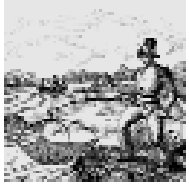


Angela Spahr

Der Sturz des Ikarus

Im Nirgendwo der Medientechnologien

Utopien hier, Apokalypsen dort, immer schön dramatisch und dichotomisch, sind ein fester Bestandteil von Theorien über die Medien. Dabei sind Weltuntergangsszenarien bei weitem bekannter und populärer als ihre freundlicheren Antipoden. Die totale Überwachung oder der Untergang der Kultur werden stets aufs Neue in den Feuilletons beschworen. Neil Postmans Bücher sind fast so populär wie die von Stephen King. Medienutopien geraten seltener in die öffentlichen Kultur- und Wissenschaftsdebatten, sie werden eher fachintern und unter Computer- und Netzaktivisten diskutiert. Utopische Entwürfe, die auf Kommunikationstechnologien aufbauen, gelten als technizistisch und versponnen, ihrer Alltagsferne wegen scheinen sie eher der Science-Fiction verwandt als der kritischen Medientheorie.

I.

Vilém Flusser, einer der wichtigsten Medienvisionäre, bezeichnete sein Werk als Theorie-Fiction. Fiktional war es gleich in mehrfacher Hinsicht, denn obgleich das Internet zum Zeitpunkt seines Todes (1991) noch wenig entwickelt war, schuf er eine Art Netz-Utopie. Flusser war der Überzeugung, dass politisches Denken nur mehr in Auseinandersetzung mit der Medientechnologie sinnvoll sei. Die vorhandene Technik ermögliche sowohl den Weg in einen Totalitarismus nach Art einer schönen neuen Fernsehwelt als auch den Aufbau eines virtuellen und damit buchstäblich utopischen Reichs der Freiheit. Den Unterschied macht nach Flusser vor allem der »Schaltplan« der Medien. In der Tradition Brechts fordert er den Umbau der zentral geschalteten Sendekanäle in dialogische Kabel, die zu einem demokratischen Netzgewebe verknüpft werden könnten. Aus passiven Empfängern würden kommunizierende Sender, die Basis für die »telematische Utopie«. Flusser beschreibt in *Ins Universum der technischen Bilder* den utopischen Zustand: Arbeit, die Erzeugung und Verteilung von materiellen Gegenständen, und Politik, das Treffen von Entscheidungen, sind durch die Automation auf Roboter und künstliche Intelligenzen übergegangen. Die Bürger der telematischen Gesellschaft sind frei für spielerische Kommunikation.

»Eine derart miteinander durch Bilder hindurch dialogisierende Gesellschaft wäre eine Gesellschaft von Künstlern. […] Eine Gesellschaft von ›Homines ludentes‹, in der sich dem menschlichen Dasein ungeahnte Horizonte öffnen.« (Flusser, S. 93)

Die von der Notwendigkeit der Arbeit befreiten Menschen widmen sich der dialogischen Kunst, die allerdings keine Objekte oder Werke mehr hervorbringt, sondern Informationen, virtuelle Bilder. Die Künstler sitzen vor ihren vernetzten Computern, versenden und empfangen rund um die Erde Bilder, die ständig verändert und umgemodelt werden. Sie spielen interaktiv mit Vergangenheit und Zukunft und erschaffen dabei die Welt ständig neu: So kann nach Flusser die Kathedrale von Reims, mit dem Lincoln Center zusammengemischt, eine faszinierende Synthese ergeben, oder die von Jesus erzählten Gleichnisse können mit Bach'schen Kantaten kombiniert werden. Den Spielern steht das ganze Universum als eine »gigantische Spielwiese« zur Verfügung. Friedrich Schillers Maxime, der Mensch sei nur da ganz Mensch, wo er spielt, wird in Flussers »telematischer Gesellschaft« realisiert. Die Voraussetzung ist das komplette Eintauchen in die virtuelle Welt; die materielle Wirklichkeit mit all ihren Gesetzmäßigkeiten und Zwängen wird zurückgedrängt: »Die telematisierten Menschen werden die Körper verneinen: die Volumina, die Objekte, die Dinge. […] Die objektive Welt wird, verneint, am Horizont des telematischen Menschen verschwimmen. Er wird, in einem

