

Peter Matussek

Without Addresses

Anti-Topologie als Motiv von Netzkunst

Turn, turn, turn – der *linguistic turn* ist inzwischen Koks von gestern, der *iconic turn* verliert allmählich sein Drehmoment, und der *performative turn* ist immerhin schon etabliert.¹ Dass nun auch dem *topological turn* eine Konferenz gewidmet wurde,² ist angesichts der neuen Kartierungsverfahren in der Repräsentation von Computernetzen mehr als gerecht. Aber auch hier gilt: Kein *turn* ohne Gegenbewegung. Und diese kommt, wie so oft, aus der Kunst, in diesem Falle der Netzkunst. Was sie motiviert, soll im Folgenden erörtert werden.

Wer sich in Computernetzen bewegt, hinterlässt Spuren. Es entbehrt daher nicht der Ironie, dass amerikanische Bürgerrechtler, zusammengeschlossen im Institute for Applied Autonomy, einen Internet-Service installiert haben, der seinen *Users* Fluchtwege durch die engen Maschen der Überwachungskameras von New York anzeigt (andere Städte sind in Vorbereitung). Besucher der Seite www.appliedautonomy.com/isee können dort Start- und Zielpunkte ihrer geplanten Streifzüge auf einer Straßenkarte anklicken; daraufhin errechnet das Programm eine ‚route of least surveillance‘. Die durch Nebenstraßen mäandrierenden grünen Linien führen das Ausmaß der Observationssituation in Manhattan deutlich vor Augen: Um etwa auf der Liberty Street einige Blocks voranzukommen, ohne bildtechnisch allzu oft erfasst zu werden, müsste man eine zwanzigmal längere Odyssee in Kauf nehmen.

Ein hoher Preis für die Entlastung von einem vorsorglichen Dauerlächeln (‚Smile – you’re on scan camera!‘). Aber aus Sicht des Institute for Applied Autonomy ist er nicht zu hoch. Denn „iSee“ soll natürlich nicht vorrangig eine praktikable Fluchthilfe für Touristen und Terroristen bieten, sondern ein Zeichen setzen gegen den drohenden Verlust der Privatsphäre. Es geht also um den berechtigten Anspruch des Individuums, Dinge zu tun, die man nicht gern in einem Bildarchiv gespeichert sähe – sei es ein Besuch beim Psychiater, das Aufhängen von oppositionellen Plakaten oder ein Zärtlichkeitsanfall im Fahrstuhl. Denn wer weiß schon, ob all dies nicht einmal gegen ihn verwendet werden könnte – zumal es in der Regel keine Kontrolle darüber gibt, wer hinter einer Überwachungskamera steckt und was mit den *tapes* geschieht.³

1 Seit 1999 arbeitet erfolgreich der Sonderforschungsbereich „Kulturen des Performativen“ (www.sfb-performativ.de).

2 Vgl. www.ifs.tu-darmstadt.de/gradkoll/Konferenzen/spacesmain.html.

3 Die Info-Seite von „iSee“ betont denn auch die Ineffektivität von Überwachungskameras,

Wie also entzieht man sich der unfreiwilligen Selbstkontrolle durch andere? Das Online-Angebot von Schleichwegen für die Offline-Existenz macht „iSee“ über den erklärten Zweck hinaus zum Paradigma einer neuen Migrationsbewegung. Wer die Seite aufsucht, setzt offenbar voraus, dass er im Internet unbeobachtet bleibt. Viele wollen deshalb auch gar nicht mehr zurück in die Bedrängnisse des *Real Live*, sondern setzen ihr Leben als *net citizens* fort. Sie fliehen – so paradox es angesichts der Metapher klingt – ins Netz. Und die Netzidentität hat in der Tat etwas Befreiendes. Schließlich ist sie kein Produkt der Selbstfindung, sondern der Selbsterfindung und damit entbunden von den Passbildern eines biologisch-biographischen Trägersubstrats. Just damit kommt sie dem ursprünglichen Sinn von *persona* – dem lateinischen Wort für Maske – wieder nahe.

Dass es sich hierbei um eine anthropologische Grundgegebenheit handelt, hat insbesondere die Psychoanalyse Jacques Lacans dargelegt. Ichwerdung ist demnach eine Konstruktionsleistung, die vom inneren Erlebnisstrom aus äußeren Kommunikationsnotwendigkeiten absieht und ihren Abschluss in der Feststellung findet: „Ich ist ein anderer.“⁴ Doch die Online-Präsenz geht noch einen Schritt weiter; sie treibt das Maskenspiel des Personseins auf die Spitze des Umschlags von Identitätsbildung in Selbstauflösung.⁵ Die neue Personalpolitik begann sich zu Beginn der achtziger Jahre durchzusetzen. Orientierten sich die ersten MUDs (*Multi User Domains*) aus der Zeit des ARPANET noch an den herkömmlichen Kommunikationsverhältnissen, verlor die *Terminal Identity* 1982 exemplarisch ihre Unschuld,⁶ als der New Yorker Psychiater Lewin Sanford eine verblüffende Entdeckung machte. Er hatte sich auf einer Chat-Line bei *CompuServe* biographiekonform als ‚Doctor‘ eingeloggt und konnte auf einmal Gespräche mit Frauen führen, die offener und vertraulicher waren als alles, was er je in seiner intimitätsgeübten Berufspraxis erlebt hatte. Die Ursache des Faszinosums hatte er bald herausgefunden: Seine Gesprächspartnerinnen nahmen an, das geschlechtsneutrale ‚Doctor‘ stünde für einen weiblichen Psychiater;

etwa zur Terrorismusbekämpfung, die lediglich einen Vorwand für den Nebeneffekt des Abbaus bürgerlicher Freiheiten liefere. Eine Untersuchung belegt zudem, dass eine von zehn Frauen aus voyeuristischen Motiven von männlichen Kamera-Operatoren fokussiert bzw. fotografiert wurde. (www.appliedautonomy.com/isee/info2.html).

4 „Je est un autre“ – so die berühmte Formel Rimbauds, auf die sich Lacan bezieht in JACQUES LACAN: Das Seminar. Buch II. Olten 1978, S. 14. Das Originalzitat bei ARTHUR RIMBAUD: *Œuvres complètes*. Hg. von Antoine Adam. Paris 1972, S. 249.

