

### Die Geburt der Körper aus dem Geist der Technologie: Marshall McLuhans Medientheorie und die Erotik der Computerkörper in den "Terminator"-Filmen von James Cameron

Höltzschl, Rainer

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Höltzschl, R. (1996). Die Geburt der Körper aus dem Geist der Technologie: Marshall McLuhans Medientheorie und die Erotik der Computerkörper in den "Terminator"-Filmen von James Cameron. *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 20(3), 29-53. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-266612>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

#### Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

*Rainer Höltzschl*

## **Die Geburt der Körper aus dem Geist der Technologie**

**Marshall McLuhans Medientheorie und die Erotik der  
Computerkörper in den »Terminator«-Filmen von James Cameron**

Die Attraktivität computergenerierter Körper lebt von dem Wunsch, einen neuen Körper zu haben. Genauer, vom Wunsch, durch technische Ausweitungen der Sinneseindrücke in neue Erfahrungswelten einzutauchen – zumindest für kurze Zeit einen neuen Körper am alten zu fühlen. Datenbrille, Datenhandschuh oder Datenanzug sind nichts anderes als eine neue Qualität einer Entwicklung, in der durch technische Neuerungen einzelne menschliche Körperteile – damit auch immer deren Wechselspiel innerhalb des gesamten Körpers – und so Wahrnehmung und Bewußtsein geformt und verändert wurden. Die Geschichte dieser Techniken ist zugleich die der menschlichen Körper und der von ihnen geprägten menschlichen Gesellschaften. Marshall McLuhan (1911-1980) hat eine solche Technik- oder Mediengeschichte in großem Umfang vorgezeichnet und schließlich bis zur Beschreibung von Körpern in einer Welt elektrischer Medien, von 'elektrischen Körpern', vorangetrieben. In den Terminator-Filmen von James Cameron wird Mitte der 80er/ Anfang der 90er Jahre der Umriß eines Körperbildes sichtbar, das sich vom elektrischen Körper hin zu einem virtuellen Computerkörper entwickelt.

Ein Galopp durch die Geschichte der Techniken und Künste auf den Spuren des Medienjockeys Marshall McLuhan klingt manchmal vielleicht nicht nur rasant und sprunghaft, sondern auch etwas unvermittelt und bruchstückhaft. Das hängt nicht nur mit dem Problem zusammen, eine komplexe Theorie, die ihre Anregungen aus den unterschiedlichsten Bereichen der Philosophie, Psychologie und Kunst, aus Wirtschafts- und Technologiegeschichte gewonnen hat<sup>1</sup>, in wenigen Sätzen zu charakterisieren, sondern ist auch der Versuch den äs-

thetischen Vorstellungen von McLuhan selbst gerecht zu werden. McLuhan wollte in all seinen Büchern – mit sehr verschiedenen Methoden – für den Leser keine »Verbraucherpackungen«, sondern einen »Do-it-yourself-Baukasten«<sup>2</sup>, zur Verfügung stellen. Sein Schreiben setzt sich dabei aus *mosaikartigen* Formen, »Galaxien« (so ist auch der Titel eines Buches zu verstehen) zusammen, die durch Montagen und Schnitte ein fast gleichzeitiges Nebeneinander von vorerst scheinbar Unzusammenhängendem erzeugen. Eine Methode, die die Erfahrungsweise innerhalb einer elektronischen Welt auf das alte Medium Schrift überträgt und damit eine Art *elektronisches Schreiben* entwickelt. Gleichzeitig entstehen zwischen den gedanklichen Teilelementen viele Leerstellen, die den besonderen Reiz, die 'Erotik' der McLuhanschen Texte ausmachen, indem sie die Leser zur produktiven Auffüllung herausfordern. Ein Verfahren, das McLuhan einmal als ästhetische »*missing-link*«-Theorie bezeichnete, die zeitgleich mit der technischen Umsetzung der Elektrizität um 1850 von Baudelaire entwickelt wurde.

### 1. Technische Medien: Ausweitung und Selbstamputation des Körpers

Für McLuhan ist der Mensch »als werkzeugschaffendes Lebewesen« (1968 a, S. 9 ff.) das Produkt seiner Erfindungen, seiner Techniken, seiner Medien. Dieser gegenüber dem alltäglichen Sprachgebrauch erweiterte Begriff von Medien meint vorerst *Ausweitungen von Körperteilen*. Der Hammer ist die Ausweitung der Faust, die Kleidung die Ausweitung der Haut, das Rad die Ausweitung des Fußes. Wann kommt es zu so einer Ausweitung, z.B. der des Rades? Wenn auf ein Körperteil ein Druck entsteht, der für das Zentralnervensystem zu stark ist, schützt es sich, um eine Art körperliches Gleichgewicht zu halten, durch eine Ausweitung und gleichzeitig durch »Selbstamputation« des belasteten Organs oder Sinnes. Das heißt, die Entlastung erfolgt durch eine technische Erfindung und das gleichzeitige Nichtwahrnehmen der Körperausweitung an genau diesem Punkt. Beim Rad war das der Stress, der durch die Beschleunigung des Nachrichten- und Warenaustausches erzeugt wurde und durch die Medien der Schrift und des Geldes auf die Menschen einwirkte.

»Als Gegenreizmittel verursacht das Abbild eine generelle Betäubung oder Schockwirkung, die jede Erkenntnis unmöglich macht. Selbstamputation schließt Selbsterkenntnis aus« (McLuhan, 1968 b, S. 51).

Die meisten Menschen sind für genau jenes Medium blind, das in der jeweiligen historischen Phase einer Gesellschaft die dominierende Körperausweitung darstellt – ein entscheidender Punkt, wenn später von der Herausbildung des modernen Subjekts und Individuums gesprochen wird. Medial sind technische Erfindungen dabei nicht nur, weil sie die unerkannte *Umgebung* des Menschen bilden, sondern weil sie auch *internalisiert* werden, den Schwerpunkt der Struktur und Gestalt des menschlichen Sinnenverhältnisses und damit die Form von Gesellschaft, Rationalität und Unbewußtem bestimmen.

Wichtig ist, daß diese die Umgebung wie den Menschen prägenden Eigenschaften Auswirkungen des Medium selbst und nicht seines Inhalts sind. Ein Beispiel:

»Bei der Verleihung eines Ehrentitels an der Universität von Notre Dame machte General David Sarnoff vor ein paar Jahren folgende Feststellung: 'Wir neigen nur zu leicht dazu, die technischen Mittel zum Sündenbock jener zu machen, die sie handhaben. Die Schöpfungen der modernen Wissenschaft sind an sich weder gut noch schlecht, die Art und Weise aber, wie sie verwendet werden, bestimmt ihren Wert.' Das ist die Stimme der üblichen Nachtwandlermentalität. Nehmen wir an, wir wollten sagen, 'Apfelkuchen ist an sich weder gut noch schlecht; nur die Art, wie er verwendet wird, bestimmt seinen Wert.' Oder, 'der Pockenvirus ist an sich weder gut noch schlecht; nur die Art, wie er verwendet wird, bestimmt seinen Wert.' Oder auch, 'Schußwaffen sind an sich weder gut noch schlecht; nur die Art, wie sie verwendet werden, bestimmt ihren Wert.' Das heißt, wenn die Kugeln die richtigen Leute treffen, sind Schußwaffen gut. Wenn die Fernrohröhre auf die richtigen Leute mit der richtigen Munition trommelt, ist das Fernsehen gut« (a.a.O., S. 17).

Was ist dann aber der Inhalt eines Mediums, der uns den Blick auf die Eigenschaften und Wirkungen des Mediums verstellt?

» ... der 'Inhalt' jedes Mediums (ist) immer ein anderes Medium. Der Inhalt der Schrift ist Sprache, genauso wie das geschriebene Wort Inhalt des Buchdrucks ist und der Druck wieder Inhalt des Telegrafens. Auf die Frage: 'Was ist der Inhalt der Sprache?' muß man antworten: 'Es ist ein effektiver Denkvor-

gang, der an sich nicht verbal ist. (...) Der Inhalt oder die Verwendungsmöglichkeiten solcher Medien sind so verschiedenartig, wie sie wirkungslos bei der Gestaltung menschlicher Gemeinschaftsformen sind. Ja, es ist nur zu bezeichnend, wie der 'Inhalt' jedes Mediums der Wesensart des Mediums gegenüber blind macht. (...) Denn der 'Inhalt' eines Mediums ist mit dem saftigen Stück Fleisch vergleichbar, das der Einbrecher mit sich führt, um die Aufmerksamkeit des Wachhundes abzulenken« (a.a.O., S. 14 u. 24).

