

Protokoll 17

*Florian Mundhenke & Jasmin Kermanchi &
Anna Wiehl & Florian Thalhofer & Franziska Weidle*

(Florian Mundhenke)

Interaktive Web Docs (auch i-docs genannt) sind seit etwa 15 Jahren fester Bestandteil medienkünstlerischen Schaffens im non-fiktionalen Bereich. Die Projekte arbeiten in der Regel mit desktopbasierten virtuellen Räumen, die Videos, Text, Ton und/oder Animationen enthalten können. Die Beschäftigungsformen für Nutzer*innen reichen von Rezeption der Inhalte über die Interaktion, das Lösen von Problemen und Erreichen von Levels bis zur Bereitstellung eigener Inhalte im Sinne der Ko-Kreation. Die Arbeitsanweisung and ChatGPT war eine i-doc zu einem Gegenwartsthema zu entwerfen und Räume zu beschreiben. Die Frage wurde zwei Mal mit unterschiedlichen Anmeldenamen an zwei aufeinander folgenden Tagen gestellt, um die Ergebnisse zu vergleichen. Eine Bewertung der Antworten nach der Eingabe fand nicht statt.

Entwickle eine i-doc zu einem Gegenwartsthema! Beschreibe einige der Räume, die die Nutzer*in erwarten.

Eingabe 1: Thema: "Plastic Pollution"

Die i-doc "Plastic Pollution" beschäftigt sich mit den Auswirkungen der Plastikverschmutzung auf die Umwelt und bietet den Nutzern eine interaktive Erfahrung, um sich mit dem Thema auseinanderzusetzen und mehr darüber zu erfahren. Die i-doc verwendet eine Kombination aus 360-Grad-Film, virtuellen Räumen und interaktiven Elementen, um die Nutzer in die Geschichte einzutauchen und ihnen ein besseres Verständnis des Problems zu vermitteln.

Die Nutzer werden in verschiedene virtuelle Räume geführt, die jeweils einen Aspekt der Plastikverschmutzung behandeln. Einige dieser Räume könnten sein:

1. Der "Plastic Island" Raum: In diesem Raum werden die Nutzer auf eine Insel aus Plastikmüll gebracht, die im Pazifischen Ozean treibt. Hier erfahren sie mehr darüber, wie der Plastikmüll durch die Ozeane treibt und die Umwelt belastet.
2. Der "Recycling Facility" Raum: In diesem Raum werden die Nutzer in eine Recyclinganlage geführt, wo sie sehen können, wie der Müll sortiert und

wiederverwendet wird. Hier erfahren sie mehr darüber, wie sie selbst ihren Plastikmüll reduzieren und recyceln können.

3. Der "Wildlife" Raum: In diesem Raum erleben die Nutzer, wie sich die Plastikverschmutzung auf die Tierwelt auswirkt. Sie können beispielsweise in ein virtuelles Aquarium gehen, um zu sehen, wie Fische von Plastik eingeschlossen sind, oder in einen virtuellen Wald, um zu erfahren, wie Tiere durch Plastikmüll verletzt werden können.
4. Der "Community Action" Raum: In diesem Raum werden die Nutzer über Aktivitäten informiert, die sie ergreifen können, um gegen die Plastikverschmutzung zu kämpfen. Hier erfahren sie mehr über lokale Initiativen, um Plastikmüll zu reduzieren, und bekommen Tipps, wie sie selbst aktiv werden können.

Durch die verschiedenen virtuellen Räume bietet die i-doc "Plastic Pollution" den Nutzern eine fesselnde und interaktive Erfahrung, die ihnen dabei hilft, mehr über die Plastikverschmutzung zu erfahren und sich für den Umweltschutz zu engagieren.

