

Der Einfluss von Technologie auf den Körper, der übrig bleibt

***Selbstverortung, Imagination und Ausdehnung
im virtuellen Raum***

DIPLOMARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades „Mag. art“ (Magister artium)
in den Studienrichtungen
Lehramt Bildnerische Erziehung und Lehramt Textiles Werken

eingereicht an der Universität für Angewandte Kunst Wien
am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

bei Univ.-Prof. Mag.Phil. Eva Maria Stadler

vorgelegt von Mag. art. Nicole Weniger

Wien, im November 2016

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

Ich erkläre hiermit,

dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig verfasst, keine andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe,

dass die Diplomarbeit weder im In- noch Ausland (einer Beurteilerin / einem Beurteiler zur Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde,

dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Wien, am 30. November 2016

Nicole Weniger

DANKSAGUNG

Ich möchte mich bei meiner Betreuerin Eva Maria Stadler für ihre Unterstützung und die wertvollen Hinweise, sowie Gespräche, während der Entstehung dieser Arbeit, bedanken. Weiters danke ich Barbara Putz-Plecko, die mir während meines Studiums stets unterstützend und fördernd ihr Vertrauen entgegenbrachte. Darüber bin ich meinem Freund und all meinen FreundInnen für Ihre moralische Unterstützung dankbar.

Mein aufrichter Dank gilt meinen Eltern, Evelin und Robert, sowie meiner ganzen Familie, für ihre immerwährende Unterstützung während meiner gesamten Studienzeit.

KURZFASSUNG

In dieser Arbeit werden aus medienwissenschaftlicher und soziologischer Sicht die medialen Formen und Vorstellungen der An- und Abwesenheit des menschlichen Körper, unter dem Einfluss von Technologie untersucht. Vermag es die Technologie wirklich, uns aus unseren Körpern zu „befreien“? Ist eine Existenz ohne Körper überhaupt möglich oder in anderen Worten: Brauche ich meinen Körper, um anwesend zu sein?

Das Hauptaugenmerk dieser Untersuchungen wird auf die Möglichkeiten und Utopien des virtuellen Raumes und dessen möglichen körperlosen Existenzen gelegt. Die Annahme, dass das Gefüge aus Raum und Zeit eine mehr oder weniger stabile Grundlage für unsere Existenz darstellt, wird unter dem Einfluss von Telemedien und digitalen Medien zunehmend hinterfragt. Bezugnehmend darauf, soll das kulturelle Phänomen der fotografischen Selbstaufnahme, des Selfies, auf seine Möglichkeiten der Selbstverortung hin untersucht werden. Der Blick des Menschen auf seine Umwelt und auf sich selbst mit Hilfe technischer Apparaturen und die Rolle des eigenen Standpunktes sollen der Frage nach der Notwendigkeit eines Körpers für die eigene Anwesenheit beantworten.

ABSTRACT

In this work, the forms and conceptions of the presence and absence of the human body, under the influence of technology, are investigated from a media-scientific and sociological point of view. Is technology really able to „free“ us from our bodies? Is an existence without a body possible at all or in other words: Do I need my body to be present?

The main attention of these investigations is placed on the possibilities and utopias of the virtual space and its possible bodily existences. The assumption, that the structure of space and time is a more or less stable basis for our existence, is increasingly questioned under the influence of telemedia and digital media. In reference to this, the cultural phenomenon of Selfies is to be examined for its possibilities of self-discovery. Man's view of his environment and of himself, by means of technical apparatus, and the role of his own standpoint, are to answer the question of the necessity of a body for one's own presence.

INHALTSANGABE

1.	Einleitung	7
2.	Körperauflösung	11
2.1.	Die Trennung von Bote und Botschaft	11
2.2.	Zerstreuung des Körpers	14
2.3.	Selbstoptimierung	17
3.	Körperausweitung	19
3.1.	Technik als Ausdehnung der Sinne und Organe	19
3.2.	Res cogitans - res extensa	19
3.3.	Der Prothesengott	21
3.4.	Postbiologisches Leben	23
4.	Raumauflösung	29
4.1.	Deterritorialisierung	29
4.2.	Telematische Gesellschaft	31
4.3.	Raum und Adresse	32
4.4.	Raum und Geschwindigkeit	37
4.5.	Nähe und Ferne	39
5.	Virtueller Raum	42
5.1.	Raumkonzepte	42
5.2.	Anwesenheit in virtuellen Räumen	44
5.3.	Himmel versus Cyberspace	51
5.4.	Oculus Rift versus Panorama	58
5.5.	Simulation	63
5.6.	Einschreiben des Körpers in das Virtuelle	66

6.	Abbild des Körpers	68
6.1.	Narziss - Selbstausschüttung	68
6.2.	Das Selfie als Selbstverortung	70
6.3.	Apparaturen des Betrachtens	74
6.4.	Digitalen Fotografie - Der anagrammatische Körper	77
7.	Wiederentdeckung der Sinne	79
8.	Fazit	83
9.	Quellenverzeichnis	85
10.	Abbildungen	89

1. EINLEITUNG

„Jenem Ort, den Proust bei jedem Erwachen vorsichtig und ängstlich aufs neue besetzt, vermag ich nicht zu entkommen, wenn ich die Augen erst geöffnet habe. Nicht dass er mich an einem bestimmten Platz festhielte. Schließlich kann ich mich nicht nur bewegen und fortbewegen, ich kann auch ihn bewegen, ich kann ihn fortbewegen und verlagern. Aber ich kann mich nicht ohne ihn fortbewegen. Ich kann ihn nicht dort zurücklassen wo er ist, und selbst an einen anderen Ort gehen. Ich könnte bis ans Ende der Welt laufen, ich könnte mich morgens unter der Decke verkriechen, ich könnte mich so klein machen wie ich wollte, ich könnte mich an den Strand legen und in der Sonne schmelzen, er wäre immer dort, wo ich bin. Er ist ganz unausweichlich immer hier und niemals anderswo. Mein Körper ist das genaue Gegenteil einer Utopie, er ist niemals unter einem anderen Himmel, er ist der absolute Ort, das kleine Stück Raum, mit dem ich buchstäblich eins bin.“

Michel Foucault - Der utopische Körper

So begann Michel Foucaults Vortrag über den utopischen Körper, der im Jahre 1966 im Radio ausgestrahlt wurde und in dem Buch „Die Heterotopien. Der utopische Körper“ nachzulesen sind. Klar zu erkennen ist Foucaults Ansicht über die Untrennbarkeit von dem Ich und seinem Körper. Die beiden sind unausweichlich vereint. Das Ich bleibt im Körper verhaftet. Eine Loslösung vom Körper, den er als absoluten Ort beschreibt, erscheint Foucault unmöglich. Würde man das Ich mit dem philosophischen Begriff „Geist“ benennen, könnte der Körper in diesem Sinne als Grenze des Geistes verstanden werden. Der Geist sei, laut Foucault, in diesem „gefangen“.

Doch vertreten viele MedienwissenschaftlerInnen, wie zum Beispiel Peter Weibel, Paul Virilio und Reinhard Braun, die Ansicht von einer, durch die Teletechnologie beeinflussten, „Auflösung“ des Körpers. So kann aus ihren Texten vernommen werden, dass mit Hilfe neuer Technologien körperlose Erfahrungen gemacht werden können. Die Grenzen des Körpers werden zunehmend aufgelöst bzw. durch technische Apparaturen erweitert und ermöglichen somit Existenzen bzw. Anwesenheiten außerhalb unseres Körpers. Wie ist dies möglich? Wo doch Foucault eingängig beschreibt, dass das Ich und der Körper eine unausweichliche Einheit bilden und es dem Menschen nicht vermag ist, aus seinem eigenen Körper „auszubrechen“.

In dieser Arbeit werden aus medienwissenschaftlicher und soziologischer Sicht die medialen Formen und Vorstellungen der An- und Abwesenheit des menschlichen Körper unter dem Einfluss von Technologie untersucht. Vermag es die Technologie wirklich, uns aus unseren Körpern zu „befreien“? Ist eine Existenz ohne Körper überhaupt möglich oder in anderen Worten: Brauchen wir einen Körper, um anwesend zu sein?

Das Hauptaugenmerk dieser Untersuchungen wird auf die Utopien des virtuellen Raumes und dessen möglichen körperlosen Existenzen gelegt. Die Annahme, dass das Gefüge aus Raum und Zeit eine mehr oder weniger stabile Grundlage für unsere Existenz darstellt, wird unter dem Einfluss von Telemedien und digitalen Medien zunehmend hinterfragt. Die Wechselwirkung zwischen Technologie und Raum/Zeit und deren Auswirkung auf unsere körperliche Anwesenheit werden in dieser Arbeit dargelegt.

Im Oktober diesen Jahres war auf der Onlinenachrichtenseite „ze.tt“ von der Amerikanerin Cassandra de Pecol und ihrem ungewöhnlichen Vorhaben zu lesen. „Diese Frau will am schnellsten alle 196 Länder der Erde bereisen“ (Eckert, Till: Abs. 1), heißt es in der Schlagzeile des Berichtes. Damit möchte sie es in das Guinnessbuch der Rekorde schaffen. 180 Länder bereiste sie bereits innerhalb von 15 Monaten. „Sie nahm sich dafür 254 Flüge. Ihr Trip kostete sie bisher 198.000 US-Dollar.“ 16 Länder hat sie noch vor sich. „Die US-Amerikanerin aus Washington sagt, sie träumte schon seit sie ein Kind ist davon, jedes Land zu bereisen und jede Kultur, jede Landschaft und jede Religion der Erde kennen zu lernen.“ (Eckert, Till: Abs. 3) Auf ihrem Instagram-Account kann ihre Reise, anhand der von ihr selbst gemachten Fotos mitverfolgt werden.

Weltreisen und deren Dokumentation bzw. Inszenierung sind per se nichts Neues. Reisen um die Welt sind unter anderem durch die Reise des Amerikaners George Francis Train im Jahre 1870, die im Roman „In 80 Tagen um die Welt“ von Jules Verne erzählt wird, bekannt geworden. Neu ist aber, wie im Fall von Cassandra de Pecol, dass wir bei der fotografischen Inszenierung der/des Reisenden und dessen Publizierung in den sozialen Netzwerken beinahe live mit dabei sein können. Auf den Fotos von Cassandra de Pecol sehen wir, wie sie an unterschiedlichen Orten vor ihrer Kamera posiert. Ihre Urlaubsfotos sind eine Mischung aus Selbstinszenierung und Ortsmarkierung. Die Örtlichkeit spielt bei Reisefotos klarerweise eine wichtige Rolle und soll vermitteln: Ich bin hier gewesen.

Schaut man sich nun die Instagram-Fotos von Cassandra de Pecol an, könnte man den Eindruck bekommen, der Hauptfokus dieser Reise sei die Suche nach den passenden Hin-

tergrundkulissen für ihre Selbstportraits. Diese fotografischen Selbstaufnahmen, auch Selfies genannt, rücken bei Reisen immer mehr in den Fokus. Das Fotografieren scheint beinahe wichtiger zu sein, als das eigentliche Erlebnis vor Ort. Durch die weit verbreitete und leicht zugängliche Fotografie, ist die Selbstaufnahme und deren Verbreitung im virtuellen Raum selbstverständlich geworden. Als unumgänglicher Beweis für die körperliche Anwesenheit vor Ort, tauscht das Selfie die Prämisse: „Ich denke, also bin ich“ mit „Ich fotografiere, also bin ich“ aus. Durch das Teilen der Fotos in sozialen Netzwerken, mache ich mich im virtuellen Raum sichtbar und auf eine gewisse Art und Weise anwesend. In dieser Arbeit soll das Phänomen des Selfie mit den Veränderungen des menschlichen Körpers unter dem Einfluss von Technologie in Verbindung gebracht werden. In welcher Form kann ich im virtuellen Raum anwesend sein und was von mir bzw. meinem Körper bleibt dabei im realen Raum übrig?

Der Blick des Menschen auf seine Umwelt und auf sich selbst mit Hilfe technischer Apparaturen wird in dieser Arbeit untersucht. Die Beziehung und Wechselwirkung zwischen Mensch und Umwelt, beeinflusst durch Technik, nehmen in Bezug auf die Wahrnehmung und Darstellung des Raumes eine wichtige Rolle ein. Aus welcher Perspektive nehme ich meine Umwelt wahr? Welchen Standpunkt nehme ich in dem mich umgebenden Raum ein? Und was sagt dieser über meine körperliche Anwesenheit aus?

Die in dieser Arbeit angeführten künstlerischen Arbeiten, thematisieren diese Fragestellungen. Eine Verschränkung zwischen wissenschaftlicher und künstlerischer Arbeit ist für mich von Bedeutung. So entstehen meine künstlerischen Projekte meist in Wechselwirkung mit wissenschaftlichen Theorien und Untersuchungen, welche für mich eine wichtige Inspirationsquelle darstellen. Bei der Rezeption meiner Arbeiten soll allerdings kein theoretisches Wissen vorausgesetzt sein. Die Interpretation meiner künstlerischen Arbeiten, muss nicht mit den damit verflochtenen Theorien übereinstimmen. Eine assoziative Freiheit für den/die BetrachterIn ist mir wichtig.



Abb. 1

2. KÖRPERAUFLÖSUNG

2.1. Die Trennung von Bote und Botschaft

„Die alte Raumerfahrung war körperzentriert, die neue Raumerfahrung ist maschinen- und medienzentriert.“ Peter Weibel, Vom Verschwinden der Ferne, 1990

*„Jahrtausendlang war die Kommunikation von Botschaften im Raum an Körper als Boten gebunden. Seit der Telegrafie und der drahtlosen Funktechnologie sind Bote und Botschaft getrennt und die Zeichen reisen ohne Boten durch den Raum.“
Peter Weibel, Vom Verschwinden der Ferne, 1990*

Wir alle haben einen Körper. Darüber sind sich, würde man annehmen, alle Menschen einig. Wenn nun aber MedienwissenschaftlerInnen, wie zum Beispiel Peter Weibel, den Einfluss von Technologie auf den Körper untersuchen, ist oft von einer „Auflösung“ des Körpers zu lesen. Der postbiologische Körper, der virtuelle Körper, der immaterielle Körper, um nur einige zu nennen, sind vieldiskutierte Erscheinungsformen unserer Zeit. Durch das angebliche Verschwinden des Körpers scheint dieser aber zugleich auch in den Fokus der Medienwissenschaften zu rücken. Irmela Schneider schreibt dazu in dem Band „Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit - Identität - Medien“: „Der psychophysische Körper erhält in einer Situation neue Aufmerksamkeit, in der seine physische Präsenz, sein >Standpunkt< (...) immer mehr an Bedeutung verliert, immer stärker in Vergessenheit geraten kann.“ (Schneider, Irmela: 15) Löst sich der Körper, und somit unsere physische Präsenz, wirklich auf? Welchen Einfluss hat Technik auf den Körper?

Das 2015 erschienene Buch „Architektur und Medien“ stellt den ersten Teil Peter Weibels fünfteiliger Enzyklopädie der Medien dar. Darin beschreibt Weibel den Einfluss der Medien auf unsere Kultur, im Speziellen auf unsere Formen der Kommunikation. Die Entwicklungen der Medien, vom Buch zum Computer, vom Alphabet zum binären Code, werden aufschlussreich erläutert. Wie wurde unsere westliche Kultur durch Medien geprägt? Wie verändern sie unsere Kommunikation, unser Bewusstsein, unsere Wirklichkeit?

Im Bezug auf mein Forschungsthema sind jene Theorien Weibels interessant, die das Verhältnis vom menschlichen Körper zu den Entwicklungen der Medien untersuchen. Anhand der Geschichte unserer Kommunikationsmedien wird in diesem Kapitel veranschaulicht, wie die Entwicklung von „immateriellen“ Techniken, wie die der telematischen Medien, Radio, Fernsehen, Telefon etc., es uns ermöglichte, körperlose Erfahrungen zu machen. Peter Weibel erläutert dies, indem er die Trennung von Bote und Botschaft als Beginn dieser Loslösung vom Bezugssystem „Körper“ definiert. Wie löste sich die Nachricht immer mehr vom Träger und was bedeutete dies für den menschlichen Körper?

Anfangs galt der menschliche Körper als das erste Transport- und Kommunikationsmittel. Der Mensch überbrachte Nachrichten, indem er den Raum durchquerte. Später domestizierte er Tiere, Pferde, Esel, Elefanten etc., welche somit ebenfalls zu Transport- und Kommunikationsmitteln wurden. „Körper waren die Träger und Medien einer Botschaft. Die Erfahrung von Raum und Zeit war körperzentriert.“ (Weibel, Peter 2015: 29) Auch mit der maschinellen Überquerung der Raumzeit, mit Hilfe von Eisenbahn, Flugzeug usw., war der Körper noch beteiligt. Erst später im 19. Jahrhundert wurde durch die Funktechnologie eine körperlose Überwindung von Raum und Zeit ermöglicht. Diese neue Technologie ermöglichte eine „neue Überwindung von Raum und Zeit, an welche der Körper nicht mehr partizipierte.“ (Weibel, Peter 2015: 30) Die Entdeckung der elektromagnetischen Wellen von Heinrich Hertz im Jahre 1886 schaffte die Grundlage für die telematischen Medien Radio, Fernsehen, Telefon etc.. Diese neuen Medien bezeichnet Weibel als „immaterielle Medien der Mobilität.“

Wie veränderten diese neuen Medien und Maschinen unsere menschliche Raum- und Zeiterfahrung? Wie führte diese Auflösung der Körperzentriertheit zu einem, laut Weibel, Verschwinden der Ferne? In dem Kapitel „Vom Verschwinden der Ferne - Die Trennung von Bote und Botschaft“ beschreibt Weibel, wie die, seit der industriellen Revolution durch Technik vorangetriebene Beschleunigung des Lebens auf die Wahrnehmung des Raumes und des menschlichen Körpers einwirkte. Weibel beruft sich dabei auf die oben erläuterte Entwicklung von einer körperzentrierten hin zu einer immateriellen, in Echtzeit stattfindenden, Nachrichtenübermittlung. Durch diese Beschleunigung der Nachrichtenübertragung und der Transporte physischer Körper, wurde der Raum, laut Weibel, immer mehr „temporalisiert“, sprich nach der Geschwindigkeit, mit

der er durchquert werden konnte, definiert. Es kam zu einer veränderten Raum- und Zeiterfahrung. Die Telemedien und Maschinen beeinflussten unsere Wahrnehmung und Erfahrung von Distanzen. „Zwar blieben Distanzen objektiv von gleicher Länge, doch verkürzte sich durch die Beschleunigung der Maschinen die Dauer, die zu ihrer Überwindung benötigt wurde.“ (Weibel, Peter 2015: 29) Zeit und Raum, Dauer und Distanz, fehlte das Bezugssystem: Der Körper. Distanzen wurden nicht mehr mit Körpereinheiten, z.B. Fußlängen, beschrieben, sondern mit Zeitangaben. So nennt Weibel das Beispiel, dass die Entfernung von Wien nach Paris nicht mehr in Kilometern angegeben wurde, sondern in der Zeitspanne, die benötigt werden würde, um diese Strecke zu überqueren.

Im Bezug auf das Verschwinden der Ferne nennt Weibel zwei wichtige Phasen, die sich ab 1900 stark zu unterscheiden begannen und parallel zu betrachten sind. In der ersten Phase geht es um eine körperliche, materielle, maschinelle Überwindung von Raum und Zeit, zum Beispiel mit dem Auto. In der zweiten Phase handelt es sich um eine drahtlose Überwindung, eben der Funktechnik, die zum Beispiel das Radio ermöglichte. In diesen beiden Phasen begann sich der menschliche Körper, von den Bewegungs- und Kommunikationsmedien zu lösen. Weibel fügt noch eine dritte Phase hinzu, in der wir gerade leben: Die Phase der binären Codierung, „welche die Immaterialisierungstendenz radikal fortsetzt“. (Weibel, Peter 2015: 30)

Das „Wir“, auf das sich Weibel in seinen Texten bezieht, kann als telematische Kultur definiert werden, welche als informationsverbindende Kultur verstanden wird, sprich einer Kultur, die im ständigen Informationsaustausch lebt. Vilém Flusser definiert diese telematische Gesellschaft, worauf ich in einem späteren Kapitel genauer eingehen werde. Weibel schreibt, dass die eigentliche Errungenschaft der Telekultur die Separation von Körper und Geist, von Bote und Botschaft ist. „Der Körper ist da und die Stimme dort, der Körper bleibt hier, aber das Bild reist.“ (Weibel, Peter 2015: 30)

Zusammenfassend wird erläutert, dass Auto, Flugzeug etc. zur Überwindung der Distanz für den Körper und alle Telemedien für die Überwindung der Distanz für die Botschaft entwickelt worden sind. Die Botschaften reisen ohne Körper bzw. mit Körperfragmenten, zum Beispiel als fotografische Abbildungen oder in Form der Stimme, zusammengefasst, als Spuren des Körpers, durch den Raum.

Finalisierend spricht Weibel von einer stattfindenden Auflösung des Körpers. Die Telemaschinen, die sich im Gegensatz zu Schiff und Auto, selbst nicht mehr bewegen, empfangen und senden Signale und löschen somit jeglichen Raum und jegliche Zeit, und schlussfolgernd auch den Körper aus. Die Bedrohung des Körpers hat, so Weibel, in der Telekommunikation und im binären Code der postindustriellen digitalen Kultur diesen Grad der Auflösung erreicht. „Der binäre Code verwandelt den Realraum in einen virtuellen Raum, ohne Riss zwischen Realität und Fiktion. Im digitalen Raum findet die ultimative Auflösung des Körpers statt, die mit Datenhandschuhen, Datenanzügen und der Eroberung der virtuellen Realität gerade beginnt.“ (Weibel, Peter 2015: 34)

Löst sich der Körper durch die binäre Codierung und die Telemaschinen wirklich auf? Verliert der Körper im digitalen Zeitalter vermehrt an Bedeutung? Der Einfluss des Internets auf den Körper und die Formen physischer bzw. immaterieller Anwesenheit im Cyberspace werden im Kapitel „Virtueller Raum“ bearbeitet.

2.2. Zerstreuung des Körpers

„Die ‘Trennung der Botschaft vom Körper des Boten’ ist nicht nur ein kulturgeschichtlicher Fluchtpunkt von mehr als zwei Jahrtausenden telekommunikativer Entwicklung. Sie ist zugleich Metapher für die politische Ökonomie des historischen Prozesses hin zur Entmaterialisierung des Austauschs bzw. des Verkehrs der Menschen untereinander. Sie ist Sinnbild der zunehmenden Eliminierung der sinnlich-körperlichen (Selbst-)Erfahrung unserer alltäglichen Lebensbeziehungen (...).“ Siegfried Zielinski, Archäologie der Medien

Reinhard Braun erläutert in seinem Text „Zerstreuung der Körper im Jenseits der Apparate“ ebenfalls die Wechselwirkung zwischen Technik und Körper. Die Medien beschreiben „ein verändertes und sich ständig veränderndes Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt - und auch zu seinem eigenen Körper.“ (Braun, Reinhard 1998: Abs. 2) Braun bezieht sich auf den Einfluss der Medien und erklärt, wie die unterschiedlichen Medienapparate unsere körperlichen Sinne ersetzt haben. „Wir sehen nicht mehr nur aufgrund des physiologischen Sehvermögens, sondern aufgrund der Darstellungstechniken von fotografischen, mikroskopischen und videografischen Apparaturen, wir hören nicht mehr aufgrund der Empfindlichkeiten unserer Ohren, sondern aufgrund der apparativen Verstärkung von akustischen Signalen, und wir agieren nicht mehr aufgrund

der Handhabung von Objekten in unserer unmittelbarer Umgebung, sondern aufgrund von teletechnischen Systemen der Fernübertragung von Wort, Bild und Handlungen.“ (Braun, Reinhard 1998: Abs. 2) Unser Zugang zur Wirklichkeit wird durch diese technischen Apparaturen grundlegend verändert.

Die Abnahme der sinnlich-körperlichen (Selbst-)Erfahrung und die Entmaterialisierung unseres menschlichen Austausches haben zur Folge, dass es, laut Braun, zu einer „Entdinglichung“ der Welt kommt. Die Medien, die wir zur Kommunikation verwenden, sind größtenteils immateriell und haben keinen festen Körper mehr. Diese Entdinglichung richtet sich „vor allem gegen den Raum, gegen die definitive Koppelung von Ereignis und Schauplatz (...)“. (Braun, Reinhard 1998: Abs. 5) Braun schreibt, dass Objekte und Körper nur mehr als codierte Information im Raum kursieren, ohne Bezug zu diesem. Der Bezug zum Raum geht dabei völlig verloren.

