

Rudolf Maresch

Die Re-Kreation des Lebens hat längst begonnen.

Neues von der wissenschaftlich-künstlerischen Avantgarde/Beobachtungen
und Eindrücke von der Ars Electronica 1993 in Linz

Spätestens seit Beginn der Neuzeit beseelt Künstler wie Wissenschaftler ein alter Traum: Die Stelle Gottes einzunehmen und die als unvollkommen empfundene und unvollendet gebliebene Schöpfung der Welt zur Perfektion zu bringen. Dieser achte Tag einer Neuschaffung von Leben aus toter Materie scheint mit einer neuen Forschungsrichtung der Wirklichkeit ein Stück näher gerückt. Unter dem einfachen wie einprägsamen Programm "Artificial Life" (KL) finden sich seit 1987 Biologen, Informatiker und Computerdesigner zusammen, die sich zum Ziel gesetzt haben, der Evolution ein besseres, zielgerichteteres und ästhetisch anspruchsvolleres Design zu geben und damit diesen alten Menschheitstraum in die Tat umzusetzen. Während bislang Forschungen zur "Künstlichen Intelligenz" (KI) diese in sie gesetzten Hoffnungen und Erwartungen an denkende Maschinen, die den Menschen sehr bald ersetzen könnten, kaum erfüllen konnten, bietet jetzt die Neukombination Biologie und Computerwissenschaft und dem damit verbundenen Transfer von der Natur abgeschauter Gesetze der Evolution in die Silikonchips der Computer die Möglichkeit, durch die Übersetzung einfacher mathematischer Funktionen in genetische Wachstumsbefehle neue "virtuelle" Lebensformen im "Brutkasten" Computer hervorzubringen.

Inwieweit es sich dabei um kindliche Zukunftsvisionen geltungssüchtiger oder in die Irre geleiteter Wissenschaftler handelt, die der starken Prüfung harter Wissenschaftlichkeit kaum standhalten, oder sich dahinter eine realistische Projektbeschreibung für das nächste Jahrtausend verbirgt, davon konnten sich letzte Woche Besucher der diesjährigen Ars Electronica in Linz überzeugen. Auf Europas inzwischen größtem Forum für Wissenschaft, Technik und Medienkunst versammelten sich, begleitet und eingerahmt von Ausstellungen, Filmvorführungen und Konzerten zum Thema, eine Woche lang hochkarätige AL-Forscher vom renommierten Santa Fe Institute, den Los Alamos Laboratories in New Mexico und dem Media Lab des MIT in Boston, sowie führende Informatiker, Ethiker oder Computerfreaks aus aller Welt im oberösterreichischen Linz, um sich a) über die neuesten Errungenschaften in Sachen Künstliches Leben (KL) zu informieren und b) über deren Möglichkeiten, Folgen und Risiken zu debattieren. Um es gleich vorwegzunehmen. Auf den vier Symposien "Artificial Life", "Gentechnologie", "Lust auf Unsterblichkeit" und "Robotik und Animaten" überwogen eher die Befürworter und Sympathisanten einer progressiven Ausrichtung der KL-Forschung.

Gleich am ersten Tag beherrschten die KL-Protagonisten und ihre bisher erzeugten Software-Wesen die Szene. Der Biologe Tom S. Ray stellte seine im errechneten Raum nach den evolutiven Prinzipien der Variation und Selektion erfolgreich gezüchteten "digitalen Gemeinschaften" vor (elektronische Impulse in Computerprogrammen); der Computerdesigner K.Karakotsios zeigte sein SimLife Programm, in dem digitale Organismen im Sinne Darwins um das "Survival of the fittest" wetteifern und welches inzwischen auch als Videospiele vom Marktführer Maxis vertrieben und käuflich zu erwerben ist; und der Computerfreak Larry Yeager führte seinen Computer-Kosmos "Poly World" vor, in der bunte Computertierchen über den Bildschirm huschen, miteinander kopulieren, sich blitzschnell ver-