Eingabe 2: Thema: "Künstliche Intelligenz"

Die i-doc "Künstliche Intelligenz" beschäftigt sich mit den Entwicklungen und Herausforderungen im Bereich der künstlichen Intelligenz und bietet den Nutzern eine interaktive Erfahrung, um sich mit dem Thema auseinanderzusetzen und mehr darüber zu erfahren. Die i-doc verwendet eine Kombination aus 360-Grad-Film, virtuellen Räumen und interaktiven Elementen, um die Nutzer in die Geschichte einzutauchen und ihnen ein besseres Verständnis des Themas zu vermitteln.

Die Nutzer werden in verschiedene virtuelle Räume geführt, die jeweils einen Aspekt der künstlichen Intelligenz behandeln. Einige dieser Räume könnten sein:

1. Der "Geschichte" Raum: In diesem Raum werden die Nutzer in eine virtuelle Bibliothek geführt, wo sie mehr über die Geschichte der künstlichen Intelligenz erfahren. Hier können sie durch Bücher und Dokumente blättern und sehen, wie sich die Technologie im Laufe der Zeit entwickelt hat.
2. Der "Anwendungen" Raum: In diesem Raum werden die Nutzer in verschiedene Szenarien geführt, in denen künstliche Intelligenz eingesetzt wird. Zum Beispiel könnten sie in ein virtuelles Krankenhaus gehen und erfahren, wie künstliche Intelligenz bei der Diagnose und Behandlung von Krankheiten eingesetzt wird.
3. Der "Ethik" Raum: In diesem Raum können die Nutzer mehr über die ethischen Fragen im Zusammenhang mit künstlicher Intelligenz erfahren. Hier werden sie in Diskussionen und Debatten involviert, die sich mit Themen wie der Verantwortung und Kontrolle von künstlicher Intelligenz auseinandersetzen.
4. Der "Zukunft" Raum: In diesem Raum können die Nutzer in die Zukunft blicken und erfahren, wie künstliche Intelligenz unser Leben in den kommenden Jahren verändern wird. Hier können sie eine virtuelle Stadt besuchen und sehen, wie künstliche Intelligenz bei der Verkehrssteuerung, beim

Energieverbrauch und bei anderen Aspekten des täglichen Lebens eingesetzt wird.

Durch die verschiedenen virtuellen Räume bietet die i-doc "Künstliche Intelligenz" den Nutzern eine fesselnde und interaktive Erfahrung, die ihnen dabei hilft, mehr über die Entwicklungen und Herausforderungen im Bereich der künstlichen Intelligenz zu erfahren.

Herausragend an diesem Experiment ist, dass die Antworten in den Details sehr unterschiedlich sind, aber in der Struktur sehr ähnlich. Das zweite Thema ist dabei auf den Metaaspekt der Künstlichen Intelligenz bezogen. Vergleichbar ist die Beschaffenheit der Antworten, die Anzahl der Räume (die nicht vorgegeben wurde), ihre Zweckabsicht im Projekt und Wortbausteine zur Funktionalität wie „Kombination aus 360-Grad-Film, virtuellen Räumen und interaktiven Elementen“. In Bezug auf das Thema sind die Beschreibungen jeweils individuell unterschiedlich, aber insgesamt erwartbar. Wie genau interaktive Elemente funktionieren sollen und wie der Aspekt der 360-Grad-Wahrnehmung realisiert werden soll (etwa auf einem Smartphone?) wird nicht ausgeführt. Dennoch sind die Antworten nicht ohne Reiz, da sie kreative und präfigurierte Elemente zusammenbringen (etwas, das einem bei der wiederholten Nutzung von ChatGPT schnell auffällt). Beide Antwort-Segmente folgen dabei dem Prinzip der Definition, sowie Darstellungen des Status Quo, der Folgen/Auswirkungen und der in die Zukunft gerichteten Handlungsaktion. Dass eine KI dabei über die „Verantwortung und Kontrolle von künstlicher Intelligenz“ spricht und Perspektiven des Einsatzes von KI bei „Aspekten des täglichen Lebens“ anspricht, hat eine gewisse Ironie.

