

Manuskript

Kulturkritik und Literatur /

Nachtstudio

"Der Feind in meinem Hirn –

Traum, Paranoia und künstliche Intelligenz bei Philip K. Dick"

Von Harry Lachner

Teil 2

Sprecher 1 : Stefan Hunstein

Sprecher 2 : Katja Bürkle

Philip K. Dick : Heiko Ruprecht

Zitate: Jens Harzer

Zitatangaben u.

Kapitelüberschriften: Eva Gosciejewicz

Regie: Christiane Klenz

Ton und Technik: Angelika Haller

Redaktion: Barbara Schäfer

Sendung: 19. Mai 2009, 20.30 Uhr

05. April 2010, 21.30 Uhr

20. August 2013, 20.03 Uhr

Musik:

Sprecher 4

Das Mondlicht fällt auf das Fußende meines Bettes und liegt dort wie ein großer, heller, flacher Stein. Wenn der Vollmond in seiner Gestalt zu schrumpfen beginnt und seine rechte Seite fängt an zu verfallen, – wie ein Gesicht, das dem Alter entgegengeht, zuerst an einer Wange Falten zeigt und abmagert, – dann bemächtigt sich meiner um solche Zeit des Nachts eine trübe, qualvolle Unruhe. Ich schlafe nicht und wache nicht, und im Halbtraum vermischt sich in meiner Seele Erlebtes mit Gelesenem und Gehörtem, wie Ströme von verschiedener Farbe und Klarheit zusammenfließen.

Sprecher 1

Wir befinden uns in einem Zustand des Dämmers, dort wo Reales und Phantastisches ineinanderfließen, wo Organisches und Anorganisches sich ähnlich werden. Es ist aber nicht die Welt des amerikanischen Autors Philip K. Dick, in der sich Dinge und Wirklichkeitskonzepte auflösen. So beginnt vielmehr die Geschichte des "Golem", wie sie Gustav Meyrink in seinem Roman aus dem Jahr 1915 erzählte. Gustav Meyrink markierte eine literarische Entwicklung der Phantastik, die das Wirklichkeitsbild nachhaltig erschütterte; wo Realität, Traum und Vision ununterscheidbar ineinanderflossen, wo das Übernatürliche und das Gespenstische den Angriff auf eine allzu simple Realitätsvorstellung führten.

Sprecher 2

Die religiös motivierte und literarisch überhöhte Figur des Golem ist jene Initialvorstellung, die in letzter Konsequenz in die künstlichen Menschen des Autors Philip K. Dick mündete: Androiden, äußerlich ununterscheidbar von den Menschen.

ANSAGE

Sprecher 1

Die Figur des Golem vollzog eine bemerkenswerte Entwicklung. Anfänglich war damit nicht jener Diener gemeint, der im Alltag zur Hand ging, oder jener Unbesiegbare, der die Juden des Ghettos retten sollte.

Sprecher 2

Erste Erwähnung findet das Wort "Golem" im alten Testament und bedeutet so viel wie "ungeformte Masse". Seit dem 12. Jahrhundert wird mit diesem Begriff ein künstlich aus Erde geschaffener Mensch belegt. Aber nicht der göttliche Atem ist es, der ihm das Leben gibt, sondern die Schrift, das Wort, wie die Legende bereits im 4. Jahrhundert vor Christus besagt.

Sprecher 4

Diesen ältesten Belegen zufolge wird der Golem durch Buchstabenkombinationen belebt. Das hebräische Wort für Wahrheit tma wird emeth ausgesprochen und besteht aus den Buchstaben aleph, mem und tav. Auf der Stirn (...) des Golem steht der göttliche Name JHWH (Jehovah). Durch die Buchstabenverbindung "JHWH elohim emeth" (Gott ist wahr) kann der künstliche Mensch zum Leben erweckt werden. Nach Auslöschung des aleph wird in diesem Satz "wahr" zu "tot" tm; aus emeth wird also meth. Die beiden verbleibenden Buchstaben mem und tav verkünden nun: "Gott ist tot". Der geringste Buchstabe, der am Anfang des hebräischen Alphabets

steht und somit nur den Zahlenwert 1 hat, differenziert demnach Hoffnung und Verzweiflung und hilfreiches Wissen von Zerstörung.

Angaben-Sprecher

Alexander Wölln

Sprecher 1

Die Idee, aller Wirklichkeit liege die Sprache, liege der Logos zugrunde, hatte Philip K. Dick mehrfach formuliert. Bereits seinem ersten Roman "Zeit aus den Fugen" löst sich etwa ein Getränke-Kiosk in Nichts auf. Zurück bleibt lediglich ein Zettel mit der Schrift "Getränkekiosk".

Sprecher 3

Die ganze Schöpfung ist Sprache und nichts als Sprache, die wir aus irgendwelchen unerklärlichen Gründen in der äußeren Erscheinungsform nicht entziffern und im Innern nicht hören können.

Sprecher 1

Für die Kabbalisten liegt die göttliche Offenbarung nicht hinter der Sprache, sondern ist in den verschiedenen Buchstabenkombinationen und Rekombinationen der Sprache selbst verborgen. So liegt in dieser Buchstabenkombinatorik auch die Macht, einen formlosen Gegenstand zum Leben zu erwecken: die Belebung des Unbelebten. Nicht unähnlich jenem binären Code aus Nullen und Einsen, mit dem wir Computer programmieren und Roboter steuern.

Sprecher 2

Der Golem, von der Macht der Sprache belebt, ist selbst sprachlos. Er muss es bleiben, denn da die Sprache eine göttliche ist, wie die Kabbalisten glaubten, kann der Mensch nichts gleichermaßen göttliches erschaffen. Aber selbst diese Anmaßung, "mechanisches Leben" zu erzeugen, wird schließlich vom Golem selbst bestraft: Das Geschöpf tötet seinen Schöpfer.

Sprecher 1

Der Golem steht in derselben Linie künstlicher Menschen wie der Homunculus, wie das aus Leichenteilen zusammengefügte und mit der Macht der Technik belebte Geschöpf des Doktor Frankenstein, das sich am Ende ebenfalls zerstörerisch gegen seinen Schöpfer wendet. Der Grund, warum der Mythos Frankenstein heute noch so populär ist, liegt im Schöpfungsprozess selbst. Der Golem wird mit der Kraft des Glaubens zum Leben erweckt, Frankensteins Monster dagegen durch ein wissenschaftliches Experiment. Die Zivilisations- oder Fortschrittskritik, die in dieser Figur steckt, ist uns näher, erscheint plausibler - und zugleich erschreckender.

