

**EINFÜHRUNG** Am amerikanischen Massachusetts Institute of Technology, im legendären Media Lab, wird gegenwärtig der Versuch unternommen, eine Vorstellung davon zu entwickeln, wie die Medientechnologien im 21. Jahrhundert aussehen könnten. Computertüftler und High-Tech-Spezialisten entwickeln dort die Cybermaschinen und noch intelligenteren Netze der nächsten Generation. Das Arbeitsfeld dieser Visionäre ist der Grenzbereich, in dem die Unterschiede zwischen Mensch und Maschine zu verblassen anfangen. Die zentrale Frage, deren Antwort sie interessiert, ist, ob sich die Funktionsweise des menschlichen Gehirns vollständig aufschlüsseln und auf Computer übertragen lässt. Aber verhält sich das Programm eines Computers zur Hardware wie der Geist zum Gehirn? Die sich gegenwärtig im Bau befindlichen elektronischen Netzwerke, der Cyberspace mit seinen ins Unermessliche wachsenden Ressourcen an Bildern, Texten und Klangmaterial, die Möglichkeit, den Körper vielleicht vollständig in virtuelle Wirklichkeiten hineinzusetzen, das sind die neuen technischen Herausforderungen einer schon teilweise real gewordenen Utopie schierer Universalität und Fernelosigkeit. Diese neuen Kulturtechniken lassen alte Menschheitswünsche, wie die Überschreitung physikalischer Grenzen oder die Erfahrung der virtuellen Präsenz jenseits der Beschränkungen durch den Euklidischen Raum und die Newton-



## « LIQUIDE VISIONEN »

## « LIQUID VISIONS »

sche Zeit, wahr werden. Sie weisen in die Richtung einer anderen Interpretation des menschl-

chen Selbsts: der organische Körper fällt mit seinem mechanischen und nun auch informationellen Clone zusammen und stellt unser Verständnis von Individuum, Körper und Geschlecht radikal in Frage. Doch bringen die sich öffnenden Perspektiven in der elektronischen Kultur, die Nähe und Entfernung verbinden und das Leben in scheinbarer Umarmung festhalten, bringen uns die Möglichkeiten von Gleichzeitigkeit durch Lichtgeschwindigkeit, Anti-Gravitation und die Einsichten der neuen Wissenschaften, die die Manipulation von Materie auf Atomebene versprechen, ins erhoffte Zeitalter «liquider Visionen» und somit unseren waghalsigsten Träumen näher?

Wer antizipieren kann, was auf ihn zukommt, kann sich an künftige Bedingungen besser anpassen – das galt für Urmenschen, für römische Feldherren, und heute gilt es für Unternehmen, Parteien und Individuen nicht minder. Vieles, was Experten und Fachleute vorhersagen, trifft nicht ein. Und vieles trifft ein, was sie nicht vorhersagen: Die Studentenunruhen der sechziger Jahre und die in den siebziger Jahren einsetzende Massenarbeitslosigkeit, der Aufstieg Japans, der Zusammenbruch des Sozialismus, das Fax-Gerät und der Personal Computer: alles Überraschungen. Seit die neuen elektronischen Medien und Computertechnologien nun immer rascher in die Lebenswelt des einzelnen Menschen eindringen, haben sich unsere Begriffe der Wirklichkeit dramatisch verändert. Die Technologien zur Herstellung virtueller Wirklichkeiten hinterfragen die traditionelle Differenz zwischen dem, was



wir bis anhin als *real* und dem was wir als *imaginär* bezeichnet haben. Nach der Meinung des britischen Medientheoretikers Roy Ascott ist unser Bewusstsein selbst in Frage gestellt: unser Sinn für das Sein und unsere Gegenwart in der Welt. Der polnische Science-fiction-Autor und Futurologe Stanislaw Lem erzählt hiezu die Geschichte eines Gastwirts aus Dijon, dessen verzwickter Fall im Jahre 2047 vor dem höchsten Gericht Frankreichs verhandelt worden war. Der Mann hatte sich SimWare, eine Software für die in Mode gekommenen Phantomaten – Apparate, die eine künstliche Wirklichkeit erzeugen – bestellt, durch die er sich in einen Gorilla verwandelte. In seiner phantomatischen Rolle entführte er reihenweise junge Frauen und schändete sie. Zwar zeigten sich die Richter vom Verhalten des Angeklagten angewidert, jedoch sprachen sie ihn mit der Begründung frei, solange die Jungfrauen nicht getreue Simulationen real existierender Frauen seien, könne die Schändung nicht bestraft werden. Das Urteil warf Probleme auf: Gilt Nofretete, die altägyptische Königin, nun als «real existierende Frau» oder beispielsweise Madame de Pompadour oder Katharina die Grosse? Macht sich in Wirklichkeit strafbar, wer geschichtliche, aber bereits verstorbene Personen zum phantomatischen Geschlechtsverkehr zwingt? Noch hat der juristische Sachverhalt aus der Mitte des 21. Jahrhunderts fiktiven Charakter, doch deutet er, scheint mir, in Anbetracht der sich ständig perfektionierenden künstlichen Wirklichkeiten aus dem Computer in die Richtung von vollkommen neuen moralischen und gesellschaftlichen Fragestellungen, die uns die Grauzone zwischen Wirklichkeit und Virtualität zunehmend auferlegt. Ja, es lässt

sich tatsächlich schwer bezweifeln, dass wir uns im Stadium eines technologischen Urknalls befinden. Die Visionen der guten Science-fiction-Bücher scheinen immer realer zu werden: *Science-fiction* wird immer rascher zu *Science-reality*.

«Liquide Visionen» ist nach «Gehirn-Geist-Kultur», dem 1. Luzerner Symposium zu Wissenschaft, Technik und Ästhetik von 1995, wieder eine Momentaufnahme, ein Eingriff in einen äusserst brisanten Forschungs- und Diskussionsprozess, der unterschiedliche Denkrichtungen versammelt. Sie unterziehen die kulturelle und technologische Entwicklung einer scharfsinnigen Analyse. Zentrale Persönlichkeiten aus Wissenschaft und Kunst konnten aus Amerika, Japan und verschiedenen europäischen Ländern für das Luzerner Symposium gewonnen werden. Der besondere Dank gilt Bund, Kanton und Stadt Luzern sowie den zahlreichen Donatoren für die Zurverfügungstellung von Risikokapital in einer Zeit schrumpfender finanzieller Ressourcen. Die interdisziplinäre Auseinandersetzung über die universitären Fakultätsschranken hinweg und ausserhalb unserer Universitäten, die unter den Druck der weltweiten Revolution der Kommunikationsmittel und -formen geraten sind, ist dringend und notwendig. Schnittstellen sind die fesselnden Geschichten, die uns die neue Physik, die Erkenntnis-, die Computerwissenschaften und die Künstliche-Intelligenz-Forschung am Ende unseres späten ausgehenden 20. Jahrhunderts erzählen. Es geht um die gesellschaftliche Aufgabe der Kunst in Verbindung mit den innovativen Möglichkeiten der neuen technischen Medien. Und es geht auch um die Grenzen dessen, was wir wissen wollen und am Ende wissen können. Das 2. Luzerner Symposium zu Wissenschaft, Technik und Ästhetik reißt ein Fenster in eine faszinierende und unvorstellbare Zukunft auf. Sie geht uns alle an. René Stettler