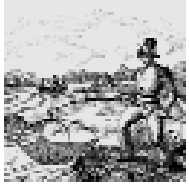
von uns noch ungeahnten Sinn dieses Wortes, ›unbedingt‹ sein und in jenem Sinne frei, in dem wir vom ›Geist‹ sagen, daß er wehe, wo er wolle.« (Flusser, S. 152) Unter den vielen Merkwürdigkeiten dieser telematischen Utopie verblüfft vor allem die paradoxe Stellung des Körpers, der zwar explizit überwunden und verneint werden soll, aber doch unentbehrlicher Bestandteil der Konstruktion bleibt. Flusser denkt sich die Spieler der Zukunft ja gerade nicht als Denker, sondern als »Künstler«. Die spielerische Neuerschaffung der Welt wäre demnach eine wesentlich sinnliche Angelegenheit, denn Flusser schreibt viel von Musik, Architektur, von der Schönheit der möglichen virtuellen Kompositionen. Nicht das Ergebnis, also das Werk, stellt er in den Vordergrund, sondern das ›aistheton‹, das ästhetische Erlebnis. Die Utopie möchte den beschränkten Körper hinter sich lassen und bleibt doch ganz wesentlich auf dessen Wahrnehmungs- und Empfindungsfähigkeit angewiesen. Der Widerspruch hätte seinen Schöpfer vermutlich nicht gestört und wäre deshalb nicht der Rede wert, fände er sich nicht auch anderswo. Amerikanische Medientheorien, die weniger spekulativ den Cyberspace noch in Beziehung zu einer Art Wirklichkeit außerhalb (dem so genannten ›R. L.‹, wie Real Life) denken, zeigen ein ähnlich ambivalentes Verhältnis zum Körper.

Sherry Turkle, Psychologin und Wissenschaftssoziologin am MIT, beschreibt das Internet als wichtige Arena sozialen Handels. Sie arbeitet mit Menschen, die große Teile ihrer Zeit arbeitend, spielend und kommunizierend in der virtuellen Realität verbringen. Ihre These lautet, dass das Internet produziert, was die heutige Gesellschaft braucht: die flexible, vielgestaltige Persönlichkeit. Die mobile Gesellschaft fordert vom Einzelnen, vollkommen verschiedene Rollen überzeugend zu spielen, ohne dass man dabei die Orientierung verliert, und genau das werde im Netz in den interaktiven Bereichen wie Spielen oder Diskussionsforen eingeübt. Während die alte einheitliche Identität nicht mehr lebenstauglich sei und die multiple Persönlichkeit ein Krankheitsbild darstelle, sieht Turkle in der goldenen Mitte ein »flexibles Selbst« entstehen – mithilfe der virtuellen Realität. Ihre Zukunftsvision zeigt eine Welt, in welcher der Übergang vom Leben im Cyberspace zu dem in der Außenwelt fließend ist, weil sich die Einzelnen zu Ensembles virtueller und realer Persönlichkeiten entfaltet haben. Auch diese Idee der Persönlichkeitserweiterung basiert auf der Überwindung des Körpers, der gerade zur unverwechselbaren Individualität zwingt. Der eine Körper muss vor dem Bildschirm zurückgelassen werden, um das Spiel der verschiedenen Identitäten zu ermöglichen. Gleichwohl sind die Erfahrungen, um die es dabei nach Turkle geht, genuin körperliche: weiblich zu sein statt männlich, einmal weißer und ein andermal schwarzer Hautfarbe, schön oder unscheinbar oder Grauen erregend auszusehen und so fort. Die virtuelle Realität ist enger mit der ungeliebten Physis verbunden als erwünscht. Deshalb gelingt es Turkle nicht, plausibel zu machen, wie ein Körper die vielen Persönlichkeiten integrieren könnte – ohne eine Hierarchie oder ein dominantes Ich.

