

Der Diskurs des Körpers ist eine alte europäische Errungenschaft. Er zielt seit je auf das Ethos einer guten Lebensform: einen Standort und Stand in der Umgebung, der Natur, unter der Sonne zu haben, der menschlichem Wesen entspricht: das ist das Ethos, das ganz vom Körper her gedacht wird. Dieses Körpermaß ist Vor- und Sinnbild metaphysischer Mathematik, ästhetischer Proportion, künstlerischer Harmonie und insgesamt des kosmischen Gefüges der Welt, ihrer Wohlgeordnetheit. Es taucht noch in Le Corbusiers berühmter Definition der Architektur – »Architektur ist das kunstvolle, korrekte und großartige Spiel der unter dem Licht versammelten Baukörper« – auf, wie überhaupt in allen Renaissance und Klassizismen, die sich auf den praktischen Sinn des angewandten Wissens beziehen. Die Weltharmonie, der Kosmosklang der Pythagäer hat das bis heute mehr oder weniger direkt wirksame Modell der Körpermetapher als Wohlproportioniertheit, als Sinn von Maß, Zahl und Gewicht, Einklang, Gleichklang und stoffliche Schönheit, sinnliches Scheinen der Idee zuerst formuliert. Leiblichkeit als Fülle der Sinne, zentriert in den Tugenden der Mitte, einem proportionierten Leben, das Exzesse vermeidet, ist in der antiken Kultur über den bloßen Geist gestellt. Das Leben ist Praxis, nicht Poiesis. Die Kunst zu leben wird zum praktischen Maß. Der Körper ist Verlockung und Erscheinung, Verführer und Bewegter zugleich. Die Sorge um ihn ist eine der Sorgen um das Selbst. Die Leiblichkeit der Natur ist immer auch ein ethisches Denkbild.

2. Das Christentum bricht mit Stofflichkeit und selbstgenügsamem Schein. Der Mensch wird im Namen der Transzendenz deformiert. Der Körper erscheint als Gefängnis, Hindernis, bloße Kontingenz, zwischenzeitliches Medium. Der sakrale Maßstab deformiert konfliktreich die Ästhetik des Proportionalen. Die Zahl und das Maß lösen sich von der Ausgedehtheit der Natur. Natur wird Objekt, das Subjekt zum entscheidenden Bezugspunkt der Transzendenz. Selbstzeugung des Geistes und Leibfeindschaft konstituieren die Pole einer Überschreitung des Irdischen. Der Körper wird reiner Geist: Diskurs.

3. Säkularisierung und Industrialisierung sind Triumphe des Geistes: der Körper wird diszipliniert, ausgegrenzt, depraviert, entwertet. Er degeneriert zur Arbeitskraft. Begehren und Verlangen werden ihm aus-

Hans Ulrich Reck

Zwischen Erlösungssehnsucht und Techno-Folklore

Zum Körperdiskurs der virtuellen Realitäten

getrieben. An die Stelle des dionysischen Exzesses tritt die Selbstbehauptung des gebändigten Transzendenten als große Maschinerie. Die Dinge werden zu Träger von Mystifikationen. Es beginnt der Kult des wahren Dings, der in Wahrheit ein Kult der Imitationen ist. Der Glanz der Dinge, die Atomisierung des Menschen, der Kult des Individuums zeigen: die die Welt beherrschende Massenkultur der USA ist der radikalisierte Erbfolger Europas, ein cartesianischer Totalitarismus, der Wissenschaft und Phantasmatik, Autonomie und Halluzination vereint.

4. Heute werden die Konsequenzen des autonomen Subjekts auf die Spitze getrieben: der Forschergott kreiert die Schöpfung neu, endlich besser, vielleicht gar endlich perfekt. Marvin Minsky und die Grundlagenforscher des MIT verstehen sich als Götter. Der Mensch degeneriert aus ihrer Sicht zur letzten mangelhaften mind machine, zu einem Stück launischem, irrtumsbehaftetem brain-meat. Der Geist hat sich vom Körper gelöst. Leibfeindlichkeit wird das Programm dieses Transzendentalismus, der den Kult der schrankenlosen Individualität und die Bildkraft von Zeichen und Sprachen ins Zentrum stellt.