Auf den ersten Blick kann festgehalten werden, dass das kreative Potenzial nicht zu unterschätzen ist, da es nicht nur grobe Strukturen, sondern auch Detailwissen umsetzen kann. Bei näherer Betrachtung stellt sich aber Ernüchterung ein. Erstens sind die Themen Klimakrise (und der einhergehende Aspekt Umweltverschmutzung durch Plastik) sowie KI erwartbar und wären Antworten gewesen, die viele spontan hätten geben können, und zweitens sind die Antworten zwar gut formuliert, aber in den Details ziemlich unscharf. Inhaltlich geben Sie eine Struktur vor, deren Anordnung sinnvoll erscheint. Dahinter verbirgt sich aber wenig kreatives Potential, da die einzelnen Elemente nicht an Umsetzungsformen rückgebunden werden (wie sieht das virtuelle Krankenhaus oder Aquarium konkret aus? Welche Techniken kommen zum Einsatz? Handelt es sich um niedrigschwellige oder komplexere Formen der Interaktion? Gibt es Möglichkeiten von Ko-Kreation?). Vieles bleibt also oberflächlich, wirkt geordnet und logisch, ist aber inhaltlich letztlich leer und liest sich wie eine Marketing-Ankündigung.

(Jasmin Kermanchi)

Die Antwort der KI wird der Komplexität von i-docs nicht gerecht, da sie die Affordanzen der Projekte (Gebrauchswerteigenschaften) vernachlässigt. Vielleicht liegt dies

am Auftrag, Räume zu beschreiben. Die oberflächliche Antwort kann aber zur Kreativität anregen. Browserbasierte i-docs zu sozial-ökologischen Themen bieten etwa oft „Take Action“-Buttons, die zu Listen mit Handlungsoptionen für Nutzer*innen führen. Antwort 1 der KI schlägt hierfür einen „Community Action“-Raum vor. Während die anderen Räume in Antwort 1 konkrete virtuelle Orte zum Erkunden meinen, beschreibt die KI diesen ‚Raum‘ nur im Hinblick auf den Informationszweck. Diese Offenheit kann Praktiker*innen inspirieren, Handlungsoptionen für Nutzer*innen in einem selbst erdachten virtuellen Raum erkundbar zu machen, statt sie nur aufzulisten. Interessant ist auch, dass die KI die Dominanz des Englischen in i-docs und im wissenschaftlichen Diskurs über i-docs widerspiegelt. Ihr Satz „Die i-doc verwendet [...], um die Nutzer in die Geschichte einzutauchen“ ist eine Übersetzung von ‚to immerse the user in the story‘. Im Deutschen würde die i-doc uns eher eintauchen *lassen*. Kurzum: Die KI trifft implizit Aussagen über das bestehende Feld, z.B. über den transformativen Impetus und die anglophone Prägung.

(Anna Wiehl)

Ist es nicht das Unerwartete, das den Wert von *i-docs* als einem doch sehr experimentellen 'Genre' ausmacht und damit sein Potential im Spektrum des Dokumentarischen so reizvoll erscheinen lässt? Und ist es nicht das Momentum des Interaktiven – und damit auch des immer ein Stück weit Unkontrollierbaren – in all seinen Varianten, wie es Jasmin und Florian angeschnitten haben –, das *i-docs* zu mehr macht als bloßen technologischen Weiterentwicklungen eines 'mainstreamig' gamifizierten aber dann doch von der Logik her eher linearen Dokumentarfilme? Wenn dem so wäre, dann würden die generischen, auf der Oberfläche verharrenden Entwürfe der KI bei jedem Projekt-Pitch wahrscheinlich aufgrund ihrer schablonenhaften Berechenbarkeit 'durchgefallen'. Und auch im Hinblick auf maßgebliche wissenschaftliche Diskurse zu *i-docs* hat die KI (mindestens) einen ganz bezeichnenden 'blinden Fleck' (der wiederum – ebenso wie die Wahl des ‚zeitgeistigen‘ und dann doch selbstreferentiellen Themas 'KI' – nicht einer gewissen Ironie entbehrt): Eine Auseinandersetzung bzw. kreative Umsetzung einer der maßgeblichen Konzeption von *i-docs*, nämlich der als *living documentaries* (Gaudenzi 2012), findet hier nicht statt. Außen vor bleibt, dass sich *i-docs* auch dadurch auszeichnen, dass es sich bei ihnen um komplexe heterogene Konfigurationen handelt – um sich entwickelnde, relationale, dynamische, offene, performative und transformative Entitäten. Als *open spaces* (Zimmerman et al.) – was hier wiederum eine schöner Bezugspunkt zu den sehr geschlossenen ‚Räumen‘ der KI-*i-docs* wäre.