Die Paradoxie – bei der Überwindung des Körpers auf denselben angewiesen zu sein – findet sich ebenfalls in den Büchern von Howard Rheingold. Der Internet-Pionier und Vordenker der ersten Stunde sieht die virtuelle Realität als Laboratorium zur möglichen Verbesserung der Welt. Der heutige Computer kann weiterentwickelt werden zu einer Simulationsmaschine, die es erlaubt, parallele Welten zu konstruieren und deren Funktionieren sogleich auf dem Trockenen auszuprobieren. Eine solche »interaktive Phantasie-Maschine« böte Raum für grenzenlose Kreativität ohne die strafenden Folgen der Materie. Wenn die so genannte ›Wirklichkeit‹ ohnehin nur ein Modell der Welt ist, entstanden im Zusammenspiel von Sinnesorganen und informationsverarbeitenden Fähigkeiten des Gehirns – was spricht dann, so fragt Rheingold, gegen die Produktion alternativer Entwürfe? Computer als modellproduzierende Werkzeuge bieten die idealen Voraussetzungen für derartige Experimente. Dabei ginge es um mehr als bloß optische Eindrücke: Rheingold denkt an Datenhelme, -handschuhe und -anzüge. In dieser Art Zukunft könnten die User den Cyberspace betreten und dort probeweise agieren. Rheingold schlägt also vor, zur Überwindung der Grenzen und Zwänge der Materie ein digitales Reich zu schaffen, das sich jenseits der menschlichen Physis befindet. Eine Parallelwelt wird aus dem Konstrukt freilich erst, wenn es mittels aufwändigster Technologie gelingt, den eben überwundenen Körper künstlich zu reintegrieren.

II.

Um 1565 malte Pieter Bruegel der Ältere sein einziges Bild zu einem mythologischen Thema, den *Ikarussturz*. Und selbst dieser Mythos ist kaum zu entdecken: Der uneingeweihte Betrachter wähnt eine ländliche Szene am Meer vor sich und wird erst durch den Titel aufmerksam.



Geht es den Medienutopisten wie Ikarus? Träumen sie unbemerkt und folgenlos von der Aufhebung der Körpergrenzen, während das Leben weitergeht?

Im Vordergrund des Bildes dominieren ein pflügender Bauer, ein Hirte mit Hund und Schafherde sowie ein Angler, die ihr Tagwerk verrichten. Den Rest des Bildes nimmt das Meer ein, ferne Küsten sind zu sehen, ein Hafen und Schiffe am Horizont; ein Handelsschiff mit geblähten Segeln zieht die Aufmerksamkeit auf sich. Dädalus ist gar nicht abgebildet, der titelgebende Held auch erst auf den zweiten Blick auszumachen. Recht klein und an wenig prominenter Stelle ragen nur mehr die strampelnden Beine von Ikarus aus dem Wasser, der Rest ist schon verschwunden. Der Sturz muss schnell und unbemerkt vor sich gegangen sein, denn keine der genannten Figuren – bei Ovid immerhin Zeugen des Ereignisses – schaut auch nur in seine Richtung. Soweit Bruegels ironischer Kommentar zu hochfliegenden Menschheitsträumen.

Geht es den Medienutopisten wie Ikarus? Träumen sie unbemerkt und folgenlos von der Aufhebung der Körpergrenzen, während das Leben weitergeht? Ja und nein. Nein, weil sie sich mit den Technologien auseinander setzen, die das Leben heute in vielen Hinsichten formen. Sie thematisieren ein Phänomen, dessen Bedeutung mit zunehmender Technisierung der Lebenswelt wächst: Nicht nur Computer und Internet, auch Fernsehen und Telefon, Flugzeuge und Roboter, Laser und Scanner überwinden den Körper im Alltag. Technik ersetzt in vielen Bereichen Körperkraft und -bewegung, und immer mehr Tätigkeiten sind von Bildschirmen aus möglich, so dass der Körper selbst überflüssig erscheint. Die Medienutopien interpretieren diese Tendenz positiv und entwickeln sie weiter. Andererseits gehen sie nicht nur über die Wirklichkeit hinaus, sondern auch an ihr vorbei, denn die Vision einer befreienden Aufhebung des Körpers steht ganz im Gegensatz zum Körperkult der Gesellschaft. Die immense Bedeutung, welche dem Körper auf allen gesellschaftlichen Ebenen zukommt, kann als Gegenbewegung gegen sein technologisches ›Verschwinden‹ aufgefasst werden. Die Bilder gesunder und schöner Körper sind heute allgegenwärtig und ergeben das Vor- und Leitbild für uns Zeitgenossen. Beim Versprechen der Werbung, ein gesunder und schöner Körper garantiere ökonomischen und sozialen Erfolg ebenso wie Liebe und Anerkennung, handelt es sich natürlich um Werbung – der Umkehrschluss stellt eine sehr reale Drohung dar. Folgerichtig werden zur Stärkung der Körper Gene erforscht und Pillen entwickelt, Sportgeräte und -arten erfunden, Fette abgesaugt und Falten beseitigt, Organe und Knochen ersetzt und vieles mehr.

