

Ute Hallaschka

Der Stellvertreter

Zu ›Unheimliches Tal / Uncanny Valley‹ von ›Rimini Protokoll‹

Sie sind dramatische Zeitzeugen: Das Theaterkollektiv ›Rimini Protokoll‹ ist mit seinen Aktionen immer am Puls der Zeit und an gesellschaftlichen Wundrändern zugange. Die aktuelle Performance, eine Uraufführung in den Münchner Kammerspielen, trifft thematisch wieder den *kairós* – den Augenblick, in dem Kunst der Realität begegnet.

›Unheimliches Tal / Uncanny Valley‹ heißt das Bühnenprogramm, in dem der einzige Darsteller durch einen Roboter vertreten wird. Zeitgleich wird weltweit die Sensation gefeiert, dass erstmals eine Maschine ein Bild »gemalt« hat. Dahinter steckt natürlich (noch) der Mensch, ebenfalls ein Künstlerkollektiv. Die französische Gruppe ›Obvious‹ hat den Algorithmus mit 15.000 Kopien klassischer Werke gefüttert – aus dieser Einspeisung wurde das Bild kreiert.¹ Nun gilt es erstens als Original, und zweitens verfügt das selbstlernende Programm jetzt über die einverlebten Daten und könnte munter seine »Kreativität« weiterentwickeln. Werden wir also mit KI bald nicht mehr »künstliche«, sondern »künstlerische« Intelligenz meinen?

Die Fragestellung des berühmten Aufsatzes von Walter Benjamin ›Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit‹ zeigt sich damit in neuer Beleuchtung. Originalität spielt nicht nur längst im Milieu der Reproduktion, sondern das Reproduzierte selbst ist im Verständnis des Publikums zum eigentlichen Kunstwerk geworden. Das ist einerseits eine

Angleichung an den wissenschaftlichen Begriff der Empirie, andererseits ein geradezu religiöser Aspekt. Kunst kann nur öffentlich sein, und als öffentlich gilt ein Werk durch mediale, soziale Teilhabe – weiterschicken durch klicken, teilen durch *liken*!

Die wunderbare Vermehrung des Kopierbaren als Inbegriff von Kunst, Wissenschaft und Religion basiert auf nichts als Berechnung. Solange sich die Rechenkunst der Software hinter den Kulissen des Alltags in ihrem Hardware-Gehäuse verbirgt, können wir sie für eine Spezialdisziplin halten, die uns nicht weiter beschäftigt. Nur ihre Ergebnisse. Gläubig starren wir auf die kleinen Kästchen, die die Welt bedeuten, als wären die Macht- und Kraftstrukturen, die unsere gesamte Wirklichkeit bestimmen, darin gefangen wie der Geist in der Flasche. Das ist wirklich unheimlich, diese Naivität der Diskussion um Regelungsmechanismen, die das Wesentliche ignoriert: Der Geist ist draußen! Auf der Bühne des Lebens. Wir begegnen ihm im Softwaregehirn ebenso wenig wie in unserem eigenen Hirnfeuerwerk. Alles mögliche, was die elektronische Entwicklung vermag, könnte uns zu denken geben – als Fortschritt im positiven Sinn des Schöpferischen. Denn es ist etwas Wahres dran: Von der Reproduzierbarkeit technischer Art bis zur Idee der Wiederholbarkeit des Menschenlebens ist es ein ebenso kleiner Schritt wie vom Kunstwerk des Programmierens zur Idee der übersinnlichen Netzwerke

die Drei 12/2018

des Schicksals ... Aber wir denken nicht. Wir denken nicht daran, uns mit dem zu konfrontieren, was wir als Lebensenergie in Form der technischen Gerätschaft erfunden haben. Inzwischen steht der Gerätegeist auf der Schwelle. Sobald er sich menschlich einkleidet, unseren Habitus annimmt – als Roboter – können wir ihn nicht mehr übersehen. Das ist die technische Zukunftsvision: Roboter werden uns pflegen, fahren, ärztlich behandeln und lieben, so wie Roboter jetzt schon in Kastenform staubsaugen und Rasen mähen. All die Daten unseres Lebens haben Roboter jetzt schon in der Hand, doch bald werden sie Gesichtszüge, ein menschenähnliches Antlitz tragen.