Braun schreibt dabei nicht, wie Peter Weibel, von einer *Auflösung* des Körpers, sondern von einer auftretenden *Distanz* zum eigenen Körper. „An Medien angeschlossen, tritt man in Distanz zum umgebenden Raum wie zum einschließenden Körper, der nur mehr einen Teil dessen bildet, woraus die Wahrnehmung der Welt besteht.“ (Braun, Reinhard 1998: Abs. 6) Dieses Angeschlossen-Sein an die Apparaturen und das Agieren in diesen immateriellen Welten führt dazu, den Menschen als „Subjekt ohne Körper“ zu sehen, oder, wie Gilles Deleuze und Félix Guattari es beschreiben, als „organlosen Körper“. „Wenn Mediensysteme vor allem mit Signifikanten und damit innerhalb des Symbolischen operieren, dann ist auch das Subjekt selbst im Rahmen dieser >Veröffentlichungen< qua Angeschlossen-Sein nur als symbolische Figur präsent und präsentierbar.“ (Braun, Reinhard 1998: Abs. 7) Braun schreibt dieser „Abwesenheit der Körper“ eine gewisse Freiheit zu, in der das Subjekt von jeglichen körperlichen „Erschwernissen“, wie Sexualität, Hygiene, Gewalt, Geschlechterdifferenz, erlöst ist. Das Subjekt kann sich selbst entwerfen und verändern. Das Subjekt ist kein „verschlunger Ort mehr, an dem sich Wahrnehmung, Erfahrung, Erkenntnis, Sexualität usw. ereignen, sondern ein von der Maschine adressierter Ort, an dem sich das Subjekt gewissermaßen vom Körper zu befreien beginnt.“ (Braun, Reinhard 1998: Abs. 6) Auch Paul Virlio, auf den ich später noch zurückkommen werde, schreibt dazu: „Sich verflüchtigen, auflösen, leichter machen, aus sich ausbrechen, den schweren Körper verlassen, unser eigenes Schicksal ließe sich nunmehr in Begriffen der Fucht und des Entkommens fassen.“ Virlio bezieht sich daher ebenfalls auf die Freiheiten, die eine körperlose Existenz mit sich bringen würde,

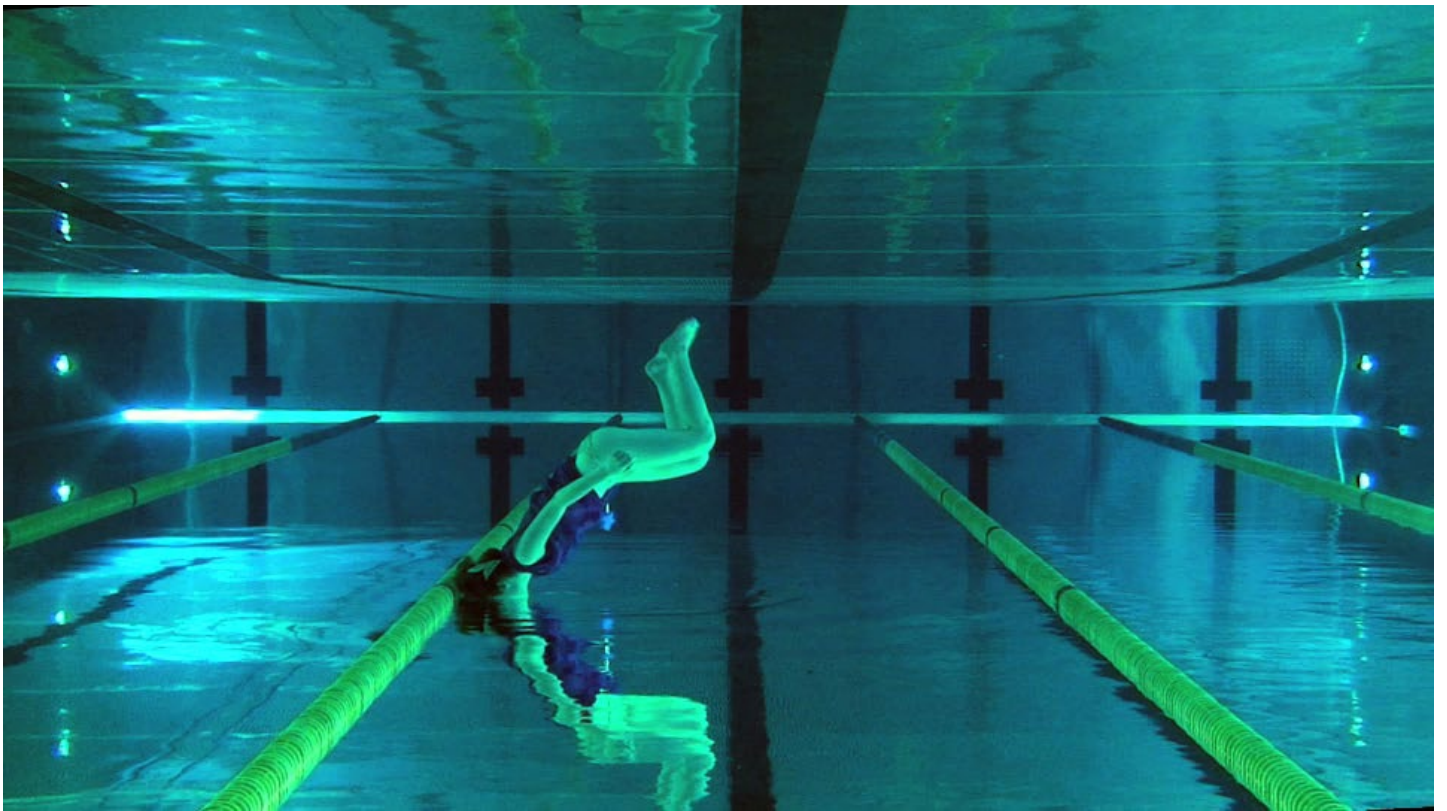
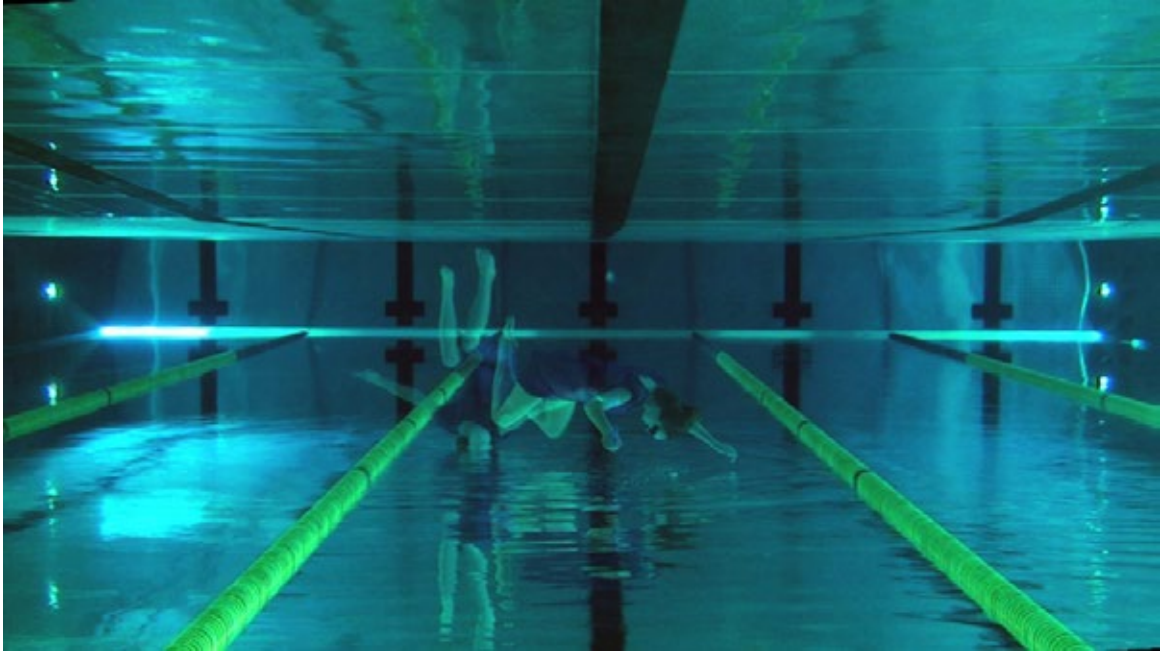


Abb. 2, 3

interpretiert dies aber als negativ besetzte Flucht, die unser Dasein bestimmen würde. Wir sind schon in solch einem Maße an die Technologie, die uns wie eine zweite Natur umgibt, angeschlossen, dass eine Synchronizität zwischen der „Logik des Be- und Unbewussten und der Logik der Medien besteht“, beschreibt Braun. Dadurch sind wir „gewissermaßen an uns selbst (und an unser Begehren) via Technologie angeschlossen.“ (Braun, Reinhard 1998: Abs. 6) Dies lässt sich als Synthese zwischen Mensch und Maschine bezeichnen, die soweit führt, dass dieser neu entstandene „Meta-Körper“ unabhängig von seiner Umwelt bestehen kann. Philippe Quéau bezieht sich in seinem Text „Die virtuelle Simulation: Illusion oder Allusion?“ auf diese Loslösung des Körpers von der natürlichen Umwelt: „Das Denken und die Wahrnehmung machen sich vom realen Raum, vom wirklichen Körper frei. Was immer wir >durch< den und >im< Körper gelernt haben, ist wirklich zu nichts mehr von Nutzen.“ (Philippe Quéau: 66)

2.3. Selbstoptimierung

Bezugnehmend auf die Synthese zwischen Mensch und Maschine, gehe ich in diesem Kapitel auf das Thema „Selbstoptimierung“ und „Selbstvermessung“ durch technische Hilfsmittel ein. Gegenläufig zur Prognose, der Körper löse sich immer mehr auf, kommt es zeitgleich auch zu einer Konzentration und Fokussierung auf diesen. Neu ist, dass „die Verantwortung für die Entwicklung des Körpers und sein äußeres Erscheinungsbild direkt in die Hände seines Besitzers“ (Giddens 1993: 43) gelegt wird. So haben wir in unserer heutigen Gesellschaft mehrere Möglichkeiten, unseren Körper zu vermessen, zu verbessern und zu optimieren. Dies sind nicht mehr Vorgänge, die ein Hi-Tech-Labor in Anspruch nehmen, sondern mittlerweile für den/die „NormalbürgerIn“ vollziehbar sind. Wir sehen den Körper in unserer telematischen Gesellschaft nicht mehr als etwas Naturbelassenes, sondern als Maschine, die es zu optimieren gilt. Dafür möchte ich den aktuellen Trend der Selbstvermessung genauer unter die Lupe nehmen. Der Artikel „Vermesst euch!“, erschienen in brand eins, Ausgabe 03/2014, thematisiert diese neue Form der Selbstbeobachtung. Einleitend stellt der Autor die Fragen: „Was bringt Menschen dazu, Tag für Tag ihre Schritte zu zählen? Ihre Schlafphasen und Hormon-Level zu vermessen – oder in Tabellen einzutragen, wie konzentriert sie sind?“ (Koch, Christoph: Abs. 1) Was bei ProfisportlerInnen und in Kliniken gang und gäbe ist, wurde in den letzten Jahren auch von immer mehr „NormalbürgerInnen“ angewandt - das

präzise Erfassen von Körperwerten. Die beiden amerikanischen Technikjournalisten Kevin Kelly und Gary Wolf vom »Wired«-Magazin gaben dem Ganzen seinen Namen: „Quantified Self“, zu Deutsch „Die Vermessung des Selbst“, welches Selbsterkenntnis durch Zahlen verheißen soll. Die zwei Journalisten erklären das Phänomen folgendermaßen: „Zum einen sind die Sensoren, die eine automatische Messung ermöglichen, viel kleiner, leichter und billiger geworden.“ (Koch, Christoph: Abs. 4) Fast jeder trage mittlerweile ein Smartphone bei sich. „Dieses enthält bereits sehr viele solcher Sensoren – von Bewegungs- und Beschleunigungsmessern über GPS und Höhenmesser bis zu Fotozellen und Mikrofonen.“ (Koch, Christoph: Abs. 4) Über bzw. durch die sozialen Medien gewöhnten wir uns daran, Privates mit einer breiten anonymen Öffentlichkeit zu teilen. Und die Entwicklung der Cloud, einem onlinebasierten Speicher- und Online-dienst, ermöglichte es uns, viele Daten aus verschiedenen Quellen bequem zu sammeln, zu ordnen und optisch aufzubereiten. „Beispielsweise in Form von Apps, die einen ganz normalen Tagesablauf auf dem Smartphone-Screen in Form von bunten Kurven und Balkendiagrammen darstellen.“ (Koch, Christoph: Abs. 4) Das Geschäft mit der Selbstvermessung boomt. In jedem Technik-Laden gibt es Armbänder, Clips und andere Kleingeräte, die es zu erschwinglichen Preisen, zu kaufen gibt. „Apple hat bereits Patente für Ohrhörer eingereicht, die automatisch Puls, Körpertemperatur und den Sauerstoffgehalt im Blut messen – sei es beim Musikhören oder Telefonieren.“ (Koch, Christoph: Abs. 5)

Dass diese Entwicklung den Körper als Maschine auffasst und diesen wie eine Maschine behandelt, zeigt die Art und Weise, wie die Daten analysiert werden. Der Körper soll effizient und leistungsfähig sein. Zeigen die Messwerte das Gegenteil, wird der Kurs auf Körperoptimierung gelegt. Die Messdaten zeigen dem/der BenutzerIn, wieviel noch an Leistung fehlt, um die perfekten Messwerte zu erreichen. Die technischen Apparate geben uns vor, wann und wie wir am effektivsten und produktivsten sind.

Bei der Bewegung des „Quantified Self“ geht es weniger darum, den Körper zu optimieren, indem wir technische Apparaturen in den Körper eingebauen. Vielmehr wird die Tendenz ersichtlich, den eigenen Körper nur mehr über technische Devices „richtig“ wahrzunehmen. Mein Körper teilt mir nicht mehr „direkt“ mit, was ihm fehlt, sondern gemessene Daten geben Auskunft über Mängel und unproduktive Verhaltensweisen. Der Körper wird somit immer mehr zum „Ding“, das separat und entkoppelt von dem Bewusstsein, aber immer mehr verkoppelt mit der Technik, untersuchbar ist.

3. KÖRPERAUSWEITUNG

„Die Grenzen zwischen dem Subjekt, wenn nicht dem Körper, und dem ‚Rest der Welt‘ werden durch die Vermittlung der Technologie radikal neu gestaltet.“ A. Rosanne Stone

3.1. Technik als Ausweitung der Sinne und Organe

Fast alle neuzeitlichen MedientheoretikerInnen, von Marshall McLuhan bis hin zu Paul Virilio, interpretieren Technologie als Ausdehnung unserer Sinnesorgane. Margaret Wertheim, auf deren Theorien ich im Kapitel „Virtueller Raum“ eingehen werde, sieht den Cyberspace als Erweiterung des Menschen. Aber für Wertheim, und für die meisten anderen MedientheoretikerInnen, dehnt sich das Selbst nicht nur im Cyberspace, sondern mit Hilfe aller Medien, wie zum Beispiel Post und Telefon, aus. Selbst ein geschriebener Brief kann, laut Wertheim, als Ausdehnung des Selbst beschrieben werden. Sigmund Freud deutet diese Motivation zur Ausweitung mit Hilfe von Technik als Streben nach einem „gottesähnlichen“ Daseinszustand an. Welche Formen des Daseins noch ermöglicht werden, indem wir unsere Sinne und Organe erweitern, zeigen die in diesem Kapitel herangezogenen Theorien. Was bedeuten diese Ausweitungen unseres Selbst für die Anwesenheit der Körper an Ort und Stelle? Kann man noch an Ort und Stelle im Hier und Jetzt anwesend sein, wenn unsere Sinne und Organe bis ins Unerreichbare ausgeweitet sind?

3.2. Res cogitans - res extensa

Grundsätzlich muss, wenn von Körperausweitungen durch Technologie die Rede ist, definiert werden, welche Bereiche des Körpers ausgedehnt werden können und welche nicht. Dabei sind René Descartes Theorien, die die Dualität zwischen Körper und Geist beschreiben, von Bedeutung, da diese grundlegend erläutern, welche Materialität bzw. Immaterialität dem Körper beiwohnt. René Descartes' bekannte Zweisubstanzlehre unterteilt die Welt in res cogitans und res extensa. Diese Lehre kann als grundlegende Weltanschauung gelten, wenn es um Theorien der physischen Ausweitung geht, und bildet somit den Grundstein für weitere Thesen. In diesem Kapitel konzentriere ich mich

auf die Passage in Peter Weibels Text „Territorium und Technik“, die diese Theorie zur Ausdehnung der Sinne(sorgane) erläutert. Wie wichtig dieses Gegensatzpaar für Weibels Theorien zu „Territorium und Technik“ ist, wird in dem Kapitel „Raumauflösung“ beschrieben.

Grundlegend unterteilt Descartes, Begründer des modernen, frühneuzeitlichen Rationalismus, die Welt in eine *res cogitans* und eine *res extensa*. *Res cogitans*, übersetzt die „denkende Substanz“, beschreibt alles Geistige und hat, im Unterschied zur *res extensa*, keine körperliche Ausweitung. *Res extensa* ist somit die ausgedehnte Substanz, der Leib, der Körper und beschreibt alles Physische. Weibel schreibt erläuternd: „Der Geist, der fühlt, wahrnimmt und denkt, hat keine Ausdehnung, kein materielles Territorium, dafür ein unendliches immaterielles Territorium.“ (Weibel Peter: 19) Das Geistige erfährt keine räumlichen Eingrenzungen, es ist durch seine Immaterialität keinen räumlichen Gesetzen ausgesetzt. Im Gegensatz dazu steht das Physische, das natürlich in Bezug zum Körper gesehen wird, vor räumlichen Beschränkungen. Dafür hat das Physische aber überhaupt die Möglichkeit, sich räumlich auszuweiten. „Die Körper haben - *res extensa*, die sie sind - als einzige Eigenschaft ihre Ausdehnung in die Dreidimensionalität des Raumes.“ (Weibel, Peter: 19) Die Technik unterstützt dabei diese materielle Ausdehnung der *res extensa*. Die Ausdehnung erfolgt somit, laut Weibel, nur über das Physische und nicht über das Geistige. Unsere technologischen Medien ermöglichen eine Erweiterung unserer Sinne(sorgane) über den ganzen Globus und darüber hinweg. Durch diese Extension erreichen unsere Sinne eine Wahrnehmung, die über das Territorium der natürlichen Wahrnehmungsorgane hinausgeht. „Die Technologie als Summe aller Werkzeuge umfasst das Wesen dieser Extension des Territoriums über die natürlichen, territorialen Grenzen der Sinnesorgane.“ (Weibel, Peter: 21) Weibel erläutert dazu, dass Technik grundlegend die Tendenz hat, extrakorporal, also außerhalb des Körpers liegend, zu sein. Kann dies im Bezug auf die Technik des Internets für richtig erklärt werden? Kann man wirklich behaupten, dass die körperliche Ausdehnung nur über das Physische, nicht über das Geistige erfolgt? Virtuelle Räume sind Räume, die in unserem Geiste entstanden und kreiert worden sind. Die Technik der Simulation macht diese immateriellen Räume sicht- und erlebbar. Kann also im Bezug auf Virtualität eine immaterielle Ausdehnung ausgeschlossen werden?

Bezugnehmend auf René Descartes bezieht sich Weibel im Weiteren auf die Schriften

von René Thom, der die „Technologie als territoriale Extension, die den Menschen von der Tyrannei des hic et nunc, aus dem Territorium des Hier und Jetzt befreit,“ (Weibel, Peter 2015: 24) sieht. Dies soll heißen, dass die Technologie, indem sie den Körper und dessen Anwesenheit in andere Territorien ausweitet, das Hier und Jetzt irrelevant macht. Mit unserem „ausgeweiteten“ Körper können wir jederzeit und überall anwesend sein. Somit ist die Technologie eine Sprache des Abwesenden und folgt der Aufgabe der Schrift, welche ebenso eine Sprache des Abwesenden darstellt. Um einen kurzen Exkurs in die Theorie der Schrift zu nehmen, sei ebenfalls Weibel zu nennen, der, beziehend auf René Thom und Sigmund Freud, auf die Simulationfunktion von Schrift eingeht. Schrift vermag es, eine vierdimensionale Wahrheit in eindimensionale Symbole zu übersetzen. Die Aufgabe der Schrift ist es etwas Abwesendes wieder anwesend zu machen. Sie stellt das Abbild einer Wirklichkeit bzw. eines Ereignisses dar, das an einem anderen Ort zu einer anderen Zeit stattfindet oder stattgefunden hat. Ebenso vermag dies die Technologie als Fortsetzung der Schrift. Der Unterschied zwischen Schrift und Technologie, findet sich darin, dass Technologie immer in einer wechselseitigen Relation steht, auch kommutative Relation genannt. Weibel nennt das Telefon als Beispiel. Die Person am anderen Ende der Leitung wirkt durch die zu hörende Stimme anwesend, zugleich schicke ich meine Stimme wohin und werde somit anwesend. Ich verlasse das jetzige hic et nunc und sende meine Stimme „in das Territorium des Abwesenden“. (Weibel, Peter 2015: 26)

3.3. Der Prothesengott

Einer der in medientheoretischen Debatten selten in Erwägung gezogen wird, ist Sigmund Freud. Dabei hat er zu der Debatte um die von Technik beeinflussten Körperlichkeit viel beigetragen und seine Texte fanden später bei vielen MedientheoretikerInnen Einfluss. Sigmund Freud bezieht sich mit seinem Begriff „Prothesengott“ auf die Erweiterung der menschlichen Organe durch technische „Prothesen“. Er beschreibt die Motivation, sich, wie René Thom bezeichnet, aus der Tyrannei des Hier und Jetzt und der fleischlichen Begrenzung unseres Körpers, befreien zu wollen. Wie verändert sich der Mensch, wenn er durch eine medizinische oder technische Maßnahme, die dauerhaft seine Körpergrenze verschiebt, vervollständigt wurde?

Der Begriff „Prothesengott“ verweist auf eine Passage aus Freuds „Das Unbehagen in

der Kultur“. „Hauptthema seiner Auseinandersetzung ist der Antagonismus von Triebforderungen und den von der Gesellschaft auferlegten Beschränkungen. In einer Analyse kultureller Phänomene weist Freud die gesellschaftliche Kontrolle der menschlichen Natur nach. Gerade diese menschliche Natur ist durch die technische Entwicklung einer grundlegenden Veränderung unterworfen.“ (Decker, Oliver: 5) Freud sieht alles Übel in der Distanzierung zur Natur und der Erschaffung der Kultur. „(...) wir wären viel glücklicher, wenn wir sie aufgeben und in primitive Verhältnisse zurückfinden würden.“ (Freud, Sigmund: 52) Er erklärt, dass „alles, womit wir uns gegen die Bedrohung aus den Quellen des Leidens zu schützen versuchen, eben der nämlichen Kultur zugehört.“ Den Anforderungen der Gesellschaft entgegenzutreten, die kulturellen Ideale so gut es geht abzulegen, wäre für Freud ein Lösungsansatz, um aus diesem unzufriedenen Zustand befreit zu werden. Er stellt sich gegen die Annahme, dass technische Errungenschaften Menschen zum Glück verhelfen können. „Man sollte sich begnügen, aus dieser Feststellung den Schluß zu ziehen, die Macht über die Natur sei nicht die einzige Bedingung des Menschenglücks (...).“ (Freud, Sigmund: 54)

Freud ist der Meinung, dass der Mensch mit all seinen Werkzeugen versucht, seine Organe zu erweitern.. „Mit all seinen Werkzeugen vervollkommnet der Mensch seine Organe - die motorischen und sensorischen - oder räumt die Schranken für ihre Leistung weg.“ (Freud, Sigmund: 56, 57) Er nennt mehrere Beispiele:

„Die Motoren stellen ihm (dem Menschen) riesige Kräfte zur Verfügung, die er wie seine Muskeln in beliebige Richtungen schicken kann, das Schiff und das Flugzeug machen, dass weder Wasser noch Luft seine Fortbewegung hindern können. Mit der Brille korrigiert er die Mängel der Linse in seinem Auge, mit dem Fernrohr schaut er in entfernte Weiten, mit dem Mikroskop überwindet er die Grenzen der Sichtbarkeit, die durch den Bau seiner Netzhaut abgesteckt werden. In der photographischen Kamera hat er ein Instrument geschaffen, das die flüchtigen Seheindrücke festhält, was ihm die Grammophonplatte für die ebenso vergänglichen Schalleindrücke leisten muss, beides im Grunde Materialisationen des ihm gegebenen Vermögens der Erinnerung, seines Gedächtnisses. Mit Hilfe des Telephons hört er aus Entfernungen, die selbst das Märchen als un erreichbar respektieren würde; die Schrift ist ursprünglich die Sprache des Abwesenden, das Wohnhaus ein Ersatz für den Mutterleib, die erste, wahrscheinlich noch immer ersehnte Behausung, in der man sich wohl fühlte.“ (Freud, Sigmund: 57)

All diese technischen Errungenschaften beschreibt Freud als einen Versuch des Menschen, einem Ideal näherzukommen. Früher wurden Allwissenheit und Allmacht von Göttern verkörpert. Den Göttern war alles möglich und sie konnten alles erreichen. Freud nennt sie deshalb Kulturideale. Durch die Technik, die sich der Mensch aneignete, „hat er sich der Erreichung dieses Ideals sehr angenähert, ist beinahe selbst ein Gott geworden.“ (Freud, Sigmund: 57) Da dies aber nicht vollkommen geschehen ist und diese Hilfsorgane nicht mit dem Menschen verwachsen sind, führt Freud den Begriff des „Prothesengottes“ ein. „Der Mensch ist sozusagen eine Art Prothesengott geworden, recht großartig, wenn er alle seine Hilfsorgane anlegt, aber sie sind nicht mit ihm verwachsen und machen ihm gelegentlich noch viel zu schaffen.“ (Freud, Sigmund: 57) Freuds These lautet somit zusammengefasst: Menschen sind Prothesengötter, die mit Hilfe von Technik ihre Organe ausweiten, um somit dem Ideal, das früher von Göttern verkörpert wurde, näherzukommen. Freud prognostiziert in dieser 1930 erschienen Schrift eine Steigerung dieser Entwicklung der Menschheit für die Zukunft. „Ferne Zeiten werden neue, wahrscheinlich unvorstellbar große Fortschritte auf diesem Gebiete der Kultur mit sich bringen, die Gottähnlichkeit noch weiter steigern.“ (Freud, Sigmund: 58)

3.4. Postbiologisches Leben

Sigmund Freuds Prognose, dass die „Gottähnlichkeit“ in Zukunft mit Hilfe der Technik steigen wird, wird, in Anbetracht der jetzigen technischen Möglichkeiten, zunehmend mehr Bedeutung zugewiesen. So finden sich in den Schriften von Peter Weibel, Margaret Wertheim, Vilém Flusser immer wieder Begriffe wie „Ubiquität“, „postbiologisches Leben“ und „Telepräsenz“, die auf dieses Streben zur gottähnlichen Omnipräsenz hindeuten.

„Alle Menschen jederzeit überall“ als Motto für unsere telematische Gesellschaft und „die globale, simultane Ubiquität aller Menschen“ (Weibel, Peter 2015: 39) als Ziel für die technischen Entwicklungen, beschreibt Weibel in seinem Text „Ausdehnung der Sinne“. Woher dieser Drang, diese Motivation für diese omnipräsente Anwesenheit kommt, erklärt Weibel, indem er den Triumph über Raum und Zeit mit dem eigentlichen Wunsch nach dem Triumph über den Tod ergänzt. Das eigentliche Ziel unserer Gesellschaft ist

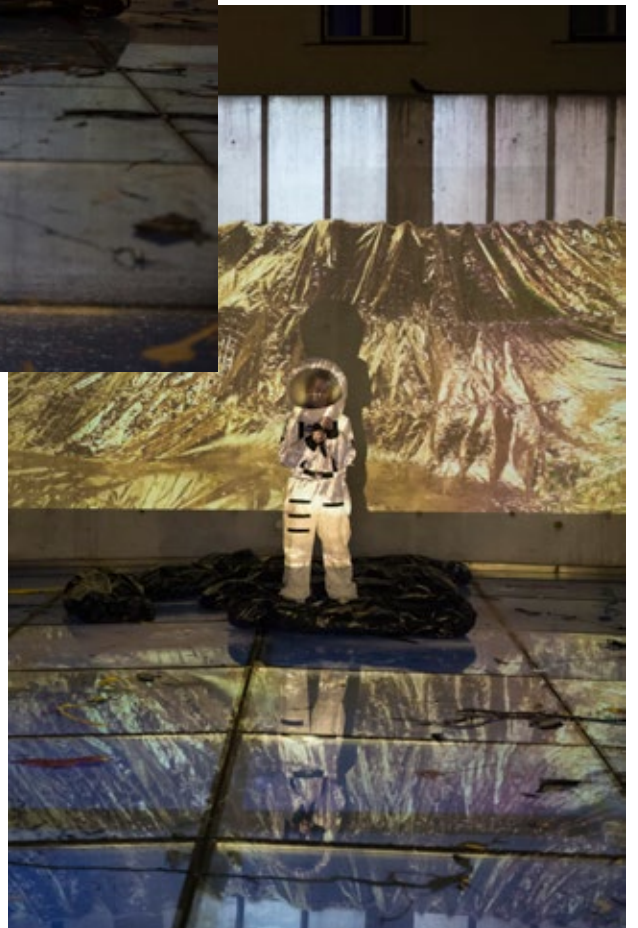
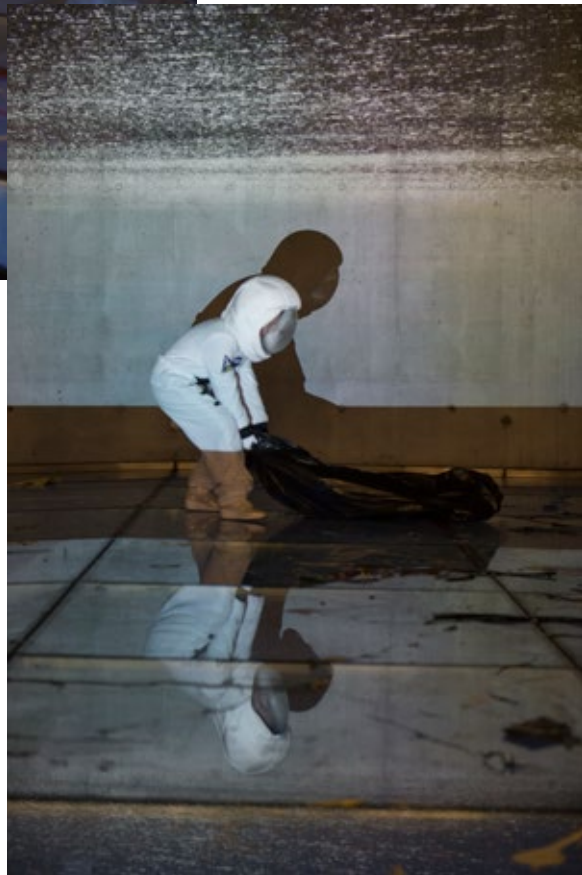


Abb. 4, 5, 6

das Erreichen eines postbiologischen Lebens. Gentechnologie, Robotik oder Prothesen-körper zeigen dieses Streben. Indem wir unsere Körper immer mehr verlieren, gibt es auch nichts mehr, das sterben kann. Der Körper entwickelt sich in eine Maschine, in der der Geist weiterleben kann, unabhängig von irdischen Bedingungen. Weibel erläutert: „Das Ziel des Verschwindens der Ferne ist eigentlich das Verschwinden des Körpers. Das Ziel des Verschwindens des Körpers ist eigentlich das Verschwinden des Todes.“ (Weibel, Peter 2015: 40) „Nachdem mechanische Prothesen wie Eisenbahn, Auto usw. den Körper dabei unterstützt haben, den Raum und die Zeit schneller zu durchqueren, haben elektronische Prothesen, wie Telegrafie, Telefon und Television dem Körper dabei geholfen, auch dort zu sein (mit seinem Mund, Ohr, Auge) wo er gar nicht war oder ist.“ (Weibel, Peter: 40, 41) Weibel beschreibt damit einen menschlichen Drang zur Omni-präsenz. Sprich einer Aufhebung von Raum und Zeit und der Möglichkeit überall zur gleichen Zeit zu sein. „Das erwünschte Verschwinden der Entfernung im Hier und der Zeit im Jetzt ist natürlich nur mit immateriellen Signalen möglich.“ (Weibel, Peter 2015: 37) Der Körper selbst wird nicht auf Reise geschickt, sondern nur sein Abbild oder seine Stimme.

