachtenden des Videos ihre eigene Gedankenbildung spüren können: Während diese durch die Fülle des Arrangements in Bewegung versetzt wurde, wird sie durch deren jähen Abbruch irritiert und so bemerkbar gemacht.

52 | Claudia Benthien spricht von »konstitutiver Überforderung« der Rezipierenden von Medienkunst (»Literarizität in der Medienkunst«. In: Dies. u. Brigitte Weingart (Hg.): *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur*. Berlin / New York 2014, S. 265–284, hier S. 266f.).

Zum Ende dieser Exposition stellt sich die Frage, was eigentlich die ›Anfrage‹ des Users gewesen ist, als deren Antwort dieses erste Kapitel des Videos generiert wurde. Der erste Teil des ersten Abschnitts bildet eine Sequenz, die nur aus Fragen besteht. Doch handelt es sich um Suggestivfragen, die bereits in eine bestimmte Richtung weisen und die darauffolgende komplementär konzipierte Schlussfolgerung vorbereiten. Bereits dieser erste Abschnitt ist also Teil der Antwort. Eine Frage, auf die dieser Text sinnvoll passen würde, wäre etwa: »Wie sieht KI-generierte Kunst aus?« oder »Wie sieht die Kunst der Zukunft aus?« Da das Video sich selbst als computergenerierte literarische Kunst imaginiert, wäre ebenfalls möglich: »Was bist Du?« oder »Erkläre Dich selbst!«

6. Dialog der Maschinen als medienkünstlerische Satire

Das zweite Videokapitel (02:00–03:34) bietet eine fiktive Kostprobe KI-basierter Literaturproduktion. Die Zwischenüberschrift dieses zweiten Videoteils lautet: »A riddle generated from a reservoir of all the riddles in the database« (02:01–02:11). Hier wird in der Fiktion des Kunstvideos also computergenerierte Sprache vorgeführt. Nachdem diese Überschrift im charakteristischen kinetisch-konkreten Arrangement erschienen ist, kommt das zweite der beiden Bilder zum Einsatz, das die schwarz-weiße Fotokopie der Hahnenkamm-Koralle aus dem Pilzatlant zeigt (Abb. 3).



Abbildung 3: Die Schwarzweiß-Kopie im zweiten Videokapitel (Hahnenkamm-Koralle aus einem Pilzatlant). Bildschirmfoto aus dem Video *The Powerless Source of All Power*, 8:04, Full HD video, 2018. © Zbyněk Baladrán

Um was es sich bei der Abbildung handelt, ist aufgrund der unscharfen, schwarz-weißen Darstellung selbst für den Pilzspezialisten nicht erkennbar. Handelt es sich um einen Schwamm? Um Hirnmasse? Für die Rezipierenden liegt allenfalls der Eindruck nahe, dass es sich um etwas Organisches handelt, das durch das technische Medium jedoch bis zur Unkenntlichkeit verfremdet wurde. Dass diese Darstellung nicht einfach zufällig eine Fotokopie von schlechter Qualität ist, sondern dass gerade auf diese Weise die technische Transformation als Form der Abnutzung und Entfremdung vom lebendigen Original sinnfällig gemacht werden soll, unterstreicht auch die kinetische Inszenierung dieses Bildes. Denn das Bild wird nicht statisch dargeboten, vielmehr wird es hin- und herbewegt wie ein Objekt, das mikroskopiert wird; und wie ein alter Zelluloidfilm, der vom Band abgspult wird, wackelt die Darstellung, das Bild flackert auf und verschwindet wieder.⁵³ Der Ton, der dazu abgespielt wird, führt in die Sphäre des Industriellen;

53 | Es versteht sich von selbst, dass auch hier wieder der Gedanke an die Postdigitale Fehlerästhetik nahe liegt. Siehe oben Anm. 28.

