

Kurze Rede über die Zukunft der Vergangenheit im Cyberspace

Was ist globale Kommunikation? Globale Kommunikation ist grundsätzlich jeder Daten- und Informationsaustausch über große Räume, der nicht durch den „face to face“-Kontakt zwischen Personen (also etwa Fernhändler, Botschafter), sondern durch Medien der Kommunikation vermittelt ist. Dazu gehörten seit ältester Zeit verschriftete Nachrichten ebenso wie (symbolische) Geschenke. Im engeren Sinne versteht man darunter die Daten- und Informationsvermittlung über Kabel bzw. die „drahtlose“ Übertragung von Worten und Bildern. Die Digitalisierung von Information brachte hier eine entscheidende Wende; denn diese ermöglichte es mit Hilfe des Einsatzes von Computern (und Computernetzen) und Satelliten, die gesamte Erde mit einem dichten Datennetz zu überziehen. Digitalisierte Information ist de facto eine erste Globalsprache geworden, wenn auch globaler Informationsaustausch bislang noch weitgehend auf den älteren Weltsprachen (wie etwa Englisch) beruht. Jedoch zeigt beispielsweise die symbolische (Zeichen-) Sprache etwa des globalen Finanzmarktes eine von Lokal- bzw. Weltsprachen unabhängige (und in diese Sprachen jeweils zurückzuübersetzende) Kommunikationsform an. Es ist eine Sprache, die so nicht von Menschen gesprochen wird, aber über das Geschick von Menschen Einfluß gewonnen hat.

Was ist Cyberspace? Genau genommen weiß es niemand so richtig, weil es als „Ding“ selbst eine Metapher für sehr reale digitale Transaktionen ist. Es ist eine „Oberfläche“ für einen elektronischen Vorgang der Daten- bzw. Informationsverarbeitung.¹

Das „Cyberland“ ist mit anderen Worten ein Raum der Vergegenständlichung/Visualisierung entkörperlichter, deterritorialisierter und meistens flüchtiger Kommunikationsbeziehungen zwischen Menschen und zwischen Menschen und Maschinen – eine Vergegenständlichung, die als Raum gedacht wird mit einer eigenen Geographie von massiven Datenbanken, Kommunikationsflüssen, verdichteten Informations-Metropolen und globalen Dörfern. Dieser Raum wird von eigenartigen Bewohnern belebt, zu denen die großen Banken ebenso gehören wie Greenpeace, und zu denen auch Sie gehören können, ob

Sie nun mit Haut und Haar von ihrem *cursor* aufgefressen werden, oder ob Sie nur hin und wieder diesen *cursor* benutzen, um ab und an ein Äpfelchen aus dem Garten der Information zu pflücken.

Diese hoch-metaphorische Beschreibung macht die notwendige Arbeit der Übersetzung ersichtlich, die in das Nachdenken über diese digitale Transaktion eingeht. Da ist zunächst einmal die elektronische Sache selbst. Sie wird in eine „Oberfläche“ übersetzt, sei es der Monitor eines Computers oder ein 3-D-Helm, an dem die deutsche Werbung einen gewissen Gefallen gefunden hat (was zur Folge hat, daß eine gewisse Kopfllosigkeit unter den Käufern offensichtlich wird). Dann gibt es die Vorgänge, die sich auf dieser Oberfläche abspielen – etwa die E-mail, die man verschickt, oder auch den Datenfluß der Warenbörsen. Diese Vorgänge bilden eine virtuelle Realität. Wie sie dann diesen virtuellen Raum in der physischen Welt zur Sprache bringen, das ist eine dritte Sache. Ich will versuchen, mich von dieser dritten Übersetzung – also von der Art, wie eine publizistische (lokale) Öffentlichkeit über das Cyberland spricht – zur zweiten Übersetzung, nämlich dem, was auf der Oberfläche geschieht, vorzutasten.

* * *

Meines Erachtens hat beides – globale Kommunikation und Virtualität – ganz unmittelbar mit Fragen der Erinnerung und Fragen der Identität zu tun. Das ist nur deshalb so schwer zu verstehen, weil das Cyberland in den konventionellen Medien des 20. Jhs., also Printmedien, Film und Fernsehen, zum großen Popanz, zum Gespenst des 21. Jhs. geworden ist. Es ist eine Geisterwelt, von der sehr viele Leute fürchten und einige wenige Leute wünschen, daß sie die Realität – also die lokale Wahrnehmungswelt, so wie wir sie kennen – auffressen wird. Ich habe dazu ehrlich gesagt keine feste Meinung, außer vielleicht, daß ich dank meiner katholischen Erziehung sehr früh gelernt habe, daß man lernen muß und kann, mit diesen heimlich-unheimlichen Räumen und Wesen zwischen Himmel und Erde umzugehen. Das hat manch andere dazu bewegt, eine Art Theologie des Cyberlandes zu schaffen. Die Theologie in Ehren, aber die Cyberwelt findet in Zeichen und Symbolen statt – und als solche ist sie zugänglich für eine historische Anthropologie.