Innerhalb der Geschichte der Medien postuliert McLuhan vier große Zeitabschnitte, bei denen ein bestimmter Körperteil den *Schwerpunkt* eines komplexen Sinnesverhältnisses bildet. Einmal entwickelte alte Medien werden in das jeweils vorherrschende eingearbeitet oder bestehen bei wechselseitiger Beeinflussung weiter und sorgen für die vielen Differenzen innerhalb einer Gesellschaft (heute z.B. Schrift, Film, Fernsehen, Computer).

## 2. Ein Auge für ein Ohr. Distanz, Individuum und Gewalt

Die erste Formation ist die oral bestimmte Stammesgesellschaft, in der das gesprochene Wort und damit das *Ohr* als wichtigstes Sinnesorgan dominiert. Beim Sprechen reagieren wir sofort und mit dem ganzen Körper auf die Sprechsituation und die Umgebung. McLuhan nennt orale Gesellschaften daher auch *taktil*, da die gesamte Umwelt mit allen Sinnen abgetastet wird. Er beschreibt wie ein schriftunkundiger, oral-taktiler Afrikaner moderne Landkarten wahrnimmt – die in der Renaissance aufkamen, mit der Einführung des Buchdrucks, der die Auswirkungen der Schrift noch einmal verstärkte –, und wie deren gleichförmige, kontinuierliche Raumauffassung dem umfassenden Verständnis des Afrikaners widerspricht:

»Er weigerte sich, den Strom, den er bei Bomako überquert hatte, wo er nicht tiefer sei als ein Mann groß ist, wie er sagte, mit den großen weitverzweigten Wasserläufen des ausgedehnten Nigerdeltas gleichzusetzen. In Meilen gemessene Entfernungen waren ohne Sinn für ihn (...) Landkarten lügen, sagte er nur. (...) Die Dinge, die uns weh tun, zeigt die Landkarte nicht. Die Wahrheit eines Ortes liegt in der Freude und dem Schmerz, den er bereitet« (a.a.O., S. 172).

Im 5. Jh. v. Chr. kommt es mit der Einführung der *Schrift* des *phonetischen Alphabets* in die griechische Kultur zu einer folgenreichen Veränderung. Die personifizierte Wendemarke ist Platon, der in seinen schriftlichen Werken seine Gedanken von Sokrates – dem Mann, der kein Wort schrieb – aussprechen läßt, noch dazu in Dialogform. Ein Beispiel für McLuhans These, daß wir neue Medien mit Vorliebe als Verlängerung der alten verwenden und *verkennen*, nach dem Motto 'Der Computer ist für mich nur eine verbesserte Schreibmaschine' usw.

Das phonetische Alphabet überträgt im Vergleich zum gesprochenen Wort alle Erfahrungen in ein rein *visuelles* Medium und führt damit zu einer extremen Ausweitung des *Augensinns*, der bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts die Vorstellung von Wahrheit, Erkenntnis und Rationalität bestimmen wird. Im Gegensatz zu früheren Bilder- und Silbenschriften besteht das phonetische Alphabet aus bedeutungsfreien Buchstaben als Entsprechungen bedeutungsfreier Laute. Diese Zeichen werden damit von ihrer Entstehungsgeschichte und von der Tradition insgesamt sowie gleichzeitig von benachbarten Sinnbezirken und damit von großen Teilen ihres *sinnlichen Gehalts* getrennt – im Gegensatz zu, wie McLuhan im Anschluß an Fenollosa und Pound glaubte, chinesischen Ideogrammen oder ägyptischen Hieroglyphen, in denen Zeichen und Bedeutung bildhaft miteinander verbunden sind (vgl. McLuhan, 1968 a)<sup>3</sup>. Alle Erfahrung wird in die *lineare, gleichförmige und kontinuierliche* Abfolge der Buchstaben übersetzt.

Dazu kommt, daß der Leser und Schreiber sich von dem Erlebnis selbst und der Gemeinschaft absondert. Er wird *distanzierter Beobachter*. Das alles führt zu einer Trennung von Denken, Handeln und Fühlen. Die Schrift zerreißt somit das, was für McLuhan 'Vernunft' erst ausmacht – das Wechselspiel der Sinne. Sie ermöglicht für den Einzelnen aber auch *innere Freiräume*.

»In einer in hohem Grade alphabetischen Gesellschaft schafft also die visuelle und verhaltensmäßige Konformität dem Individuum die Freiheit der inneren Abweichung« (a.a.O., S. 48).

Die Schrift läßt den Einzelmenschen entstehen, der aus dem dauernden unmittelbaren Einfluß, dem Terror der Stammesgemeinschaft

heraustritt, den Menschen der Augenkultur, der Vorstellungen von Linearität, Homogenität und Kontinuität auf alle Lebensbereiche zu übertragen beginnt. Die Konzeption des euklidischen Raums ist z.B. eine der wichtigsten Folgen der Erfindung der alphabetischen Schrift. Weil vieles, was McLuhan über die Schrift und den Buchdruck sagt, unter dem Eindruck seiner Haltung gegenüber den elektronischen Medien vielleicht einseitig negativ wirken mag, sei hier noch einmal darauf hingewiesen, daß er die Möglichkeit der Loslösung aus der Stammesgesellschaft auch als eine Errungenschaft festhält:

»Der Terror ist in jeder oralen Gesellschaft der Normalzustand, denn in ihr wirkt alzeit alles auf alles ein« (a.a.O., S. 48).

Die wenigen Zeichen des phonetischen Alphabets, die vergleichsweise schnell und einfach zu lernen und auf alle Sprachen und Erfahrungsbereiche anzuwenden sind, erfüllen in hohem Maß die Ziele eines erfolgreichen Mediums: *Schnelligkeit und Machtzuwachs*. Schriftliche Gesellschaften sind daher explosive Gesellschaften, die alle anderen Gesellschaften erobern. Jedes neue Medium wird als Einbruch in den Körper, in das Verhältnis der Sinne, in die 'Identität' empfunden und erzeugt Angst und Gewalt. Das Medium der Schrift, das in seiner Visualität alle anderen Sinne gewaltsam unterdrückt, ist aber ein besonders kriegerisches Medium. Im griechischen Mythos vom Alphabet kommt das so zum Ausdruck.: König Kadmos sät die Zähne – (oben war schon die Rede davon, daß die Schrift das Wechselspiel der Sinne *zerreißt*) – eines Drachen aus, die als bewaffnete Männer aus der Erde aufsteigen. McLuhans Kommentar:

»Das Alphabet bedeutet Macht und Autorität und Fernkontrolle der militärischen Anlagen. In Verbindung mit der Papyrusrolle schrieb das Alphabet buchstäblich den Tempelbürokratien und den priesterlichen Monopolen des Wissens und der Macht das Todesurteil. (Und) sicherte der Schreiberkaste ein Monopol priesterlicher Macht (McLuhan, 1968 b, S. 92).

Medienwechsel bedeutet auch Machtwechsel innerhalb von oder zwischen Gesellschaften – hier den Wechsel von der Priester- zur Schreiberkaste. Später löst der Buchdruck mit einigen Gewaltausbrüchen und Untergangphantasien die Bewegung zur Demokratisierung des

Wissens aus. Kriege sind für McLuhan daher auch immer Kriege zwischen verschiedenen Medienwelten.

Worauf er an dieser Stelle allerdings nicht eingeht: Der Mythos zeigt auch, daß die Durchsetzung des *Patriarchats* im Zusammenhang mit der gleichzeitigen Entwicklung von Städten (Kadmos ist der Gründer der Stadt Theben), mit der Erfindung der Schrift und der Entstehung von Kriegen steht, die wiederum mit der Einsetzung einer männlichen Kriegerelite verbunden sind.