mehren, mutieren oder sich gegenseitig auffressen. Gleichgültig wie sich der kritische Beobachter zu diesem lebendigen Wuseln im toten Computerraum auch verhalten mag, ob er sich von der Hybris der KL-Forscher anstecken läßt - Larry Yeager schmückt sich denn auch gern mit dem Beinamen "Gott des Mikrokosmos" zu sein - oder alles für markigen und übertriebenen Blödsinn hält, eines scheint durch das "Artificial Life" Programm zunehmend ins Rutschen zu kommen. Ähnlich wie die KI-Forschung die Frage aufgeworfen hat, was Denken heute noch unter technischen Bedingungen genau ist, so stellt sich mit KL die ebensolche Frage: Was Leben ist und wie es im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit zu definieren ist? Anders formuliert: Künstliches Leben macht ein Überdenken bzw. Überprüfen traditioneller Werthierarchien des Lebens notwendig. Was das Verfassungsgericht vorausgreifend und vorausschauend auf die Möglichkeiten, die die neuen Technologien zukünftig bieten werden, in seinem Urteil zum § 218 dauerhaft festzuschreiben versucht hat, nämlich was als Leben bzw. lebend und Nichtleben bzw. nicht lebend zu gelten hat, wird, das wurde am zweiten Tag beim Thema "Gentechnologie" deutlich, in den nächsten Jahrzehnten noch einmal neu und anders bestimmt werden müssen. Durch KL-Forschung werden sich, so wage ich zu prophezeien, viele heute als selbstverständlich erachtete, vermeintlich universalistische Grundrechte wie Würde, Schutz und Unversehrtheit des menschlichen Lebens als viel zu eng erweisen und durch die Fortschritte dieser Wissenschaft folglich gesprengt werden. Auch wenn Ethiker wie der Hannoveraner Philosoph K. Löw mahmend den Finger heben, durch die Simulierung natürlicher Prozesse am und im Computer oder durch die gezielten Eingriffe und Manipulationen am Genmaterial werden die Karten in Sachen lebenswertem und lebensunwertem Leben neu gemischt. Leben wird, was die zunehmende Lust auf ewige Jugendlichkeit durch Kosmetik und Schönheitskorrektur im Gewand einer allumfassenden Mannequinkultur gegenwärtig schon ankündigt, zu einem ästhetischen, von Designern bestimmten Schöpfungsakt werden, der die Kriterien für das Überleben der Gattung neu ordnet und wozu Medienkünstler heute schon ihren genuinen Beitrag leisten. Eine begleitende Ausstellung unter dem Titel "Genetische Kunst" vom künstlerischen Leiter der Ars Electronica, Peter Weibel, zusammengestellt gibt Auskunft darüber, wie Künstler (Th. Grünfeld, P. Kogler, B. Naumann, C. Sherman usw.) sich mit KL auseinandersetzen (Ausstellung bis 11.7. im Landesmuseum Linz). Über die Grenzen des Lebens hinauszugehen und die ästhetischen Kriterien "von einem Leben wie es ist zu einem Leben wie es sein könnte" (Ch. Langton) zu verschieben, war schon immer das Betätigungsfeld avantgardistischer Kunst.

Noch weniger erstaunt, wenn im Begleitchor der KL-Forschung Unsterblichkeitsmythen zu neuer Blüte kommen, die "Bocksgesänge" bei manchen Modernitätskritikern dagegen immer mehr anschwellen. Wenn nichts mehr abstirbt, nichts mehr endet und das Jenseitige zum Diesseits wird, ist das dann nicht die eigentliche Katas-trophe? - Aber vorerst ist es noch lange nicht so weit, wie ein unbekannter Zuhörer auf die ausgelegte Unterschriftenliste einer verstörten Amerikanerin antwortete. Haben sich die Menschen, wie Peter Weibel sagt, in ihren Monumenten und Archiven nicht schon längst unsterblich gemacht? Ist Kultur, so wäre zu fragen, nichts anderes als ein riesiger Datenspeicher, durch den Informationen unsterblich gemacht werden? Viel eher ist zu erwarten, daß die "menschliche Familie" durch die Kreation künstlicher Roboter, Animaten und Agenten größer werden wird. Staubsaugende und Hausmüll beseitigende Maschinenameisen und autonom funktionierende Robotwinzlinge wie sie die Amerikaner Rodney A. Brooks und Mark W. Tilden vorführten, werden wohl bald die ersten 3-dimen-

sionalen Geschöpfe sein, die unsere Haushalte bevölkern werden. Aber auch das Pentagon scheint die Vorzüge dieser neuen Spezies längst erkannt zu haben. Die US-Army interessiert sich, wie zu erfahren war, bereits für die kleinen, zu Terminatoren umrüstbaren Kampfmaschinen, die ohne Menschen funktionieren, aber deren Opfer in erster Linie Menschen sein werden. Den Vorgeschmack darauf lieferte bekanntlich der Golfkrieg.