

DER VIRTUELLE RAUM (1987)

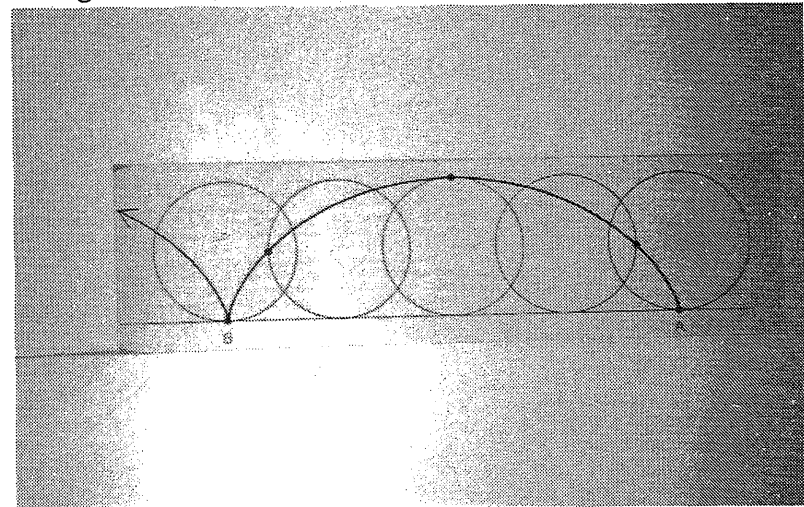
S. 88-92

Der panoptische Raum, wo du alles zur gleichen Zeit siehst, ist das Ziel der totalen Beschleunigung der Bilder in der Simul-Gesellschaft, das ist die Simultan- und Simulationsgesellschaft. Dieser panoptische Raum ist ein Raum ohne Raum. Das Raum-Zeitalter vernichtet den Raum, den menschlichen Raum, den materiellen Raum.

Im Raumzeitalter erlischt paradoxerweise der Raum. Ein Gefühl der Absenz, ein Raum der Absenz entsteht durch die Technozeit. Die Ära der Bewegungsstudien hat auch die Ära der Absenz eingeleitet. Deswegen sind die Städte und Plätze von Fernand Khnopff und de Chirico so leer. «Une ville abandonnée» (1904) von Khnopff zeigt die tatsächliche Desertion des Raumes zu Beginn des 20. Jahrhunderts durch die beschleunigten Maschinen. Schmerz der Abreise, eine verlassene Stadt, Fluchtpunkte der Unendlichkeit sind Chiffren der Abwesenheit, der Absentierung. Das Tachyskop verschluckte den Raum. Der durch die Beschleunigung entstehende Techno-Raum ist ein Geister-Raum. Der nukleare Blick dringt in die mikroskopische Leere vor, wie der orbitale Blick in die makroskopische Leere. Die intermittierende Bewegung, die stroboskopischen Effekte der bewegten Bilder erzeugen Leerstellen, Stillpunkte, aus denen subhistorisch eine heimliche Ära der Abwesenheit gespeist wurde, deren Gipfel erst jetzt als Raum der Absenz (virtueller Raum), Kino der Absenz, Theater der Absenz und Architektur der Absenz auftauchen. Cendrars Poem von 1913, das die mikroskopische und makroskopische, die natürliche und die technische Wahrnehmung verschmelzen läßt, lehrt uns die Gleichheit des nuklearen und orbitalen Blicks, die in den virtuellen Raum (der Leere) vorgedrungen sind. Die tachyskopische und stroboskopische Wahrnehmung sind genuine Wahrnehmungsformen der Technozeit, die den virtuellen (Leer)-Raum erzeugen. Sie lassen uns die Gesetze einer tachyonischen (beschleunigten) Gesellschaft wahrnehmen: Simulation, Simultaneität, Similarität, Double, Syntopie, Synchronie, Synästhetik, Synthese, Synchronisation, Polytropik, Pleochronie, Pleotopie, Telepräsenz, Pleokratie. Die

Die Realzeiten der Bilder

Computer-Zeit als Simulation der Echtzeit bedeutet eine Transzendenz der Limitierungen der natürlichen Realzeit des Menschen, bedeutet eine Invasion in parallele Welten, die Erzeugung von simultanen Gegenwelten. In der tachyonischen Gesellschaft sind die Beschleunigung, die Zeit dirigierbar und somit auch die Modalität des Seins. Die modalen Grade des Realen erweitern sich. Der immaterielle Raum der beschleunigten Bilder, von der Telekommunikation bis zum elektronischen Bild, der dematerialisierte virtuelle Raum der Techno-Zeit ist nicht nur ein Raum der Absenz, geschaffen durch eine unendliche Distanz, wo alles verschwindet, sondern erzeugt auch einen neuen Raum, einen Hyperraum, der schon immer da war, nur nicht gesehen werden konnte. Der Techno-Raum ist der virtuelle Hyperraum der Techno-Zeit. Eine mathematische Metapher, mit der wir den Techno-Raum beschreiben könnten, wäre die Zykloide, der zykloide Raum, der durch den Punkt eines sich auf einer Geraden bewegendem Kreises beschrieben wird.