Interessant sind diesbezüglich Weibels Überlegungen zum Begriff der fotografischen „Auflösung“. Wir wissen, sobald es um Bilder geht, egal ob bewegt oder unbewegt: Je besser die Auflösung, desto wirklichkeitsgetreuer wirken diese. Im Wort Auflösung steckt aber auch das Verb „auflösen“. Weibel setzt dies in Bezug zum Körper, der sich durch die Digitalisierung etc. auch immer mehr „auflöst“, sprich in Pixel und Codes zerteilt. Die Bedrohung des Körpers hat, wie im ersten Kapitel beschrieben, in der Telekommunikation und im binären Code der postindustriellen digitalen Kultur diesen Grad der Auflösung erreicht. Der binäre Code schreibt den Körper neu und verwandelt diesen in einen anagrammatischen Körper. Diese Möglichkeiten der digitalen Körperkonstruktionen und -ausweitungen werden im Kapitel „Abbild des Körpers“ behandelt.

Omnipräsenz kann, laut Weibel, über so genannte Tele-Roboter erlangt werden. Durch das Einsetzen von Simulationsrobotern kommt es zu einem Körperersatz, der über Distanz gesteuert wird. Durch diese ferngesteuerten Körper erlangt die telematische Gesellschaft immer mehr die „Telepräsenz, die Fern-Anwesenheit, eine simulierte Simultaneität.“ (Weibel, Peter 2015: 41) Die simultane Übertragung von Stimme und Bild ist in unserer Gesellschaft bereits möglich. Nun geht es in der technischen Evolution um

simultane Aktionen, die übertragen werden können. Mit dem Auto wurde der Körper von Ort A nach Ort B transportiert. Nun ist das Ziel, dass sich der Körper, ohne sich zu bewegen, an einem anderen Ort befinden kann. „Dieses gleichzeitige Agieren eines Körpers an verschiedenen Orten ist der eigentliche zentrale Traum der telematischen Gesellschaft.“ (Weibel, Peter: 41) In der telematischen Zivilisation erreicht Simultaneität ein neues Stadium. In unserer globalen Welt hatten wir bisher eine Vorstellung von Simultaneität als ein gleichzeitiges Ablaufen von Dingen. Dies bezog sich rein auf eine zeitliche Synchronität. Durch die Telemaschinen kommt es nun aber zu einer Gleichzeitigkeit aller Lebensvorgänge auf dem Globus.

Hans Moravec, amerikanischer Forscher auf dem Gebiet der Robotertechnik, erstellte Mitte der 1990er Jahre dieses Zukunftsszenario:

„Stellen Sie sich eine gut entwickelte Version der Zukunft vor: Sie sind wie in einen Kokon eingewickelt, optische, akustische, mechanische, chemische und elektrische Apparaturen reizen Ihre Sinne und messen alle Handlungen. Die Maschine liefert Ihren Augen Bilder, Ihren Ohren Töne, Ihrer Haut Druckempfindungen und Temperaturen, Ihren Muskeln Kräfte und sogar Ihrer Nase Gerüche und Ihrer Zunge Geschmackempfindungen. Telepräsenz entsteht, wenn diese Inputs und Outputs mit einem menschenähnlichen Roboter an einem entfernten Ort verschaltet sind (...). Wenn Sie nach etwas in den Bildschirm greifen, nimmt der Roboter es auf und übermittelt Ihren Muskeln und Ihrer Haut die entsprechende Schwere, Form, Textur und Temperatur, wodurch die perfekte Illusion entsteht, dass Sie sich im Roboterkörper befinden. Ihre bewusste Wahrnehmung scheint an den Ort gewandert zu sein, wo sich der Roboter befindet. Sie machen eine wirkliche >außerkörperliche< Erfahrung.“

Bernhard Waldenfels räumt dem Thema „Telepräsenz“ in seinem Buch „Ortsverschiebungen. Zeitverschiebungen“ ein eigenes Kapitel ein. Er schreibt: „Die elektromagnetisch hergestellte Nähe, die darin besteht, dass wir mit der Geschwindigkeit des Lichtes überall hin gelangen und selbst noch dem fernsten Ereignis in >Echtzeit< beiwohnen, scheint den Unterschied zwischen Hier und Dort einzuebnen zugunsten einer technologisch herbeigeführten Telepräsenz, die einer göttlichen Omnipräsenz ziemlich nahekommt.“ (Waldenfels, Bernhard: 109) Waldenfels erläutert was dieser Umschlag von Ferne in Nähe bedeutet und bewirken kann. Im Sinne Paul Virilios, auf dessen Theorien

ich später eingehen werde, spricht er von einem Gefühl des Eingesperrtseins, das sich einstellen kann, sobald der Mensch seiner Ferne beraubt worden ist. Einer globalen Vernetzung sollte, laut Waldenfels, immer auch eine lokale Gegenkraft entgegenwirken, die zur Ausgeglichenheit von Nähe und Ferne dienen soll. Sonst könnte eine „kosmopolitische Klaustrophobie“ entstehen, „in der das Schaudern vor den unendlichen Räumen nach innen umschlägt.“ (Waldenfels, Bernhard: 109-110)

Weiter in Richtung postbiologisches Leben führt uns die Möglichkeit, technische Implantate in unsere Körper einzupflanzen. Nicht mehr funktionierende Organe können durch Apparate ersetzt werden. Mensch und Maschine fusionieren dadurch immer mehr und entwickeln sich zu Cyborgs. Technische Implantate haben es bereits in unseren Alltag geschafft. So sind Hörgeräte und Herzschrittmacher keine Seltenheit mehr. Donna Haraway argumentiert, dass „der Mensch aufgrund der rasanten Fortschritte der Medizintechnik in den beiden vergangenen Jahrzehnten bereits zum >Cyborg< mutiert ist.“ (Jütte, Robert: 357) Künstliche Augen, bei denen winzige Elektroden in die Sehrinde implantiert werden, die eine elektronische Verbindung mit einem signalverarbeitenden Computer herstellen, Miniaturkameras, die mit der Augenmuskulatur verbunden sind, vollständig implantierbare Hörsysteme für Innenohrschwerhörigen, oder die jüngste Entwicklung des Nanoroboters „Nautilus“, der in die Blutbahn des Menschen gesetzt wird, um von dort aus Daten an einen außenliegenden Computer zu schicken, sind technische Entwicklungen, die zeigen, wie weit die Technik den Körper bereits kolonisiert hat und wie sehr Technik und Körper immer mehr eine Einheit bilden.

„Die Maschinen des späten zwanzigsten Jahrhunderts haben die Differenz von natürlich und künstlich, Körper und Geist, selbst gelenkter und außengesteuerter Entwicklung sowie viele andere Unterscheidungen, die Organismen und Maschinen zu trennen vermochten, höchst zweideutig werden lassen. Unsere Maschinen erscheinen auf verwirrende Weise quicklebendig - wir selbst dagegen beängstigend träge.“ (Haraway, Donna: 37) Heißt das nun wirklich, dass die Grenze zwischen Mensch und Maschine mehr und mehr verschwindet? Wird der natürliche Körper bald von der Maschine ersetzt worden sein? Zukunftsvisionen reichen weit, von Cyborgs bis zur künstlichen Intelligenz. Hans Magnus Enzensberger schreibt in einem Essay für die Zeitschrift Spiegel, erschienen im Jahre 2000, aufmunternd für alle, die den körperlichen Schwund ängstlich entge-

genblicken: „Auf die Trägheit des Körpers ist Verlass. Das Zahnweh ist nicht virtuell. Wer hungert, wird von Simulationen nicht satt. Der eigene Tod ist kein Medienereignis. Doch, doch, es gibt ein Leben diesseits der digitalen Welt: das einzige, das wir haben.“ (Enzensberger: Hans Magnus: 101)

Denn, so scheint es, sind wir trotz aller Ausweitungen unserer Sinne und Organe, die uns Anwesenheiten in, für unsere natürlichen Sinne, un erreichbaren Distanzen, ermöglichen, nach wie vor mit unserem leiblichen Körper an Ort und Stelle. So lange unsere Füße am Boden stehen, markiert der Körper, unseren Standpunkt in der Welt - und dies auf physische Art und Weise. Die Technik mag uns zwar Möglichkeiten immaterieller Anwesenheiten bieten, doch können wir den Körper, in dem wir wohnen, nicht komplett ausschalten, sprich alle natürlichen Sinne komplett von der Umwelt abkapseln. Der einzige Zustand, indem dies möglich ist, ist der schlafende. Im Schlaf kappt der Thalamus die Verbindung zwischen den Sinnen, die die äußere Welt wahrnehmen, und unserem Gehirn, das diese interpretiert, und ermöglicht uns somit einen bewusstlosen Zustand. Solch eine Abkapselung von der Umwelt wäre im wachen Zustand nur möglich, wenn *alle* unsere Sinne und Organe an eine Maschine angeschlossen wären. Im nächsten Kapitel schreibt Virilio über solch einen Zustand, den er als „Kokonisierung“ bezeichnet, hervorgebracht durch das Angeschlossen-Sein an Technik. Ein Austausch mit der Umwelt ist in diesem Zustand nicht mehr möglich. Doch wer sagt, dass gerade diese Umwelt, dieser uns umgebende Raum, ein stabiler Ort ist? Was würde es bedeuten, wenn sich auch Räume auflösen würden? Wäre dann unsere einzige körperliche Versicherung, der Standpunkt an Ort und Stelle, ebenfalls zum Scheitern verurteilt? Wie essentiell ist das Konstrukt aus Raum und Zeit für unsere Anwesenheit, unser Dasein? Welche Räumlichkeiten braucht es, um überhaupt anwesend sein zu können?

4. RAUMAUFÖSUNG

Die in diesem Kapitel angeführten MedientheoretikerInnen beschreiben eine, resultierend aus der fortschreitenden Technologisierung unserer Welt, entstandene These, die ein Verschwinden bzw. eine Auflösung des Raumes annimmt. Bezugnehmend auf das Thema dieser Arbeit, gehe ich der Frage nach, ob Raum und Zeit nach wie vor grundlegend und voraussetzend für unser Dasein sind. Was würde in diesem Zusammenhang die Auflösung des Raumes, für unseren physischen Körper bedeuten?

4.1. Deterritorialisierung

Peter Weibel beschreibt in seinem Kapitel „Territorium und Technik“, erschienen in seiner ersten Enzyklopädie der Medien, die Anfänge raumverändernder Technologien und erläutert, wie diese unsere Territorien beeinflussten und formten. Gleich wie die Medienwissenschaftler Paul Virilio und Michel Serres, auf deren Theorien ich später genauer eingehen möchte, erkennt Weibel, dass sich die Medien und die damit zusammenhängenden Formen des Lebens in unserer Gesellschaft immer mehr in Richtung Immaterialität entwickeln. Die Tendenz der Veränderungen in unserer Gesellschaft bewegt sich weg von einer Materialität hin zu einer Immaterialität. Wie kam es soweit, dass beziehend darauf, Räume immer mehr als immateriell bezeichnet werden?

Weibel erklärt im ersten Absatz seines Textes, wie Bewegungsphänomene im Zentrum seiner Gesellschaftstheorie stehen und wie die Entstehung von Dynamik als eigentlicher Einstieg in die Moderne gelesen werden kann. Weibel spannt den Bogen von den ersten dynamischen Technologien, wie der Kanone, bis hin zu den jetzigen telematischen Technologien und untersucht deren Einfluss auf die sie umgebenden Territorien. Dies ist insofern interessant für mein Thema, da sich die Frage stellt, ob die Anwesenheit eines Körpers an ein physisches Territorium gebunden sein muss. Sprich ob Räumlichkeit eine Voraussetzung für unser Dasein ist.

Weibel erläutert, wann Dynamik als Wissenschaft bzw. als Bewegungslehre entstanden und wie diese mit der „Entwicklung der Feuerwaffen und der Einführung und Verbreitung von Geschützen verbunden“ ist. (Weibel, Peter 2015: 13) Er bezieht sich dabei auf die Militärtechnik. „In der Entwicklung der Militärtechnik und der damit verbunde-

nen, technischen Produktionszweige ist die eigentliche Erklärung für die Entstehung der Dynamik als Wissenschaft zu finden.“ (Weibel, Peter 2015: 13) Um die eigentliche These, dass Technik und Territorium immer in gegenseitiger Wechselwirkung stehen, zu erklären, holt Weibel die Kanone als Beispiel herbei. Die Distanz der Kanone zu dem Angriffsziel spielt in seinem Beispiel eine wichtige Rolle. Mit der Kanone war es zum ersten Mal möglich, Territorien aus weiter Entfernung zu überqueren und zu zerstören. Mauern, die die Grenzen des Territoriums markierten, wurden vernichtet. Soziale Formen wurden, durch die territoriale Zerstörung, ebenfalls aufgelöst und mussten neu formuliert werden. Eine neue Technologie schafft somit ein verändertes Territorium, welches wiederum als neue Grundlage für soziales Leben gesehen werden kann. „Die militärische Technologie liefert ein besonders deutliches Beispiel für diese wechselseitige Transformation von Territorium und sozialen Formen.“ (Weibel, Peter 2015: 13) Die Kanone war nun die erste Kriegstechnik, die es schaffte, die vorhandenen Grenzen des Territoriums, die Stadtmauern und Festungen, aus solch einer räumlichen Distanz zu zerstören. Das, so wie Weibel es nennt, historische Territorium, mit seinen Mauern, wurde somit obsolet. Nicht nur der physische Raum wurde somit radikal verändert, sondern auch die sozialen Organisationsformen, denn „... mit der Überwindung des historischen Territoriums konnten auch die darauf gegründeten sozialen Formen des Zusammenlebens nicht mehr geschützt werden.“ (Weibel, Peter 2015: 13)

Neue telematische Technologien, wie Radar und Telegrafie, lösten die Kanone, in ihrer Dynamik und Reichweite, ab. Die Eigenschaften Schwerelosigkeit, Immaterialität und Drahtlosigkeit dieser Technologien ermöglichten es, immer größere Weiten in immer größeren Geschwindigkeiten zu überwinden. Die daraus neu entstandenen Territorien beschreibt Weibel bezeichnend als immateriell und telematisch. Dies waren die Vorreiter für unsere heutigen globalen Weltsysteme. Auch die Form des Nationalstaates ist, laut Weibel, durch den Einfluss von telematischen Medien bedroht. „Die Grenzen von Nationalstaaten sind im Zeitalter globaler, terrestrischer Reichweiten und Frequenzen, im Zeitalter orbitaler Satelliten zum Verschwinden verurteilt.“ (Weibel, Peter: 17) Wenn der Satellit, so wie Weibel schreibt, es schaffen wird, den Nationalstaat zu zerstören, spricht die Grenzen des vorhandenen Territoriums unserer Gesellschaft auflöst, erklärt sich das körperliche Nicht-anwesend-sein bzw. das virtuelle Ständig-anwesend-sein, in den immateriellen Räumen des Internets als Notwendigkeit. Denn, wo können wir anwesend sein, wenn es kein Territorium mehr gibt? Die Technik des Internets schafft ein

neues, immaterielles Territorium. Global vernetzt, eröffnet es uns Formen der körperlosen Anwesenheit, die scheinbar unabhängig von der Auflösung des physischen Raumes bestehen können.

4.2. Die telematische Gesellschaft

Welche Gesellschaft bringen diese neuen telematischen Technologien hervor? In vielen Texten der von mir erwähnten MedienwissenschaftlerInnen kommt die Bezeichnung „telematische Gesellschaft“ vor. Wie definiert sich eine telematische Gesellschaft? Der tschechisch-brasilianische Kommunikationstheoretiker Vilém Flusser beschäftigt sich in seinen Schriften mit der Materialität und Immaterialität von Informationen bzw. Kommunikationsmedien. Die räumliche Vernetzung von Kommunikation und Lebensweisen sind dabei bezeichnend. Er beschreibt in seiner Utopie „die telematische Gesellschaft“ einen Paradigmenwechsel, der unsere Kultur in Zukunft grundlegend verändern wird. Basis dieser Veränderung stellt die „Codierung“ unserer Gesellschaft dar.

Flusser schreibt dazu in seinem Text „Krise der Linearität“:

„Die hier auszubreitende Hypothese lautet: Die okzidentale Kultur ist ein Diskurs, dessen wichtigste Informationen in einem alphanumerischen Code verschlüsselt sind, und dieser Code ist daran, von anders strukturierten Codes verdrängt zu werden. Falls die Hypothese zutreffen sollte, dann wäre in naher Zukunft mit einer tiefgreifenden Veränderung der Kultur zu rechnen. Die Veränderung wäre tiefgreifend, weil unser Denken, Fühlen, Wünschen und Handeln, ja sogar unser Wahrnehmen und Vorstellen, in hohem Maße von der Struktur jenes Codes geformt werden, in welchem wir die Welt und uns selbst erfahren.“ (Flusser, Vilém 2003: 71)

Flusser diagnostiziert daher ein Verschwinden, das durch die „Multiplizität“ der Technobilder, aus Punktmengen zusammengesetzte digitale Strukturen, eingeleitet werde. Die Basis aller Bilder bzw. technischer Apparaturen, von Kamera bis zum Computer, sind berechnende Modelle und zusammengesetzte mathematische Codes. Deshalb spricht Flusser von einer Überwindung der Materialität zu gunsten der Immaterialität. Damit beschreibt er eine „Atrophie alles Körperlichen“ und deutet auf die „Unterlagenlosigkeit“ des Informationellen hin, (Flusser, Vilém 2000: 144, 145) „weil wir es ausschließlich mit berechnenden Modellen zu tun bekommen, nicht mit Dingen.“ (Mersch, Die-

ter: 149) Dies mag pessimistisch klingen, stellt für Flusser aber eine Chance dar. Er sieht darin auch Hoffnung, dass wir dem „Fluch des Vergessenwerdens“ entrinnen können. „Erst seit wir elektromagnetische Bilder, unterlagenlose, >reine< Information haben, können wir hoffen diesem Fluch des Vergessenwerdens zu entrinnen. Denn erst jetzt können wir Gedächtnisse herstellen, über welche die Natur keine Gewalt hat.“ (Flusser, Vilém 2000: 118) Die Natur mit Hilfe von Tele- und Gentechnik „auszutricksen“, findet sich in mehreren Theorien der MedienwissenschaftlerInnen wieder und beschreibt den Wunsch nach einem bereits beschriebenen postbiologischen Leben.

„Telematik“ meint wörtlich „Näherbringen von Entferntem“ (Flusser, Vilém 1999: 145). Eine telematische Gesellschaft wäre so, im Sinne Flussers, eine durch teletechnische Apparaturen vernetzte Gesellschaft. Flusser sieht in dieser Entwicklung der Gesellschaft durch die digitalen Medien sowohl Negatives, zum Beispiel die Tendenz zur Robotisierung des Menschen, als auch Positives, wie die Möglichkeit für globale „Netzdialoge“. „Da gibt es, greifbar und vor unser Augen und Ohren, alle vorstellbaren und erahnbaren Möglichkeiten, die Menschheit nicht trotz, sondern dank der demografischen Explosion, in ein Gefüge verantwortungsvoller und schöpferischer Partner zu verwandeln. Alle Möglichkeiten für einen kosmischen schöpferischen Dialog sind gegeben (...). Wir stehen an der Schwelle zu einer neuen Daseinsebene, die, einmal überschritten, alle Geschichte und Vorgeschichte als bloße Vorstufe erscheinen ließe.“ (Flusser, Vilém 2003: 228) Um diese neue Daseinsebene zu erreichen, sei es vorraussetzend, sich mit den neuen Techniken auseinanderzusetzen. Denn nur wenn die „Struktur des Apparates aufgedeckt ist, (...) ist zu hoffen, diese Apparate in den Griff zu bekommen.“ (Flusser, Vilém 1993: 79) Für die Gesellschaft sieht er zwei Möglichkeiten. Entweder in einem totalitären System zu leben oder in einem selbstregulierten, fast schon vollkommen regierungslosem System. Flusser setzt in seiner Utopie einer vernetzten Gesellschaft auf eine „Vervielfältigung und Virtualisierung der zwischenmenschlichen Beziehungen“. (Mersch, Dieter: 152) Damit beschreibt er eine kybernetische Demokratie, die „über dezentrale und dialogische Mediennetze“ (Mersch, Dieter: 152) gesteuert wird.

4.3. Raum und Adresse

Die Problematik des Vergessens und Speicherns von Informationen, wird auch bei Michel Serres thematisiert. Er bezieht sich dabei ebenfalls auf die Immaterialität von In-

formationen, welche ein physisches Speichern nicht mehr zwingend erfordert. Die Vernetzung in der telematischen Gesellschaft und die Auflösung des physischen Raumes stellen eine Brücke zwischen den Theorien von Vilém Flusser und Michel Serres dar.

Wo Peter Weibel die Körper- und Raumauflösung hauptsächlich durch die Industrielle Revolution, welche tiefe Veränderungen der menschlichen Raum- und Zeiterfahrung bewirkte, „die bis dahin von menschlichen oder tierischen Körpern bestimmt war,“ (Weibel, Peter: 29) beeinflusst sieht, konzentriert sich Michel Serres mehr auf den Einfluss des Computers auf die für ihn überlebenswichtige „räumliche Konzentration“ von Dingen.

In dem von Detlev Schöttker herausgegebenen Buch „Mediengebrauch und Erfahrungswandel“ sind Arbeiten mehrerer AutorInnen gesammelt, die den Einfluss unserer Medien auf die menschliche Kommunikation behandeln. Die Arbeiten untersuchen, wie Denkweisen und Verhaltensformen durch den Gebrauch von Kommunikationsmedien geprägt und verändert werden.

Ich konzentriere mich im folgenden Absatz auf den Text von Michel Serres „Der Mensch ohne Fähigkeiten - Die neuen Technologien und die Ökonomie des Vergessens“. Serres geht dabei auf den Aspekt der Räumlichkeit ein und untersucht, warum Örtlichkeit immer mehr an Bedeutung verliert. Bedeutend ist sein Ansatz zum Thema Raum und Adresse. Darin beschreibt er, wie sich unser Bezug zum Raum und zu unserer eigenen Adresse durch den Einfluss von Medien verändert hat. Räumliche Konzentration verwendet Serres dafür als Ausgangspunkt für seine Theorie. Er ist der Meinung, dass unsere Spezies ohne einen Raum, der von Konzentration beherrscht ist, nicht überleben konnte. Damit meint er das Konzentrieren von gesellschaftlichen Tätigkeiten, Dingen und Räumlichkeiten auf einen Ort. „Seit wir Menschen sind, leben wir in einem Raum voller Orte, an denen sich Dinge konzentrieren: in Häusern, in Dörfern, in Ansammlungen aller Art und insbesondere an dem Ort, an dem ich wohne und den ich meine Adresse nenne.“ (Serres, Michel: 210)

Diese Funktion der Konzentration mehrerer Dinge an einem Ort wurde, laut Serres, heutzutage von Computern abgelöst. Was zuvor Institutionen, Bibliotheken, Gebäude etc. geleistet haben, übernimmt nun die Rechen- und Speicherleistung des Computers. „Der Computer (vollendet) diesen Abschnitt der Menschwerdung.“ (Serres, Michel: 210) Er trägt nun alles zusammen und nimmt uns diese Aufgabe ab. Das allgemeine

Problem des Speicherns (von Daten, Wissen, Nahrung etc.), das seit Anbeginn der Menschheit besteht, findet durch den Computer eine Lösung. Das Speichern hat eine neue Bedeutung bekommen. Durch die, durch neue Technologien möglich gemachte, schnellere Übertragung von Informationen ist eine Aufbewahrung nicht mehr unbedingt notwendig. Die Information hat so gesehen keine physische Präsenz mehr, da sie ständig in Bewegung bleibt. „Im Unterschied zu den alten Technologien, ersetzen die neuen Maschinen die Funktion der Aufbewahrung durch schnelle Übertragung.“ (Serres, Michel: 210) Wir speichern nicht mehr Dinge, sondern Relationen, so Serres.

Was bedeutet das für das Hier und Jetzt? Serres meint, dass das Hier und Jetzt in einer Krise steckt. Netze, entstanden aus unseren tele-technischen Medien, „machen die *aktuelle* Konzentration überflüssig (...).“ (Serres, Michel: 210) Sprich durch Netze wurde die Konzentration durch eine Distribution, übersetzt Verteilung, ersetzt. Damit weist er vor allem auf tragbare Medien hin, wie z.B. Smartphones oder Laptops, mit welchen wir jederzeit Zugriff auf alle möglichen Ansammlungen von Informationen haben. Eine örtliche Konzentration ist nicht mehr wichtig, bzw. ist es nicht mehr voraussetzend, sich an dem Ort der Informationen zu befinden, da diese jederzeit von überall abrufbar sind. Hier kommt der Begriff der Adresse ins Spiel. „In der ganzen Geschichte war sie (die Adresse) an einen Ort gebunden, den Ort, an dem wir wohnten oder arbeiteten; heute dagegen bezeichnet die Nummer des Mobiltelefons keinen bestimmten Ort mehr; ein einfacher Code oder eine Zahl genügen.“ (Serres, Michel: 211) Der IP-Adresse kommt dabei eine wichtige Rolle zu. Geräte können, wenn sie an das Internet angeschlossen sind, über diese Kombination aus Binärzahlen auffindbar gemacht werden. Die IP-Adresse ist wie eine digitale Postanschrift, die die Daten vom Sender zum Empfänger in die richtigen Wege leitet. Anders wie die Postanschrift, ist die IP-Adresse aber an keinen physischen Ort gebunden. Der Empfänger bzw. der Sender wird über die IP-Adresse identifiziert und hinterlässt damit eine Spur im virtuellen Raum, die kontrolliert und nachverfolgt werden kann.

Was bedeuten diese Auflösung des Hier und Jetzt für unser Dasein? Wenn wir nicht an einer bestimmten Stelle sein müssen, sondern von überall Zugriff auf die restliche Welt haben, könnte man annehmen, dass wir, mit Hilfe der Technik, überall zur selben Zeit sein können. Aber heißt das nun, dass wir selbst „virtuell“ an diese Orte, die sich irgendwo im immateriellen globalen Netz befinden, reisen? Oder holen wir uns diese Orte an

die Stelle, an der wir uns mit unserem Körper physisch befinden? Durch das Abrufen von Flugdaten am Smartphone befinden wir uns im Reisebüro, durch das Lesen von Online-Büchern in der Bibliothek, durch das Chatten mit Freunden in einem Cafe, und durch das Aufrufen örtlicher Koordinaten auf Google Earth in Australien. Aber wo befinden wir uns eigentlich wirklich? In der U-Bahn, am Weg zur Arbeit oder im Cafe mit einer Freundin? Sind wir selbst schon wie unsere Daten überall und nirgends wirklich? Serres beantwortet diese Fragen mit einer Aussage von Heidegger, die im Bezug zur „virtuellen Unsterblichkeit“ verstanden werden soll. Verwandt mit Peter Weibels Annahme, dass durch die Erweiterung des Körpers durch Techniken und der Auslagerung des Geistes, ein postbiologisches Dasein möglich gemacht wird, erörtert Heidegger im Sinne Serres: „Wenn Heidegger, der gegenwärtig in der Welt meistgelesene Philosoph, die Existenz des Menschen als Dasein bezeichnet, verweist er damit auf eine Lebens- oder Denkweise, die im Verschwinden begriffen ist. Der theologische Begriff der *ubiquitas*, der göttlichen Allgegenwart, beschreibt unsere Möglichkeiten besser als das an Gräber gemahnende „hier ruht.“ (Serres, Michel: 211) Serres bezieht sich damit auf die Prämisse „Alle Menschen überall“ und zeigt, dass es für die Menschen mit Hilfe der global vernetzten Technik zwar möglich ist, eine scheinbar, göttliche Allgegenwart zu erlangen, aber zugleich steckt darin auch ein Gedanke, der das Dasein und die körperliche Anwesenheit an einem Ort verabschiedet.

Serres erläutert abschließend, dass die Adresse immer an eine Richtung gebunden war. Die Adresse gab die korrekte Richtung an, die man einschlagen musste, um an ein Ziel zu kommen bzw. eine Nachricht an einen Bestimmungsort zu übermitteln. Diese Richtung, diese räumliche Definition, ist durch Computer und Mobiltelefon nicht mehr von Bedeutung. „Zum erstenmal in der Geschichte haben nun jedoch Mobiltelefon und der tragbare Computer die Adresse vom Ort befreit.“ (Serres, Michel: 212) Serres schreibt, dass dies eine Art Loslösen von den einzelnen Orten ist. Der Ort, wo wir uns befinden, ist ein globaler Raum.

