
VIDEOWELT UND FRAKTALES SUBJEKT

Jean Baudrillard

Die Transzendenz ist in Tausende von Fragmenten zerborsten, die wie Bruchstücke eines Spiegels sind, in denen wir flüchtig noch unser Spiegelbild greifen können, bevor es vollends verschwindet. Wie in den Fragmenten eines Hologramms ist in jeder einzelnen Scherbe das gesamte Universum enthalten. Ein fraktales Objekt zeichnet sich dadurch aus, daß sämtliche Informationen, die dieses Objekt bezeichnen, im kleinsten Einzeldetail einbeschlossen sind. In demselben Sinn können wir heute von einem *fraktalen Subjekt* sprechen, das in eine Vielzahl von winzigen gleichartigen Egos zerfällt, die sich auf gleichsam embryonaler Ebene vermehren und durch fortdauernde Teilung ihre Umgebung besetzen. Wie das fraktale Objekt bis ins kleinste seinen elementaren Teilchen entspricht, trachtet auch das fraktale Subjekt danach, sich selber in seinen Bruchstücken anzugleichen. Diesseits jeder Repräsentation fällt es zurück bis zum winzigen molekularen Bruchteil seiner selbst. Ein eigentümlicher Narziß: es sehnt sich nicht mehr nach seinem vollkommenen Idealbild, sondern nach der Formel einer endlosen genetischen Reproduktion.

Endlose Angleichung des Menschen an sich selbst, weil er sich in seine einfachen Grundelemente auflöst: allerseits vervielfacht, auf allen Bildschirmen vorhanden, doch immer seiner eigenen Formel, seinem eigenen Modell treu. Daher ha-

ben wir es mit einer anderen Dimension von Differenz zu tun. Es handelt sich nicht mehr um die Differenz zwischen einem Subjekt und einem anderen, sondern um die endlose interne Differenzierung von ein und demselben Subjekt. Diese ist unsere jetzige Fatalität, ein innerer Taumel, eine Zersplitterung ins Identische, ins Gespenst des Identischen. Nicht mehr durch die anderen oder von den anderen sind wir entfremdet, sondern von unseren zahllosen möglichen Clones. Das aber bedeutet, wir sind überhaupt nicht mehr entfremdet. Heute ist das Subjekt weder entfremdet, noch entzweit, noch zerrissen. Da die Anderen als sexueller und sozialer Horizont praktisch verschwunden sind, beschränkt sich der geistige Horizont des Subjekts auf den Umgang mit seinen Bildern und Bildschirmen. Was sollte da noch Sex und Begehren für es bedeuten? Als minimales Element eines umfassenden Netzwerkes wird es unempfänglich für die anderen und für sich selbst, und seine Gestalt entspricht der Wüstengestalt des Raumes, die aus der Geschwindigkeit entsteht, und der des Sozialen und des Körperlichen, die durch Kommunikation und Information, und der des Körpers, der durch unzählige Körperprothesen verwüstet wird.

Das Ganze des menschlichen Wesens, seine biologische, muskuläre, tierische Körperlichkeit ist in die mechanischen Prothesen übergegangen. Nicht einmal mehr unser Gehirn ist in uns verblieben, sondern flottiert in den unzähligen Hertzschen Wellen und Vernetzungen, die uns umgeben. Das ist keineswegs science-fiction, sondern bloß die Verallgemeinerung der Theorie McLuhans über die "Ausdehnungen des

Menschen". Sofern man die Elektronik und die Kybernetik als Ausdehnung des Gehirns bezeichnet, ist unser Gehirn selber gewissermaßen zum artifiziellen Auswuchs des Körpers geworden, der also an sich selbst *gar nicht mehr zum Körper gehört*. Man hat das Gehirn zum Modell hypostasiert, um seine Funktionen besser operationalisieren zu können; man hat aus ihm eine Prothese innerhalb des Körpers gemacht. Desgleichen die DNS-Helix: sie ist tatsächlich eine Prothese im Innersten jeder einzelnen Zelle, im Innersten des Individuums. Und so verhält es sich mit dem ganzen Körper: wenn man sämtliche mechanischen und energetischen Prothesen als einen Auswuchs des Körpers begreift, wird der Körper selbst zum künstlichen Auswuchs des Menschen und der Mensch zum künstlichen Auswuchs seiner eigenen Prothesen.