5 Vgl. hierzu ausführlich ANKE BAHL: *Zwischen On- und Offline. Identität und Selbstdarstellung im Internet*. München 1997.

6 Vgl. SCOTT BUKATMAN: *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham 1993.

nur deshalb waren sie in der Lage, sich ohne jede Reserve, wie er sie sonst in therapeutischen Gesprächen mit Klientinnen wahrnahm, mit ihm auszutauschen.

Lewin Sanford beschloss, sich fortan ganz gezielt eine bis in alle biographischen Details durchkonstruierte weibliche Online-Identität zuzulegen: Julie, eine äußerst kontaktfreudige Schwerbehinderte, die das Haus nicht verlassen konnte. Sie war in der *net-community* bald so beliebt, dass es Sanford mit der Angst bekam. Um einer drohenden Enttarnung zuvorzukommen, versuchte er schrittweise, die virtuelle Identität zu demontieren und seine tatsächliche dahinter wieder hervortreten zu lassen. Aber die wurde nicht gewollt. Julies Freundinnen reagierten mit Empörung und tiefer Trauer.⁷ Sanford begriff, dass seine Online-Existenz ‚realer‘ war als sein reales Ich. Er hatte einen Präzedenzfall geschaffen für das neue Selbstverständnis der Netzpersönlichkeit: Ich ist ein Avatar.

Die digitale Entgrenzung des geschlossenen Identitätskonzepts fand in der gleichzeitig ausbrechenden Modekrankheit der *Multiple Personality Disorder* (MPD) ihr Offline-Pendant.⁸ Doch während die zeitweilig ebenfalls von der Epidemie infizierten Gerichte dennoch kaum zögerten, etwa die Vergewaltigung der vermeintlich sexwilligen Teilpersönlichkeit einer MPD-Patientin als das zu verurteilen, was sie war: eine Vergewaltigung,⁹ gingen im Fall des Avatars Mr. Bungle, der auf LambdaMOO dasselbe Delikt an der von ihm gehackten Netzidentität Legba beging, die Meinungen schon deutlich auseinander. Zwar fand die hitzig geführte Debatte ihr Ende schließlich doch in der virtuellen Exekution des Angeklagten durch die Löschung seines Charakterkontos,¹⁰ aber es ist abzusehen, dass das Leben im Netz im Unterschied zum ‚meat space‘ eine zunehmende Auflösung verantworteter Identitätskonzepte nach sich zieht.¹¹ Diese werden im Nerd-Jargon bereits als BUGS tituliert: ‚body units grounded in a self‘ – was zum Ausdruck bringt, dass man an ihre Konsistenz so wenig glauben sollte wie an die von Computerprogrammen.

Auch Neurowissenschaftler, die in Zeiten des Internets von dezentralen konnektivistischen Modellen ausgehen, sprechen inzwischen vom „Fehlen eines

7 Siehe ALLUCQUÈRE ROSANNE STONE: *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, Mass. 1995, Kap. 3, S. 65–81.

8 Vgl. IAN HACKING: *Multiple Persönlichkeiten. Zur Geschichte der Seele in der Moderne*. München 1996.

9 Vgl. STONE: *War of Desire and Technology* (wie Anm. 7), Kap. 2, S. 45–63.

10 Vgl. ANKE BAHL: *Spielraum für Rollentäuscher*. In: c't 8/1996, S. 94–100, hier S. 96. Vgl. auch den ähnlich gelagerten Fall des Avatars Headhunter Chieftain, der Sex mit Kinder-Avataren hatte: DETLEF BORCHERS: *Eine Welt wie jede andere*. In: Pl@net 5,6/1996, S. 22–28, hier S. 24.

11 Vgl. SHERRY TURKLE: *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg 1997.

eindeutig bestimmbar Kontrollzentrums“ im menschlichen Gehirn.¹² Und während Philosophen noch einwenden, dass man deshalb nicht von einer Auflösung des Subjekts als autonomer Entscheidungsinstanz ausgehen müsse,¹³ üben sich MUDder schon längst darin, ihre Netzidentitäten im *Multitasking*-Modus auftreten zu lassen. Und just diese Auflösung des Selbst in unzusammenhängende Funktionen wird von vielen als Befreiung erlebt. „On the Internet, nobody knows you're a dog“ sagt der eine Hund zum anderen in der berühmten Karikatur, und da schwingen auch im Deutschen alle Bedeutungsvarianten mit: vom treuen Gefährten über den verwahrlosten Streuner bis zum Schweinehund.

Vor allem aber die Tatsache, dass im digitalen Darkroom niemand weiß, wer man nun ‚wirklich‘ ist, eröffnet ungeahnte Dimensionen der Selbstentgrenzung bis hin zur Erfahrung des Nichtselbst. So erklärt eine Chatterin ihre Begeisterung mit der „anonymity of the whole situation that no one can see you and no one knows who you are [...] no one could find you. [...] That's freeing in itself, you know, to say I can be anything and no one is going to come and hold me accountable for it or... judge me or say ‚Oh, a person like you shouldn't be acting like that because of... whatever judgement.“¹⁴

Solche Befreiungserlebnisse gehen mit einer Auflösung der Raumvorstellungen einher, in deren Koordinaten wir und andere normalerweise unsere Identität einschreiben. Marshall McLuhans Metapher vom „globalen Dorf“ ist deshalb schief.¹⁵ Sie erfasst nur den Aspekt des zeitlichen Aneinanderrückens von räumlich weit Entferntem, was aber im Internet gerade nicht zu jener Einengung und Verhaltenskontrolle führt, wie sie für den Dorfklatz typisch sind („Haben Sie schon gehört? Der X hat wieder die Y zu Besuch gehabt...“), sondern zu Entfaltungsmöglichkeiten, wie sie eher die Anonymität der Großstädte bietet. Unter den Metropolen wiederum kommt Tokyo der a-topischen Struktur des Internet am nächsten, denn dort orientieren sich die Postanschriften ebenso wenig an einer geometrischen Ordnung, sondern z.B. an der Reihenfolge des Bauens – ein numerisches Durcheinander, das selbst erfahrene Taxifahrer bisweilen in die Verzweiflung treibt.

