

## .SCHNITTSTELLEN 1 DAS POSTMODERNE WELTBILD. 1.Kapitel

Wie selbstverständlich bedient man sich der Begriffe, um etwas auszudrücken, was von einem anderen auch so verstanden werden soll, wie man selbst einen Begriff versteht. Dass dieser Prozess, den man gemeinhin als Kommunikation bezeichnet aber sehr kompliziert und hochgradig abstrakt ist, daran denken wir üblicherweise nicht. Es wäre auch viel zu umständlich und unökonomisch immer daran denken zu müssen, wie man denkt. Und niemand kann sagen wie Denken vor sich geht. Aber darüber ist man sich einig, dass es mit Begriffen zu tun hat, wenn man auch wiederum nicht sagen kann, wie diese Begriffe aussehen und wo sie wie im Gehirn sich bilden. Man kann eigentlich nur den Prozess feststellen, den jeder Gedanke darstellt und und somit die Struktur des Begriffs als dynamische unterstreichen.<sup>1</sup>

Wollen wir uns ganz allgemein dem Denken und seinen Begriffen nähern, scheint sich in der aktuellen Diskussion ein übergeordneter Begriff um dieses denkerische Begreifen benennen zu können, anzubieten, der in seiner Breite und Prozesshaftigkeit sehr geeignet ist: die Schnittstelle.

An einer bestimmten Stelle wird durch einen "Schnitt" eine Unterscheidung getroffen, die den Prozess des Denkens, des Handelns oder Fühlens in einer gewissen Richtung vorantreibt und nicht in einer anderen. Wir stehen also vor der berühmten Weggabelung und müssen uns entscheiden ob wir links oder rechts weitergehen sollen. Wir stehen vor der Lifttüre und suchen den Adressaten um zu wissen ob wir nach oben oder nach unten fahren müssen. Wir lesen in der Tageszeitung und überfliegen die Titel um uns vielleicht für einen Text zu entscheiden, der uns interessieren könnte usw.

Wie bewusst diese Aktionen vor sich gehen, ist dann noch ein anderes Problem, denn sicherlich sind die meisten Entscheidungen, die wir zu treffen haben mehr oder weniger unbewusst zustande gekommen. Mit dem wichtigsten Sinn, den wir haben, dem Gedächtnis.<sup>2</sup>

Wir lassen uns demnach von der Erfahrung lenken, von dem, was wir wissen und von dem, was uns bisher nicht enttäuscht hat, wenn wir uns für es entschieden haben. Und dennoch liegt immer etwas Unbestimmtes und Unbestimmbares vor, das uns reizt uns vielleicht doch nicht dafür zu entscheiden, wofür wir uns normalerweise entschieden hätten. Dann ist die Schnittstelle klarer oder prägnanter, etwas Unvorhersehbares stellt sich ein. Und die Entscheidung kann einen tatsächlichen Einschnitt in unserem Leben darstellen.

Das Wort Schnittstelle wird gerne als Synonym für Interface verwendet. Doch ist Interface deutlich die Fläche zwischen Computer und User, welche Einsicht ins Programm gestattet ob das nun eine Tastatur oder der Monitor sei. Interface meint dann Interaktion in einem gegebenen Rahmen, der entsprechend vernetzt klein oder gross sein kann, ja gewaltige Ausmasse fassen kann, denkt man an die globalen Vernetzungsstrategien.

Was uns jedoch am Wort Schnittstelle gefällt, ist, dass es nicht nur diese spezielle Situation des Informationsaustausches User - Computer bedeutet, sondern ganz allgemein den Prozess der Generierung menschlichen Lebens. Somit wird das Interface in den grösseren Rahmen der Schnittstellen einfügbar, welche dann metasprachlich über den Sinn jeweiliger Konstellationen nachfragen können, also zu neuen Schnittstellen werden, die nicht nur beobachtbar werden, sondern auch die Funktion der Beobachtung bestimmbar wird. Das Interface wird also von der Schnittstelle aus relativierbar und kann auf den Platz verschoben werden, der ihm zukommt.

Eine Schnittstelle ist ein Punkt, eine Linie, eine Richtung, ein Bündel. Eine Schnittstelle ist eine Energie, die sich ausrichtet oder ohne klare Direktion verstrahlt.

Aber sicherlich ist sie ein bewusster oder unbewusster Attraktor, der sich in einem gewissen Medium für eine Form entscheidet.<sup>3</sup>

Schnittstellen als Linien zu bezeichnen taucht in verschiedensten Zusammenhängen auf und zeigt damit wie breit wir diesen Begriff anlegen müssen, damit er zu voller Wirkung gelangt. Die Skyline einer Stadt ist die Nahtstelle zwischen Himmel und Erde, die imposant im Gegenlicht zur untergehenden Sonne eine fast traumhafte Kulisse bildet. Nur in einer mit Wolkenkratzern bestückten Stadt kann man von einer Skyline sprechen, in einer Stadt, welche ihre Grenzen nach oben ausreizt, welche zum Ultimativen drängt. Die Flatline ist im Gegenzug diejenige Linie am Monitor, welche anzeigt, dass das menschliche Herz zu schlagen aufgehört hat, die Rhythmen sind verebbt und münden in einem langgezogenen Ton, wie ein leiser aber unheimlicher Daueralarm. Zwischen diesen beiden Extremen versucht die Borderline den Menschen nicht ganz verrückt werden zu lassen, indem sie eine Gratwanderung und ein hin und her darstellt, welche einen Borderline-Patienten zwischen Neurose und Psychose vibrieren lassen. Das eine wird vom andern verdeckt und man könnte fast meinen der Patient sei gesund. Und tauchen wir in die elektronische Kommunikation via Computer ein, sind wir online. Wir bewegen uns in einem Netzwerk von Informationen, die wir - im Besitz der passenden Codes - abrufen können oder die wir vermitteln können.

