

Christoph Türcke

Vorlust – Virtualität – Enteignung Drei Stadien kulturindustriellen Fortschritts

„Frauen lassen sich in Situationen der Intimität die Erhaltung von Frisur und Schminke angelegener sein als die Situation, der Frisur und Schminke zubestimmt sind“¹, notierte Adorno 1938, nicht lange nach seiner Ankunft im New Yorker Exil. Selbstverständlich hat er das nicht durch empirische Untersuchung ermittelt. Erzählungen, Zeitungsberichte, Filme und aufmerksame Beobachtung seiner neuen amerikanischen Umgebung dürften seiner Behauptung Pate gestanden haben. Nach soziologischen Kriterien ist sie unwissenschaftlich: nicht verallgemeinerungsfähig, allenfalls gültig für ein paar überspannte Filmstars und ihnen nacheifernde Sekretärinnen, Verkäuferinnen oder Hausfrauen. Und doch kann deren Verhalten repräsentativer sein als alle statistischen Durchschnittswerte, wenn es sich als der lediglich auf die Spitze getriebene, zur Überdeutlichkeit gesteigerte Normalfall entpuppt, und genau so nahm Adorno besagte Frauen wahr: als Pioniere einer allgemeinen Entwicklung, als Symbole für eine Grundtendenz der gesamten modernen Kultur, nämlich für die Neigung, die Erreger und Vorboten von Glück und Lust zu den eigentlichen Lustobjekten zu machen und zum Gipfel aller Lust – die Vorlust.

Nichts markiert diese Tendenz heute genauer als das Wörtchen *virtuell*, das bis vor 15 Jahren fast ausschließlich in wissenschaftlichen Texten vorkam und selbst dort noch gelegentlich in einer Fußnote erklärt wurde. Heute spricht alle Welt von *virtual reality*, aber die wenigsten machen sich klar, mit was für einer hochphilosophischen Formel sie da umgehen. „Virtuell“ heißt so viel wie „der Kraft oder der Möglichkeit nach vorhanden“. Was möglich ist, ist deshalb noch längst nicht wirklich, aber es ist auch nicht nichts. Möglichkeiten *bestehen*, sie *sind*, haben selbst einen gewissen Wirklichkeitsgrad. „Virtuelle Realität“ ist deshalb entweder bloß sprachlicher Leerlauf wie „runder Kreis“, oder aber ein Ausdruck für Grenzphänomene, worin Virtualität nicht bloß als Vorstufe des Realen, sondern als es selbst daherkommt.

Letzteres ist selbstverständlich gemeint, von *virtual reality* erst die Rede, seit sich zwei technische Fähigkeiten miteinander kombinieren lassen: diejenige, dem menschlichen Auge so täuschend Dreidimensionalität zu suggerieren, dass es sich gegen den Eindruck, sich wirklich im suggerierten Raum zu befinden statt nur vor Bildern davon, nicht mehr

¹ Th. W. Adorno, Dissonanzen, Ges. Schriften, Bd. 14, Frankfurt am Main 1973, S. 26

wehren kann; und diejenige, in den suggerierten Raum selbst einzugreifen, ihn durch Handdruck nach Gutdünken umzuformen. *Cyberspace* ist „gesteuerter Raum“: einer, den das Auge vom wirklichen nicht zu unterscheiden vermag und den es sich, im Zusammenspiel mit der Hand, gleichwohl zu seiner eigenen Bildwelt zurechtrücken kann.

Ganze Cyber-Monturen werden entwickelt, nicht unähnlich denen von Renn- und Raumfahrern, bestehend aus einem Helm, unter dem man einem dreidimensionalen audiovisuellen Spektakel ausgesetzt ist, und einem Anzug, der bestimmte Hautsensationen, Bewegungs- und Steuerungsmöglichkeiten verschafft. In dem Raum, den sie eröffnen, befindet man sich wie im Traum. Auch der suggeriert ja Empfindungen und Eindrücke, derer man sich nicht erwehren kann, und doch ist es die eigene Seele, die sie erzeugt. Der Träumer ist sowohl Gefangener als auch Produzent seiner eigenen Traumvorstellungen, und solange die dauern, hat er kein Kriterium, wie wirklich oder unwirklich sie sind. Der Traum ist eine Urform virtueller Realität.

Der Eintritt in diesen merkwürdigen Zustand, wo das Individuum seinen selbstgemachten Empfindungen und Eindrücken distanzlos ausgeliefert ist, ist an eine Bedingung geknüpft: Das kontrollierende Ich, das die innere Seelenstimmung und ihren Verkehr mit der Außenwelt reguliert, muss bis an den Rand des Ausfalls herabgemindert sein. Die natürlichen Mittel, solche Minderung zu bewirken, sind Müdigkeit und Drogen, aber seit altersher gibt es auch den Versuch, sie artifiziell nachzuahmen: das Schauspiel. Das freilich zieht vorab eine Grenze: suggeriert zwar, dass das Bühnengeschehen wirklich stattfindet, gibt aber dem Zuschauer zugleich zu verstehen, dass dem nicht so sei, und der Tölpel, der eigens auf die Bühne springt, um dem in Bedrängnis geratenen Helden beizustehen, verdirbt die ganze Aufführung, weil er sie ernster nimmt als sie gemeint war. Film und Fernsehen gehen in ihrer Suggestion einen entscheidenden Schritt weiter, lassen im Gegensatz zum Theater keineswegs immer klar erkennen, ob vor der Kamera gemimt oder wirklich gekämpft, gelitten, gelacht, argumentiert wird, aber immerhin weiß der Zuschauer gewöhnlich, dass das Bildgeflimmer nicht die Sache selbst ist und Handgreiflichkeit gegen den Fernsehapparat nicht das geeignete Mittel, um ins Geschehen einzugreifen.