Die Netzkünstler Joachim Blank und Karl Heinz Jeron haben sich von dieser Eigentümlichkeit zu ihrer Webinstallation „Without Addresses“ inspirieren

12 Vgl. CHRISTIAN GEYER: Ist das Gehirn ein unbemanntes Raumschiff? In: Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 8.6.2002, S. 43.

13 Ebd.

14 BAH: Zwischen On- und Offline (wie Anm. 5), S. 83.

15 HERBERT MARSHALL McLUHANS: Die magischen Kanäle. (Understanding Media). Düsseldorf, Wien, New York, Moskau 1992, S. 294.

lassen,¹⁶ die 1997 auf der „documenta X“ präsentiert wurde. Besucher der *site* können ihren Namen eingeben, daraufhin wird mithilfe einer Suchmaschine zu dem eingetragenen Namen eine beliebige Internetseite ausgewählt und auf einer verfremdeten Tokyokarte mit einem Punkt verlinkt, den man anschließend noch schwerer wiederfindet als unser Taxifahrer. Die Autoren wollen auf diese Weise ein Gefühl dafür vermitteln, dass Netzidentitäten lediglich eine Zuordnung von Daten innerhalb eines willkürlichen visuellen Schemas sind.

Dennoch bleibt auch diese Analogie zur Großstadt unzulänglich. Der Cyberspace ist kein geometrischer, sondern ein kybernetischer Raum, ein dynamisches System, das alle topographischen Vorstellungen sprengt. Die vielfältigen Bemühungen, diesen raumlosen Raum kartographisch zu erfassen,¹⁷ sind lediglich Versuche der Komplexitätsreduktion zu Orientierungszwecken. Für viele Internet-User macht aber gerade die Überwindung der Topographien, in denen wir unsere Alltagsexistenz verorten, das eigentliche Faszinosum aus. Den Urmythos dieser Transzendenz Erfahrung hat William Gibson, der Schöpfer des Wortes Cyberspace, mit seinem „Neuromancer“ geschaffen. Zwar finden sich auch hier Analogien zur Großstadt, die aber sogleich wieder als unfassbar in temporale Metaphern aufgelöst werden: „Grafische Wiedergabe abstrahierter Daten aus den Banken sämtlicher Computer im menschlichen System. Unvorstellbare Komplexität. Lichtzeilen, in den Nicht-Raum des Verstands gepackt, gruppierte Datenpakete. Wie die fliehenden Lichter einer Stadt [...]“. Nicht auf die architektonische Ordnung der Stadt zielt Gibsons Metaphorik, sondern auf die subjektive Erfahrung, durch sie hindurch zu navigieren, ihre dreidimensionale Begrenztheit hinter sich zu lassen: „Im Nicht-Raum der Matrix besaß das Innere einer beliebigen Datenkonstruktion grenzenlose subjektive Dimension“; der Konsolen-Cowboy Case schwebt durch „grenzenlose Schluchten des Nichts“, er gleitet „wie auf unsichtbaren Gleisen durch die Sphären.“¹⁸

Kaum weniger paradox als die Rede vom ‚raumlosen Raum‘ der Computernetze sind die Schilderungen der körperlosen Körpererfahrung des Navigators. Einerseits sehnt sich Case nach der Matrix, weil er es nicht länger erträgt, ein „Gefangener seines Fleisches“ zu sein; er träumt davon, „sich mit einem Cyberspace-Deck zusammenzuschließen, so dass sein entkörperlichtes Bewusstsein sich in die reflektorische Halluzination der Matrix projizieren kann.“ Andererseits bedarf es der eigenen Körpererfahrung, um die Entkörperlichung als *thrill* zu erleben; konsequent bleibt Gibson bei dieser Doppelperspektive – etwa wenn er

16 sero.org/without_addresses/.

17 Vgl. MARTIN DODGE / ROB KITCHIN: Mapping Cyberspace. London, New York 2001.

18 WILLIAM GIBSON: Neuromancer. 10. Aufl. München 2000, S. 76 und S. 14.

schreibt, dass Case „eingesteckt und sich dennoch seines Körpers bewusst bleiben“ kann, oder die Fiktion eines *Sensenet* konstruiert, die es erlaubt, sich mit der leiblichen Empfindung eines anderen Menschen kurzzuschließen.¹⁹

Diese Konstruktion ist insofern bemerkenswert, als sie von dem gängigen Erklärungsmuster für das Faszinosum des Online-Seins abweicht. Roy Ascott z.B. sieht in den Computernetzen „die Antwort auf unser tiefes psychologisches Verlangen nach Transzendenz – das Immaterielle, das Spirituelle zu erreichen –, den Wunsch, außerhalb des Körpers zu sein“.²⁰ Ein derart platonisches Verständnis von Transzendenz bleibt einseitig. Zwar findet es sich in zahlreichen Spielarten von Cybergnosis,²¹ doch dabei handelt es sich um ein Selbstmissverständnis – unter Umständen mit tragischer Konsequenz, wie etwa im Fall der Internet-Sekte „Heavensgate“, die sich per Kollektivselbstmord ihrer leiblichen ‚Container‘ entledigte, um mit dem vorbeiziehenden Kometen Hale-Bopp auf Himmelfahrt zu gehen.²²

Das Heraustreten aus dem Körper muss körperlich gespürt werden, wenn es sich nicht um die angestrebte Erfahrung bringen will. Gibson hat diesen motivationalen Kern genauer getroffen als die meisten Autoren des Genres; und das macht seinen Roman zu einem hochgradig realistischen Werk. Die Erlebnisse seines Helden Case gehören keineswegs nur der Sphäre der Science Fiction an. Ein cursorischer Vergleich mit den Schilderungen aus der psychologischen und kulturanthropologischen Literatur über *altered states* mag genügen, um festzustellen, dass sie zum Grundbestand menschlicher Erfahrungen gehören. So berichtet etwa Sigmund Freud über ein Gespräch mit Romain Rolland, in dem dieser ihm offenbarte, er habe bisweilen ein „Gefühl wie von etwas Unbegrenztem, Schrankenlosem, gleichsam Ozeanischem [...]. Also ein Gefühl der unauflösbaren Verbundenheit, der Zusammengehörigkeit mit dem Ganzen der Außenwelt“.²³ Freud deutet dieses ozeanische Gefühl, wie es nicht nur in der religiösen Ekstase, sondern auch in Zuständen der Verliebtheit auftritt, als Reminiszenz der frühkindlichen Erfahrung, die sich durch eine innige Verbundenheit zwischen Ich und Umwelt auszeichne.