Diese "Linien" werden schliesslich noch von den Linien ergänzt, welche sich Kokainsüchtige legen um den richtigen Drive zu entwickeln um bei der Deadline wirklich mit der Arbeit fertig zu sein oder schlicht das Pensum zu erledigen, das ihnen vorgegeben ist oder das sie sich gesteckt haben. Damit die Linie des Erfolgs nicht zu einer sinkenden Kurve verkomme. Diese Linie des Erfolgs ist quasi die Hotline, die den Thrill ausmacht, wie im Dauerstress angeschlossen zu sein, ob an die Arbeit, ans Vergnügen oder an die Medien. Eine Sonderform dieser Hotline, wo sich der Kontakt zwischen zwei "Liebenden" formiert wäre dann der Strich, die Schnittstellen des käuflichen Sex. Und ist es nicht die Schnittstelle par excellence durch die hindurch wir alle das Licht der Welt erblicken, die weibliche Scham: sowohl das Tor durch das wir aus dem Paradies vertrieben werden, als auch der Beginn der irdischen Freuden und Leiden? So gedacht können wir andere Denkmuster konkreteren Weltbezugs postulieren als sie uns von phallokratischer Sicht aufgezwungen wurden.<sup>4</sup>

Folgen wir den Schnitten noch weiter, die nicht nur eine Spur sind als Ableitung dekonstruktivistischer Sicht, sondern ein konstruktiver Entwurf zur Lebensgestaltung, so interpretieren wir den Film- und Videoschnitt als wichtigen Teil der Gestaltung vorliegenden Bildmaterials, als Entscheidung für die definitive, verbindliche Form. Mediatisierung ist ohne Schnitt nicht denkbar, weil sie sonst nichts als der endlose Film des Lebens selbst wäre, den anzusehen so lange währte wie das Leben. Wobei sich der tatsächliche Schnitt beim Film zum elektronischen Schnitt beim Video entwickelt hat und zur seriellen/parallelen Schnittstelle am Computer. Doch woher kommt dieser auf die Mediatisierung bezogene Schnitt, wenn nicht vom Schnittmuster für den perfekten Schnitt eines Kleidungsstücks, einer ersten mediatisierten Form der Präsentation des Körpers?

Nicht nur der Präsentation des Körpers sondern auch der Projektion des Körpers. Denn jedes Schnittmuster ist nicht nur den Körpermassen und - umrissen adäquat, sondern auch den Vorstellungen wie ein Körper auszusehen habe, oder wie er aussehen sollte und gleichzeitig wie ein Kleidungsstück auszusehen hat. Das sind die zu ein gewissen Zeit akzeptierten oder verordneten Formen, wie Kleider auszusehen haben und wer sie wie zu tragen hat oder tragen darf. Ein Schnittmuster ist also eine Vorstellung wie ein Schnitt auszusehen hat und wie er zu erfolgen hat. Somit ist eine

Schnittstelle das Resultat denkerischer Fähigkeiten und der Zeichen und Begriffe, welcher man sich bedient im Zusammenhang mit den zur Verfügung stehenden Medien, die als solche immer erweitert und verfeinert werden.

In diesem steten Gegensatz zwischen Formen und Medien sind wir unablässig an der Konstruktion unseres Weltbildes tätig und können sagen, dass dieses ein Intermedium ist, eine entstehende und vergehende Form. Die Schnittstelle ist demnach ein Intermedium. Eine momentane Verbindung eines Mediums mit einer Form, wie materiell oder immateriell diese auch sei. Und ein Produzent oder Rezipient hat sich für das eine oder andere entschieden. Und sollte sich jemand nicht bewusst entscheiden, so tut er es unbewusst. Und kann man sich nicht selbst entscheiden, wird über einen entschieden. Man befindet sich immer im Schnittpunkt des Geschehens, weil man nicht nicht kommunizieren kann.<sup>5</sup>

Es ist eine Frage der Energie, wie man kommuniziert oder kommunizieren möchte. Die Energie ist das Antriebspotential, über das wir verfügen und das wir je nach Situation einsetzen. So können wir uns auf etwas konzentrieren oder dezentrieren. Entweder richten wir unsere Kraft auf einen Punkt oder wir verteilen sie.

Dezentrierung war zunächst die Subjektivierung der Gesellschaft, nachdem der Grosse Vater fragwürdig geworden war. Im selben Prozess wurde aber eine Konzentration aufs Subjekt vollzogen, sodass die Dezentrierung kein Gewinn war im Entfaltungsprozess des Individuums, das dadurch das Spiel mit der Identität hätte beginnen können. Konzentration war und ist die Findung reiner Identität, Unverwechselbarkeit, schliesslich die Demonstration oder Verfügbarkeit von Macht. Konzentration ist die verbindende Ideologie, das Signum des Vererbten, dem man sich unterwirft. Doch Konzentration kann auch der energetische Zusammenfluss von Kraft sein, der dem Chaos Ordnung abgewinnt. So gesehen ist Konzentration der notwendige Konterpart zur Dezentrierung, die uns gestattet ohne auf ein Ziel gerichtet zu sein den freien Fluss der Energien zu geniessen. Auch von sich absehen zu können, das ganze nicht so ernst nehmen zu müssen, das Spiel der Kräfte zu akzeptieren. Zu erkennen, dass wir durch die anderen uns konstituieren.

Konzentration zeigte sich bis heute vornehmlich in räumlichen Gefügen. Diese sind mittlerweile ineinander verkeilt und global geschrumpft vom Orbit her überschaubar. Die Räume sind durch die Geschwindigkeit relativ geworden. Wodurch sich im titanischen Zweikampf zwischen Raum und Zeit eine Fokussierung auf die Zeit ergibt, die uns der Empfindung des Raumes immer mehr entledigt. Ja uns die dezentrierte Aneignung von Raum geradezu raubt. Grosse Räume sind in die Vorstellungskraft von galaktischen Dimensionen verschoben. Und der Raum ist als Nutzraum auf Quadratmeter geschrumpft. Im Zusammenprall dieser Extreme fragt man sich, wie eine Entfaltung des Individuellen sowie des Gesellschaftlichen noch möglich ist.