Ein solcher Aufwand legt die Frage nahe, ob es wirklich nur um den Körper geht. Schon im Falle vermeintlich gesunder Ernährung oder stärkender Sportarten scheint die Abwehr von Krankheit und Verfall in Optimierung, Perfektionierung und Neugestaltung zu münden. Der Körper bildet dabei den Rohstoff, aus dem etwas Besseres geschaffen werden soll. Die Schönheitschirurgie zeigt den Vorgang deutlich: Der Körper wird bearbeitet, modelliert und in eine neue Form gezwungen. *Der Spiegel* titelte kürzlich: »Operation Schönheit. Der neue Markt der Medizin«. Der Artikel berichtet, dass immer mehr öffentliche Kliniken in Deutschland kosmetische chirurgische Eingriffe anbieten, weil Schönheit im Gegensatz zu Gesundheit Profit verspricht. Ein Mediziner wird mit den Worten zitiert: »Ein unvorteilhaftes Äußeres besitzt an sich einen Krankheitswert.« (Schulz, 228) Unschönes, das heißt, was subjektiv als zu groß, zu klein, zu dick oder zu dünn empfunden wird, gilt nicht länger als hässlich, sondern wird zur Krankheit, die geheilt werden kann und muss. Mängel und Makel müssen weg; die Arbeit der Mediziner gilt dabei zwar dem Körper, aber einem anderen, besseren. Wie sehr dieser andere Körper der virtuellen Realität angehört, beweisen die Operationen und chirurgischen Eingriffe im Fall Michael Jackson. Das neue Ich wird am Computer entworfen und dann schonungslos im Fleisch realisiert.

Der Wunsch nach Verwandlung scheint uralt, denn der Schönheitskult selbst ist kein neues Phänomen. Den überlieferten Bildnissen nach muss das Ideal der Schlankheit schon im Ägypten der Pharaonen Männer und Frauen gequält haben, und die Oberschicht Roms zur Kaiserzeit dürfte, Berichten über die Esskultur zufolge, zu großen Teilen bulimisch gewesen sein. Von gewickelten Füßen und durchstochenen Körperteilen ganz zu schweigen, wurde den Körpern immer schon Schreckliches angetan, um ihre Reize zu verstärken. Kulturkritik,

Die Überwindung des endlichen Körpers mit seinen Beschränkungen und Leiden war immer schon Gegenstand virtueller Welten. Leid und Glück sind jedoch an die Physis gebunden.

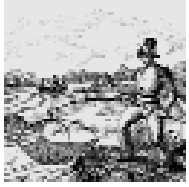
die zur Rettung des Humanen antritt und die Rückkehr zum natürlichen Körper fordert, hat daher Mühe, die Natürlichkeit zu lokalisieren. Allerdings reichen die wissenschaftlichen und technischen Mittel des 21. Jahrhunderts weiter als je zuvor. Das weitreichendste Instrument – die Erforschung und Manipulation der menschlichen Gene – ermöglicht Eingriffe in einen Bereich, der bisher als biologische Determinante hingenommen werden musste. Spekulationen über die zukünftige Macht der Gentechnologie versprechen Wunder. Sie reichen von der Möglichkeit, die eigenen Gene auszutauschen, bis zum Wunschkind, dessen Eigenschaften aus dem Katalog kombiniert werden können. Selbst wenn derartige Prognosen als unwahrscheinlich gelten, weist das heute Machbare den Weg in Richtung eines ideellen Körpers. Pränatale Diagnostik oder der Versuch, Krankheiten genetisch eindeutig zu lokalisieren, dienen der Vermeidung von Schmerz und Leid. Diese Verfahren setzen aber die Idee eines optimalen, perfekten Körpers voraus: Indem gentechnologisch Mängel des humanen Körpers bekämpft werden, wird er nach einem ideellen Maßstab umgestaltet. Da es sich bei der leitenden Idee von Gesundheit, Schönheit und anhaltender Jugend um eine Fantasiegestalt handelt, wird der reale Körper in einen virtuellen verwandelt.