In der Übersetzung dieser Zeichen und Symbole hat die Vergangenheit eine Zukunft. Das sollte auch für diejenigen erkennbar sein, die sich weder im Cyberland bewegen noch in ihm kiebützen; denn

um diese Oberfläche zu beschreiben, werden allenthalben vergangene Erfahrungswelten bemüht. Das Cyberland mag noch so radikal anders sein, es verstrickt sich immer wieder und verstrickt sich notwendigerweise in die Sprache, die wir sprechen, und in die Symbole, die wir kennen. Das bringt die überzeugten Cyberländer zwar hin und wieder zur Weißglut, aber selbst das radikalste Neue – die Umwertung aller Werte, die Virtualisierung aller physischen Welt – tritt zunächst einmal in Sprache und Symbolen auf, die wir aus der physischen Welt kennen. Auch der Cyberspace ist zumindest bislang nicht aus der Kontinuität „der Sprache“ entlassen – und wenn das einmal vollkommen geschehen sein sollte, dann werden wir auch nicht mehr in der bisherigen Weise redend (bzw. bildlich) miteinander kommunizieren. Solange das aber nicht oder nur ansatzweise der Fall ist, hat das Cyberland eine Geschichte (nämlich diejenige der Sprache, in der das Cyberland dargestellt wird) und macht Geschichte (nämlich diejenige, die entsteht, wenn in diesem Raum Menschen und Maschinen bzw. Menschen und Menschen zusammenkommen).

Über die Vergangenheit dieses Gespenstes der Zukunft möchte ich als erstes reden, wobei ich mich an der öffentlichen Publizistik der letzten Monate orientiere, obwohl dem ein sehr viel längerer Beobachtungszeitraum zugrunde liegt. Ausgangspunkt meiner kurzen Betrachtung war das Erstaunen darüber, was die Publizistik im Unterschied zu dem heredete, was mir Freunde und Studenten über ihre Abenteuer im Internet erzählten. Da ich nun einmal Historiker bin, habe ich das Cyberland zunächst einmal Cyberspace sein lassen und war fasziniert von dem Umstand, daß die öffentliche Debatte über den Cyberspace das kulturelle Repertorium des 20. Jhs. wiederholte und in manchem das ausdrückte, was vergessen und vergraben war. Die öffentliche Debatte über die Zukunft trägt die Masken der Vergangenheit – in manchem die Masken einer Vergangenheit, welche die Zeithistoriker nicht einmal dem 20. Jh., sondern einer Vormoderne zurechnen.

Etwas schematisch möchte ich diese Masken in zwei große Gruppen, sozusagen zwei Diskurslager, unterteilen, wobei es in beiden Gruppen zu ganz gegensätzlichen Wertungen darüber kommt, wie man das jeweilige Diskursthema einzuschätzen habe. Kurz gesagt, der eine Komplex von Vorstellungen geht davon aus, daß das Cyberland eine Art Maschine oder Apparat sei, welche Identitäten liefert. Das Cyberland wird zur Entfremdungsmaschine. Der andere Diskurs sieht dieselbe Sache als einen Raum der Freiheit und des Austausches –

also als einen Raum der Selbstverwirklichung. Sie sehen, daß es in der Tat nicht viel Neues unter der Sonne gibt.

