

Automation und kuenstlerische Kompetenz.

Fuer: Interface Symposium, Hamburg 8/11/90

Es sollte eigentlich einen selbstverstaendlichen Konsens darueber geben, dass alles Automatisierbare tatsaechlich automatisiert wird. Dass es einen solchen Konsens nicht gibt, und dass es Menschen gibt, die/ sogar eine Gefahr darin sehen, laesst vermuten, dass es keine Einigkeit darueber gibt, was "Menschenwuerde" genannt wird. Ich werde eine Definition dieses Begriffes vorschlagen, um die Diskussion betreffs Automation in einen anthropologischen Kontext zu stellen. "Menschenwuerde" ist die Gesamtheit aller Charakteristika, die den Menschen von den uebrigen Lebewesen unterscheiden. Das ist eine bescheidene Definition, denn in ihrem Sinn kann ebenso von einer Pferdewuerde oder einer Ameisenwuerde gesprochen werden. Die Schwierigkeit beginnt, wenn man versucht, die uns von allen Lebewesen unterscheidenden Charakteristika aufzuzaehlen. Es stellt sich dann naemlich heraus, dass wir uns in jeder Beziehung nur graduell, nicht aber prinzipiell von den uebrigen Saeugetieren, und besonders von den Anthropoiden unterscheiden, und dass es daher mit der Menschenwuerde im hier vorgeschlagenen Sinn nicht weit her ist. Aber wir koennen uns aus dieser Klemme doch irgendwie herausdrehn, indem wir darauf hinweisen, was fuer unwahrscheinliche Dinge wir angestellt haben, seit wir auf der Szene erschienen. Danach ist es nicht irgend eine spezifisches Charakteristikum (etwa die Sprechfaehigkeit oder die Anatomie der Hand), sondern diese allgemeine Tendenz zum Immer-unwahrscheinlicherwerden (zum Beispiel zum Fliegen trotz Saeugetierkoerper, oder zum Sehen ueber viele Kilometer und Berge hinweg trotz Saeugetierauge), welche die Menschenwuerde ausmacht. Dem soll hier nachgegangen werden.

Menschenwuerde als Tendenz zum Immer-unwahrscheinlicherwerden ist ein mathematisch formalisierbarer Begriff, denn er kann als die Umdrehung der Gleichung der Entropie aufgefasst werden. Das ist jedoch hier nicht meine Absicht, weil zweifellos dafuer Kompetentere an diesem Symposium teilnehmen, um ueber Informatik zu sprechen. Aber ich kann darauf nicht verzichten, die erwaehte Umdrehung zu betonen. Die Tendenz zum Immer-unwahrscheinlicherwerden laeuft der allgemeinen Tendenz der Welt zuwider, und daher ist Menschenwuerde eine Weltverneinung. Das ist eine banale Behauptung, und sie erscheint seit langem unter verschiedenen Masken. Zum Beispiel als die Ansicht, der Mensch sei ein anti-natuerliches (geistiges) Wesen, er sei entfremdet (verrueckt), oder er sei die Antithese zur Tuecke des So-seins. Aber die Behauptung wird etwas weniger banal, wenn man bedenkt, dass es dabei um eine Umkehrung der Zeit geht. Zeit ist die Tendenz zum Immer-wahrscheinlicherwerden, zum Zerfall von Unwahrscheinlichem in Wahrscheinlicheres, und sie wird tatsaechlich auf diese Weise im Karbontest gemessen. Die Behauptung sagt, Menschenwuerde sei, die Zeit wie einen Handschuh umzustuelpen. Gegen den Strom zu schwimmen. Dafuer gibt es einen Namen: "kuenstlich". Menschenwuerde ist, der "natuerlichen" Zeit eine kuenstliche entgegensetzen. Oder: Kunst ist die Wuerde des Menschen.

Das klingt elegant, muss aber sofort von zwei Seiten her eingeschraenkt werden. Einerseits gibt es allerorts natuerliche Umstuelpungen der Zeit, und ihnen ist alles Unwahrscheinliche auf der Welt zu verdanken. Vom Wasserstoffatom bis zum

Zentralnervensystem geht es um unwahrscheinliche Strukturen, welche naturlicher-
weise (das heisst dank notwendig gewordenem Zufall) aus der allgemeinen Tendenz
zur Entropie in Gegenrichtung aufgetaucht sind. Andererseits wird alles kuenst-
lich Hergestellte, alle diese "Kultur" genannten Unwahrscheinlichkeiten, notwendi-
gerweise in die allgemeine Tendenz wieder untertauchen muessen. Nicht nur jedes
einzelne Kunstwerk, auch ganze gewaltige Zivilisationen, werden in entropischen
Schutt und Asche zerfallen und vergessen werden. Das heisst: der Mensch als Kuenst-
ler, als Schoepfer von Unwahrscheinlichem, ist weder die einzige kreative Tendenz
auf der Welt, noch ist er gegen die Entropie (den Tod und das Vergessen) gefeit,
und es hapert wieder mit der Menschenwuerde. Aber so schnell muss die Flinte doch
nicht ins Korn geworfen werden.

