

Überleben rechnen. Biologically Inspired Computing zwischen Panik und *Crowd Control*.

Sebastian Vehlken

Institut für Philosophie, Universität Wien
Universitätsstraße 7, A-1020 Wien
sebastian.vehlken@univie.ac.at

In *Kybernetik und Revolte* (2007) feiert das französische Autorenkollektiv Tiquun das Moment der Panik als mögliche Widerstands-Bewegung unter den Bedingungen einer allumfassenden Kybernetisierung. Ganz in der Tradition von Elias Canetti bemühen sie sich um eine Aufwertung des aktiven Potenzials, dass mit Panik einhergehe. Wo Canetti eine aktive Massenangst beschreibt, welche „durch gleichgerichtete Bewegungen die Energie der Flucht erhöht“, setzen Tiquun auf die Erzeugung eines unkontrollierbaren Rauschens, auf eine „Überproduktion von schlechten Feedbacks.“ Kurzum, so ein Statement der Gruppe: „Die Panik versetzt die Kybernetiker in Panik.“ Ihr aktives Bewegungspotenzial könne mithin genutzt werden, um die Überwachungsarchitekturen der zeitgenössischen Kontrollgesellschaften zu subvertieren.

Was Tiquun dabei geflissentlich übersehen, sind Sichtweisen auf Massen und auf Paniken, welche diese ängst schon als (computer-) technisch modellierbare und quantitativ operationalisierbare Bewegungsprobleme anschreiben. Psychologische Konnotationen werden in derartigen Simulationsmodellen im Rückgriff auf physikalische oder biologische Interaktionsprozesse von Multiagentensystemen umformatiert zu Bewegungsdynamiken. In derartige Applikationen des *Crowd Control* fließt somit ein Wissen ein, dass sich maßgeblich an biologischen Schwarmprinzipien und ihrer Implementierung im Kontext der sogenannten Artificial Life-Forschung orientiert.

Der bei Tiquun projektierten Auflösung von Räumen wird in diesem Zusammenhang eine Generierung ‚panikabsorbierender‘ Architekturen entgegengesetzt, die in einer Rückkopplungsschleife solcherart diskursiv überhöhte Befreiungspotenziale der Panik direkt wieder miteinberechnen. Dabei sind es vor allem die computergraphischen Visualisierungen von virtuellen Agenten und ihren kollektiven Bewegungsströmen, welche die Modellierungsprozesse dieser Architekturen informieren. Nicht von ungefähr startet *Massive Software*, ursprünglich kreiert für die Animation von Schlachtszenen in Peter Jacksons *Lord of The Rings*-Trilogie, zur Zeit mit *Massive Insight* ein Softwarepaket, das die CGI-Kapazitäten des Animationsprogramms auf Probleme des sogenannten Real Life anwendet. In derartigen Environments wird somit in mehrfacher Weise „mit dem Leben“ gerechnet: Biologisch inspirierte Software wird appliziert auf eine Berechnung von Leben und vor allem von *Überleben*.