McLuhan betrachtet dies bekanntlich sehr optimistisch als Universalisierung des Menschen durch seine medialen Ausdehnungen. In der Tat aber haben sich sämtliche Körperteile des Menschen – das Gehirn eingeschlossen – wie eigenständige Satelliten auf einer Umlaufbahn *exzentrisch* um ihn angeordnet, anstatt sich *konzentrisch* um ihn herumzudrehen. Aufgrund dieser Auswanderung seiner eigenen Techniken, dieser orbitalen Verpflanzung seiner eigenen Funktionen wird der Mensch selbst *ex-orbitant* und *ex-zentrisch*. Im Verhältnis zu diesen in Umlaufbahn kreisenden Satelliten ist der Mensch heute selber – samt seinem Körper, seinem Denken und seinem Lebensraum – *ex-orbitant*, ein Satellit geworden. Er ist nirgendwo mehr heimisch, er ist aus seinem

eigenen Körper, seinen eigenen Funktionen herausgedrängt.

Von der genetischen Reduplikation gar nicht zu sprechen, haben wir es heute schon mit einer fraktalen Reduplikation der Bilder und Erscheinungsweisen des Körpers zu tun. Aus nächster Nähe betrachtet, gleichen sich alle Körper und Gesichter. Die Großaufnahme eines Gesichts ist ebenso obszön wie ein von nahe beobachtetes Geschlechtsteil. Es *ist* ein Geschlechtsteil. Jedes Bild, jede Form, jedes Körperteil, das man aus der Nähe besieht, ist ein Geschlechtsteil. Der Promiskuität des Details und der Vergrößerung des Zooms haftet eine sexuelle Prägung an. Die Übertriebenheit jedes einzelnen Details zieht uns ebenso an wie die Verästelung und serielle Vervielfältigung ein und desselben Details. Die Pornographie mit ihrer extremen Promiskuität zerlegt den Körper in seine kleinsten Teile und die Gesten in kleinste Bewegungsmomente. Und unser Verlangen gilt gerade diesen neuen kinetischen, numerischen, fraktalen, künstlichen, synthetischen Bildern, weil sie alle weniger definiert sind. Man könnte fast sagen, diese Bilder seien – wie pornographische Bilder – aufgrund ihrer übertriebenen Wahrhaftigkeit und Deutlichkeit geschlechtslos. Jedenfalls suchen wir in diesen Bildern nicht mehr den imaginären Reichtum, sondern den Taumel ihrer Oberflächlichkeit, das Künstliche ihres Details, die Intimität ihrer Technik. Nichts anderem als dieser ihrer technischen Künstlichkeit gilt unser wahres Begehren, unser echter Genuß.

Ebenso verhält es sich mit dem Sex. Das Detail des Ge-

schlechtsaktes inszenieren wir wie eine biologische oder chemische Reaktion auf einem Bildschirm, oder unter dem Mikroskop. Wir suchen die Wunscherfüllung in der technischen Verkünstlichung des Körpers und erstreben seine Vervielfachung in Partialobjekte. Mit der vorangegangenen sexuellen Befreiung wird der Körper zu einer bloßen Vielfalt von Oberflächen, zum Gewimmel zahlreicher Objekte, darin sich seine Endlichkeit, seine begehrenswerte Darstellung und seine Verführungskraft verlieren. Übrig bleibt ein metastastischer, ein fraktaler Körper, dem das Versprechen der Auf-erstehung nicht mehr voraussteht.

Es geht heute nicht einmal mehr darum, einen Körper zu haben, sondern an seinen Körper *angeschlossen* (connected) zu sein: angeschlossen an die eigene Geschlechtlichkeit und an die eigene Libido. An die eigenen Körperfunktionen ist man angekoppelt, wie an Energiedifferentiale oder Videomonitore. Ein Hedonismus der bloßen Konnektion, macht aus dem Körper ein Szenario, dessen hygienische Lobpreisung in zahllosen Fitneßcentern, Bodybuilding-, Stimulations- und Simulationscentren überall gesungen wird. Dieses Szenario bezeichnet eine kollektive, geschlechtslose Obsession.