Man vergleiche ein natuerliches Atom mit einem kuenstlichen, etwa das
erwaehte Wasserstoffatom mit einem jenseits der Mendelejev'schen Tabelle. Man
kann vom kuenstlichen sagen, es waere mit einer zu berechnenden Wahrscheinlich-
keit auch ohne menschlichen Eingriff auf natuerliche Weise entstanden. Der Mensch
hat nichts anderes getan, als diesen unwahrscheinlichen Zufall beschleunigt zu ha-
ben. Das gleiche Argument ist fuer alle Kunstwerke gueltig. Die beruehmten auf
einer Million von Schreibmaschinen tippenden Schimpansen haetten zufaellig und ohne
Dante zu guter Letzt die Goettliche Komoedie schreiben muessen, und wenn man genug
lang warten wuerde, so wuerde ohne menschliches Zutun durch blosse Zufallskombi-
nationen ein deux chevaux oder eine Flasche Coca-Cola entstehen muessen. Sobald
man jedoch derart argumentiert, dann wird man sich dessen bewusst, die Menschen-
wuerde gewissermassen unter der Hand in den Griff bekommen zu haben. Es ist ja
nicht nur so, dass dank dem menschlichen Eingriff die deux chevaux um einige Jahr-
milliarden frueher entstanden ist als sie es auf natuerliche Weise auch haette
machen muessen. Sondern es ist auch so, dass hinter den kuenstlichen Unwahrschein-
lichkeiten eine Absicht zu erkennen ist: die Absicht hinter der deux chevaux ist,
gefahren zu werden, und hinter der Coca-Cola, getrunken zu werden. Kuenstliches
ist, im Gegensatz zu Natuerlichem, absichtlich und nicht zufaellig hergestellt
worden, und das unterscheidet Natur- von Kulturwissenschaften: die ersten forschen
nur nach dem Wie, die zweiten auch nach dem Wozu der Phaenomene. Menschenwuerde
ist demnach, absichtlich Unwahrscheinliches, also Kuenstliches zu machen.

Man kann jedoch noch immer darauf bestehen, dass der Mensch doch nichts
anderes ist als eben natuerlich. Denn man kann die kuenstlerische Absicht eben
doch als allerdings abenteuerlich unwahrscheinliche Zeitbeschleunigung definieren.
Die Coca-Cola sieht so aus, als ob eine Trinkabsicht dahinter staende, weil sie
um ein paar Milliarden von Jahren zu bald hergestellt wurde. Nimmt man die gleiche
Perspektive im Fall von Erdbeeren ein, dann sehen sie so aus, als ob auch sie mit
der Absicht, gegessen zu werden, hergestellt worden waeren. Argumente zugunsten
der menschlichen Absicht (der Freiheit) laufen auf Argumente zugunsten eines Welt-
schoepfers aus, also auf den Menschen als Geschoepf, nicht als Schoepfer. Man
kann auch hinzufuegen, dass "l'art cache l'art", dass die Natur so gekuenstelt ist
dass man ihr das Kuenstliche nicht ansieht, und dass man beim Menschen die Absicht
sieht, und daher verstimmt ist.

Bei einem solchen Purzelbaumargument, wonach das Natuerliche kuenstleri-
 scher ist als das Kuenstliche, ist man mitten im Problem des Automaten. Das Argu-
 ment sagt naemlich, dass die Natur ein automatischer Kuenstler ist, weil sie dank
 notwendig werdenden Zufaelen Unwahrscheinliches herstellt. Und es sagt, dass wir
 nicht so gute Schoepfer wie Gott sind, weil wir in den automatischen Ablauf des
 Spiels von Zufall und Notwendigkeit eingreifen, um das Spiel zu beschleunigen, und
 daher Fehler begehen. Man muss auf dieses Purzelbaumargument nicht im Einsicht
 eingehen (etwa auf die natuerlichen Schoenheitsfehler weisen), sondern man kann es
 umdrehn. Man kann naemlich sagen: dies ist eben die Menschenwuerde, dass wir nicht
 wie Automaten, also schlecht, funktionieren, und dass man dies den von uns hergestell-
 ten Unwahrscheinlichkeiten ansieht. Zum Beispiel sind unsere Bauten schlechter als
 Vogelneester oder Ameisenhaufen, weil wir nicht automatisch ("instinktiv") bauen.
 Von hier aus kann (und meiner Meinung nach muss) die Automation angegangen werden.