Frauen waren für McLuhan von den Auswirkungen der Schrift-Buchdruckkultur bei weitem nicht so stark geprägt wie Männer. Sie sind für Männer das buchstäblich *unbeschriebene* Blatt, das sie meinen, durch ihre Tätigkeit erst füllen zu müssen<sup>4</sup>. Frauen werden dadurch selbst zu Medien, eine lebensgefährliche Position für Musen großer Männergeister, wie Klaus Theweleit in seinem »Buch der Könige«, Bd.1 »Orpheus und Eurydike« gezeigt hat. Es ist wahrscheinlich kein Zufall, daß der Auftrieb der Frauenemanzipation mit der Entwicklung elektronischer Techniken zusammenfällt, die Kommunikationsformen viel stärker ansprechen, die über Jahrhunderte gesellschaftlichen Außenseitern, v.a. Frauen, *zugeschrieben* oder aber »*verdrängt*« wurden.

McLuhan gibt dabei dem Freudschen Begriff der Verdrängung eine neue Bedeutung: Alle Erlebnisse, die nicht durch unsere Medien in »bewußte Kunstformen« übertragen werden können, werden verdrängt und bleiben unbewußt (vgl. McLuhan, 1968 a & b). Gleichzeitig – sagt er – hätten Medien wie das Kino und die Fotoreklame im 20. Jahrhundert das geschafft, was dem Buchdruck noch nicht gelungen sei: auch die Frauen stärker auf uniforme, wiederholbare und spezialisierte Wesen zu reduzieren – ein wichtiges Thema seines Buches »Die mechanische Braut« (1951).

### 3. Der Buchdruck erzeugt die Vorstellungen von 'Subjekt', 'Objekt' und Wissenschaft

Die dritte Phase der Medienentwicklung beginnt mit der Durchsetzung des *Buchdrucks*, Mitte des 15. Jahrhunderts. Der Buchdruck verstärkt auf extreme Weise die Wirkungen der Schrift und erreicht dadurch eine eigene Qualität – was in unserem Zusammenhang besonders interessant ist, da sich mit ihm das moderne Subjekt mit all seinen Eigenschaften durchsetzt.

Der Buchdruck verschärft noch einmal die Trennung der Sinne. Jede Erfahrung kann in die visuelle Erfahrung der Buchstaben übertragen werden, was zur Trennung des Augensinns von allen anderen Sinnen und deren eigener Trennung führt. Ein gutes Beispiel für diese Trennung, die auf allen Gebieten die *Spezialisierung*, den Spezialisten hervorbringt, ist die Entwicklung der Dichtung. Im Mittelalter und noch über weite Strecken der Renaissance sind die Kunst der Rede, die Musik, die Literatur und das Zeichnen eng miteinander verbunden. Der allein über einem Text meditierende Mönch *liest* nicht einfach, sondern nimmt den Text in seinen Körper auf, »indem er ihn gleichsam verspeist und seinen Geschmack empfindet, er kostet ihn« (McLuhan, 1968 a, S. 127 ff.).

Der Vortrag der mittelalterlichen Troubadure – eine Kombination aus Dichter und Sänger – lebte vom dauernden Wechsel der Stimme, deren Plastizität und ihrer Körpersprache. Bis ins 13. Jahrhundert dominieren in der schönen Literatur rhythmische, musikalische Versdichtungen. Erst im 17. Jahrhundert erscheinen die ersten gleichförmigen, in einen einzigen Tonfall gehaltenen Prosa-Werke. Im illuminierten Manuskript wurden Buchstaben zu blumigen Ornamenten oder steinernen Plastiken umgemalt. Von der Antike bis ins Mittelalter werden Texte laut gelesen, so daß die Stimme den Text begleitet. Erst im 20. Jahrhundert schafft man es in Schnellesekursen, das visuelle Gleiten über die Buchstaben sogar von der inneren Stimme zu lösen.

Die visuelle Kultur der Schrift erzeugt eine gleichförmige Linearität. Und das nicht allein durch die Abfolge *homogener Zeilen*, sondern auch durch die Eigenschaft des Auges selbst, einen vorher unbekanntem *kontinuierlichen, euklidischen Raum* zu errichten, der seit den Griechen als leerer Behälter und nicht mehr aus der Beziehung zwischen den Dingen verstanden wird, ohne die 'Raum' überhaupt nicht besteht. Denn:

»Anders als das Auge ist die Hand allein nicht imstande herauszufinden, ob drei oder mehrere Gegenstände auf einer Linie liegen« (a.a.O., S. 59)<sup>5</sup>.

Dadurch wird so etwas wie das perspektivische Bild, das mit dem Buchdruck auftaucht, erst möglich. Das dreidimensionale Bild ist – im Gegensatz zum *dynamischen zweidimensionalen*, in dem eine Person

in mehreren Situationen gleichzeitig vorkommen kann – nicht nur kontinuierlich, sondern auch statisch. Die Dinge sind stillgestellt, vom Geschehen geht kein direkter Appell mehr aus, das Bild verliert an Emotionalität. Der distanzierte Betrachter entsteht. Der Betrachter, der zum herausgelösten Subjekt wird, das immer außerhalb des Ereignisrahmens steht, und sich das Geschehen als Objekt vor sich hinstellt – es sich *vorstellt*.

Es entsteht die *Perspektive*, der ganz *eigene Standpunkt*, der die Dinge als 'objektiv' vorstellt, weil er selbst außerhalb des Bildes steht, wodurch er es vollständig unter Kontrolle halten kann. Hier zeigt sich, daß die Objektivität modernen, wissenschaftlichen Denkens direkt auf der vollständigen Ermächtigung eines perspektivischen, im Geschehen unsichtbaren, aber nur scheinbar ausgeschlossenen Subjekts basiert und ihr keineswegs widerspricht<sup>6</sup>. – Die auf neue Art oral-taktile Welt der Elektrizität wird diese Subjekt-Konstitution später wieder völlig verändern:

»Die instantane Welt elektronischer Informationsmedien beteiligt uns alle, und zwar alle zugleich. Keine Distanzierung, kein Rahmen möglich« (McLuhan, 1984, S. 52).

Zusammen mit dem massenhaft hergestellten tragbaren Buch, das privat, unter Ausschluß der anderen gelesen werden kann, trägt die Betonung des *starren* persönlichen Standpunktes zum neuen Kult des oft als größenwahnsinnig empfundenen Renaissance-Individuums bei. Wie McLuhan meint, setzen an diesem Punkt »die Hebel der Triumphe und die Zerstörungen des Gutenberg-Zeitalters« an (1968 a, S. 176 ff.).

Eine weitere wichtige Grundlage für das wissenschaftliche Weltverständnis der Moderne ist die neue *Präzision* der *scharfumrissenen*, von jeder individuellen Handschrift gereinigten und *unverändert wiederholbaren* Lettern, in die von nun an jede Erfahrung gegossen wird. Für lange Zeit das Vorbild für die Vorstellung von Wahrheit, Wissen und Rationalität: Wir glauben nur, was wir sehen, und wir glauben nur zu wissen, was wir genau und wiederholt sehen. Eine Anschauung, die besonders zwingend erscheint, solange alle Sinne auf den einen reduziert werden.

Der Buchdruck hält den Lauf der Schrift an, trennt ihn in einzelne, abgetrennte, gleichförmige und wiederholbare mechanische Glieder und leitet mit dieser fließbandartigen Technik die Mechanisierung aller Handwerke ein. Das uniforme Massenkonsumgut Buch läßt alle zu uniformen Lesern werden, wobei die Konsumenten als 'Non-konformisten' jenen Aspekt des Buchdrucks betonen, der ihnen die 'Freiheit' als 'Recht zu lesen' zu garantieren scheint. Auf der anderen Seite stehen aber Produzenten (Autoren, Verleger), die es als ihr Recht ansehen, der Gesellschaft mittels Buchdruck uniforme Verhaltensmuster einzuprägen.