Dem entspricht eine weitere Obsession: die, an das eigene Gehirn konnektiert zu sein. Was die Menschen auf den Bildschirmen ihrer Textverarbeitungssysteme oder ihrer Mikrocomputer erkennen oder zu erkennen glauben, ist nichts anderes als der Prozeß ihres eigenen Gehirns. Heute versucht man nicht mehr in der Leber oder in den Eingeweiden

noch auch im Herzen oder im Blick eines Menschen zu lesen, sondern schlechthin in seinem Gehirn, dessen Milliarden von Verbindungen und dessen Arbeitsprozeß man wie ein Videospiegel beobachten möchte. Dieser ganze cerebrale und elektronische Snobismus zeugt von einer überaus gekünstelten Denkweise und bezeichnet eine verschrumpfte, auf den obersten Auswuchs des Rückenmarks beschränkte Anthropologie. Doch nur keine Angst, dies ist alles letztlich weniger wissenschaftlich und operational, als man gerne annimmt. Vielmehr ist es das *Schauspiel* des Gehirns und seines Funktionierens, das uns fasziniert. Wir würden gerne sehen, wie das Szenario vom Denken vor sich geht, den Gedanken als Bild vor uns haben – und das wiederum ist ein abergläubischer Wunsch.

So ringen Studenten und Forscher mit ihren Computern, korrigieren, überarbeiten und verbessern unablässig und machen dergestalt aus der Arbeit eine Art unendlicher Psychoanalyse, sie speichern alles, um jeden Schluß und Entschluß zu umgehen; mittels fortwährendem Feed-back und unaufhörlicher Interaktion mit der Maschine, deren Funktion mit der des eigenen Gehirns identifiziert wird, versuchen sie, das unausweichliche Schicksal des Todes und den ebenso fatalen Moment des Schreibens aufzuschieben. Der Computer ist ein wunderbares Instrument exoterischer Magie: jede Interaktion läuft letztlich auf ein endloses Zwiegespräch mit der Maschine hinaus. Sehen Sie sich die Kinder mit ihren Computern in der Schule an: glauben Sie, sie seien etwa kontaktfreudiger und wirklichkeitsnäher geworden? Bes-

tenfalls hat man einen integrierten Schaltkreis Kind-Maschine hergestellt. Und der Intellektuelle hat für sich endlich das Äquivalent dafür gefunden, was für den Teenager seine Stereoanlage und sein Walkman ist: die zur Schau gestellte Entsublimierung des Denkens, die Videographie seiner Begriffe!

Selbst im Nachtclub thront man in der schalldichten Bar über der Tanzfläche wie Fluglotsen an ihren Radargeräten über den Landebahnen, wie Aufnahmeleiter in ihren Kabinen über den Radio- oder Fernsehstudios. Und der Saal selbst erscheint als fluoreszierende Fläche, die mit ihren Lichtorgeln, Stroboskopeffekten und über die Tänzer huschenden Lichtstrahlen dieselben Effekte hat wie ein Bildschirm. *Und jeder ist sich dessen bewußt.* Keine körperliche Dramaturgie, kein Auftritt kommt heute mehr ohne Kontrollbildschirm aus – nicht um sich darin zu sehen oder mittels der Distanz und der Magie des Spiegels darin widerzuscheinen, sondern vielmehr zur sofortigen und oberflächlichen Refraktion. Das Video hat stets nur eine Funktion: und zwar die, Bildschirm einer ekstatischen Refraktion zu sein. Einer Refraktion, die nichts mehr vom Bild, von einer Szene oder von der Kraft der Repräsentation hat, die nicht im geringsten dazu dient, zu spielen oder sich vorzustellen, sondern die immer nur – sei es einer Gruppe, einer Aktion, einem Ereignis oder einem Vergnügen – dazu dienen wird, *an sich selbst angeschaltet (connected) zu sein.* Ohne dieses Kurzschließen, ohne diesen raschen, gleichzeitigen Netzanschluß, der durch das Anschließen eines Gehirns, eines Objekts, eines

Ereignisses oder eines Diskurses an sich selbst entsteht, ohne dies immerwährende Video hat heute nichts mehr einen Sinn. Das Videostadium hat das Spiegelstadium abgelöst.