Wir sind selbstredend fast zur Gaenze natuerliche Wesen und funktionieren
 automatisch. Zum Beispiel verdauen wir automatisch, und nur wenn dieser Automatis-
 mus reibungslos vor sich geht, koennen wir gelegentlich nicht-automatische Bewegun-
 gen vollfuehren (zum Beispiel diesen Vortrag vorbereiten). In einem anderen und wei-
 tern Sinn sind wir gaenzlich natuerlich, denn sowohl unser Verdauungsapparat wie die-
 ser Beitrag werden in Staub zerfallen. Und doch: was nicht automatisch an uns ist,
 dass ist anti-natuerlich, und es kann nur dann vor sich gehn, wenn das Automatische
 glatt vor sich geht. Anders gesagt: die Menschenwuerde taucht aus dem Automatismus
 empor, wenn und nur wenn dieser Automatismus perfekt ist. Und dabei stellt sich
 heraus, dass das emporgetauchte Nicht-automatische noch immer zu einem grossen Teil
 automatisiert werden kann, damit der kleinere Teil tatsaechlich immer unautomatischer
 menschenwuerdiger werde. Zum Beispiel hat man lange geglaubt, das Rechnen (das ma-
 thematische Denken) sei eine typisch menschliche Bewegung, und jetzt stellt sich her-
 aus, dass es automatisierbar ist, und daher menschenunwuerdig wurde. Seit es Com-
 puter gibt, ist es unter der Wuerde des Menschen, sich mit komputierbaren Dingen zu
 befassen, und wir haben uns mit bisher unautomatisierbaren Dingen abzugeben.

Das laesst sich so formulieren: die Menschenwuerde wird desto deutlicher,
 je mehr Bewegungen (seien sie materiell oder gedanklich) automatisiert werden, und
 je mehr daher der Mensch fuer das Herstellen von unautomatischen Unwahrscheinlich-
 keiten frei wird. Oder anders: wir werden fuer das eigentlich menschliche Schaffen,
 fuer kuenstliche und kuenstlerische Kreativitaet, desto kompetenter, je besser wir
 die automatisierbaren Aspekte daraus auf Automaten abschieben koennen. Auch der
 Begriff "Kompetenz" (wie jener der Unwahrscheinlichkeit) ist mathematisch formalis-
 sierbar, aber das ist fuer den vorliegenden Vortrag unnoetig. Es genuegt, sich
 dessen bewusst zu sein, dass es ein Begriff der Spieltheorie ist. Etwa so: insow-
 weit Spiele (etwa das Schachspiel, das Sprachspiel, oder das Spiel mit Farben und
 Toenen) automatisierbar sind, insoweit sind Automaten kompetenter fuer sie als Men-
 schen, und inwieweit sie nicht automatierbar sind, insoweit sind Automaten voellig
 inkompetente Spieler. Menschenwuerde ist, nicht mit Automaten zu konkurrieren, son-
 dern fuer nicht-automatisierbare Spiele immer kompetenter zu werden.

Man kann die Meinung vertreten, dass ueberhaupt alle Spiele mit der Zeit automatisiert werden koennen. Das ist eine Variante der Meinung, dass eine Million von Schimpansen mit der Zeit die Goettliche Komoedie schreiben muessen. Gegen so eine Meinung ist nicht zu argumentieren. Man kann jedoch dazu sagen, dass inzwischen, bevor alles automatisch, das heisst natuerlich wird, ein Spielraum fuer die menschliche Wuerde offen steht, innerhalb dessen wir uns immer weiter dank Abschiebung von Automatisierbarem an Automaten, zu kompetenten Kuenstlern, das heisst zu Menschen im wuerdigen Sinn, aus der automatischen Natur herauswickeln koennen. Das ist ein komplizierter, gewundener Satz, weil die Sache selbst kompliziert ist, aber er kann einfacher ausgedrueckt werden: je bessere und kompetentere Automaten wir erfinden, desto kompetenter werden wir fuer das Herstellen von Unwahrscheinlichkeiten.

Ich habe eingangs gesagt, es muesse eigentlich einen Konseas geben, wonach alles Automatisierbare an Automaten abzuschieben waere. Jetzt kann ich hinzufuegen, dass dies zu geschehen habe, damit wir fuer die Kunst, fuer das Herstellen von Unwahrscheinlichem, fuer Kreativitaet immer kompetenter werden. Nicht etwa, dass die uns um gebenden Automaten eine Garantie fuer gesteigerte kreative Kompetenz sind. Aber ohne sie muesste die Kreativitaet verkuemmern. Um dies klassischer zu sagen: die Automaten sind eine notwendige, aber ungenuegende Voraussetzung fuer immer kompetenter werdendes Schaffen. Denn wo es Automaten gibt, dort muss man sich nicht mehr um das kuemmern, was sie machen (man kann es verachten), aber das hat nur dann einen Sinn, wenn man sich beginnt, darum zu kuemmern, wofuer die Automaten nicht kompetent sind. Das ist die Herausforderung, vor der wir stehen: nicht, uns ueber Automaten den Kopf zu zerbrechen, sondern darueber, was wir ohne sie machen muessen (und koennen).