Und genau diese *reservatio mentalis*, dieses Residuum bewusster Distanz greifen die neuen Medien an. Das Wissen, dass man soeben erst durch Überstreifen von Anzug und Helm in eine Scheinwelt eingetaucht ist, soll nichts mehr ausrichten gegen das sich dem Auge aufdrängende und nach seinen Wünschen bewegliche dreidimensionale Szenario. Der Kunstgriff dabei: den Wachzustand des Individuums nicht anzutasten und doch auszuschalten, gleichsam an ihm vorbei auf das jeweilige Sinnesorgan einzuwirken durch einen Reiz, auf den es nicht anders als reflexartig zu reagieren vermag. Vorexerziert worden ist das schon längst durch raffinierte Reklame. Man weiß genau, dass sie nichts will als zum

Kauf animieren. Aber dies Wissen schützt nicht vor ihr; sie wirkt daran vorbei, schmeichelt den Sinnen derart unmittelbar, dass sie auch dort Erfolg hat, wo all ihre Tricks durchschaut werden – und desto mehr, je mehr das wache Ich abgelenkt, strapaziert, ermüdet ist.

Was audiovisuelle Reklame beim Verfolgen ihrer höchst beschränkten Verkaufsabsicht seit einem halben Jahrhundert einübt und perfektioniert, ist im Begriff, durch neue Medien zur allgemeinen ästhetischen Disposition zu werden, die die Wahrnehmung auch dort lenkt, wo keine Verkaufsabsicht nachweisbar ist. Zum Beispiel unter dem 3-D-Helm. Seinen Effekt dankt er der Tatsache, dass er das Auge isoliert und gleichsam unter Laborbedingungen behandelt. Es kann nicht ausweichen, nicht, wie noch vor Leinwand oder Monitor, über den Rahmen des Bildgeschehens hinauschielen, sich vergewissern, dass es bloß einem Spektakel beiwohnt. Um so besser lassen sich seine Reaktionen messen und optimieren: mit jenen elektronischen Verfahren, die ebenso in der Augenklinik wie in der Pilotenausbildung zur Diagnose und Steuerung der optischen Feinmotorik angewandt und vor allem auf militärischem Gebiet immer wichtiger werden. Kurzum, Cybermonturen sind Produkte einer Wahrnehmungsergonomie, die das Auge direkt in Regie nimmt und ihm dreidimensionale Bilder gleichsam einpflanzt – vorbei an dem Wissen, dass es sich ja nur um Bilder handelt. Die neue Erlebnisintensität, die so erreicht werden soll, ist zwar noch nicht serienreif, aber schon jetzt ausgemacht, welchen Eintrittspreis sie kosten wird: die Rückannäherung des Sehverhaltens an einen konditionierten Reflex. Das Auge soll dabei zu Empfindungen genötigt werden, die es für sich allein gar nicht haben kann. Die Bewegung durch eine exotische Landschaft, die man ihm unter einem 3-D-Helm suggeriert, wird zwar vom ganzen Individuum erlebt, aber reduziert auf das, was Bewegung fürs isolierte Auge ist: ein Entlanggleiten auf Oberflächen. Krabbeln, Gehen, Laufen, Schwimmen und das mit ihnen verbundene Körpergefühl fallen ebenso aus wie der physische und psychische Widerstand, den sie überwinden müssen, die Vorbereitungen, die man beim Verlassen des gewohnten Wirkungskreises trifft oder die Entbehrungen, die man empfindet, wenn sie unterbleiben. Kurzum, eine ganze Dimension körperlich-seelischer Bewegung und Spannung ist dem neuen Erlebnisraum, in den man auf Knopfdruck statt etwa durch Reisevorkehrungen eintaucht, vorab weggeschnitten. Nicht von ungefähr der Versuch, das Amputierte äußerlich wieder anzufügen. Die zum Spektakel passenden Geräusche sind längst Standard (im Prinzip seit dem Tonfilm), an den entsprechenden Tastempfindungen und Gerüchen wird noch gearbeitet – und dabei unterstellt, dass wenn alle Sinne separat fachmännisch behandelt werden, die Einzelempfindungen von selbst zu einem ganzheitlichen Erlebnis zusammentreten, wie es in der freien Natur oder im Dickicht der Städte nicht intensiver sein könnte.