Dabei kommt es zu einem, gerade auch für die Subjekt-Konstitution wichtigen, modernen Phänomen: der persönlichen *Urheberschaft*, dem *Autor*. Für den Verfasser eines Buches gibt es erstmals ein Publikum, einen Markt. Die bisher auf Pergament handgeschriebenen Manuskripte waren für ein Massenpublikum einfach zu langsam zu lesen, zu transportieren und weiterzugeben. Die einzelnen Bibliotheken hatten meist nur wenige Abschriften und brauchten einen Großteil ihrer Energie um Abschnitte aus entfernten Klöstern anzufordern. Daraufhin wurde selbst wieder abgeschrieben, wurden eigene Notizen hinzugefügt und der Text in Form eines *Mosaiks* zusammengesetzt. Wobei die Grenze zwischen Notizen, Vorstudien und Werk oft sehr schwer zu ziehen war, was einen Grund für die vielen anonymen Texte des Mittelalters darstellt.

Das gleiche Verfahren stellt sich in der neuen oralen, elektronischen Kultur wie von selbst wieder ein: man denke nur an die Montage-Texte einer Zeitung, die für die moderne Literatur spätestens seit Mallarmé vorbildhaft wurden, nicht zuletzt an McLuhans Texte selbst, oder auch an Textproduktionen am Computer oder in Computernetzen, wo das Autor-Subjekt in einen bruchlosen Strom von Informationen eintaucht. Hinzu kommt, daß die Handschriften als eine Art Sammelband angelegt waren, die für den Bibliothekar unter *einem* Namen eingeordnet wurden. So konnte derselbe Aufsatz unter 'ex Augustino' oder 'ex Cypriano' verlangt werden. Mittelalterliche Studenten waren wie Computernetzbenutzer weniger an der Identität, Persönlichkeit oder der Meinung eines Autors interessiert, sondern betrachteten das Buch vielmehr als Teil eines umfassenden Corpus des Wissens.

#### 4. Die Auflösung von 'Subjekt' und 'Individuum' in elektrischen Strömen

Eine neue Ära beginnt: Vor 150 Jahren installiert Samuel Morse (1844) eine telegrafische Verbindung zwischen Washington und Baltimore. Mit der Einführung der Elektrizität – genauer der *elektrischen Medien* (Telegraf, Telefon, Radio, Fernsehen, Computer) – werden die mechanischen Maschinen abgelöst. Die Elektrizität beendet die einsinnige, lineare Kausalität der Aufeinanderfolge, indem sie alles *instantan* macht. McLuhan veranschaulicht die Auswirkungen dieser elektronischen Revolution wiederum anhand der Malerei und versammelt dabei viele ihrer wichtigsten Begriffe:

» ... der Kubismus setzt alle Aspekte eines Gegenstandes *gleichzeitig* anstelle des 'Augenpunktes' oder des Aspekts der perspektivischen Illusion. Der Kubismus ersetzt die spezialisierte Illusion der dritten Dimension auf der Leinwand durch ein *Wechselspiel von Ebenen und Widersprüchen* oder durch einen spannungsgeladenen Widerstreit der Muster, Lichter und Anordnungen, die durch das *Miteinbeziehen* 'die Botschaft an den Mann bringen'. (...) Ist es nicht klar, daß im selben Augenblick, in dem das Aufeinanderfolgen der Gleichzeitigkeit weicht, wir uns in der Welt der *Struktur und Gestalt* befinden?« (Hervorhebungen, R. H.) (McLuhan, S. 1968 b, S. 19).

»Die elektrische Schaltungstechnik hat die Herrschaft von 'Zeit' und 'Raum' gestürzt und überschüttet uns sekundenschnell und in einem fort mit den Angelegenheiten aller anderen Menschen. (...) Ihre Botschaft ist der totale Wandel, der aller Beschränktheit, sei sie psychischer, sozialer, ökonomischer oder politischer Art, ein Ende setzt« (McLuhan, 1984, S. 16).

Das ist das globale Dorf einer neuen oral-taktilen Stammesgesellschaft, die den Raum des Individuellen und Privaten aufzulösen beginnt. Der Übergang von den trennenden und ausweitenden, also explosiven Verfahren der Mechanisierung zur *Implosion* der elektronischen Medien läutet das Ende der Spezialisierung ein – was nicht zuletzt auch für die Maschinen selbst gilt.

»Automation ist Information, und sie macht nun nicht nur den Spezialaufgaben im Bereich der Arbeit ein Ende, sondern auch der Auffächerung im Bereich des Lernens und Wissens« (McLuhan, 1968 b, S. 375).

Während alle bisherigen Medien nur Ausweitungen von Körperteilen waren, bringt die Elektrizität eine Verlagerung des durch die Beschleunigung unter Druck gesetzten Zentralnervensystems *aus dem Körper hinaus* mit sich. Schon Karl Marx hatte Mitte des 19. Jahrhunderts – also genau zur Einführung elektronischer Technologien – bemerkt, wie sehr das Nervensystem durch die Maschinenarbeit belastet wird<sup>7</sup>.

»Es ist ein grundlegender Aspekt des Zeitalters der Elektrizität, daß diese ein weltumspannendes Netz aufbaut, das mit unserem Zentralnervensystem viel gemeinsam hat. Unser Zentralnervensystem ist nicht nur ein elektrisches Netz, sondern stellt ein einziges, ganzheitliches Erfahrungsfeld dar. Biologen weisen darauf hin, daß das Gehirn ein Ort gegenseitiger Beeinflussung ist, an dem Eindrücke und Erfahrungen jeder Art ausgetauscht und übersetzt werden können, was uns ermöglicht, auf die Welt als Ganzes zu reagieren« (a.a.O., S. 377).

Elektronische Medien besitzen Rückkoppelungen, einen Servomechanismus, Informations-Schlingen, erzeugen gleichzeitig aber auch Angst, weil alle alten Medien und damit auch die Körper in das Netz allumfassender Medien gezogen werden. Gleichzeitig erlaubt der Computer die *Übertragung, die Übersetzung jedes Mediums in ein anderes*, und könnte – McLuhan spricht an diesem Punkt immer in der Möglichkeitsform – durch diese Übersetzung eine Erweiterung unseres Bewußtseins ermöglichen.

Die McLuhansche Medientheorie bietet Auswege aus einigen Problemen der Subjekt-Diskussion, indem sie die abstrakten, abgeschlossenen Begriffe von Subjekt, Objekt, Individuum usw. aufbricht und die historischen Ausprägungen des 'Menschen' durch den Bezug auf einzelne Körperteile sowie die mit diesen Körperteilen verbundenen Medien sinnlich veranschaulicht. Der Buchdruck als Verlängerung der Schrift ermöglicht durch die Trennung von den Mitmenschen und die Trennung der einzelnen Sinne den Freiraum des Individuums. Gleichzeitig sorgt er durch die Linearität, Kontinuität und vor allem die Homogenität der Druckbuchstaben auch für die Uniformität des Subjekts. Mit McLuhan kann man somit verstehen, wie scheinbar widersprüchliche Positionen – die Moderne als Einebnung kultureller Qualitäten oder, ganz im Gegenteil, als Öffnung individu-

eller Freiräume – historisch gleichzeitig entstanden und direkt miteinander verbunden sind.

Die 'Krise' von Individualität *und* Subjekt entsteht vor ca. 100 Jahren – Nietzsche, Rimbaud und Freud sind drei ihrer prominentesten Indikatoren. Die elektronische Welt-Dorf-Gesellschaft verbindet alle Sinne und Menschen miteinander, was einerseits den Freiraum des Individuums auflöst und andererseits die uniformierende, subjektgenerierende Wirkung des Augensinns abschwächt. Für McLuhan geht es darum, die freiraumschaffende Position des distanzierten Beobachters auch innerhalb einer direkt miteinbeziehenden elektronischen Gesellschaft zu bewahren. Es geht für den an elektrische Medien angeschlossenen Körper, für den elektrischen Körper um eine neue Balance im Wechselspiel der Sinne, um eine neue 'Rationalität'. Also: Gleichzeitig Mitfühlen *und* Distanz. Das funktioniert nur, wenn man Erfahrungen, Sinnesdaten von einem Medium in ein anderes überträgt, übersetzt. Das heißt z.B. für die mit Büchern erzogenen Menschen, daß sie sich den neuen Medien öffnen, um aus ihrer Isolierung heraus zu kommen, und für Computerfreaks, sich auch durch Bücher ihrer Umwelt bewußt zu werden.