Das hat nichts mit Narzißmus zu tun, und man irrt, wenn man den Terminus zur Beschreibung dieses Effekts mißbraucht. Die Video- und Stereokultur erzeugt nämlich kein narzißtisch Imaginäres, sondern ist ein Effekt äußerster, verzweifelter Selbstreferenz, ein Kurzschluß, mit dem das Gleiche ans Gleiche unvermittelt angeschlossen wird; ein Effekt, der damit zugleich seine Intensität an der Oberfläche und seine Bedeutungslosigkeit in der Tiefe bezeugt.

Es ist der unserem Zeitalter eigene Spezialeffekt. Ebenso verhält es sich mit der Ekstase der Polaroid-Aufnahme: fast im selben Moment das Objekt und dessen Bild vor sich zu haben; es ist, als ob sich die alte Physik oder Metaphysik des Lichtes erfüllt hätte, derzufolge jedes Objekt Doppel oder Abbilder von sich abwerfe, die unserem Gesichtssinn entgegenkommen. - Ein reiner Traum. - Die optische Materialisierung eines magischen Prozesses. Das Polaroidfoto ist wie ein vom wirklichen Objekt abgesondertes ekstatisches Negativ.

Grundlegend ist für diese Videokultur die Existenz eines Bildschirms, nicht aber notgedrungen die eines Blicks. Die Wahrnehmung eines menschlichen Blickes ist vom taktilem Ablesen eines Bildschirms völlig verschieden. Bei letzterem handelt es sich um ein digitales Abtasten, wobei

das Auge sich wie eine Hand an einer unendlichen, gebrochenen Linie entlangtastet. Die Beziehung zu einem Gesprächspartner bei der Telekommunikation ist dieselbe wie die zum Wissen bei der Datenverarbeitung: taktil und tastend. Die Stimme etwa bei der neuen Datenverarbeitungstechnologie oder sogar am Telefon, ist sie eine tastende/taktile Stimme, eine rein funktionale Stimme, gleichsam Nullpunkt der Stimme? Recht besehen ist es überhaupt keine Stimme mehr, so wenig es sich beim Bildschirm noch um einen Blick handelt. Das Paradigma der sinnlichen, mentalen Wahrnehmung hat sich vollständig gewandelt. Denn jene Taktilität hat nicht den organischen Sinn des Berührens, sondern bezeichnet bloß das hautnahe Aneinanderstoßen von Auge und Bild, das Ende der ästhetischen Distanz des Blickes. Wir nähern uns immer mehr der Oberfläche des Bildschirms, unsere Augen sind im Bild gleichsam verstreut. Wir halten nicht mehr die Distanz des Zuschauers zur Bühne, die Konventionen der Szene sind vergangen. Und wenn wir so leicht in diese Art imaginäres Koma des Bildschirms verfallen, so liegt es daran, daß der Bildschirm eine unendliche Leere erzeugt, die auszufüllen wir beansprucht sind: Proxemik der Bilder, Promiskuität der Bilder, taktile Pornographie der Bilder. Und doch ist das Bild, das auf dem Bildschirm erscheint, paradoxerweise immer Lichtjahre entfernt, es ist immer ein Tele-Bild. Es befindet sich in einer ganz eigentümlichen Entfernung, die man als *für den Körper* unüberwindbar bezeichnen kann. Die Distanz der Sprache, der Bühne, des Spiegels hingegen ist für den Körper über-

brückbar, wodurch sie menschlich ist und die Möglichkeit eines Austauschs bestehen bleibt. Der Bildschirm aber ist virtuell, also unerreichbar, weswegen er nur jene abstrakte, jene unerbittlich abstrakte Form des Austausches zuläßt, welche die Kommunikation ist.