19 Ebd., S. 95 und S. 91.

20 ROY ASCOTT: Gesamtdatenwerk. Konnektivität. Transformation und Transzendenz. In: Kunstforum 103/1989, S. 100-109, hier S. 100 f.

21 PETER LAMBORN WILSON: CyberGnosis™. In: KLAUS PETER DENCKER (Hg.): Labile Ordnungen. Dokumentation des Symposiums INTERFACE 3. Hamburg 1996, S. 104-126.

22 Vgl. PETER MATUSSEK: www.heavensgate.com – Virtuelles Leben zwischen Eskapismus und Ekstase. In: Paragrana 6/1997, Nr. 1. Selbstfremdheit, S. 129-147.

23 SIGMUND FREUD: Das Unbehagen in der Kultur. In: ders.: Studienausgabe. 10 Bde. Hg. von Alexander Mitscherlich u.a.. Bd. 9. Fragen der Gesellschaft. Ursprünge der Religion. 5. Aufl. Frankfurt/M. 1989, S. 193-270, hier S. 197 f.

In allen Kulturen finden wir Techniken zur Herbeiführung solcher Entgrenzungserlebnisse. Autogenes Training, Yoga, Meditation, Hypnose, Trancetanz, Gebet oder Drogenrausch haben gemeinsam, dass sie die räumliche Begrenzung des Körpers durchlässig zu machen, ja aufzulösen scheinen. Die neue Disziplin der Neurotheologie glaubt einer Erklärung solcher Erlebnisse auf der Spur zu sein, da sie anhand von PET-Aufnahmen Meditierender nachweisen kann, dass sich während der geistigen Versenkung die neuronale Aktivität in dem für die räumliche Orientierung zuständigen Hirnareal deutlich verringert.²⁴ Aber auch diese Befunde wären für sich genommen wenig aussagekräftig, wenn ihnen nicht eine Erklärung an die Seite gestellt wird, die darlegt, warum denn der Verlust der räumlichen Orientierung mit ekstatischen Glücksgefühlen verbunden ist.

Hierzu bedarf es einer Phänomenologie der leiblichen Erfahrung, als deren einflussreichster Vertreter heute Hermann Schmitz zu nennen ist. Schmitz zeigt in detaillierten Analysen von Entgrenzungserfahrungen, „dass keineswegs, wie Max Scheler meinte, Stunden, da wir wie von aller Erdschwere erlöst zu sein scheinen, darauf hindeuten, dass eine Ichheit ohne ‚Durchgang durch irgendwelche Leibgebundenheit‘ erfasst werden könnte.“²⁵ Was solche Zustände auszeichnet, ist nicht die Preisgabe der Körperempfindung, sondern die durchaus körperliche Empfindung des Übergangs von Anspannung in Entspannung. Das Raumgefühl stellt sich dabei um: An die Stelle der Wahrnehmung von Enge tritt die Wahrnehmung von Weite. Schmitz spricht von „privativer Weitung“ als Gegenteil zur „privativen Engung“, um den subjektiven Charakter des eigenleiblichen Spürens, das die objektiven räumlichen Gegebenheiten des Daseins transzendiert, hervorzuheben.²⁶ Dieser terminologischen Differenzierung lassen sich neurologische Befunde über die unterschiedlichen Formen der Sensibilität für Berührungsreize zuordnen: Körperempfindungen können zum einen als spitz und punktuell, zum anderen als stumpf und diffus wahrgenommen werden. Die erste Variante wird als „epikritisch“ und die zweite als „protopathisch“ bezeichnet.²⁷ Schmitz resümiert: „Epikritisch ist die ortsfindende, protopathisch die der Ortsfindung entgegenwirkende Tendenz.“²⁸

24 EUGENE G. D'AQUILI / ANDREW B. NEWBERG: Liminality, Trance and Unitary States in Ritual and Meditation. In: *Studia Liturgica* 23/1993, Nr. 1, S. 2-34.

25 HERMANN SCHMITZ: *System der Philosophie*. 5 Bde. Bonn 1964-80. Bd. II.2. *Der Leib im Spiegel der Kunst*. 1966, S. 30.

26 Ebd., S. 29 ff.

27 HENRY HEAD: The afferent nervous system from a new aspect. In: *Brain* 28/1905, S. 99-115. Heads Annahme, dass hierfür getrennte nervöse Leitungen verantwortlich seien, ist zwar inzwischen widerlegt; das ändert aber nichts an der phänomenologischen Trifftigkeit seiner Befunde.

28 SCHMITZ: *System der Philosophie* (wie Anm. 25). Bd. II.1. *Der Leib*. 1965, S. 143.

Auch von psychoanalytischer Seite ist diese Polarität anschlussfähig. So unterscheidet Michael Balint zwei Formen des kleinkindlichen Reagierens auf den Verlust des ozeanischen Gefühls im Mutterleib: Die eine sucht das Trennungserlebnis durch ortsfixiertes Anklammern zu kompensieren, die andere durch die Inszenierung der Rückkehr zum Liebesobjekt aus Zuständen des Ortsverlustes. Balint hat hierfür die Begriffe „oknophil“ (abgeleitet aus dem griechischen Verb für „sich scheuen“, „sich anklammern“) und „philobatisch“ (von „springen“, „abheben“) geprägt. Während Oknophile also stets darauf aus sind, die verlorene Ur-Geborgenheit in Situationen räumlicher Umschlossenheit und der Anklammerung an Liebesobjekte wiederzufinden, suchen Philobaten den *thrill* der Preisgabe von Bodenhaftung, wie er sich z.B. beim Achterbahnfahren einstellt – sie beziehen Lustgewinn daraus, sich und anderen zu beweisen, dass sie im Zustand der Getrenntheit leben können. Erlebnisse von Entgrenzung und Ortsungebundenheit lösen daher unterschiedliche Reaktionen aus: Wo der eine Typ die „leeren Räume“ fürchtet, genießt der andere die „freundlichen Weiten“.²⁹