er erinnert an einen Maschinenkreislauf. Die Evokation dieser maschinellen Sphäre passt nicht nur zu dem, was geschildert wird – dem Dialog zwischen zwei Maschinen –, sondern auch der Textgattung, die hier imaginiert wird. Immerhin handelt es sich laut Kapitelüberschrift um ein zufällig aus der Datenbank generiertes Rätsel. Der Mensch ist also weder Gegenstand noch Urheber des Textes. Zugleich erinnert der Text an eine reale, historische Begebenheit. Er entpuppt sich als satirische Adaption und literarische Ausgestaltung einer technologischen Anekdote. Denn was hier geschildert wird, das ist der Dialog zwischen einem Entsafter und der Fata Morgana eines Papier-Schredders. Ein solches »Gespräch« zwischen zwei Maschinen hat versuchsweise tatsächlich zwischen den Programmen ELIZA und PARRY stattgefunden.⁵⁴ ELIZA wurde 1966 in den USA von Joseph Weizenbaum entwickelt. Während ELIZA auf therapeutische Gespräche programmiert war, schuf der Psychiater Kenneth Colby im Jahr 1972 ein Programm, das den Patienten simulierte. Vinton G. Cerf, der auch als einer der »Väter des Internets« gilt,⁵⁵ hatte die Idee, die beiden Computer-Programme, die eigentlich dazu konzipiert wurden, mit Menschen zu kommunizieren, so zu verbinden, dass sie miteinander interagieren konnten. Was dabei entstand, ist ein Nonsens-Dialog.⁵⁶ Die beiden Maschinen redeten aneinander vorbei. Eine humoristisch-tragikomische Replik darauf kann man in dem Dialog sehen, den die beiden Maschinen in dem vorliegenden Kurzvideo miteinander führen. Tragikomisch ist bereits die Rahmensituation: Skizziert wird eine Szene, in der ein automatischer Aktenvernichter durch eine unfruchtbare Wüste irrt (s. o. Abb. 3). Auch hier handelt es sich also um die Imagination einer Lebenswelt, in welcher der Mensch keinen Ort mehr hat, aber die Dinge, die dort auftauchen, immerhin noch anthropomorphe Züge tragen. Denn als eine menschliche Eigenheit erscheint nicht nur seine vergebliche Suche nach anderen Artgenossen und Geselligkeit (»it got lost and has no hope of ever rejoining the other automatons«, 02:22–02:29), sondern auch die Schilderung seiner Erscheinung: »It moves slowly, saving its energy« (02:31–02:37). Zwar stimmt diese Schilderung mit der tatsächlichen Funktionsweise von Computern überein, die ihren Betrieb drosseln, wenn der Akku leerläuft, doch zugleich entsteht eine Erscheinung, die an eine müde Kreatur erinnert. Vollends anthropomorphisierend zur Satire zugespitzt wird die Szene, als dem Papierschredder, einer Fata Morgana gleich, der »Schatten« eines Artgenossen am Horizont erscheint und die beiden einen ähnlich abstrusen Dialog führen wie ELIZA und PARRY im Januar 1973.⁵⁷ Wie bei ELIZA und PARRY gibt es zwar Verbindungen zwischen dem, was die Maschinen sagen, doch reden sie dabei zugleich aneinander vorbei. Die Frage danach, wer das Gegenüber ist, bleibt unbeantwortet. Doch dass sie nach einer Oase suchen, ist ganz menschlich.

54 | Zu dieser Anekdote und zur Geschichte der »sprechenden Maschinen« siehe Christoph Drösser: *Wenn die Dinge mit uns reden. Von Sprachassistenten, dichtenden Computern und Social Bots*. Berlin 2020, S. 23–26, auf dessen technikgeschichtliche Darstellung ich mich im Folgenden stütze.

55 | Ebd., S. 25.

56 | Nachzulesen ebd., S. 26.

57 | Der Dialog »PARRY Encounters the DOCTOR« ist einsehbar unter <https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc439.html>; siehe hierzu auch Megan Garber: »When PARRY Met ELIZA: A Ridiculous Chatbot Conversation From 1972«. In: *The Atlantic* 2014/06, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/06/when-parry-met-eliza-a-ridiculous-chatbot-conversation-from-1972/372428/> (zuletzt eingesehen am 11. August 2023).

- I talked to you before in code language, but you won't answer. Who are you?
- The assumed shredder replies:
- I didn't know you could communicate. I thought you were a juicer.
- Who are you?
- I'm looking for the oasis. (02:57-03:19)