Er stellt am Ende dieses Kapitels die Frage nach der Orientierung. Sind wir orientierungslose Umherirrende? Menschen, die ihr Smartphone benutzen, wirken in gewisser Art und Weise, als wären sie von ihrer Außenwelt abgeschieden. Paul Virilio schreibt in seinem Buch „Rasender Stillstand“ von einem Zustand der „Kokonisierung“ des Menschen. Aufgrund der Medienentwicklung müssen sich die Menschen immer weniger bewegen. Demzufolge seien wir am besten Wege, zu Invaliden zu werden, „die von einem

Stuhl am Terminal ihr Leben führen.“ (Schneider, Irmela: 34) Diese Fixierung an einem Raum und die daraus resultierende Kokonisierung lässt die Beziehung vom Menschen zu seiner Umwelt verschwinden. Virilio bezeichnet dies als eine „technische Form des Komas“. (Virilio, Paul 1992: 122) „Der Mensch wird zum Teleakteur an einem Ort, der sich allein durch seine technische Ausstattung definiert, nicht durch eine bestimmte Topographie.“ (Schneider, Irmela: 34) Virilios These daraus ist, dass sich der Körper keine Räume mehr erobert, sondern Räume erobern den Körper. Wenn damit „der Körper gemeint ist, der sich Räume erobert, der sich von einem Platz zum anderen physisch fortbewegt, dann unterscheidet sich ein solcher Körper grundlegend von jenem, den sich Räume erobern.“ (Schneider, Irmela: 34) Dies referiert auf eine Vorstellung von einem entmaterialisierten Körper. Und auch die Form des Raumes, der den Körper erobert, kann nicht als physisch, sondern muss als immateriell verstanden werden.

Dies erinnert an die These von Gaston Bachelard, der in seinem Buch „Die Poetik des Raumes“ über die Imagination von Räumen spricht und sich damit von einem euklidisch betrachteten Raumverständnis verabschiedet. Er meint damit Räume, die in der Einbildungskraft entstanden und durch Erinnerung geformt sind. Der Raum als eine „Einheit von Bild und Erinnerung, in der gemischten Funktion von Einbildungskraft und Gedächtnis.“ (Bachelard, Gaston: 41) Die von der Einbildungskraft erfassten Räume, stellt Bachelard als keine indifferenten, für sich allein stehenden Räume, die nur den geometrischen Maßeinheiten zuzurechnen sind, dar, „sondern als erlebbare Ausgedehntheiten, die nicht nur in ihrer Positivität erlebt werden.“ (Neugebauer, Christian: Abs. 1) Durch die, in Erinnerung gebrachten Bildern von Räumen, entsteht laut Bachelard ein imaginiertes Sein. „Unaufhörlich imaginiert die Einbildungskraft und bereichert sich mit neuen Bildern. Diesen Reichtum imaginierten Seins wollen wir erforschen.“ (Bachelard, Gaston: 25) Bezugnehmend auf Serres Theorie der räumlichen Konzentration, kann Bachelards Definition des Raumes, ebenfalls im Sinne einer Verdichtung gelesen werden. „Räumliche Erinnerungsbilder werden im menschlichen Inneren als räumlich verdichtete Zeitpunkte abgespeichert, die gleich wie der Aufbau eines Hauses im Geiste Gestalt annehmen.“ (Neugebauer, Christian: Abs. 2) Bachelard sieht den Raum also als verdichtete Zeit, sprich als einen Erinnerungsraum. Diese Räume haben eine zeitlose Konsistenz und „fungieren dadurch als stets gegenwärtige Erinnerungen an gewisse Seins-Erfahrungen.“ (Neugebauer, Christian: Abs. 3)

4.4. Raum und Geschwindigkeit

„Je beschleunigter die Bewegung, desto schneller vergeht die Zeit und um so bedeutungsloser wird die Umwelt. Sie wird abgelöst durch Simulation – kann demgemäß weder bedrohlich noch mitleidheischend mehr sein. Sie ist verschwunden; nicht mehr Bomberpiloten sehen, was sie tun, sondern die in der Bombe installierte Fernsehkamera.“ (Fritz J. Raddatz, DieZeit, 1991)

Welchen Einfluss hat Beschleunigung bzw. Geschwindigkeit auf unseren Körper und den uns umgebenden Raum? Wie konnte die technische Beschleunigung unserer Zeit eine angebliche Auflösung der körperlichen, materiellen Welt bewirken? Der französische Architekt und Urbanist Paul Virilio gibt dazu in seinem im Jahre 1980 erschienen Buch „Ästhetik der Geschwindigkeit“ Antworten und untersucht den Bezug zwischen Zeit, Raum und Körperlichkeit. Virilio meint, dass es durch die Geschwindigkeit zu einer Vernichtung des Raumes kommt und nimmt in seinen Theorien zur Geschwindigkeit und deren Einfluss auf die Gesellschaft eine pessimistische Haltung ein, deren Hauptangst darin besteht, dass die Existenz des Menschen durch die zunehmende technologische Beschleunigung „abgegraben“ werde.

Dieter Mersch beschreibt in seinem Kapitel „Paul Virilio und der Exzess der Geschwindigkeit“, zu finden in seinem Buch „Medientheorien zur Einführung“, welche Bedeutung Virilio der Beschleunigung bzw. der Geschwindigkeit in unserer Gesellschaft zuschreibt. Dabei meint Virilio „nicht die Beschleunigung des technisch-wissenschaftlichen Fortschritts (...), sondern im buchstäblichen Sinne die eskalierende Geschwindigkeit.“ (Mersch, Dieter: 168, 169) Somit dienen, laut Virilio, alle Medien einer Steigerung von Geschwindigkeit, vom Lasttier über Segelschiffe, von der Eisenbahn über Flugzeug, bis hin zu den elektronischen Kommunikationsmedien. Virilio nimmt in seinen Schriften eine kritische Haltung gegenüber der Technik ein und begründet dies mit dem Argument, dass sich der Mensch durch die Beschleunigung seine eigene Existenzform „abgrabe“. Die sich überschlagenden Geschwindigkeitstechnologien münden in einer Verlustgeschichte, die Zerstörung, Erstarrung und Verschwinden mit sich bringt. Hier steht Virilio in der Denktradition Martin Heideggers. In Heideggers Technikkritik „erweist sich das Technische als der letzte Sprung in den Abgrund der langen Irrtumsge-

schichte der Metaphysik, worin sich nach Heidegger der Zustand der >Seinsvergessenheit< in eine >Seinsverlassenheit< kehrt, die die restlose Verwüstung der Erde besorge.“ (Mersch, Dieter: 169) Virilio meint, dass es durch die Geschwindigkeit zu einer Vernichtung des Raumes kommt und der Mensch durch die Bewegung immer mehr den Bezug zu seiner Umwelt verliere.

Virilio sei, laut Mersch, als Raumtheoretiker zu verstehen. „Der Raum gilt ihm (Virilio) als Domäne des Menschen. Er garantiert gleichermaßen seine Lebensbedingungen und die Nähe und Gegenwärtigkeit der Welt.“ (Mersch, Dieter: 171) So versteht Virilio den Raum und den Bezug des Menschen zum Raum als lebensnotwendig und als Voraussetzung für seine/ihre Existenz.

Durch die absolute Lichtgeschwindigkeit als Grundlage elektronischer Medien, findet die Geschwindigkeit ihre abschließende Erfüllung. Daraus lässt sich schließen, dass der Raum durch die Lichtgeschwindigkeit komplett aufgelöst würde und somit keine (leibliche) Existenz mehr möglich wäre.

Der urbane Mensch sei zu einem Nomadentum verpflichtet. Er lebe stets in Bewegung, in U-Bahnen, Bussen und Autos. Ob fahrend oder wartend, er bleibt ortlos und ohne jeglichen Bezug zu seiner Umgebung. „Anwesend erweise er sich als abwesend (...)“. (Mersch, Dieter: 173) Dies führe zu einer „Deterritorialisierung“, die das Leben „entwirklicht“, (EK: 165) und schlussendlich, laut Virilio, in einer Apokalypse enden würde. Dieser Zustand beschreibt ein gegenläufigen Paradigma, das Virilios Hauptkritik darstellt: „Indem der Mensch der Technik bedarf, um seinen Lebensraum zu durchschreiten, gräbt er sich gleichzeitig seine eigene Basis ab.“ (Mersch, Dieter: 173) Einem Menschen, der ständig in Bewegung ist, fehlt jegliche Basis und somit jegliche Voraussetzung für ein Dasein bzw. für ein Sein im Sinne Heideggers. Virilio sieht Medien nicht als Fortschritt sondern als Bedrohung, welche die „vollständige Exilierung des Menschen aus den Bedingungen seines Daseins“ verheißt. (Mersch, Dieter: 176)

Die Lichtgeschwindigkeit, die der Echtzeit-Übertragung von elektronischen Informationsmedien gleicht, führe immer mehr dazu, dass Raum und Zeit auseinanderdriften. Dadurch wird aber auch die Illusion erschaffen, an mehreren Orten gleichzeitig sein zu können. Dies führt laut Virilio zu einer Zertreuung des Bewusstseins.

Die letzte apokalyptische Vision, die Virilio beschreibt, ist die „Eroberung des Körpers“. „Folgte auf die Überwindung des Raumes, durch mobile Technologien, die Auslöschung der Zeit, durch Informationstechnologie, kulminiert das Schlusskapitel der Geschich-

te, in der Tilgung des natürlichen Körpers, durch Einsetzung künstlicher Organe, gentechnische Eingriffe und direkte Implantierung von Schaltkreisen ins Gehirn.“ (Mersch, Dieter: 179) Der Mensch verwandle sich somit immer mehr in eine Maschine, in einen sogenannten Cyborg, und sein Körper wird durch „Mikromaschinen“ immer mehr durchspeist. „So wird die These vom Verlust des Raumes auf die Integrität des Leibes als letztes Refugium des Menschen appliziert.“ (Mersch, Dieter: 180)

4.5. Nähe - Ferne

In diesem Kapitel möchte ich der Frage nachgehen, ob durch die globale Vernetzung durch das Internet und der Steigerung von Geschwindigkeit der Transportmittel, vom Lasttier über Segelschiffe, von der Eisenbahn über Flugzeug, bis hin zu den elektronischen Kommunikationsmedien, der Begriff der Ferne verschwindet. Gibt es aus einer medientheoretischen Sicht noch das Prinzip einer Ferne?

Durch die möglichgemachte schnelle Überbrückung von Distanzen löst sich der Raum zwischen dem Hier und dem Dort zunehmend auf. Virilio unterscheidet grundlegend „zwischen unmittelbarer Nähe, die an die Körperbewegung gebunden ist, mechanischer Nähe, die von bestimmten Transportmitteln wie Kutsche, Auto, Flugzeug oder Lift abhängt und elektronischer Nähe, die mit Lichtgeschwindigkeit erzielt wird und in eine absolute Nähe umzuschlagen droht.“ (siehe Waldenfels, Bernhard: 76)

Laut Virilio verschwindet der Raum durch die Geschwindigkeit immer mehr und lässt somit auch Distanzen verschwinden. Der menschliche Körper bewegt sich selbst immer weniger, zugleich bewegen sich die Räume, in denen er sich befindet, immer schneller. Virilios These ist, dass der Körper keine Räume mehr erobert, sondern Räume erobern den Körper. Wenn damit „der Körper gemeint ist, der sich Räume erobert, der sich von einem Platz zum anderen physisch fortbewegt, dann unterscheidet sich ein solcher Körper grundlegend von jenem, den sich Räume erobern.“ (siehe Schneider, Irmela: 34) Durch technische Apparaturen wird es uns möglich gemacht, große Distanz in Lichtgeschwindigkeit zu überwinden. Zwar machen wir dies nur immateriell, in Form von Bild und Text, zusammengefasst in Form eines Codes, doch werden wir dort, wo auch immer unser Code hingeschickt wird, meist wahrgenommen. Und, so könnte argumentiert werden, dass wir durch das Wahrgenommen-werden, auf gewisse Art und Weise anwesend sind.

Ist es dann noch notwendig, könnte man provokant fragen, überhaupt noch wo physisch anwesend zu sein bzw. wo hinzureisen? Weibel hat darauf eine Antwort. „Wenn die Erde, die Entfernung und die Ferne so schrumpfen, dann bedarf es auch keiner Reise mehr.“ (Weibel, Peter 2005: 46) Wir wissen durch unsere technischen Möglichkeiten genau, wie es im Norden von Norwegen und im Süden vom Sudan aussieht. Wir holen uns die Orte, bzw. die Bilder der Orte, zu uns. Peter Weibel schreibt dazu radikal: „Die Menschen wollen nicht mehr reisen und wenn sie reisen, wollen sie nichts sehen, denn die Bilder reisen zu ihnen.“ (Weibel, Peter 2015: 48) Der Körper bewegt sich in der telematischen Gesellschaft nicht mehr. Mithilfe der Telemaschinen müssen wir uns selbst nicht mehr bewegen. Die Ferne wird uns nahe gebracht, „während der Körper bleibt, wo er ist.“ (Weibel, Peter 2015: 47)

Weibel unterscheidet zwischen Nah- und Ferngesellschaften. Nahgesellschaften sind frühe Gesellschaften, in denen Mobilität nicht in dem Maße vorhanden war wie in der jetzigen Ferngesellschaft. Die Überbrückung von Distanzen zwischen zwei Orten ist durch unsere Medien und Transportmittel immer schneller möglich. Die Ferngesellschaft ist also „durch die materielle und immaterielle Überwindung von Distanzen, sei es durch Automobil oder Mobilfunk“ gekennzeichnet. (Weibel, Peter 2015: 68) In den Nahgesellschaften war es nicht notwendig bzw. nicht möglich, sich von seinem Ort weit weg zu entfernen, außer durch Umstände von außen, die die Person dazu zwangen. „In der Ferngesellschaft brechen die Distanzen ein und die Ferne rückt näher, da der Grad der Mobilität zunimmt.“ (Weibel, Peter 2015: 68) Damit meint Weibel aber nicht, dass die Distanzen komplett verschwinden. Vielmehr wissen wir mittlerweile, wie wir diese besser und schneller überwinden können. Weiters beschreibt Weibel, wie es in unserer Ferngesellschaft immer mehr zu einer physischen Absenz kommt. Durch die Trennung von Bote und Botschaft wurde Kommunikation ohne physischer Anwesenheit möglich gemacht. Das Telefon gilt hierfür als Beispiel, welches die physische Präsenz der Kommunikationspartner nicht mehr voraussetzt. „Es zeichnet sich ab, dass alle lebensbereiche und Aktivitätsziele von der virtuellen Mobilität umgeformt werden.“ (Weibel, Peter 2015: 68) So entstand, durch die Technik der Transmission und der virtuellen Mobilität, die so genannte Social Media, die aus der anonymen, fremden Masse eine mit sich verlinkte und „befreundete“ Community machte.

Verbunden mit den Möglichkeiten der immateriellen Anwesenheit und den immateriellen Ortserkundungen, gibt es in unserer telematischen Gesellschaft einen zu beobacht-

baren Trend. Das Sich-Selbst-Fotografieren, ein Selfie von sich zu machen, und das an allen Orten, an denen man ist, motiviert viele, weite Wege auf sich zu nehmen. So kann dies eine Motivation sein, eine Runde spazieren zu gehen, eine Wanderung auf sich zu nehmen etc., um auf diesem Wege ein gutes Selfie von sich zu machen. Dass uns virtuelle Parallelwelten dazu bringen können, weite Reisen auf uns zu nehmen, zeigt uns das virtuelle Spiel Pokémon GO. In dem Spiel können SpielerInnen virtuelle Fantasiewesen fangen, trainieren, entwickeln und in virtuelle Kämpfe gegen andere Pokémon schicken. Dies geschieht in einer erweiterten Realität, „augmented reality“ genannt, und brachte SpielerInnen dazu, weltweit Pokémon zu jagen. Dieses Spiel stellt eine interessante Verbindung zwischen realer und virtueller Welt dar. Die SpielerInnen durchschreiten den realen Raum, die Pokémon sind aber nur über ihr Smartphone, also in einem virtuellen Raum sichtbar. Diese virtuelle Realität schafft eine Doppelsexistenz und lässt die reale mit der virtuellen Welt verschmelzen. Die SpielerInnen sind sowohl im virtuellen als auch im realen Raum aktiv.

Interessant ist in diesem Zusammenhang die von Weibel beschriebene Doppelfunktion der Medien. „Wir brauchen Technologie zum Überleben: Je enger der Raum und je größer die Bevölkerung wird, desto notwendiger wird die Überlagerung und Simulation von Räumen, Zeiten und Körpern, damit eben mehrere Objekte und Subjekte an einem Ort gleichzeitig anwesend sein können.“ (Weibel, Peter 2015: 99) Damit beschreibt Weibel einen wichtigen Aspekt, den Medien für uns Menschen haben. Mit Hilfe der Medien ist es möglich, räumliche Barrieren zu überwinden. Diese Doppelfunktion der Medien ist folgendermaßen zu verstehen: Wir brauchen die Medien einerseits, um gewisse räumliche Distanzen zu überbrücken, sprich abwesend kommunizieren zu können. Andererseits kompensieren diese Medien den Verlust an Anwesenheit, den sie selber generiert haben. „Die Technik hilft, den Mangel, der durch die Absenz entsteht, symbolisch zu füllen und psychisch zu überwinden.“ (Weibel, Peter 2015: 98) Deshalb spricht Weibel hier auch von einer Therapie- und Prothesentechnologie. Die technischen Medien vermögen es, „mit der Überwindung der Ferne auch die von ihnen verursachten psychischen Störungen zu überwinden.“ (Weibel, Peter 2015: 100)

5. VIRTUELLE RÄUME

5.1. Raumkonzepte

Die beiden SoziologInnen Martina Löw und Markus Schroer gehen in ihren Büchern „Raumsoziologie“, „Soziologie des Körpers“ und „Räume, Orte, Grenzen“ auf den Einfluss des uns umgebenden Raumes und dessen Veränderung auf den Menschen, aus soziologischer Sicht, ein. Die oft vorherrschende Selbstverständlichkeit, es gäbe keine menschliche Existenz außerhalb von Raum und Zeit, wird kritisch hinterfragt. Das Auswirken von virtuellen Räumen auf unseren Körper und unser Sein ist ebenfalls Teil der Abhandlung und wird von mir in diesem Kapitel aufgenommen. Einleitend dafür möchte ich mich den unterschiedlichen Raumkonzepten widmen, die Löw und Schroer in ihren Schriften behandeln.

Löw geht in der Einleitung ihres Buches „Raumsoziologie“ auf das oft genannte Phänomen des Auflösen des Raumes ein. Das 2001 geschriebene Buch gilt als wichtige soziologische Abhandlung von Raum und verdeutlicht, dass zu dieser Zeit ein stärkeres Interesse für Raum und Zeit zu spüren war. Löw meint, dass „die Sicherheit über den Raum in eine Krise geraten ist“ (Löw, Martina: 10), und erklärt sich dies durch das Aufkommen schneller Transporttechnologien, sekundengenaue Übertragungen von Informationen über die ganze Welt und Erfahrungen in virtuellen Räumen. Dazu gibt sie das Beispiel, wie lang ein Brief von Europa nach USA braucht, und wie schnell eine E-Mail verschickt und empfangen werden kann. Der Raum scheint, so Löw, „im Sinne eines materiellen Substrats völlig bedeutungslos zu werden.“ (Löw, Martina: 10) Dabei kommt es aber, laut Löw, nicht zu einer kompletten Auflösung des Raumes, sondern zu einer Neuorganisation des Nebeneinander. Dabei bezieht sie sich auf soziologische Raumkonzepte. Welche unterschiedliche Raumvorstellungen und -definitionen gibt es in der Soziologie? Grundsätzlich wird in vorherrschenden Theorien von absolutistischen und relativistischen Raumkonzepten ausgegangen. „Diese unterscheiden sich vor allem in der Einschätzung des Verhältnisses von Materie und Raum. Während Absolutisten einen Dualismus annehmen, d.h. es existieren ihnen zufolge Raum *und* Körper, sind relativistische Traditionen der Auffassung, dass Raum sich aus der Struktur der relativen Lagen der Körper ergibt.“ (Löw, Martina: 17) Sprich, dass Räume nicht ohne Körper existieren. Somit wird beim relativistischen Konzept davon ausgegangen, dass der Raum durch

Handlungen und der Anordnung von Körpern konstruiert wird, wobei beim absolutistischen Weltbild der Raum, wie eine Art Container, bereits vorhanden ist und mit Gegenständen, Körpern etc. befüllt wird. Der Raum besteht, laut dieser Theorie, somit auch unabhängig vom Handeln. Wenn man aber dem relativistischen Raumkonzept folgt und annimmt, dass sich der Raum aus der Anordnung der Körper ableitet, kann man weiterführend behaupten, dass Räume in einem permanenten Veränderungsprozess eingebunden sind, da sich Körper bzw. Handlungen immer in Bewegung befinden. Dies würde heißen, dass Räume nicht nur statisch, sondern auch in Bewegung sind. Der euklidische, dreidimensionale Raum, welcher das Denken und die Orientierung leitet, steht somit im Gegenteil dazu und behauptet „dass es bewegte Handlungen in einem an sich unbewegten Raum gibt.“ (Löw, Martina: 18) Das absolutistische Denken vertritt eine Alltagsvorstellung, dass Menschen „im Raum“ leben.

Welche Raumvorstellungen und -konzepte entstehen unter den Einfluss von neuen Technologien? Die Ich-Zentriertheit bzw. Auflösung der Adresse, die in dem Text von Michel Serres erwähnt wird, passt in das Bild, das die relativistische Raumauffassung beschreibt. Die Lage eines Körpers ist nicht absolut, sondern steht im Verhältnis zu seiner Umgebung. Man kann also nicht mehr sagen, dass sich ein Körper an diesem Ort befindet, sondern nur: „Er befindet sich, von jenem Körper aus gesehen, an diesem Ort.“ (von Weizsäcker, C.F. 1990: 138) Dabei ist die Relativitätstheorie Albert Einsteins maßgebend. „Für die Theorie des Raumes bedeutet die Relativitätstheorie, dass der metaphysischen Konstruktion des absoluten Raumes gänzlich die wissenschaftliche Basis entzogen wird.“ (Löw, Martina: 33) Einsteins Modell zum Raum wird als Lagerungsqualität der Körperwelt bezeichnet und besagt, dass diese Lageverhältnisse, die den Raum bilden, ständig in Bewegung sind. „Der Raum ist die Beziehungsstruktur zwischen Körpern, welche ständig in Bewegung sind. Das heißt, Raum konstituiert sich auch in der Zeit. Raum ist demnach nicht länger der starre Behälter, der unabhängig von den materiellen Verhältnissen existiert, sondern Raum und Körperwelt sind verwoben.“ (Löw, Martina: 34)

5.2. Anwesenheit in virtuellen Räumen

In welchem Raum befinde ich mich, wenn ich mit meinem Smartphone im Bus sitze und im Internet surfe? Welche Räume werden mit dem Smartphone konstruiert? Ist es möglich, an zwei Orten gleichzeitig zu sein? Der schwedische Geograf Törsten Hägerstrand beschreibt, dass das Alltagsleben und die Alltagswahrnehmung durch die Körperlichkeit des Menschen begrenzt sind. Dies verweist auf die Theorie Descartes, der die Res extensa, als eine sich ausdehnende, aber materiell begrenzte „Substanz“ beschreibt. Als solche Handlungsbegrenzungen nennt er „die Unteilbarkeit des menschlichen Körpers, die Endlichkeit der menschlichen Existenz, die Unmöglichkeit mehrere Aktivitäten gleichzeitig ausführen zu können, sowie die Tatsache, dass nicht zwei menschliche Körper gleichzeitig den gleichen Ort einnehmen können.“ (Löw, Martina: 39) Die Frage stellt sich, ob diese Grenzen der Körperlichkeit/ der res extensa, durch die möglichen technologischen Ausdehnungen unserer Körper und Sinne, aufgelöst worden sind? Virtuelle Welten ermöglichen neue Formen der Anwesenheit und Räumlichkeit und definieren somit neue Handlungsbegrenzungen.

Das Internet stellt an sich einen eigenen Raum dar. Die Verbindung zwischen diesem virtuellen Raum und dem realen Raum bildet, laut Löw, nicht die Technik, sondern der Körper. Beim Benutzen einer Oculus Rift Brille, zum Beispiel, bewegt sich der/die SpielerIn im realen Raum und die Bewegungen des/der SpielerIn sind in eben diesem von den umliegenden Menschen sichtbar. Zugleich bewegt er oder sie sich auch im virtuellen Raum. Durch das Aufsetzen der Brille „verschwindet die Alltagswelt mit ihren Geräuschen und sichtbaren Elementen. Nur Gerüche dringen in die virtuelle Welt ein.“ (Löw, Martina: 97) Diese Raumerfahrungen lassen sich eher mit dem relativistischen als mit dem absolutistischen Raumkonzept erklären. Gleichzeitige Bewegungen an zwei Orten und gleichzeitige Aktivitäten an zwei Orten werden durch Virtualität möglich gemacht. „Die kulturell tradierte Vorstellung >im Raum leben<, die durch das euklidische Denken, wie es in Schulen vermittelt wird, gestützt wird, wird insofern irritiert, als die Räume im Cyberspace erstens nicht mehr als materielle erlebt werden und zweitens die Kontinuität des Raums in Frage stellen.“ (Löw, Martina: 100-101) Viel eher sind es sich überlappende, uneinheitliche, vernetzte, vielfältige, sich bewegende, immaterielle Räume, die durch Virtualität erfahrbar gemacht werden.

Markus Schroer schreibt in seinem Buch „Räume, Orte, Grenzen“ aus dem Jahre 2006

über virtuelle Räume und geht auf die Grenze zwischen realer und virtueller Welt ein. Er beschreibt, dass durch das Ziehen dieser Grenze, in gewisser Weise, eine zweite Gesellschaft entstanden ist. Es fand eine Art Verdoppelung unserer Welt statt. „Alles was es bisher gab, wurde durch den Zusatz >virtuell< verdoppelt. Von virtuellen Erlebnissen und Erfahrungen in virtuellen Welten ist ebenso die Rede wie von der Entstehung einer virtuellen Wirtschaft, von virtuellen Unternehmen, virtuellen Gemeinschaften, virtuellen Städten und virtuellen Räumen.“ (Schroer, Markus: 252) Damit wurde aber nicht das Ziel verfolgt, meint Schroer, eine Parallelwelt zu erschaffen, sondern eine Welt, die besser als die bisherige ist, eine so genannte utopische Gegenwelt, entstehen zu lassen. Nun aber ist es, laut Schroer, so, dass sich die virtuelle Welt immer mehr der realen Welt annähert und dieser immer mehr gleicht. Dies kann unterschiedlich interpretiert werde: „Einerseits könnte sich die Unterscheidung von real und virtuell in der Weise auflösen, dass wir es mit einer vollständigen Virtualisierung des Realen zu tun haben. Andererseits aber könnte es sich auch um eine vollständige Kolonialisierung des Virtuellen durch das Reale handeln.“ (Schroer, Markus: 253) Interessant dabei ist der Aspekt, dass zwei Welten parallel bestehen können und die Frage, wo sich die Schnittstelle dieser zwei Welten befindet. Wie schafft es ein Mensch in zwei Welten bzw. Räumen gleichzeitig anwesend zu sein?

