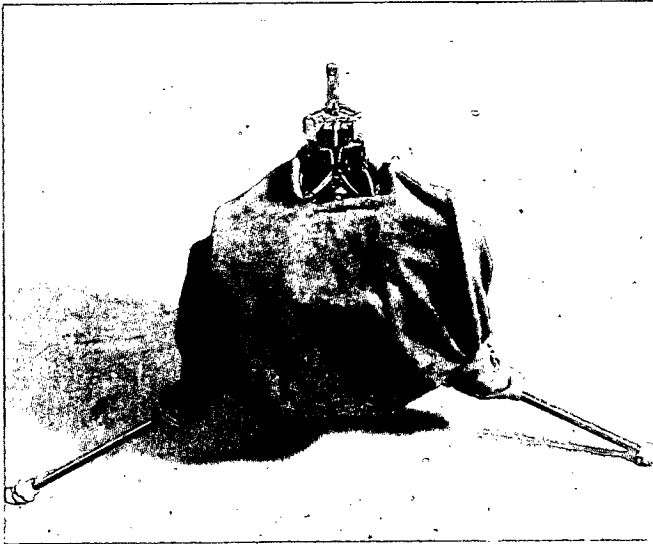
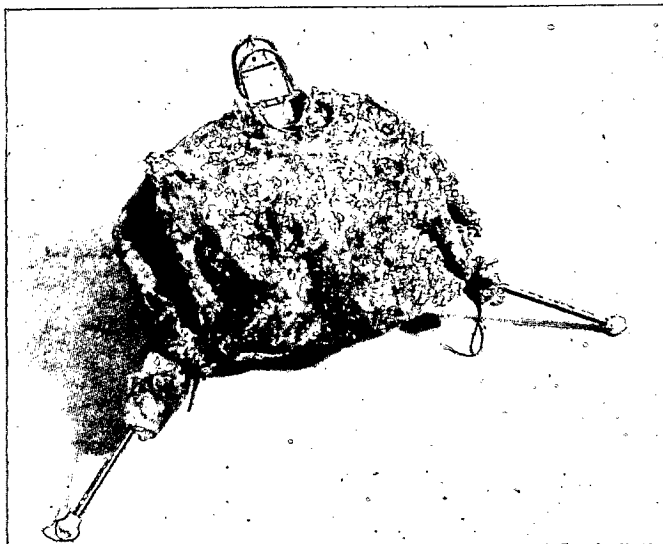




Kybernetische Haustiere Quasi senior, Quasi IV: „Träumen Roboter von elektrischen Schafen?“

Roboter

Verrückter Blechmann

Ein Hamburger Künstler baut elektronische Wesen. Seine jüngste Schöpfung: ein kybernetisches Haustier.

Der Mann ist kein Frankenstein, doch er arbeitet an der gleichen Sache. Nicolas Baginsky, 30, nimmt Schrott statt Leichenteilen, und Leben haucht er seinen Kreaturen mit modernster Software ein.

Alles begann vor ein paar Jahren mit einem ziemlich primitiven, etwa gorilla-großen Roboter, dessen Skelett aus geschweißten Rohren, verrosteten Stahlplatten und ein paar Gelenken bestand. Er hörte auf den Namen Humunculus, und wenn sein Schöpfer eine Baßgitarre oder einen Synthesizer an die Eingeweide des künstlichen Wesens stöpselte, schlug der Roboter wie ein Verrückter um sich.

Wahlweise konnte man noch ein halbes Dutzend kleinerer Arme anschrauben, und wenn der Blechmann richtig Amok lief, gab es schon mal eine Rängelei mit menschlichen Tänzern. Humunculus trat öffentlich in U-Bahnrohren und in Kunstgalerien auf, spielte die Hauptrolle in einem Maschinen-Musical und war der Held von bedeutenden Performances in London, Amsterdam und Luzern.

Heute programmiert der Hamburger Avantgardist die schrecklichen Nachfahren seines ersten Geschöpfes. Baginsky baut Haustiere aus Metall, doch die künstlichen Wesen kann man weder in der Tierhandlung noch im Elektronik-Shop erstehen. Die Roboter treten nur



Künstler Baginsky
„Maschinen, die etwas erwidern“

bei Performances auf oder sind in Galerien zu bestaunen – vom 18. Januar an etwa in Rotterdam, wo die Henk-Stiftung für die kybernetischen Tiere ein halbes Stockwerk leer geräumt hat.

Nicolas Baginskys Labor im „Westwerk“, einem alten Lagerhaus in der Hamburger Innenstadt, sieht aus, als wäre hier kürzlich ein Raumschiff notgelandet und aus den Resten hätte sich jemand eine Schweißer- und Schreinerwerkstatt gezimmert.

Von der Decke hängen die „Killer-Mosquitos“, eine elektronische Abart der Kerbtiere, die sich mit zischenden Propellern und grellen Scheinwerfern auf den Besucher stürzen können. In einer Ecke liegt ein riesiger Wurm aus

Panzerkettengliedern. Ein „mechanischer Specht“ hämmert auf eine Horde beweglicher Fußabstreifer. Verbeulte Androiden glotzen auf merkwürdige Maschinen und Apparaturen, und um sich einen Weg durchs 160 Quadratmeter große Atelier zu erkämpfen, muß einer ganz schön mutig sein.