In der Medizin und in vielen anderen Praktiken geht es um eine Stärkung des Körpers als solchem, es kommt auf rein physische Faktoren wie Sex und Emotion, Stärke und Schönheit an. Die verschiedenen Techniken jedoch, welche zum Wohl der Physis eingesetzt werden, beseitigen mit Krankheiten, Schwächen und Gebrechen zugleich den Körper selbst. Auch der gesellschaftliche Umgang mit dem Körper erweist sich somit als paradox, komplementär zu dem Paradoxon der Medienutopien. Diese wollen den Körper überwinden und werden ihn nicht los, in der Gesellschaft wiederum hat die intendierte Stärkung des Körpers seine Überwindung zur Folge. Ikarus stürzt, wenn auch auf verschiedene Weisen, in beiden Fällen ab. Der Schluss liegt nahe, dass die Gefahr des Absturzes in der Sache selbst begründet ist. Die Überwindung des endlichen Körpers mit seinen Beschränkungen und Leiden war immer schon Gegenstand der Fantasie und virtueller Welten. Leid und Glück sind jedoch gleichermaßen an die Physis gebunden.

III.

Ein Zukunftsszenario posthumaner Körper findet sich auf den letzten Seiten des Romans *Elementarteilchen* von Michel Houellebecq. Dem Menschen, der ersten Spezies, »die die Bedingungen geschaffen hat, sich selbst zu ersetzen« (S. 356), gelingt im Jahr 2029 die Erschaffung einer neuen Art. Die Großtat basiert auf den Arbeiten eines Biologen, dessen unglückliches, im Selbstmord endendes Leben der Hauptteil des Romans beschreibt. Schuld an diesem Unglück und damit auch an der Überwindung der Menschheit ist eine Frau. Die Mutter des genialen Biologen verschrieb sich ’68 der freien Liebe, dem Sex und der Selbstverwirklichung. Dies bescherte ihren Kindern ein einsames, verzweifeltes Leben, bar jeglicher Liebe und gequält von sexuellen Obsessionen. Konsequenterweise entwirft das leidende Genie die Pläne zur Konstruktion einer posthumanen, vor allem vernünftigen und geschlechtslosen Spezies. Die neuen Wesen, die sich selbst ironisch ›Götter‹ nennen und verständnislos auf all das Leid ihrer Schöpfer zurückblicken, sind geschlechtlich nicht unterschieden. Die biologische Fortpflanzung ersetzt ein Klonverfahren, das alle Exemplare mit dem gleichen genetischen Code ausstattet und so zu Unsterblichkeit führt. Das Verfahren löst auf einen Schlag die Probleme der Sexualität und der Individualität, welche der Roman als Quellen allen Leides identifiziert hat. Die Menschheit stirbt im Angesicht ihrer glücklicheren Nachfahren leise aus, zeugt keine Nachkommen mehr und verschwindet von der Bildfläche.

Bei Houellebecq wird das Dilemma der Idee von der Überwindung des Körpers deutlich: Wie können Sterblichkeit und Leid überwunden werden, ohne gleichzeitig Glück und Lust zu beseitigen? Was der Verstand analytisch sauber trennt, erweist sich als hartnäckig verbunden. Der Roman versucht eine Lösung. Die posthumanen Wesen haben Sterblichkeit und Sexualität hinter sich gelassen, werden aber dennoch als körperliche, empfindende Geschöpfe geschildert. Der Autor betont, dass das Verschwinden der zwei Geschlechter und der Individualität



nicht automatisch das Ende der sexuellen Lust zur Folge habe. Trotzdem ergibt sein Verfahren der Beseitigung biologischer Mängel keine Vorstellung von Glück. Denn es ermöglicht die Abschaffung allen Übels nur um den Preis der Abschaffung der Menschheit.

