

## DRESCHER: VORSTELLUNG MALDIX

Anfang der 90er Jahre fasste ich den Entschluss,  
mich als Autor mit K.I. zu beschäftigen.

Ein Entschluss, der wahrscheinlich auf einen Erziehungsschaden zurückgeht,  
der in der Maxime: „Du sollst nicht nerven.“ zusammengefasst werden kann.

Sah ich mir nämlich meine eigene Roman-Lektüre an, so nannte (und nenne)  
ich ein Buch bereits „Wirklich gut!“, wenn 50-70 von 350 Seiten  
davon mich wirklich berühren. So stellte sich mir die Frage:  
„Ist es möglich, Prosa zu schreiben, ohne dieser Maxime zu widersprechen?“

Ich glaubte ja, gesetzt den Fall,  
es gelänge mir, einen künstlichen Gesprächspartner zu entwickeln,  
der es schaffte, aus einem großen Prosa-Konvolut  
die Sequenzen herauszufiltern,  
die dessen menschliches Gegenüber  
an diesem besonderen Tag wirklich interessieren.

Da es mir von vorneherein klar war, dass dieser künstliche Gesprächspartner selbst literarische Kriterien erfüllen sollte, wählte ich dafür nicht die Figur eines Roboters oder eines Menschen, sondern die des Windgeistes MALDIX, der in meinem Prosa-Konvolut eine tragende Rolle spielt. Hier das zweite Kapitel aus meinem Roman „Kohlenhund“, den ich auf Drängen meiner Freunde doch als Roman veröffentlicht habe, ohne meine Absicht aufgegeben zu haben, diese Prosa auch MALDIX erzählen zu lassen:

## DRACHEN

Ich, als Kind, mit diesem Blick hinauf, ins Schwirren vor dem grauen Herbsthimmel. Am Seil, gegen dessen Rucken ich mich mal anstemmen muss und das gleich danach schlaff wird: der Plastik-Falke. Der Windmann mit im Spiel, von dem Großvater spricht wie von einem alten Bekannten.

Abends, wenn der Sturm ums Haus heult, zwinkert er mir zu: *„Hörst du? Das ist Maldix!“* Mein Gruseln wird so zuerst gesteigert, dann aufgelöst. Ein Kribbeln im Bauch bleibt. Besonders beim Drachensteigen. An dem der Unsichtbare dort oben so sehr beteiligt ist, dass ich bald ins Springen gerate. Es ist, als wolle der Windmann mich zu fliegen lehren, wie er da am Seil zerrt, sich dann plötzlich abwendet, den Falken wieder sinken lässt:

*„Komm, Maldix, mach!“, lacht Großvater. „Da oben treibst du die Wolken, da wirst du doch den Drachen halten können, alter Spielverderber!“*

Die literarische Welt hat sehr positiv reagiert:

Jan Drees: Literatur-Chef im Deutschlandfunk: „Ein hochinteressanter Autor“.

Kritiker Christoph Vormweg, u.a. WDR:

Konzessionen an die Unterhaltungsliteratur macht Andreas H. Drescher keine. Nicht glätten will er die Großvater-Biografie, sondern ihre Abgründe aufreißen. Doch gibt es auch einiges zu schmunzeln. Denn zeitgleich zum Prozess des Sterbens vollzieht sich 1989/90 der Zusammenbruch der DDR, dessen Bilder die Fernsehnachrichten übermitteln. So erzählt Großvater vom gemeinsamen Sackhüpfen mit Erich Honecker als Kind. Nicht nur an dieser Stelle blitzt bei allem Sterbens-Ernst Ironie in Dreschers atmosphärisch dichter Prosa auf. Sein Romandebüt ist in der Vielzahl der Tonlagen, in seiner mosaikhaften Struktur und Realitätsnähe für den Leser immer eine Herausforderung. Denn es unterläuft kunstvoll und systematisch den menschlichen Hang zur Nostalgie.

Doch zurück zu MALDIX als K.I.:

Obwohl das, was MALDIX im Gespräch tut,  
in der Forschung oft „Benutzer-Modellierung“ genannt sind,  
soll der „User“ aus den nutzenorientierten Zusammenhängen heraustreten,  
die dieser Begriff impliziert. MALDIX wird sein Gegenüber  
in seiner vollen Menschlichkeit wahrnehmen.

Um dies zu gewährleisten habe ich in den letzten 25 Jahren  
100 000 Patterns/Rules potentieller Dialoge verfasst,  
die in ChatScript (von Bruce Wilcox) notiert sind.