Kann man den virtuellen Raum überhaupt als Raum, im klassischen Sinne, definieren? Stefan Münker, Medienwissenschaftler und Publizist, meint dazu: „In ständiger Veränderung, Entwicklung und Erweiterung, ohne feste Basis oder konstante Grenzen erfüllt der Cyberspace dabei im Grunde keines der Kriterien, die ihn als einen Raum - im Sinne einer klar bestimmten lokalen Struktur, eines stabilen Ortes - zu benennen rechtfertigte.“ (Münker, Stefan: 123) Auch Hans Geser, Soziologe, ist der Meinung, dass es „prinzipiell verfehlt (sei), die digitale Welt der Computernetze in Metaphern des Raumes zu konzeptualisieren.“ (Geser, Hans: 204) Die beiden Autoren dieser Aussagen beziehen sich auf ein euklidisches, absolutistisches Raumbild, in dem ein Raum durch seine Begrenzungen und seine Einteilung in oben und unten, links und rechts, definiert wird. Schroer meint dazu: „Die beiden Aussagen unterstreichen, wie langwierig sich der Abschied von einem substanzialistischen Raumbegriff gestaltet, obwohl der Grundstein für ein relationales Raumverständnis spätestens mit Einsteins Relativitätstheorie gelegt worden ist.“ (Schroer, Markus: 258)

Aber nochmal zu der Frage: Wie schafft es ein Mensch in zwei Welten bzw. Räumen

gleichzeitig anwesend zu sein? Schroer schreibt, dass das Erleben des virtuellen Raumes keineswegs als rein imaginär verstanden werden darf. „Keineswegs nur träumt sich eine Person an einen anderen Ort. Vielmehr ist sie in gewisser Weise wirklich woanders, während sie doch zugleich auch hier ist, fast schon im Sinne einer Bilokalität.“ (Schroer, Markus: 263) Margaret Wertheim, Wissenschaftsjournalistin, beschreibt dieses Phänomen wie folgt: „In ganz grundlegende Weise ist der Cyberspace ein anderer Ort. Wenn ich im Internet unterwegs bin, kann mein „Standort“ nicht mehr nur im rein physikalischen Raum ausgemacht werden. (...) Wenn ich in den Cyberspace „gehe“, bleibt mein Körper auf dem Stuhl sitzen, aber „ich“ - oder doch ein Aspekt von mir - bin in einen anderen Zusammenhang versetzt, der während dieser Zeit, das spüre ich genau, seine eigene Logik und Geographie hat. Natürlich ist das eine andere Art von Geographie als die, die ich in der physikalischen Welt erfahre, aber sie ist nicht weniger wirklich, nur weil sie nicht materiell ist.“ (Wertheim, Margaret: 252)

Der Begriff „Standort“ ist in diesem Zusammenhang interessant, da dieser beschreibt, dass man mit beiden Beinen an einem physischen Ort steht bzw. sich an einem Ort befindet, an dem die Schwerkraft wirkt und uns stehen lässt. Diese physikalischen Gesetze wirken im virtuellen Raum nicht mehr. Der virtuelle Raum kann daher eher als Meer beschrieben werden, durch dessen Daten wir „surfen“ können. Der reale Raum kann dementsprechend eher als festes Land, das physikalisch begrenzt ist, gesehen werden. Das Surfen stellt, in diesem Zusammenhang, eine individualisierte Form des Segelns dar und gilt, laut Schroer, als fortgeschrittene Weise der Fortbewegung auf der Wasseroberfläche. „Niemand ist meines Wissens auf die Idee gekommen, davon zu sprechen, dass das Datenmeer rudern durchquert werden könnte. Das Surfen entspricht der beinahe mühe- und schwerelosen Art der Fortbewegung im Datenmeer offenbar besser als das körperlich anstrengende und schweißtreibende Rudern.“ (Schroer, Markus: 258) Eine weitere Verbindung zur Metapher des Meeres stellt der scheinbar unendliche Raum des Cyberspace dar. Ähnlich wie das weite Meer zu Zeiten der Entdeckerreisen, bietet auch der Cyberspace unendliche und zu erkundbare Welten.

Zurück zu der Thematik der gleichzeitigen Anwesenheit des Körpers im realen und virtuellen Raum. Auch Schroer schreibt, wie Löw, dass der Körper als Schnittstelle zwischen realer und virtueller Welt verstanden werden kann. „Er (der Körper) hängt gleichsam mit einem Teil im Netz, während der andere auf einem Stuhl sitzt. Er bewegt sich

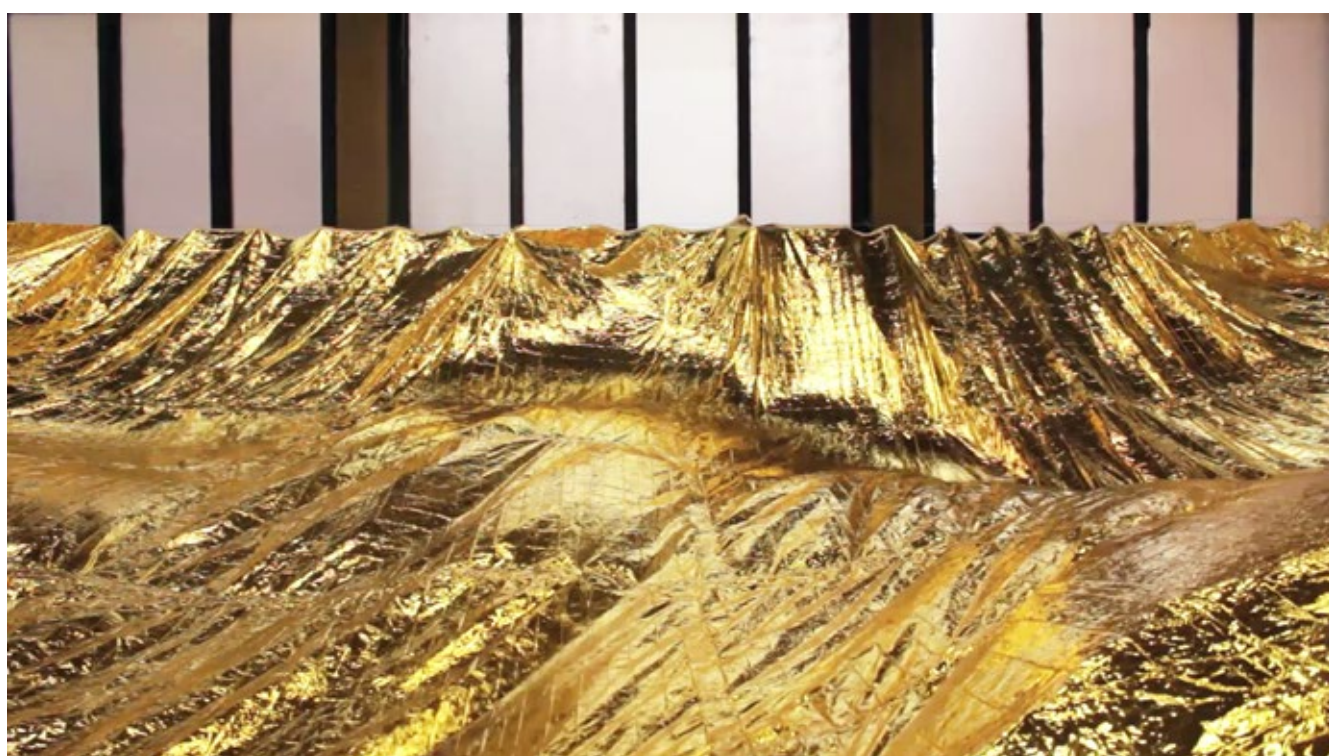


Abb. 7

imaginär durch die Orte des Netzes und wird an seine Existenz außerhalb des Netzes erinnert, weil plötzlich jemand zur Tür hereinkommt, sein Ohr juckt oder der Rücken schmerzt.“ (Schroer, Markus: 270) Schroer meint weiters, dass der reale Raum nicht komplett durch den virtuellen Raum ersetzt werden wird. „Vor Ort“ zu sein scheint ihm nach wie vor von Bedeutung. Die Möglichkeit, sich jeden beliebigen Ort auf den Bildschirm zu holen, bewirkt nicht, dass wir diesen Ort in real nicht mehr aufsuchen wollen. „Was sich allerdings ändert, ist die Art und Weise der Wahrnehmung von Räumen, die vor der leibhaftigen Erkundung bereits virtuell besucht werden konnten. Die Realwelt wird stärker daraufhin befragt, ob sie in der Lage ist, die Versprechen einzulösen, die die virtuelle Welt gemacht hat.“ (Schroer, Markus: 271) Damit meint Schroer, dass die virtuelle Welt keine Alternative zur realen Welt darstellen kann. Es findet mehr eine Wiederholung der realen in der virtuellen Welt statt. „Allem Anschein nach wandert die materielle Realität zunehmend in die virtuelle des Netzes ein.“ (Schroer, Markus: 271) Damit scheint der Unterschied dieser beiden Welten immer mehr zu kippen. Aber nicht nur das Reale wirkt auf das Virtuelle, sondern auch umgekehrt. Die Eigenschaften des Internet, finden sich nach und nach in unterschiedlichen Bereichen unseres Lebens, wie der Architektur oder der Art und Weise, wie wir Nachrichten lesen. „Wohin wir auch schauen, wir scheinen es mit einer weit reichenden Flexibilisierung und Verflüssigung des ehemals Unbeweglichen und Starren zu tun zu haben.“ (Schroer, Markus: 272)

Schroer spricht von „einer permanenten Bewegung von Entgrenzung und Begrenzung, von Grenzbau und Grenzabbau, von Enträumlichung und Verräumlichung“. (Schroer, Markus: 274) Dabei ist entscheidend, dass sich das eine gegen das andere nicht auszustechen versucht, sprich das Reale und das Virtuelle nicht in Konkurrenz zueinander stehen, sondern gleichzeitig und nebeneinander existieren. Es gibt keine ultimative Unterscheidung mehr zwischen fest und flüssig, wenn wir den Vergleich zwischen Land und Meer herbeiziehen. „Und es existieren eben nicht nur reale und virtuelle Räume nebeneinander, sondern auch innerhalb dieser Räume existieren jeweils zahlreiche andere nebeneinander, die die Grenze von virtuell und real in vielfältiger Weise überlagern.“ (Schroer, Markus: 274) Schroer beschreibt diese Räume, hybride Räume, mit Grenzen, die nicht mehr an einen Ort unverrückbar vorzufinden sind.

„Das Internet ist keine homogene Entität, sondern ein Medium, das unterschiedliche Formen technischer und programmatischer Natur hervorbringt.“ (Funken, Christiane: 217) Christiane Funken beschreibt, in ihrem Text „Der Körper im Internet“ das Internet

nicht als eigenständige Sphäre oder Parallelgesellschaft, sondern viel mehr als Kommunikationsmedium. Dieses neue Medium hat immer mehr und mehr dazu geführt, dass die direkte, interaktive Kommunikation vom Medium Körper getrennt wurde. „Erstmals kann Interaktion körperlos und ohne Raum- und Zeitbezug erfolgen.“ (Funken, Christiane: 217) Funken geht in ihrem Text, erschienen in „Soziologie des Körpers“ von Markus Schroer, auf das Thema Körper im Internet aus soziologischer Sicht ein. Sie unterteilt dabei zwei Gruppen. Zum einen die Gruppe, die den digitalen Körper als Übersetzung des Fleischlichen in einen kontrollierbaren Code auffassen. Und zum anderen die Gruppe, für die sich mit dem Internet ein universales Kommunikationsmedium erschließt, „das textuelle und grafisch generierbare Körperkonstruktionen ermöglicht, die vor allem aus medientheoretischer Sicht untersucht werden.“ (Funken, Christiane: 218) Im Gegensatz zu vielen Annahmen, dass durch die mediale Virtualisierung der Körper überflüssig gemacht werden würde, kann durch die „elektronischen Medien eine Selbstvergewisserung der eigenen leibsinlichen Befindlichkeit erfolgen.“ (Funken, Christiane: 219) Der Körper erfährt eine erstaunliche Aufmerksamkeit, wenn es um digitale Prozesse geht. Wichtig dabei ist der von Helmuth Plessner, deutscher Philosoph und Soziologe, ausgearbeitete Doppelaspekt des menschlichen Organismus. Und zwar beschreibt dieser die zwei Perspektiven „Leib sein“ und „Körper haben“. „Der menschliche Organismus ist Raum einer Befindlichkeit (Selbstverhältnis) und zugleich Objekt, das quasi von außen betrachtet werden kann.“ (Funken, Christiane: 219) Dies ist vor allem bei der „Kameraführung“ bzw. Perspektive in Computerspielen erkennbar. Die „subjektive Kamera“ ermöglicht ein reales körperliches Erfahren, indem wir aus der Perspektive des eigenen Körpers gewissermaßen selber durch die simulierten Welten gehen. Die oft zu sehende Hand, zum Beispiel in Ego-Shooter-Spielen, wird wie eine Verlängerung der eigenen empfunden. Beim Benützen einer virtuellen Brille, wie der Oculus Rift, befindet sich ebenfalls mein ganzer Körper in der virtuellen Welt und ich kann diesen zum Beispiel in einem virtuellen Spiegel erkennen. „Durch die interaktive Kopplung von Mensch und Maschine wird in einer sogenannten dialogischen Struktur und in einer durch wachsende Rechen- und Speicherkapazitäten bedingten Verkürzung der Zeitspanne zwischen Input und Output das artifizielle >time relay< der menschlichen Wahrnehmung angenähert.“ (Büscher, Barbara 2001: 90) Das interaktive System „the nervous system“ des Künstler David Rokeby aus dem Jahre 1983 stellt dieses Prinzip des „time relay“ dar. Körperbewegungen, die mit einer Videokamera aufge-

zeichnet wurden, wurden synchron in Klang und Musik übersetzt. Wenn man nun einer Stunde lang diesem direkten Feedback ausgesetzt ist, verstärkt dies das Gefühl, mit der Umgebung verbunden zu sein. „Dieses übergangslose Erleben mag dadurch hervorgerufen werden, dass unser Bewusstsein hinter unseren Aktionen bis zu einer Zehntelsekunde zurückbleibt - solange nämlich benötigen wir, bis wir uns dessen, was wir tun, bewusst sind.“ (Funken, Christiane: 221) Wenn die Aktionen im interaktiven System nun ebenfalls zeitlich etwas hinterherhinken, werden die Vorgänge im System und seine Reaktionen von den SpielerInnen in derselben Weise erfahren, in der sie ihren Körper erfahren. „Das interaktive System wird in unser propriozeptives System integriert. Das heißt, es gelangt in dasselbe Sinneswahrnehmungssystem, das unser Körpergefühl definiert und die relative Position von Armen und Beinen zu unserem >Bewusstseinspunkt< herstellt.“ (Rokeby, David 2001: 71)

Dieser von Rokeby beschriebene Zustand, „in dem die Trennung zwischen dem eigenen Körper und der Außenwelt (scheinbar) abhanden kommt, charakterisiert treffend den sogenannten >Flow<, der sich auch bei schnellen Computerspielen wie >Ego Shooter< einstellen kann.“ (Funken, Christiane: 221) Die User erkennen kaum einen Unterschied zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion. Handlung und Bewusstsein verschmelzen somit. Der User konzentriert sich voll und ganz auf seine Handlungen, und ist sich deren bewusst, aber nicht jedoch seiner selbst. „Die gesamte Aufmerksamkeit wird auf ein begrenztes Stimulationsfeld zentriert, während gleichzeitig das Gefühl vorherrscht, dieses vollständig zu kontrollieren.“ (Funken, Christiane: 222)

Generell kann man sagen, dass die Umwelt von allen unseren Sinnen wahrgenommen wird und die damit einhergehenden sozialen Interaktionen mit allen Sinnen stattfinden - ebenfalls geltend für den virtuellen Raum. Funken argumentiert, dass durch die digitalen Medien nicht notwendigerweise eine Veränderung der Wahrnehmung einhergeht. Dafür zieht er Beispiele von Phobien heran. Phobien, wie Höhen- oder Platzangst, können nicht nur durch virtuelle Installationen hervorgerufen, sondern damit auch therapiert werden. Und zwar nicht deshalb, weil Abbildungen von tiefen Schluchten oder engen Räumen sichtbar sind, sondern weil durch die „Übersetzung von physischen Bewegungen in Bewegungen des semiotischen Körpers (...), beide wie durch eine Nabelschnur verbunden sind. Der physische Leib bleibt dabei die Bedingung der Möglichkeit, dass der virtuelle Körper agieren kann.“ (Krämer, Sybille: 471f.) Krämer stellt sich gegen

die Annahme des Verlustes des Körperlichen durch digitale Medien und argumentiert, dass der wirkliche Körper mit all seinen Sinnen in der Virtualität gespiegelt wird, um dort in Form einer Datenstruktur in Interaktion mit anderen symbolischen Objekten zu treten. „Denn der Körper erlangt in den virtuellen Welten eine doppelte Gestalt. Zum einen ist er - weit deutlicher als in anderen gesellschaftlichen Bereichen (z.B. den ausdifferenzierten Funktionssystemen) - Objekt kultureller Formungen, und zum anderen wird er zur Quelle von Erfahrungen, deren technische Voraussetzung und Vermittlungen unkenntlich geworden sind.“ (Funken, Christiane: 237)

5.3. Himmel versus Cyberspace

In dem Buch „Die Himmelstür zum Cyberspace - Von Dante zum Internet“ von Margaret Wertheim wird der Versuch aufgestellt, die religiöse Vorstellung des Himmels mit der Definition des Internet, zu vergleichen. Beide Orte setzen eine Körperlosigkeit voraus. „Genau so wie die Christen versprechen sie (die Werber für den Cyberspace) einen transzendenten Zufluchtsort - eine utopische Stätte der Gleichheit, Freundschaft und Macht.“ (Wertheim, Margaret: 6) Dabei ist es Margaret Wertheim kein Anliegen, den Cyberspace als religiöse Konstruktion darzustellen, sondern den neuen digitalen Bereich als Versuch zu verstehen, „einen technologischen Ersatz für den christlichen Himmelsraum zu konstruieren.“ (Wertheim, Margaret: 6) Dabei geht es vorwiegend um die Vorstellung eines entkörperlichten Paradieses, in dem unsere Seelen „von den Schwächen des Fleisches befreit sein würden.“ (Wertheim, Margaret: 6) Die Möglichkeiten, die uns der Cyberspace bietet, lassen sich vergleichen mit den Freiheiten, die das Paradies ermöglicht. Michael Benedikt, Herausgeber der Essaysammlung „Cyberspace: First Steps“ geht sogar einen Schritt weiter, und schreibt dem Internet noch zusätzliche Freiheiten zu. „Wenn wir nur könnten, würden wir über die Erde reisen und nie von zu Hause fortgehen; wir würden Siege ohne Risiken feiern, vom Baum der Erkenntnis essen und nicht bestraft werden, täglichen Umgang mit Engeln pflegen, jetzt in den Himmel kommen und nicht sterben.“ (Benedikt, Michael: 14) Damit deutet er an, dass der Cyberspace dies alles ermöglichen könnte. Das Internet schafft, laut diesen Theorien, die Voraussetzung für ein Leben ohne Körper, in dem Unsterblichkeit erreicht werden könne. Sogar die Möglichkeit der Auferstehung fasst er ins Auge. Computer sollen, in Form von Simulationen, verstorbene Menschen zum Leben erwecken können. Somit

könnte man auch ohne lebendigen Körper auf der Erde bzw. im Internet weiterexistieren. Woher kommt diese Wende zu einem neuen Paradies?

Das Anlehnen an Mystik und Prophezeiungen, wie die Vorstellung vom ewigen Leben in einem himmlischen Paradies, wie es zum Beispiel das Christentum in seinen Anfängen propagiert hat, findet vor allem in solchen Gesellschaften Anklang, in denen ein Zerfall des zivilen, sozialen, kulturellen Lebens spürbar ist. So war es kein Zufall, dass die AnhängerInnen von Jesus von Nazareth so viele spirituell verarmte RömerInnen in der Zeit, als der Untergang Roms nahte, für sich gewinnen konnten. Diesen Zustand kann man, aus pessimistischer Perspektive, auch in unserer Gesellschaft erkennen. „Wie die späten Römer leben wir in einer Zeit, die durch Ungleichheit, Korruption und Zersplitterung gekennzeichnet ist. Auch unsere Gesellschaft scheint ihren Höhepunkt hinter sich zu haben, sie wird nicht mehr durch den festen Glauben an sich selbst getragen und ist sich ihrer Ziele nicht mehr sicher.“ (Wertheim, Margaret: 12) Die erlösenden Möglichkeiten, die das Konzept des Himmels damals bot, wird nun vom Cyberspace abgelöst und von der Gesellschaft angenommen. Der religiöse Reiz liegt, so Wertheim, in eben diesem Paradoxon: „Wir haben hier eine neue Verpackung des alten Gedankens vom Himmel, aber in einem säkularen, technologisch akzeptierten Format. Das vollkommene Reich wartete auf uns, heißt es, nicht hinter der Himmelstür, sondern jenseits der Netz-Zugänge.“ (Wertheim, Margaret: 13)

Sind die anfänglichen Euphorien, dass das Internet zur Befreiung des Körpers führt, sprich alle „Sünden“ des Fleisches, Ballast der Körperlichkeiten, wie Speck, Runzeln, graue Haare, Akne etc., die im Internet nicht zu sehen sind, vergangen? Wenn man die starke Betonung des Aussehens und Idealisierung der eigenen Bilder in den SocialMedia betrachtet, könnte man zu diesem Entschluss kommen. Mehr dazu im Kapitel „Einfluss der digitalen Fotografie“.

In Margaret Wertheims Buch wird die Geschichte der abendländischen Konzeption des Raums vom Mittelalter bis zum digitalen Zeitalter bearbeitet und dargestellt. „Eine Schlüsselstellung hat bei dieser Geschichte der Übergang von einer dualistischen Kosmologie, die sowohl Körper-Raum als auch Seelen-Raum umfasste - also einen physikalischen Raum der Materie und einen immateriellen Raum des Geistes -, zu einer rein monoistischen Kosmologie, die eine rein physikalische Anschauung zur Folge hatte.“ (Wertheim, Margaret: 30) Ebenfalls wird in ihrem Buch der im oder durch den Cyber-

space entstehende Raum behandelt. Interessant ist dabei der Bezug des Körpers und seiner An- bzw. Abwesenheit in der jeweiligen Raumauffassung. Beginnend im Mittelalter, wo der physikalische Raum des Körpers und der immaterielle Raum der Seele ein „integrales Ganzes“ bildeten, werden anschließend relativistisch und physikalische Raumkonzepte dargelegt, um schlussendlich den Fokus auf den Hyper- und Cyberspace zu lenken.

Die Göttliche Komödie von Dante Alighieri ist eine Erläuterung des mittelalterlichen Kosmos. Dabei stellt die Reise Dantes nicht nur eine Reise durch den physikalischen Raum dar, sondern auch eine durch den spirituellen Raum, weshalb Wertheim in diesem ersten Kapitel den Begriff des Seelenraums einführt. Dante stellt sich selbst, am Ende seines Berichtes die Frage, ob er in seinem Körper oder außerhalb seines Leibes unterwegs gewesen war. „Die Unsicherheit ergibt sich aus einem Grundzug des mittelalterlichen Weltbildes. In diesem dualistischen System spiegeln Körper-Raum und Seelen-Raum einander. Dante reist eigentlich sowohl mit als auch ohne seinen Körper.“ (Wertheim, Margaret: 37) Dies stellt einen wesentlichen Unterschied zwischen mittelalterlichen und neuzeitlichen Weltbild dar. Wo die zeitgemäße, westliche Auffassung rein den Körper und damit nur den Raum der Lebenden sieht, schließt das christliche Weltbild auch das Reich der Toten mit ein, sprich einen Raum, der allein in der Vorstellung besteht.

Diese Auffassung eines spirituellen, immateriellen Raumes wurde in der Renaissance immer mehr von einem physikalischen, geometrischen Raum ersetzt. Interessant sind dabei die Beispiele aus der bildenden Kunst, die Wertheim anführt, um diesen Paradigmenwechsel zu erläutern. Waren die mittelalterlichen Figuren „schwebend“ im Raum dargestellt, ohne Bezug zum Umfeld, wurde in der Renaissance der Mensch immer mehr ins Zentrum gelenkt. „Das physikalische Sehen hatte das >spirituelle Sehen< als Ideal der Darstellung verdrängt: Das Auge des physischen Körpers hatte das >innere Auge< der christlichen Seele als wichtiges künstlerisches >Sehorgan< ersetzt. Ein Bild wurde nicht mehr deshalb geschätzt, weil es eine unsichtbare spirituelle Ordnung evozierte, sondern wurde danach beurteilt, wie genau der Maler die physikalische Welt simuliert.“ (Wertheim, Margaret: 114)

Interessant dabei ist, vor allem im Bezug zu dem Thema dieser Arbeit, die Relation des Beobachters/der Beobachterin zu dem Bild bzw. zu der dargestellten virtuellen Wirklichkeit. Aus welcher Perspektive wird das Bild/das Umfeld beobachtet? Im Bezug zur

Anwesenheit einer Person, die sich sowohl an einem physischen Ort als auch zeitgleich an einem virtuellen Ort befindet, ist der räumliche Bezug zu diesem, nennen wir es, virtuellen Bild, bedeutend. So wurde in der Renaissance der Körper des Betrachters/der Betrachterin mit Hilfe der Perspektive immer mehr in die bildliche Darstellung miteinbezogen. „Entscheidend ist dabei nicht so sehr der virtuelle Raum des Bildes (...), sondern die Beziehung dieses Bildes zum physikalischen Raum des Betrachters.“ (Wertheim, Margaret: 115) Ausschlaggebend dafür ist, dass ein perspektivisch gemaltes Bild immer von einem Standpunkt aus gemalt wurde und von diesem Standpunkt aus auch betrachtet werden sollte. Der Standpunkt bekommt hier eine wichtige Bedeutung. Das heißt, so Wertheim, dass die Wahrnehmung eines perspektivischen Bildes immer auf die „Anwesenheit eines physikalischen festgelegten, körperlichen Individuums“ (Rotman, Brian: 19) - gegründet ist - eines konkreten physischen Körpers in einem konkreten physikalischen Raum. „Da die Perspektive die Position des sehenden Körpers enthält, verbindet sie ganz formell den virtuellen Raum des Bildes mit dem physikalischen Raum des Betrachters.“ (Wertheim, Margaret: 117) Der Körper stellt hierbei wieder das Bindeglied zwischen realer und virtueller Welt dar siehe Löw und Schöcker. „Frühmittelalterliche und byzantinische Bilder konnten alles in allem aus jeder Position angesehen werden. Bei ihren nebulösen Hintergründen und dem Mangel an Tiefe hatten sie keinen eindeutigen >Standpunkt<. Als Visionen des >inneren Auges< enthielten sie keine Beziehung zum physikalischen Raum und forderten auch nichts dergleichen vom Betrachter. Die Perspektive andererseits verlangt unsere Rezeption von einem bestimmten physikalischen Ort aus.“ (Wertheim, Margaret: 117) Durch diese Illusion einer virtuellen Welt hatte man als Betrachter das Gefühl, „wirklich da“ zu sein, so Wertheim. Und durch das zusätzliche Miteinbeziehen des Betrachters in das perspektivische Bild, wurde dieses „Präsent-fühlen“ des Betrachters umso mehr verstärkt. „Bezüglich der Geschichte des Raums hatte der physikalisch bestimmte >Standpunkt<, festgelegt durch die Linearperspektive, die Wirkung, sowohl den Künstler als auch den Betrachter eines Bildes sich bewußt werden zu lassen, wo im physikalischen Raum sie *selbst* sich befanden.“ (Wertheim, Margaret: 119)

Die MalerInnen der Renaissance spielten mit diesen Möglichkeiten und setzten in manchen Bildern, wie im Abendmahl von Leonardo da Vinci, den Augpunkt bewusst getrennt vom physikalischen Ort des Betrachters. Im Abendmahl befindet sich der Augpunkt drei Meter über den Fußboden, der Betrachter müsste auf einer Leiter stehen um

die technisch korrekte Position zu erlangen. Wertheim bemerkt, dass diese Bilder eine Art Loslösung vom Körper bewirken. Wenn wir ein Bild von einer anderen Position als vom Augpunkt aus betrachten, schaffen wir es, uns innerlich automatisch darauf einzustellen, das Bild im Geist von der Position des Augpunktes aus zu sehen. „Es ist als hätte das Denken ein >virtuelles Auge<, das unabhängig vom physischen Auge durch den Raum streifen könnte.“ (Wertheim, Margaret: 121) Viele RenaissancemalerInnen waren sich dieser Wirkung bewusst, und wollten mit der Trennung des „virtuellen Auges“ vom physischen Auge eine mystische Loslösung des Körpers bewirken. „Während also die perspektivische Malerei damit begonnen hatte, einen körperlichen >Standpunkt< einzuschließen, wurde sie schließlich wieder zum Mittel, mit dem der Betrachter von seinem Körper distanziert wurde.“ (Wertheim, Margaret: 121) Dieser „virtuelle Blick“ und die Entfernung des „Standpunktes“ vom physischen Auge des Körpers waren wichtig für die neuzeitlich wissenschaftliche Konzeption von Raum. Der freischwebende „virtuelle Blick“, der durch den Raum wandert, war für Galileo und Descartes, als sie im 17. Jahrhundert ihr neues Weltbild formulierten, voraussetzend. Der Weltraum, da körperlich nur bedingt erfahrbar, ist ein Raum, den wir im Allgemeinen nur durch „virtuelle Augen“ kennen. Hier schlägt Wertheim die Brücke zum virtuellen Raum. „In dieser Hinsicht entspricht unser Wissen vom >Weltraum< unserem Wissen vom Cyberspace, denn auch *der* ist ein Raum, den wir nicht körperlich erfahren. Sowohl der Weltraum als auch der Cyberspace sind *vermittelte* Räume, die wir durch einen technologischen Filter sehen.“ (Wertheim, Margaret: 154) Der Körper bleibt als Verbindungsglied zwischen realer und virtueller Welt, laut Wertheim, stets von Bedeutung. Wir haben ein materielles Reich, wie es die Wissenschaft beschreibt, und ein immaterielles Reich, das „wie eine andere Ebene der Wirklichkeit funktioniert.“ (Wertheim, Margaret: 250) Diese Verbindungen, kennen wir aus dem Mittelalter, mit seinem existierenden realen Raum und dem Seelen-Raum. Der Cyberspace lässt sich ohne unsere Sinnesorgane nicht erfassen, und setzt, laut Wertheim, den Körper voraus. „(...) durch die Augen, die auf den Bildschirm schauen oder auf die stereoskopischen Projektionen der VR-Headsets, durch die Hände, die auf der Tastatur die Befehle eingeben und die Joysticks kontrollieren; durch die Ohren, die die Tondateien hören.“ (Wertheim, Margaret: 250-251) Der physikalische Raum und der Cyberraum sind folgedessen nie vollkommen voneinander getrennt. Was heißt das aber für unsere körperliche Anwesenheit? Bin ich halb im physikalischen Raum und halb im virtuellen Raum anwesend? Wertheim beschreibt den Cyberspace

als grundlegend *anderen* Ort. „Wenn ich im Internet unterwegs bin, kann mein >Standort< nicht mehr nur im rein physikalischen Raum ausgemacht werden. Wo genau ich bin, wenn ich in den Cyberspace eindringe, ist eine Frage, die erst noch zu beantworten wäre, aber jedenfalls kann meine Position nicht auf einen mathematischen Ort im euklidischen oder relativistischen Raum festgelegt werden (...).“ (Wertheim, Margaret: 251) Somit werden die Fragen zur Anwesenheit bei Wertheim erstmals nicht beantwortet. Gleich bleibt der Wissensstand, dass der virtuelle Raum kein euklidisch konstanter Raum ist, der auf einer Landkarte sichtbar gemacht werden könnte. Man ist dazu geneigt, den virtuellen Raum nicht als eigentlichen Raum zu definieren, da dieser nicht materiell ist. Wertheim spricht dazu vehement dagegen: „Dass etwas nicht materiell ist, heißt nicht, dass es nicht wirklich ist.“ Der Cyberspace hat eine eigene Art von Geographie, die nicht, wie wir sie bisher kennen, materiell ist, sondern immateriell. „Wenn ich in den Cyberspace >gehe<, bleibt mein Körper auf dem Stuhl sitzen, aber >ich< - oder doch ein Aspekt von mir - bin in einem anderen Zusammenhang versetzt, der während dieser Zeit, das spürte ich genau, seine eigene Logik und Geographie hat.“ (Wertheim, Margaret: 252) Die Körper in der realen Welt können als Hüllen verstanden werden, während unser Geist und unsere Sinne im Körper unserer virtuell konstruierten Person agieren.

