

Das Unding II.

Seit der Mensch Mensch ist, behandelt er seine Umwelt. Es ist die Hand, mit ihrem den uebrigen Fingern entgegenstellbarem Daumen, welche das menschliche Dasein in der Welt kennzeichnet. Diese dem menschlichen Organismus eigentuemliche Hand begreift Dinge. Die Welt wird von der Hand als dinglich begriffen. Und nicht nur begriffen: die von der Hand begriffenen Dinge werden herangeholt, um umgeformt zu werden. Die Hand informiert die von ihr begriffenen Dinge. So entstehen um den Menschen herum zwei Welten: Die Welt der "Natur", die der vorhandenen, zu begreifenden, Dinge. Und die Welt der "Kultur", die der zuhandenen, informierten Dinge. Noch kuerzlich war man der Meinung, dass die Geschichte der Menschheit jener Prozess ist, dank welchem die Hand progressiv Natur in Kultur verwandelt. Diese Meinung, dieser "Fortschritts Glaube", muss gegenwaertig aufgegeben werden. Es wird naemlich immer ersichtlicher, dass die Hand die informierten Dinge nicht etwa in Ruhe laesst, sondern dass sie weiter an ihnen herumfuchelt, bis sich die in ihnen enthaltene Information abwetzt. Die Hand verbraucht die Kultur und verwandelt sie in Abfall. Nicht also zwei, sondern drei Welten umgeben den Menschen: die der Natur, die der Kultur, und die des Abfalls. Dieser Abfall wird immer interessanter: ganze Wissenschaftszweige wie die Oekologie, die Archaeologie, die Etymologie, die Psychoanalyse sind mit dem Studium des Abfalls beschaefigt. Und es stellt sich heraus, dass der Abfall wieder in die Natur zurueckkehrt. Die menschliche Geschichte ist also nicht eine Gerade, welche von der Natur in die Kultur weist. Sondern sie ist ein Kreis, der sich von der Natur in die Kultur, von der Kultur in den Abfall, vom Abfall in die Natur dreht, und so weiter. Ein vizioeser Zirkel.

Um aus diesem Zirkel zu springen, muesste man ueber unverbrauchbare, "unvergessliche", Informationen verfuegen. An denen die Hand nicht herumfucheln koennte. Aber die Hand fuchelt an allen Dingen herum, sie versucht, alles zu begreifen. Also duerfen die unverbrauchbaren Informationen nicht in Dingen aufbewahrt werden. Es muesste eine undingliche Kultur hergestellt werden. Gelaenge das, gaebe es kein Vergessen mehr, dann waere die Geschichte der Menschheit tatsaechlich ein linearer Fortschritt. Ein immer weiter wachsendes Gedaechnis. Wir sind gegenwaertig Zeugen des Versuchs, eine derartig undingliche Kultur, ein derartig immer weiter wachsendes Gedaechnis, herzustellen. Die Komputergedaechnisse sind dafuer ein Beispiel.

Das Komputergedaechnis ist ein Unding. Eben solche Undinge sind elektronische Bilder und Hologramme. Das sind lauter Undinge, denn sie sind nicht mit der Hand zu fassen. Es sind Undinge, denn es sind unverbrauchbare Informationen. Zwar sind diese Undinge vorlaeufig noch an Dinge wie Silikonchips, Kathodenroehren oder Laserstrahlen gehaftet. Aber Hesses "Glasperlenspiel" und aehnliche Futurologien erlauben, sie eine Befreiung der Undinge von den Dingen mindestens vorzustellen. Eine Befreiung der software von der hardware. Wir haben ueberigends gar nicht noetig, futurologisch zu phantasieren: die wachsende Undinglichkeit und Weichheit der Kultur ist bereits gegenwaertig ein taegliches Erlebnis. Die Dinge um uns herum schrumpfen, ("Miniaturisierung"), und werden immer billiger, und die Undinge um uns herum schwellen, ("Informatik"). Und diese Undinge sind zugleich fluechtig und ewig. Sie sind nicht vorhanden, und doch zuhanden; sie sind unvergesslich.

In einer derartigen Lage haben die Haende nichts zu suchen und nichts zu schaffen. Da diese Lage unfassbar ist, ist dort nichts zu begreifen und nichts zu behandeln. Die Hand, die begriffliche und erzeugende Handlung, ist dort ueberfluessig geworden. Was es dort noch zu begreifen und zu erzeugen gilt, wird automatisch von Undingen, von Programmen geleistet: von "kuenstlichen Intelligenzen" und von robotisierten Maschinen. In einer derartigen Lage hat sich der Mensch von begrifflicher und erzeugender Arbeit emanzipiert, er ist arbeitslos geworden. Die gegenwaertige Arbeitslosigkeit ist keine "Konjunkturerscheinung", sondern sie ist ein Symptom fuer die Ueberfluessigkeit der Arbeit in einer undinglichen Lage.

Die Haende sind ueberfluessig geworden, und koennen atrophieren. Nicht aber die Fingerspitzen. Im Gegenteil: sie werden zu den wichtigsten Organen. Denn in der undinglichen Lage gilt es, undingliche Informationen herzustellen und zu geniessen. Die Herstellung von Informationen ist ein Permutationsspiel mit Symbolen. Der Genuss von Informationen ist ein Betrachten von Symbolen. In der undinglichen Lage gilt es, mit Symbolen zu spielen und sie zu betrachten. Zu programmieren, und Programme zu geniessen. Und um mit Symbolen zu spielen, um zu programmieren, muss man auf Tasten druecken. Dasselbe muss man tun, um Symbole zu betrachten, Programme zu geniessen. Tasten sind Vorrichtungen, welche Symbole permutieren und ansichtig werden lassen: siehe Klavier und Schreibmaschine. Um Tasten druecken zu koennen, sind Fingerspitzen noetig. Der Mensch der undinglichen Zukunft wird dank seinen Fingerspitzen dasein.