6. Fazit: KI und Postdigitale Sprachkunst

Auf ästhetischer Ebene lässt sich das Video insofern der Postdigitalen Sprachkunst zuordnen, als es sich demonstrativ selbst in experimentell-avantgardistischer Tradition verortet, die Literatur von der Festlegung auf textuelle Typographie befreit, indem es Literarizität in einem audiovisuellen Medienkunstwerk zur Geltung bringt und vermittels digitaler Techniken die Fusion der Kunstarten realisiert. Darüber hinaus hat es Teil an einem Retro-Kult der vordigitalen Medien und erinnert wiederholt an die Postdigitale Fehlerästhetik, welche darauf zielt, die Materialität der Speichermedien sinnfällig werden zu lassen. Auf semantischer Ebene hat es dadurch an einer Kultur des Postdigitalen teil, dass es an medientechnologische Diskurse anschließt und neuere Entwicklungen reflektiert, ohne in diesen Techniken die eigentliche innovative Ausdrucksform zu suchen. Zugleich gehen Form und Gehalt hier eine frappante Symbiose ein, denn auf der einen Seite entwirft das Video die mediensatirische Dystopie einer Welt, aus der eine omnipotente KI den Menschen verdrängt hat. Auf der anderen Seite lässt sich die medienkünstlerische Symbiose von Text, Ton und Bild, in der sich das Video darbietet, nicht anders als entlang der angestammten Einzelkünste analytisch rezipieren. Es ist nicht möglich, allen medialen Ebenen des Werks gleichzeitig dieselbe sensorische Aufmerksamkeit zu schenken, und so hat sich auch die hier unternommene Analyse als Auffächerung der verschiedenen medialen Ebenen vollzogen. Das Gegenstück zur Fiktion einer grenzenlosen Potenz der starken künstlerischen KI, so wie sie im vorliegenden Werkbeispiel imaginiert wurde, sind folglich die realen rezeptionsästhetischen Grenzen des Menschen.

Literaturverzeichnis

- BALADRÁN, Zbyněk: »Powerless Source of All Power«, <https://www.zbynekbaladran.com/powerless-source-of-all-power-difficulties-to-describe-the-truth-peer-to-peer-protocol-v-e/> (zuletzt eingesehen am 5. April 2024).
- BAJOHR, Hannes: »Keine Experimente. Über künstlerische Künstliche Intelligenz«. In: *Merkur* 75.864 (2021), S. 32–44.
- BAJOHR, Hannes u. Annette Gilbert: »Platzhalter der Zukunft: Digitale Literatur II (2001 → 2021)«. In: Dies. (Hg.): *Digitale Literatur II. Sonderband Text+Kritik*. München 2021, S. 7–21.
- BENTHIEN, Claudia: »Literarizität in der Medienkunst«. In: Dies. u. Brigitte Weingart (Hg.): *Handbuch Literatur & Visuelle Kultur*. Berlin / New York 2014, S. 265–284.
- BLOCK, Friedrich W.: *poesis. Rückblick auf die digitale Poesie*. Klagenfurt / Graz 2015.
- BLOCK, Friedrich W.: *POESIS. Sprachkunst | Language Art*. Kassel 2019.
- CASCONE, Kim: »The Aesthetics of Failure: ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Computer Music«. In: *Computer Music Journal* 24.4 (2000), S. 12–18.
- CATANI, Stephanie: »›Erzählmodus an.‹ Literatur und Autorschaft im Zeitalter künstlicher Intelligenz«. In: *Jahrbuch der Deutschen Schillergesellschaft*. 64 (2020), S. 287–310.
- CATANI, Stephanie: »Generierte Texte. Gegenwartsliterarische Experimente mit Künstlicher Intelligenz«. In: Andrea Bartl u. a. (Hg.): *Schnittstellen. Wechselbeziehungen zwischen Literatur, Film, Fernsehen und digitalen Medien*. Paderborn 2022, S. 247–266.
- CATANI, Stephanie: »›Art is the only ethical use of AI.‹ Generative Kunst zwischen Begrenzung und Entgrenzung.« Erscheint vorauss. 2024 in: Marlene Meuer, Markus Kersten u. Sarah Hegenbart (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter*. Berlin.
- CLAUSSEN, Jan Torge: »Audio-Hacks: Apparative Klangästhetik medientechnischer Störungen«. *Die Attraktion des Apparativen*. Paderborn 2020, S. 203–218.
- CLAUSSEN, Jan Torge: »Risse in der Schallmauer – Grenzen zwischen musikalischer KI und phonographischen Stimmen«. Erscheint vorauss. 2024 in: Marlene Meuer, Markus Kersten u. Sarah Hegenbart (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter*. Berlin.
- CRAMER, Florian: »What Is ›Post-digital?‹ In: David M. Berry u. Michael Dieter (Hg.): *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*. Basingstoke / Hampshire 2015, S. 12–26.
- CRAMER, Florian: »Postdigitales Schreiben«. In: Hannes Bajohr (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*. Berlin 2016, S. 27–43.
- CRAMER, Florian: »Nach dem Koitus oder nach dem Tod? Zur Begriffsverwirrung von ›Post-digital‹, ›Post-Internet‹ und ›Post-Media‹«. In: Franz Thalmair (Hg.): »Postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens.« In: *KUNSTFORUM International* 242 (9-10/2016), S. 55–67.
- DENCKER, Klaus Peter: »Optische Poesie«. In: Klaus Schenk u. a. (Hg.): *Experimentelle Poesie in Mitteleuropa. Texte – Kontexte – Material – Raum*. Göttingen 2016, S. 17–37.
- DRÖSSER, Christoph: *Wenn die Dinge mit uns reden. Von Sprachassistenten, dichtenden Computern und Social Bots*. Berlin 2020.
- GARBER, Megan: »When PARRY Met ELIZA: A Ridiculous Chatbot Conversation From 1972«. In: *The Atlantic* 2014/06. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/06/when-parry-met-eliza-a-ridiculous-chatbot-conversation-from-1972/372428/> (zuletzt eingesehen am 11. August 2023)
- GROSSMANN, Rolf: »Spiegelbild, Spiegel, leerer Spiegel. Zur Mediensituation der Clicks & Cuts«. In: Marcus S. Kleiner u. Achim Szepanski (Hg.): *Soundcultures: Über elektronische und digitale Musik*. Frankfurt a. M. 2003, S. 52–68.
- HAMEL, Hanna u. Eva Stubenrauch: »Wie postdigital schreiben? Neue Verfahren der Gegenwartsliteratur«. In: Dies. (Hg.): *Wie postdigital schreiben? Neue Verfahren der Gegenwartsliteratur*. Bielefeld 2023, S. 7–22.