Der virtuelle Raum bietet selbst keine körperlichen Begrenzungen. So können wir im Cyberspace nicht nur eine Person sein, sondern gleich ein Dutzend. In „Leben im Netz“ von Sherry Turkle wird die Einheit des Ich als eine altmodische Fiktion unseres Zeitalters dargestellt. Im Cyberspace besteht die Möglichkeit, unser Selbst in eine radikale Vielfalt aufzuspalten. Turkle zieht, um dieses Phänomen des „multiplen Selbst“ zu erklären, das Computerkonzept der „Windows“ („Fenster“) herbei. Durch das parallele Arbeiten am Computer an mehreren Fenstern entsteht ein Multitasking, das uns unterschiedliche Arbeiten machen und unterschiedliche Rollen einnehmen lässt. Dazu ein längerer Absatz von Turkle:

„Das Selbst spielt nicht mehr bloß verschiedene Rollen in verschiedenen Kontexten zu verschiedenen Zeitpunkten, etwa bei einer Frau, die sich beim Aufwachen als Geliebte, bei der Zubereitung des Frühstücks als Mutter und bei der Fahrt zur Arbeit als Anwältin erlebt. Die Fenster nötigen uns vielmehr die Lebenspraxis eines dezentrierten Selbst auf, das in vielen Welten existiert und viele Rollen gleichzeitig spielt. In traditionellen Theaterstücken und Rollenspielen, die im physischen Raum stattfinden, schlüpft man in eine bestimmte Rolle, die man gewöhnlich bis

zum Ende des Spiels beibehält. >MUDS< (Ein Rollenspiel am Computer, bei dem sich mehrere SpielerInnen einloggen können) hingegen eröffnen den Zugang zu parallelen Identitäten und parallelen Lebenswelten. Die Erfahrung dieses Parallelismus bestärkt einen darin, das Leben >on-screen< und >off-screen< in erstaunlichem Maße gleich zu behandeln. Erfahrungen im Internet erweitern die metaphorische Bedeutung der Fenster - nunmehr kann RL (Real life) selbst (wie einer ihrer Befragten bemerkt) zu >einem Fenster unter vielen< werden.“ (Turkle, Sherry: 17)

Wertheim wehrt sich gegen diese Gleichstellung von realer und virtueller Welt. So seien, laut ihr, nicht alle Handlungen des realen Raumes in den virtuellen Raumes übersetzbar. Es scheint, als sei die wesentliche Referenz, die zwischen realen und virtuellen Raum unterscheiden lässt, der menschliche Körper bzw. dessen Sterblichkeit. Wenn ein Cyber-Ich stirbt, ist es möglich, dieses zu ersetzen. „Die Erfahrungen mit ihm sind vielleicht nicht ganz dieselben wie mit dem vorigen, aber es ist etwas ganz anderes als der physische Tod mit Herzstillstand.“ (Wertheim, Margaret: 272) Natürlich könnte man daraus eine gewisse Freiheit lesen, die der virtuelle Raum bietet. Ganz ohne Körper, unsterblich, multiple. Doch die Loslösung bzw. Aufsplitterung des Körpers als etwas rein Positives zu betrachten, liegt nicht im Interesse von Wertheim. Sie wehrt sich gegen ein Entweder-oder-Denken, das entweder für oder gegen den Körper spricht. Dabei zieht sie die Debatte der Körper und Geist Dualität herbei. „Das Leben im physischen Körper (...) ist nicht die Gesamtheit des wirklichen Lebens. In unserem materialistischen Zeitalter hat man dem inneren, geistigen Leben allgemein nur einen allzu untergeordneten Platz zugewiesen bei der Behandlung des Themas Realität.“ (Wertheim, Margaret: 274) Wenn wir das Geistige, das in dieser Debatte als das Virtuelle zu verstehen ist, wieder in die Konzeption des Wirklichen miteinbeziehen wollen, hält es Wertheim für richtig, die unersetzbare Rolle des Körpers nicht ganz zu leugnen. „Das Leben in Fleisch und Blut ist nicht einfach >ein weiteres Fenster<, und wir sollten dem Versuch widerstehen, es dafür auszugeben.“ (Wertheim, Margaret: 274) Wertheim sieht den Cyberspace vielmehr als Erweiterung denn als Zersplitterung des Selbst.

Eine interessante Frage, die sie stellt, ist: Wo endet das Selbst? Für Wertheim dehnt sich das Selbst nicht nur im Cyberspace, sondern mithilfe aller Medien aus. Den Zustand des Selbst beschreibt sie dabei als flüssig. Das Selbst „sickert die ganze Zeit rundherum aus und verbindet jeden von uns in einem riesigen Meer oder Netz von Beziehungen mit

anderen undichten Ichs.“ (Wertheim, Margaret: 275) So wird durch den Cyberspace etwas sichtbar, das einen wesentlichen Aspekt unseres Lebens ausmacht. „Indem es die Tatsache in den Brennpunkt rückt, dass wir alle eingebunden sind in ein Gewebe von miteinander in Beziehung stehenden fließenden Ichs, erweist uns das Internet einen unschätzbaren Dienst.“ (Wertheim, Margaret: 276)

Dabei beschreibt sie die Existenz eines sogenannten „Eigen-Raums“, der uns vollkommen umfängt, gleich wie der physikalische Raum. Dieser immaterielle, nicht sichtbare Raum verbindet uns und stellt uns mit anderen Menschen und Dingen in Beziehung. Dabei meint sie nicht, dass dieser als geistig zu verstehende „Eigen-Raum“ unabhängig vom physikalischen Raum existiert. „Offensichtlich existiert mein >Selbst< nur, weil es einen physischen Körper gibt, in dem es verankert ist. Gleichzeitig bin >Ich< nicht nur auf den Raum dieses Körpers eingeschränkt.“ (Wertheim, Margaret: 276) Dabei bezieht sie sich ebenso auf Descartes, der uns als primär immaterielle Wesen bezeichnet hat. Der Cyberspace trägt zu dieser Theorie seinen Beitrag. „Nach dreihundert Jahren des Materialismus hilft der Cyberspace, abermals ein bisschen von der nichtphysikalischen Ausdehnung des menschlichen Seins deutlich zu machen, indem er auf die einer nur materiellen Konzeption innewohnende Eingrenzung hinweist.“ (Wertheim, Margaret: 276-277) Passenderweise erscheinen Menschen, die zum Beispiel in der U-Bahn-sitzend auf ihr Smartphone schauen, als wären sie in Meditation oder einen ähnlichen geistigen Zustand versenkt. Ihnen haftet eine gewisse Abwesenheit bei, da diese geistig an einem anderen Ort zu sein scheinen. Die Parallelen die Wertheim zwischen dem westlichen, religiösen Konzept des Himmels und der Definition des Cyberspace schlägt, erscheint sehr zutreffend und aufschlussreich. Ihre Theorien ermöglichen es, den immateriellen Raum des Cyberspace nicht als Untergang des Körpers zu befürchten, sondern als Möglichkeit zu betrachten, dem Geist einen Raum zu bieten, welcher, laut ihrer Theorien, in den letzten dreihundert Jahren abhanden gekommen ist.

5.4. Panorama versus Oculus Rift

„Sir Joshua Reynolds, der erste Präsident der Royal Academy, begründete den Erfolg dieses Panoramas damit, „daß hier in weit höherem Grade Effekte erreicht und Natur dargestellt werden können, als in dem begrenzten Format herkömmlicher Bilder“.

Siegfried Gronert, DieZeit

Das Panorama leitete den Beginn des „optischen Zeitalters“ ein, so Stephan Otettermann in seinem Kapitel „Das Panorama - Ein Massenmedium“, erschienen in dem Sammelband „Sehsucht“. Ich versuche in diesem Absatz, die Parallelen zwischen virtuellen Brillen und dem Panorama zu erläutern. Welche Rolle spielt die Perspektive und der Standpunkt des Betrachters/ der Betrachterin? Wie wird die Illusion erzeugt, man befinde sich an einem anderen Ort? Der allumfassende Blick im Panorama und mit aufgesetzter Oculus Rift Brille ermöglicht uns, die Simulation des Standortwechsels voll und ganz als unsere Wirklichkeit zu begreifen.

Die Oculus Rift Brille, ein Head-Mounted Display, bietet eine Parallelwelt, die direkter nicht wahrgenommen werden könnte. Durch die aufgesetzte Brille wird unsere Wahrnehmung über den Sehsinn komplett isoliert und abgeschottet. Unvermittelter könnte eine Ich-Perspektive nicht dargestellt werden, als mit dieser virtuellen Brille. Vom mittelalterlichen desorientierten „Schweben“ im Raum, bis zur Zentralperspektive in der Renaissance, wo der/dem BetrachterIn ein fixer Standpunkt zugeschrieben wurde, ermöglicht die Oculus Rift-Brille die Wahrnehmung der (virtuellen) Welt nicht mehr nur aus einer expliziten Perspektive, sondern aus jeder beliebigen Perspektive, nämlich der Ich-Perspektive oder, wie Bernhard Waldenfels sie nennt, „Egozentrik“. Diese Bilder können nicht mehr nur von einer fixen Perspektive in einem physischen Raum aus betrachtet werden. Die Perspektive ergibt sich über den Benutzer/die Benutzerin und bildet eine 360 Grad Version einer virtuellen Welt. Die Person mit der Brille bildet das ständige Zentrum dieser Parallelwelt.

Diese Illusion eines 360 Grad Blickes wurde bereits um die Wende zum 19. Jahrhundert in Form des Panoramas umgesetzt. Das Panorama war das erste Medium, das den Blick von einer Zentralperspektive lösen konnte. „Die zentralperspektivische Konstruktion geht aus von einem starren Auge und konstruiert das Bild auf dieses hin, indem es die Fluchtlinien im Augpunkt versammelt. Für die Betrachtung eines solchen Bildes bedeutet das, dass jeweils nur ein Betrachter das Bild vom einzig richtigen, d.h. von dem dem Augpunkt gegenüberliegenden Standpunkt anschauen kann.“ (Oettermann, Stephan: 26-26) Das machte diese Bilder zu exklusiven Bildern, die nicht privilegierte Personen von der Betrachtung ausschlossen. Das Panorama schaffte es, diesen exklusiven Beobachtungspunkt aufzulösen, indem es möglich war, das Bild von jedem Winkel aus zu betrachten. Diese „Demokratisierung“ der Bildbetrachtung machte das Panorama sehr schnell zum populären Massenmedium. Für die Herstellung einer demokratischen

Perspektive wurden mehrere (z.B. acht) zentralperspektivische Tafelbilder kreisförmig aneinandergereiht. Daraus ergaben sich acht Einzelperspektiven, d.h. acht Augpunkte, die theoretisch von acht Personen zu betrachten waren. Als nächsten Schritt fügte man die acht Perspektiven zu einer einzigen zusammen, indem man aus dem achteckigen Prisma einen Zylinder formte. Die perspektivischen Verzerrungen an den ehemaligen Kanten der Einzelbilder wurden nachträglich korrigiert. „Dieses Vorgehen kann man als Abkürzung eines Prozesses verstehen, bei dem die Kreissehnen, d.h. die Bildflächen, immer schmaler, ihre Anzahl aber - und damit auch die der Augpunkte - immer größer werden. Bei einem vollendeten Kreisbogen nun ist die Anzahl der Augpunkte unendlich; die Augpunkte verschmelzen zur Horizontlinie.“ (Oettermann, Stephan: 26) So konnten im größten Panorama bis zu 150 Personen das Bild gleichzeitig ansehen. Dies stellt einen grundlegenden Unterschied zur Oculus Rift-Brille dar. Diese kann nämlich immer nur von einer Person aufgesetzt werden. Wo das Panorama eine demokratische Bildbetrachtung ermöglichte, stellt die virtuelle Brille wieder einen exklusiven Betrachter/ eine Exklusive Betrachterin vor alle, die ohne Brille nicht in die virtuellen Welten eintauchen können. So ist das Benützen einer Oculus Rift-Brille weniger ein kollektives Erlebnis, außer mehrere Personen befinden sich zeitgleich mit aufgesetzter Brille in der selben virtuellen Welt.

Gleich wie bei der VR-Brille, kommt es beim Panorma - zunächst - „nicht darauf an, was gezeigt wird, das heißt, was jeweils dargestellt wird, nicht auf den Bildinhalt, sondern auf die besondere und einzigartige Weise, wie der Inhalt vermittelt, wie gezeigt und dargestellt wird.“ (Oettermann, Stephan: 74) Der möglichgemachte allumfassende Blick bezeichnet und definiert zugleich diese beiden Medien.

Die Illusion eines Standortwechsels in den Panoramen funktionierte bei dem Publikum der damaligen Zeit, das im Gegensatz zu uns in einer Bilderarmut lebte, sehr gut und das Panorama wurde zu einem Massenphänomen. „Der heute noch in erhaltenen Großpanoramen nachvollziehbare, tatsächlich erstaunliche Effekt ist, dass der Betrachter schon nach wenigen Minuten nicht mehr zwischen Kunst und Natur unterscheiden kann und sich tatsächlich wie im Fluge, wie durch Zauberhand aus der Großstadt in die Natur, an einen vom Gemälde dargestellten touristisch interessanten Ort oder mitten ins Getümmel einer Schlacht versetzt glaubt.“ (Oettermann, Stephan: 76) Panoramen ermöglichten eine Reise, ganz ohne die Schwierigkeiten, die eine „reale“ physische Reise mit

sich brachte. Gereist wurde mit Hilfe der Augen. Technisch ergab das Panorama eine perfekte, in sich geschlossene Bildmaschine.

„Katalysator für die Kristallisation der bis dahin disparaten Elemente ist die Entdeckung, die erst gegen Ende des 18. Jahrhunderts gemachte emotionale Erfahrung des Horizonts, als äußerste und körperlich nicht zu überwindende Begrenzung der menschlichen Physis.“ (Oettermann, Stephan: 76-77) Schon Goethe schrieb Ende des 18. Jahrhunderts in seine Tagebücher seiner Italienreisen: „Hat man sich nicht ringsum vom Meer umgeben gesehen, so hat man keinen Begriff von Welt und seinen Verhältnis zur Welt. Als Landschaftszeichner hat mir diese große simple Linie ganz neue Gedanken gegeben.“ (Goethe, Wolfgang: 82) Diese „große simple Linie“ inspirierte mehrere KünstlerInnen und so malte im Jahre 1787 Robert Barker in Edinburgh das erste 360 Grad Wandgemälde, das einen vollen Rundumblick auf eine Landschaft bot. In dem Buch „Leben Fibels“ erwähnt Jean Paul das „vier-gehäusige Menschen-ich“. Er bezeichnet vier Sphären, die den Menschen umhüllen. Haut- und Greifweite, Ruf- bzw. Hörweite und Sichtweite. Die Sichtweite wird durch den Horizont markiert und begrenzt. Diese Sphären scheinen natürlich, da sie sich auf die körperlichen Sinne beziehen. „Doch die Wortgeschichte belegt, zumindest für die äußerste der Begrenzungen, präzise, dass die Erfahrung des Horizonts als >Augenende< eine moderne ist, die dem mittelalterlichen Menschen z.B. noch ganz fremd war.“ (Oettermann, Stephan 1980: 9) Das Wort Horizont taucht zum ersten Mal in wissenschaftlichen Beschreibungen auf, als „Teil einer technisch-mathematischen Konstruktion, zum Zwecke der Erschließung neuer Räume.“ (Oettermann, Stephan 1980: 9) Reaktion auf die Entdeckung und Erfahrung des Horizontes war demzufolge der Wunsch nach einer Horizonterweiterung. „Das Panorama war die Reaktion auf die Entdeckung des Horizonts.“ (Oettermann, Stephan 1980: 12) Aus der Bilderarmut entstand eine Seh-Sucht, die sich in der großen Nachfrage der Panoramen manifestierte.

Doch von dieser Seh-Sucht konnte man auch „sehkrank“ werden. So beschrieb Goethe, dass ihm von dem Erlebnis, sich ringsum von Wasser umgeben zu sehen, schlecht wurde und er sich daraufhin in seine Kammer begab, um die >innere< der >äußeren< Welt vorwalten zu lassen. „Psychologisch würde man eine solche Reaktion als Schutz vor Reizüberflutung bezeichnen.“ (Oettermann, Stephan: 12)

Vergleichend dazu betrachten wir die VR-Brille, die ähnliche Schwindelzustände beim Benutzen hervorbringen kann. Man spricht dabei von einer Form der Simulatorkrank-

heit. Diese Krankheit wird durch die gegenläufigen Sinneseindrücke der Augen und des Innenohres hervorgerufen und äußert sich durch Akkomodationsstörungen, Kopfschmerzen, Müdigkeit, Schwindel, Konzentrationsschwierigkeiten und Übelkeit. Beim Panorama war es so, „dass die sich im Schwindelgefühl manifestierenden Grenzen körperlicher Belastbarkeit (auch) Grenzen des Blicks waren.“ (Oettermann, Stephan: 13) Mit dem Panorama wurde versucht, einen kühlen, distanzierten Blick auf die Dinge zu ermöglichen. Dafür mussten alle körperlichen Hindernisse beseitigt werden. „Es ist der Blick, wie ihn die sich zu dieser Zeit entwickelnden objektiven Wissenschaften benötigten. - Das Panorama ist Teil und Ausdruck dieses Umwandlungsprozesses des menschlichen Blicks; es setzt den Blick voraus, auf den es als Kunstform antwortet, und zugleich schult es diesen Blick.“ (Oettermann, Stephan: 13)

Was der Text von Oettermann vermittelt ist, die Funktion des Panoramas als Schule des Blicks zu verstehen. „Im Panorama etablierte sich das moderne Erlebnis des Horizonts als Kunstform; indem es so an Dauer gewann, wurde das Panorama zur Schule des Blicks, zu einem optischen Simulator (...).“ (Oettermann, Stephan: 79) Das zuerst extreme Seherlebnis wurde mit der Zeit immer selbstverständlicher und zum Bestandteil alltäglichen, menschlichen Sehens. „Es wird damit zum Muster, nach dem sich von nun an Seherfahrungen organisieren.“ (Oettermann, Stephan: 79) Oettermann spricht dabei von einem imperialistischen Blick, der sich durch den Konsum der Panoramen entwickelte. „Der panoramatische Blick ist in erster Linie Zugriff. Zugriff, der das in den Blick genommene objektiv betrachtet, es nur deshalb unbeschädigt lässt, um es ganz vereinnahmen zu können.“ (Oettermann, Stephan: 80) Dieser vereinnahmende Blick lässt sich auch bei BenutzerInnen der Smartphones mit Kamerafunktion und VR-Brillen erkennen. Die Oculus Rift-Brille schafft einen weiteren Faktor hinzu. Dadurch, dass man mit aufgesetzter Brille in der virtuellen Welt auch interagieren kann, kommt es zu einem Feedback, das uns diese Welt als real erfahren lässt. Interessant ist bei den VR-Brillen der Zeitpunkt, an dem wir nicht mehr von computeranimierter Simulation und realer Welt unterscheiden können. Vielleicht sind digitale Simulationen irgendwann so gut in die reale Welt eingebaut, zum Beispiel durch Hologramme, dass die beiden Welten ineinander verschwimmen.

5.5. Simulation

„Wie bei den neuen undurchsichtigen Cockpits, die die Kampfpiloten daran hindern, ihre Umgebung zu sehen, denn ‚sehen ist gefährlich‘, haben der Krieg und seine Technologien allmählich alle theatermäßigen und piktoralen Effekte in der Behandlung des Bildes der Schlacht abgeschafft; der totale Krieg und danach die Abschreckung tendieren dahin, den Szenarioeffekt in einem umhüllenden, permanenten, immateriellen technischen Effekt aufgehen zu lassen. Mit den neuen Mischsystemen verschwindet die Welt im Krieg, und der Krieg als Erscheinung entschwindet den Augen der Welt. Die Besatzungsmitglieder des Atomflugzeugträgers Nimitz erklärten kürzlich einem Journalisten: ‚Unsere Arbeit ist völlig unwirklich; es wäre gut, wenn von Zeit zu Zeit Fiktion und Realität mal wieder zusammenkämen, um uns unsere Anwesenheit hier schlagend und unwiderlegbar zu beweisen ...‘“ Fritz J. Raddatz, DieZeit

Durch die Virtualisierung unserer Welt und der ermöglichten Fern-Anwesenheiten über Tele-Roboter, bekommen Simulationen immer mehr Bedeutung. Die Welt und das, was wir sehen, wird zunehmend simuliert. Nicht das, was wir mit unseren Sinnen wahrnehmen, sondern das, was uns Apparate und Devices zeigen, wird als Wirklichkeit wahrgenommen. Geschichtlich gesehen wurde schon seit dem 17. Jahrhundert die sinnliche Wahrnehmung immer mehr von der mathematischen Wahrnehmung abgelöst. Seit diesem Zeitpunkt hatte man die Möglichkeit, die Welt auf zwei Arten wahrzunehmen. Über unsere Sinne, oder über mathematische Modelle bzw. technische Apparaturen. Rein auf unsere Sinne wurde und konnte sich nicht mehr verlassen werden. „Denn wenn sich das Territorium durch die neue Technologie der unmittelbaren, sinnlichen Erfahrung zu entziehen beginnt, taucht die Frage auf, ob die wahrnehmbare Wirklichkeit oder die nichtwahrnehmbare Wirklichkeit oder die nur distanziert, technisch zugängliche, abstrakt vorstellbare, mathematisch zugängliche Wirklichkeit die wahre Wirklichkeit darstelle.“ (Weibel, Peter 2015: 17) Somit begann, laut Weibel, ein Kampf zwischen sinnlicher und mathematischer Wahrnehmung der Wirklichkeit. Der Zweifel an der mit den natürlichen Organen zugänglichen, sichtbaren und hörbaren Welt stieg an.

Kim H. Veltman schreibt in seinem Text „Elektronische Medien, die Wiedergeburt der Perspektive und die Fragmentierung der Illusion“, erschienen im Sammelband „Illusi-

on und Simulation - Begegnung mit der Realität“, wie es in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu einer Wiedergeburt der Perspektive gekommen ist. „Der enorme Anstieg der Weltbevölkerung hat in einem bis dahin unbekannten Maße zu einer baulichen Erschließung der Umwelt geführt, und damit wiederum geht eine Zunahme der Publikationen über Fragen der Perspektive und des technischen Zeichnens einher.“ (Veltman, Kim H.: 26) Er meint zudem, dass die Kartographierung und Erfassung der Weltoberfläche durch die Erfindung der Geographischen Informationssysteme (GIS) und des Anlagen Managments (Facilities Managment, FM) erheblich zugenommen hat. Veltman erläutert, dass neue Technologien, wie die der Luftfotografie, die sich im Verlauf des ersten Weltkrieges etablierte, für diese Entwicklung ausschlaggebend waren. Die Etablierung der Luftfotografie hat dazu geführt, „dass man bereits vorhandene Landkarten mit - häufig aus einem bestimmten Winkel geschossenen - Luftfotografien vergleichen musste; und so entstand eine neue Disziplin der Fotogrammetrie.“ (Veltman, Kim H.: 27) Die Einführung der Satellitenfotografie führte dann zu einer unvorstellbaren Anzahl an Rasterbildern, die weitere Perspektiven ermöglichten.

Aus dieser Möglichkeit der Kartographierung und Erfassung der Welt entstand der weitere Schritt der elektronischen Vektorisierung der Erdoberfläche. „Mit dieser fotografischen Erfassung der Welt einher gingen Bemühungen, sie in Gestalt von Vektorbildern elektronisch zu rekonstruieren. Die Entdeckung grundlegender Algorithmen zur elektronischen Berechnung perspektivischer Beziehungen hat die Technik der Computergrafik hervorgebracht.“ (Veltman, Kim H.: 27) Die sogenannten vier C, computergestütztes Design, computergestützte Konstruktion, computergestützte und computerintegrierte Herstellung, sind zur Entwicklung auf räumliche Koordinaten angewiesen. „Dies hat zu einer verbreiteten Verwendung linearer und anderer Formen der Perspektive geführt, denn hat man erst einmal ein Bild in Vektorform entwickelt, so kann man es rotieren oder kippen lassen und es entweder in seinen wahren Dimensionen (z.B. als Grund- oder Aufriss) oder perspektivisch aus allen Richtungen anschauen.“ (Veltman, Kim H.: 27) Diese variablen Möglichkeiten der Perspektive waren grundlegend für spätere VR-Entwicklungen, die eine künstliche Wirklichkeit aus der Kombination verschiedener Standpunkte erzeugen. „Der Versuch, unsere physikalische und gebaute Umwelt systematisch zu erfassen und zu reproduzieren, hat zur Einführung von Algorithmen geführt, die die Konstruktion eines linear-perspektivischen Raumes gestatten, seine Übertragung in alternative Formen und umgekehrt.“ (Veltman, Kim H.:29) So war es noch

nie so schnell und einfach, von einer Perspektive zur nächsten zu wechseln. Ebenfalls sind perspektivische Konstruktionen, die damals Tage gebraucht hätten, mit Hilfe der Computertechnik von jedermann und jederfrau innerhalb weniger Minuten durchführbar.