5. Die machtpolitische Durchsetzung des Projekts USA beginnt mit der Liquidation der Leiblichkeit, die seinem Zugriff zu widerstehen beabsichtigt: mit der Ausrottung der Indianer. Die US-amerikanische Kultur ist seit jeher – in den Bahnen dieser historischen Gewaltspuren – eine des Reisens, der forcierten Mobilität, der Logotechniken, des Scheins von Spura-Zeichen, des Übergangs, von Ortswechsel und Vorläufigkeit gewesen. Die Triumphe des Konsumerismus und von Hollywood belegen das. Unsterblichkeitswahn und ausschließlich persönliche Macht werden zu den alles bewegenden Leitbildern. Auto-Suggestivität und der Wille zu glauben beseelen das

Individuum. Die Kultur wird hieroglyphisch. Die Maskentechniken der Stars legen davon ebenso Zeugnis ab wie die Alltagskultur: der allgegenwärtige Konsumentenschutz kann als juristischer Schutzmantel für einen sensorisch abgestumpften, verlassenen und unsicheren Körper gelesen werden. Die Verwüstungen des Körpers drücken sich in Schönheitswahn und Selbstdressur-Bereitschaft aus. Schönheitsoperationen und Jogging sind die Kehrseiten einer Leibferne, die in den brachialen Ernährungsgewohnheiten ebenso aufscheint wie in einem selbstinduzierten Macht-Absolutismus, der die Welt als indifferentes Außen und Geschichte als Religion setzt. »Go West !« – bis es nicht mehr weitergeht. Danach geht die Reise in die Vertikale. Internet und Cyberspace: Techno-Folklore als Mythologie der Macht, gespeist aus religiösem Selbstbegeisterungswahn und imperialer Eliminierung aller vorgefundenen »rohen« Natur. Der Körper wird zum Artefakt. Er ist biologische Verwerfung und Phantasma zugleich. Und er wird zum Schlachtfeld für Einzeichnungen, Verstümmelungen und Exerzitien, die den Delirien der transzendentalen Verschmelzungshoffnungen der christlichen Asketen in keiner Weise nachstehen. Der Ort der Gesellschaft entpuppt sich, wie nebenbei, zum blinden Fleck des Wahnsinns, Realität als Selbstperfektionierung der Pathologie.

6. Cyberspace ist deshalb ein typisch US-amerikanisches Produkt. Er ist nur vorübergehend ein künstlerischer oder technologischer Versuch. Es geht in ihm um die Macht eines Phantasmas. Das hat zwei Elemente: die ins Grenzenlose reichende Steigerung der individuellen Entfaltungsmöglichkeiten und die Herstellung der Unterschiedslosigkeit zwischen den Environments und der Stimulierung des Selbst. Simulierte Sinnlichkeit im isolierten Machtraum des Einzelnen ist ein Traum von absoluter Grenzenlosigkeit, Halluzinationen mit unendlicher Reichweite so zu erzeugen, daß sie sich als Wirklichkeit setzen. Körper ist nur das notwendige plastische Material dazu und im übrigen in sich bedeutungslos wie funktionslos. Man kann es formen, wie man will. Der Glamour-Kult der Stars, das operative Manipulieren des Körpers und Cyberspace sind drei Medaillen einer Seite. Alle feiern die Ohnmacht des Subjekts in der Art, daß seine Entscheidungsmacht als unbedingt gesetzt wird. Deshalb wird aus jedem technologisch avancierten Experiment ein Zwangsverhältnis. Was möglich