Die Zykloide ist die Kurve, die durch einen Punkt eines auf einer Geraden rollenden Kreises erzeugt wird.

Ein Punkt auf einem sich bewegendem Rad beschreibt eine andere Kurve als das sich drehende Rad selbst. Sein Radius ist gleichsam größer als der Radius des Rades. Die Kurve, die

der Punkt beschreibt, ist daher weniger gekrümmt: eine ganze Radumdrehung erzeugt in der Bewegung die Hälfte einer elliptischen Kurve. Der zykloide Punkt hat die äußerste Geschwindigkeit. Der zykloide Raum ist also ein beschleunigter Raum. Die zykloide Verschraubung macht davon Gebrauch, um mit einer gleichförmigen Drehung zwei verschiedene Bewegungen, wovon eine schneller ist, zu erzeugen. Ähnlich wie beim Fahrrad die Übersetzung (das Verhältnis der Scheibengrößen) die Geschwindigkeit bestimmt. Die zykloide Verschraubung erzeugt simultan zwei Bewegungsformen, zwei Zeitformen, Polychronie, was für die Technozeit kennzeichnend ist, wo neben der beschleunigten Zeit durchaus parallel dazu eine verlangsamte Zeit existieren kann. Die maschinelle Verlangsamung ist aber von der natürlichen Langsamkeit zu trennen, denn diese ist eine Limitierung, während die maschinelle Verlangsamung Freiheit innerhalb der Technozeit ist. Beschleunigung und Technozeit meinen Dirigierbarkeit der Geschwindigkeit, Beherrschung der Bewegung, Humanisierung der Zeit.

Wenn wir nun an Leonardos Zeichnung zurückdenken wollen, so sehen wir, wie erst die Bewegung, die Beschleunigung, diesen neuen Raum, der bisher unsichtbar war, aus dem alten Raum entlassen. Es ist die Techno-Zeit, welche den virtuellen Techno-Raum gebiert. Wenn der Raum im virtuellen Raum der Tele-Kommunikation und der elektronischen Bilder kollabiert, dann haben wir von dieser Absenz eine neue Art der Präsenz zu erwarten. Dieser neue elektronische Raum ist eine simulierte Präsenz und diese kann als solche überall zur gleichen Zeit stattfinden. Denn nur im materiellen natürlichen Raum können zwei Gegenstände nicht gleichzeitig den gleichen Ort einnehmen. Aber durch die Simulation kann diese Simultaneität erreicht werden. Der Techno-Raum, der durch das elektronische Bild, welches das vorläufig letzte Glied in der Beschleunigung der Bilder darstellt, visualisiert wird, ist ein Raum der Synchronität und Instantaneität (Simultaneität) qua Simulation. Wenn nicht mehr die physikalische materielle Substanz eines Gegenstandes oder Körpers notwendig ist, um einen Raum zu durchqueren, um über Distanzen und Zeiten hinweg zu kommunizieren, was

einst die Arbeit der Schrift war, sondern dafür Bilder und Töne der Gegenstände und Körper genügen, die mit elektronischer Beschleunigung reisen, dann lösen sich nicht nur Körper und exklusive Bezugspunkte auf, sondern der Raum selbst löst sich auf in frei flottierende, von Bezugspunkten befreite, frei schwebende Signifikanten des Raumes.

Überblendungen in Film und Fotografie sind in der Tat Ausblendungen des Raumes. Überblendungen zeigen uns die paradoxe Simultaneität von Gegenständen und Personen im gleichen Raum qua Simulation, zeigen uns den virtuellen Simul-Raum, den Tele-Raum der beschleunigten Bilder, wie er in der Robotnik reale Gestalt annimmt. Die Implosion, Absorption und Extinktion des Raumes durch die moderne Technologie - das ist es eben, was wir unter Techno-Raum in der Techno-Zeit verstehen - hat aber, wie gesagt, durch die Simul-Präsenz eine neue Form des Raumes hervorgebracht, wo allerdings die alten Monopole, Privilegien, Exzentrizitäten, Perspektiven, Skalen und Referenzsysteme ungültig geworden sind.