Musik:

Kapitel-Kennung

Angaben-Sprecher

Wir sind alle Androiden

Kapitel-Kennung

Sprecher 2

Dieses Manuskript wird ohne Endkorrektur versandt und darf nur zum privaten Gebrauch verwendet werden.
Jede andere Verwendung oder Veröffentlichung ist nur in Absprache mit dem Bayerischen Rundfunk möglich!
©Bayerischer Rundfunk 2013. Bayern2 - Hörserservice, Bayerischer Rundfunk, 80300 München,
Service-Nr. 01801/102033 (4 Cent/Min.), Fax: 089/5900-3862 service@bayern2.de, www.bayern2.de

Während in der gängigen Science Fiction Literatur und den entsprechenden Filmen aber vom Menschen geschaffene, künstliche Wesen meist des Bösen verdächtigt werden, rücken sie in den Romanen von Philip K. Dick überraschend dicht in die Nähe des Menschlichen. In dem Roman "Träumen Androiden von elektrischen Schafen", später bekannt als "Blade Runner", jagt Rick Deckard eine Gruppe von hochentwickelten Androiden, die von den Mars-Kolonien auf die Erde geflohen sind. Sein Auftrag: er soll diese Wesen beseitigen, die nur mit einem komplexen Empathie-Test als künstliche Wesen zu überführen sind.

Sprecher 3

In jenem Lift im Museum, dachte Rick, fuhr ich hinunter in Begleitung zweier Wesen, einem Menschen und einem Androiden... und meine Gefühle waren genau das Gegenteil von dem, was ich beabsichtigte, von dem, was ich normalerweise fühle oder fühlen muss.

Sprecher 1

Jenem Rick Deckard erscheint das künstliche Wesen menschlicher als sein fanatischer Kollege, der nur mehr mechanisch, gefühllos seinen Tötungsjob versieht. Eine seelenlose Killermaschine, ohne Zweifel, ohne Ethik, ohne Mitgefühl.

Sprecher 2

Philip K. Dick geht es weniger um die Frage, inwieweit die Androiden menschliche Züge tragen. Ihn interessiert vielmehr, an welcher Stelle der Mensch sich dem Maschinenhaften annähert, wann er beginnt, selbst eine Maschine zu werden.

Sprecher 1

Die Idee des Menschen als ein rein mechanisches Konstrukt reicht bis zur Zeit der französischen Aufklärung zurück, bis zum Philosophen, Mathematiker und Naturwissenschaftler René Descartes.

Sprecher 2

Bereits mit der Namensgebung seines Androiden-Jägers spielte Dick darauf an: Deckard.

Sprecher 4

"Von Descartes bis in unser Jahrhundert haben alle, außer den tiefsten wissenschaftlichen Denkern, eine mechanistische Erklärung des organischen Verhaltens als ausreichend akzeptiert. Und als die Maschinen lebensähnlicher wurden, lernte der abendländische Mensch, in seinem täglichen Verhalten maschinenähnlicher zu werden. Diese Verschiebung zeigt sich bereits in der Wandlung, die das Wort Automat durchmachte, das in England schon 1611 verwendet wurde. Zuerst bezeichnete dieser Ausdruck selbständige Wesen, die sich aus eigener Kraft bewegen konnten, aber bald sollte es das genaue Gegenteil bedeuten: eine Vorrichtung, die sich nicht selbständig, sondern 'unter für sie, nicht von ihr geschaffenen Bedingungen' bewegt."

Angaben-Sprecher

Lewis Mumford

Sprecher 1

Mit dem Aufkommen der Kybernetik, den Fortschritten in der Robotik, der biologischen und genetischen Forschung wird der Mensch noch entschiedener zu einem Synonym des Veränderbaren, des Steuer- und Reparierbaren.

Sprecher 4

Dieses Manuskript wird ohne Endkorrektur versandt und darf nur zum privaten Gebrauch verwendet werden.
Jede andere Verwendung oder Veröffentlichung ist nur in Absprache mit dem Bayerischen Rundfunk möglich!
©Bayerischer Rundfunk 2013. Bayern2 - Hörservice, Bayerischer Rundfunk, 80300 München,
Service-Nr. 01801/102033 (4 Cent/Min.), Fax: 089/5900-3862 service@bayern2.de, www.bayern2.de

Der Mensch ist ein sich selbst ausgleichendes 28gliedriges Anpassungszentrum auf zwei Füßen, ein elektro-chemisches Umspannwerk, angeschlossen an segregierte Lager von besonderen Energiedestillaten in Akkumulatoren zur jeweiligen Ingangsetzung von Tausenden hydraulischen und pneumatischen Pumpen und dazugehörenden Motoren; 100.000 Kilometer von Kapillaren, Millionen von Wärmesignalen, Eisenbahn und Transportsystemen: Brechmaschinen und Krane... und ein überallhin reichendes Telefonsystem, das bei guter Behandlung siebzig Jahre lang keinen Service braucht; der ganze außerordentlich komplexe Mechanismus wird mit genauester Präzision von einem Schaltturm aus geleitet, in dem sich teleskopische und mikroskopische, automatisch registrierende und aufzeichnende Entfernungsmesser, ein Spektroskop und so weiter befinden.

Angaben-Sprecher

Buckminster Fuller

Sprecher 2

Philip K. Dicks Androiden, die er gelegentlich auch Simulacra nannte, sind äußerlich nicht mehr vom Menschen zu unterscheiden: Sie sprechen wie wir, sie bewegen sich wie wir. Und gelegentlich wissen sie gar nicht, dass sie Maschinen sind. Man hat sie mit einer künstlich implantierten Erinnerung ausgestattet, mit einem Bewusstsein, das ihnen sagt, sie seien Menschen.