ist, muß wie eine Wirklichkeit behandelt werden. Es gibt keinen Bruch zwischen Zeichen und Bezeichnetem. Was sein könnte, muß wirklich werden. Das Experiment, vor allem das künstlerische, verwandelt sich umgehend in einen gnadenlosen Konformismus. Verhalten wird zur Hieroglyphe, Natur ist bloße Landschaft, Kultur ein Arsenal von Supra-Zeichenstrategien. Der Fetischcharakter der Dinge wird zum wirklichen Ding, Natur ist Geist. Alles ist eine Hieroglyphe: ein Sprachbild als Zeichenkonfiguration jenseits von Natur. Das Physische ist ein Widerstand, den es zu brechen gilt. Die Suggestion, Zeichen befinden sich in unmittelbarer Einheit mit dem, wofür sie stehen, erklärt, weshalb diese Kultur – bis hin zu Jeff Koons – immer eine massenmediale Konsumkultur voller Zeicheneuphorie gewesen ist. Zeichen müssen immer erklärt werden, die Orientierung vollzieht sich aber ausschließlich über die Systeme des Visuellen selbst. Das ist die ästhetische Bedingung der führenden TV-Nation, nicht umgekehrt der Effekt einer Technologie. Technologien – so auch der Cyberspace – sind immer Metaphern, welche auf die hieroglyphische Kultur zurückführen. Deshalb ist alles Erleben rituell, wird geformt durch die Systeme von Attraktivität, Glamour und Starkult. Das Individuum ist das Material einer Inszenierung der Inszenierung seines zeichenbestimmenden Glanzes. Technische Errungenschaften werden benutzt wie magische Ereignisse. Im Cyberspace sollen alle Versprechen wortwörtlich und ohne Aufschub eingehalten werden. Religiöse, technologische und psychedelische Erfahrung werden im Erlebnisraum solcher Techno-Maschinen ununterscheidbar. Genau daraus ist Cyberspace historisch auch entstanden: als LSD-Trip. Es geht hier ausschließlich um die Herstellung von Wirkungen und Effekten. Medien-Mechanismen funktionieren nur im verborgenen. Sie werden undurchschaubar gemacht. Die Effekte des machtvollen individuellen Erlebens, das auf der Ebene des Imaginären in ein tumultöses Gefängnis unaufhörlich fließender Bild-Suggestionen gezwungen ist, geht symbiotisch in die Technologie ein. Der Kanadier MacLuhan hatte von Medien noch als von »extensions of man«, Ausdehnungen synästhetisch verbundener, leiblich umgreifender Sinne gesprochen. Die US-amerikanische Kultur zieht die bisher radikalsten Konsequenzen aus der anthropologischen Grundgegebenheit, daß es kein feststehendes menschliches »Wesen« und keine unbedingte Moral gibt und daß es im-

mer in der Möglichkeit des Menschen gelegen hat, mit sich selber das Unausdenkliche anzustellen.

7. Europas Körpersemantik gründet in einer stärkeren Kontrolle der Macht: der Einzelne wird nicht isoliert als Träger absoluter Befugnis, sondern auch als Bestandteil des sozialen Körper gedacht. Der Individualismus ist eine Denkfigur sozialer Relationen. In der US-amerikanischen Kultur ist der Individualismus total: als Rechtsperson, als Attraktivitätsregisseur, aber auch als Techniker seiner eigenen machtvollen Entfaltung bezieht sich das ICH immer ausschließlich auf SEIN SELBST. Sinnfragen existieren nicht. Leibfeindlichkeit und transzendentalistische Selbstbegeisterung dominieren. Was die Erlebnisfülle, den Reichtum der Erfahrungen eines Individuums steigert, steigert seine Macht und ist evidenterweise nicht nur legitim, sondern geboten. Der US-amerikanische Körperkult steht vollkommen unter dem Diktat des Verwirklichungszwangs aller Steigerungsmöglichkeiten. Hier sind keine Schranken gesetzt.

8. Neuere Technologien – vom Universalrechner Computer bis zum Biochip und dem Universalhalluzinogen Cyberspace – sind ohne Analyse der Mentalitäten und des Habitus ihrer Erfinder nicht angemessen zu verstehen. Besonders in Rechnung zu stellen ist das Phänomen der Selbstbegeisterungs-Gemeinschaften, das, nachdem diese in den »weichen« Künsten seit langem zu den maßgeblichen Sinn-Produzenten zählen, zunehmend die Wissenschaftler der »harten Richtungen« infiltriert und verführt. Der »Data-Glove« ist Science-fiction-Halluzination und harte Wissenschaft zugleich. Die Subkultur des »Cyberpunk« und die delirierenden Romane von William Gibson rechnen mittlerweile auch zu den wesentlichen Bezugsgrößen seriöser Forschungsprogramme im High-Tech-Bereich. Damit muß unter dem Stichwort der weiterhin als neues kulturelles Leitbild behaupteten »Immaterialität« die Frage gestellt werden: wer entwickelt für die aktuelle Gesellschaft mindestens scheinhaft bedeutungsvolle Bilder und Metaphern an der Stelle der verschwundenen, umfassenden Symbolisierungen? Besitzt die Kunst noch die Kraft zur Entwicklung von Bildern solcher Relevanz oder stammen die Symbolisierungen künftig entweder direkt aus den technisch-zivilisatorischen Wissenschaften oder der mit ihr längst auf eine