Wahrscheinlich liegt es daran, dass sich die KI an Stichworten wie den schon fast wörtlich interpretierten "desktopbasierten virtuellen Räumen" und der von ihr sehr eng gefassten Lesart von "Interaktion" abarbeitet. Wollen wir in unseren Reflexionen zur KI als Quatschmaschine nun aber selbst einmal fabulierend-spekulativ werden und für einen Moment annehmen, dass die KI so etwas wie ein 'Psyche' hat (was wir natürlich nicht wirklich postulieren wollen!), dann ließe sich hier mit einem Augen-

zwinkern anmerken: Vielleicht handelt es sich hier auch um eine freudsche Fehlleistung – ein bewusstes Ausklammern von etwas, was die KI entbehrt, was *i-docs* im Idealfall aber aufweisen?

(Florian Thalhofer)

Zuerst einmal: Ich bin von den Antworten unserer neuen elektronischen Freundin zu tiefst beeindruckt. Hätte mir – als jemandem, der seit mehr als 20 Jahren Sachen macht, die man *i-docs* nennen kann – diesen in zwei Sätzen formulierten Auftrag gegeben, ich hätte nur mit großen Augen fragend den Fragesteller anblicken können. Der Apparat war jedoch in der Lage, in Sekundenschnelle einen Projektentwurf zurückzugeben, der, wie den vorangegangenen Kommentaren zu entnehmen ist, zumindest gar nicht mal nur schlecht ist. Das macht bescheiden, insbesondere wenn man bedenkt, wie jung ChatGTP ist (gegenwärtig Version 4.0), ein Kleinkind, das sich wohl schon bald selbstständig weiterentwickeln wird.

ChatGTP ist eine Vorhersagemaschine, die auf Grundlage eines gigantischen Textpools die Wahrscheinlichkeiten berechnet, wie Worte zu einem Thema sinnvoll aneinandergereiht werden können. *Sinnvoll* aus der Perspektive des Menschen, das die Eingabe macht und auf Grundlage von *von Menschen gemachten Texten*. (Das wird sich in Zukunft, mit immer mehr von KIs generierten Texten ändern, doch das ist ein anderes – und womöglich momentan unabsehbares – Thema).

Korsakow (das System, das mir seit 20 Jahren den Kopf verdreht) ist auch eine Maschine, die Wahrscheinlichkeiten berechnet und mögliche Verbindungen ausgibt (in der Regel zwischen Videos statt wie bei ChatGPT Worten). Der Datensatz auf dessen Grundlage Korsakow berechnet, ist hingegen winzig, es sind die Daten, die die Fragenden selbst eingeben. (Und nur am Rande sei erwähnt, dass es auch einen anderen Ansatz gibt, Korsakow zu benutzen, nämlich die Maschine so zu manipulieren, dass sie das sagt, was Autor:in denkt. Adrian Miles hält dieses Vorgehen für ein Zeichen Korsakow nicht verstanden zu haben und zumindest in Bezug auf Korsakow für sinnlos – and I agree).

Korsakow hat in meinen Augen in Hinblick auf den Mechanismus (Vorhersagen bezüglich des Denkens der Eingebenden zu treffen) eine gewisse Verwandtschaft mit ChatGTP. Was die Komplexität der Systeme betrifft, verhält es sich allerdings wohl eher so, wie ein Legobaukasten im Verhältnis zu einer Raumstation – wobei Korsakow in dieser Analogie der Legobaukasten wäre.