Nur dass jeder einzelne Sinn die Heftigkeit seiner Empfindung der Zurückversetzung in ein reflexartiges Reagieren verdankt und sie alle nur um den Preis ihrer Isolation und Regression entfesselt werden – losgelöst aus dem Zusammenhang, den das Ich innerlich so zwischen ihnen herstellt, dass sie einander repräsentieren, stimulieren, wechselseitig ihre Eigenschaften mitteilen, Töne als samten, Farben als schrill, Blicke als Echos erfahren können. Der Zusammenhang der Sinne im Ich macht, dass Sehen, Hören, Empfinden mehr als bloß optisch, akustisch, taktil sind, dass Wahrnehmungsvorgänge selbst schon Erkenntnisqualität haben, auf Reize nicht nur reagieren, sondern sie in innere Vorstellungen umarbeiten. Wird der Zusammenhang des Sensoriums aber äußerlich hergestellt, sozusagen am Ich vorbei, nämlich durch eine Apparatur, die jeden einzelnen Sinn ergonomisch behandelt, so ist jedem von ihnen der gemeinsame Nährboden entzogen, von dem ihr Wechselspiel lebt, und die einzelne Empfindung, wie heftig sie auch im Moment des Reizes sei, hat nichts mehr, worin sie Wurzeln schlagen, Bedeutung gewinnen, sich zur Leidenschaft vertiefen und mit anderen zu nachhaltiger Erfahrung verbünden könnte. Sie verpufft – was besonders den Sexualszenarien abträglich ist, die unter dem Helm doch jeder nach höchstpersönlichem Gusto selbst gestalten dürfen soll. Dass sie nicht reichhaltiger sein können als die sie steuernde Einbildungskraft, steht ohnehin fest, und im Regelfall übernimmt dabei eine audiovisuell dauerbestrahlte und –beschallte Phantasie das Steuer, die, wenn sie einmal losgelassen wird, gar nicht anders kann als ein unverdautes Übermaß alltäglichen Bild- und Tonkonsums samt aller darin enthaltenen Klischees zu erbrechen. In jedem Fall aber werden die Sinne, die nun als aktive Abenteurer durch den Cyberspace streifen sollen, bis zur Lethargie passiv gemacht, nämlich jeder für sich an die ihm zugeordnete Reizquelle gehängt wie an einen Tropf, an dem er nichts mehr tun muss als auf die ergonomisch ausgeklügelte Reizzufuhr, mit der er massiert und gekitzelt wird, zu reagieren. Die jeweils gewünschte Empfindung wird gleichsam eingeschaltet durch den auf sie angesetzten Kitzel, erlischt, sobald er ausbleibt und kommt über jenen anfänglichen Reizzustand, der zu Genuss und Lusterfahrung überhaupt erst vertieft werden müsste, kaum mehr hinaus.

Dieser Anfangsreiz ist ein Musterexemplar virtueller Realität: durchaus wirkliche Empfindung, nicht bloß mögliche, aber eine, die selbst noch nicht das ist, was sich in ihr anbahnt. Wo Lust beginnt, ist sie eigentlich noch keine, sondern das, was das lateinische *appetitus* präzise ausdrückt: ein verheißungsvoller Spannungszustand. Appetit ist selbst schon lustvoll, zumal wenn der Duft köstlichen Essens ihn steigert, aber bleibt die Speise dann aus, schlägt er in Unlust um. Wie der sexuelle Appetit. Lust ist er zunächst nur auf den Kredit jenes Lustmaximums, auf das er erst hintreibt: „Vorlust“ daher, wie Freud ihn nannte, „im Gegen-

satz zur Endlust oder Befriedigungslust“². Dass Lust sich aus winzigen, fast unmerklichen Regungen erst allmählich aufbauen muss und allzu oft daran gehindert wird, ist ein Lied so alt wie die Kultur selbst, und zu den Ersatzbefriedigungen, die sich das Triebleben seit Menschengedenken sucht, gehört das Vorliebnehmen mit Zuständen, in denen Lust sich erst anbahnt, über virtuelle Realität noch nicht hinausgelangt ist: Vorlust. Ob sie als Lustvorspiel oder Lustersatz auftritt, ist ihr im konkreten Fall keineswegs immer anzumerken, die Grenze zwischen beiden fließend – und doch entscheidend. Nichts Verheißungsvolleres als die ersten zarten Regungen einer Lust, die erst im Kommen ist – so sehr übrigens, dass das Verzögern der Lust, das Festhalten und Verweilenlassen des Anfangsreizes, wie es in den erotischen Formen des Werbens, Flirtens steckt, als eigener Luststimulus genossen wird. Vorlust *anstatt* Lust jedoch ist eine Verkehrung von Weg und Ziel, Mittel und Zweck, in Freuds Worten: Perversion. Und so wenig der menschliche Organismus umhinkommt, sich mit solchen Perversionen, die im Kind allesamt angelegt sind, für Triebverzicht, Frustration, Enttäuschung zu entschädigen, so wenig sie also „unnatürlich“ sind, so wenig sind sie als Ausdruck von seelischer Beschädigung zu ignorieren. Es macht einen gewaltigen Unterschied, ob Schau- und Zeigelust Ingredienzien der Sexualspannung auf dem Wege zur Befriedigung sind oder ob sie sich als Voyeurismus und Exhibitionsismus zur Ersatzbefriedigung verselbständigen, deren Genuss die Wundmale der Frustration und Impotenz ebenso offenbart wie verleugnet.

Wenn Vorlust, vor allem in ihrer Verfestigung zum Lustersatz, eine Urform virtueller Realität ist – nicht von ungefähr deutete Freud den Traum als virtuelle Wunscherfüllung – dann bedarf es keines großen Scharfsinns, um in dem, was heute freimütig *virtual reality* genannt wird, das technologisch hochgerüstete Arsenal moderner Ersatzbefriedigung zu erkennen. Erlebnismonturen mit 3-D-Helmen zur simultanen Entfesselung aller fünf Sinne sind zwar ein Extrem, aber ein zukunfts-trächtiges. Es verfolgt nur besonders drastisch das multimediale Grundprinzip: für jeden der menschlichen Sinne die ihm gemäße Datenübertragung zu entwickeln und alle Übertragungsmedien zu einem Gesamteindruck zu addieren, der an Plastizität dem konkreten Hier und Jetzt, wo sich die jeweilige Person befindet, nicht nachstehen soll. Freilich, fürs globale Geschäftsleben werden keine 3-D-Helme entwickelt, sondern telekommunikative Netze, etwa um Simultankonferenzen quer über alle Kontinente zu ermöglichen, deren Teilnehmer nicht nur akustisch verbunden sind, sondern auch optisch und taktil, auf einem Bildschirm Mimik und Gestik der Partner mitverfolgen, Vertrags- und Konstruktionsentwürfe gemeinsam bearbeiten, medizinische Eingriffe zusammen

² S. Freud, Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie, Studienausgabe, Bd. V, Frankfurt am Main 1972, S. 115

durchführen oder die eigene Arbeit bei Dienstschluss den soeben er-
wachten Kollegen in Kalifornien zur Fortsetzung übergeben können.