Ornithologen mögen bezweifeln, ob diese Grunddispositionen nur für den Menschen gelten; kennen sie doch aus der Vogelwelt den analogen Unterschied von Nesthockern und Nestflüchtern. Können wir vor dem Hintergrund der genannten Unterscheidungen entsprechend auch von Netzhockern und Netzflüchtern sprechen? Die Schwierigkeit dieser Übertragung zeigt sich schon daran, dass wir ein ausgeprägtes Philobatentum just bei denjenigen finden, die nicht *aus* dem Netz, sondern *in* das Netz flüchten. Freilich gibt es auch oknophile Netzbewohner, die sich eine kuschelige Homepage basteln und bei „Google“ bevorzugt nach dem eigenen Namen suchen, um sich zu vergewissern, dass sie in den Weiten des Cyberspace nicht verloren sind. Doch der Trend zum *ego-surfing* ist bereits in einer Umkehr begriffen.³⁰ Wie im televisionären Netz des Realraums so gilt auch im telematischen des Cyberspace: Wo jeder mühelos zur öffentlichen Person werden kann, wird Selbstveröffentlichung unattraktiv.

Das erste Unternehmen zur Entsorgung der eigenen Homepage hat bereits eröffnet: Mit dem Slogan „dump your trash“ bieten die Netzkünstler Joachim Blank und Karl Heinz Jeron einen Service an, der die Indexseite der eigenen URL so verformt, dass sie aussieht wie die Überreste eines Autos, wenn es aus der Schrottpresse kommt. Als ironisches *Memento* privativer Engung kann man sich das Schrumpelpaket dann noch als analogen Grabstein in Marmor skulpturieren

29 MICHAEL BALINT: Angstlust und Regression. Ein Beitrag zur psychologischen Typenlehre. Stuttgart 1960, S. 22 und S. 64.

30 Vgl. STEFFEN KOPETZKY: Ich muss mich finden. In: Die Zeit vom 23.5.2002, S. 51 f.

lassen.³¹ Cyberpunks legen keinen Wert auf eine derart versteinerte *corporate identity*. Sie genießen die ‚freundlichen Weiten‘ des Web, in denen sie sich anonymisieren, dislozieren, dissoziieren.

Aber ist es nicht ein Selbstwiderspruch, hinter einem Terminal oder in einer *cave* zu hocken, um philobatischen Neigungen nachzugehen? Wäre nicht der ein echter Netzflüchter, der ohne Verkabelung leben kann? Ist also die als Netzflucht verstandene Flucht *ins* Netz nicht doch nur eine larvierte Oknophilie? Um das zu entscheiden, müssen wir uns, den erwähnten Kriterien entsprechend, näher ansehen, welche leiblichen Erfahrungen privativer Weitung mit der Cyberspace-Technologie möglich sind und welche nicht.

Wenn wir abermals Gibsons „Neuromancer“ zum Maßstab nehmen, dann kommen den darin geschilderten Erfahrungen beim heutigen Stand der Technik solche Installationen am nächsten, die immersive *virtual environments* bereitstellen: Wer Datenhelm und -handschuh überzieht oder eine *cave* mit Shutterbrille und Laserpointer betritt, bekommt das Gefühl vermittelt, in eine 3-D-Projektion eintauchen zu können; die Grenze zwischen dem Realraum seiner körperlichen Anwesenheit und dem Schattenreich der virtuellen Realität wird durchlässig, ja scheint zu verschwinden, was in der Tat Zustände privativer Weitung hervorrufen kann.

Eine ganz wesentliche und bislang viel zu wenig beachtete Unterstützung erfährt das Immersionserleben durch eine entsprechende Soundcharakteristik. Denn Klänge sind dem ‚ozeanischen Gefühl‘ erheblich näher als Bilder – sie werden bereits im Fruchtwasser des Mutterleibs wahrgenommen und wecken entsprechend sehnsuchtsvolle Erinnerungen.³² Eine Installation, die den Wort-sinn des ‚Eintauchens‘ geradezu buchstäblich erfahrbar macht, ist das interaktive *virtual environment* „Osmose“ von Char Davies aus dem Jahr 1995.³³ Der Besucher trägt hier zusätzlich zu Datenhelm und -handschuh einen Brustgürtel, der die Atembewegung registriert: Holt man Luft, schwebt man an die virtuelle Oberfläche, atmet man aus, bewegt man sich nach unten. Ein ruhiger, meditativer Atemrhythmus wird also per *biofeedback* ankonditioniert und soll ein tranceartiges Befinden hervorrufen. Die leidenschaftliche Taucherin Davies hat aus der technisch bedingten Not gering auflösender Bewegungsbilder eine Tugend gemacht: Sie gestaltete ihr *environment* in der Art einer diffusen Unterwasserlandschaft unter Hinzufügung von entsprechenden *sounds*. Deren Unschärfe verringert nicht, sondern erhöht die Authentizitätsfiktion.

31 sero.org/Sero/dyt/.

32 Vgl. PETER MATUSSEK: Déja entendu. Zur historischen Anthropologie des erinnernden Hörens. In: GÜNTHER OESTERLE / LOTHAR SCHNEIDER (Hg.): Déja Vu. München 2002, S. 289-309.