symbiotische Weise verschmolzenen Massenkultur? Die für die kulturelle und werttheoretische Besetzung der neuen Technologien besonders maßgebliche US-amerikanische Auffassung muß auf dem Hintergrund von William James' *The will to belief* analysiert werden: die Herstellung von Zustimmung und Attraktivität ist der wesentliche Schlüssel zu einer ausgreifenden Mediatisierung aller auf Gesellschaft zielenden Effekte.

9. Virtuelle Realitäten und die Überwindung des Körpers, der Traum von der körperlosen Selbstzeugung des Geistes (der endlich erreichte Triumph der Jungfrauenmaschinen: Jungfrauenzeugung als Gott, reiner Geist) sind deshalb nicht Technologien einer Umformung der Natur, sondern Belege einer Rhetorik des Phantasmatischen: die übersteigerte Selbstrealisierung des abgespaltenen Geistes (Triumph der Rechnerintelligenz, der operativen Chirurgie, der Simulation des visuellen Scheins, Gier nach der Einkehr in die Simulacra des Hieroglyphischen) erweist sich nicht als Technik, sondern als Metaphorik. Sie verdeutlicht in verschärfter Art die Widersprüche der europäischen Kultur in Gestalt eines Traums vom Absoluten, das einem linearen Technik- und Wissenschaftskonzept folgt. In diesem wird Gott vorgespielt. Die Verwüstung des Leiblichen ist Beleg dieser Illusion, die eine phantasmatische Gewalt entfaltet: Eine Illusion mit wirklichkeitsverändernder Kraft. Ein Triumph wird allerdings nicht zu erreichen sein. Im Angesicht der katastrophalen Manipulation eines sinn-leeren Körpers, der verödet und verstümmelt aus einer anmaßenden Technologie entlassen wird, scheint es notwendig, eine Kultur der Rückführung der Sinne in den Körper, eine Korrektur der Vorherrschaft des Visuellen und eine Rhetorik der Körperkritik gegen den Absolutheitswahn des reinen Geistes zu entwickeln. Gegen Techno-Fetischismus und Behaviorismus müssen wir auf die Linie Nietzsche-Schopenhauer und zu einer Ästhetik des Leibes als radikale Skepsis gegen Metaphysik jeder Ausprägung zurück.

10. Technische und visuelle Produkte aus der Computer- und Militärtechnologie sind immer schneller in den Alltag eingedrungen. Absetzbar sind Innovationen aber nur, wenn ihre wie immer praktische Technologie auch zum Stil ausgebaut werden kann. Ohne Mystifikationen ist hier rein gar nichts auszurichten. Das Neue und Unge-

wohnte muß mit der Aura des Geheimnisvollen und dem Versprechen ausgestattet werden, seine Nutzer zu Eingeweihten und Avantgardisten zu machen. Also muß alles anders werden: die Typographie muß computermäßig aussehen, die Architekturfürwürfe werden dekonstruktivistisch, das Fernseh-Signet astro-physikalisch, die Typographie wild. Man zeigt ständig, was die Programme hergeben: Fluchten, ortlose Taumel im unendlichen Weltraum, Dezentrierungen und Krümmungen, a-logische Brechungen, Unschärfen und Farborgien, ständige Demontagen am gewohnten, dreidimensionalen Raumgefühl. Im naturalistischen Bildniszauber feiert die neue Bearbeitungstechnologie gerade deshalb Triumphe, weil sie auf ein längst entwickeltes Bildreertoire zurückgreift. Entwickelt worden ist es vom Surrealismus, visuell vermarktet von der Pop-Art, auratisiert von den psychedelischen Schamanenhalluzinationen der 60er, in denen Leistungsverweigerung und Genußsucht geradezu zu einer neuen Konsumideologie werden und damit die Leistungsfähigkeit der Warenästhetik belegen konnten.