Als Methode entsteht so die Technik des »schwebenden Urteils«, des gleichzeitigen Gebrauchs mehrerer Forschungsmodelle (McLuhan, 1984, S. 69 ff.). Das Denken verändert sich dabei von Linien zu Konfigurationen. Es entwickelt z.B. im Schreiben ungewöhnliche grammatische Strukturen, die die Machtverhältnisse zwischen Subjekt, Prädikat und Objekt umkehren oder aufheben. Es erzählt in *mythosartigen* komplexen Verbindungen oder mit einem Humor, der mehrere Geschichten auf engstem Raum komprimiert. Es produziert Bilder aus Mischfotografien – ein Verfahren, bei dem mehrere Aspekte oder Menschen gleichzeitig zu erkennen sind. Eine Methode auch der Freudschen Traumdeutung, die durch Computerbilder heute sichtbar zu machen ist, und in der Literatur seit Pound und Joyce verwendet wird.

##### 5. Vom elektrischen zum Computer-Körper – und wieder zurück

Eine Analyse der Terminator-Filme von James Cameron zeigt die Weiterentwicklung dieses elektrischen Körpers Mitte der 80er/ Anfang der 90er Jahre hin zu den virtuellen, für ein breites Kinopubli-

kum offensichtlich sehr attraktiven Computerkörpern. Besonders »Terminator II, Judgement Day« (1991) läßt – eingebettet in die Erzählstrukturen von Western-Filmen und christlicher Heilsgeschichte – die Stufen der Entwicklung des menschlichen Körpers unter hochentwickelten mechanischen und schließlich kybernetischen Maschinen sichtbar werden.

Stufe 1: zuerst werden Frauen-Körper zu einem traditionellen 'männlichen' Body. Sarah Connor besitzt einen durch eisernes Training gestählten, muskulösen Körper, dessen Erotik allein von seiner Dynamik und Kraft ausgeht. Meist in eine Art Kampfanzug gesteckt, schlägt sie, wenn es sein muß, ihre Gegner brutal zusammen. Sie geht virtuos und rücksichtslos mit allen Waffengattungen um. Die Vermischung von 'männlichen' und 'weiblichen' Zügen hat dabei nicht das befreiend Spielerische der Überschreitung von Geschlechtergrenzen – »'Ich' ist eine Andere« (Theweleit, 1994, S. 465 ff.) –, wie sie von Popstars wie Warhol oder Prince inszeniert wurde. Sie zeigt vielmehr, wie nun auch der weibliche Körper in eine Kämpfer-'Natur' umgebaut werden soll. Aber noch ist die Umwandlung in einen männlichen Körper nicht ganz vollendet: Als Sarah dem an der Entwicklung des verhängnisvollen Supercomputers arbeitenden Informatiker Dyson gegenübersteht, schreckt sie gerade noch davor zurück, in typisch 'männlicher' Manier gnadenlos einen Menschen für übergeordnete Ziele zu töten. Ihre 'weibliche' Sehnsucht nach einem friedlichen Leben – abseits von nuklearer Bedrohung und dem Kampf gegen eine sich verselbständigende Maschinenwelt – lebt immerhin noch in Träumen weiter, zeigt sich in inneren Monologen und in der Liebe zu ihrem Sohn, John Connor: Den mit Heilserwartungen aufgeladenen, als Opfer der Maschinen auserwählten J. C. – den künftigen »Anführer der Menschheit«.

Die nächste Stufe ist der von Arnold Schwarzenegger gespielte T 101, eine Neuauflage der im ersten »Terminator«-Film vernichteten Kampfmaschine. Er ist laut Selbstauskunft »ein kybernetischer Organismus, lebendes Gewebe über einem metallischen Endo-Skelett«. Dieses übermenschlich kräftige, beinahe unverwundbare körperliche Idol der 80er Jahre trägt über einem schier unverwüstlichen mechanisch-hydraulischen Skelett nur mehr ein Hülle aus Fleisch, aus dem die einprasselnden Gewehrkerne problemlos wieder herausfallen. Er ist weitgehend autonom, braucht keine Nahrung und hat eine Le-

bensdauer wie die bisher am längsten lebenden Menschen, ca. 120 Jahre. Der T 101 kommt – nach einer Zeitreise aus der Zukunft – als guter Engel der Menschen auf die Erde. Für den 10-jährigen John wird er bald eine Art Vater, eine für Sarah beunruhigend konsequente Entwicklung, denn sie erkennt, daß in einer wahnsinnigen Welt eine Maschine, die John nie verlassen und immer beschützen wird, als Vater die vernünftigste Alternative ist.

T 101 muß den Befehlen des 10-jährigen Computerfreaks John gehorchen, der ihn dank seines überlegenen, von klein auf ausgebildeten technischen Wissens (in der Zukunft) selbst programmiert hat. Das heißt, Ende der 80er Jahre verschieben sich durch ein neues Medium die familiären Machtverhältnisse: Wer dem Computer die richtigen Befehle geben kann, übernimmt das Kommando – auch in der Familie.

Gleichzeitig versucht Cameron in der Figur des positiv besetzten Arnold-Terminators den Verlauf der technologischen Entwicklung umzukehren. Denn Arnold kann von den Menschen lernen – Gesten, einen gewissen sprachlichen Jargon – und verwandelt sich so immer mehr von der Maschine zum Menschen. Bis zu einer gewissen Grenze, die die Grenze nachzeichnet, die gerade beim Phänomen Schmerz innerhalb der Diskussion über die Nachbildbarkeit des menschlichen Denkens und Fühlens durch Künstliche Intelligenz verläuft (vgl. Münch, 1992). Der Terminator übernimmt zwar die Zeichen der Gefühle (Umarmen, kameradschaftliches Händeschütteln) und besitzt »Daten«, die man als Schmerz bezeichnen könnte, die Gefühle selbst aber bleiben ihm verwehrt: »Ich weiß jetzt, warum ihr weint, etwas, was ich nie tun kann.«

## 6. Von der Ausweitung zur Eroberung des Körpers

Der T 101 ist in seiner Verbindung von Computertechnologie und Mechanik eine extrem weiterentwickelte Form der gegenwärtigen Verbindung von Mensch und Maschine. Wenn elektrische Apparate hier noch manchmal als 'Maschinen' bezeichnet werden, soll nicht der soeben beschriebene Wandel vom mechanischen zum elektronischen Zeitalter verwischt werden. Nur stellt sich die Frage, ob diese elektrischen Apparate nicht fatalerweise wie Maschinen verwendet werden, und ob dieser Gebrauch daher zumindest vorerst auch immer

mitgedacht werden muß. – Saßen Prothesen früher am Außen des Körpers (Brillen, Uhren), so wandern sie mit der Zeit immer mehr ins Innere. Medizinische Implantate – wie künstliche Zähne, Kniegelenke etc. – werden von den meisten noch ohne größere Widerstände hingenommen, Eingriffe in den Körper aus 'ästhetischen' Gründen wie Nasenoperationen oder Brustvergrößerungen fallen jedoch allzu schnell unter ein moralisches Verdikt.

»Ja, so einen (Terminator-) Körper will ich auch, dachte die gesamte Weltjugend. Das Interesse für die Technik war beim Filmpublikum der achtziger Jahre größer als für die Moral. (...) Überall erkannte man in den selbstinszenierten Körpern von Madonna oder Michael Jackson eine universelle Möglichkeit: daß man einen Schritt weiterkommen kann, indem man die Technik in sich aufnimmt, bestimmte Begrenzungen überschreitet, die Trennlinie zwischen fremd und bekannt aufhebt« (Agentur Bilwet, 1994, S. 31)<sup>8</sup>.

