ALLES SOLL MENSCHENWERK SEIN-OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

BRIGITTE BURGMER

- Brigitte Burgmer è un'artista che opera con tecniche multimediali (olografia, suono, installazioni, relazioni tra suoni e colori, percezione polisensoriale) ed è tra i responsabili del Deutschen Gesellschäft für Holografie. Ha partecipato a mostre in tutto il mondo, tra cui la biennale "ARTEC" a Nagoya, manifestazione tra le più importanti sull'arte che impiega gli strumenti tecnologici. Tra le sue numerose pubblicazioni internazionali il libro Holographic Art - Perception, Evolution, La Coruña, Daniel Weiss, 1987. Vive a Londra a Colonia.

Brigitte Burgmer, Cenotaph, installazione olografica in St. Peter, Colonia, 1991.

Alle menschlichen Erzeugnisse sind Artefakte und im weitesten Sinne Werkzeuge, so die ersten Steinbeile auch die Mediengeräte, die natürlich komplizierter sind als eine Urwaldtrommel.... vor allem weitreichender.

Mich interessiert an der hier in Rede stehenden Thematik "artificiality" der "Cyberspace", insbesondere die sog. Simulation in der "Virtual Reality". Mir sind alle diese Begriffe suspekt; zudem wirbeln die Begriffe wild durcheinander.

Ich möchte behaupten, daß die Schlagwörter ideologish benutzt werden 1. als Entschädigung für die dramatische Verschlechterung der realen Existenzbedingungen auf der Erde; 2. als Flucht in eine Pseudo-Transzendenz, nachdem die Chancen für ein Ausweichen in den Weltraum bis auf Null zusammengeschrumpft sind und 3. als Verkaufsargument für Medientechnik. Letzteres ist durchaus legitim. Für die Unterhaltungsindustrie entsteht ein interessanter Markt durch all jene, die Spaß haben an realistischen, Medien wieur; die Lust an immer mehr Realismus in der Unterhaltung wächst.

Die Möglichkeiten der sinnvollen Nutzung der Medientechnik stehenaußer Zweifel. Der theoretische Aufwand jedoch, mit dem Virtual Reality angepriesen wird als schöne neue Welt, ist erstaunlich!

Der Frankfurter Medienexperte und Künstler Peter Weibel sieht VR so: "Die technische Deterritorialisierung durch Virtual Reality hat das Subjekt in eine neue Kategorie der res extensa, der Raum- und Zeitpunkte aufsteigen lassen, nämlich in das virtuel Infinite, wo das Subjekt sich technisch immaterialisiert". ... Es nahe "eine Zeit, wo keiner wesentlichen menschlichen Funktion, physisch oder geistig, ihr künstliches Gegenstück mangeln wird". (Bild der Wissenschaft, 2/1991, S. 33).

Da wird einem glatt der Teppich unter den Füßen weggezogen und man gerät in den Sog des Unendlichen, daß einem schwindelt! – Andererseits wird in diesem Zusammenhang oft so getan, als träfen sich die Beteiligten im virtuellen Raum; gemeint ist wohl der Cyberspace.

Was tun sie wirklich? Sie bleiben zu Hause und hantieren an einem Computer und denken, sehen, imaginieren. Dabei immaterialisiert sich kein Mensch, es sei denn wir meinen die Immaterialität von geistigen Prozessen überhaupt.

Wenn man nun die sog. Cybernauten mit ihren Monitor-Helmen und Datenhandschuhen bzw. -anzügen betrachtet, erinnern sie sehr an schwer gerüstete Ritter, an Aquanauten und Astronauten. Im Vergleich machen sie eine etwas komische Figur.

Denn jene begaben sich aufs Kampffeld, tauchen in Meerestiefen oder erkundeten den Mond; der Cybernaut bleibt in voller Montur im Zimmer.

Was geht hier eigentlich auf Reise und wohin?

Die Nabelschnüre des Tiefseetauchers und Stern-Reisenden sind lebensnotwendig, wenn sie die Versorgungsstation verlassen wollen. Die Nabelschnur des Cybernauten ermöglicht erst die "Reise in die virtuelle Realität". Daran beteiligt sind einmal die Perzeption des Menschen, seine Körperwahrnehmung und-motorik, und zum anderen ein Computer, der filmische 3D-Objekte und Räume auf die beiden Monitore des Helms bringt, die Bewegungen analysiert, usw.