Wenn ich also ChatGTP betrachte, wie ich Korsakow betrachte, sehe ich das, was ich in Korsakow sehe, und das ist ein Spiegel. Bei Korsakow ist es ein Spiegel des Denkens der Menschen, die den Apparat füttern, bei ChatGTP ist es ein Spiegel des Teils der Menschheit, der im Datensatz repräsentiert ist. ChatGTP spiegelt also das wider, was dieser Teil der Menschheit (wahrscheinlich) über einen gewissen Aspekt denkt – den Aspekt, nach dem man jeweils die Maschine befragt, im vorliegenden Fall "*i-docs*". Das Ergebnis ist, wie ja auch alle Vorredner:innen zum Ausdruck gebracht haben, irgendwie unbefriedigend. Das sollte man allerdings nicht ChatGTP (dem Spiegel) an-

lasten, ChatGTP gibt nur wieder wie i-docs (auch nach meiner Beobachtung) weitgehend verstanden werden: Als Instrumente um anderen Leute zu erklären, wie man richtigerweise über ein bestimmtes "Gegenwartsthema" denken kann oder sollte.

Das magische an Korsakow (als dem Bereich von i-docs, dem ich mein Leben verschrieben habe) ist für mich hingegen – und Adrien Miles hat mir geholfen das klarer zu verstehen – die Möglichkeit, Perspektiven zu sehen, die ich (als derjenige der die Eingabe macht) so selbst so noch nicht sehen konnte. So scheinen i-docs in der Breite jedoch nicht verstanden zu werden und das ist es, was ich aus den Vorschlägen von ChatGTP lese.

ChatGTP scheint mir wie Korsakow eine potenziell magische Maschine zu sein, die uns Menschen Aspekte unserer selbst aufzeigen kann, die wir so noch nicht gesehen haben. Doch wie auch bei Korsakow, ist es wichtig welchen Ansatz man bei der Eingabe verfolgt, mit welcher Haltung man an die Maschine herantritt und wie man dann das interpretiert, was einem die Maschine zurückspiegelt.

Franziska Weidle (FW)

Was wir mit den Antworten von ChatGPT machen, ist uns überlassen. Wir können sie zum Brainstorming verwenden, als Marketinginstrument, Formulierungshilfe, Gedankenstütze oder aber zur Generierung neuer Ideen und Fragestellungen. Nur für bare Münze sollten wir sie vermutlich eher nicht nehmen. Da ist eine Analyse des Prompts vermutlich ergiebiger als die der Antwort. In einer ähnlichen Anfrage formulierte ich die ursprüngliche Arbeitsanweisung von FM wie folgt um: Entwickle eine i-doc zu einem Gegenwartsthema! Beschreibe einige der *Features*, die die Nutzer*in erwarten. Daraufhin erhielt ich eine detailreiche Beschreibung einer i-doc mit dem Titel „The Future of Sustainable Energy: A Journey to a Green Planet“, die u.a. aus einer interaktiven Karte, einem Entscheidungsbaum, Datenvisualisierungen und einer Diskussionsplattform besteht. Diese Umsetzungsformen wurden wiederum an konkrete inhaltliche Aspekte rund um „die Herausforderungen und Lösungen im Bereich der erneuerbaren Energien“ rückgebunden. Der Prompt (wie auch alle weiteren vorherigen Eingaben) impliziert also bereits einen Teil der wahrscheinlichsten Antwort und lädt, wie FT es formulierte, zum Betrachten des eigenen Spiegelbildes sowie des Diskurses um „i-doc“ als radikal-inklusiven Metabegriff mit bestimmten, nennen wir es, „Vorlieben“ (zumindest bis 2021!) ein. Ein beachtlicher Teil der „Literacy“, die wir mit dieser Maschine gemeinsam entwickeln dürfen, ist daher neben der Interpretation der Antworten vor allem auch deren Beziehung zu uns als Fragen- und Aufgabensteller*innen.