11. Neue Technologien dienen nicht dazu, die alten Probleme mit rationelleren Mitteln zu lösen, sondern dazu, alte Mythen zu reaktivieren: das Ringen der Helden, die Gefährdung der Genialen, den Frevel der faustisch Verdammten. Was, wenn die Maschinen endgültig die Herrschaft über die Menschen antreten und uns zu unterlegenen Robotern degradieren, wie das der elektronische Heil-Schamane der künstlichen Intelligenz, Marvin Minsky, verspricht? Was, wenn die Ingenieure im von ihnen erzeugten Datenraum verschwinden? Was, wenn die Automaten nicht nur die Durchführung der Kriege, sondern die Entscheidung über ihre Durchführung annekieren? Minskys Antwort ist so sozialdarwinistisch wie traditionell: nicht weiter schlimm, die Menschen verdienen es nicht besser. Der elektronische Ingenieur wird zum eigentlichen zweiten Schöpfergott, der die Fehler der natürlichen Evolution dadurch überwindet, daß er den Menschen, der zum größten Irrtum der Evolution geworden sei, im Apparat untergehen läßt. Die vollkommen programmierte technische Intelligenz verrät, worum es dem elektronischen Traum geht: um die Eliminierung des Körpers, der in der gesamten Neuzeit als das Dubiose definiert worden ist, das sich der geistigen Ordnung naturgemäß und radikal entzieht.

12. Desk-Top-Publishing befördert seit je und immer stärker eine multiple visuelle Sprache. Für den kulturgeschichtlich Kundigen liegt der Vergleich mit den alchemistischen Welt- und Sinnformelbildern nahe. Das gilt aber nicht nur für neue Typographien, sondern auch für die Fraktal-Geometrien. Sie sind naturwissenschaftliche Formeln, die für Bildschirme ästhetisiert werden und zeigen eine wundersame Welt endlos differenzierter und dennoch unendlich sich selber ähnlicher Form-Galaxien, durch die im astro-psychedelischen Sog sich reisen läßt. Die Überwindung der physikalischen Erdschwere, die Selbstüberschreitung des Menschen, das Verlassen der terrestrischen Welt und das Eintauchen in ein orbitales und astrologisches Universum verweisen auf die alten alchemistischen Visionen ebenso wie auf die modernen futuristischen und konstruktivistischen Träume vom alles Irdische transzendierenden technisch bewaffneten, vollkommenen Menschen. Die Flucht aus der ersten Wirklichkeit ist keine Erfindung der technischen, sondern Bestandteil der mythischen Welt seit je. Die Technologien haben dafür bloß praktikable Selbstermächtigungs-Szenarien bereitgestellt.

13. Entleibungsvisionen gründen im Zauber einer mythischen Selbstentlastung vom Elend. Diese wirkt umso stärker, je unveränderlicher die physische Misere der nicht-ästhetisierbaren Welt ist. Zwar können die neuen Bildtechnologien tatsächlich als Instrumente zur Erzeugung beliebiger Welten, Projektion von Virtuellem beschrieben werden. Ihre Gültigkeit haben sie aber nicht in sich, sondern in ihrem Kontext. Die technologische Faszination ist nicht wirklich ohne die Ohnmacht in der bisherigen praktischen Weltmodellierung. Das Zugeständnis dieser Ohnmacht ist endgültig und deshalb unberechenbar schmerzlich für den gesamten Vorstellungskomplex neuzeitlicher Aufklärung.