Sprecher 1

In der Erzählung "Die elektrische Ameise", - Ameise hier als eine despektierliche Bezeichnung für menschenähnliche Roboter - erkennt ein solcher Androide erst nach einem Unfall, daß er kein Mensch, sondern eine Maschine ist. Verborgten in seiner Brust, unter Fleisch, Blut und Nervenbahnen, entdeckt er jenen Mechanismus, der ihm die Wirklichkeit erzeugt: Spulen mit einem Lochstreifen.

Sprecher 3

Die Lochstreifenspule oberhalb Ihres Herzmechanismus ist keine Programmiervorrichtung, sondern ein Mechanismus, der die Realitätszufuhr steuert. Alle vom Zentralnervensystem empfangenen Sinnesreize gehen von dieser Einheit aus.

Sprecher 2

Ein Lochstreifen, ein Code aus gestanzten Löchern, eine auf dem binären System basierende Sprache. Es ist, als würde ein Golem Hand an sich legen.

Sprecher 3

Will ich das Realitätsband manipulieren? Und wenn, warum? Weil ich, wenn ich das kontrolliere, die Realität kontrolliere, dachte er. Jedenfalls soweit sie mich betrifft. Meine subjektive Realität... aber eine andere gibt es ohnehin nicht. Objektive Realität ist ein synthetisches Konstrukt, das Resultat einer hypothetischen Universalisierung einer Vielzahl subjektiver Realitäten. Ich habe mein Universum in der Hand.

Sprecher 1

Die elektrische Ameise beginnt, das Band zu manipulieren.

Sprecher 3

Mit der Spitze eines Mikrowerkzeugs piekste er auf gut Glück mehrere Löcher ins Band. ... In der Zimmermitte erschien eine Schar grün-schwarzer Enten. Sie quakten aufgeregt, flogen vom Boden auf, flatterten als wilder Haufen Federn und Flügel, getrieben von ihrem unbändigen Drang, ihrem Instinkt zur Flucht an die Decke.

Musik:

Kapitel-Kennung

Angaben-Sprecher

Wer programmiert uns?

Kapitel-Kennung

Sprecher 1

Die Grenzen zwischen Mensch - jedenfalls dem, was wir gemeinhin darunter verstehen - und einer Maschine, einem Androiden sind fließend. So wie Philip K. Dicks elektrische Ameise ihre Wahrnehmung über die Veränderungen des Lochstreifens verändert, so programmieren in "Blade Runner" die Menschen ihre Stimmung über eine Alltagsmaschine.

Sprecher 3

Er trat ans Schalterpult seiner Stimmungssorgel. 'Auf meinem Plan stehen für heute sechs Stunden selbstanklagende Depression.' - 'Aber bei einer solchen Stimmung besteht doch die Gefahr, dass du darin verharrst, dass du nicht mehr den Ausweg daraus wählst!' - 'Ich programmiere für drei Stunden später eine automatische Umstellung. A 481: Bewusstsein der vielfältigen Möglichkeiten, die mir die Zukunft bietet.'

Sprecher 2

Drogenexperimente, eine psycho-therapeutische Behandlung, der in den USA verbreitete Einsatz von Psychopharmaka zur Stimmungsaufhellung oder Ruhigstellung im Alltag: Philip K. Dick erfuhr am eigenen Leib, wie anfällig die Wahrnehmung der Wirklichkeit für Fremd- und Selbstmanipulation ist. Ein bereits anklingendes satirisches Moment übersteigert er noch und führt eine Wahlmöglichkeit ein, die absurd klingen mag, aber in diesem System-Entwurf völlig logisch ist.

Sprecher 3

Er schaltete den Fernseher ein. 'Ich vertrage vor dem Frühstück kein Fernsehen!' sagte seine Frau. - 'Dann wähle die 888, den Wunsch fernzusehen, egal was läuft.' - 'Ich habe im Augenblick überhaupt keine Lust, irgend etwas einzustellen.' - 'Dann wähle 3.' - 'Ich kann doch nicht eine Einstellung wählen, die in meiner Großhirnrinde den

Wunsch zum Wählen wachruft! Wenn ich nicht wählen will, dann will ich schon gar nicht das wählen, weil ich dann nämlich wählen will, und das Wählenwollen erscheint mir im Augenblick als der denkbar abwegigste Drang.'

Sprecher 1

Der Golem war ursprünglich dazu gedacht, ein Helfer der Menschen zu sein. So wie später Maschinen in die Produktionsabläufe eingegliedert wurden und bis heute unermüdliche und sozialversicherungsfreie Roboter in Fabriken die Arbeiter ersetzen. Mit dem künstlichen Menschen schafft man sich ein Double. Diese Denkfigur des Doppelgängers war in der Literatur meist negativ besetzt: als das bedrohliche Andere, das Fremde in einem Körper, der mit dem eigenen identisch ist. Eine Schreckfigur, die die dunklen Seiten der Psyche sinnbildlich zum Vorschein kommen lässt.

Sprecher 2

In der Welt von Philip K. Dick stehen Androiden auf der Grenze zwischen Gut und Böse. Seine Haltung ihnen gegenüber ist ambivalent, denn obwohl sie keine Solidarität, kein Mitgefühl empfinden können und ihr gnadenlos logisches Denken keine Ausnahme kennt, erscheinen sie oft als geradezu tragische Personen: Außenseiter, denen die Gefühlswelt der Menschen verschlossen ist.

Sprecher 1

Die Entwicklung von Robotern, die mehr als nur gleichtaktige Maschinen in den Produktionshallen etwa der Auto-Industrie sind, hat mittlerweile erstaunliche und kuriose Erscheinungen hervorgebracht. Die Rüstungsindustrie arbeitet daran, sogenannte "rücksichtsvolle Kampfroboter" zu entwickeln, die so programmiert werden können, dass sie nach ethischen Grundsätzen handeln. Autonom sollen sie handeln - was sie von jenen Maschinen unterscheidet, die lediglich ferngesteuert sind, wie etwa Drohnen oder Aufklärungsflugzeuge.

Sprecher 4

Ronald Arkin, Roboterforscher an der Georgia Tech University hat im Auftrag der US Army das Problem von Ethik und Moral bei Maschinen untersucht. Sein Fazit: Roboter können - wie er sagt - "ethischer" handeln als Menschen. Roboter müssten sich nicht selbst schützen, sagte Arkin der Zeitung "Telegraph", sie könnten ohne Emotionen auskommen, die ihr Urteilsvermögen einschränkten. Die Frage ist: Lässt sich ethisches Handeln, das von Kultur zu Kultur jeweils ein anderes ist, als Computerprogramm formulieren?