Aber warum waren solche Körper nun plötzlich schön und zugleich auch noch Modelle einer »kommenden Freiheit«? Durch die elektrischen Medien kommt es nicht nur zu einer enormen Beschleunigung der Informationsübertragung, sondern auch zu einer enormen Verkürzung der Zeit, in der die Menschen diese Informationen aufnehmen und verarbeiten sollen. Es kommt zu einer fortwährenden Beschleunigung und Intensivierung des 'Innenlebens' eines gleichzeitig muskulär immer mehr ruhig gestellten menschlichen Körpers. Um Nerven und Organe an das Tempo der technischen Entwicklung, und das heißt im Extremfall an die Geschwindigkeit elektromagnetischer Wellen anzugleichen, müssen sie immer stärker stimuliert werden. Was bisher chemische Aufputzmittel aller Art besorgten (Alkohol, Kaffee, Tabak, sonstige Drogen), übernehmen jetzt Biotechnologien, bei denen menschliche Körperteile an Maschinen angeschlossen werden. Der Prototyp dafür ist der Herzschrittmacher, der dem außer Tritt geratenen Organ seinen eigenen maschinellen Rhythmus vorgibt (vgl. Virilio, 1996 a).

Cyberspace und winzig kleine technische Implantate treiben die Entwicklung auf eine neue Ebene. Durch Datenbrille, Datenhandschuh und Datenanzug, die mit Computern, über ein Telefonnetz oder Antennen, verbunden sind, schlüpfen die Menschen einerseits in das Innere eines Androiden, der sie mit Eindrücken einer virtuellen Welt versorgt. Der Mensch schlüpft in elektronische Zwangsjacken,

die ihm, wie einst die tierischen Zwangsjacken der Totentiere, Schutz durch Identifikation mit einer übermächtigen, jetzt technologischen Umwelt geben sollen (vgl. McLuhan, 1951). Andererseits wird die Leistungsfähigkeit einzelner Organe (Ohr, Auge) durch Mikrotechnologien verbessert oder schließlich ersetzt. Das gilt nicht nur für einzelne Sinnesorgane, sondern für Lern- und Denkvermögen insgesamt. Marvin Minsky, einer der berühmtesten Forscher für Künstliche Intelligenz am Massachusetts Institute of Technology:

*»In Ihrem Schädel steht Ihnen der notwendige Raum dafür zur Verfügung, um zusätzliche Systeme und Speicher implantieren zu können. Auf diese Weise können Sie jedes Jahr nach und nach mehr lernen, neue Wahrnehmungsformen, neues Urteilsvermögen, neue Formen des Denkens und der Einbildung hinzufügen« (zit. nach Virilio, 1996 a, S. 115).*

Apparate nehmen das Innere des menschlichen Körper in Besitz. Nach einzelnen Gliedmaßen werden nun auch Organe, das Nervensystem und das Gehirn ausgeweitet *und* schließlich aus dem Körper hinauskomplementiert – in McLuhans Terminologie: amputiert. Die 'Maschine', der unheimliche Alien, wächst im menschlichen Körper heran und droht ihn überflüssig zu machen. Es scheint zu einem eigenartigen Umschlagen der technologischen Entwicklung zu kommen, die in McLuhans optimistischer Medientheorie schon angelegt war: Die Ausweitung des Menschen über seine Techniken könnte auf die Eroberung des menschlichen Körpers durch diese Techniken hinauslaufen. Was als Befreiung von der ideologisch fixierten Vorstellung 'des Menschen' gedacht war, könnte die Auslöschung der Gattung herbeiführen.

## 7. Der leere und der volle Körper

Die bei Künstlern und Philosophen wie Warhol, Kafka, Benn, Deleuze oder Foucault (vgl. Theweleit, 1994) immer wieder zu hörende Rede von ihrer Leere, wäre demnach zu verstehen als der Wunsch, statt der eigenen unzulänglich produzierenden Organe eine Maschine in den Körper einzubauen oder sich ganz in eine Maschine zu verwandeln.

»Als Picasso starb, las ich in der Zeitung, er hat 4000 Meisterwerke hergestellt in seinem Leben. Ich dachte, 'Geh, das kann ich an einem Tag.' Auf meine Weise, in meiner Technik, viertausend am Tag. Und sie wären alle Meisterwerke, weil sie alle das gleiche Gemälde wären« (Warhol zit. nach Theweleit, 1994, S. 438).

Druckabzüge, Filmbilder, Tonbänder, Polaroidkamera usw., kurz: technische Medien ersetzen das künstlerische Subjekt. Diesen Wunsch, seinen Körper für produktionssteigernde Maschinen freizuräumen, gibt es schon bei Freud. Die fortwährende, obsessive Rede des jungen Freud von der Entleerung des Körpers bleibt aber weitgehend an Vorgänge wie Nasenschleimabsonderungen, Triebabfuhr oder anale Zwangshandlungen gebunden. Immerhin ist das Seelenleben, das im »Entwurf einer Psychologie« (1895) wie ein elektrisches Netz funktionieren sollte, 1897 zum Projektions-Apparat geworden, dessen Bilder in der Dunkelkammer des geistigen Innenlebens allerdings nur schwer zu entschlüsseln waren. Daher werden sie, um besser gelesen und bearbeitet werden zu können, nach außen geworfen, wo sie auf der Leinwand der Mythen als miteinander verschaltete, übereinander gelegte, montierte ideogrammatistische Bilder-Schriften (vgl. Eisenstein, 1963), als Mythen-Filme erkennbar werden.

»Kannst Du Dir denken, was 'endopsychische Mythen' sind? Die neueste Ausgeburt meiner Denkarbeit. Die unklare innere Wahrnehmung des eigenen psychischen Apparates regt zu Denkillusionen an, die natürlich nach außen projiziert werden und charakteristischerweise in die Zukunft und in ein Jenseits. Die Unsterblichkeit, Vergeltung, das ganze Jenseits sind solche Darstellungen unseres psychischen Inneren. Meschugge? Psycho-Mythologie« (Freud, 1986, S. 311).

Der »Terminator II« ist ein solcher Mythos, der durch die Übertragung in das Medium Film das 'Innere' unseres gegenwärtigen und möglichen zukünftigen Körpers sichtbar werden läßt. Die Technologien des eigenen Körpers produzieren Mythen, die im Computerzeitalter nicht mehr wie bei Freud von Theaterhelden sondern von den Technologien selbst erzählen, die aus der Zukunft kommen, um mit den Menschen abzurechnen. Solche Mythen erscheinen deshalb allgemeingültig, weil sie als hochverdichtete Strukturen viele verschie-

dene Zugänge offenhalten. Diese Mythen-Maschinen wirken wie ein alles umstrukturierender Malstrom, das McLuhansche Bild für die dauernde, elektrische Miteinbeziehung des Gesprächs und gleichzeitig der herauslösenden, logisch aneinanderreihenden linearen Kraft der Schrift, in die sich die Analysanden hineinbegeben, um neu zusammengebaut, verwandelt wieder herauszukommen.

Die Mythos-Maschinen des frühen Freud formen das Unbewußte als Bild und Schrift, sind direktes Einbezogen-Sein, Verwickelt-Sein in einen Mythos, aber sie sind nicht nur Wiederholung, sondern im Durcharbeiten auch der lineare, stückweise aneinandergereimte Weg aus diesem Strudel. Die Freudschen Mythen sind also nicht nur der *Auswurf* eines psychischen Apparats, sondern selbst ein Gemisch von elektrischer und mechanischer Maschine. Ein Punkt, den Deleuze/ Guattari in ihrer Kritik, man müsse das Unbewußte als Maschine, als »Fabrik«<sup>9</sup> betrachten, vielleicht übersehen haben.

Erst die Festschreibung seiner Theorie im öffentlichen Raum, nach seinem in immer neuen Anläufen experimentierenden Briefverkehr mit Fließ<sup>10</sup>, führt Freud zur Einengung auf den *einen* Haupt- und Staatsmythos der Psychoanalyse: Ödipus – noch dazu in Teilen zensiert. Denn Teile der Geschichte, der Versuch des Vaters den Sohn zu töten sowie die Aussetzung des Kindes werden verschwiegen. Die Möglichkeiten weiterer Mythos-Maschinen wie Hamlet oder Faust, die in Ansätzen bereits konstruiert waren (vgl. Freud, 1986), werden verdrängt. Nicht die Verwendung offener Mythen, sondern die Beschränkung auf den einen, die die befreiende Übertragung des Wortstroms auf andere Mythen erschwert, treibt uns in den ewig gleichen Strudel. Wieder einmal soll immer nur das eine Spiel gespielt, immer nur der eine S(igmund) F(iction)-Film gesehen werden.