Geisterbahn in die Zukunft

Damit kommt Kunst ins Spiel, als der Vorgriff auf das sich ereignende Weltgeschehen. Kunst als Schauplatz, den Dingen wirklich ins Auge zu sehen, Kunst als Freiraum, sich selbst zu begegnen, und Kunst als Spielraum des Willens – neue Einfälle des Handelns zu bilden. Kurz: die Schaubühne als moralische Anstalt! In ›Unheimliches Tal / Uncanny Valley‹ wird der Autor Thomas Melle durch einen humanoïden Roboter ersetzt. Der Schriftsteller ist bipolar, in seinem Roman ›Die Welt im Rücken‹ (2016), beschreibt er, wie mühsam sich das Weltverhältnis mit einer solchen manisch-depressiven Störung gestaltet. Der Roman wurde bereits dramatisiert und 2017 am Wiener Burgtheater von Jan Bosse inszeniert, mit Joachim Meyerhoff als Protagonisten. Persönliche Auftritte bei Lesungen etc. bereiten Melle verständlicherweise wenig Vergnügen. Nun erscheint statt seiner eine animatronische Kopie auf der Bühne. Der Theatermacher Stefan Kaegi, Mitglied von ›Rimini Protokoll‹, hat sie in den Werkstätten der Münchner Kammerspiele und in einem Berliner Spezialstudio bauen lassen. Das elektronische Double entstand in monatelanger Arbeit als getreue Kopie, mit der Stimme des Autors, seiner Gestalt und seinen exakten Gesichtszügen ausgestattet. Der Titel des Programms ist ein Begriff aus der Robotik: ›Uncanny Valley‹ beschreibt eine Problematik der

Beziehung zwischen Mensch und Maschine. Wenn die Ähnlichkeit zu groß wird, dann fremdet der Mensch mit dem Apparat. Im Text, von Kaegi und Melle gemeinsam verfasst, werden in einer Mischung aus biografischen und philosophischen Elementen Fragen der Authentizität verhandelt. Wie es sich wohl konkret anfühlt in diesem unheimlichen Tal? Heute wird die Bühne zur Geisterbahn in die Zukunft.

Da sitzt es also, das Ding aus einer anderen Welt. Lässig im Sessel auf der halbdunklen Bühne, ein Bein über das andere gelegt. Wir warten gespannt, während es dunkel wird. Sobald die Scheinwerfer die Bühne beleuchten, reißen alle Zuschauer die Augen auf. Natürlich fallen die Blicke zuerst auf das Gesicht. Es ist tatsächlich verblüffend, wie getreu es einem Menschenantlitz nachgebildet scheint. Es hat Augen, die sich öffnen und schließen, es kann den Kopf drehen, wenden, neigen, es hat einen Mund und es spricht mit menschlicher Stimme. Obwohl der Hinterkopf offen ist, so dass wir sein elektronisch verkabeltes Inneres sehen, ist man bereit, dieses Gesicht als solches zu sehen und anzuerkennen. Das Allererstaunlichste ist die Haut und ihre Tönung. Zart gerötete Wangen, man kann keinen Stoff identifizieren, der als Hülle dient, und keinen Untergrund, über den sie gezogen ist – eine völlige Einheit, die tatsächlich belebt aussieht. Ganz anders dagegen die Hände, die auf den Beinen ruhen. Sie sind sicher aus demselben Material gefertigt, sehen aber sonderbarerweise völlig tot aus. Das ist schon mal ein schreiender Widerspruch und bleibt es den gesamten Abend lang.

Im Grunde ist schon nach fünf Minuten die Apparatur samt allen ihren Möglichkeiten durchschaut, und damit hätte sich das Ganze eigentlich erledigt. Was also tun wir hier? Was bringt uns dazu, weiter zuzuschauen, Spielraum zu gewähren, das Ding aufmerksam zu studieren, ihm zuzuhören? Es spricht mit menschlicher Stimme und diese kommt aus dem Mund der Maschine. Das ist vermutlich die eigentliche Vorlage des Erlebens: kein Lautsprecherton, kein Stereoeffekt, kein Raumklang, sondern eine Ansprache, die von dorthier kommt, wo wir Stimme erwarten, sehen, denken ... ob-