Sprecher 2

Nicht ethischer, aber vernünftiger agieren die Roboter in Philip K. Dicks Erzählung "Die Verteidiger" aus dem Jahr 1953. Amerika und die UdSSR sind immer noch im Krieg. Die Oberfläche der Erde ist unbewohnbar geworden: Ruinen, Zerstörung, ständige Bombardements. Beide Seiten haben ihre Bevölkerung unter die Erde verbannt, wo sie jeweils an neuen Waffensystemen arbeiten, die über ein Röhrensystem an die verstrahlte Oberfläche gebracht werden.

Sprecher 1

Dort findet ein Stellvertreter-Kampf statt. Jede der beiden Kriegsparteien lässt Roboter für sich kämpfen, die regelmäßig ihre Memoranden nach unten schicken: Aufnahmen von neuen Zerstörungen, Reports über die neuen Bombardements.

Sprecher 2

Gegen alle Widerstände ihrer eigenen Roboter aber gelingt es einigen Menschen, die Verdacht geschöpft haben, an die Oberfläche zu gelangen. Zu ihrem Erstaunen blüht hier eine ungestörte Natur. Sämtliche Berichte über die Kampftätigkeiten waren gefälscht. Die Roboter haben die Mechanismen der menschlichen Aggressionskultur erkannt - die Erfindung eines äußeren Feindes, um von den inneren Problemen abzulenken. Ihr Resümee:

Sprecher 3

Für einen logischen Verstand ist der Krieg absurd. Doch nach Maßgabe menschlicher Bedürfnisse spielt er eine existentielle Rolle. Und das wird er tun, bis der Mensch reif wird, bis kein Hass mehr in ihm ist.

Musik:

Kapitel-Kennung

Angaben-Sprecher

Die automatisierte Schule fürs künstliche Leben

Kapitel-Kennung

Sprecher 1

In Großbritannien verfolgt das Bristol Robotic Laboratory ein Projekt, an dem unter anderem je ein Philosoph, Biologe, Informatiker und eine Kunsthistorikerin unter der Leitung des Ingenieurwissenschaftlers Alan Winfield beteiligt sind. Sechzig kleine Roboter, die allesamt in Details unterschiedlich sind, sollen dort in kleinen Gruppen selbstlernend ein soziales Verhalten entwickeln. Winfield will anhand dieses Experiment beobachten, nach welchen Mechanismen ein kulturelles Verhalten entsteht.

Sprecher 2

Das Design der meisten Roboter, die das Bristol Robotic Laboratory entwirft, entspricht ihrer reinen Funktion. Es sind Maschinen, die nicht vorgeben, etwas anderes zu sein. Zugleich aber hat das Institut menschenähnliche Roboter entwickelt, die auch subtile Gesichtsausdrücke und Gesten erzeugen können.

Sprecher 1

Entscheidend für die Interaktion zwischen Mensch und Roboter ist das Erscheinungsbild einer solchen Maschine: das Aussehen, die Gestik, die Mimik. Je vertrauter uns die Roboter erscheinen, desto eher werden sie von den mit ihnen arbeitenden Menschen akzeptiert. Schließlich sind unsere Erwartungen von sozialen Erfahrungen geformt.

Sprecher 4

Eine Irritation dieser Erwartungen, aufgrund von kleinen Fehlern oder einer Unausgewogenheit zwischen Erscheinung und Verhalten erzeugt bei jenen Menschen, die den Roboter wahrnehmen oder beobachten, ein Gefühl des Unbehagens. Forscher sagen voraus, dass Roboter eines Tages in vielen Bereichen - wie im Pflege- und Betreuungsdienst oder in der Erziehung - als Begleiter mit Menschen zusammenarbeiten werden, oder ihnen assistieren.

Angaben-Sprecher

Aus einer Verlautbarung des Bristol Robotic Laboratory

Sprecher 2

In Japan wurde kürzlich ein Roboter vorgestellt, der als Lehrerin eingesetzt werden soll. Saya, so ihr Name, könne Schüler zum Appell rufen, sie mit einfachen Phrasen ermahnen und sich ihre Namen merken. Sechs Emotionen kann ihr Gesicht ausdrücken: Überraschung, Angst, Empörung, Wut, Trauer und Freude.

Sprecher 1

In seinem Roman "Marsianischer Zeitsturz" beschreibt Philip K. Dick eine Schule, deren Lehrer Androiden sind - Nachbildungen von berühmten Figuren der Geschichte: Sokrates, Francis Drake oder Mark Twain. Diese lebensecht wirkenden Lehrer vermitteln jedoch Wertvorstellungen, die dem totalitären Regime des Mars entsprechen, und unterlaufen so die ursprünglichen Ideen dieser Denker: eine so subtil wie gewaltsame Form der Vereinnahmung jener historischen Denker, deren freiheitliche Ideen im Widerspruch zur Ideologie der Marsregierung stehen. Da Maschinen diese Wertvorstellungen vermitteln, zeigt Dick seinen Lesern, wie mechanisch diese Werte sind.

Sprecher 3

In Gedanken hatte ich bereits angefangen, die wachsende Herrschaft der Maschinen über den Menschen als gegeben hinzunehmen, insbesondere der Maschinen, mit denen wir uns freiwillig umgeben und die demnach die harmlosesten sein sollten. Ich bin nie davon ausgegangen, dass irgendein riesiges, schepperndes Ungeheuer die Fifth Avenue entlang spazieren und New York verschlingen würde; ich hatte immer Angst davor, daß mein Fernseher, das Bügeleisen oder der Toaster mir zu Hause in meiner Wohnung - wenn niemand da war,

der mir hätte helfen können - verkünden, sie hätten die Führung übernommen, und ich hätte ab sofort bestimmte Regeln zu beachten. Die Vorstellung, zu tun, was eine Maschine von mir verlangt, hat mir nie behagt. Ich möchte nur ungern vor etwas strammstehen müssen, das in einer Fabrik hergestellt worden ist.

Musik:

Kapitel-Kennung

Angaben-Sprecher

Wer sich an die Vergangenheit erinnert, hat sie nicht erlebt.