33 Vgl. www.chardavies.com/immersence_home.htm.

Mit wachsender Rechenleistung versuchen Immersionstechniker, die Bildübertragung der Alltagswahrnehmung anzunähern. Das diesbezüglich aufwendigste Projekt ist die „National Tele-Immersion Initiative“ (NTII), die unter Beteiligung von drei US-amerikanischen Universitäten an der Realisierung des sogenannten Internet 2 arbeitet: Dank hochauflösendem Echtzeitrendering und superschnellen Datenleitungen wird es möglich, Telepräsenzen in die eigene Arbeitsumgebung zu ‚beamen‘. Die utopischen Hoffnungen, die sich ursprünglich mit diesem Projekt verbanden, stellten selbst das Holodeck aus der „Startrek“-Serie in den Schatten.³⁴ Jaron Lanier, als Ex-Hippie und Musiker bestens vorbereitet für seinen neuen Posten als Direktor der NTII, sah denn auch zunächst in der avancierten Immersionstechnik nichts weniger als die Aufhebung individueller Grenzen zugunsten einer kollektiven privaten Weitung: „Die virtuelle Realität wird ein gemeinsames, mystisches Gefühl zurückbringen, das bislang jede Zivilisation geprägt hat, die vor dem Patriarchat existierte.“³⁵

Mit zunehmender Anstrengung zur Umsetzung dieser Utopie scheint sich diese aber gründlich gewandelt zu haben: „Die stärkste Erfahrung einer virtuellen Realität hat man“, sagt derselbe Lanier später, „wenn man aus ihr herausgeht. Denn nach dem Aufenthalt in der Realität, die man selbst gemacht hat, mit allen Beschränkungen und der darin liegenden relativen Geheimnislosigkeit, erscheint einem die Natur wie Aphrodite persönlich.“³⁶ Was ist zwischen den beiden Zitaten geschehen? Warum hat sich das Votum für eine Flucht *ins* Netz in eines für die Flucht *aus* dem Netz verwandelt?

Es ist nichts Ungewöhnliches, dass sich technische Utopien mit zunehmender Realisierung in ihr Gegenteil verkehren.³⁷ Im Fall der Immersionstechnik aber liegt das nicht nur an der üblichen Beschneidung aufs Machbare. Ganz im Gegenteil: Es ist keineswegs, wie häufig angenommen wird,³⁸ die Perfektibilität der Simulation, die den Immersionsgrad erhöht. Eine virtuelle Realität, die unserer Alltagswahrnehmung vollkommen gliche, wäre nicht weniger und nicht

34 Vgl. TOBIAS KOHLER / KRISTIAN KUNOW: Die National Tele-Immersion Initiative. Mediale Präsentation. Siegen 2002 (www.peter-matussek.de/Leh/U_05_Material/U_05_M_10/Kohler_ua/Kohler_Kunow.html). Zum Holodeck vgl. die Anwendung von TATJANA FUCHS / FLORIAN SZIGAT (www.peter-matussek.de/Leh/U_05_Material/U_05_M_AP/Fuchs_ua/Holodeck.htm).

35 Zit. nach: „Programmierer in den Knast“. Gespräch mit Jaron Lanier. In: Der Spiegel Nr. 12, 2001, S. 190.

36 JARON LANIER: Interview mit Adam Heilbrun. In: MANFRED WAFFENDER (Hg.): Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten. Reinbek bei Hamburg 1991, S. 67-89, hier S. 86.

37 Vgl. ERNST BLOCH: Das Prinzip Hoffnung (1938-47). 3 Bde. Frankfurt/M. 1982. Bd. 2. Kap. 37. S. 729-817.

38 Vgl. die Interaktivitätsmatrix in WULF R. HALBACH: Interfaces. Medien- und kommunikationstheoretische Elemente einer Interface-Theorie. München 1994, S. 173.

mehr aufregend als diese selbst. Was darüber hinausgeht, das Erlebnis des Eintauchens in eine *augmented reality*, leistet die imaginative Eigenaktivität des Rezipienten. Und diese bekommt just dann ihre Chance, wenn sie nicht durch hyperrealistische Szenarios arbeitslos gemacht wird. Nicht das ‚täuschend Echte‘ bewirkt das Faszinosum einer VR-Installation, sondern das Eintauchen in den Bildnebel, die physisch erfahrbare Durchlässigkeit des Imaginären, die Kopräsenz von Wirklichem und Unwirklichem.

Nicht Hyper-, sondern Hypo-Realismus also ist es, was den *User* veranlasst, die fehlende Konkretion durch seine eigenen Seh- und Hörphantasien zu ergänzen und dadurch energetisch aufzuladen. Aus der Ästhetikgeschichte ist es seit langem bekannt, dass Unbestimmtheit die evokatorische Wirkung von Kunstwerken erhöht: Leerstellen in der Literatur, *Sfumato* in Landschaftsbildern oder Allusionen in der Musik sind probate Mittel, um die Imagination des Rezipienten zu aktivieren.³⁹ Dieselben Wahrnehmungsgesetze gelten für die elektronische Datenpräsentation. McLuhan unterschied entsprechend „heiße“ und „kalte“ Medien, je nachdem, wieviel sie dem Rezipienten zu ergänzen übrig lassen.⁴⁰ (Dass er ausgerechnet das Fernsehen zu den „kalten“, phantasieanregenden Medien zählte, ist einem Gerücht nach darauf zurückzuführen, dass er nur ein sehr schlechtes Schwarzweiß-Gerät besaß.) Es ist also nicht die Vollständigkeit, sondern just die Lückenhaftigkeit der Darbietungen, die das Erlebnispotential einer immersiven Installation freisetzt.

Von diesem Erlebnispotential rückt die NTII mit jedem ihrer Fortschritte weiter ab. Die zunehmend detailgetreuen Bilder verengen den Wahrnehmungsraum, machen ihn undurchlässig. Dazu passt die Aufgabenstellung: Um eine Person in Echtzeit so zu ‚rendern‘, dass sie an einer *remote-location* erscheinen kann, muss sie sich relativ ortsfest den sie umgebenden Kameras präsentieren. Die einstige Vision vom Flug durch die unendlichen Weiten der Virtuellen Realität ist im Teleconferencing per Internet 2 auf den Bewegungsradius einer Schreibtischecke geschrumpft. Das Körpergefühl wird nicht entgrenzt, sondern diszipliniert, auf einen minimalen Bewegungsradius reduziert. Die philobatische Utopie der Immersion ist damit zum oknophilen Spießerglück verkommen: Man setzt sich mit der Telepräsenz in dieselbe Stube; und wenn das virtuelle Gegenüber mal nicht zuhause ist, wird sein Zimmernachbar gerne dessen virtuellen Kaktus gießen.