Früher hielt ein Stil das historisch Gewordene mit dem gegenwärtig Werdenden zusammen. Dieser Stil bestimmte über Raum und Zeit, deren Ineinandergreifen und Unterschiede. Somit hat der Stil auch den einzelnen mit der Gesellschaft sowie der Zeit und dem Raum verbunden. Die religiösen und politischen Mächte, bekämpften sie sich auch oft, fanden Ausdruck in einem Stilwollen (Kunstwollen), das für alle verbindlich war. Der Grosse Vater stand dahinter und war irdisch wie himmlisch zugegen. Dadurch währte ein Stil Jahrhunderte lang. Seit der Aufklärung und einem forcierten Fortschrittstempo werden diese Stile oder Epochen aber immer kürzer. Das gesellschaftlich Verbindende wird loser und die Verknüpfung zwischen Individuum und Gesellschaft gelockert. Seit dem Zweiten Weltkrieg hilft auch kein "kleiner" Stil mehr zur Charakterisierung kulturellen Ausdrucks, wir müssen auf die Jahrzehnte hinweisen, in deren Gefäss wir Ähnliches sammeln. Die Konzentration auf einen Stil oder durch den verbindlichen Stil ist der Dezentrierung in eine Verzettelung und

Versplitterung gewichen, die Stilvolles mit Stillosem konfrontieren, sodass ein andauernder Stilbruch geschieht, dessen Power niemand entkommt. Wir sind nun in der Lage sowohl Stil zu haben als auch stillos zu sein und müssen uns selbst gegenüber die Verantwortung übernehmen, was wir wie ausdrücken wollen. Wir sind auf die Autopoiese gekommen.<sup>6</sup>

Autopoiese ist das Phänomen, dass wir die Schnittstellen selber generieren, dass wir emergente Systeme sind. Hier tritt uns wiederum die Frage nach Identität und Differenz entgegen. Denn funktionieren wir, indem wir unsere Welt, unser Weltbild selbst konstruieren, so widerspricht das der Vorstellung einer Widerspiegelung der Realität in unserem Geist. Wir sind dann nicht das Abbild des Grossen Vaters, sondern different zu ihm, indem wir unablässig unsere Identität aufbauen, um sie erneut zu dekonstruieren. Dieser Vorgang ist ein stetes Stirb und Werde.

Selbstverständlich wäre es sinnlos zu meinen, wir müssten die Welt bei jeder bewusst vollzogenen Schnittstelle immer von Neuem aufbauen. Wir haben das Gedächtnis, welches uns das bereits Bekannte wieder auffrischt. Das Werden der Gegenwart ist der Moment der Erneuerung oder des Vergessens. Die Schnittstelle ist der erlebte Moment in Zeit und Raum.

Werden und Vergehen ist die Natur der Schnittstelle, ihre Dynamik. Dieser individuell fortschreitenden Zeit, diesem Zerfall von Zeit in Richtung Ewigkeit kann nichts widerstehen. Der Fortschritt frisst sich selbst auf im Zerfall. Das Neue bleibt nicht länger neu als das nächste Neue präsentiert wird. Es gibt nur die eigene Resistenz gegen den Zauber des Neuen, die bewirkt, dass das Neue länger neu bleibt oder durch Gewohnheit vertraut bleibt. Doch in der Beschleunigung zeitlicher Abläufe wird das Neue unwiederruflich immer kürzer neu bleiben. Selbst wenn das Neue nur eine neue Verpackung des Alten ist. Der Pfeil der Zeit trägt uns mit sich fort in Richtung des Neuen, kann sich selten auch zurückwenden und in den Kreis der Zeit verwandeln oder er kommt ins Schlingern und gleicht einem Torkeln nach Vorne, er stiess auf ein Hindernis. Doch der Pfeil der Zeit ist das unweigerliche Verstreichen der Zeit, die Langeweile und die Spannung, das Relaxen und der Stress, die Erholung und die Mühsal. So teilt sich uns die Zeit mit, in Formen ihres Verstreichens. Und die Schnittstelle ist die Dehnung oder Straffung eines Moments oder das Stakkato der auf uns einhämmernden Augenblicke. Der Raum wird adäquat diesen Formen der Zeit sich darstellen. Er wird auf mikroskopischer Ebene erscheinen, auf Enge und Weite, in menschlichem Massstab, in Lichtgeschwindigkeit vermessen, glatt oder gekerbt.<sup>7</sup>

Erscheinen oder Verschwinden sind die beiden medialen Variablen zur Beschreibung der Schnittstellen. Denn die Bilderwelt erscheint im Licht und verschwindet in der Geschwindigkeit der Ablösung durch das nächste Bild. Wir sind gefangen von der Folge der Bilder, von der Bilderkette, vom Bilderfluss. Sie konstruieren das Faszinosum, in das wir uns verstricken, indem wir im Spinnweb der Bilderwelt zappeln. Wenn überall die Bilder erscheinen, verschwinden wir in ihnen. Wenn die Bilder immer schneller Bildern folgen, verschwinden wir in den nicht durchschauten Bilderfluten. Wenn nur noch Bilder Bildern folgen, werden wir im Anblick der Bilder sprachlos. Wenn das Verschwinden der Bilder das Prinzip der Bilderflut ist, dann sehen wir eigentlich kein Bild mehr. Verschwinden wir mit den Bildern? Gibt es eine Möglichkeit gerade durch die Bilder zu erscheinen?

Ist eine Schnittstelle das momentane Erscheinen und Verschwinden des eigenen Weltbildes, so hat das Bild dabei eine gewichtige Funktion und wir müssen uns fragen, inwiefern wir im Bildertaumel noch unser eigenes Weltbild erstellen können.