Ein paar Narben auf dem kahlen Kopf des Künstlers erzählen von der Zuneigung zu seinen unberechenbaren automatischen Freunden. Nicolas Baginsky lebt asketisch, denn seine Erfindungen kosten viel Geld. Nur manchmal hat er Glück und findet im Industrieabfall einen Haufen ausgezierter Fließbandroboter zum Ausschlachten.

Seine neueste Kreation ist eine komplette Familie künstlicher Haustiere, die er „Quasis“ nennt. Es sind Roboter, die etwa die Größe eines mittleren Hundes, die Intelligenz einer Küchenschabe und die Persönlichkeit eines Elektroquirls haben.

Quasi klingt wie die Abkürzung von Quasimodo, und genauso sehen die Wesen aus: wie die geköpfte Version des buckligen Glöckners von Notre-Dame. Geblieben ist nur noch ein amputierter Rumpf, der von drei Stelzenbeinen aufrecht gehalten wird. Ein Umhang verhüllt die Elektronik im Inneren, und da, wo man einen Kopf vermutet, stecken eine Handvoll Sensoren.

Wenn die Quasis damit einen Menschen wittern, setzen sie sich robbend in Bewegung. Weil sie keine Arme haben, erweckt dieser Kriechversuch den Eindruck, als würde sich ein deformierter Fleischklumpen heranschieben.

Quasi Nummer IV, das jüngste Exemplar der Gattung, ist auch das am weite-

sten fortgeschrittene. Baginsky hat ihm folgenden Befehl einprogrammiert: „Du sollst ein warmblütiges Wesen suchen.“

Quasis Gehirn simuliert ein Netzwerk von Nervenzellen und arbeitet selbständig. Mikrofone und Infrarotbewegungsmelder sind seine Sinnesorgane, und niemand kann das genaue Verhalten eines Quasis vorhersagen.

„Ich möchte Maschinen schaffen“, sagt Nicolas Baginsky, „die etwas erwidern können.“

Wenn man den Quasi anschreit, antwortet er mit wütenden Annäherungsversuchen. Spricht man aber mit ruhiger Stimme, wird das Ding ganz zutraulich. Vor einigen Monaten auf der „Ars Electronica“ in Linz, wo die Quasis ihren großen Auftritt hatten, sah man nicht nur verwirrte Besucher über die stummen Roboter staunen, sondern auch ausgewachsene Schäferhunde ängstlich Reißaus nehmen. Sie hatten den Quasi zunächst als Bruder anerkannt, waren aber dann vom fehlenden Eigengeruch und den Motorengeräuschen irritiert.

„Die Roboter gehören endlich selbst ins Rampenlicht“, fordert der Künstler. „Sie haben ein Recht auf Selbstdarstellung.“ Scharlatane wie Robocop und der Terminator, die künstlichen Kinohelden, hätten das Bild von den Fähigkeiten der kybernetischen Maschinen verzerrt, weil im Kino nur immer Menschen unter Blechkostümen steckten.

Baginsky, der früher als Designer und Bühnenbildner in New York gearbeitet hat, sieht seine Arbeit als psychologisches Spiel: „Was kann so ein mathematischer Mechanismus für Gefühle erwecken oder darstellen.“

„Träumen Roboter von elektrischen Schafen?“ – in Philip K. Dicks berühmtem Science-fiction-Roman spielen nachgemachte Tiere eine wichtige Rolle; denn die echten sind so gut wie ausgestorben. Wer nicht mindestens ein elektrisches Schaf als Statussymbol auf dem Hausdach grasen läßt, gilt als Asozialer.

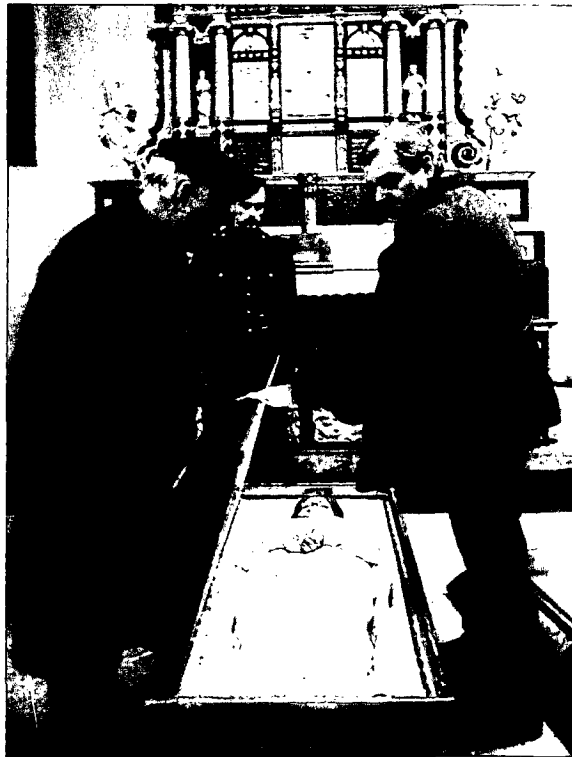
Für Baginsky war diese Geschichte eine wichtige Inspirationsquelle. Seine elektronischen Hausgenossen taugen längst als Ersatz für stinkende Vierbeiner und sind auch viel pflegeleichter: Es kann sich also nur um ein Mißverständnis handeln, wenn der Erfinder immer nur zu Performances und Ausstellungen gebeten wird – seine Geschöpfe müßten längst industriell produziert werden.