Eine parallele Entwicklung lässt sich im PC-Bereich beobachten. Die ersten MUDs und MOOs forderten aufgrund ihrer Beschränkung auf reine Textüber-

39 Vgl. PETER MATUSSEK: Die Gedächtniskunst und das Gedächtnis der Kunst. In: Paragrana. 9/2000, Nr. 2. Inszenierungen des Erinnerns, S. 191-214.

40 McLuhan: Die magischen Kanäle (wie Anm. 15), S. 35 ff.

tragung von den Teilnehmern ein hohes Maß an Vorstellungskraft. Damit ging ein intensives Gefühlsleben einher, was sich am deutlichsten am Phänomen der Online-Verliebtheit zeigt, die bisweilen stärker empfunden wird als im *Real Life* – und in der Konkretion eines *blind date* meist ihr entsprechend jähes Ende findet. Mit der Einführung grafischer Navigationsumgebungen zu Beginn der achtziger Jahre wurde die aus imaginativen Ergänzungsleistungen resultierende innere Animiertheit der Beteiligten zugunsten der äußeren Animationstechniken der Bildschirmpräsentationen mehr und mehr zurückgedrängt. Der generelle Trend zu ‚intuitiven *interfaces*‘, insbesondere aber die Computerspieltechnik und -dramaturgie haben mittlerweile eine Reihe von Verfahren entwickelt, die das selbstvergessene Eintauchen in virtuelle Realitäten begünstigen: Mit suggestiven Intros, audiovisuellen Atmosphären und Ego-Perspektiven wird das Schwellenbewusstsein zwischen *Virtual Reality* und *Real Life* abgebaut – Brenda Laurel spricht diesbezüglich vom „vanishing interface“.⁴¹

Doch ein Blick auf die Pose eines Computerspielers vor seinem Terminal genügt, um zu erkennen, dass mit zunehmendem Schwellenabbau nicht etwa privative Weitung, sondern privative Engung herbeigeführt wird: Ein „Tomb Raider“-Abenteurer etwa mag als Lara Croft durch Seen tauchen, über Häuserschluchten springen und wilde Zweikämpfe bestehen – während er in verkrampfter Pose, seines Körpers völlig unbewusst, an der Tastatur hockt. Die Identifikation mit dem Spielgeschehen wird erkaufte durch Preisgabe des eigenleiblichen Spürens.

Wozu das im Extremfall führen kann, zeigt der Computerspieler von Erfurt, der zum Amokläufer wurde – nicht weil er die Gewaltszenarios von „Counter Strike“ nachstellte, wie das konservative Feuilleton argwöhnte, sondern weil er aufgrund einer selbstvergessenen Immersion, die ein Symptom seiner Internet-Sucht war, den Bezug zum eigenen Gefühl und damit zur Welt verlor – einen Bezug, den er in seiner gedemütigten Lebenssituation dringend benötigte. „Ich möchte einmal, dass mich alle kennen und dass ich berühmt bin“, sagte er einmal zu einer Mitschülerin.⁴² Doch eben diesen Wunsch nach Außenwirkung konnte er als ein seiner selbst unbewusster Oknophiler offenbar nur noch in einem Desperado-Akt der Überkompensation ausleben. Dass er sich dabei an die Dramaturgie seiner Computerspiele hielt, ist nur ein kontingenter Ausdruck einer extremen privativen Engung, der die Fähigkeit zur Imagination eigener Entfaltungsspielräume abhanden gekommen war.

41 BRENDA LAUREL: *Computers as Theatre*. Reading, Mass. 1991, S. 204.

42 Zit. nach: Berliner Zeitung vom 27./28.4.2002, S. 3.

Wie eingangs dargelegt, bieten die Computernetze durchaus solche Entfaltungsspielräume, aber die Maschen werden enger. Auch dazu trägt paradoxerweise die zunehmende Ausdifferenzierung der Darstellungs- und Interaktionsmöglichkeiten bei. Denn diese erhöht die Genauigkeit nutzerbezogener Daten, die für Überwachungszwecke abgeschöpft werden können. Cookies, ‚Trojanische Pferde‘ und andere *tracking devices* spähen heute bereits im großen Stil Festplatten aus – sei es, um Userprofile zu erstellen (so wie bei „Amazon“: ‚Andere Bücher, die ihnen gefallen könnten...‘), um lizenzierte Software zu schützen (‚Eine Kopie dieses Programms befindet sich bereits im Netz...‘), oder um E-Mails auf verdächtige Inhalte zu beschnüffeln, wie es das FBI mit dem Programm „Carnivore“ praktiziert.⁴³ Und letztlich lassen sich auch die Offline-Aufenthalte der Netzteilnehmer weit besser lokalisieren als der Tokyo-Vergleich von Blank und Jeron Glauben macht. Denn just die Suggestion der Adresslosigkeit verdankt sich einer numerisch exakten und eindeutigen Adressierung der Netzteilnehmer, die das Transfer-Kontroll-Protokoll benötigt, um seinen Dienst ausüben zu können. Mit gängigen Applikationen wie „What Root“ oder „whois“ lässt sich der numerische Code leicht in Orts- und Personenangaben übersetzen. Wer sich also dem Netzwerk der optischen Observateure durch einen Tauchgang ins Netz der elektronischen Datenübertragung zu entziehen sucht, der wird mit jeder Schwimmbewegung um so fester umgarnt. Und genau das macht „iSee“ zu einer ungewollt zynischen Installation: Das Internet – Kontrollarchitektur *katexochen* – als Anlaufstelle für Anonymitätssuchende anzubieten, heißt nichts anderes, als diejenigen, die auf ihren Wegen unerkannt bleiben wollen, dazu aufzufordern, sich vorher bei den Überwachungsorganen schriftlich anzumelden. Denn für Hacker ist es ein Leichtes, das Logfile des entsprechenden Servers auszulesen.

