

WARUM GIBT ES KEINE BUCHMESSE FÜR PROGRAMMIERER?

eJournal: Philosophie Jetzt - Menschenbild, ISSN 2365-5062, 15.Okt. 2017
URL: <https://www.cognitiveagent.org>

cagent
cagent@cognitiveagent.org

Abstract

Im Fieberzustand der Frankfurter Buchmesse geht leicht verloren, worum es wirklich geht: Mit Worten die Welt zu verändern. Zwischen Mythos, Wunsch und Wirklichkeit.

ES IST BUCHMESSE

Wenn die Frankfurter Zeitungen mit dicken Zusatzbeilagen erscheinen, Hotels und Restaurants tagelang ausgebucht sind, in den Messehallen Lärm und Getriebe die Grenze zum Unerträglichen erreichen, dann findet Buchmesse statt, in Frankfurt. Die, die Geld verdienen wollen, die, die Öffentlichkeit suchen, die, ein kleiner Kosmos versammelt sich in den Hallen und Umgebung. Erregung liegt in der Luft, in den Gesichtern....

VERUSACHER: WORTE

Der Anlass für all dies sind Worte, schwarze Zeichen auf weißem Papier, auf Bildschirmen, als Smartphone-Textereignisse... Menschen, die so etwas wahrnehmen, lesen, aufnehmen, sich angeregt fühlen, nachdenken, Gefühle entwickeln, Erinnern, Fantasieren, betroffen sind, die dafür Geld ausgeben, um es sehen zu können.

Worte, aneinandergereiht, zusammengefügt, aus hunderten verschiedener Sprachen dieser Welt, manche kaum noch verstehbar, von gestern, von vor-vorgestern, von ...

MENSCHEN MACHEN DAS

In die Welt gebracht von Menschen, die sich hingesezt haben, stunden-, tage-, wochen-, monatelang, und länger, um irgend etwas aus ihrem Inneren nach Außen zu schaffen, auszudrücken, zu artikulieren, zu äußern, lesbar zu denken, zu manifestieren, zu bekennen, zu dokumentieren... oder vielleicht einfach, um mit Worten so zu spielen, dass sie Menschen mit ihren Ängsten, Sehnsüchten, Fantasien, ihrem Unterhaltungsbedürfnis in den Bann ziehen wollen, zu jedem Preis, zum Preis von Wahrheit?, für persönlichen Ruhm und Ehre ... und Geld?

ROBOTER-AUTOREN

Heute muss man allerdings aufpassen. In Zeiten der Digitalisierung gibt es schon Computerprogramme, die Worte aufsammeln, Sprachfetzen, diese unter bestimmten Kriterien neu zusammensetzen und als Meldungen, kurze Artikel in die Welt setzen. Eine neue Art von Mimikry, die kaum als solche zu erkennen ist, nicht auf den ersten Blick. Und dies greift um sich. Viele der Texte, die Menschen in die Sprache bringen sind so, dass sie sich von Maschinen imitieren lassen, ohne dass es auffällt. Es entsteht eine Grauzone, eine Übergangsphase, ein Mensch-Maschine Waberland. Wer sind wir, wenn uns Maschinen imitieren können?

DIE WAHRE GELDBRINGER

Aus der Sicht der Wirtschaft sind es auch nicht unbedingt die Romane, die Lyrik, die Poesie, die das große Geld bringen. Es sind die schnellen und die praktischen Bücher: Bücher mit schönen Fotos, Kochbücher, Reiseberichte, Adressbücher, praktische Anleitungen, Dinge zum schnellen schenken oder die man braucht. Dann die vielen Unterhaltungsbücher einschließlich Krimis; das Bedienen von Emotionen, Spannungen, Ablenkungen... Sachbücher, Schulbücher, Lehrbücher, technische Standards irgendwo dann die, die sich Schriftsteller nennen, Dichter.... sie stehen für das Große, das Unausprechliche, das Mystische, das Erhabene, für ... für Sprache, Sprachkunst? Wer definiert dies eigentlich? Die Sprache gehört ja bekanntlich niemandem, sie schwebt über allem, sie ist in allem,

findet in jedem und überall gleichzeitig statt...

SCHMUDELKINDER

Die Schreibenden, sie alle benutzen Worte, Wortreihen, Wortmuster, Wortgebilde, mit so unterschiedlichen Interessen, so unterschiedlichen Situationen, so unterschiedlichen Themen...