Wenn Nicolas Baginsky nachts allein in seinem Atelier sitzt, beobachtet er wohlwollend das Treiben seiner fiependen und schnarrenden Roboterkiner. Auch er träumt davon, einmal eine Kreatur zu erschaffen, die „klug ist und Gefühle entwickelt“. Das Ding muß ja nicht so hübsch aussehen wie Boris Karloff als Franksteins Monster. Hauptsache, es funktioniert.

Tote Pose

Ein TV-Spiel der ARD versucht sich als schwarze Komödie: DDR-Kommunisten kämpfen unerschrocken gegen eine Leiche.

Leichen, Särge, Gräber – das Spiel mit den letzten Dingen kann zum Totlachen sein. Bis die Hülle jenes Mannes, mit dem viele im Ort eine Leiche im Keller zu haben glauben, unter der Erde ist, stöhnen die Dorfbewohner, und das Publikum wiehert: „Immer



„Begräbnis einer Gräfin“ (Szenenfoto)*
Vernagelte Funktionäre

Ärger mit Harry“, Hitchcocks Meisterwerk von 1955, ist ein Prunkstück des schwarzen Humors.

Auch der Südwestfunk, Produzent des am Sonntag um 20.15 Uhr in der ARD laufenden Fernsehspiels „Begräbnis einer Gräfin“, hat schon mal mit Toten Quoten gemacht. Das TV-Stück „Gaukler“, eine launige Krematorien-Klamotte, feierte vor kurzem als Wiederholung Auferstehung.

Warum also nicht mit dem Zinksarg der Gräfin Mollwitz – Nomen könnte Omen sein, sogar die Tonlage paßt – erneut das schwarze Genre bedienen, zumal mit Drehbuchautor Wolfgang Kohlhaase („Solo Sunny“) und Regisseur

* Mit Hans Christian Blech, Jan Oberndorf, Dieter Montag.

Heiner Carow („Die Legende von Paul und Paula“) gestandene Defa-Leute den Totentanz choreographieren.

Der Plot verspricht Witz: Die Gräfin, im Westen verstorben, möchte in mecklenburgischer Heimatruhe ruhen. Doch der Letzte Wille der adligen Dame bringt die ideologische Welt der frühen DDR-Jahre (der Film spielt in den Fünfzigern) durcheinander. Denn der Klassenkampf auf dem Dorf duldet keine Feudalisten – selbst wenn die nur noch verwesen wollen.

Ausgerechnet der linientreue Bürgermeister verhindert mit seinem Übereifer die von der Partei befohlene Rückführung des gräflichen Leichnams in den verrotteten Westen: Weil die Vertreter der neuen Macht die metallene Totenlade mißtrauisch geöffnet haben, greift die Hygiene-Verordnung von 1907, wonach geöffnete Särge nicht transportiert werden dürfen.

Vor der Sauberkeitsforderung aus wilhelminischem Geist kapitulieren die roten Preußen nicht vollständig: Erst zwingen sie den Pfarrer (Hans Christian Blech), die Gräfin in der miesesten Ecke des Gottesackers zu bestatten, dann behindern sie den Trauerzug mit einem quergestellten Traktor.

Kohlhaases Gruft-Groteske, 1952 geschrieben, mag zu ihrer Zeit Aufsehen erregt haben – die Geschichte durfte nur im Westen erscheinen. Heute stimmt sie eher traurig: Als hätte das deutsche Fernsehspiel, auch wenn es Komödie sein will, aus der DDR-Vergangenheit

nichts Brisanteres dem Gespött preiszugeben als den Biedersinn vernagelter Funktionäre auf dem Dorf.

Daran, daß die Beerdigung einer Gräfin zur toten Pose wird, trägt die Regie ihre Mitschuld: Nie setzt sie ganz auf den schwarzen Witz, stets will sie auch die Roten anschwärzen, entlarven, verurteilen – und meint es todernst damit.

Autor und Regisseur haben wohl gemerkt, daß man etwas gegen die Sterbenslangeweile dieses Trauerspiels tun muß. So wurde ein Schluß angepappt: Die Nachfahren der Gräfin finden sich nach der Wende mit der Attitüde der neuen Herren auf dem Gut ein.

Doch sie entdecken nur einen verfallenen Besitz im Dornröschenschlaf. Auch der Humor ist längst entschlummert.