Im Bannkreis der Kommunikation sind Dinge, Menschen und Blicke unablässig im Zustand virtuellen Kontaktes und berühren sich doch niemals, weil dabei die Nähe oder die Ferne eine andere ist als die des Körpers zu dem, was ihn umgibt. Das virtuelle Bild ist zugleich zu nahe und zu fern: zu nahe, um wahr zu sein (um die richtige Nähe des Szenischen zu haben), zu fern, um falsch zu sein (um den Zauber des Künstlichen zu haben). Daraus folgt, daß es weder wahr noch falsch ist und daß es eine Dimension eröffnet, die nicht mehr genau die des Menschen ist; eine exzentrische Dimension, die der Depolarisierung des Raumes und der Auflösung der Gestalten des Körpers.

Der Bildschirm des Computers und der mentale Bildschirm meines eigenen Gehirns stehen in einem Möbiusschen Verhältnis, sie sind verflochten wie in einem Möbiusschen Kreisring. Daher fallen Elektronische Datenverarbeitung und Kommunikation in einer Art inzestuöser Windung immer wieder auf sich selbst zurück; weil sie sich stetig auf einer oberflächlichen Kontiguität von Subjekt und Objekt, von Innen und Außen (von Ereignis und Bild etc.) bewegen, können sie nur eine Kreislinie beschreiben, die gleichsam das mathematische Zeichen für das "Unendliche" darstellt.

Oder nehmen wir den Virtuellen Menschen mit seinem Fo-

toapparat: weder ist er dessen Untertan, wie er Untertan einer Maschine wäre; noch auch ist er frei. Er ist ein objektiver Helfer, Operateur seines Apparates, an den er durch eine Einschaltung des einen in den andern, durch eine virtuelle Refraktion des einen durch den andern, ebenso verwiesen ist, wie sein Apparat an ihn. Der Apparat macht nur, was der Fotograf will; doch dieser verwirklicht wiederum nur das, wofür die Maschine programmiert ist. Der Fotograf bringt Potentialitäten zustande und seine Funktion ist nur scheinbar die, die Welt zu erfassen; in Wirklichkeit erforscht er sämtliche Möglichkeiten eines Programms, gleichwie ein Spieler darauf abzielt, alle Möglichkeiten eines Spiels auszuschöpfen. Darin liegt im übrigen der Unterschied zwischen einem "subjektiven" Gebrauch des Fotos einerseits, wo das Subjekt mit einer reflexiven und ästhetischen Weltanschauung vorangeht, und dem *virtuellen* objektalen Foto, der Fotografie als virtueller Maschine andererseits, wo die Verantwortlichkeit der Welt gegenüber gleich Null, das Spiel der Möglichkeiten aber unbegrenzt ist. Nicht mehr die Möglichkeiten des Subjekts, die Welt zu erfassen, geben den Ausschlag, sondern die Möglichkeiten des Objekts, welches die ganze Bereitschaft des Objektivs ausnützt.

In dieser Perspektive ist der Fotoapparat eine Maschine, die jeden Willen völlig verdreht, jede Intentionalität auslöscht, außer dem puren Reflex, Fotos knipsen zu wollen. Selbst den Blick löscht der Fotoapparat aus, denn er ersetzt ihn durchs Objektiv, das seinerseits Helfershelfer des Objekts

und also einer Umkehrung des Sehens ist. Wenn man einen Tag lang durch eine Stadt läuft und fotografiert, sieht man diese Stadt nicht mehr. Und diese Auslöschung des Subjekts, seine Schrumpfung zur black box, die Rückentwicklung seines Sehens zu dem entpersönlichten Sehen des Apparates, das ist magisch. Vor dem Spiegel spielt das Subjekt sein eigenes Reales und sein eigenes Imaginäres. Im Objektiv aber, auf Bildschirmen im allgemeinen und vermittels aller Mediatechniken wird die Welt virtuell, das Objekt liefert sich "potentiell" aus und treibt sein eigenes Spiel.