Doch das Grundprinzip ist kein anderes: Die Sinnesorgane werden, jedes für sich auf dem ihm zubestimmten Weg, aber alle simultan mit entfernten Orten verbunden. Welch gespenstische Ausdehnung der Reichweite von Auge, Ohr und Tastsinn! Wer aber, wie etwa McLuhan, glaubt, was hierbei „zu einem weltumspannenden Netz ausgeweitet“ würde, sei „das Zentralnervensystem“³, nämlich so wie es ist, als würden Sehen, Hören, Tasten lediglich tausendfach potenziert und ansonsten unbeschädigt bleiben, was sie waren, der macht die Rechnung ohne den Wirt: das Medium. Das nämlich hilft dem jeweiligen Sinnesorgan nur dadurch in Lichtgeschwindigkeit über immense Entfernungen hinweg, dass es gleichsam eine Leitung für es legt, und keine Leitung überträgt Reize, ohne sie zu kanalisieren und filtern: sei es als separaten Ton, als Bildausschnitt in einer bestimmten Kameraperspektive und, wo die Technik schon so weit ist, als messbaren Fingerspitzendruck. Wo es um strikt begrenzte Ziele wie das Aushandeln eines Vertrags oder gemeinsame Entwicklung eines Programms oder Geräts geht, wirkt der mediale Filter höchst effektiv. Alles, was vom gemeinsamen Ziel ablenkt, wird ausgeschieden, alles, was ihm dient, herauspräpariert, und so vermag multimediale Telekommunikation bestimmte Willensbildungs- und Entscheidungsprozesse, für die bisher eine ganzes Bündel von Recherchen, Beratungen, Konferenzen und Reisen über mehrere Erdteile hinweg nötig war, aufs Drastischste abzukürzen. Die Nähe, die sie stiftet, besteht jedoch lediglich in Überbrückung raumzeitlicher Ferne, Abkürzung und Beschleunigung von Kommunikationsprozessen zu einem eng umgrenzten Zweck. Sie ist nicht zu verwechseln mit „menschlicher Nähe“ im Sinne von wechselseitiger Teilnahme und Einfühlung, wie sie sich nur allmählich in längerem Zusammenleben und -erleben bilden kann, wofür man also gerade am dringendsten braucht, was die neue Technologie am meisten einsparen will: Zeit.

So wenig wie der Rechner, nur weil er um ein Vielfaches schneller und besser addiert als je ein Mensch, deshalb schon eine Erweiterung der menschlichen Intelligenz *an sich* darstellt, sondern nur eines isolierten Teils davon, so wenig wird durch multimediale Telekommunikation schon *das* Zentralnervensystem erweitert, sondern etwas daraus Herausgefiltertes: isolierte Wahrnehmungsleistungen. Der gewaltige Trugschluss, zu dem die technischen Medien einladen, ist das Hochrechnen der isolierten Teile zu einem neuen, nahezu schon greifbaren Ganzen, als müsse man auf dem Wege multimedialer Erweiterung der menschlichen Sinne nur konsequent fortschreiten, um zu jener ganzheitlichen menschlichen Nähe zu gelangen, die sich in Simultankonferenzen so verheißungsvoll ankündigt. Dass fortschreitende Multimedialität immer zu-

³ H. Marshall McLuhan, Die magischen Kanäle, Düsseldorf / Wien, 1992, S. 11

gleich fortschreitende Isolation der Wahrnehmungsleistungen bedeutet, die da multimedial zusammengesetzt werden, ist die Tatsache, die dabei vorab ausgeblendet wird. Nur so ist die Illusion möglich, die neuen Medien aktivierten die Sinne: die Cyber-Monturen durch Erlebnisintensivierung, die telekommunikativen durch Potenzierung ihrer Reichweite, und beide durch die Eröffnung eines Raumes für persönliche Aktivität jedes einzelnen.

„Interaktiv“ heißt das Zauberwort. Die Wiege seiner Popularität ist der „symbolische Interaktionismus“. Dessen Begründer, G. H. Mead, unternahm in den 20er Jahren, wie zufällig just zu der Zeit, als der Rundfunk seinen Siegeszug durch die USA antrat, den ehrgeizigen Versuch, aus dem Sender- und Empfängerverhalten von Lebewesen die soziale Welt zu erklären. Alle Tiere, so seine Überlegung, artikulieren sich durch Signale oder Gesten, wobei die akustischen eine Sonderrolle spielen: Man nimmt sie, im Unterschied zu den optischen, selbst angeblich genauso wahr wie die Lebewesen der Umgebung. Wenn also ein Kanarienvogel bei sich selbst mit seinem Gesang dieselbe Reaktion auslöst wie beim andern, so „bedeutet“ er für beide dasselbe; er ist nicht mehr bloßer Naturlaut, sondern ein zwischen beiden geltendes Symbol, und das allmähliche Sich-Einspielen und Ausdifferenzieren solcher Symbole durch zahllose wechselseitige Reiz-Reaktions-Prozesse, das bei Menschen nur etwas komplexer verlaufe als bei Kanarienvögeln, macht nach Mead allen Ernstes den evolutionären Prozess aus, worin sich schließlich „Geist, Identität und Gesellschaft“⁴ gebildet haben sollen.