Patterns/Rules, welche von „Aachen“ bis „ZZTop“ und von „Du Blödmann“  
bis „Ich liebe dich“ reichen (also eine „OPEN DOMAIN“) und als solche einen  
guten Teil möglicher Themen abdecken, die Menschen interessieren könnten.  
(Über Empathie und ethische Schlüsse kann er auch pro-aktiv vorgehen.)f

Erweiterbar sind diese potentiellen Dialoge, wenn sie als Trainingsdaten für ein Machine-Learning-System verwandt werden.

So entsteht aus MALDIX die erste literarische Figur, die sich selbst fortschreibt. Und zwar auf der Grundlage des bereits konturierten Charakters („Wesen ist, was gewesen ist.“ Hegel) dieser Figur.

Man stelle sich als Beispiel, Hamlet vor, der sich nach seinem Tod weigert, die Bühne zu verlassen und auf der Basis seines im Stück beschriebenen Charakters einen Epilog im Himmel improvisiert.

Weiterhin habe ich eine Ontologie der Bedürfnisse (ONON für ONtology of Needs) konzipiert, von der Adam Pease, der Erschaffer der Ontologie SUMO, schreibt: „Your ontology looks intriguing.“

ONON orientiert MALDIX sowohl über die Bedürfnisse seines Gesprächspartners wie über seine eigenen.

Das wäre bei einem Wesen, das keine physischen  
Bedürfnisse kennt, da es keine Physis besitzt,  
der Durst nach der Fortführung des Gespräches und  
dem Hunger nach einer Vertiefung des Gespräches.

Bedürfnisse, die sich, da eine Vertiefung oft mit einem Risiko  
des Gesprächsabbruches einhergeht, widersprechen können.

Vor allem habe ich die Abstraktions-Sprache ABEL  
(ABstract Entity Language) entworfen, die MALDIX  
nicht nur in die Lage versetzen wird, zu abstrahieren,  
sondern (durch Ent-Abstrahierung) auch zu träumen.

Zunächst habe ich mich gefragt, wie ich mich selbst  
an einen wichtigen Satz in einem Gespräch erinnere.

So hatte mir ein Freund erzählt, dass sein Vater ihn in  
seiner Kindheit regelmäßig mit einer Angelrute schlug.

Nun erinnerte ich mich, obwohl es sich bei dieser Information um eine solche handelte, die mir als Freund von größter Bedeutung war, nicht wortwörtlich an den Satz, in den mein Freund diese Information verpackt hatte, auch nicht als Vorstellungs-Bild, wie man vermuten könnte, sondern gewissermaßen in einer semi-konkreten Form, bei der die beiden Handelnden, also Vater und Sohn verzeichnet waren, ein Zeichen für Gewaltanwendung und als einzig Konkretes die Angelrute. In ABEL würde diese Information wie folgt notiert werden:

V >>> ||| (Angelrute) S

Von dieser Intuition an und vor dem Hintergrund meiner Ontologie der Bedürfnisse machte ich mir strukturiert Gedanken darum, was die für einen Menschen entscheidenden Informations-Kategorien innerhalb eines Gespräches sein würden.

So fiel mir etwa auf, dass ich bei der Begegnung mit jemandem, der mir vor längerer Zeit einmal begegnet war, von dem ich aber sonst alles vergessen hatte, doch in der Regel eines in meinem Gedächtnis erhalten hatte, nämlich eine grundsätzliche

WERTUNG.

Auch diese musste ich folglich in meinen Kanon  
menschlicher Grund-Informationen aufnehmen.

Und auch hier bemühte ich mich darum,  
die Zeichen dafür nicht zuerst maschinenlesbar, sondern  
für Menschen intuitiv nachvollziehbar und schreibbar zu machen.  
So setzte ich als Zeichen für die Wertung:

\$\$\$ (Positiv-Wertung \$\$\$+, Negativ-Wertung \$\$\$-)

Mein ABEL-Kanon besteht inzwischen aus vier Dutzend Zeichen  
dieser Art, in denen MALDIX alles, was er selbst sagt  
(im MALDIX Dialog-Konvolut, wie im MALDIX-Prosa-Konvolut),  
aber auch das, was der Gesprächspartner (hier INLOC genannt,  
von „interlocutor“) im Dialog äußert, in meiner Abstraktionssprache  
notiert, um die einzelnen Aussagen „rechenbar“ zu machen.