wohl wir doch wissen, dass es sich um eine Aufzeichnung handelt – man könnte ja auch die Augen schließen und es als Hörspiel genießen. Aber wir wollen weiter sehen. Spätestens, wenn das Ding die Arme und Hände bewegt, kann von Illusion keine Rede mehr sein. Wir hören jetzt ein elektrisches Surren, ähnlich wie bei ferngesteuerten Autos, und sehen deutlich die als Körperteil verkleidete maschinelle Prothese. Und doch, wir warten weiter. Worauf? Wäre man hellsehtig, könnte man garantiert in allen Zuschauer-Bewusstseinen dieselbe Intention erfahren: Es soll die Beine bewegen, es soll aufstehen und gehen! Wir wünschen uns alle heimlich-unheimlich, dass es sich in Bewegung setzt. Warum denn bloß? Wollen wir uns triumphierend weiden an seiner hilflosen torkelnden Manier? Oder wünschen wir, so getäuscht zu werden, dass man es endlich mit einem Lebewesen verwechseln könnte? Wir warten darauf bis zum Schluss. Doch es wird nicht geschehen, das arme Ding kann nicht gehen.

Das ist eine furchtbare Enttäuschung. Sie ist äußerst heilsam. Was wir hier eine Stunde lang getrieben haben, ist zu verstehen als die Ablenkung der freien Aufmerksamkeit, ihr Fluss, ihr leibliches Spielvermögen ist in ein Strömungsbett, ein Korsett gebannt. Wir kennen das aus dem gewöhnlichen Alltag. Etwas Faszinierendes tritt in unser Blickfeld und sogleich verengt sich die sinnliche Perspektive. In der gebannten, angesaugten Schaukraft verlieren wir als erstes das Gehör. So auch heute Abend. Das ist alles sehr interessant, wovon der Text handelt, aber kein Mensch hört wirklich hin. Man sieht ja, ob einer zuhört. Hier vergeht das Hören vor der angespannten Einbildungskraft der Blicke, die sich nicht mehr lösen können. In der Starre auf die Sensation eingerichtet, verlieren sie ihr eigentliches elastisches Wesen, die vermittelnde Kapazität. Damit tritt eine weitere Bindung ein. Die derart an die Augen gefesselte Seele sitzt mit in der Falle. Sie will demjenigen begegnen, wohin der Blick sie so eindringlich richtet – aber da ist nichts. Da ist nichts als ein längst durchschauter Mechanismus. Dahin muss sie dennoch, wenn die Augen sich nicht lösen, den Willen wenden. Es bleibt ihr nichts

übrig, als sich entweder zu Tode zu langweilen, oder ihre eigene Lebenskraft animierend zu dem Ding zu schicken, es ihm zur Verfügung zu stellen. Tut sie das, gibt sie ihren Spieltrieb, ihre Lebenslust, ihre Einbildungskraft an dieses Ding ab – dann hat sie sich aufgegeben.

Der kleine Bastard da vorne in seinem Bühnensessel führt uns wunderbar vor, wie man computersüchtig wird. Das ist eine heilsame Lektion. Wie unheimlich leicht sich der Mensch dazu bringen lässt, diesen Reizen zu verfallen. Seelische Sehnsucht, die keine andere Bildung je erfahren hat, die das wirkliche Theater der echten Spielgefühle nicht mehr kennt – also die vieler Kinder und Jugendlicher – hat dem gegenüber kaum Widerstandskraft.

Ich kann mich wirklich nicht mehr erinnern: Haben wir am Ende noch geklatscht – was ja äußerst absurd wäre – oder haben wir's gelassen ... Es kamen Arbeiter aus den Kulissen und drapierten Absperr-Poller um den ebenerdigen Bühnenraum. »Warum das denn?« wollte ich mich gerade fragen, da stürzten schon die ersten Zuschauer vor, um das Ding wenigstens noch näher zu sehen, wenn man es schon nicht berühren durfte – denn dafür bzw. dagegen standen die Poller in weiser Voraussicht des menschlichen Verhaltens. Wie die Kinder hätten wir das sicher gerne alle getan: es anfassen!

Radikales Zugrundegehen

Bretter, welche Welt bedeuten, sind aktuell Bild, Prozessor, Algorithmenbau. Wenn daraus bald Gestalten werden, die uns in der Alltagswelt gegenständlich begegnen, dann gnade uns Gott, wenn wir nicht gewappnet sind, wenn wir in das nächste Kapitel der technischen Entwicklung wieder so unvorbereitet stolpern wie in die aktuelle Problematik.