In der Kunstgeschichte finden sich viele Versuche, die Beschränkungen des Körpers aufzuheben. Houellebecq steht in einer Tradition negativer Entwürfe, die das Motiv von Hybris und Strafe variieren: So scheitern Orpheus oder Dorian Gray, weil sie mit Sterblichkeit und Verfall auch die Humanität negieren. Positive Entwürfe finden sich vor allem in der bildenden Kunst, hatte sie es doch oft mit Göttern oder Engeln zu tun, mit Wesen von fragwürdiger Körperlichkeit. Die christliche Paradiesvorstellung handelt von humanen, unkörperlichen Körpern, denn auferstehen sollten dereinst nicht nur die Seelen der Seligen. Körper, welche das Himmelreich bevölkern durften, mussten von allem Irdischen gereinigt, gleichsam ätherisch sein. Eines der rätselhaftesten Werke der Malerei irritiert durch solch ambivalente Gestalten. *Der Garten der Lüste* von Hieronymus Bosch – genauer: die mittlere Tafel des Triptychons – zeigt merkwürdig unschuldige Lust. Das wunderbare wie verwirrende Bild präsentiert dem Betrachter unzählige nackte, junge und schöne Gestalten beiderlei Geschlechts bei verschiedensten Lustbarkeiten. Im Garten herrscht Harmonie zwischen den Geschöpfen, in überbordender Pflanzen- und Früchtefülle bewegen sich Tier und Mensch einträchtig, verschiedene Übergangsformen und Mutationen ergänzen die Szenerie. Hier scheint ein fantastisches Spiel abgebildet zu sein, unschuldig, zweckfrei und wunderschön. Obgleich alle Figuren nackt und zum Teil in erotischen Positionen dargestellt sind, wird das Bild heute nicht als erotisch empfunden. Die Nacktheit mutet eher unschuldig und kindlich an. Wirkliche Kinder fehlen; trotz der üppigen Naturdarstellung hat auch Bosch die Fortpflanzung ausgeklammert, ebenso wie er seinen Geschöpfen die Individualität verwehrte. Sie wirken makellos, schön und unpersönlich. Hans Belting entwickelt im Anschluss an Dietmar Kamper den Gedanken, hier gehe es weniger um Häresie als vielmehr um die Freiheit der Kunst. Bosch gestaltete demnach in der Malerei, was seine Zeit bewegte und die Humanisten in der Literatur schon behandelten: die Utopie. Der Maler löst sich von der ikonografischen Tradition und macht sich auf ins Fantastische. Dass seine Geschöpfe den Betrachter einnehmen und faszinieren, liegt jedoch weniger an der Unerreichbarkeit des Gartens als vielmehr an der spielerischen Atmosphäre des Bildes. Jahrhunderte später versuchte auch Vilém Flussers Medienutopie eine virtuelle Welt des Spiels zu schaffen. Vielleicht gelingt die paradoxe Überwindung des Körpers nur dem Homo ludens?

Literatur
H. Belting: Hieronymus Bosch. Garten der Lüste. München/Berlin/London/New York 2002
V. Flusser: Ins Universum der Technischen Bilder. Göttingen 1996
G. Gebauer: Körper-Utopien, in: *Merkur* 9/10, 2001, Sonderheft: Zukunft denken – Nach den Utopien, S. 885-896
M. Houellebecq: Elementarteilchen. Köln 1999
D. Kamper: Unmögliche Gegenwart. Zur Theorie der Phantasie. München 1995
H. Rheingold: Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace. Reinbek 1992
M. Schulz: Venus unterm Faltenhobel, in: *Der Spiegel* 41/2002, S. 212-228
A. Spahr: Mensch am Netz: Homo ludens oder Marionette? Vilém Flussers telematische Utopie als Katechon, in: *Tumult*, M. Rauchensteiner und W. Seitter (Hrsg.): Katechonten. Den Untergang aufhalten, Band 25, 2001, S. 128-142
S. Turkle: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek 1998