Es ist vor allem die Zeitdimension in der Aktion,

welche die dargestellte Räumlichkeit vorstellbar macht, weil parallel zur Eigenbewegung in Raum und Zeit ständig Objektbewegungen in wechselnden Perspektiven vor Augen geführt werden.
Der VR-Raum wird nicht wirklich sinnlich erfahren, weil er in der Vorstellung existiert. Er ist imaginär. Er kann keine Existenz haben in dem Lebensraum, den unsere Körper bewohnen, denn er erfüllt nicht die notwendigen Bedingungen. Man bekommt beim Spiel mit VR schlecht und recht das Gefült, als wäre man selbst in diesem Raum aktiv. Dabei wird die körperliche Wahrnehmung des Monitor-Helms und der Daten-Handschuhe einfach außer Acht gelassen. Das Wort "data gloves" ist eine schmeichelnde Abstraktion von der materiellen conditio sine qua non!
Gehen wir davon aus, daß alle Objekte auf den Monitoren artifizielle Darstellungen sind, dann ist die Bezeichnung "reality" problematisch, weil das, was wir stereoskopisch auf den Monitoren sehen, erst vom Gehirn zu einer Gesamtvorstellung konstituiert wird. Diese Wahrnehmungsbilder sind ein Analogon von dem imaginierten Objekt-besetzten Raum. Nicht diese Objekte sind simuliert - sie sind Darstellungen -, sondern der Cybernaut tut so, als ob er im fiktionalen Raum handele. Seine wirklichen Bewegungen werden zu Signalen für den Rechner, der sie zu Befehlen für den Repräsentanten übersetzt. Die Bewegungen der fiktionalen Objekte, vor allem ihre Ursache-Wirkungsverhältnisse sind an den Menschen gekoppelt. Und der bezieht sich mit seinen Vorstellungskräften auf erfundene Objekte; die darstellungen erlauben es eben, einen dreidimensionalen Aktionsraum zu imginieren.
Da wir Aktionsräume sonst nur in der Realität kennen, wird im Diskurs der Begriff "reality" offenbar für adäquat gehalten. Das wäre genau so, als würde man von den Äpfeln in einem Stilleben der Trompe-l'oeil-Malerei sagen, sie seien real, während sie doch "realistisch" genannt werden müssen, da wir von einer Darstellungform reden. Wir können den gemalten Apfel weder greifen, – dann stoßen wir vor die Leinwand –, noch aufessen. Mit den Daten-Handschuhen können wir den dargestellten Apfel in seiner Seinsweise zwar greifen (lassen!), aber immer noch nicht aufessen.
Offenbar soll das Adjektiv virtual diese Ungereimtheit korrigieren, indem gesagt sei, diese Realität sei ja keine leibhaftige. Das ist ein Widerspruch in sich selbst oder einfach gesagt: Unsinn.
Das Modewort Virtual Reality verweist auf einen neuen Darstellungsmodus, der einen höheren Grad an Realismus besitzt als bisherige Medien durch das mögliche "Eingreifen".
Was impliziert dieser neue Modus VR mit der Koppelung von Imagination und Aktion?
Auf jeden Fall wird die Perzeption der visuellen Wirklichkeit ausgeschaltet; folglich entsteht ein großer Realitätsverslust. Deshalb kann das Bewußtsein die Objekte der Virtual Reality, die sein Sehfeld dreidimensional beherrschen, sehr leicht als real existierende setzen. Dem naiven Bewußtsein sind Zeichen und Bezeichnetes eins – auch dem visuellen Analphabeten der Gegenwart.
Signifikant ist, daß die Wirkungen, die spielend auf die Objekte der VR ausgeübt werden, folgenlos bleiben für die Lebenswirklichkeit des des Cybernauten. Selbst wenn er körperlich auf die Aktionen der dargestellten Objekte re-agiert, –es bleibt beim "als ob".
Aber gerade die materiale Folgenlosigkeit bietet nach den Prophezeiungen eines der Protagonisten des VR Chancenzur Konfliktbewältigung: "Es bliebe ohne Konsequenzen in der wirklichen Welt, wenn man seinen ödipalen oder sonstigen Drang einfach auslebte: Die Ermordung des Vaters und die Vergewaltigung der Mutter könnten noch viel populärer werden und trotzdem weniger Gerede bei den Nachbarn hervorrufen".
Der eben zitierte Morgan Russel hat auch für die Psychoanalyse und -therapie ein Rezept parat: "Eine Übertragungsneurose könnte wesentlich schneller behandelt werden, wenn der Therapeut tatsächlich etwa die Form unserer Eltern annimmt".
(Bild der Wissenschaft 2/1991, S.32)
Da kann man nur die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, daß es klatscht, wie hier Funktion und Sinn der Phantasie verstanden werden!
Was aber, wenn körperliche Reaktionen geradezu erwünscht sind wie bei den Derivaten der VR-Technologie, den Cybersexmaschinen?
Für 1995 wurde letztes Jahr vom Chef der Softwarefirma "Reactor" in der amerikanischen Zeitschrift "Future Sex" ein funktionierendes "stoßfestes und waschbares Cyber Sex Duo System" avisiert. Es ermöglicht Sex ohne die verwickelten Komplikationen.
Die perfekteste Generierung von Streicheln bleibt auf der Darstellungsebene, solange menschliche Hände gemeint sind; genauer gesagt, streichelt den Körper eine Computermaschine in Form von Händen.
Die eigentliche Avantgarde im Cyberspace und in der Virtual Reality ist das Militär. Die amerikanischen Soldaten wurden schon für den Golfkrieg und für den Einsatz in Somalia in Fort Knox mittels VR und Simnet (Simulation Network) trainiert. Ist die gesamte Erdoberfläche, wie vom Pentagon geplant, digital erfaßt, kann das militärische Superninendo an jedem Punkt des globus plaziert werden.
Die Generierung einer ganz und gar künstlichen Welt, ja von Welten (!), entspringt einem pervertierten, zynischen Schöpfungswahn, – denn die künstlichen Welten sind bei aller action tot. Die Möglichkeit der totalen Beherrschung und Aktion steigert zwar das Gefühl der Potenz, aber dort weht kein Lufthauch und kein Licht scheint ohne den Willen des omnipotenten Programmierers. Es gibt in der Virtual Reality keine echte und wirkliche Gefahr..... außer der Gefahr, sie allmählich für die neue schöne Welt zu halten.