Aus diesem Grunde sind in der Fotografie alle Bilder möglich. Und umgekehrt gibt es keine Tat und kein Ereignis, das sich nicht im technischen Bild aufhebt und auslöscht; keine Handlung, die nicht danach strebt, fotografiert, gefilmt, aufgenommen, *virtualisiert* zu werden, um in jene software einzufließen und unendlich reproduzierbar zu werden. Der Anspruch ist, überall potentiell zu existieren und auf allen Bildschirmen und in allen Programmen präsent zu sein; dieser Zwang wird zum magischen Bedürfnis. Und wo bleibt bei alledem die Freiheit? Sie bleibt völlig aus. Es gibt keine Wahl des Fotografierens, keine Entscheidung. Jede Entscheidung ist seriell, partiell, fragmentarisch, fraktal. Einzig die Abfolge der partiellen Entscheidungen, die mikroskopische Serie der Sequenzen und der partialen Objekte bestimmt den fotografischen Ablauf (wie auch den Funktionsablauf von Computern und analogen Maschinen). Die Struktur des photographischen Verhaltens ist "quan-

tisch": ein zufälliges Ensemble punkthafter Entscheidungen. Und kein Foto wird jemals mehr sein als eine Möglichkeit aus dem gesamten Programm, von dem aus betrachtet alle Fotografien möglich sind und sich untereinander gleichen und ausgleichen. Das ist der Taumel der black box; und dieser Taumel, diese Ungewißheit der black box setzt unserer Freiheit ein Ende.

Bin ich nun Mensch, oder bin ich Maschine? Es gibt heute keine Antwort mehr auf diese Frage: realiter und subjektiv bin ich Mensch, virtuell und praktisch bin ich Maschine. Dies bezeichnet einen Zustand anthropologischer Ungewißheit; man kann ihn – auf anderer Ebene – mit dem Zustand der Transsexualität vergleichen, sowie mit der radikalen Ungewißheit in den Mikrowissenschaften im Hinblick auf den Status von Subjekt und Objekt. Im Verhältnis des industriellen Arbeiters zu technischen Gegenständen und Maschinen gibt es keinerlei Ungewißheit: der Arbeiter steht der Maschine stets in irgendeiner Weise fremd gegenüber und ist daher durch sie entfremdet; er wahrt den Eigenwert der Entfremdung. Durch die virtuellen Maschinen und die neuen Technologien jedoch bin ich keineswegs entfremdet. Sie bilden mit mir einen integrierten Schaltkreis (dies ist das Prinzip des Interface). Groß- und Mikrocomputer, Fernsehen, Video und selbst der Fotoapparat sind wie Kontaktlinsen, durchsichtige Prothesen, die derart in den Körper integriert sind, daß sie fast schon genetisch zu ihm gehören, wie etwa pace maker (oder auch jener berühmte "Poupoula" von Philip K. Dick: ein kleines Implantat für Reklama-

me, das bei Geburt in den Körper des Menschen eingepflanzt wird und ihm als quasi-biologisches Alarmsignal dient). Die Verbindung mit einem "intelligenten" Terminal ist – gewollt oder nicht – von derselben Art: es entsteht eine Struktur der Angeschlossenheit, der Einschaltung (nicht der Entfremdung), ein integrierter Schaltkreis. Die Prägung als Mensch oder als Maschine ist dabei ununterscheidbar. Das Virtuelle im allgemeinen ist weder real noch unreal, weder immanent noch transzendent, weder innen noch außen; es verwischt all diese Bestimmungen.

Ob der unglaubliche Erfolg der Videokultur und der künstlichen Intelligenz nicht von dieser exorzistischen Funktion herrührt, von der Tatsache, daß sich endlich das ewige Problem der Freiheit nicht einmal mehr stellt? Bin ich Objekt, bin ich Subjekt? Bin ich frei, bin ich entfremdet? Kein Problem mehr mit den virtuellen Maschinen! Weder seid ihr Subjekte, noch Objekte, weder frei, noch entfremdet.

Wenn die Menschen über intelligente Maschinen phantasieren und sie sogar erzeugen, so deshalb, weil sie insgeheim an ihrer eigenen Intelligenz verzweifeln oder unter der Last einer ungeheuren und zwecklosen Intelligenz zusammenbrechen: so beschwören sie diese Intelligenz in den Maschinen herauf, um damit zu spielen und darüber lachen zu können. Diese Intelligenz Maschinen anzuvertrauen, befreit uns in gewisser Weise von jeglichem Anspruch auf ein totales Wissen, gleichwie die Macht Politikern anzuvertrauen uns erlaubt, über die Anmaßung, Menschen zu regieren, lachen zu können.