Kapitel-Kennung

Sprecher 3

Indem die äußere Welt mehr und mehr lebendig wird, erkennen wir - die sogenannten Menschen -, dass wir immer lebloser werden und es in großem Umfang auch immer gewesen sind; leblos in dem Sinn, dass wir geführt werden, geleitet von eingebauten Tropismen, und keineswegs selbst führen. So treffen wir und unsere komplizierten, hochentwickelten Computer auf halbem Weg zusammen.

Sprecher 1

In der literarischen Figur des Androiden wird die Verfügungsgewalt über das eigene Selbst nach Außen, auf eine menschenähnliche Maschine projiziert. Ein Vorgang, der im Bereich der individuellen Persönlichkeit an eine schizophrene Störung erinnert.

Sprecher 3

In der Psychologie des Abnormen ist die schizoide Persönlichkeit gut definiert: In ihr liegt eine andauernde Minderung der Gefühle vor. Solch eine Person fühlt sich nicht, sondern denkt sich ihren Weg durchs Leben. Den meisten entscheidenden Lebenssituationen muss man mit dem Gefühl begegnen. Auf jeden Fall besteht eine gewisse Parallele zwischen der schizoiden und der Persönlichkeit, die ich 'android' nenne. Beide haben eine mechanisch-reflexive Eigenschaft.

Sprecher 1

In der Automatisierung - und Virtualisierung - jener heiklen Bereiche, die eigentlich nicht mechanisierbar sind, spielt Philip K. Dick seine ganze satirische Schärfe aus. Da wäre beispielsweise jener androide Psychiater, der zwar den Vorteil hat, dass er 24 Stunden am Tag verfügbar ist, aber im Voraus bezahlt werden muss. Oder wir treffen auf einen Konfessionator - einen automatisierten Beichtvater.

Sprecher 3

Kurz darauf hatte der Konfessionator seine Beichte analysiert. Das Gerät spuckte eine Karte aus. 'Mr. Stone, der Konfessionator ist der Meinung, dass Ihre Beichte keine Beichte ist. Was bekümmert Sie wirklich? Denken Sie darüber nach und fangen Sie noch einmal an. Sie sind nicht tief genug vorgedrungen, um Ihr eigentliches Problem zu erkennen. Ich schlage vor, Sie beginnen damit, zu beichten, dass Sie nicht alles gebeichtet haben und dass Sie das bereuen.

Musik: (sehr kurz)

Sprecher 1

So fragwürdig für Dick das Konzept Wirklichkeit war - ein Konstrukt, dem die Durchlässigkeit für Halluzinationen, Überlagerungen und Simulationen eingebaut scheint - so zweifelhaft scheint in seinen Romanen auch das Prinzip Identität, deren entscheidendes Moment das individuelle und das kulturelle Gedächtnis ist.

Sprecher 2

Im Englischen heißt der Speicher eines Computers "Memory" - Gedächtnis. Und so wie eine Festplatte jederzeit überschrieben werden kann, ist es in der spekulativen Zukunft möglich, ein menschliches Gedächtnis radikal zu manipulieren. In seiner Erzählung "Erinnerung en gros" aus dem Jahr 1965, auf deren Motiven der Film "Total Recall" basiert, bietet eine Firma namens "Entsinn AG" an, ihren Kunden falsche Erinnerungen zu implantieren. Beispielsweise eine Reise zum Mars. Nach der Operation wird sich der Kunde weder an die Operation noch an die Existenz dieser Firma erinnern - er wird glauben, wirklich einige Zeit auf einem anderen Planeten gewesen zu sein.

Sprecher 1

Der Kunde bekommt zusätzlich zur - wie es heißt - "extra-faktischen Erinnerung" an die Reise, entsprechende Beweise: Flugticket, angeblich von ihm gedrehte Filmchen von den jeweiligen Sehenswürdigkeiten, Postkarten, Souvenirs (die ihm direkt vom Mars nach Hause geschickt werden), Visum, Impfbescheinigungen und vieles andere, was nicht nur ihm, sondern auch seinen Bekannten gegenüber die Reise glaubhaft machen soll.

Sprecher 3

'Ist eine extrafaktische Erinnerung denn so überzeugend?' -
'Überzeugender als eine echte. Unsere Analyse von Echt-Memo-Systemen - authentischen Erinnerungen an wichtige Ereignisse im Leben einer Versuchsperson - hat ergeben, dass der Versuchsperson sehr schnell eine Vielzahl von Details abhanden kommt. Für immer. Zu unserem Angebotspaket gehört daher eine so tiefe Implantation von Entsinn, dass Sie nichts davon vergessen. Die tatsächliche Erinnerung, mit all ihren Unschärfen, Auslassungen und Ellipsen, um nicht zu sagen Verzerrungen - die ist minderwertig.'

Sprecher 2

Man kann die Festplatten eines Computers überschreiben. Und doch finden sich immer noch Spuren der ursprünglichen Information. Und genau dies geschieht in dieser Erzählung, denn das Gedächtnis von Douglas Quail war bereits, was er natürlich nicht wusste, schon einmal überschrieben worden. Denn er war tatsächlich, lebhaftig auf diesem Planeten - als Agent der Regierung mit einem Killer-Auftrag. Die Erzählung beginnt mit dem Satz:

Sprecher 3

Er wachte auf - und wollte den Mars. Der Traum wuchs, als er völlig zu sich kam, der Traum und das Verlangen.

Sprecher 1

Dieses Verlangen, der unbewusste Antrieb, sind vage Erinnerungsspuren, die sich immer stärker in das Tagesbewusstsein von Douglas Quail eingravieren. Dieser Traum, der sich zu einer Obsession auswächst, ist eine Rückkehr des Verdrängten. Allerdings ist dies keine eigene, sondern eine von Fremden gesteuerte Verdrängung. Eine Zukunftsvision?

Sprecher 4

In einem Experiment mit Freiwilligen haben Hirnforscher gezeigt, dass eine Substanz Erinnerungen aus dem Angstgedächtnis blockieren oder sogar löschen kann. In einem kontrollierten Laborexperiment konnten niederländische Forscher nun den Zugriff auf Inhalte aus dem Angstgedächtnis komplett verhindern - und das auf Dauer. Selbst längere Zeit nach dem Experiment schreckten die Probanden nicht mehr vor den Angstreizen des Experiments zurück. Damit könnten Therapien für posttraumatische Belastungsstörungen entwickelt werden, die als Folge von Unfällen oder Kriegserlebnissen entstanden sind.