Oder ob sich doch wiederum der Grosse Vater gerade durch die Bilderflut unserer bemächtigt und wir nur scheinbar unsere eigenen Weltbilder entwerfen können, weil

das Programm schon lange vorherbestimmt hat, welche Bilder zu generieren zur Verfügung stehen und welche nicht abrufbar sind. Wird das Weltbild immer mehr von den Weltmedien gelenkt, kommen uns die medialen Bilder immer näher. Dadurch wird der Fortschritt vom Totem des Grossen Vaters über die Dezentralisierung und damit Konzentration aufs Subjekt in Richtung Unterwanderung des Subjekts durch die unbewusste Erstellung des Weltbildes im Zeichen eines neuen, nun aber mediatisierten Grossen Vaters gebremst, wenn nicht gar in Frage gestellt.

Die mechanischen Bilder haben uns zunächst in die dunkeln Räume der Kinos gelockt, um uns die Schnittstellen zu Traum und Illusion zu eröffnen. Ueberlebensgross erstrahlten die Images der Begehrten und machten uns zu deren Fans. Der Zauber war und ist perfekt. Die elektronischen Bilder kommen zu uns nachhause, um uns anzustrahlen und zum Mittelpunkt, besser gesagt Fluchtpunkt der Welt zu machen. Diese Bilder konzentrieren sich auf uns, wir merken dadurch nicht, dass sie uns total dezentrieren. Wir schwimmen auf ihnen wie auf einem Rettungsboot durch die Wellen einer aufgepeitschten See und müssen darauf achten, dass wir in dieser Flut nicht untergehen, mental untergehen. Das wäre die Anästhesie, in die uns der Grosse Vater, dessen Image viele Gesichter hat, stürzt. Er ist der vielköpfige feuerspeiende Drachen, vor dessen Dämpfen wir Mediatisierte sind.

Der Raum, in den wir am Monitor eintreten, wird unendlich, riesig. Die Informationen werden gleichfalls so viele, dass niemand sie bewältigen könnte. Der neue Turm zu Babylon ist der immaterielle der Bilder, die sich zudem noch sekundenschnell ablösen. Diese auf uns einstürzende Flut stoppt den Bewegungsdrang, den modernen Fortschritt, sie arretiert uns an den Terminals, wo die Bilder abrufbereit nur eingeschaltet werden müssen, um in Lichtgeschwindigkeit uns zu erreichen.<sup>8</sup>

Man könnte sagen, dass vor der Masse der Bilder das Subjekt nicht nur dezentriert unfähig zur Konzentration wird, sondern davon erdrückt untergeht. Eine instrumentalisierte Vernunft hätte den letzten Funken Verstand aus dem isolierten Subjekt ausgetrieben, weil es sich der Faszination des Grossen Vaters ergeben habe. Die Bilder haben jedoch auch einen Spielcharakter. Und hier lässt sich erneut eine Möglichkeit zum Fortschritt ersehen: Wo wir unsere eigenen Bilder in den Strom der Bilder einfliessen lassen. Sowohl als mentales Bild, das wir unserer Vorstellungskraft zur Lust ausgewählt haben, als auch als Bild, welches wir in den Bilderprozess eingeben. Verwandeln wir die Diktatur der Bilder in eine Demokratie der Bilder, noch besser in eine Anarchie der Bilder, so kann jede/r im Bilde sein und der Mythos des Vorbildes ist der Dialogisierung der Bilder gewichen. Das ist dann die zum Zuge gekommene Autopoiese. Die Vorschrift, wie ein Bild auszusehen habe, muss der Vielzahl der selbstinterpretierten und -generierten Bilder weichen.

Mit Bildern sind dann allgemein die Signifikanten gemeint. Das heisst, dass ihnen die Texte und Töne im Sinne der Komplettisierung eines Mediums beigefügt werden, bis wir zur Ersetzung der "Realität" durch ein "realistisches" Bild oder Medium gelangen. Die Sehnsucht die äussere Realität künstlich als Trompe l'oeil wiederzugeben ist so alt wie unsere Kultur. Vielleicht war es die Sehnsucht das mentale Bild mit dem von den Sehgewohnheiten implementierten Bild so zu einer Deckungsgleichheit kommen zu lassen, dass Wunsch und Wirklichkeit dasselbe wurden. Wie nahe uns die äusseren Bilder kommen und wie sehr sie unseren inneren Bildern entsprechen, das ist die Umsetzung möglicher Bilder in tatsächliche Bilder. Die grossen Kunstwerke haben es zustande gebracht, dass sie als mögliche Bilder wirkliche Bilder wurden, die uns mentale Bilder eröffnen, welche realer als die "realistischsten" Bilder sind.

Messen wir die Bilderflut an den Bildern grosser Künstler so erkennen wir schnell, dass es in bezug auf Qualität keinen Fortschritt gibt, sondern eine veränderte Form der Mediatisierung. Wir stellen uns auf die neuen Medien ein, ja müssen es, wollen wir nicht sentimental dem Alten fröhnen. Dass es mentale Bilder der Möglichkeiten und der Freiheit durch die Zeiten hindurch gab, beweist, dass das mentale Bild das wahrhaft realistische, subjektive Bild von der Welt ist. Es wird dadurch kompatibel mit jedem nur erdenklichen subjektiven Weltbild, weil wir in der Anlage, im Muster dieselben Möglichkeiten abrufen können, wenn wir wollen und diesen Konsens im Sinne haben.

Es prallen heute eben die Bilderflut des Beliebigen auf Bilder, die dadurch mehr sind, dass sie uns von einem stilistischen Bemühen erzählen, in dem wir als Partner oder Partizipierende angesprochen werden. Nicht nur die Befehlsformen der coolen Kalküle als endloser Strom der Werbung sind Bilder, man könnte es zwar meinen bei ihrem Erfolg, nein auch die leisen oder sagen wir mit Engagement und Haltung gegenüber jeglicher Form von Unterdrückung sind Bilder. So müssen wir uns, sind wir nicht dem Terror der Bilder blindlings gefolgt, zum Konstruieren der eigenen Bilder entscheiden oder durchringen, um in den Genuss des Entwurfs des eigenen Weltbildes zu kommen.<sup>9</sup>