Wenn die Menschen – wider jede Einsicht – von genialen und schöpferischen Maschinen träumen, so weil sie an ihrer eigenen Schöpferkraft verzweifeln oder weil sie es vorziehen, sich ihrer Schöpferkraft zu entledigen, um sie erst vermittelt durch Maschinen auszuüben und zu genießen. Denn was diese Maschinen bieten, ist zuvörderst das Schauspiel des Denkens, und im Umgang mit ihnen frönen die Menschen lieber dem Schauspiel des Denkens als dem Denken selber.

Nicht umsonst nennen wir sie virtuelle Maschinen: denn sie halten das Denken auf immer in der Schweben im hypothetischen Anspruch auf ein totales Wissen. Der Akt des Denkens ist dabei ins Endlose hinausgezögert. Die künftigen Generationen werden die Frage nach dem Denken so wenig wie die nach der Freiheit stellen: sie werden, gleichsam an ihren Sitzen festgeschnallt, das Leben wie einen Luftraum durchqueren. Ebenso werden die Menschen der Künstlichen Intelligenz, mit ihrem Computer verbunden, ihren Gedanken-Raum durchmessen. Der Virtuelle Mensch, reglos vor seinem Computer, macht Liebe via Bildschirm und seine Vorlesungen per Telekonferenz. Er wird zum motorisch und wohl auch zerebral Behinderten – der Preis, den er zahlen muß, um operational zu werden. Wie Brillen oder Kontaktlinsen eines Tages zu integrierten Prothesen einer Gattung werden, die den Blick verloren hat, so wird einst – kann man befürchten – die künstliche Intelligenz samt technischem Zubehör die Prothese einer Gattung werden, der das Denken abhanden gekommen ist.

Die künstliche Intelligenz ist ohne Intelligenz weil sie nicht artifiziell ist. Wirklich künstlich ist der Körper in seiner Leidenschaft, sind die Zeichen in der Verführung, die Ambivalenz in den Gesten, die Ellipse in der Sprache, die Maske im Gesicht, der Witz, der den Sinn betäubt, die Kunst vielleicht. Jene intelligenten Maschinen jedoch sind bloß im allerärmsten Sinne künstlich, denn sprachliche, geschlechtliche, wissenschaftliche Vorgänge zerlegen sie bloß in ihre einfachsten, digitalisierten Momente, um sie dann nach bestimmten Modellen wieder zusammensetzen und sämtliche Möglichkeiten eines Programmes oder eines potentiellen Objekts aufzubauen. Das Artifizielle jedoch hat nichts mit dem Aufbau, sondern mit dem Abbau oder der Umwertung der Realität zu tun; Kunst ist die Macht der Illusion. Jene Maschinen aber sind so redlich, so schuldlos, so einfältig, daß sie nur rechnen und operationalisieren können, und die einzigen Spiele, die sie zulassen, sind Spiele der Kombination und der Kommutation. Aus diesem Grunde kann man sie auch tugendhaft nennen (sie produzieren virtus und nicht nur Virtuelles), denn sie erliegen nicht einmal ihrem eigenen Objekt und werden auch nicht vom Wissen verführt, hingerissen. Ihre Transparenz und Funktionalität, sowie das völlige Fehlen von Leidenschaft und Kunst machen ihre Tugendhaftigkeit aus. Die Künstliche Intelligenz ist eine Junggesellenmaschine. Aus dieser Jungfräulichkeit, der völligen Unkünstlichkeit der Maschine folgt der Junggesellencharakter der Telematischen Menschen. So wie er sich vor seinem Mikrocomputer