Das behavioristische Reiz-Reaktions-Schema wird dabei lediglich durch den Gedanken der Wechselwirkung angereichert und aufgelockert, gleichsam aufs Niveau eines einfühlsamen, auf optimale Publikumsresonanz bedachten Radioprogrammdirektors erhoben, aber nicht im mindesten verlassen. Und wie einst die Erfindung mechanischer Maschinen den Gedanken hatte aufkommen lassen, Organismen seien eigentlich bloß ein maschineller Sonderfall, so setzt sich unter dem Eindruck der technischen Errungenschaften von Telegraf, Telefon und Radio die Idee fest, dass Kommunikation, Geist, Begriffs-, Normen- und Kulturbildung im Grunde nichts als Sendeerfolge seien. Noch das scheinbar natürliche Grundschema von Reiz und Reaktion ist nach dem Modell von Sendung und Empfang konzipiert. Erst die technische Kanalisierung und Übertragung von Signalen hat auf die Idee gebracht, individuelles, soziales, kulturelles Verhalten aus der Reaktion auf isolierbare Einzelreize herzuleiten. Interaktion ist vorab ins Reiz-Reaktionschema eingespannte Aktion; in der Vorsilbe „inter“ ist von Anfang an ein technischer Kanal, eine Frequenz oder ein Programm mitgedacht, innerhalb derer agiert wird, und die Lobpreisung der neuen Medien als interaktiv, was so viel heißen soll wie freiheitlich oder demokratisch, weil man endlich selbst reagieren

⁴ G. H. Mead, Geist, Identität und Gesellschaft, Frankfurt am Main, 1975

und eingreifen kann und nicht mehr nur der Berieselung ausgesetzt ist – sie gibt sich nicht die geringste Rechenschaft über das behavioristische Grundschema, in dem sie denkt, noch über die Beschränkung, Kanalisierung, Filterung, die das Medium längst vorgenommen hat, ehe der erste Mausklick erfolgt. Das zeigt sich schon an jenem primitiv-äußerlichen Verständnis von aktiv und passiv, wonach jemand, der mit äußerster Konzentration einer komplexen Symphonie am Radio zuhört und dabei regungslos vor sich hinstarrt, selbstverständlich als passiv verbucht wird, während der Internet-User, der auf die Frage nach seinen Hobbies ähnlich reagiert wie der Pawlowsche Hund auf die Glühbirne und sofort „Im Internet surfen“ eintippt, als Muster für Aktivität, Spontaneität und als Symbol für den Freiheitsraum der neuen Medien firmiert.

Keine Frage, dass es besser ist, reagieren, antworten, sich mitteilen zu können als sich nur berieseln lassen zu müssen. Aber zwischen „alten“ Medien wie Fernsehen als „fremdbestimmten“ und „neuen“ wie Internet als „selbstbestimmten“ zu unterscheiden ist etwa so wie eine gelockerte Zwangsjacke als Medium vollkommener Bewegungsfreiheit zu loben. Schwer verständlich, wie das dezentrale Netz, das amerikanische Militärexperten in den 60er Jahren ausheckten, um einen eventuellen sowjetischen Zentralschlag leerlaufen zu lassen, mit den höchsten Erwartungen einer globalen demokratischen Dorfgemeinschaft befrachtet werden konnte, sobald es für zivilen Gebrauch geöffnet wurde. Klar, dass die Programmierpioniere, die darin anfangs unter sich waren und ihre eigenen, staatlich kaum mehr kontrollierbaren Verständigungsformen aufbauten, fasziniert von dem neuen Medium waren; aber ebenso klar doch, dass bei Ruchbarwerden von dessen Möglichkeiten alle Welt ins neue Netz drängen, die Pioniere und kritischen Geister zu Randerscheinungen machen und die gegebenen globalen Machtverhältnisse noch einmal reproduzieren würde. Und so geschieht es. Wer immer bemerkt werden muss oder will, weil Geschäft oder Eitelkeit es verlangen, geht notgedrungen *online*; die *homepage* bekommt den Status einer gehobenen Visitenkarte, ohne die man *nobody* ist, Suchmaschinen müssen her, um sich halbwegs durch das Dickicht der Angebote durchzufinden, die das Netz inzwischen nicht minder verstopfen als Autos die Straßen. Das Netz ist keineswegs frei. Es ist lediglich unregierbar – so wie São Paulo, Kairo oder New York. Die Netz-Öffentlichkeit ist keine Gegenöffentlichkeit, sondern eine Verdopplung der bestehenden.

Wenn das Internet „virtuelle Agora“ genannt wird, d. h. Forum freien Gedanken- und Warentauschs wie einst der altgriechische Marktplatz, so ist zumindest klar, was „virtuell“ besagen soll: dass das Netz ein solcher Platz nicht *ist*, ihn aber durch seine Kommunikationsstrukturen simuliert. Doch was heißt „virtuell“, wenn von „virtuellen Gemeinschaften“ die Rede ist? Gemeint sind natürlich Gemeinschaften im Netz, und die sind real, nicht virtuell, denn ihre Mitglieder tauschen ja tatsächlich Botschaften aus, und sofern dabei Kommunikationsprozesse, die früher über

Buch, Zeitung, Telefon nebeneinander herliefen, nun in einem Medium zusammengeführt werden, kann sich die Verständigung zweifellos punktuell beschleunigen und intensivieren. Und trotzdem bleibt ihr Element die Flüchtigkeit. Solange man per Mausklick kommen und gehen kann, wann man will, ohne all die Reibflächen und Verbindlichkeiten zu verspüren, die ein persönliches Zusammentreffen oder Zusammenleben mit sich bringen, bleibt der Kontakt der ewige Anfang einer Annäherung, zu der es nicht kommt, die Gemeinschaft virtuell im ursprünglichen Sinn des Wortes, das Umherschauen die Dauervorlust einer stets ausbleibenden Befriedigung.