14. Das Neuheitsversprechen der Medien ist eine Konstante in der Mediengeschichte. Die Techniken und Handlungen mögen jeweils neu sein und ästhetische Innovation erzwingen: die Rhetorik ihrer Propaganda liefert als das Neue gerade das, was immer schon erwartet werden konnte, das Versprechen nämlich, daß wirklich alles neu werde. Im Cyberspace und in den virtuellen Realitäten wird das Subjekt zwar technisch zu einem simplen Datenbündel im Datenraum, ästhetisch aber bleibt es weiter-

hin Akteur im bekannten Orgien- und Myserientheater. Das umfassende Sinnenerleben produziert Stimulanzen wie nie zuvor. Die Generierung von »Welten aus Daten« schließt das neuzeitliche mathematische Universum des sicheren Wissens ab und verwandelt es ohne zeitliche Verzögerung in Bildphantasmen. Was dem sicheren Wissen ein trügerischer Traum und eine moralisch verpönte Verführung war – Descartes Schwindel vor den Drohungen der Träume; Kants Versuche, gegen Metaphysik und Geistersehen sich zu wappnen –, die Evidenz schrankenlos wirksamer Bilder wird nun zur Form seiner Verwirklichung. Die Distanz zwischen Betrachten und Erleben soll in den virtuellen Realitäten aufgehoben werden. Es gäbe dann keinen Unterschied mehr zwischen Handlungs- und Beobachtungsraum. Der Betrachter würde zum Produzenten, das Werk als ein »Außerhalb« zum Teil der inneren Sinnlichkeit. Elektronik und Nervensystem, Technik und Organik bildeten eine vollkommene Synthese. Der erkenntnisreiche Modell-Gegensatz zwischen Natur und Geist, Mensch und Maschine, wäre wohl nicht aufgehoben, immerhin aber durchbrochen.

15. Daß Künstler und Logistiker zusammenarbeiten, ist nicht neu. Bereits Leonardo da Vinci bevorzugte die militärischen Ingenieurwissenschaften der ästhetischen Illusionstechnik der Kunst, weil in ihnen die wesentlichen Fragestellungen wirksamer zu bearbeiten seien als in dieser. Neu ist nur die besondere Ausprägung, daß die Computerkünstler nicht nur Aktionskunst und Psychedelik fortsetzen, sondern das militärische Nationalpathos problemlos mit der Rausch-Topographie der kalifornischen Subkulturen zusammenbringen. Cyberspace ist gewiß die Fortsetzung halluzinogener Räusche, die körperlich kontrollierbar werden sollen. Ebenso gewiß kann seine Vision in ältere Ausdrucksformen eingerückt und, zum Beispiel mit barocken Memoriallandschaften, spätgeschichtlichen Nachklängen altsteinzeitlicher Wiedergeburtsmagie und dem Fruchtbarkeitszauber der modernen Jung-Gesellen-Maschinen in Verbindung gebracht werden, der, wie alle technischen Maschinen im 20. Jahrhundert, wahre ästhetische Ekstasen erzeugt hat.

16. Die Einschätzung der neuen technischen Medien pendelt zwischen Technik-Euphorie und Apokalypse-Faszination. Damit rückt mindestens der Diskurs über die neuen in Konstanten der älteren Medieninter-

pretationen ein. Festzuhalten für die Kulturentwicklung der Gegenwart ist aber, daß die ästhetischen gegenüber den mathematisch-technologischen Fragestellungen weiterhin unvermindert an Gewicht gewinnen werden. Die Ästhetisierung der Lebenswelt und der Alltagskulturen wird in dem Maße voranschreiten, wie der Umgang mit »intelligenter Technologie« eine Routinehandlung der telematisierten und automatisierten Produktionswelt werden wird.

17. Medien sind nicht nur Geräte, sondern auch Metaphern, rhetorische Figuren, emphatische Versprechungen. Die Vorstellbarkeit von Welten bleibt weiterhin abhängig von der Dynamik unserer Vorstellungen, die sie zugleich modelliert. Da die Abwertung der wirklichen Welt wachsende Gründe hat, werden neue Medien ihre ästhetische Faszination noch verstärken. Die Inszenierung der Kultur-Ereignis-Gesellschaft schreitet entsprechend voran. Die Welt wird zur Weltausstellung, »fun«-Haben zum agonalen Mittel ultimativ und totalitär erpreßter Wirklichkeitsbegründung. Die Zukunft gehört – nicht nur aus dem Blick von Lars von Trier, sondern bereits aus dem von Nicolas Cusanus (und seiner »docta ignorantia«) – den Idioten. Denen bleibt allerdings nur noch übrig, an sich selber irre zu werden und vor aller Augen zu verzweifeln, die nichts mehr sehen. ■