Kommen uns durch die Mediatisierung die Bilder immer näher an die mentalen Bilder heran, so bedeutet dies nicht die Unterdrückung unserer eigenen Bilder, sondern die Verschiebung des Bildes von der Welt von einem entfernter wirkenden Medium zu einem, das näher gerückt ist. Der Aussenraum wird schliesslich in jedem Fall mental konstruiert durch die Begriffe, die wir von ihm haben. Auch er ist nach den Möglichkeiten, dem Stil einer Zeit gestaltet. Und waren früher räumliche Distanzen schier unüberbrückbar, sind sie heute zu ein Paar Flugstunden geschrumpft oder zu Bildern von weit entfernten Orten geworden, in denen wir uns mental so bewegen, als wären wir dort. Dies ist ein Gewinn an mentalen Erlebnissen, die wir somit nicht mehr durch beschwerliche Reisen uns erhoffen müssen. Natürlich bleibt die Janusköpfigkeit: die atmosphärische Dichte eines Ortes oder das vielleicht povere Bild davon, gleichfalls das geschönte, atmosphärisch dichte Bild oder der abstossend hoffnungslose Ort. Beides gehört eben dazu: die Vorstellung, das innere Bild und der tatsächliche Ort. Was von beidem besser ist, muss je nach Stimmung und individueller Präferenz entschieden werden.

Wir haben mittlerweile einen Zoom-Blick, der weit über das herkömmlich Sichtbare hinausgeht, somit kommen uns auch nahegerückte Bilder nicht zu nahe vor und wir akzeptieren sie als Weltbilder genauso wie den Blick hinaus auf einen Horizont, hinter dem wir vieles vermuten konnten. Dieser perspektivische Blick wurde und wird durch die Zoom-Optik und einen flexiblen Aufnahmeort in die verschiedensten Dimensionen hinein versetzbar und abrufbar. Die Bilder zersplittern und werden unendlich neu zusammensetzbar als Folge oder Patchwork, als Totale oder Grossaufnahme.

Die Schnittstellen unseres Bildes von der Welt als unseres Weltbildes variieren entsprechend diesen Möglichkeiten der Bildgenerierung. Lassen wir uns von den Bildern der Macht die ewiggleichen Parolen einhämmern, ist unser Weltbild gleichgeschaltet uniform gebrandmarkt von den Labels ökonomischer Power. Genügt uns dieses sterile Bild als Logo nicht oder anders gesagt nehmen wir es als fast nichtssagendes hin, so eröffnet sich uns durch das Insistieren auf Eigenständigkeit und die Neugier auf das Andere nicht nur das Spiel mit den Logos sondern auch ein anderer Umgang mit den Bildern, die damit einen interaktiven Charakter bekommen, ein Austauschsystem an Vorstellungen von der Welt werden. Wenn man die Schnittstellen selber zieht.

Wir sind nun an dem Punkt angelangt, wo wir selber zu Bildkreaturen werden können, wenn wir das wollen. Wo wir selber im Bilde sein können. Doch gleichzeitig mit dieser Möglichkeit sind die Technologien der Bildgestaltung dermaßen komplex geworden, dass nur noch absolute Spezialisten Bescheid wissen wie diese komplexen Bildverfahren funktionieren. Denn steigen wir in die interaktiven Bildwelten ein, sind dies immer programmierte und zur Disposition gestellte Bilder, die instantan abrufbereit sind. Es sind keine Bilder, die wir gestalten, sondern bereits gestaltete Bilder, deren wir uns bedienen. Es sind gespeicherte Bilder.

Was uns also übrigbleibt, ist, dass wir so tun als würden wir die Bilder kreieren, wir simulieren demnach unsere Bilder. Computerbilder sind Bilder, die als solche endlos variiert werden können, die interaktiv sind. Die Interaktivität wird durch einen gegebenen Formenschatz gewährleistet, der nicht selbst gestaltet wird, sondern abgerufen. Wie sehr dieser Unterschied ins Gewicht fällt, ist nur individuell beantwortbar. Fühlt man sich als Schöpfer, wird es einen stören, akzeptiert man jedoch gegebene Raster, spielt das keine Rolle. Wie bei der Sprache bedient man sich dann der gegebenen Symbole, die eine unendliche Vielfalt der Konstellationen gestatten. Man kann diese Symbole nicht individuell verändern, ausser um den Preis, dass man nicht verstanden wird.

Die Interaktivität ist die aktuellste Schnittstelle, ein flüssiges Medium. Wir können kaum mehr feststellen, dass es ein Medium ist, weil sich dieses Mittel und diese Mitte so raffiniert verändert und verschiebt. Das Medium kann sogar über uns hinauswachsen und uns einhüllen, was im Cyberspace der Fall ist: wir merken dann die Schnittstelle nicht mehr, wir sind vom Medium verschluckt worden. Nur eine Hand als Navigationshilfe ruft uns in Erinnerung, dass wir den Kopf nicht im Datenfluss verloren haben. Wir bleiben dadurch der Endbeobachter, obwohl wir bereits ein vermeintlicher Exobeobachter waren.<sup>10</sup>

Wie weit wir auch die Grenzen der Mediatisierung hinauschieben, die Schnittstellen ausreizen, wir bleiben doch in unserem Körper gefangen, sei es denn wir glauben an den Transfer des Geistes in ein anderes Trägermedium. Früher war das nur im Jenseits denkbar in Form von Engeln und Geistern, heute konstruiert man Roboter, die immer anthropomorpher vielleicht einmal unseren Geist im Diesseits verewigen sollten. Diese Hoffnung treibt auch in der Kryonik ihre Blüten: nachdem wir tiefgefrorenen Jahrhunderte in Behältern gelagert wurden, erwachen wir in technologisch fortgeschrittenen Zeiten zu neuem Leben?