Wie bereits im vorigen Kapitel dieser Arbeit bezieht sich auch Veltman in seinem Text auf den Standpunkt des Betrachters/ der Betrachterin. „Während der Renaissance haben Künstler die Linearperspektive zur Darstellung eines statischen Raumes innerhalb eines Bildes verwendet, das durch die Position eines Betrachters definiert wurde, der von einem bestimmten Standort auf eine Szene blickt.“ (Veltman, Kim H.: 38) Durch virtuelle Simulationen verändert sich die Perspektive von statisch zu dynamisch. Damit ist es möglich, innerhalb virtueller Welten verschiedene Räume zu erzeugen, sodass man sehen kann, „wie sich die relative Größe und Lage der Objekte verändert, während man sich durch diesen Raum bewegt.“ (Veltman, Kim H.:38) Innerhalb einer virtuellen Welt besteht die Möglichkeit sich die Szene im Grundriss, perspektivisch, von Norden, Osten, Westen und Süden anzusehen. „Während die Renaissance-Perspektive sich also hauptsächlich mit dem statischen Bildraum befasste, schließt die neue Praxis der Virtuellen Realität dynamische Seherfahrungen der Beobachter innerhalb ihres Bildraumes mit ein.“ (Veltman, Kim H.:38) Veltman beschreibt Tendenzen, wie die konstruierte VR-Welt aufgefasst wird. Von Bedeutungen dieser Simulationen als elektronische Erweiterungen der menschlichen Wahrnehmung bis hin zu Umwelten, in denen man vollends eintauchen kann, stellt Veltman die Frage, ob es irgendwann noch möglich sein wird, den Unterschied zwischen unserer alltäglichen und der vom Computer generierten Wirklichkeit zu erkennen. Dazu zitiert er Steve Austakalis, der meint, dass „die Welten, die wir mit Hilfe des Computers erzeugen, vielleicht eines Tages so realistisch sein, so verlockend und so interessant erscheinen werden, dass wir unbedingt an sie glauben wollen und sie auf uns wie Luftspiegelungen in der Wüste wirken lassen.“ (Aukstakalis, Steve: 23) Eine andere Interpretation der virtuellen Simulation ist, diese als Visualisierung unserer Gedanken zu sehen. „Aus dieser Sicht handelt es sich bei dem VR-Verfahren um ein Mittel, die Inhalte unseres Denkens zu externalisieren, um ein vollkommenes Instrument der Veranschaulichung innerer Vorgänge.“ (Veltman, Kim H.: 40)

5.6. Einschreiben des Körpers in das Virtuelle

So wie in einigen soziologischen Thesen, schreibt auch Philippe Quéau in seinem Text „Die virtuelle Simulation: Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen“ dem Körper, im Kontext der Virtualität, eine wichtige Rolle zu. So sei der Körper im Virtuellen die sicherste Verbindung mit der Realität und stelle eine Schnittstelle zwischen dem Reellen und dem Virtuellen dar. „Aber gerade auch den Körper werden die Techniken des Virtuellen zu illusionieren, zu täuschen versuchen, um sich ihrerseits als >virtuelle Realität< durchzusetzen.“ (Quéau, Philippe: 62) Der Körper wird „folglich zum Ort der bisher dem cartesianischen cogito vorbehaltenen Widersprüche.“ (Quéau, Philippe: 62) Denn der Körper ist zwar „fleischlich“ und gibt uns das Gefühl „auf der Welt“ zu sein, doch ist dieser auch Opfer unserer Sinnestäuschungen. Quéau meint, dass gerade dieser Dualismus bedeutend für die Virtualität sei.

„Das Virtuelle verknüpft in neuer Weise das Bild und den Körper, das Gestische und das Visuelle, die Bewegung und das Gedächtnis.“ (Quéau, Philippe: 65) Das Virtuelle entfernt uns von dem Wissen, dass jeder Standpunkt in eine Perspektive eingeschlossen ist, von der aus der Horizont zu betrachten ist. Die Welten des Virtuellen kennen nun aber keinen klassischen, statischen Horizont mehr, sondern zeigen einen „künstlichen, beweglichen, zersprungenen, paradoxalen Horizont.“ (Quéau, Philippe: 65) Die Erfahrung, dass die Wahrnehmung der Welt in jedem Augenblick mit dem vorangehenden Augenblick koordiniert werden kann, wird durch die virtuelle Wahrnehmung abgeschafft. In der virtuellen Welt können Objekte von unterschiedlichen Seiten betrachtet werden und ich selbst kann meinen Standpunkt, meinen Horizont, jeden Augenblick beliebig ändern. Meine Wahrnehmung ist daher nicht mehr kontinuierlich.

Quéau unterscheidet zwischen konkreten und abstrakten Handlungen des Körpers. Dafür sieht er ganz grundlegend die Verbindung zwischen Raum und Körper. „Der Körper begründet den Raum und die Struktur. Es gäbe keinen Raum für mich, wenn ich keinen Körper hätte.“ (Quéau, Philippe: 65) Die Anwesenheit des Körpers reicht allein nicht aus. Der Körper muss ausgerichtet sein, eine Absicht haben. Zum Beispiel die Intention, zu verschieben, ergreifen, erkennen, erkunden, erforschen. Dies wären in diesem Fall die konkreten Handlungen. „Abstrakte“ Vorgänge sind erst möglich, wenn der Körper „von seiner Bestimmung „auf der Welt“ zu sein und den natürlichen Bestimmungen und Zwängen befreit wurde. „>Abstrakte< Vorgänge wie vergleichen, zeigen, unterscheiden,

setzen die Macht voraus, Grenzen aufzurichten, Richtungen abzustecken, Kraftlinien einzuziehen, mit einem Wort: die Welt zu organisieren.“ (Quéau, Philippe: 65) Quéau beschreibt die konkrete Bewegung als physische, zentripetale, die sich auf das Selbst stützt und somit das Seinsgefühl darstellt. „Die abstrakte Bewegung ist eine virtuelle, zentrifugale, sich dem Anderen, dem Nicht-Sein zuwendend.“ (Quéau, Philippe: 66) Somit ist die erste dem Realen, der Natur zugeschrieben und die zweite „entfaltet ihre eigene Wirklichkeit, ist eine Projektion unserer subjektiven Freiheit; und jeder bewohnt sie auf seine eigene Weise.“ (Quéau, Philippe: 66)

Laut Quéau gibt es mehrere Möglichkeiten in einem (virtuellen) Körper zu sein. „Der virtuelle Raum bildet ein geistiges Panorama mit deutlichen und mit konfusen, komplizierten Bereichen.“ (Quéau, Philippe: 66) Die Welten werden durch unsere geistigen Vorstellungen erschaffen. „Man kann seine Gedanken wie Dinge vorführen, die man entwerfen, besuchen, verlassen kann. Das Virtuelle ist ein reiner Präsentationsraum im eigentlichen Sinne.“ (Quéau, Philippe: 66) In anderen Worten könnte man auch sagen, dass das Virtuelle ein sichtbargemachtes Gedankenkonstrukt ist.

Aus Sicht der PhänomenologInnen ist der Körper unsere Verankerung in der Welt. Die Erfahrung, die unser Körper macht, verwurzelt uns in unsere Umwelt. „Gerade in unserem Körper und durch unseren Körper lernen wir, die >Verknotung von Existenz und Essenz< zu erkennen.“ (Quéau, Philippe: 66) Doch gerade in der virtuellen Welt lässt sich diese „Verankerung“ und „Verwurzelung“ nicht mehr festmachen, da dafür der Körper fehlt. „Das Denken und die Wahrnehmung machen sich vom reellen Raum, vom wirklichen Körper frei.“ (Quéau, Philippe: 66)

Im realen Raum sind wir im Körper, während wir im virtuellen Raum unserem Körper, in Form eines Avatars, gegenüberstehen, oder in einen Körper „schlüpfen“, der als Simulation im virtuellen Raum sichtbar ist. Sich seinem eigenen Körper gegenüberstehen, wird in der Phänomenologie als „Krankheit“ und „Halluzination“ bezeichnet. „Manche Kranke halluzinieren beispielsweise, ihr eigenes Gesicht von innen zu sehen. Doch virtuelle Klone erlauben uns tatsächlich, diese Erfahrung zu machen.“ (Quéau, Philippe: 67)

6. ABBILD DES KÖRPERS

6.1. Narziss - Selbstausweitung

In diesem Kapitel möchte ich auf Marshall McLuhans Definition und Erläuterung des Narziss eingehen, um diese, im darauffolgenden Kapitel, in Bezug zu dem Phänomen des Selfies zu stellen. Der Narziss stellt einen Typus dar, über den, in Bezug auf die Benutzung von Smartphones, in letzter Zeit immer öfter diskutiert wird. Machen uns Smartphones mit Kamerafunktion zu Narzissten? Gleicht die Selbstdarstellung über Smartphones dem Habitus des Narziss?

Doch vorweg möchte ich mich, um einen noch umfassenderen Einblick auf die Bedeutung eines Abbildes vom Körper zu erlangen, mit Marshall McLuhan's Aufsatz „Das Medium ist die Botschaft“ beschäftigen. Was meint Marshall McLuhan, wenn er davon spricht, dass das Medium die Botschaft ist? Mit diesem Satz möchte McLuhan aufzeigen, dass nicht das, was wir mit dem Medium bzw. der Maschine machen, entscheidend ist, sondern das Medium an sich von Bedeutung ist. Für diese Theorie ist nicht bedeutend, was wir, zum Beispiel, mit einem Smartphone alles machen können, sondern in wie weit uns dieses Medium beeinflusst bzw. unsere Beziehungen zueinander und zu uns selbst prägt. „Für die Art und Weise, wie die Maschine unsere Beziehungen zueinander und zu uns selbst verändert hat, ist es vollkommen gleichgültig, ob sie Cornflakes oder Cadillacs produziert.“ (Theweleit, Klaus: 138)

„Denn die >Botschaft< jedes Mediums oder jeder Technik ist die Veränderung des Maßstabs, des Tempos oder Schemas, die es für die Existenz des Menschen mit sich bringt.“ (Theweleit, Klaus: 139) Das heißt McLuhan geht es um gesamtgesellschaftliche Veränderungen, die jedes Medium mit sich bringt. Dazu führt er das Beispiel der Eisenbahn und deren Einwirkungen auf die Gesellschaft an. „Die Eisenbahn hat der menschlichen Gesellschaft nicht Bewegung, Transport oder das Rad oder die Straße gebracht, sondern das Ausmaß früherer menschlicher Funktionen vergrößert und beschleunigt und damit vollkommen neue Arten von Städten und neue Arten der Arbeit und Freizeit geschaffen.“ (Theweleit, Klaus: 139) Wichtig dabei ist nicht, wen oder was die Eisenbahn wohin transportiert hat, sondern welche Strukturen der Gesellschaft durch das Aufkommen und die Benützung der Eisenbahn verändert worden sind. Peter Weibels Texte basieren ebenfalls auf diesem Grundverständnis der Medien. Sprich, dass die Bedeutung oder,

im Sinne McLuhans, die Botschaft eines Mediums, in dem Medium selbst steckt. Die Auswirkungen der telematischen Medien auf unseren Körper und unsere Kultur wären in diesem Sinne eine mögliche Telepräsenz, Fern-Anwesenheit, und eine simulierte Simultaneität von Geschehnissen und Anwesenheiten der Menschen.

Ähnlich wie Sigmund Freud in „Das Unbehagen in der Kultur“ Technik als eine Ausdehnung der Organe und Sinne bezeichnet, sieht auch Marshall McLuhan jede Technik als Ausweitung des Menschen. Er erklärt, „dass die persönlichen und sozialen Auswirkungen jedes Mediums (...) sich aus dem neuen Maßstab ergeben, der durch jede Ausweitung unserer eigenen Person oder durch jede neue Technik eingeführt wird.“ (Theweleit, Klaus 138)

Marshall McLuhan bezieht den Mythos des Narziss für eine weitere Theorie mit ein. Der Narziss verliebt sich in sein eigenes Spiegelbild im Wasser, als Strafe dafür, dass er die Liebe der Nymphe Echo nicht geschätzt hat. McLuhan beschreibt, dass die Essenz der Geschichte darin liegt, dass Menschen von den Ausweitungen ihrer selbst, etwa in Form von Bild, Schrift oder Ton, fasziniert sind. Im Bezug auf den Narziss ist sein eigenes Spiegelbild als Ausweitung von ihm selbst gemeint. Der Narziss ist von seiner Ausweitung so fasziniert, dass er darin gefangen bleibt.

Woher kommt die Faszination der eigenen Ausweitung bzw. der Drang sich selbst auszuweiten? Und wie kommt es schlussendlich dazu, dass diese Ausweitung, in diesem Fall den Narziss, so sehr betäubt, dass er zu nichts anderen mehr fähig ist, als diese anzusehen? „Physiologisch gesehen gibt es Gründe genug für eine Ausweitung unserer selbst, die uns in einen Zustand der Betäubung versetzen.“ (Theweleit, Klaus: 144) McLuhan bezieht sich damit auf Fallbeispiele in der Medizin, in der Ausweitungen immer als Versuch zu verstehen sind, sein inneres Gleichgewicht aufrecht zu erhalten. Hans Seyle und Adolphe Jonas, Mediziner, die McLuhan hier anführt, meinen, dass Ausweitungen eine Form von „Selbstamputation“ darstellen. Diese Methode wird vom Körper dann angewendet, wenn dieser eine Form der Überreizung erfährt. In anderen Worten: „Jede Ausweitung unserer eigenen Person betrachten sie (Hans Seyle und Adolphe Jonas) als „Selbstamputation“ und glauben, dass der Körper zu dieser Methode (...) greift, wenn das Wahrnehmungsvermögen den Grund der Reizung nicht genau feststellen oder ihn umgehen kann.“ (Theweleit, Klaus: 145) Dies beschreibt, warum der Mensch in solchen überreizten Situationen gezwungen ist, seinen Körper durch Selbstamputation auszuweiten. Das Zentralnervensystem schützt sich in solchen stressigen Situationen, indem

das „kränkende“ Organ oder der überlastete Sinn ausgelagert und abgesondert wird. Betäubung ist somit eine resultierende Reaktion des Nervensystems.

Im Mythos des Narziss ist das Abbild dieses jungen Mannes „eine Selbstamputation oder eine durch Reizdruck hervorgerufene Ausweitung. Als Gegenreizmittel verursacht das Abbild eine generelle Betäubung oder Schockwirkung, die jede Erkenntnis unmöglich macht.“ (Theweleit, Klaus 145) McLuhan meint, dass eine Selbsterkenntnis im Falle einer Selbstamputation nicht mehr möglich ist. Der Narziss bleibt von seinem Selbstbild betäubt, ohne dies zu wissen.

Diese Texte „Das Medium ist die Botschaft“ und „Verliebt in seine Apparate - Narzissmus als Narkose“ von Marshall McLuhan stammen aus dem Jahre 1968. Wie wirken sich McLuhans Theorien knapp 50 Jahre später aus? Die starke Ausprägung von Selbstbildern, zum Beispiel digitaler Selfies, ist heutzutage stark verbreitet. Die Faszination für die Ausweitung unseres Selbst ist in ein Extremmaß übergegangen. Kann es sein, dass durch die totale Überreizung unserer Gesellschaft, das Selbstbild als angenehme Betäubung verstanden werden kann? Und stimmt McLuhans Theorie, dass jede Selbstamputation automatisch eine Selbsterkenntnis verhindert? In unserer telematischen Gesellschaft hat beinahe jede Person eine eigene Ausweitung von sich selbst in Form eines digitalen Abbildes. Wir inszenieren uns im Internet, sei es auf Facebook oder auf anderen Social-Media-Plattformen. Wir teilen unsere Selbstbilder mit der vernetzten Öffentlichkeit und erschaffen so unsere eigenen Avatare. Diese sind konstruierte Abbilder und Ausweitungen unserer Selbst. Kann man so weit gehen und behaupten, dass die Betäubung durch die eigene Selbstamputation so gut funktioniert, dass wir das Abbild von uns als das eigene Selbst annehmen? Gibt es noch Grenzen zwischen dem realen und virtuellen Ich?

6.2. Das Selfie als Selbstverortung

Das Selfie kann sowohl als Selbstausweitung und Selbstamputation als auch als indirekte Reaktion auf den viel diskutierten Körperverlust verstanden werden. Die in den vorherigen Kapiteln angeführten Thesen umschreiben ein Schwinden des physischen Körpers, durch die möglich gemachte immaterielle Ausweitung des Körpers durch teletechnische und virtuelle Medien. Die Frage nach der Verortung im digitalen Raum ist in diesem



Abb. 8

Zusammenhang relevant. Denn wo befinden wir uns, wenn wir uns im virtuellen Raum bewegen? Wie kann ich meinen „immateriellen“ Körper im virtuellen Raum festmachen? Die mediale Überreizung unserer Zeit, der unendliche Raum des Cyberspace und die Möglichkeiten multipler Anwesenheiten im virtuellen Raum, führen zu einem Gefühl der Orientierungs- und Identitätslosigkeit. Selfies bieten eine Möglichkeit, sich sowohl im physischen Raum als auch im virtuellen Raum zu markieren und damit zu sagen: „Hier bin ich und so sehe ich gerade aus.“ Selfies können somit als Selbstverortung im virtuellen Raum verstanden werden.

In dem Katalog, der anlässlich der Ausstellung „Ego Update - Die Zukunft der digitalen Identität“ im NRW-Forum Düsseldorf veröffentlicht wurde, finden sich mehrere Texte zum Thema Selfie, die ich im Bezug auf eine narzisstische Selbstausweitung und virtuelle Selbstverortung analysieren werde.

Der Tendenz, das Selfie als Beweis eines narzisstischen Zeitalters zu deklarieren, wird im Text von Jerry Saltz widersprochen. Er zitiert die Kuratorin Marina Galperina, die zusammen mit ihrem Kollegen Kyle Chayka die „National #Selfie Portrait Gallery“ in London präsentierte. Sie meint, es ginge bei Selfies nicht um Narzissmus, sondern „mehr darum, dein eigener digitaler Avatar zu sein.“ Hauptfunktion der Selfies sei, mit diesen in Kommunikation treten zu können. „Selfies sind unsere Briefe an die Welt. Sie sind kleine visuelle Tagebücher, die vergrößern, reduzieren, dramatisieren - die sagen: Ich bin hier; schau mich an.“ (Saltz, Jerry: 38)

Karen ann Donnachie erläutert in ihrem Beitrag im Ausstellungskatalog „Ego Update“, die durch Selfies möglich gemachte Verortung in der virtuellen Welt. „Im Kontext des Bildschirms verhandeln wir ständig unsere Identität neu, indem wir uns selbst in der virtuellen Gesellschaft verorten, die wir konstruiert haben und konsumieren, sehen wir unsere Fotos auf dem Bildschirmsspiegel und schwelgen in der doppelbödigen Reflexion, dem Blick und der Betrachtung unseres Selbst.“ (Donnachie, Karen ann: 64) Mit einem Selfie markiere ich mich in diesem Gefüge, mache mich auffindbar, gebe mir selbst einen Körper und einen Ort. Und gebe anderen, die Möglichkeit, mich wahrzunehmen und mit mir in Kontakt zu treten.

Christopher Lasch beschreibt in seinem Buch „das Zeitalter des Narzissmus“, diese Orientierungslosigkeit im digitalen Zeitalter, als „Flucht vor der Routine“ und daraus resultierend, das Sich-selbst-Abbildern, als „ängstliche Selbstbeobachtung“, „die sich,



Abb. 9, 10

könnte man sagen, in der wiederholten Tätigkeit des Selfie-Fotografierens manifestiert“. (Donnachie, Karen ann: 64)

Narzissmus bekommt in der Selfie-Debatte zunehmend eine neue Zuschreibung. Wo bisher, im Bezug auf Narzissmus, die Rede war von Selbstliebe, Selbstsucht und Ichbezogenheit, tendiert die Beschreibung ins Gegenteil zu rutschen. Die Motiviation für narzisstisches Verhalten, wie in diesem Fall für das Selfie-Machen, sei nicht selbstsüchtiges Verlangen, sondern vielmehr der Wunsch, „dass eigene Selbst besser in die Gesellschaft zu integrieren“, argumentiert Zizi Papacharissi in seinem Buch „A Networked Self: Community and Culture on Social Network Sites“. Über die Verortung und Vernetzung des Selbst, schreibt Brian Droitcour in „A Selfie is not a Potrait“: „Das Selfie schreibt den Körper in ein Netzwerk hinein ... es setzt innerhalb eines Netzwerks die Verbundenheit eines Körpers zu anderen über ihre jeweiligen Geräte durch.“ So stellt das Selfie eine Notwendigkeit dar, um sich in der digitalen Gesellschaft zu vernetzen.

Der Hashtag spielt dabei eine wichtige Rolle. Mit Hilfe der Hashtags, die den Fotos angefügt werden, wie zum Beispiel #Selfie #Rom #GoodLife, kann die eigene Sichtbarkeit im digitalen Netz erhöht werden. Demzufolge erhalte ich mehr Reaktionen auf mein Foto, wie zum Beispiel Likes und Kommentare, was eine bessere Vernetzung bewirkt. Die Hashtags ermöglichen den BenutzerInnen, sich in den virtuellen Räumen weiter auszuweiten. „Diese Nutzer dehnen sich selbst jenseits ihres persönlichen Netzwerks aus und verbinden ihre Selfies gezielt mit spezifischen Instagram-Feeds. Gewissermaßen wird die Identität des Nutzers über die Orte definiert, in denen seine Selfies auftauchen und über die Häufigkeit, mit der diese Selfies aufgerufen werden.“ (Wendt, Brooke: 84)

Die NutzerInnen erlangen somit eine gewisse Art von Omnipräsenz. Zahlreiche Bilder werden kreiert, um diese dann mit Hilfe der Hashtags an theoretisch unendlich vielen Orten zu verteilen. Zugleich weist das Selfie aber auch auf einen spezifischen Ort hin, nämlich den Ort, der im Foto sichtbar ist. Somit wird eine Verbindung zwischen realer und virtueller Welt geschaffen. Eine Brücke, die den/die Abgebildete/n in beiden Welten anwesend sein lässt.

6.3. Apparaturen des Betrachtens

„Zwischen der Welt und dem Körper steht immer der Akt der Wahrnehmung (...).“

Barbara Becker, Was vom Körper übrig bleibt



Abb. 11

Wie nehme ich den Raum, der mich umgibt, wahr? Wie beeinflussen verschiedene Apparaturen meine Wahrnehmung? Im Bezug auf Smartphones und in weiterer Folge Selfie-Sticks, wird in diesem Kapitel untersucht, wie technische Apparaturen das Sehen und die Eigenwahrnehmung beeinflussen.

In „Techniken des Betrachters“ von Jonathan Crary, wird der Frage nachgegangen, welche Auswirkungen neue Techniken auf die Art und Weise unseres „Sehens“ haben. Er meint, dass „die neu entwickelten Techniken der Bildproduktion zu dominanten Visualisierungsmodellen werden und die wichtigsten sozialen Prozesse und Institutionen bestimmen.“ (Crary, Jonathan: 12) Er untersucht, was im 19. Jahrhundert dazu geführt hat, dass es einen Bruch mit dem „klassischen“ Renaissance-Modellen des Sehens und des Betrachters gegeben hat. Dazu analysiert er bestimmte optische Geräte, um diese als „Schauplätze des Wissens und der Macht, die unmittelbar auf den Körper des Individuums wirken“ (Crary, Jonathan: 19) zu beschreiben. Ausgehend davon, dass der Tastsinn ein integraler Bestandteil der klassischen Theorie des Sehens des 17. und 18. Jahrhunderts war, beschreibt Crary, wie sich Tast- und Sehsinn immer mehr voneinander trennten. „Dass das Sehen nicht mehr analog zum Tasten begriffen wurde, bedeutete auch die Loslösung des Auges aus dem Netzwerk der Referentialität, die in der Greifbarkeit und ihrer subjektiven Beziehung zum wahrgenommenen Raum verkörpert war.“ (Crary, Jonathan: 30)

Crary beschreibt die Camera Obscura als optisches Medium, das Bild und Realität a priori voneinander scheidet. Die Funktion der Camera Obscura war es, den „Akt des Sehens vom Körper des Betrachters zu lösen, das Sehen zu entkörperlichen.“ (Crary, Jonathan: 50) Zugleich fand dadurch ein Individuationsprozess statt, indem sich der Betrachter/die Betrachterin isoliert in einem dunklen, abgeschlossenen Raum, sprich auf sich selbst bezogen, befand. Die Camera Obscura „erzwingt eine Form der Askese bzw. des Rückzugs aus der Welt, um die Beziehung des Individuums zu den vielfältigen Inhalten der neuen „äußeren“ Welt zu ordnen und zu klären.“ (Crary, Jonathan: 49) Zugleich hindert die Camera Obscura durch die Trennung von der Umwelt, das Subjekt daran, seine eigene Position als Teil der Darstellung zu betrachten. Dem objektiven Abbild der Umwelt musste mehr geglaubt werden als den eigenen sinnlichen Wahrnehmungen. „Einerseits ist der Betrachter von der reinen Funktionsweise des Gerätes getrennt und wird zum entkörperlichten Zeugen einer mechanischen und transzendentalen Repräsentation der Objektivität der Welt. Andererseits impliziert jedoch seine bzw. ihre Anwesenheit in

der Camera eine räumliche und zeitliche Simultaneität der Subjektivität des Menschen und der Objektivität der Apparatur.“ (Crary, Jonathan: 51) „Im 17. und 18. Jahrhundert wurden das menschliche Sehen und das Verhältnis des Betrachters bzw. die Stellung des denkenden Subjekts zur Außenwelt an keinem anderen häufiger veranschaulicht als an der Camera Obscura.“ (Crary, Jonathan: 41) Dies ist interessant im Bezug auf das Thema dieser Arbeit. Welche Apparatur steht zwischen dem Subjekt und der Umwelt? Wie wird das Sehen geleitet? Was macht diese Apparatur mit mir als Subjekt? Nicht mehr meine Sinne zeigen mir direkt was ich sehe, sondern eine Apparatur dazwischen macht mir die Dinge sichtbar.

Bei der Camera Obscura wird die Außenwelt fokussiert, ich selber rücke in den Hintergrund. Dadurch ist ein objektiver Blick auf die Welt möglich. Welchen Blick bewirkt die Selfie-Kultur? Mit den Selfie-Sticks richte ich den Fokus auf mich. Ich werde zum Zentrum. Was bedeutet dies im Zusammenhang mit der These, die Crary aufstellt: „Die Trennung zwischen dem Subjekt im Inneren und der äußeren Welt (ist) eine vorgegebene Bedingung des Wissens über die Welt.“ (Crary, Jonathan: 56) Da die Selfies das Gegenteil einer Objektivität bewirken, nämlich einen subjektiven Blick fördern, kann davon ausgegangen werden, dass dadurch kein Wissen über die Welt erlangt wird. Macht uns die Selfie-Kultur blind? Bezugnehmend auf die Theorie Marshall McLuhans, die beschreibt, dass die Selbstausweitung, in diesem Fall in Form des Selfies, eine Selbstbetäubung mit sich bringt, wäre dies der Fall. Wir bleiben in der Betrachtung unserer eigenen Selbstamputation gefangen und das Erkennen unseres eigenen Selbst oder der Welt um uns herum ist uns nicht möglich.

6.4. Digitale Fotografie - der anagrammatische Körper

„Die Wahrnehmung des eigenen Körpers wird durch die Körpervorstellungen gefiltert. Man kann auch sagen, die Leiberfahrung ist von diskursiv erzeugten Körpervorstellungen geprägt.“ Martina Löw, Raumsoziologie

Wie beeinflusst Fotografie die Rezeption und Propriozeption des menschlichen Körpers? Kommt es zu einer Zerstückelung des Körperbildes durch Möglichkeiten der Körperfragmentierung mit Hilfe der digitalen Fotografie? Digitale Fotografie schafft es, den Körper neu zu definieren, neu zu konstruieren. Die natürlichen Bedingungen des

Körpers werden zugunsten der medialen Konstruktionsmöglichkeiten aufgegeben. Der Körper als Zeichensatz, der beliebig neu kombiniert werden kann.

Wenn wir im virtuellen Raum vermehrt über Bilder von uns „anwesend“ gemacht werden, stellt sich die Frage, wie diese Bilder wahrgenommen werden. Sprich welche Körperbilder werden wahrgenommen und in welcher Form machen sie uns anwesend.

Im Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe war im Frühjahr 2000 eine Ausstellung zum Thema „Der anagrammatische Körper“ zu sehen, welche Perspektiven auf den Körper und seine mediale Konstruktion zeigte. Dazu erschienen auf der Internetseite des ZKM mehrere Textbeiträge, die ich in diesem Absatz erläutern möchte. Im Zentrum der Auseinandersetzung steht der Körper und dessen mediale Ausweitung, bzw. mediale Aufbearbeitung. Der Körper als Schrift und Bild. Vor allem die Auswirkungen der Fotografie auf das Körperbild, werden in den folgenden Texten behandelt.