Tutti i prodotti umani sono artefatti e, in senso più ampio, utensili, allo stesso modo della prima scure di pietra; anche gli apparecchi mediali, che naturalmente sono più complessi di un tamburo nella giungla, ... ma soprattutto hanno un raggio d'azione più ampio.
In generale si può affermare che, nella storia dell'umanità, tutti gli strumenti tecnici abbiano avuto, nei loro effetti, un costante incremento in quanto a potenza, efficienza e raggio d'azione. Gli effetti delle armi chimiche e atomiche sono globali, e anche le probabili conseguenze della manipolazione artificiale dei geni diverranno globali.
Della tematica qui in discussione, l'"artificiale", mi interessa la simulazione della Realtà Virtuale (VR), in particolare quella del Cyberspace.
(...)
La prodigalità teoretica con cui la Realtà Virtuale viene magnificata, nella sua qualità di mondo nuovo e bello, è sorprendente! Peter Weibel, esperto di mass media e artista, residente a Francoforte, vede così la VR: "La deterritorializzazione tecnica operata dalla Realtà Virtuale ha sollevato il soggetto verso una nuova categoria di res extensa, di punti spazio-temporali, propriamente verso l'infinito virtuale, dove il soggetto tecnicamente si dematerializza". Si avvicina "un tempo nel quale a nessuna funzione umana essenziale, fisica o spirituale, verrà a mancare il suo corrispettivo artificiale".
(...)
Ma, appunto, l'assenza materiale di conseguenze offre, secondo la profezia di uno dei protagonisti della VR, un'occasione per la risoluzione di conflitti: "Se semplicemente si potesse vivere fino in fondo il proprio tormento edipico o di altro genere, rimarrebbe senza conseguenze nel mondo reale: l'uccisione del padre e la violenza sulla madre potrebbero diventare ancora più popolari, e ciononostante suscitare meno pettegolezzi presso i vicini". L'appena citato Morgan Russel ha pronta una ricetta anche per la psicanalisi e la terapia analitica: "Una nevrosi da transfert potrebbe essere trattata sostanzialmente in modo più veloce, se il terapeuta assumesse effettivamente, per esempio, la forma dei nostri genitori".
(...)
La generazione di un mondo, anzi, di mondi (!) del tutto artificiali, trae origine da un nuovo mito della creazione. I mondi artificiali sono totalmente controllabili. La possibilità d'azione accresce il sentimento di potenza. Non vi spira alcun soffio d'aria..., nessuna luce appare senza la volontà del programmatore. Questi mondi non hanno bisogno di vita, di un vero e proprio pericolo... Visto così, lo spirito umano che crea gli apparecchi mediali, i computer e i programmi, viene ben riassunto dal termine "soft ware"1 - Gioco di parole tra il termine inglese *software* e il tedesco *ware*, merce.