Der T 1000, die weiterentwickelte Version des Terminators verkörpert das Stadium eines reinen Techno-Körpers, dem alle menschlichen Organe ausgetrieben wurden. Er verfügt wie sein Vorgänger über eine blitzschnelle, analysierende visuelle Wahrnehmung und die Fähigkeit, seine Stimme nach Bedarf zu verstellen. Statt der Muskelberge von Arnold besitzt der T 1000 einen schlanken, wendigen, unglaublich schnellen und doch phantastisch starken Körper. Das Faszinierendste aber ist sein Körperbau. Er besteht in Fortführung der computergesteuerten Mechanik des T 101 nur mehr aus einem einzigen Super-Chip. So wie der Cyberspace durch das Zu-

sammenschalten und die Rückkoppelung der eigenen Bewegungen mit dem virtuellen Raum die Unterscheidung von innen und außen auflöst, so gibt es beim Körper des T 1000 kein Innen und Außen mehr. Er besteht nur mehr aus einem einzigen Material, einer »mimetischen Polylegierung« aus flüssigem Metall, mit der er sich in alle Körper gleicher Größe verwandeln kann. Eingesenkt in den Fußboden, wartet er z.B. auf ein Opfer, das nichtsahnend auf sein Unglück zuläuft. So wie sich die Umriss einer Figur auf Computerfotografien durch die Ströme von 0-1 Entscheidungen mühelos beliebig verändern und mit jeder anderen Figur oder ihrer Umgebung bruchlos vermischen lassen, so paßt sich das elastische Material dieses Terminators seiner Umwelt an und gleitet damit buchstäblich durch und über alle Hindernisse. Es macht ihn so gut wie unverwundbar, denn innerhalb von Sekunden setzt sich sein Körper nach Programm wieder neu zusammen, sorgt für ein immer wieder erneuertes Leben. Solche Verwandlungen sind tatsächlich nur für einen Computer-Körper möglich: erst mit einem riesigen Aufwand an Software konnten solche Bilder überhaupt am Computer produziert werden (vgl. Oberender, 1993).

Trotz aller Anziehungskraft, Stärke, Wandlungs- und Regenerationsfähigkeit dieses computergenerierten Körpers zeigt der Film vor allem die Gefahren, die von ihm ausgehen. Der Terminator wechselt nur seine Gestalt, seine Maske, seine Körpermasse bleibt unverändert aus quecksilberartigem Flüssigmetall, das sich wie von selbst immer neu zusammensetzt, neu belebt. Weit entfernt von der Utopie eines gewaltfreien, lustvollen körperlichen Austauschs verändert sich sein Körper nur, um den 'Anderen' im Körperkontakt zu töten.

Der Wunsch, einen leeren Körper zu haben, ist auch der Wunsch, bereit zu sein für den Anderen, für das, wodurch der uns füllt. Der Computerkörper, der im T 1000 sichtbar wird, ist aber der volle Computerkörper. Er besteht nicht einfach nur aus einer leistungsfähigen Rechereinheit, zusammen mit genügend freiem Arbeitsspeicher und Raum auf der Festplatte – einem »neutralen Netz« – das Arnold-T 101 lernfähig macht. Hard- und Software sind beim T 1000 wie in den neueren Computergenerationen nicht mehr zu trennen, sie sind in einem einzigen Programm verschmolzen, das von jeder Zelle seines fraktalen Körpers (vgl. Metzger, in diesem Band) in sich getragen wird: Töten.

Dieser Körper ist nicht bereit für irgendeinen Einfluß von außen, der nur eine Verunsicherung seines Befehls darstellen würde. Er ist der perfekte Jäger, aber auch der von seinem Befehl gejagte. Der volle Körper ist der betäubte, der überreizte, der sich vor weiteren Entwicklungen abschotten muß.

Camerons Terminatoren sind metaphysische Körper, aber weniger weil sie biblische oder prähistorische Szenen in sich aufnehmen (vgl. Sloterdijk, 1994), sondern weil sie die menschlichen Körper über ihre irdischen Grenzen hinaustreiben wollen – Körper für eine Welt nach der großen Umwelt- oder Kriegskatastrophe oder gleich für ein Leben im All entwerfen. Je nachdem, wie man den Untergang 'des/der Menschen' bewertet, verbinden sich diese neuen Computerwesen dann auch entweder mit der Erwartung eines Paradieses (vgl. Rötzer, in diesem Band) oder wie bei Virilio mit endzeitlichen Vorstellungen von der Auslöschung der Menschen.

Judgement Day, der Tag des Gerichts, rechnet dann auch mit dem Computerkörper und denen, die den Menschen diese Computerkörper verpassen, ab. Im Todeskampf verliert T 1000 die Masken seiner Opfer. Er stirbt im Tempel des gerade zu Ende gehenden mechanistischen Zeitalters, in einem Stahlwerk, in einem – wie es sich für einen vom rechten Weg Abgekommenen gehört – See aus Feuer (vgl. Offenbarung, 20, 10). Die Bilanz des Computermenschen: lauter Leichen. Er schlüpft zwar wie der Cyberspace-Benutzer in Masken, aber nicht um in ihrem Schutz karnevalistische Freiheit zu genießen (vgl. Rötzer, in diesem Band), sondern um die Träger dieser Masken zu töten. Er zieht sich das fast schon historische Gewand des menschlichen Körpers über, um es zu vernichten und verfährt dabei wie die traditionelle 'Kritik', die sich durch den behandelten Gegenstand nicht mehr beleben, nicht mehr verwandeln lassen kann. Die faszinierend befreiende Kunst, alles verfügbar zu machen, alles zu digitalisieren und somit alles mit allem zu kombinieren, wird an diesem Punkt selbst fragwürdig. Sie scheint nur dazu zu dienen, den historischen Anderen zu töten, das Andere in der Geschichte auszulöschen, indem man es für eigene Masken im Kampf ums Überleben verwendet.

Solche Körpererfahrungen gleichen denen beim Cybersex, in dem unter einem »Kostüm« (Lasko-Harvill, 1993, S. 308 ff.) der Körper des 'Anderen' den eigenen Wünschen unterworfen und die fremden, irritierenden, aber auch belebenden Erfahrungen der Berührung

durch den selbstgesteuerten Datenanzug ausgelöscht werden. Cybersex inszeniert die Erotik der Macht, nicht die der Lust. Der Liebende ist der, der wartet: auf die Begegnung, auf den Brief, den Anruf des Anderen (vgl. Barthes, 1988). Diese Situation der Ohnmacht – seit ewigen Zeiten ist es das Vorrecht der Mächtigen, jemanden warten zu lassen – wird im Cyberspace beseitigt. Man holt sich den gewünschten Partner schnell und – beinahe – reibungslos. Entweder aus einem Katalog von Computer-Körpern oder bei angeschlossenen Usern mit ähnlichen Interessen. Liegt es da nicht nahe, auch den entfernten Geliebten über die Regulierungsmöglichkeiten am eigenen Computer nach den eigenen Vorstellungen 'einzustellen'? Besonders, wenn die perfekte Synchronisation der Bewegungen zweier Körper im Cyberspace bei großen Entfernungen noch an der Grenze der Lichtgeschwindigkeit scheitert (vgl. Rheingold, 1992). Die Haarfarbe diesmal etwas anders, der Busen oder Penis etwas größer, oder, wenn der Andere gerade nicht zu erreichen ist, nimmt man einfach die Daten vom letzten Rendezvous zweier verliebter Datenanzüge und manipuliert sie nach Bedarf.

Lust ist für den Terminator wie beim Cybersex ein Fremdwort. Man verfährt nach dem Nietzsche-Wort: »Für den modernen Menschen ist es nicht mehr wichtig, Lust oder Unlust zu empfinden, sondern angeregt zu werden« (zit. nach Virilio, 1996 a, S. 108). Dafür bleibt dem T 1000 wie dem meist männlichen Cybersex-Benutzer das Glück einer schnellen und problemlosen Auferstehung und Wiederholung: Same player shoots again ... and again ... and again ...