Dieser neue Raum erscheint u.a. als der Geist eines offenen sozialen Raumes, wo das autonome Subjekt, fixiert auf die Vektoren von Hier und Jetzt, subversiv aufgelöst wird. Dieses neue Subjekt ohne die klassischen Koordinaten der Kultur ist der Geist, der den Leuten Angst macht. Nicht der Verlust des realen Raumes, sondern das nun freischwebende Subjekt, wie es uns die Bilder der schwerelosen Astronauten metaphorisch schon vor Augen führten, erzeugt die Angst der Unsicherheit. Da wir das Soziale bisher nur als Kontrolle erfahren haben, erkennen wir im technetronischen Tele-Raum die Abkehr vom Sozialen selbst, die Absenz des Sozialen. Im materiellen Raum konnte die soziale Gewalt durch physikalische Gewalt über den menschlichen Leib ihre Kontrolle entfalten. Im virtuellen Simulationsraum der Techno-Zeit entschlüpft der Körper der Kontrolle durch Gewalt und Kommunikation. Wer mit mir bloß telefoniert, kann mich nicht ohrfeigen. Wer mit mir telekommuniziert, kann meinen Körper nicht schlagen. Die simulierte Präsenz im Techno-Raum ist eine Absenz des Sozialen, tendiert zu einer Prävention der sozialen Kontrolle über die Kommunikation durch

den Körper. Das ist der Sinn des Verschwindens des Raumes und des Körpers in der Techno-Zeit. Diese Vakanz des Raumes wird nicht nur exklusiv von Einem oder Gleichem, sondern von Vielem zur gleichen Zeit bevölkert. Pleokratie statt Demokratie. Die Technologie transformiert die Demokratie zur Pleokratie. Ende der Herrschaft des Gleichen. Dieser polytopische Raum ist der unidentifizierbare Raum für unidentifizierbare Subjekte. Unidentifizierte fliegende Objekte, UFOs, sind die verzerrte Erfahrung des gewöhnlichen Mannes vom virtuellen Raum, den die Beschleunigung der Bilder, die mit dem Zug begonnen hat und nach Film und Fernsehen vorläufig mit dem Satellitenbild endet, der Menschheit gebracht hat. Berichte von Begegnungen mit UFOs treten daher auch umso häufiger auf, je mehr die Techno-Zeit fortschreitet. UFO-Begegnungen sind eine Art pyknoleptische, infantile Erfahrung, vergleichbar den religiösen Visionen von Kindern, die der gewöhnliche Mensch erlebt, wenn sich in der Extase eines nervösen Zusammenbruchs die aufgestaute Leere des neuen elektronischen Raumes entlädt in einer plötzlichen Störung seines Nervensystems, die als Bilder, helle Leerstellen, gleißende Lichtflecken in immenser Beschleunigung externalisiert, was internale Blockierungen und Speicherungsschwierigkeiten der Nerven durch die tachyskopische und stroboskopische Wahrnehmung sind, die intervallistische Leerstellen erzeugt. Der überhitzte, semiotisch beschleunigte virtuelle Leer-Raum der technetronischen Gesellschaft internalisiert sich im Nervensystem, das diese tachyonischen Leerstellen wieder als Lichtformen der Leere (UFO) in den unendlichen Himmel als Halluzinationen externalisiert.

BESCHLEUNIGUNG DER BOTSCHAFT (1987)

S. 97-98

«Durch die Eisenbahn wird der Raum getötet, und es bleibt uns nur noch die Zeit übrig.»
(Heinrich Heine, 1843)

Der orbitale Blick korrespondiert mit der orbitalen Beschleunigung. Das orbitale Zeitalter ist ein Zeitalter der Beschleunigung, von der semiotischen Schleusung der erdumspannenden Satellitenkommunikation bis zum idealen Elementarteilchen-Beschleuniger, der wie ein globaler Ring rund um die Erde läuft. Das Verschwinden des Raumes wird durch eine alle Lebensbereiche umfassende Beschleunigung bewirkt, die mit der fortschreitenden Technologisierung aller Lebensbereiche verknüpft ist. Die Techno-Zeit durchdringt alle Lebensbereiche, vom Bauen bis zur Bildung und zurück. Die Ägypter bauten Jahrtausende an ihren Tempeln, an den Domen wurde noch hunderte Jahre gebaut, heute braucht man für ein Museum oder eine Kirche höchstens ein paar Jahre. Diese Beschleunigung evoziert aber auch die Ahnung von einer Verlangsamung. Eine Phantasie der Verlangsamung kann sich vorstellen, daß wir wiederum Jahrtausende an unseren Städten bauen, nur diesmal im All. Das orbitale Zeitalter ist ein Zeitalter der Beschleunigung. Diese Beschleunigung betrifft, wie gezeigt, fast alle Bereiche der Gesellschaft wie Bevölkerung, Transportation, Bildung etc. Durch die beschleunigte Kommunikation, auf der Ebene des Transportes wie auf der Ebene der Information gleichermaßen, ist unser Planet geschrumpft. Wofür wir früher noch Monate und Wochen brauchten, nämlich um von Europa nach Amerika oder Asien zu kommen, dafür brauchen wir heute nur mehr wenige Stunden. Desgleichen werden die zeitlichen Abstände zwischen wichtigen Erfindungen immer geringer. Siehe die Entwicklung von der Röhre (1879), die der Transistor (1947) ersetzte, zum Integrated Circuit (um 1960), der den Transistor substituierte. Wir können sagen, daß die Geschwindigkeit des Wechsels in der gegenwärtigen Gesellschaft exponentiell beschleunigt zunimmt. An den kürzer werdenden Intervallen zwischen der Entdeckung