Alle Hymnen auf die Intensität von Netzgemeinschaften sind Variationen zum Slogan „Telefon kann Leben retten“. Das stimmt ja unzweifelhaft, wie Notruf und Telefonseelsorge beweisen. Und wie für nicht wenige das Telefon ein Segen ist, weil nahezu die einzige Verbindung zur Außenwelt, so gibt es auch reichlich Gebrechliche, Einsame, Verzweifelte, für die das Internet Anlaufstellen bietet. Im Schutz von Anonymität und Unverbindlichkeit ist so mancher bereit, auszusprechen, was er sonst nie wagte, das Internet als moderner Beichtstuhl und Ort informeller wechselseitiger Seelsorge keineswegs gering zu schätzen. Es in dieser Hinsicht zu nutzen, ist gut, schlimm nur die Medieneuphorie, die die Not als Tugend, seelische Auffangstationen als Foren gelungener Kommunikation ausgibt – und das, was Anonymität, Unverbindlichkeit und mediale Filterung der Selbstmitteilung von vornherein wegschneiden, gar nicht mehr erst thematisiert.

Natürlich ist Kommunikation von Angesicht zu Angesicht nicht immer „besser“ als medial vermittelte, wie an zahllosen zerrütteten Beziehungen leicht ersichtlich, wohl aber zehrt alle medial vermittelte von unmittelbarer und bleibt auf sie bezogen. Kein Säugling kann anders als durch kontinuierliche körperliche Nähe nächster Angehöriger auf erträgliche Weise ans Menschenleben gewöhnt werden, und noch die Liebesbriefe Kafkas, eines zu dauerhafter physischer Nähe ganz unfähigen Menschen, atmen Zeile für Zeile die Sehnsucht nach solcher Nähe und wären ohne sie weder geschrieben worden noch irgend von Belang. Jede Kommunikation durch technische Medien, vom Brief bis zum Internet, hat Sekundärcharakter, ist als Notbehelf zur Überbrückung von Abwesenheit und Isolation entstanden, und die Kultivierung solchen Notbehelfs zu differenziertesten Ausdrucks- und Kunstformen gelingt nur so weit, wie sie auch etwas von der Entbehrung mitteilt, der sie entsprang. Eine Sekundärkommunikation, die von primärer ganz abgeschnitten, mit andern Lebewesen einzig durch Post oder technische Kanäle verbunden ist, erfüllt den Tatbestand der Isolationsfolter, und eine Medientheorie, die Primärkommunikation als veraltet und sekundäre als die viel prickelndere Verkehrsform der Zukunft ausgibt, sägt an dem Ast, auf dem alle Sekundärkommunikation sitzt und einzig erträglich bleiben kann. Sie ist auf dem Niveau des Vorschlags, sich langsam das Essen abzugewöhnen, weil von

Luft zu leben einfach viel spannender und moderner sei. Widerwärtig das medienwissenschaftliche Pathos, mit dem sogenannte Experten allen Ernstes die spezifische Art von Identitäts- und Geschlechtswechsel, Intimität und Sex, die man im Internet erleben könne, als aufregenden neuen, noch völlig unerschlossenen Erfahrungsraum anpreisen – in einem Vokabular, dessen vulgäre Form früher einmal in Stripteaselokale lockende Türsteher verwendeten und das nun wissenschaftlich aufgeputzt daherkommt und von neuen spielerischen Selbstfindungs- und –entfaltungsmöglichkeiten faselt, die das neue Medium biete – nur um über den traurigen Ersatzcharakter hinwegzutäuschen, den elektronisch signalisierte Zärtlichkeiten ebenso haben wie elektronisch signalisierte Speise.

Pervers dabei ist vielleicht nicht einmal das Indienstnehmen neuester technischer Geräte als erotischer Erfüllungsgehilfen, wohl aber das Erotisieren dieser Geräte selbst und das Verwechseln ihres technischen Raffinements mit der Erbärmlichkeit der Ersatzhandlungen, die sich an sie heften. Je raffinierter die Maschinerie, desto dürftiger die Eigenleistung der Einbildungskraft – bis hinein in die Sphäre der unsublimierten sexuellen Ersatzbefriedigung. Genügten der erotischen Phantasie einst pornographische Schilderungen und Bildchen, um in Wallung zu geraten, so bedarf sie heute zunehmend audiovisueller, dreidimensionaler Szenarien, um überhaupt noch ernstlich erregt zu werden, und je mehr sie sich multimedialen Apparaten anhängt, desto mehr verflacht sie zu deren Echo, das verfliegt, sobald die Apparate abgeschaltet werden. Ihre Inhalte sind nur noch virtuell ihre eigenen; faktisch werden sie von der Multimedia-Technik veranstaltet, und es tritt der Hintersinn von Virtualisierung hervor: Enteignung. Und zwar wird nicht die Realität als solche enteignet. Noch das bestgemachte Cyber-Szenario kann die realen Natur- und Sozialbedingungen, unter denen es entstanden ist, allenfalls verschleiern, aber nicht verschlucken. Aufs Universum gerechnet ist die Verkabelung des Erdballs eine Bagatelle. Und es gibt nur *ein* Universum. Das Netz eröffnet kein zweites, sondern ist eine Spinnwebe in dem einen. Lachhaft der Glaube, diese Spinnwebe könne Realität enteignen und schlechterdings alles virtuell machen. Nein, enteignet werden bloß bestimmte kulturelle Errungenschaften, etwa diejenigen, die man metaphorisch inneres Auge und inneres Ohr nennt, weil die Einbildungskraft unter audiovisuellem Trommelfeuer die Fähigkeit verliert, die Reize, von denen sie überflutet wird, einzusaugen und zu Fermenten eigener Erfahrung umzuarbeiten.