Und dann gibt es die sprachlichen SchmuDELkinder, die Grenzgänger, die nicht so ins erhabenen Schema passen, die auch reden, die auch schreiben, die Sprache mit Bildern verknüpfen, die die Bedeutung durch Bilder voranstellen, und die Worte nur noch wie Anhängsel benutzen, minimalistische Kommentare eines Geschehens, das sich vor den Augen bildhaft abspielt. Das Grauen aller Sprachkünstler, der Abscheu aller Wortgewaltigen, der Schrecken der Wortmeister und Sprachmagier...

WELCHE MASS-STÄBE?

Aber, was reden wir hier über Literatur, wenn wir über Wortkunst reden?

Wonach bemessen wir die Bedeutung von aneinander gefügten Worten in einer Gesellschaft?

Sprechen wir nicht über die Digitalisierung der Gesellschaft, die alles überrollt, durchdringt, bis in die kleinsten und tiefsten Poren unseres Alltags eindringt, eingedrungen ist? Ist es denn nicht wahr, dass die digitalen Technologien uns nahezu vollständig umrundet und umzingelt haben? Benutzen nicht auch die klassischen Verlage mittlerweile alle Computer, Datenbanken, Netzwerke, Drucken-On-Demand, ebooks, eReader ?

Sind es nicht die Software-Firmen dieser Welt, die zu den wirtschaftlichen Giganten zählen, zu den internationalen Geldmonstern? Deren Datenpaläste alles in sich versammelt haben, was irgendwie gesagt wurde, gesagt wird, gesagt werden kann?

Und womit haben sie dies alles ermöglicht?

WORT-MASCHINEN

Irreführender Weise sprechen wir hier von 'Software', von 'Programmen', von 'Sourcecode', von 'Algorithmen', die auf den Computern Arbeit verrichten und all dies möglich machen. 'Programme' sagen wir beiläufig, alltäglich verniedlichend, sehr abstrakt, dabei kaschieren wir einen Umstand, der wesentlich ist, der uns – je nach Gemütslage – begeistern oder schwer beunruhigen kann.

Diese sogenannten Computerprogramme sind letztlich auch Texte, Aneinanderreihungen von Wortmustern, nach bestimmten grammatischen und semantischen Regeln.

Wenn ich einen Kriminalroman lese, dann erzeugen die aneinandergereihten Worte Bilder von Menschen in bestimmten Situationen, die Verhalten zeigen, Gefühle haben, die ein Geschehen am Laufen halten.

Ein Programm-Text tut nichts anderes. Er lässt Bilder von Welten entstehen, mit Objekten, Eigenschaften, Akteuren. Diese haben Wünsche, Pläne, Erinnerungen, handeln konkret, verändern die Welt, die Objekte in der Welt, sich selbst. Die Worte eines Programmtextes beschreiben Wort-Maschinen, Wort-Welten, ganze Universen, die passieren können, die sich ereignen können, die sich mit uns lebenden realen Menschen zusammen ereignen können, die mit uns reden, die Geräusche, Sounds erzeugen können, Lieder, bewegte Bilder, super-realistisch, die Menschen als Sexroboterinnen in deren männlichen Einsamkeiten beglücken, als Pflege-Haustier-Roboter einsamen, älteren Menschen einen Hauch von sozialer Realität verschaffen, die als Operationsroboter und genetische Superrechner unseren Krankheiten zu Leibe rücken, die

WORTMEISTER ALS DUNKELMÄNNER

Während wir die klassischen Wortmeister feiern (für was?) führen die modernen Wortmeister der Wort-Maschinen ein Schattendasein. Diese sind es, die unsere Flugzeuge fliegen lassen, die unsere Städte am Leben erhalten, die eine Tourismusbranche möglich machen, die ...

Wer kennt diese? Auf welcher Buchmesse werden sie gefeiert? Wer versteht überhaupt ihre Sprache? An den Schulen unseres Landes wird dies weitgehend nicht unterrichtet. An den Universitäten sind es höchstens die Informatiker, die sich damit beschäftigen, aber auch diese tun es nur sehr begrenzt, eher altmodisch, technisch verkürzt. Dabei sind sie die Wortmeister der Zukunft, die Wortmeister der digitalen Kultur, die Wortmeister unseres Alltags ... es sagt ihnen aber niemand, sie bekommen keine Kulturpreise ... von welcher Kultur eigentlich? Sind die Feuilletons der Zeitungen, die Spielstätten der Theater und Opern nicht letztlich Reflexe einer Minderheit, die sich von der Welt partiell verabschieden und sich einer Ereigniszone hingeben, die nurmehr noch entrückt und vergessen macht, aber vor der stattfindenden digitalen Kultur kapituliert hat, schon von Anfang an?