- HEIBACH, Christiane: »Code und Kritik. Programmierung als Subversion«. In: Stephanie Catani, Marlene Meuer u. Niels Penke (Hg.): *Generative Literatur. Produktion und Rezeption im Zeichen des Codes*. Sonderausgabe # 8 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (1.2024), DOI: 10.17879/86988457425.
- KEHLMANN, Daniel: *Mein Algorithmus und ich. Stuttgarter Zukunftsrede*. Stuttgart 2021.
- KREUZMAIR, Elias: »Die Zukunft der Gegenwart (Berlin, Miami). Über die Literatur der ›digitalen Gesellschaft«. In: Hannes Bajohr u. Annette Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II. Sonderband Text+Kritik*. München 2021, S. 35–46.
- KREUZMAIR, Elias u. Eckhard Schumacher (Hg.): *Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*. Berlin 2022.
- MEUER, Marlene: »Künstlerinnen und Künstler über ›Grenzen‹ im digitalen Zeitalter«. In: Dies. (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter. Künstlerinnen und Künstler über ihre Werke*. Stuttgart 2024, S. 5–12.
- MEUER, Marlene: »Grenzerosionen der Kunstformen und die Grenzen von KI. Der Videoessay ›The Powerless Source of All Power‹ des Prager Künstlers Zbyněk Baladrán«. Erscheint vorauss. 2024 in: Dies., Markus Kersten u. Sarah Hegenbart (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter*. Berlin.
- NOVOTNÝ, Pavel: »Zwischen dem Digitalen und Analogem. Zu meinen radiophonen Kompositionen.« In: Marlene Meuer (Hg.): *Grenzen der Künste im digitalen Zeitalter. Künstlerinnen und Künstler über ihre Werke*. Stuttgart 2024, S. 13–16.
- »PARRY Encounters the DOCTOR«. <https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc439.html> (zuletzt eingesehen am 11. August 2023).
- SEARLE, John R.: »Minds, Brains, and Programs«. In: *Behavioral and Brain Sciences* 3,3 (9/1980), S. 417–424.
- SIMANOWSKI, Roberto: »Literatur, Bildende Kunst, Event? Grenzphänomene in den neuen Medien«. In: Fotis Jannidis u. a. (Hg.): *Grenzen der Literatur. Zu Begriff und Phänomen des Literarischen*. Berlin / New York 2009, S. 621–638.
- THALMAIR, Franz (Hg.): »Postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens.« In: *KUNSTFORUM International* 242 (9-10/2016), S. 36–167.
- THALMAIR, Franz: [Vorwort] »Postdigital 1. Allgegenwart und Unsichtbarkeit eines Phänomens.« In: *KUNSTFORUM International* 242 (9-10/2016b), o. S. [S. I].
- WINKO, Simone: »Literatur und Literaturwissenschaft im digitalen Zeitalter. Ein Überblick«. In: *Der Deutschunterricht* 5 (2016), S. 2–13.