Seit Menschen andere Menschen unterwerfen und ausbeuten, gibt es Enteignung; aber die spezifische Form von Enteignung, die nicht nach äußerem Besitz greift, sondern nach dem inneren Sensorium und es durch Überfüllung ausleert: die ist ein Kind des 20. Jahrhunderts. Horkheimer und Adorno haben ihr vor fünfzig Jahren den Namen „Kulturin-

dustrie⁵ gegeben. Man braucht nicht jedes einzelne ihrer damaligen Urteile über Film und Funk, Toscanini und Jazz zu teilen, um eingestehen zu müssen, dass jene industrielle Massenproduktion von Kulturgütern als Waren, deren Frühblüte die deutsch-jüdischen Emigranten in den USA der 40er Jahre schockierte, seither einen Siegeszug ohnegleichen angetreten hat. Trotz aller Umwälzungen, die der Zusammenschluss von Computertechnologie und Telekommunikation heute mit sich bringt: Die neuen Medien markieren keine neue Epoche, sondern nur eine neue Phase der Kulturindustrie. Horkheimer und Adorno sprachen schon damals von „Aufklärung als Massenbetrug“⁶. Damit meinten sie nicht nur die Halb- und Unwahrheiten, mit denen Magnaten und Demagogen über Rundfunk und Film Massen hinters Licht führen, sondern vor allem jenen viel tiefer sitzenden Betrug, der in der serienmäßigen industriellen Herstellung von Film, Roman, Musikarrangement, Show und Dokumentation selbst schon steckt: dadurch, dass sie alle nach jenen stromlinienförmigen Schablonen und Klischees gemodelt werden, die sich wie von selbst einstellen und aneinander angleichen, wenn es darum geht, Kultur optimal verdaulich, will sagen, optimal verkäuflich zu machen. Die Massen werden nicht nur betrogen; sie betrügen in dem Maße, wie sie vorproduzierte Klischees zu den Formen ihres eigenen Empfindens und Denkens werden lassen, auch sich selbst. Und Horkheimer und Adorno war von Anfang an klar, dass der Betrug nicht nur eine politisch-moralische, sondern auch eine sinnlich-ästhetische Seite hat: Sinnenlust so zu gewähren, dass sie zugleich vorenthalten wird. „Kulturindustrie sublimiert nicht, sondern unterdrückt. Indem sie das Begehrte immer wieder exponiert, den Busen im Sweater und den nackten Oberkörper des sportlichen Helden, stachelt sie bloß die unsubstanziierte Vorlust auf, die durch die Gewohnheit der Versagung längst zur masochistischen verstümmelt ist.“⁷

Heute müssen zwar härtere Stimulantien her, um Vorlust zu erregen; um so mehr ist der Masochismus, der Vorlust und Lustverheißung zum Lustersatz pervertiert, zu einer geradezu ästhetischen Massendisposition geworden. Die junge Generation fängt an, sie ausdrücklich zu kultivieren und eine neue, dubiose Lust daraus zu ziehen. Wenn das kulturindustrielle Symbol der 30er Jahre die von Adorno erwähnte Frau war, der bei intimer Umarmung mehr am Erhalt von Frisur und Schminke liegt als an der Umarmung selbst, auf die hin sie sich doch frisiert und geschminkt hat, so ist das Symbol der 90er Jahre der Youngster, der die Penetration des *body piercing* prickelnder findet als die sexuelle, für die das Ziehen von Ringen durch Augenbrauen, Lippe, Nase, Züge oder Bauchnabel doch attraktiv machen soll. Dieser Umschwung vom defensiven zum of-

⁵ M. Horkheimer / Th. W. Adorno, Dialektik der Aufklärung, Frankfurt am Main 1969, S. 128

⁶ L. c.

⁷ Op. cit., S. 148

fensiven Masochismus steht modellhaft für die Wendung der Kulturindustrie gegen sich selbst, philosophisch ausgedrückt: für ihre Selbstbezüglichkeit. Ihr Problem ist heute ja nicht mehr, wie man den Massen kulturindustrielle Standards einpaukt, sondern wie man ihre durch dies Einpauken abgestumpften, ermüdeten Sinne überhaupt noch zur Konsumierung von Reizen ermuntert. Die Kulturindustrie kämpft gegen ihre eigenen Abnutzungserscheinungen. Aber sie hat keine andern Mittel dagegen als die, die diese Abnutzungserscheinungen hervorriefen. Beim Kampf gegen ihre eigenen Wirkungen verstärkt sie diese Wirkungen. Längst ist die Darstellung von *sex and crime* nicht mehr von den Tabus umgeben, die Horkheimer und Adorno vorfanden, aber die Lockerung dieser Tabus bis zur Schmerzgrenze hinkt nur fortschreitendem Verschleiß hinterher. Sie ist kein Schritt zu sinnlicher Befreiung, sondern Reaktion auf abgestumpfte Sinne, denen mit erhöhter Dosis von Gewalt und Pornografie aufgeholfen werden muss. Je tiefer die Apparatur ins Menscheninnere eindringt, desto elementarer die Funktionen, die sie übernehmen muss. Zur Erregung von Vorlust bedarf es heute erst einmal der viel elementarerer von Aufmerksamkeit, damit es zu Vorlust überhaupt kommt. Animierung von Sinnlichkeit muss bei der gezielten Animierung der Sinnesorgane anfangen. Nichts bezeichnet genauer das gegenwärtige Stadium von Kulturindustrie als eine Wahrnehmungsergonomie, die Auge, Ohr, Haut separat zu reizen und aufzuputzen beginnt. *Body piercing* und Tätowierung sind ihr Gegenstück. Sie demonstrieren bekennerhaft an der Außenseite des Körpers, was sich im Inneren anbahnt: dass ohne schmerzenden Einstich nennenswerte Empfindungen kaum mehr zu erregen sind.