Angaben-Sprecher

Merel Kindt

Sprecher 2

Es bedarf nicht unbedingt einer Manipulation von außen, beispielsweise über jenen Rezeptorblocker Propranolol, der den Zugriff auf die für Angst zuständige Gehirnregion Amygdala verhindert. Das Gehirn ist selbst in der so nützlichen wie zweifelhaften Lage, Erinnerung selbst zu fälschen.

Sprecher 4

Dass Erinnerungen eine diffizile Sache sein können, zeigte sich auch im amerikanischen Präsidentschaftswahlkampf von 1980. Kandidat Ronald Reagan berichtete bei öffentlichen Veranstaltungen wiederholt und mit Tränen in den Augen von seiner persönlichen Geschichte als Fallschirmjäger im Zweiten Weltkrieg: Sein Bomberpilot habe die Besatzung zum Abspringen aufgefordert, nachdem die Maschine getroffen worden war. Ein junger Schütze war aber so schwer verwundet worden, dass er die Maschine nicht verlassen konnte. Da sagte der heldenhafte Captain: "Macht nichts, Sohn. Dann bringen wir die Kiste eben gemeinsam runter." Doch Reagan erinnerte sich hier keineswegs an eigene Erlebnisse, sondern an eine Szene aus dem Film "Wing and a Prayer" von 1944.

Angaben-Sprecher

Harald Welzer

Sprecher 1

Man spricht von emotionalen Erinnerungsspuren, die aus traumatischen Erinnerungen entstanden sind und die sich für andere Bilder öffnen: Bilder aus Erzählungen, Bilder aus Büchern oder Filmen, die dann in die eigene Erinnerung eingepasst werden. Sie erscheinen als Selbst-Erlebtes. Jüngste Experimente haben gezeigt, dass die Vorstellung eines Gegenstands im Gedächtnis mit derselben Intensität gespeichert werden kann, wie ein tatsächlicher. Eine "falsche Erinnerung" aber lässt sich ebenso über gefälschte Photos

aus der Kindheit der Versuchsperson erzeugen, weil sich die für das Visuelle zuständigen Verarbeitungssysteme im Gehirn mit jenen überlagern, die bei Phantasien aktiv sind.

Sprecher 2

Nicht einmal die körperliche Empfindung ist ein Garant für das Reale:
Ein Phantomschmerz wird als wahr empfunden, obwohl das entsprechende, schmerzende Gliedmaß lange schon amputiert wurde.

Musik:

Kapitel-Kennung

Angaben-Sprecher

Wer kann schon von sich behaupten, eine Identität zu besitzen?

Kapitel-Kennung

Sprecher 1

Die Überlagerung und Durchdringung einer Vorstellung und dem, was die soziale Übereinkunft Wirklichkeit nennt, ist eines der zentralen Themen Philip K. Dicks - verbunden mit der Frage nach der Identität des Menschen. Wenn das individuelle Gedächtnis konstituierend für die Persönlichkeit ist, dann ist auch diese Identität anfällig für Fälschungen.

Sprecher 3

Wenn man sich geistig einmal dazu durchgerungen hat, den Gedanken der Fälschung als gegeben hinzunehmen, kann man sich in eine völlig andere Realität hineindenken. Das ist eine Reise, von der

man nie zurückkehrt. Und, wie ich glaube, eine heilsame Reise... es sei denn, man nimmt sie allzu ernst."

Sprecher 2

Die Unterscheidung zwischen "wahr" und "falsch", "authentisch" und "gefälscht" ist hinfällig in einer Welt, in der die Simulation das vorherrschende Gestaltungs- und Erfahrungsprinzip ist.

Sprecher 4

Eine peinigende Vorstellung: dass von einem bestimmten Zeitpunkte ab die Geschichte nicht mehr wirklich war. Ohne es zu merken, hätte die Menschheit insgesamt die Wirklichkeit plötzlich verlassen; alles was seither geschehen sei, wäre gar nicht wahr; wir könnten es aber nicht merken. Unsere Aufgabe sei es nun, diesen Punkt zu finden, und solange wir ihn nicht hätten, müssten wir in der jetzigen Zerstörung verharren.

Angaben-Sprecher

Elias Canetti

Sprecher 1

Der französische Philosoph Jean Baudrillard stellte dieses Zitat Canettis als Motto seinem Aufsatz "Das Jahr 2000 findet nicht statt" voran. Seine Ideen einer totalen Simulation der Welt fand ebenso Eingang in das Gedanken-Inventar des Science Fiction-Films "Matrix" wie die Vorstellungen Philip K. Dicks. Hier stellt sich unsere Wirklichkeit als eine reine Simulation heraus. Zusammen mit Neo, dem Helden des Films, erhält auch der Zuschauer einen Einblick in die dahinterliegende, wahre Welt: In diesem post-apokalyptischen Szenario haben die Maschinen die Macht übernommen und nutzen die isoliert in gläsernen Behältern liegenden Menschen schlicht als Batterien, als Energiespender. Die Menschen leben eine implantierte

Illusion, die von Computern aufrecht erhalten wird. Diese Illusion ist die Matrix.

Sprecher 2

Der Film hat viel dazu beigetragen, Baudrillards These vom Verschwinden des Realen zu popularisieren. Wenn auch auf Kosten ihrer Wahrheit. Denn weder für Dick noch für den Philosophen gibt es ein einfaches "dahinter". Selbst wenn die Figur Neo sich in ständig wechselnden Wirklichkeiten wiederfindet, widerspricht die Idee einer Wirklichkeit, die der Film hinter alle Simulationen setzt, auch den Wirklichkeitserfindungen von Philip K. Dick. Denn in seinen Romanen bleibt am Ende offen, ob jener rationalen Erklärung auch zu trauen ist. Wir, und seine Figuren, finden uns lediglich an einem weiteren Scheideweg im unendlichen Labyrinth der vielen Wirklichkeiten und Simulationen.

Sprecher 4

Die große Frage der Philosophie war: 'Warum gibt es etwas und nicht nichts?'. Heute lautet die richtige Frage: 'Warum gibt es nichts und nicht etwas?'