Sind die Schnittstellen die Entscheidungen, der Wille, die Begierden, die Hoffnung das eigene Leben so zu gestalten, dass man es auch erträgt, so sind ihnen immer Widerstände entgegengesetzt, Kräfte, auf deren Wirkung hin man einlenken muss. Gerne spricht man in diesem Moment von Objektivität. Diese suggeriert jedoch, dass es etwas gibt, das ohne uns so ist, wie es eben ist. Akzeptieren wir aber die Schnittstellen als nur individuell konstruierbare Entscheide oder Gefühle, gibt es nur die Subjektivität, die sich aber auch den Gegebenheiten bis zu einem gewissen Grad zu beugen hat. Dann drängt es sich auf die "Objektivität" durch eine subjektiv gefilterte Objektivität zu ersetzen, die Viabilität.<sup>11</sup>

Wir stossen als Subjekte immer an Grenzen. An Grenzen unserer Fähigkeiten, Möglichkeiten, an Grenzen unseres Körpers und die Grenze unseres Lebens. Diese Grenzen sind die Schnittstellen unserer Beobachtungsoperationen. In der Virtuellen Realität meinten wir unsere Grenzen ins Unermessliche hinausgeschoben zu haben, doch es war die Simulation, in der wir uns allmächtig fühlten. Wir können demnach unser Weltbild in nie geahnte Dimensionen mental erweitern, müssen aber dessen eingedenk bleiben, dass wir nicht über uns hinaus können, unsere Subjektivität, wie

different sie auch sei, verlassen zu können. Und dennoch werden wir davon träumen gerade dies zu können, die Spielregeln neu zu definieren.<sup>12</sup>

Wir hängen allzu gerne Illusionen nach, auch weil uns der Körper seine Gesetze und seine Grenzen aufzwingt. Wir lassen der Phantasie ihren Lauf und lieben Trugbilder. Sind sie nicht der Ausdruck davon unsere natürlichen Grenzen zu überschreiten? In den aktuellen Weltbildern scheint dies jedoch nicht mehr eine

Sehnsucht auszudrücken den Körper zu überbieten, Raum und Zeit herauszufordern, die Objekte zu forcieren, sondern gerade umgekehrt sind diese Übertreibungen, diese Steigerungsformen das Grundvokabular geworden. Wir können vorausnehmen, was eigentlich erst hinterher kommen sollte, durch die Simulation. Deshalb konnten die dazu benötigten technischen Hilfsmittel, die Medien, als uns den Körper und die Illusion austreibenden Teufelswerkzeuge verwunschen werden. Es gebe durch ihre Präsenz keine Rätsel mehr, kein Spiel und keine Versuchung.<sup>13</sup>

Beim Erfolg, den die Neuen Medien haben, ist es klar, dass die Rufer des Untergangs kommen. Sie meinen es gut mit den "guten alten Zeiten" und sprechen so, als hätte es in diesen nicht auch Formen der Mediatisierung gegeben, die damals eine ähnliche Wirkung gehabt haben. Die Gesellschaft ist immer auch die Form der Mediatisierung der Gesellschaft. Will man sich nicht den aktuellen Gegebenheiten verschliessen, muss man sich auch der herrschenden Formen der Mediatisierung stellen, ihrem Nutzen und ihrem Schaden.

Die herrschende Mediatisierung ist die Schnittstelle, welche die individuelle Form in den Medien zu generieren erlaubt. Das ist der Gesellschaftsvertrag. Dabei können wir das, was Medium heisst sehr weit fassen, wenn wir den dynamischen Gegensatz von Medium und Form als abstrakten nie zum Stillstand bringen, ihn als Schnittstelle par excellence definieren. Dann ist die Simulation als Basis unserer heutigen Weltbilder auch nicht mehr eine "tragische" Umkehr von Körper und Geist, sondern die uns näher gerückte Schnittstelle, durch die Mediatisierung der Welt. Raum und Zeit sind weniger ein Erfahrungsraum und eine Erfahrungszeit, sondern simulierter Erfahrungsraum und simulierte Erfahrungszeit, sie sind aber dennoch mentale Bilder, die unser Gedächtnis konstruieren. Je mehr telematische Bilder uns erreichen, desto näher kommen sie uns, vielleicht zu nahe. In dem Sinne, dass sie uns unbewusst bereits im Griff haben, dass wir begreifen müssen, wie dieser Zugriff passieren konnte. Eine erste Realität ist demnach von einer zweiten Realität überholt worden und weil diese uns schon näher ist, sehnen wir uns nach der ersten zurück. Diese, das Paradies, ist aber nicht mehr erreichbar.

Die Mediatisierung ist der Generator der zweiten Realität. Diese bezieht sich und beruht auf der ersten Realität, hat sich aber bereits so weit entwickelt, dass sie sich auch nur noch auf sich beziehen kann. Und das macht vielen Angst. Sieht man jedoch die Selbstreferentialität der zweiten Realität als Bilder von Bildern, die uns genau so als Schnittstellen zur Verfügung stehen wie diejenigen Bilder, die wir uns von der ersten Realität machen, gewinnen wir die telematischen Bilder als Erweiterung unserer mentalen Fähigkeiten, als Telebilder unseres praktisch horizontlosen Horizonts, oder unseres unendlich hinausschiebbaren Horizonts in die Mikro- wie in die Makrowelten.

Was ist dann die Simulation? Sie ist kein Simulakrum mehr, ein Trugbild, vielleicht ein Kunstwerk. Die Simulation ist das virtuelle Modell oder die virtuelle Realität, die im Rahmen der zweiten Realität (man kann auch sagen der Hyperrealität) real ist. Ein reales Bild von etwas oder ein Bild von etwas nicht Realem, aber auf jeden Fall ein Bild. Somit wird die Bilderflut immer grösser und die Sucht nach Bildern dermassen geschürt, dass sie sich auch in diesem Prozess von der Vieldimensionalität der ersten Realität abheben. Diese erscheint wie die Asche, welche von der flammenden

Bilderwelt übrigbleibt, wie der Schatten eines Körpers, wenn auch die Bilder eigentlich die Asche oder der Schatten wären.