NEUE SPRACHEN FÜR NEUES DENKEN?

Das Bild 1 zeigt die ersten Zeilen eines sehr einfachen Programm-Textes, tatsächlich eine erste Schreibübung, in der eine Ereigniswelt beschrieben (und damit erschaffen!) wird, die real stattfinden kann, die real eine Welt entstehen lassen kann mit Akteuren, Bedürfnissen, Nahrungsangeboten, Geboren werden und Sterben ... die mit realen Menschen interagieren kann, die sich darin wiederfinden können ... Die Sprache dieses Programms heißt nicht Englisch, Deutsch, oder Französisch, sondern 'python', eine Kunstsprache, speziell geschaffen um Wort-Maschinen bauen zu können, ablaufbare Wort-Universen, die neuen Bücher, Filme, und Theaterstücke zugleich.

Man muss sich fragen, wie weit die sogenannte 'Wahrheit' der alten, sprich 'vor-digitalen', Kunst letztlich nur in ihrer Selbstbezüglichkeit findet, in ihrer hermetischen Abriegelung von real stattfindender Welt, eingesperrt in ihren klassischen Sprachkäfigen, in denen nur bestimmte Werte gelten, nur bestimmte Menschen- und Handlungsmuster vorkommen, nicht die unfassbaren Potentiale des Lebens, nicht das universale Lebensgeschehen, sondern das, was sich in alten Sprachgespinsten sagen lässt, idealistisch-romantisch, hart am Abgrund menschlicher Tragödien, die endlichen Selbstbezüglichkeit, die vielen Fixierungen auf den menschlichen Körper, Klassengesellschaften der Vorzeit, ohne mögliche kosmischen

HOMO SAPIENS ALLEIN ZU HAUS

Das alles sind wir, der homo sapiens, der seit ca. 200.000 bis 300.000 tausend Jahren seine Weg sucht auf diesem Planeten... nicht zufällig da, sondern Gewordener von Milliarden Jahren stattfindenden Prozessen von einer Komplexität, die unser Denken bis heute überfordert...

```

7 def main():
8     import graphics as grph           #Graphics objects from Zelle
9     import environment as env         #Functions to generate grids
10    import numpy as np                 #numerical library numpy
11    import actor as acc                #Acctor related functions
12
13    ##
14    ## SET UP THE ENVIRONMENT
15    ##
16
17    e1=env.ENVOBJ('env1',0)
18
19    xmax = 700
20    ymax = 700
21
22    win = grph.GraphWin('ENVIRONMENT 1', xmax, ymax)
23    win.setBackground('HoneyDew')
24
25
26    first = 1    #First element of the list
27    last = 7     # Last element of the list used
28    distance = 100 #distance of two lines in the grid
29    maxXcoord = 7 #size of the data array in the background
30    maxYcoord = 7
31    nobj = 20    #objects: percentage of the array space !
32    nfood = 1   #food: percentage of the array space !
33
34    #generating the lines of the grid
35
36    env.grid(win,xmax, ymax, first, last, distance)
37
38    # Fill the grid with spaces and objects
39    gr2=env.fillgridobj2(win,first, last, maxXcoord,maxYcoord,nobj)
40
41    # Fill the grid with food
42    gr2=env.fillgridfood(win,first, last, maxXcoord,maxYcoord,nfood,gr2)
43
44    # Introducing an actor for the event-loop
45
46    time=e1.getClock() #Setting the time of 'birth'
47    a=input("Please an x-coordinate (1-7) for the actor ")
48    b=input("Please an y-coordinate (1-7) for the actor ")
49    x=int(a)
50    y=int(b)
51    dir=1
52    color = 'red'
53    label="A1"
54    energy=2000
55    energyrate=2
56
57    a1=acc.ACTORBJ(label,time,x,y,dir,color, label,energy,energrate)
58
59    a1.setPos(x,y)
60    outputMessage='noMove' #This tells the environment whether an actor
61                           #wants to move
62    a1.setOutputMessage(outputMessage)

```

Fig. 1. Worte eines Programs für eine Ereignismaschine