Angaben-Sprecher

Jean Baudrillard

Sprecher 2

Das Nichts, in dem sich alles aufgelöst hat, ist das übermächtige System der Medien, die ständig neue Zeichen produzieren. Jean Baudrillard hat drei Ordnungen beschrieben, nach denen sich die Wirklichkeit in ein System der Simulation auflöst.

Sprecher 1

In der Phase eins der Geschichte werden die Dinge, wird die Natur imitiert, mithin also ein Doppel geschaffen. Damit stehen sich zwei Ordnungen gegenüber: die Wirklichkeiten und ihr künstliches Pendant. Ihr Verhältnis zueinander ist klar und eindeutig: das Künstliche verweist auf das Ursprüngliche, auf die Vorlage, auf etwas Reales.

Sprecher 2

Phase zwei wird eingeleitet von der beginnenden Massenproduktion der Industrie. Die Anzahl identischer Gegenstände ist unbegrenzt. Auch hier ist der Ausgangspunkt etwas Reales.

Sprecher 1

Die dritte Phase beginnt, wo ein Gegenstand nur noch im Hinblick auf seine massenhafte Fertigung hin konzipiert wird. Aus der Imitation wird eine Simulation und der Gegenstand verweist nur noch auf ein Modell - auf etwas nicht-Reales.

Sprecher 2

Entscheidend ist, dass ein Zeichen nun keinen Verweis-Charakter mehr besitzt. Das Imitierte konnte noch auf das Reale weisen. Aber nach Baudrillard hat sich das Zeichen, das auf etwas weist, nach und nach verselbständigt, da ihm der ursprüngliche Gegenstand abhanden gekommen ist: Es kann nur auf sich selbst verweisen. Und dies gilt für alle Bereiche - insbesondere für die Medien, die auf diese Weise eine Scheinwelt simulieren.

Sprecher 4

Wenn ich sage, die Realität ist verschwunden, dann meine ich damit das Prinzip der Realität samt dem ganzen damit verbundenen Wertesystem. Schon der Begriff des Realen setzt einen Anfang voraus, Zweckbestimmtheit, Vergangenheit, Zukunft, Kontinuität, Ursachen und Wirkungen, kurz gesagt, Rationalität. All das verschwindet bei der Vernichtung des Realen. Wenn das Reale verschwindet, bedeutet das nicht, dass es uns daran mangelt, ganz im Gegenteil. Es gibt zu viel vom Realen, alles wird real, und gerade dieses Übermaß an Realität setzt der Realität ein Ende, wie auch das Übermaß an Information der Information ein Ende setzt, wie auch das Übermaß an Kommunikation die Kommunikation zum Scheitern bringt.

Angaben-Sprecher

Jean Baudrillard

Sprecher 1

Die Welt, die uns Jean Baudrillard beschreibt, ist so fern nicht von jenen Philip K. Dicks - mit ihren ineinander verschachtelten Wirklichkeitsbildern, jenem ständig sich verschiebenden Erfahrungshorizont und der Wahrnehmung von Ereignissen, die erst in der Zukunft stattfinden werden. Laut Baudrillard befinden wir uns in einer Welt...

Sprecher 4

... in der alles unerbittlich realisiert ist, eine Welt, in der alles, was Traum war, Gedanke, Begriff, Phantasiebild, Utopie, imaginäre Projektion, in der all das unmittelbar operationalisiert, virtuell realisiert ist oder wird. Man wird nicht einmal mehr die Zeit haben, es sich vorzustellen, das Ereignis wird nicht einmal mehr die Zeit haben stattzufinden.

Angaben-Sprecher

Jean Baudrillard

Musik:

Sprecher 1

Die Welt, wie wir sie kannten, ist also nach den Ideen von Jean Baudrillard verschwunden. Sie hat sich aufgelöst in einem Wirbel der Zeichen, der einem Stillstand gleicht. Mittendrin der Denker, dessen Existenz ihn selbst damit in den Abgrund des großen Nichts reißt. Seine Theorie könnte einfach verschwinden, sich auflösen in ein Gefüge aus Zeichen, die auf nichts mehr verweisen. Und er sich damit selbst überflüssig machen.

Sprecher 2

Den Zusammenbruch von Wirklichkeits-Simulationen erkennt auch jener Androide in Dicks Erzählung "Die elektrische Ameise", der am Ende seinen Lochstreifen, sein Wirklichkeitsband durchtrennt - wohl wissend, daß er sich damit selbst töten wird. Doch es wird ein Tod sein, bei dem zuvor noch die plötzliche Erkenntnis all dessen stehen wird, was die Welt, was seine Welt ausmacht.

Sprecher 3

Dieses Manuskript wird ohne Endkorrektur versandt und darf nur zum privaten Gebrauch verwendet werden.
Jede andere Verwendung oder Veröffentlichung ist nur in Absprache mit dem Bayerischen Rundfunk möglich!
©Bayerischer Rundfunk 2013. Bayern2 - Hörservice, Bayerischer Rundfunk, 80300 München,
Service-Nr. 01801/102033 (4 Cent/Min.), Fax: 089/5900-3862 service@bayern2.de, www.bayern2.de

Was ich will, ist für eine Mikrosekunde absolute, ultimative
Wirklichkeit. Danach wird nichts mehr zu sehen oder zu verstehen
übrig sein. Er spürte Wärme, die seidige Beschaffenheit von Stoff; er
spürte den Ozean, der ihn umspülte, Butter zerlief in seinem Mund,
und zugleich drängten abscheuliche Gerüche und
Geschmacksempfindungen auf ihn ein: der bittere Geschmack von
Giften und Zitronen und Halmen von Sommergras. Er lag in den
Armen einer Frau in einem riesigen, weißen Bett, das zugleich schrill
in sein Ohr lärmte: das Alarmsignal eines steckengebliebenen Aufzugs
in einem der uralten, heruntergekommenen Downtown-Hotels. Ich
lebe, ich habe gelebt, ich werde nie leben, sagte er zu sich, und jedes
Wort, jeder Laut begleitete seine Gedanken. Mit geöffnetem Mund
versuchte er, Worte zu bilden - eine bestimmte Folge von Worten aus
der Unzahl von Begriffen, die sein Bewusstsein gleißend hell
erleuchteten, ihn mit ihrer allumfassenden Bedeutung versengten.
Sein Mund brannte. Er fragte sich, warum.