Als Schatten und Abklatsch oder als Hintergrundleuchten in Bewegung können wir die Massenmedien bezeichnen. Sie sind die zweite Realität. Selbst die statischen Bilder der Massenmedien sind durch die Rotationspresse bewegte. Diese Bewegung, diese unaufhörliche Dynamik erzeugt den Sog des Angeschlossenseins an diese Faszinationsindustrie. Und so werden wir vom Moloch Massenkommunikation verschlungen um vielleicht, wenn wir glücklich sind, einmal wie Jonas aus dem Bauch des Wals ausgespien zu werden, wenn diese fleischliche Höhle zu eng geworden ist. Die Faszinationsindustrie verblendet, weil sie noch ausschliesslich nach dem Prinzip des Image funktioniert. Nur wenige sind die Auserwählten an denen das Image klebt und dies hartnäckig.

Das Image ist das zweite Gesicht, nachdem ein mediales Facelifting immer wieder vorgenommen wird, damit die schillernden und stählernen Konturen des Image möglichst weltweit erstrahlen. Das Image ist sauber, wird durch Skandale, Gewinne, und Aktionen verdreht, poliert, aufgemöbelt und bleibt dabei das erwünschte Image. Im Idealfall ist das Image ein Logo, eine Bild- und Textkombination aufs Minimum reduziert, die deshalb global so flexibel wie nur möglich transportierbar ist. Ein Image sollte eigentlich ein Gesicht sein, ist jedoch dermassen abstrahierbar, dass es sich irgendwie darstellen lässt um ad libitum vergrössert und verkleinert - wo es seiner auch bedarf - erscheinen zu können. Die Power dieser Images/Logos ist so enorm, dass alle unter dem Bannstrahl des Image stehenden nur zu gerne etwas von der Anziehungskraft des Image abbekämen. Dieser Prozess generiert die Reality, was wir vorhin zweite Realität und Hyperrealität genannt hatten. Die Reality ist deren aktuellste Erscheinungsform.

Die Reality ist die in den Medien präsentierte Realität, verstärkt durch den Druck der Mediatisierung, die so nahe wie möglich an der Realität dran sein soll, damit die Budgets, die Werbeeinnahmen, die Einschaltquoten und der Absatz stimmen. Die Reality geht sogar so weit Ereignisse in der Realität zu inszenieren oder anzustacheln, damit die sie rapportierende Sendeanstalt bestimmt als erste zur Stelle ist, die unerhörte Begebenheit zu zeigen. Information als Geschehen, das bezahlt ist, damit es geschieht.

Technologisch gesehen ist diese Form der Mediatisierung nicht mehr weit von der Virtual Reality entfernt. Denn sowohl die Reality (Show) wie die Virtual Reality sind vom totalen Einsatz der Medien abhängig und ist bei der Reality die Realität der Referent, so bei der Virtual Reality die computergestützte 3D-Simulation in Real-Time. Realzeit, das magische Wort für den Ersatz der Realität durch die Computer-Realität, gleich schnell abrufbar wie die Zeit, die wir leben. Die Verquickung von Reality und Virtual Reality erzeugt das uns so nahe gekommene mentale Bild, welches die verführerischste Schnittstelle zwischen Welt und Geist ist.

Will man diese Schnittstelle werten, bleibt einem nur übrig zwischen den beiden Polen sich zu entscheiden, die Künstliche Intelligenz und Intelligenzverstärker heissen ( AI, Artificial Intelligence und IA, Intelligence Amplification). Extrem gesprochen zwischen einer Anthropomorphisierung der Technik - der Roboter übernimmt die Macht und der Steigerung menschlicher Kompetenz - der Mensch bleibt in führender Position. Wobei diese Polarisierung nur eine relative sein kann, denn wer will noch bestimmen, wo die Macht der Maschinen vor den Menschen Halt macht und in wieweit sich die Menschen der Maschinen bedienen sollen?

Die Schnittstelle ist das, was uns die Welt als Bild vorführt. Wir haben nichts anderes als Schnittstellen oder anders gesagt die Interfaces sind alles, was wir haben. Nach den Vorstellungen einer überholten Widerspiegelungstheorie hätten wir damit den

Kontakt zur Welt verloren, nach den Thesen einer selbstorganisierenden Autopoiese und der subjektiven Konstruktion der Welt die einzig vernünftige Argumentation. Die Schnittstelle ist der Vorhang zur Welt.<sup>14</sup>

Man kann den Vorhang zur Welt metaphorisch sowie tatsächlich bemühen um eine Schnittstelle zu haben. Tatsächlich verhängen kann der Tag sein, in den man hineinlebt. Dann haben wir eine dreidimensionale atmosphärische Schnittstelle, wo wir sonst mit Schnittstelle das Näherrücken des Weltbildes oder der Weltmedien an das mentale Bild meinen, das in unserem Gehirn unser immer neu konstruiertes Weltbild ist.

Die Schnittstelle als Atmosphäre ist ebenfalls doppeldeutig. Sie bedeutet sowohl die klimatische Situation als auch die psychische, in der man sich befindet. Wobei sich beide gegenseitig beeinflussen können, sodass man die Eigenbefindlichkeit als Wechselspiel und Reaktion auf das psychisch und klimatisch/tageszeitlich Atmosphärische bezeichnen kann. Atmosphäre dringt demnach von aussen nach innen und umgekehrt von innen nach aussen. Die klimatische Atmosphäre wird dabei als äussere noch von der gesellschaftlichen oder kulturellen erweitert. Wir erhalten nun einen sehr komplex gewobenen Vorhang, der den Zustand des jeweiligen Weltbildes darstellt. Auf die Spitze getrieben können wir dann auch von der Atmosphäre als Kunst sprechen.<sup>15</sup>

Bestimmt ist die Atmosphäre die Oszillation des Jetzt, der Moment des Verstreichens der erlebten Zeit. Und die Eindrücke, welche man von der Schnittstelle hat, sind mehr innerer oder äusserer Natur. So kann ein verdichteter zeitlicher Abschnitt den gewohnten Trott des Lebens überhöhen. Ist es ein gesteigertes Naturerlebnis, so ist wir fähig uns der Natur zu nähern. Ist es ein poetischer Akt, so war er im kulturellen Bereich angesiedelt.