„Wer *nur* etwas von Musik versteht, versteht auch davon nichts“, sagte Hanns Eisler. Sein Bonmot ist heute auf die Sinnesorgane zu übertragen: Ein Auge, das bloß sieht, ein Ohr, das bloß hört, tut nicht einmal das. Es wird Fachidiot, reagiert nur noch auf Reize, statt das Wahrgenommene dem Fundus sinnlicher Gesamterfahrung zu integrieren. Wie man sich gegen diese Entsinnlichung der Sinne wehrt, war am Anfang dieses Jahrhunderts bereits eine Frage der Kunst – und Schönberg für Adorno der moderne Künstler schlechthin, weil seine Musik „sich nicht genießen“ lasse und „durch strikten Ausschluss all des kulinarisch Wohlgefälligen“ sinnfällig mache, dass das Glücksversprechen der Kunst nur dort in Kraft bleibe, „wo dem falschen Glück die Maske heruntergerissen“⁸ werde. Die Kunst hat zwar bei der Neuen Wiener Schule, beim Blauen Reiter und beim Bauhaus nicht Halt gemacht, noch weniger aber die Entsinnlichung der Sinne, auf die sie damals schockiert und schockierend mit Atonalität, Abstraktion, Funktionalismus und Montage antwortete, vor den Niederungen des Alltags. Die spezifische Askese eines Schönberg, Klee oder Gropius lässt sich zwar nicht einfach künstlerisch

⁸ Th. W. Adorno, *Dissonanzen*, I. c., S. 18 f.

fortschreiben, drängt sich aber ganz unkünstlerisch auf: auf den Straßen, in Kaufhäusern, Gaststätten, Banken, an den Arbeitsplätzen – überall, wo man versuchen muss, sich gegen Dauergedudel und -geflimmer abzuschotten, wenn man bei Sinnen bleiben will. Die Verweigerungshaltung, die einmal Wahrzeichen der Kunst war, elementarisiert sich zur Notwehr im Lebenskampf. Sich multimedialer Bestrahlung und Beschallung zu entziehen, wo immer es geht, wird zu einer Maßnahme, den Sinnen ihre Sinnlichkeit zu erhalten, und Nachgiebigkeit gegen mediales Sinnengekitzel zum Ausverkauf sinnlicher Erfahrung. Und doch kann Sinnenlust ganz ohne Nachgiebigkeit, Nachahmung, Anschmiegunng nicht sein.

Das ist das Paradox, in welchem sich avantgardistische Kunst schon zu Beginn des Jahrhunderts balancierend bewegte. So unwiederholbar sie als ästhetischer Ausdruck ist, so nachhaltig hat sie den schmalen Weg vorgezeichnet, auf den jeder Widerstand gegen kulturindustrielle Enteignung der Einbildungskraft seither gezwungen ist. Der Skandal ist nicht mehr der Inhalt der Avantgarde-Kunst, sondern dass sie nicht aufhört, Wegweiser zu sein. Wie verschieden sich Kunst am Ende dieses Jahrhunderts auch artikuliert – einhellig versucht sie, durch kulturindustrielle Massenware eingeschliffene Seh- und Hörgewohnheiten zu durchbrechen, sei es, wie bei Christo, durch Vertauschung der Dimensionen, indem ein riesiges Gebäude wie der Berliner Reichstag gleich einer Konfektschachtel eingepackt und etwas so Funktionsloses wie diese Verpackungsaktion zum Gegenstand von politischer Debatte und Volksfest gemacht wird; sei es durch Umschlagenlassen einer auf die Spitze getriebenen Multimedialität in nirwanahafte Monotonie, wie bei Nam June Paik; sei es durch Unsichtbarmachung des Objekts, wie auf dem Saarbrücker Schlossplatz, dessen Pflastersteine Jochen Gerz auf der Unterseite mit Namen von Opfern des Nationalsozialismus beschriften ließ. Und immer geht es um Irritation statt gedankenlosen Konsums, um ein Innehalten, Sich-Besinnen, In-sich-Hineinhorchen, um von der alltäglichen Kulturflut nicht weggeschwemmt zu werden. Kunst und Notwehr rutschen ineinander, und in ihrer ästhetischen wie politischen Schwäche zeigen sie negativ an, zu welcher Macht Kulturindustrie gelangt ist. Ihr Frühstadium, das Horkheimer und Adorno vor gut fünfzig Jahren analysierten, nimmt sich gegen die *virtual reality* von heute fast harmlos aus. Um so nachdrücklicher gilt Adornos Maxime, „weder von der Macht der anderen, noch von der eigenen Ohnmacht sich dumm machen zu lassen“⁹.

⁹ Th. W. Adorno, *Minima Moralia*, Frankfurt am Main 1951, S. 67