Musik: (sehr kurz)

Sprecher 3

Aus dem Rost sind wir gekommen. Und zu Rost werden wir wieder
zurückkehren.

Musik: (sehr kurz)

Kapitel-Kennung

Angaben-Sprecher

Der Mensch: ein Träger von Ideen, nicht notwendigerweise der eigenen.

Kapitel-Kennung

Sprecher 1

Der Mensch müsse die Maschinen betrachten, wenn er mehr über sich selbst herausfinden wollte, war Philip K. Dicks These, die auch die Künstliche Intelligenz-Forschung verfolgt. Die bereits erwähnten Experimente im Bristol Robotic Laboratory weisen in diese Richtung. In ihnen kommt eine Theorie zur Anwendung, die sich im 21. Jahrhundert neu entwickelt hat: die Memetik. Sie überträgt die Erkenntnisse der Genforschung auf die Gesellschaft, ihre Organisation, ihre Rituale, ihre Kultur.

Sprecher 1

In der menschlichen DNS bilden Aminosäuren einen Code - die genetische Information, jenen Bauplan, der in der Gestalt Mensch realisiert wird, der dann selbst dazu beiträgt, dass diese Genstruktur immer weiter kopiert wird. Der Mensch ist in den Augen der Genforscher der bloße Träger seiner Gene, ein Transportmittel. Oder wie die Evolutionstheoretikerin Susan Blackmore sagen würde: ein Replikator. Die Memetik wendet dieses Wirkungsprinzip auf die Entstehung und die Funktionsweise der sozialen Kultur an.

Sprecher 2

Ein Mem ist eine kleine Kultur- oder Informations-Einheit, die sich analog zum Verhalten eines Gens selbst immer weiter repliziert. Ein Mem kann ein Schlagwort sein, eine Melodie - und zu seinem Wesen gehört, daß es ständig nach Möglichkeiten sucht, sich von sogenannten Mem-Maschinen kopieren zu lassen - wie Druckerpresse, Schienennetz, Telefon oder Photokopierer: Allesamt Frühformen, die heute von der großen Maschine Internet eingeholt werden. Hatte der Mensch früher die Selektion der Meme selbst vorgenommen, indem er entschied, welche Information er übernehmen wollte, so überantwortet er diese Auswahl heute den Suchmaschinen und Software-Anwendungen.

Sprecher 4

Die Informationen, die diese Maschinen kopieren, sind digitale Informationen, die um den verfügbaren Platz in riesigen Servern und elektronischen Netzwerken konkurrieren, wobei sie durch elektronische Prozesse mit extrem hoher Güte kopiert werden. Wenn erst einmal alle drei Vorgänge – kopieren, variieren und selektieren – von diesen Maschinen durchgeführt werden, wird meiner Meinung nach tatsächlich ein neuer Replikator entstanden sein. Wir dachten, wir hätten schlaue Werkzeuge erfunden, die unserem eigenen Vorteil dienen, doch in Wirklichkeit haben uns blinde, unaufhaltsame evolutionäre Prozesse ausgenutzt, als Sprungbrett zur nächsten Ebene der Evolution.

Angaben-Sprecher

Susan Blackmore

Sprecher 2

Darwinistisches und biologistisches Denken strahlt hier auf die Kulturwissenschaften ab. Inwiefern das zutrifft mag dahingestellt sein. Jedenfalls treffen wir hier - wenn auch anders formuliert - auf dieselbe

Idee, die Philip K. Dick in vielen Erzählungen und Romanen vertrat:
Das, was wir als Mensch bezeichnen, enthüllt sich als ein
Organismus, dessen maschinenhaftes Wesen immer stärker zum
Ausdruck kommt.

Sprecher 4

Der Mensch ist eine Maschine, die andere Maschinen machen kann.

Angaben-Sprecher

Samuel Butler

Sprecher 1

Erinnern wir uns an den Blick des Golem als er zum ersten Mal vom
Wort zum Leben erweckt wird: Ein Staunen. Vielleicht aus der
Unfassbarkeit des Lebens heraus. Tumb und sprachlos, eine
Marionette seines Herrn. Im Roman "Die Lincoln-Maschine" läßt Dick
einen Androiden auferstehen, der nicht nur äußerlich dem Präsidenten
Lincoln nachgebildet ist. Sein Gehirn - wenn man es so bezeichnen
möchte - wurde mit allen verfügbaren Daten und Erinnerungen aus
dem Leben des realen Abraham Lincoln gefüttert.

Sprecher 2

Er, der Androide, der die Persönlichkeit eines längst toten Präsidenten
besitzt, ist aus der Zeit geworfen. In eine ihm undenkbbare Zukunft
versetzt.

Sprecher 3

Wir waren Zeugen, wie ein Lebewesen zur Welt kam. Die Lincoln nahm uns jetzt wahr; ihre pechschwarzen Augen bewegten sich hin und her, sogen uns geradezu auf? Was zeigte sich in diesen Augen? Argwohn, der jede menschliche Vorstellungskraft überstieg. Die Augen rollten hin und her, sahen alles, sahen zugleich nichts - als würde es sich in der Schwebel befinden. Es wartete. (...) Die Grundlage des Lebens ist nicht Gier oder sonst ein Verlangen. Es ist Angst - die Angst, die ich hier sah. Und nicht einmal Angst, nein, viel schlimmer. Absolutes Grauen. Lähmendes Entsetzen, das so groß war, dass es zu Apathie führte. Aber die Lincoln erhob sich daraus. Warum? Weil sie musste. Alles Handeln war dem Schrecken geschuldet.

Sprecher 2

Die Angst ist die Basis der Existenz. Die Universen, die Denkwelten Philip K. Dicks, sie alle tragen Spuren dieser Angst, die sich wie ein Mem von einer Figur auf die andere überträgt. Der Mensch braucht sie nicht, diese Angst. Aber sie braucht den Menschen als Träger, um sich ewig weiter vervielfältigen zu können.

Musik:

Sprecher 1

Philip K. Dick erklärt nicht die Zukunft - die Zukunft wird ihn erklären.