Ganz allgemein gesprochen ist die Umwelt die Atmosphäre oder sie generiert sie. Dabei ist der Verweis auf das Wetter eine erste Annäherung als Floskel, die wir im Kommunikationssystem Gesellschaft brauchen, um nicht von wichtigerem sprechen zu müssen. Ebenso die Frage: "Wie geht es?" Sie ist ein Klischee, das (fast) nichts zu bedeuten hat, aber dennoch anständig gemeint ist, als Eintreten in die Befindlichkeit des anderen. Es könnte sich aus dieser Frage ein Gespräch ergeben. Aber üblicherweise wird diese Frage mit einem nichtssagenden oder nichts sagen wollenden "Gut!" beantwortet. Diese Floskeln haben jedoch eine nicht zu unterschätzende Bedeutung, weil sie die Atmosphäre des Üblichen, des sinnvoll Alltäglichen kreieren, aus dem heraus erst die atmosphärischen Verdichtungen entstehen können.<sup>16</sup>

Die Atmosphäre sowohl psychischer als auch gesellschaftlicher und umgebungsmässiger Natur ergibt eine Stimmung, die uns angenehm ist, die uns beflügelt oder unangenehm ist. Da man weiss, an welchen Orten welche Stimmungen herrschen, sind wir zumeist auf eine gewisse Atmosphäre vorbereitet, respektive wir suchen sie. Dermassen können wir unser Weltbild bestätigen oder so vorfinden, wie wir es gerne haben. Schnittstellen sind dann Gewohnheiten, die wir ohne Widerstände hinnehmen.

Durch das Näherrücken des Weltbildes in der Mediatisierung wird die Atmosphäre jedoch immer mehr von einem räumlichen Erlebnis auf die Bilderwelt reduziert oder konzentriert. Dementsprechend wird unser Weltbild in der Erfahrung von der Dreidimensionalität auf die Zweidimensionalität eingeengt oder doch verwiesen. Wir haben weniger Raum um uns herum und konsumieren durch den beschleunigten Lebensrhythmus umso mehr Raum als Beförderte. Oder wir lesen den Raum am Bildschirm ab.

Ist die Schnittstelle zwar unser Bild von der Welt, so ist sie auch die Welt als unser Bild. So verändert sich die Schnittstelle als Weltbild mit den historischen Gegebenheiten. Und ist die Welt übersichtlich geworden zum Raumschiff Erde geschrumpft, so werden unsere Weltbilder ebenso vom Unendlichen her reduziert immer näher an uns herangetragen vor unseren Augen nach innen sich erweitern.

## Vorwort

Seit der Mitte des 20. Jahrhunderts stellen wir fest, dass ein direkter Kontakt mit der Umwelt immer mehr durch die Vermittlung der (Massen) Medien sowohl verdrängt als auch erweitert wird: die Mediatisierung nimmt in einer Masse zu, dass wir ein Übermass an Information konstatieren und uns immer mehr mit Immaterialien zu beschäftigen haben. Dadurch, dass die Mediatisierung weltweit operiert, ist in diesem Zeitraum auch ein weltumspannendes Netz von Abhängigkeiten gesponnen worden, welches als Globalisierung der Geschichte deren Dauer coupiert und sie fast synchron macht. Das Jetzt, die Gegenwart wird dadurch gedehnt und in viele Facetten aufgesplittert, es gibt darin keine eindeutige Richtung mehr, sondern geradezu willkürlich aufflackernde Energiepunkte. Dieses Phänomen wurde auch Nachgeschichte genannt, ist jedoch, da immer Entwicklungen stattfinden, eine neue, andere Form von Geschichte. Sie bekam, in Unterscheidung von der Moderne, den Namen Postmoderne.

In der Postmoderne gibt es durch die Vielfalt der Geschichte(n) und der Ausdrucksmöglichkeiten eine Verfransung ehemals einheitlicher Stilvorstellungen und Ideologien zugunsten einer Reichhaltigkeit von Weltbildern, die sich bis zum individuellen Stil hin verzetteln. Wie selbstverständlich haben sich aber gegenüber diesem Trend auch Unifizierung, Fundamentalismus und Sektentum als gleichzeitig auftretende Suche nach Halt im (scheinbaren) Chaos etabliert. Wahrscheinlich lebten wir noch nie so frei und doch so vielen Zwängen ausgesetzt wie in der Postmoderne.

Dieses Aufeinanderprallen der Extreme versuche ich in der Beschreibung der Schnittstellen und der diese konstituierenden Trias von Körpern, Räumen und Zeiten nachzuspüren. Durch die Zeiten werden unsere Körper in Räume gezogen, abgestossen, geführt und schliesslich von ihnen verschlungen. Räume sind auch Denkräume, die in ihrer Fülle als polylogische Bezüge auftauchen, als Muster, an

denen von vielen gewirkt wurde und wird. Dieser Polylog begleitet die eigenen Gedanken, stützt sie, erweitert sie und relativiert sie.

Zu jedem von uns gesellen sich die anderen, jeder lebt im Zwiespalt mit sich selbst und mit den anderen in der Welt zu sein. Dieser Zwiespalt ist eine Schnittstelle, die sich andauernd verändert und uns als momentanes Bild von der Welt und Weltbild erscheint. Wir sind ständig in den Prozess ( der Konstruktion und Dekonstruktion) unserer je eigenen Wirklichkeit verwickelt, so dass wir bewusst oder unbewusst im Jetzt die Vergangenheit bewältigen sowie in die Zukunft spähen. Dabei hilft uns die Reflexion und Projektion das Gewesene zu verarbeiten und das Kommende als Möglichkeit zu entwerfen. Die Konstruktion des Weltbildes ist die momentane Deckungsgleichheit unserer Innenwelt mit der Aussenwelt. Sie wird innen durch Gefühl und Verstand und aussen durch Freiheit und Zwang gelenkt. Wir entwickeln mit sinnlicher Wahrnehmung und Erkenntnis das Jetzt als Schnittstelle, als Weltbild.