Aber müssen sich die Verbindungen zwischen den Menschen und ihren Techniken zwangsläufig in diese Richtung entwickeln? Die optimistische (Rötzer, in diesem Band) wie die pessimistische Einschätzung stimmen in einem Punkt überein: sie gehen davon aus, daß die Distanz zwischen den Menschen durch die neue elektronische Computerkultur, einen »elektromagnetischen Präservativ« erhöht wurde (Virilio, 1996 b, S. 74 ff.). Folgt man jedoch McLuhan, so ist diese Diagnose falsch: elektrische Medien erzeugen Nähe, nicht Distanz.

»Viele Forscher sind von elektronischen Medien irreführt worden wegen deren scheinbarer Fähigkeit, die Macht des Menschen über die Raumordnung auszuweiten. Aber elektrische Medien vergrößern die räumlichen Dimensionen nicht, sondern heben sie auf. Mittels der Elektrizität nehmen wir überall!

Kontakte von Mensch zu Mensch auf, wie im engsten Dorfbereich« (McLuhan, 1968 b, S. 278).

Die erste Fernsehgeneration begnügte sich nicht damit, die politischen und kulturellen Veränderungen Ende der 60er Jahre am Bildschirm zu verfolgen, sondern brachte sie durch den vom Fernsehen produzierten Wunsch nach Beteiligung erst wirklich ins Rollen. Das Telefongespräch steigert den Wunsch nach 'realer' physischer Präsenz und läßt ihn nicht verschwinden – sogar die Werbung der deutschen Telekom für satellitengestütztes Telefonieren mündet in die Umarmung der beiden Gesprächspartner. Genauso könnten auch die virtuellen Realitäten der elektronischen Computerkultur als Gegenbewegung gegen das beschriebene Vernichtungsszenario dazu benutzt werden, die Nähe des Anderen sogar mit weniger Angst empfinden zu lernen, als das zwischen den Menschen des distanzierenden Mediums Schrift üblich ist.

#### Anmerkungen

- (1) Nur ein paar der wichtigsten Namen sollen verdeutlichen, welche ungewöhnliche Mischung McLuhan bei der Entwicklung seiner Theorie ab Mitte der 30er bis Anfang der 60er Jahre einarbeitete: Thomas v. Aquin, Bergson, Freud, Reich, M. Mead, Pound, Joyce und den Wirtschafts- und Medienhistoriker H. A. Innis (vgl. Reuß & Höltschl, 1996).
- (2) McLuhan bezieht sich hier, mit deutlichem Hinweis auf seine eigene Schreibweise auf einen seiner bedeutenden Einflüsse, H. A. Innis (vgl. McLuhan, 1968 a).
- (3) Tatsächlich läßt sich an sehr frühen oder einfachen Schriftzeichen die Kulturgeschichte und Sozialordnung der chinesischen Agrargesellschaft ablesen. Im Lauf von Jahrtausenden wurde die Gestalt der Schriftzeichen allerdings so stark abstrahiert, daß die Wörter auch für Chinesen heute großteils eine abstrakt-symbolische und keine bildlich-assoziative Bedeutung mehr haben.
- (4) »'Die Frau', schrieb Meredith 1859, 'ist das letzte, was vom Mann zivilisiert werden muß'« (McLuhan, 1968 a, S. 288).
- (5) McLuhan zitiert hier W. Ivins (1946, S. 7).
- (6) Diesen Widerspruch stellt Frank (1986, S. 18) her: »Wenn zu vermuten ist, daß Wissenschaftlichkeit über einem Ausschluß von Individualität errichtet ist, ist freilich jene Diagnose des Prozesses abendländischer Rationalität nicht mehr einleuchtend, die in der Machtergreifung des individu-

- ellen Moments einen Ausdruck der in Wissenschaft und Technik gipfelnden europäischen Seins- und Differenzverleugnung sieht.»
- (7) »Während die Maschinenarbeit das Nervensystem aufs äußerste angreift, unterdrückt sie das vielseitige Spiel der Muskeln und konfisziert alle freie körperliche und geistige Tätigkeit« (Marx, 1986, S. 445).
  - (8) Bilwet betrachten virtuelle Körper und virtuellen Sex als »Gegenströmung« gegen den Sex solcher Technokörper: »V.(irtual) S.(ex) ist der Versuch, den Körper seiner Körperlichkeit zu berauben. Aber die Körperlichkeit muß sich gerade ausweiten« (Agentur Bilwet, 1994, S. 33).
  - (9) »Die große Entdeckung der Psychoanalyse war die Wunschproduktion, waren die Produktionen des Unbewußten. Mit Ödipus wurde diese Entwicklung schnell wieder ins Dunkel verbannt: an die Stelle des Unbewußten als Fabrik trat das antike Theater, an die Stelle der Produktionseinheiten des Unbewußten trat die Repräsentation, an die Stelle des produktiven Unbewußten trat ein solches, das sich nur mehr ausdrücken konnte (Mythos, Tragödie, Traum ... ) (Deleuze & Guattari, 1977, S. 32).
  - (10) Den Hinweis auf die Bedeutung des hier zitierten Briefes, sowie die wichtigsten Anregungen für den Abschnitt über Freud verdanke ich Klaus Theweleit.

#### Literatur

- Agentur Bilwet. (1994). Der DatenDandy. Über Medien, New Age und Technokultur. Mannheim.
- Barthes, R. (1988). Fragmente einer Sprache der Liebe. Frankfurt/ M.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1977). Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie I. Frankfurt a.M.
- Eisenstein, S. (1963). Die vierte Dimension. In: E. Hesse (Hrsg.), No – Vom Genius Japans. Ezra Pound – Ernest Fenellosa – Serge Eisenstein (S. 283-290). Zürich.
- Frank, M. (1986). Die Unhintergebarkeit von Individualität. Frankfurt/ M.
- Freud, S. (1986). Briefe an Wilhelm Fließ (1887-1904). Frankfurt/ M.
- Ivins, W. (1946). Art and Geometry: A Study in Space Intuitions. Cambridge, Mass.
- Lasko-Harvill, A. (1993). Identität und Maske in der Virtuellen Realität. In: F. Rötzer & P. Weibel (Hrsg.), Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk (S. 305-316). München.
- Marx, K. (1986). Das Kapital. Bd. 1. Berlin.
- McLuhan, M. (1951). The Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man. New York.
- Ders. (1968 a). Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters. Düsseldorf, Wien.

- Ders. (1968 b). Die magischen Kanäle. »Understanding Media«. Düsseldorf, Wien.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (1984). Das Medium ist Massage. Frankfurt/ M., Berlin, Wien.
- Münch, D. (1992). Computermodelle des Geistes. In: D. Münch (Hrsg.), Kognitionswissenschaft: Grundlagen, Probleme, Perspektiven (S. 7-53). Frankfurt/ M.
- Oberender, T. (1993). Zwischen Mensch und Maschine. Siegen.
- Reuß, J. & Höltschl, R. (Herbst 1996): *Mechanische Braut* und elektronisches Schreiben. Zur Entstehung und Gestalt von Marshall McLuhans erstem Buch. In: M. McLuhan: Die mechanische Braut. Volkskultur des industriellen Menschen, S. 233-248. Amsterdam
- Rheingold, H. (1992). Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace. Reinbek b. Hamburg.
- Sloterdijk, P. (1994). Sendboten der Gewalt. Zur Metaphysik des Action-Kinos. Am Beispiel von James Camerons »Terminator 2«. In: A. Rost (Hrsg.), Bilder der Gewalt (S.13-32). Frankfurt/ M.
- Theweleit, K. (1988). Buch der Könige. Bd. 1. Orpheus und Eurydike. Basel, Frankfurt/ M.
- Ders. (1994). Buch der Könige. Bd. 2. Recording angels' mysteries. Basel, Frankfurt/ M.
- Virilio, P. (1996 a). Die Eroberung des Körpers. Vom Übermensch zum überreizten Menschen. Frankfurt/ M.
- Ders. (1996 b). Cybersex. Von der abweichenden zur ausweichenden Sexualität. In: Lettre International, 32, S. 74-77.