oder Textverarbeitungssystem das Schauspiel seines Gehirns oder seiner Intelligenz gibt, so erlebt der Telematische Mensch durch das erotische Minitel das Schauspiel seiner Phantasmen und seiner virtuellen Sexualität. In beiden Fällen projiziert er seinen sexuellen Genuß oder seine Intelligenz aus sich raus und überträgt sie auf die zwischen-geschaltete Maschine. Der Andere als sexueller oder kognitiver Partner ist nie wirklich gemeint, als ob es ein Durchschreiten des Bildschirms geben möchte, wie das Durchschreiten des Spiegels. Vielmehr wird der Bildschirm selber gezielt Moment der Interface. Die Maschine (der interaktive Bildschirm) verwandelt den Prozeß der Kommunikation, die Beziehung des einen zum anderen, in einen Prozeß der Kommutation, das heißt in einen Prozeß der Wechselwirkung des Selben auf das Selbe. Es ist der Trick des Interface, daß der Andere praktisch zum Selben wird, daß die Andersheit verstoßen durch die Maschine eingeschleust wird. Als Modell der heutigen Kommunikation könnte der Minitelaustausch gelten. Man verbindet sich zuerst erotisch via Bildschirmtext, dann ruft man einander an, dann trifft man sich und – dann – was tun? Nun, "man ruft 'mal wieder an", kehrt zum Bildschirm zurück, auf dem es letztlich viel erotischer zugeht, weil zugleich esoterisch und transparent. Dies ist die reine Form der Kommunikation, die nur die Promiskuität des Bildschirms und den elektronischen Text als Filigran des Lebens kennt, wo wir uns in einer neuen Höhle des Platon wiederfinden und nur noch die Schatten der fleischlichen Lust an uns vorbeiziehen sehen.

Wozu sollte man noch miteinander reden, wenn es so einfach ist, zu kommunizieren?

Einst lebten wir im Imaginären des Spiegels, der Entzweiung und der Ichszene der Andersheit und der Entfremdung. Heute leben wir im Imaginären des Bildschirms, des Interface und der Vervielfältigung, der Kommutation und Vernetzung. Alle unsere Maschinen sind Bildschirme, wir selbst sind Bildschirme geworden und das Verhältnis der Menschen zueinander ist das von Bildschirmen geworden. Was auf den Bildschirmen erscheint ist nicht dazu ausersehen, tiefgründig entziffert zu werden, sondern soll unverzüglich in einem unmittelbaren Abreagieren, in einem unmittelbaren Kurzschluß der Pole der Repräsentation abgelesen werden.

Was aber das Funktionieren sogar der intelligentesten Maschine immer vom Menschen unterscheiden wird, ist der Rausch des Funktionierens, die Lust. Glücklicherweise liegt es noch jenseits menschlichen Vermögens Maschinen zu erfinden, die Lust empfinden. Alle Arten von Prothesen können dazu beitragen, dem Menschen Lust zu verschaffen, aber er kann keine erfinden, die an seiner Stelle Lust empfinden. Obgleich der Mensch Prothesen entwickeln kann, die besser oder an seiner statt arbeiten, "denken" oder sich fortbewegen können, so gibt es doch keine technische Übertragungsprothese für die Lust des Menschen, für die Lust Mensch zu sein. Dafür müßten die Maschinen eine Idee vom Menschen haben, sie müßten den Menschen erfinden können, was freilich schon zu spät ist, denn sie wurden ja

eben selber von ihm erfunden. Der Mensch kann über das hinausgehen, was er ist, während Maschinen niemals übersteigen können, was sie sind. Die intelligentesten Maschinen sind just das, was sie sind, es sei denn vielleicht im Falle des Unfalls oder der Funktionsschwäche, die man sich immer als stilles Verlangen bei ihnen einbilden darf, möchte. Sie kennen nicht diese ironische Überwirkung, diesen Überschuß an Funktionalität, worin gerade die Lust oder das Leiden besteht und wodurch sich die Menschen von ihrer Zweckbestimmung entfernen und sich ihrem Schicksal nähern. Schlimm genug für sie, nie wird eine Maschine die ihr zugedachte Operation übersteigen können, womit sich vielleicht die tiefe Melancholie von Computern erklärt... Alle Maschinen sind Junggesellenmaschinen.

(Das kürzliche Auftauchen elektronischer Viren bietet allerdings eine bemerkenswerte Ausnahme: man könnte sagen, daß sich darin eine Schadenfreude der Maschinen offenbart, perverse Effekte zu erzeugen oder zu steigern und ihre Zweckmäßigkeit durch ihre eigene Operation zu nichte zu bringen. Das ist eine ironische und spannende Wendung. Es könnte sein, daß sich die Künstliche Intelligenz mit dieser neuesten viralen Pathologie selbst parodiert und so eine Art wirklicher Intelligenz entwickelt.)

(Deutsch von Matthias Rüb)