Es ist daher zu fragen, was existenziell geschieht, wenn ich auf eine Taste druecke. Was geschieht, wenn ich auf eine Schreibmaschinentaste, auf eine Klaviertaste, auf eine Taste am Fernsehapparat, am Telefonapparat druecke. Was geschieht, wenn der Praesident der Vereinigten Staaten auf die rote Taste drueckt, oder der Fotograf auf den Ausloeser. Ich waehle eine Taste, ich entscheide mich fuer eine Taste. Ich entscheide mich fuer einen bestimmten Buchstaben der Schreibmaschine, fuer einen bestimmten Ton des Klaviers, fuer ein bestimmtes Programm des Fernsehens, fuer eine bestimmte Telefonnummer. Der Praesident entscheidet sich fuer einen Krieg, der Fotograf fuer eine Aufnahme. Fingerspitzen sind Organe der Wahl, der Entscheidung. Der Mensch emanzipiert sich von der Arbeit, um waehlen und um entscheiden zu koennen. Die arbeitslose, undingliche Lage erlaubt ihm Wahlfreiheit und Entscheidungsfreiheit.

Diese handlose Fingerspitzenfreiheit ist jedoch ungemuetlich. Wenn ich einen Revolver gegen die Schlaefe halte und auf den Hahn druecke, habe ich mich fuer den Freitod entschieden. Dies ist scheinbar die hoechste Freiheit: ich kann mich durch den Druck auf den Hahn von jeder Zwangslage befreien. Aber in Wirklichkeit loese ist mit diesem Druck einen Prozess aus, der im Revolver vorprogrammiert ist. Ich habe mich nicht etwa "frei" entschieden, sondern ich habe mich innerhalb der Grenzen des Revolverprogramms entschieden. Und des Schreibmaschinenprogramms, des Klavierprogramms, des Fernsehprogramms, des Telephonprogramms, des amerikanischen Verwaltungsprogramms, des Programms des Fotoapparates. Die Entscheidungsfreiheit des Fingerspitzendrucks erweist sich als programmierte Freiheit. Als eine Wahl vorgeschriebener Moeglichkeiten. Ich waehle laut Vorschrift.

Es sieht demnach so aus, als ob sich die Gesellschaft der undinglichen Zukunft in zwei Klassen gliedern wuerde: in die der Programmierenden, und die der Programmierten. In die Klasse jener, die Programme herstellen, und jener, die sich programmemaess verhalten. In die Klasse der Spieler, und in die der Marionetten. Dies ist zu optimistisch gesehen. Denn was die Programmierenden tun, wenn sie auf ihre Tasten druecken, um mit Symbolen zu spielen und Informationen herzustellen, ist die gleiche Fingerspitzenbewegung wie die der Programmierten. Auch sie entscheiden sich innerhalb eines Programms, das man das "Metaprogramm" nennen koennte. Und die Spieler mit dem Metaprogramm druecken ihrerseits auf Metatasten eines "Metametaprogrammes". Und dieser Rekurs von Meta zu Meta, von Programmierender Programmierer von Programmierern, erweist sich als endlos. Nein; die Gesellschaft der undinglichen Zukunft wird klassenlos sein, eine Gesellschaft programmierender Programmierter. Dies also ist die Entscheidungsfreiheit, fuer welche uns die Emanzipation von der Arbeit oeffnet. Der programmierte Totalitarismus.

Allerdings ein ausserordentlich befriedigender Totalitarismus. Denn die Programme werden zusehends besser. Das heisst: sie enthalten astronomische Mengen von wahlbaren Moeglichkeiten. Mengen, welche die menschliche Entscheidungsfahigkeit uebersteigen. Sodass ich bei meinen Entscheidungen, bei meinen Tastendruecken, nie an die Grenzen des Programmes stosse. Die verfuegbaren Tasten sind so zahlreich dass meine Fingerspitzen nie alle beruehren koennen. Ich habe daher den Eindruck, voellig frei zu entscheiden. Der programmierende Totalitarismus, wenn er sich einmal verwirklicht haben wird, wird den an ihm Beteiligten nie mehr feststellbar sein; er wird fuer sie unsichtbar werden. Sichtbar ist er nur in seinem gegenwaertigen, embryonalen, Zustand. Wir sind vielleicht die letzte Generation jener, die einsehen koennen, was sich da vorbereitet.

Wir koennen es einsehn, denn wir haben vorlaeufig noch Haende, mit denen wir begreifen koennen, um handeln zu koennen. Daher koennen wir den heranrueckenden programmierenden Totalitarismus als ein Unding erkennen: denn wir koennen ihn nicht begreifen. Vielleicht ist aber diese unsere Begriffsstuetzigkeit ein Zeichen dafuer, dass wir "ueberholt" sind? Denn ist eine von der Arbeit emanzipierte Gesellschaft, die glaubt, sich frei entscheiden zu koennen, etwa nicht jene Utopie, die der Menschheit seit je vorschwebt? Vielleicht gehen wir der Fuelle der Zeiten entgegen? Um dies beurteilen zu koennen, muesste man den Begriff "Programm", diesen Grundbegriff der Gegenwart und Zukunft, genauer analysieren.