Wir haben alle längst einen realen elektronischen Doppelgänger, der, aus Daten gewirkt, durch die Netzwelt geistert. Aber wir werden ihm niemals begegnen. Wer sich nicht auskennt in den Tiefen des künstlichen Kosmos, und wer tut das schon, dringt niemals vor in das kalte Rechenherz seiner eigenen Kopie. Phantome unserer selbst – sie zu bezwingen hilft nur

echte unsterbliche Kunst. Man besinnt sich an diesem Abend neu auf literarische Vorbilder. Hilfreich wäre es, Franz Kafkas ›Kaiserliche Botschaft‹ noch einmal gründlich zu studieren, ebenso Heinrich von Kleists berühmten Aufsatz über das Marionettentheater. Die Fäden, an denen unser gegenwärtiges Leben unsichtbar hängt, sie könnten durchaus zu einer neuen Kultivierung der Anmut führen. Was die Puppe als Spielzeug vom Roboter unterscheidet, ist die Hand des Spielers. Unser Leben hingegen hängt in den Händen der Programmierer. Doch wir sind Auge, Ohr und Herzschlag des Geschehens – wie sie handeln, die Elektrokünstler, das entscheidet das Publikum. Wenn wir uns wandeln, vom sensationslüsternen Endverbraucher, zum Gedankenakteur, wenn wir im Schauraum der Seele neue Einsichten gewinnen und ein anderes Brauchtum der elektronischen Erfindungen fordern ... Ja, was dann?

Ein radikales Zugrundegehen wäre das erste. Erstmals in der Menschheitsgeschichte leben wir in der tiefen Resignation: Es sei grundsätzlich nicht mehr zu ändern, was wir erfunden haben. Doch es gibt die entsprechende Zivilisationseinrichtung erst seit rund einem Vierteljahrhundert. Wer älter ist als das Internet, kann sich erinnern: Mitte der neunziger Jahre war das Alltagsleben noch relativ analog. Damals erschienen die Tamagotchis, als infantiles Spielzeug verlacht und verspottet – von denselben Erwachsenen, die heute unentwegt die Legebatterien ihrer sogenannten sozialen Medien füttern. Doch wenn schon 25 Jahre dieser Praxis genügen, um uns in unserer mentalen Vitalität so tiefenwirksam auszubrennen und zu erschöpfen, dann ist es höchste Zeit, damit aufzuhören. Diese Technik ist nicht mehr zu zähmen, wir müssen sie vom Netz nehmen und eine neue schaffen, Dieses Bewusstsein ist für viele Internet-Pioniere inzwischen selbstverständlich. Um nur drei Buchbeispiele zu nennen: der Blogger, der unter dem Pseudonym Schlecky Silberstein schreibt: ›Das Internet muss weg‹ (München 2018); Jaron Lanier mit seinem Bestseller ›Zehn Gründe, warum du deine Social Media Accounts sofort löschen musst‹ (Hamburg 2018); und die emeritierte Professo-



Foto: Gabriela Neib

*Rückansicht des Roboters in
›Unheimliches Tal / Uncanny Valley‹*

rin für Ökonomie, Shoshana Zuboff: ›Das Zeitalter der Überwachungskapitalismus‹ (Frankfurt a. M. 2018). Im ›Spiegel‹ findet sich dazu ein äußerst lesenswertes Interview mit ihr: »Es gibt eine unerträgliche Sehnsucht in vielen von uns«². Darin vergleicht sie unsere aktuelle Lage mit derjenigen der amerikanischen Ureinwohner, die am Strand ihre zukünftigen Eroberer freundlich willkommen hießen.

Höchste Zeit, dem Maschinenwesen menschliche Manieren einzuschreiben, statt umgekehrt. Gut, dass Protokolleure wie die ›Rimini‹-Leute uns wachhalten. Uns kathartisch durchleben lassen, was uns andernfalls blüht.

1 www.zeit.de/2018/45/kuenstliche-intelligenz-gemaelde-leinwand-versteigerung-urheber

2 »Es gibt eine unerträgliche Sehnsucht in vielen von uns«, in: ›Der Spiegel‹ Nr. 40/2018.