Internet-Skeptiker wie Lawrence Lessig sehen sich durch solche Tendenzen in ihrer Vermutung bestärkt, dass das Netz keineswegs so frei sei, wie die *netizens* es sich erträumen, sondern ein zunehmend effektiver Mechanismus zur Kontrolle des Privatlebens.⁴⁴ Und James W. Moore, der in seinem unlängst erschienenen Buch „The Internet Weather“ den Schutz der Privatsphäre zu den gefragtesten Gütern der Zukunft erklärt, stellt fest: „Wir werden alle ein bisschen so wie Popstars, die quasi nichts mehr verheimlichen können, weil hinter jedem Busch ein Paparazzo lauert.“⁴⁵

43 Vgl. www.fbi.gov/hq/lab/carnivore/carnivore.htm.

44 LAWRENCE LESSIG: The Future of Ideas. The Fate of the Commons in a Connected World. New York 2001.

45 THOMAS FISCHERMANN: Kontrolle ist gut, Vertrauen ist besser. Die Privatsphäre schützen, die Informationsflut bewältigen: wie man im Netz noch Geld verdienen kann. Ein Gespräch

Von solcher Skepsis zeugte auch das Motto der „Ars Electronica 2002“. Es hieß „UNPLUGGED“ und Kurator Gerfried Stocker erklärte dazu, es gehe „von der Faktizität einer global vernetzten Welt aus, der sich auch fern der dominanten Kapitaltriade USA-Europa-Japan niemand entziehen kann [...]. UNPLUGGED stellt sich somit auch unserem eigenen Unvermögen, eine Vernetzung mit den ‚Anderen‘ über die Ausübung und Wahrung unserer Einflussphären hinaus einzugehen.“⁴⁶ Das Netz wird also nicht mehr, wie in den Zeiten des Internet-Hypes, als Medium einer konnektiven Ausweitung angesehen, in deren „freundliche Weiten“ sich das individuelle Selbst auflösen und mit dem Kollektiv vereinigen kann, sondern als Ort der Durchsetzung von Hegemonialbestrebungen, die den einzelnen gefangen nehmen.

Die Konsequenz ist freilich nicht, dass man nun in Linz den Netzstecker ziehen zu müssen meinte. Das „Ars Electronica“-Motto verstand sich vielmehr als Aufforderung, mit den Mitteln des Internet seine inkludierenden Tendenzen zu konterkarieren. Folglich wurden Projekte prämiert, die die vorhandenen Kontrollmechanismen als solche zur Anschauung bringen – frei nach Hegels Erkenntnis: Eine Grenze als Grenze erkennen, heißt sie überwinden. So ging die goldene Nica in der Kategorie *Net Vision / Net Excellence* an „Carnivore“ von Joshua Davis und Mark Napier.⁴⁷ Die Installation, die auf der FBI-Software zur Überwachung des Online-Verkehrs basiert, macht den Datenfluss in einem Netzwerk mithilfe von frappierend schönen Flash-Animationen sichtbar. Dadurch wird der technische Vorgang der Überwachungsfunktion in eine ästhetische Distanz gerückt, die es dem *User* ermöglicht, die Spuren seiner eigenen Aktivitäten zu betrachten. Selbstaufmerksamkeit tritt an die Stelle selbstvergessener Immersion.

Ein derart reflexives Interface bietet auch das Projekt „Minitasking“ der Gruppe „Schoenerwissen“, das mit dem „Award of Distinction Net Excellence“ ausgezeichnet wurde.⁴⁸ Es basiert auf „Gnutella“, einem von „Napster“ inspirierten *peer-to-peer*-Protokoll für gegenseitige Dateizugriffe. Wie „Carnivore“, so stellt auch „Minitasking“ die Aktivitäten in einem Netzwerk visuell dar – als *bubbles*, deren Farbe und Größe je nach Inhalt und Datenmenge variiert. Die Schönheit der dabei entstehenden Gebilde zeigt sich somit als des Schrecklichen Anfang: der topographischen Fixierung des eigenen Verhaltens.

Gerade durch die Rückspiegelung des eigenen Nutzerverhaltens vermögen diese Arbeiten die Fesselungen aufzulösen, die von einer entkörperlichten Immersion

mit dem Internet-Experten James W. Moore. In: Die Zeit vom 29.5.2002, S. 24 f.

46 Vgl. www.aec.at/festival2002/update/text.asp?id=202&lang=d.

47 Vgl. rhizome.org/carnivore.

48 Vgl. www.minitasking.com.

unmerklich gebildet werden. Das Modell hierfür lässt sich ebenfalls schon in Gibsons „Neuromancer“ finden: Gefangen in einer holographischen Computerprojektion, kann Case sich aus dieser just in dem Moment befreien, als er wieder seine eigenen Hände an der Konsole zu spüren beginnt.⁴⁹

Selbstaufmerksamkeit also ist der Königsweg, um in die „freundlichen Weiten“ der Entselbstung vorzudringen. Dieser Weg ist von reflexiven Formen der Informationsvisualisierung, wie etwa den Gedächtnistheatern, historisch vorgezeichnet und findet auch in der Computermoderne seine Fortsetzungen.⁵⁰ Der Trend freilich geht in die entgegengesetzte Richtung. Und während die „Truman Show“ („Always on Air. Unaware“) damit endet, dass der Held schließlich die Tür findet, die ihn aus dem Studiokäfig in die reale Welt hinausführt, bieten die immersiven Internet-Portale lediglich einen „phantomatischen Trick“ – Stanislaw Lems Umschreibung für einen Ausweg, der nur zum Schein einer ist und dadurch die Befangenheit in der Illusion verstärkt.⁵¹ Gewiss wäre es paranoid, hinter jeder Verlockung nach draußen, ins Freie, eine solche Falle zu vermuten. Aber auch Paranoiker werden bisweilen verfolgt.

49 GIBSON: Neuromancer (wie Anm. 18), S. 338.

50 Vgl. das Projekt „Computer als Gedächtnistheater“ (www.sfb-performativ.de/seiten/b7.html).

51 STANISLAW LEM: Probleme mit der Phantomatik. Noch ist die Virtuelle Realität nicht wirklich immersiv. Online: www.heise.de/tp/deutsch/kolumnen/lem/2363/1.html. Die Grundlagen der „Phantomologie“ entwickelte Lem in seinem Buch ders.: Summa technologiae. Frankfurt/M. 1981, Kap. VI, S. 319–392.