Im Text „Den Körper als Schrift lesen“ wird der Einfluss der Fotografie auf das Körperbild beschrieben. Wie konstruieren Medien ein ideales Körperbild und wie ist diese Konstruktion eines Körperbildes möglich? Durch die Großaufnahme in der Fotografie wurde es möglich, einzelne Körperelemente vom restlichen Körper zu trennen und isoliert darzustellen. „Mit der Großaufnahme beginnt die Sequenzierung des Körpers in seine visuellen Bestandteile bzw. Bausteine“. (ZKM) Einzelne Teile des Körpers wurden somit zu Buchstaben und konnten beliebig zusammengesetzt werden. Der Körper wird zu einer Art Zeichensprache, die entziffert, beziffert und sequenziert wird. Dies war einer der ersten Schritte in Richtung Digitalisierung des Körpers.

Aus dieser Sequenzierung des Körpers folgt eine Neukombinierung des Körpers welche im Text „Den Körper neu schreiben“ beschrieben wird. Durch die Zerteilung bzw. Zerlegung des Körpers in einzelne Fragmente, die wie Buchstaben zu lesen sind, kann eine neue Grammatik des Körpers geschrieben werden. „Der Körper als Ordnung von Organen wird zu einer Kette von Zeichen bzw. Buchstaben, die stets neu geformt bzw. umgeformt werden können.“ (ZKM) Diese neue Grammatik folgt keiner natürlichen Ordnung mehr und ist eher als eine künstliche Anagrammatik zu lesen, „bei der aus der gleichen Organmenge immer neue Körper erzeugt werden: Körper ohne Organe und multiplizierte Organe ohne Körper.“

Der nächste Schritt, der im Text „Den Körper korrigieren“ angedeutet wird, ist die Erweiterung des Alphabets des Körpers. Die Grammatik wird korrigiert und verbessert, und

dies mit der Hilfe von technischen Dingen und Maschinen. Neue künstlich-technische Elemente werden dem Körper hinzugefügt, um diesen zu optimieren bis dieser einem medial-konstruierten Idealbild entspricht. Die Rede ist von Bodybuilding, Body Styling, plastischer Chirurgie, Schönheitsoperationen, Protein-Engineering und Gentechnologie. Der Mensch verwandelt sich immer mehr in einen Cyborg, der diese Objektvermählungen verkörpert. „Diese Körpertechniken sind die Phantasmen einer obsessiven Körperkultur, in deren Zentrum die Rekombination und Reprogrammierung des Körpers steht, die mit dem genetischen Engineering des idealen Körpers abgeschlossen sein wird.“ (ZKM) Den Körper so zu formen und mit technischen Ausweitungen zu idealisieren, erinnert an die Thesen von Peter Weibel, der das postbiologische Zeitalter, in dem eine Omnipräsenz des Menschen ohne Körper möglich sein wird, prophezeit.

Das Kopieren und Klonen des Körpers ist durch die Gentechnologie möglich gemacht worden. Der genetische Code kann wie eine Sequenz von Buchstaben gelesen werden, die anagrammatisch angeordnet werden kann. Das natürliche Skript des Körpers wird „auf den Ebenen der Medien und Moleküle, der Organe und Gene, zu einem künstlichen Skript.“ (ZKM) Die natürlichen Bedingungen des Körpers werden zugunsten der medialen Konstruktionsmöglichkeiten aufgegeben. Im Text „Den Körper kopieren und klonen“ geht es somit um die Entfernung von dem natürlichen, hin zu einem syntethisch hergestellten, künstlichen Körper.

7. Wiederentdeckung der Sinne

Die Frage dieser Arbeit „Brauchen wir noch einen Körper um anwesend zu sein?“ werden viele mit einem vehementen „Ja“ beantworten. Allen scheint klar zu sein, dass die Wahrnehmung der Welt grundsätzlich über unsere körperlichen Sinne erfolgt, dementsprechend eine Anwesenheit ohne den Körper nicht möglich wäre. Die Technik schafft es aber, unsere Sinne und Organe zu erweitern und sogar zu ersetzen. Körper und Raum scheinen keine Einheit mehr zu bilden. Medientheoretiker sprechen in Folge dessen von Körper- und Raumauflösungen und körperlosen Existenzformen. „Da über Jahrtausende Körper und Raum eine Einheit bildeten, wirkte diese neue, körperlose Raumerfahrung auch wie der Beginn des Verschwinden des Raumes, wie der Anfang einer

Raum- und Ortlosigkeit.“ (Weibel, Peter 2015: 335) Im 20. und 21. Jahrhundert ist nun aber auch ein Trend zu verspüren, der die direkten Sinneseindrücke als Quelle unserer Wahrnehmung und unseres Daseins fördert und betont. Anwesend sein heißt, die Welt direkt, ohne technische Apparaturen, wahrzunehmen und nach außen zu vermitteln. Dies versteht sich als ein leibliches Einverbunden-Sein in der Umwelt. „Achtsamkeit“ stellt dabei einen Schlüsselbegriff dar, den man vermehrt im Alltag zu hören bekommt. Eine achtsame Wahrnehmung meiner Umwelt und meines Körpers wird in vielen Kursen und Lehrgängen vermittelt. Welche Geräusche machen meine Füße am Boden? Wie klinge ich in meiner Umgebung? In welchem Raum breitet sich meine Stimme aus? Diese direkte Feedbackschleife erfolgt nur zwischen der Umwelt und den Sinnen und führt zurück zu dem Gedanken, Welt und Körper als Einheit zu sehen.

Schon Virilio erkannte die Gefahr, die der Einfluss der Technik auf die Einheit Mensch und Umwelt hat. „Virilio sieht den Begriff des >einheitlichen und unveränderlichen Körpers< durch den des >austauschbaren Körpers< ersetzt.“ (Schneider, Irmela: 36) Bezeichnend dafür war die Aktion des australischen Medienkünstlers Stelarc, der sich 1976 eine „dritte Hand“ anoperieren ließ, die anscheinend zuverlässiger funktionierte als seine eigenen Hände. Stelarc machte dadurch „den biologischen Körper zum Auslaufmodell.“ (Schneider, Irmela: 36) Der Körper konnte nicht mehr länger als etwas Unveränderbares und Stabiles definiert werden, sondern musste „veränderbar und disponibel“ gedacht werden. Aus der Einheit wurde eine Multiplizität. „Am Ende des 20. Jahrhunderts muss die Einsicht stehen, dass auch der menschliche Körper nicht länger als Natur und natürliche Einheit betrachtet werden kann.“ (Schneider, Irmela: 37) Virilio steht dieser Entwicklung kritisch gegenüber und „hat ein Ideal von Körper und Gesellschaft vor Augen, das an Rousseaus Vision des Naturzustands erinnert, dem sich das Konstrukt eines Naturkörpers zuordnet.“ (Schneider, Irmela: 35) Daraus lässt sich eine Sehnsucht nach einer medienfreien Gesellschaft ablesen. „Und mit der Sehnsucht nach Medienfreiheit aufs engste verknüpft ist die Suche nach Unmittelbarkeit und Authentizität der Körper- und Welterfahrung.“ (Schneider, Irmela: 35) Die Rückkehr zur Natur, zum „Ursprünglichen“, ist eine Bewegung in unserer Gesellschaft, die der Übertechnisierung des Körpers und der Umwelt, entgegentritt. Dieser Trend, der wahrscheinlich schon seit der Industriellen Revolution besteht, findet immer mehr Marktlücken, in denen sich „Natürlichkeit“ erfolgreich verkaufen lässt. „Sinnlichkeit“ gelangt somit in die Einkaufswagen und Wohnzimmer unserer Zivilisation.

So schreibt auch Robert Jütte in seinem im Jahre 2000 erschienenen Buch „Die Geschichte der Sinne“, einleitend: „Gab es vor gut einem Jahrzehnt noch gesellschaftskritische Stimmen, die das >Schwinden der Sinne< (Dietmar Kamper/Christoph Wulf) oder die >Ent-Sinnlichung< (Hugo Kükelhaus/ Rudolf zur Lippe) der Welt beklagten, so hat sich das Bild inzwischen gewandelt.“ (Jütte, Robert: 9) Die Sinne rücken immer mehr ins Bewusstsein.

Jütte bezieht sich in seinem Buch zunächst auf die Geschichte der Sinne und beschreibt, wie Industrialisierung und Technisierung im 19. Jahrhundert das Zeit- und Raumbewußtsein veränderten, und wie es in Folge dessen zu einem Sinnes-Wandel kam. „Industrialisierung und Urbanisierung sowie die erwähnten technologischen Neuerungen führten zu einer Veränderung der Wahrnehmung, von der insbesondere der Sehsinn betroffen war (...).“ (Jütte, Robert: 198) Kein anderer Sinn wurde durch die Industrielle Revolution so beeinflusst wie der Sehsinn. Durch die zunehmende Beschleunigung wurde der Blick radikal verändert. „Am Anfang dieser Entwicklung stand der geschärfte Blick, der es dem Auge erstmals ermöglichte, in neue, bis dahin nicht gekannte Welten vorzustößen.“ (Jütte, Robert: 204) Damit bezieht er sich auf die Erfindung des Fernglases und des Mikroskops. Er beschreibt in mehreren Kapiteln, wie es zu einem „geschärferten“, „entkörperlichten“, „subjektiven“, „panoramatischen“ usw. Blick kam und erläutert die Einflüsse auf das Subjekt durch die neu-entwickelten technischen Apparaturen.

Neben der viel heraufbeschwörten Körperlosigkeit, die unsere Gesellschaft zunehmend erreichen soll, findet Jütte eine Tendenz in unserer Gesellschaft, die dem entgegenwirkt. Er beschreibt ein „haptisches Zeitalter“, dass die Betonung des Tastsinns hervorbringt. Dabei stellt er aber kritisch fest, dass die haptische Erfahrung im Medienzeitalter, vor allem über touch screens, zwar zunimmt, „aber nicht unbedingt eine Bereicherung der sinnlichen Wahrnehmung darstellen muss.“ (Jütte, Robert: 256) Interessant zu beobachten ist, dass die Geste des Händedrucks „in unserem westlichen Kulturkreis immer noch der häufigste taktile Kontakt in der Öffentlichkeit ist“ (Jütte, Robert: 256), während andere zwischenmenschliche Berührungen in unserer postmodernen Gesellschaft eher zufällig passieren. „In überfüllten Verkehrsmitteln oder im Gedränge von Einkaufszentren und Fußgängerzonen kommt es zwar verstärkt zu ungewollten haptischen Erfahrungen, die in der Regel aber nicht positiv besetzt sind (...).“ (Jütte, Robert: 256) Die negativen Folgen der High-Tech-Gesellschaft zeigen sich, laut Jütte, in dem Aufkommen des so genannten „High Touch“ als Sozialverhalten. Dies bezeichnet ein verstärktes Ver-

langen nach vertrauter körperlicher Berührung und das wachsende Bedürfnis nach Nähe und Zusammensein. „Von der Wiederentdeckung bzw. Aufwertung des Tastsinns im 20. Jahrhundert zeugt nicht zuletzt das in den letzten Jahrzehnten stark gestiegene Interesse an Körpertherapien, in denen die therapeutische Berührung des eigenen oder fremden Körpers im Mittelpunkt steht.“ (Jütte, Robert: 257) Das Angebot in unserer Gesellschaft von funktionalen Körpermethoden, wie zum Beispiel Sensory-Awareness-Training, Feldenkrais, Shiatsu, Massage oder Yoga, steigt rapide nach oben. Die Nachfrage ist groß. Die aus Amerika stammende Methode „Feeling-Therapy“ trägt ebenfalls zur Aufwertung des Tastsinns bei. Entwickelt wurde diese Therapie von den Körpertherapeuten Karle und Alan Switzer aus Los Angeles. „Ziel ist es, nicht nur die Körperstruktur des Patienten zu verändern, sondern sie so zu reorientieren, dass er sich dem Fühlen mehr öffnen und mit größerer Flexibilität leben kann.“ (Jütte, Robert: 259) Somit ist zu beobachten, dass diese Betonung des Körpers bzw. Rückbesinnung auf den Körper durch den Tastsinn, parallel und vielleicht sogar resultierend aus der immer weiter schreitenden Technologisierung unserer Welt und der damit verschränkten Auflösung des Körpers, verläuft.

Jütte beschreibt im Kapitel „Cyberspace und die Zukunft der Sinne“ den Wunsch, im immateriellen Cyberspace haptische Erfahrungen machen zu können. Es geht dabei um Versuche, Materialität und Haptik in den virtuellen Raum zu bringen. Durch einen mit Drähten und Sensoren gespickten Datenanzug soll dies möglich gemacht werden. Mit diesem Datenanzug sollen Impulse und Reize über weitere Distanzen übertragbar sein. Der Anzug stellt eine Art Interface zwischen der Maschine und dem Körper dar, welches Berührungen übertragen soll. „Körperliche Nähe“, so der deutsche Cyberspace-Experte Florian Rötzer, „wird bald keine Frage der räumlichen Nähe mehr sein, sondern der Schnittstelle mit dem Cyberspace, die Berührung erlaubt und die gleichzeitig die Grenze zwischen Körper und Maschine, zwischen wirklicher Erfahrung und Erfahrung der Wirklichkeit, zwischen Realität und Simulation verschwimmen lässt.“ (Rötzer, Florian: 2) Diese Form des „Ferntasters“, beschrieb bereits der deutsch-jüdische Schriftsteller Salomo Friedländer kurz nach dem ersten Weltkrieg: „Aber schmecken und tasten kann ich all die Lieben nur, wenn ich sie ganz dicht bei mir habe (wovor mich übrigens der liebe Gott noch lange bewahren möge!). Immerhin doch! Es geht aus allem hervor, wenn einer fragt, wo bin ich? dass er dann eigentlich meint, wo bin ich zu tasten. Denn gesehen, gehört, gerochen könnte er auch anderswo werden. Ja, dieses klobige Getast! Man muss es los-

eisen, auftauen, auf Drähte ziehen und schließlich drahtlos in die Ferne schicken. Wie einfach!“ (Mynona: 34)

Ist der Datenanzug als Interface, das Berührungen über Distanz am eigenen Leib spürbar machen soll, die Zukunft für Haptik im virtuellen Raum? ForscherInnen arbeiten an weiteren Verfahren, die es ermöglichen sollen, Gegenstände nicht nur über eine VR-Brille dreidimensional zu sehen, sondern diese auch ertasten zu können. Die Frage stellt sich wie „Berührungseigenschaften wie weich oder hart, glatt oder rau, elastisch oder steif in Daten gefasst über Distanz reproduziert werden können?“ (Bachmann, Christian: Abs. 3) ForscherInnen des Instituts für Bildverarbeitung der ETH Zürich arbeiten an einem Modell, das dies ermöglichen soll. Zuerst erfolgt über ein Stäbchen die Vermessung des Objektes. Alle Eigenschaften werden erfasst und in ein Datenset verpackt. Diese Daten können dann an einen beliebigen Ort geschickt werden „und mit einem speziellen Instrument – einem sogenannten >haptischen Interface< – wieder hergestellt und auch ertastet werden.“ (Bachmann, Christian: Abs. 5) Dabei steckt jegliche Information über das Objekt in den Daten. Das Instrument, das diese Daten in haptische Eigenschaften umsetzt, ist an eine Hydraulik gekoppelt, die direkt ein Feedback liefert: Zum Beispiel an dieser Stelle ist das Objekt hart, an dieser weich etc.. „Eine Art Roboter, der die empfangenen Daten über Sensoren in Form von gefühlten Widerständen anzeigt.“ (Bachmann, Christian: Abs. 8) Somit könnte unsere reale Welt an jedem beliebigen Ort mit VR-Brillen nicht nur sichtbar gemacht, sondern auch „angefasst“ werden. Ob dies im Sinne der „Achtsamkeits“-Bewegung steht, ist zu bezweifeln. Die Eroberung der Sinne durch die digitale Welt lässt sich damit aber nicht verhindern. Unsere Anwesenheit wird, ob mit oder ohne Körper, unausweichlich mit technischen Apparaturen verkoppelt sein.

8. FAZIT

Seit der industriellen Revolution und der damit einhergehenden maschinellen Eroberung unseres Alltags, lösten sich, laut Peter Weibel, Bote und Botschaft zunehmend voneinander. Durch die Digitalisierung der Welt konnten Informationen und Nachrichten immateriell verschickt und empfangen werden. Der Körper scheint sich dabei immer mehr aufzulösen, da dieser als Spur, in Form von Codes, durch die Welt geschickt wer-

den kann. Dies ermöglicht Formen der immateriellen Anwesenheit, indem zum Beispiel meine Stimme hier, mein Auge aber dort ist. Dabei kommt es, laut Reinhard Braun, zu einer Distanzierung des Körpers zum physikalischen Raum, da sich die Wahrnehmung durch die Technik immer mehr vom Körper entfernt und wir unsere Umwelt vermehrt über technische Apparaturen, die weitreichender sind als unsere Sinne, erfassen.

Zeitgleich gibt es aber eine Tendenz zur Selbstvermessung, die den Körper betont und diesen wieder in den Fokus rückt. Der Körper scheint sich beim Trend des „Quantified Self“ nicht aufzulösen, sondern eine Art Maschine darzustellen, die es instand zu halten gilt.

Fast alle neuzeitlichen MedientheoretikerInnen, von Marshall McLuhan bis hin zu Paul Virilio, beschreiben Technologie als Ausweitung der Sinne und Organe. Durch diese Extension erreichen unsere Sinne eine Wahrnehmung, die über das Territorium der natürlichen Wahrnehmungsorgane hinausgeht. So bezeichnet Sigmund Freud Menschen als Prothesengötter, die mit Hilfe von Technik ihre Organe ausweiten, um somit dem Ideal, das früher von Göttern verkörpert wurde, näherzukommen. Das Ziel der telematischen Gesellschaft sei eine omnipräsente Anwesenheit. Dabei ergänzt Weibel den Triumph über Raum und Zeit, der durch die Technik ermöglicht wurde, mit dem eigentlichen Wunsch nach dem Triumph über den Tod.

Die anfangs gestellte Frage, brauche ich meinen Körper um anwesend zu sein, kann weder mit einem klaren „Ja“, noch mit einem klaren „Nein“ beantwortet werden. Der eigene Körper ist für die Existenz des Menschen unumgänglich. Zwei parallel stattfindende Entwicklungen sind spürbar. Zum einen besteht die Möglichkeit, mit Hilfe der Teletechnik und den digitalen Medien, „körperlos“, in Form von Bild und Ton, anwesend zu sein. Dies kann als eine Option, die uns die neuen Medien anbieten, gesehen werden. Der Körper wird durch den Einfluss von Technologie nicht „aufgelöst“, sondern erhält viel eher Erweiterungen, die eine „körperlose“ Ausbreitung im Raum ermöglichen.

So ist der menschliche Körper, mit seinen Sinnen und Organen, nach wie vor Voraussetzung für unsere Existenz und stellt eine wichtige Schnittstelle, zwischen realem und virtuellen Raum dar.

9. QUELLENVERZEICHNIS

Aukstakalnis, Steve (1993): The Art and Science of Virtual Reality. Peachpit press, Silicon Mirage, Berkeley.

Bachelard, Gaston (2014): Poetik des Raumes. 10. Auflage. Fischer Taschenbuch Verlag. Frankfurt am Main.

Bachmann, Christian (2013): Der Tastsinn erobert die virtuelle Welt. Online erschienen auf SRF Schweizer Radio und Fernsehen. URL: <http://www.srf.ch/wissen/technik/der-tastsinn-erobert-die-virtuelle-welt> (Stand: 27.10.2016)

Becker, Barbara (2000): Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit - Identität - Medien. Campus Verlag GmbH, Frankfurt/Main.

Benedikt, Michael (1991): Cyberspace: first steps. Cambridge, Mass.

Bergson, Henri (1915): La Signification de la guerre. Bloud et Gay, Paris.

Braun, Reinhard (1998): Zerstreuung der Körper im Jenseits der Apparate. Medien - Räume - Subjekte/Körper. Journal Nr. 00. ARGE Werkstatt Graz.

Büscher, Barbara (2001): (Interaktive) Interfaces und Performances: Strukturelle Aspekte der Kopplung von Live-Akteuren und medialen (Bild)-Räumen, in: Martina Lecker (Hg.), Maschinen, Medien, Performances. Berlin, 87-111.

Crary, Jontahan (1990): Techniken des Betrachters: Sehen und Moderne im 19. Jahrhundert. Verlag der Kunst, Dresden, Basel.

Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1977): Rhizom. Aus dem Französischen übersetzt von Dagmar Berger. Merve, Berlin.

Donnachie, Karen ann (2015): Selfies, #ich. Augenblicke der Authentizität. In: Ego Update. NRW-Forum, Düsseldorf.

Eckert, Till (2016): Diese Frau will am schnellsten alle 196 Länder der Erde bereisen. URL: <http://ze.tt/diese-frau-will-am-schnellsten-alle-196-laender-der-erde-bereisen/> (Stand: 19.11.2016)

Enzensberger, Hans Magnus (2000): Das digitale Evangelium. In: Der Spiegel vom 10.01.2000, S. 92-101.

Flusser, Vilém (1993): Nachgeschichte, Schriften, Bd. 2. Hrsg. von Stefan Bollmann und Edith Flusser. Düsseldorf/Bensheim.

Flusser, Vilém (1999): Medienkultur. 2. Auflage. Frankfurt/M.

Flusser, Vilém (2000): Ins Universum der technischen Bilder. 6. Auflage. Göttingen

Flusser, Vilém (2003): Krise der Linearität. In: absolute Vilém Flusser, hrsg. von Silvia Wagnermaier u. Niels Röll. Freiburg. S. 71- 84.

Flusser, Vilém (2003): Kommunikologie. 3. Auflage. Frankfurt/M.

Foucault, Michel (2005): Die Heterotopien. Der utopische Körper. Suhrkamp Verlag. Frankfurt am Main.

Freud, Sigmund (1994): Das Unbehagen in der Kultur. Und andere kulturtheoretische Schriften. Fischer Taschenbuch Verlag GmbH, Frankfurt am Main.

Funken, Christiane (2006): Der Körper im Internet. In: Schroer, Markus: Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raumes. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main.

Geser, Hans (1999): Metasozialologische Implikationen des Cyberspace. In: Claudia Honegger, Stefan Hradil, Franz Traxler (Hg.): Grenzenlose Gesellschaft? Freiburg i. Br. Opladen, 202-219.

Goethe, Johann Wolfgang: Italienische Reise, 2. Teil, J.W. Goethe, Werke (Sophienausgabe) 1.Abt., Bd. 30, S.82.

Haraway, Donna (1995): Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und andere Frauen. Aus d. Engl. v. Barbara Ege u.a. Frankfurt/M.

Hägerstrand, Törsten (1975): Space, Time and Human Condition. In: A. Karlqvist u.a. (Hg.): Dynamic Allocation of Urban Space. Farnborough. S. 3-14.

Jütte, Robert (2000): Geschichte der Sinne. Von der Antike bis zum Cyberspace. Verlag C.H. Beck oHG, München.

Koch, Christoph (2014): Vermesst euch! brand eins, Ausgabe 03/2014 - Schwerpunkt Beobachten. URL: <https://www.brandeins.de/archiv/2014/beobachten/vermesst-euch/> (Stand: 05.11.2016)

Krämer, Sybille (2001): Medien - Körper -Performance. Zwischen Person und „persona“ - ein Gespräch. In: Martina Lecker (Hg.), Maschinen, Medien, Performances. Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten. Alexander Verlag, Berlin, 471-479.

Lasch, Christopher (1980): Das Zeitalter des Narzissmus. Steinhausen, München.

Löw, Martina (2001): Raumsoziologie. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main.

Mersch, Dieter (2006): Medientheorien zur Einführung. Junius Verlag, Dresden.

Münker, Stefan (1997): Was heißt eigentlich virtuelle Realität? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdoppelung der Welt. In: ders./Alexander Roesler (Hg.): Mythos Internet. Frankfurt/M., 108-127.

Moravec, Hans (1996): Körper, Roboter, Geist. In: Die Zukunft des Körpers. Hrsg. von Florian Rötzer (=Themenheft der Zeitschrift „Kunstforum“ Bd. 133), S. 98-112.

Mynona (Salomo Friedländer) (1965): Rosa die schöne Schutzmansfrau und andere Grotesken. Hrsg.von Ellen Otten, Zürich.

Neugebauer, Christian (2007): Bachelard Gaston, Poetik des Raumes. URL: <http://www.european-spaces.eu/2007/03/14/bachelard-gaston-1957-poetik-des-raumes/> (Stand: 20.11.2016)

Oettermann, Stephan (1980): Das Panorama: Geschichte eines Massenmediums. Syndikat Autoren- und Verlagsgesellschaft, Frankfurt am Main.

Oettermann, Stephan (1995): Das Panorama. Ein Massenmedium. In: Kunst-und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH: Sehnsucht . Über die Veränderung der visuellen Wahrnehmung. Steidl Verlag, Göttingen.

Papacharissi, Zizi (2011): A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites. London.

Quéau, Philipp (1995): Die virtuelle Simulation: Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen. In: Illusion und Simulation - Begegnung mit der Realität. Hrsg: Stefan Iglhaut, Florian Rötzer, Elisabeth Schweeger. Cantz Verlag, Ostfildern.

Raddatz, J. Fritz (1991): Die Ästhetik des Verschwindens. URL: <http://www.zeit.de/1991/11/die-aesthetik-des-verschwindens> (Stand: 05.11.2016)

Rokeby, David (2001): Konstruktion von Erfahrung. Interfaces als Inhalt. In: Martina Lecker (Hg.), Maschinen, Medien, Performances. Berlin, 50-77.

Rotmann, Brian (1987): Signifying Nothing. The Semiotics of Zero. Stanford, Calif.

Rötzer, Florian (1996): Von der Lust vernetzt zu sein. In: Psychologie und Gesellschaftskritik 20.

Saltz, Jerry (2015): Kunst am ausgestreckten Arm. In: Ego Update. NRW-Forum, Düsseldorf.

Schneider, Irmela (2000): Anthropologische Kränkungen - Zum Zusammenhang von Medialität und Körperlichkeit in Mediendiskursen. In: Was vom Körper übrig bleibt. Körperlichkeit - Identität - Medien. Campus Verlag GmbH, Frankfurt/Main.

Schöttker, Detlev (Hrg.) (2003): Mediengebrauch und Erfahrungswandel. Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen.

Schroer, Markus (2006): Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raumes. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main.

Stone, Rosanne (1991): Will The Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories About Virtual Cultures. In: Michael Benedikt (Hrsg.): Cyberspace: First Steps. MIT Press, Cambridge.

Theweleit, Klaus und Höltschl, Rainer (2002): absolute Marshall McLuhan. orange-press, Freiburg.

Turkle, Sherry (1998): Leben im Netz. Identität im Zeiten des Internet. Reinbek. Dt. v. Thorsten Schmidt.

Veltman, Kim H. (1995): Elektronische Medien, die Wiedergeburt der Perspektive und die Fragmentierung der Illusion. In: Illusion und Simulation - Begegnung mit der Realität. Hrsg: Stefan Iglhaut, Florian Rötzer, Elisabeth Schweeger. Cantz Verlag, Ostfildern.

Virilio, Paul (1992): Rasender Stillstand. München/Wien.

Wagnermaier, Silvia und Röllner, Niels (2003): Krise der Linearität, In: absolute Vilém Flusser. Freiburg, S. 71-84.

Waldenfels, Bernhard (2009): Ortsverschiebungen, Zeitverschiebungen. Modi leibhaftiger Erfahrung. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main.

Weibel, Peter (2015): Architektur und Medien. Enzyklopädie der Medien. Band 1. Die Künste des Raumes im Zeitalter der Medien. Hatje Cantz Verlag, Ostfildern.

Weizsäcker von, C.F. (1990): Zum Weltbild der Physik. München.

Wendt, Brooke (2015): Dissemination: Die Hashtag-Funktion und Identität. In: Ego Update. NRW-Forum, Düsseldorf.

Wertheim, Margaret (2000): Die Himmelstür zum Cyberspace. Von Dante zum Internet. Amann Verlag & Co., Zürich.

Zielinski, Siegfried (2001): Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg.

10. ABBILDUNGEN

Alle Abbildungen sind künstlerische Arbeiten von Nicole Weniger.

Abb. 1: *Absence*, Pigmentdruck, 110 x 130 cm, gerahmt, 2015

Abb. 2, 3: *Ich sammle mich*, Performance-Video, 16:9, 2006

Abb. 4, 5, 6: *Landung in der Schwebe*, Performance, Galerie im Taxispalais, Innsbruck, 2016

Abb. 7: *Reflections*, Video, 16:9, 2013

Abb. 8, 9, 10, 11: *Fetzen Selfies*, Skulptur, Gips, Aluminium, Spiegel, 2015