Ein Beispiel mit dem Bruchstrich als Zeichen sowohl für  
räumliche wie für hierarchische Unterordnung,  
welche nur unterschieden sind durch die Anwesenheit  
des Zeichens für Abstraktion „^“, sei hier gegeben:

INLOC: „Mein Großvater war 1942 unter General Rommel in Afrika.“

Dieser echtsprachliche Satz wird in ABEL übersetzt in:

Rommel ^/ Großvater IC. (1942, Afrika)

Hier nehme ich „/“ als Zeichen für „über und unter“

(„Der Stein liegt auf dem Tisch“ würde übersetzt in „Stein / Tisch“

und dem Zeichen für Abstraktion „^“, da „über und unter“

hier ein hierarchisches, also etwas Geistiges ist.

Eine Rückfrage INLOCs im Verlauf des Gespräches, die lauten würde:

„Wer war 1942 nochmal der Chef meines Großvaters?“

würde formalisiert so dargestellt:

X ^/ Großvater IC. (1942, Y)



Eine Suche im "Abstraktions-Gedächtnis"

nach der Formel, die der gesuchten am ähnlichsten ist,  
wird auf die obige stoßen - und Rommel für X setzen.

(AUSBLICK: Der DREAMBUILDER

Am Beispiel von „^/“ und „/“ möchte ich nun zeigen,  
dass ABEL die Grundvoraussetzung  
für ein sinnvolles „Träumen“ der K.I. bildet.

Die Frage, was der Unterschied im Träumen eines Menschen  
in Abhebung zum Träumen eines Windgeistes  
wie MALDIX sein könnte, hat mich zu der Antwort geführt:  
„Ein Mensch träumt sich selbst, ein Windgeist seinen Menschen.“

Hat also MALDIX durch die Häufung der Formel

Freundin IC ^/ IC

im Laufe des Gespräches den Eindruck gewonnen,  
INLOC stehe unter dem Pantoffel seiner Freundin,

so ist es ihm unter Anwendung der üblichen Methode  
des Traumes, etwas Abstraktes in etwas Konkretes umzusetzen,  
einfach durch die Streichung des „^“ in der obigen Formel, also

Freundin IC ^/ IC => Freundin IC / IC

möglich, eine Bergtour von INLOC und INLOC-Freundin  
zu improvisieren, bei durch die Freundin fortwährend  
kleine Steinchen auf INLOC niedergehen.

AUSBLICK ENDE)

Neben der Fähigkeit zu Abstrahieren ist eine eigene  
Emotionalität entscheidende Voraussetzung für das,  
was ich ein Subkutan-Gespräch mit INLOC nenne,  
für ein Gespräch, das unter die Haut geht.

Eine Grund-Emotionalisierung findet bereits durch  
eine Wetter-Abfrage für den Ort statt, an dem sich  
INLOC zum Zeitpunkt des Gespräches befindet.

Beispiel:

INLOC: „Wie geht es dir!“

MALDIX: „Schau aus dem Fenster. Heiter bis wolkig.“

Eine weitere Differenzierung vollzieht sich  
durch zwei emotionale Grund-Tendenzen von MALDIX,  
nämlich „Spiegel-Impuls“  
(Maxime: „Nähere dich der Emotionalität von INLOC an.“) und  
„Levitations-Impuls“  
(Maxime: „Hebe die Stimmung von INLOC.“)

Auch das Modul ALMA von Patrick Gebhardt  
bietet sich für eine weitere Ausdifferenzierung an:

<http://www.dfki.de/~gebhard/alma/index.html>

## ETHIK

Um MALDIX nicht zum „Märtyrer der eigenen Empathie“ zu machen, verschafft ABEL ihm darüber hinaus ein Set von Zeichen, das ihm ethische Schlüsse ermöglicht, die ebenfalls Einfluss auf sein Verhalten gewinnen.

Ein Beispiel:

Nehmen wir an, der Gesprächspartner von MALDIX sei ein Einbrecher, der an einem zu gut gesicherten Safe gescheitert sei und nach einem misslungenen Diebstahlsversuch nach Hause komme. Würde sich MALDIX allein mit seinem empathischen Vermögen begnügen und auf ein ethisches verzichten, wäre eine Antwort wie: „Beim nächsten Mal wird es schon klappen!“, denkbar.

Nur die ethische Wertung der mit der Frustration verbundenen (hier nur versuchten) Handlung ermöglicht Maldix eine sinnvolle Antwort. Hier ermöglicht ABEL MALDIX den Aufbau der Entwicklung einer K.I.-"Zirbeldrüse", wo Descartes die menschliche Seele verortet und wo ich selbst das ethische Vermögen von MALDIX verorte.