* * *

Die Vorstellung vom Cyberland als Maschine kann durchaus „positiv“ besetzt sein – also der Apparat als eine Art Phantasiemaschine. Der Cyberapparat wird so zu einer großen elektronischen Spielwiese, zu einer überdimensionierten, globalen Video-Boutique oder einem globalen Shopping Center – unter anderem auch für Identitäten. Dieser Cyberapparat wird der Unterhaltungsindustrie zugeordnet, in vielem ähnlich der älteren Filmindustrie – womit uns in der öffentlichen Diskussion die inzwischen hundert Jahre alte Debatte einholt, ob denn Unterhaltung Kunst und ob Kunst Geschichte sein könne. Ob das Ganze nicht dem sonnambulen Vergessen von Bindungen und Verbindungen, einem hedonistischen Lotterleben, wie es einst Ladenmädchen zugeschrieben worden ist, den Weg bereite? Von Griffith bis Spielberg war die Antwort darauf, daß Film Kunst sei und Geschichte darstelle. Von McLuhan bis Norbert Bolz wird nun dasselbe für die virtuelle Realität des Cyberspace behauptet. Und selbst der saueröpfischste Historiker wird sich fragen müssen, ob der Film im 20. Jh. nicht mehr Vergangenheit in die Öffentlichkeit transportiert hat als die gesammelten Monographien der Historiker – weshalb es durchaus naheliegt, der virtuellen Realität ganz ähnliche Fähigkeiten zuzuschreiben. Denn „Geschichte“ als Erlebnisraum findet zunächst einmal nicht im Museum, sondern im Kino statt – und diese Erlebniswelt wird nun auch dem Cyberspace zugeordnet. Die Technik hinkt da zwar noch etwas hinter der Realität her, aber sowohl Disneyland als auch das Haus der Geschichte in Bonn zeigen zumindest die bestehenden Optionen auf und verweisen wenigstens im Ansatz auf das Potential einer spielerischen, über Apparate vermittelten Auseinandersetzung mit Lebenswelten bzw. mit der Geschichte. Man könnte sich dabei durchaus vorstellen, daß nicht mehr der „Apparat“ und seine Drahtzieher die Lebenswelt (bzw. die Geschichte) den Besuchern mit Hilfe von *multiple choice*-Optionen („Wollen Sie herausfinden, was die CDU, SPD, SED zum Mauerbau gesagt haben, dann bedienen Sie die entsprechende Taste“) zur Auswahl präsentiert, sondern daß die Besucher selbst interaktiv das bestimmen, was Geschichte sein soll, indem sie sich selbst, etwa mit Hilfe von Hypertexten, in die Geschichte hineinschreiben. Schlimmstenfalls passiert das, was wir in jedem Museum beobachten

können. Man stelle sich vor, niemand interessiere sich mehr für Walter Ulbricht oder Konrad Adenauer, weshalb der eine oder andere (oder beide) in einer Rumpelkammer des maschinellen Gedächtnisses abgelegt werden. Verlorengegangen sind sie dadurch nicht. Sie sind nur nicht mehr „präsent“, weil sich niemand mehr für sie interessiert. Das ist eine Form des kollektiven Vergessens.

So kann jene Vorstellung entstehen, daß der Cyberspace eine Art Apparat ist, der Identitäten wie Äpfel feilhält – und manch einer denkt eben beim Pflücken dieser Äpfelchen an den Verlust des Paradieses, während andere an die mannigfaltigen Vergnügen nach der Vertreibung aus dem Paradies denken mögen. Siegfried Kracauer hat sicherlich zu den letzteren gehört.

Kracauer war aber eine Ausnahme; denn die vorherrschende Vorstellung ist doch eher eine negative Apparat-Theorie, die man mit Sicherheit wiedererkennen kann. Dieses Cyberland ist etwas Großes, überwältigend Starkes und Unheimliches, das den Menschen seine Vorstellungen aufprägt. „Es“ erfüllt Wünsche, aber bestraft auch Abweichungen – man kann sich so viele Fahrzeugtypen der Bundesrepublik bestellen, wie man will, aber wenn man Adenauer nicht wählt, kommt man auf eine schwarze Liste, und wenn man das wiederholt nicht tut, kommt man in ein Erziehungslager. Kurzum, „es“ ist eine Gewaltmaschine, die jenseits der Person über die Person und deren Erfahrungen und Erinnerungen waltet. Die Vorstellung von einer derart alles beherrschenden Übermaschine finden wir etwa in der Science Fiction der zwanziger Jahre (*Metropolis* von Fritz Lang), die interessanterweise auch in der amerikanischen Science Fiction des Kalten Krieges (Philip Dick) ein Echo findet. Diese Vorstellung erinnert auch an Faßbinders Fernsehfilm *Mensch am Draht*. Wir denken, wir täten etwas aus eigenen Stücken, dabei sind wir „ferngesteuert“. Wir können diese Gewaltmaschine im Arbeitsstaat von Ernst Jünger wirken sehen oder in der Philosophie über die Technik als Gestell bei Heidegger erkennen, wobei m. E. der Unterschied zwischen E-Kultur und U-Kultur gar nicht so groß ist. Wenn es den Cyberspace als die Welt und ihre Menschen prägendes Gestell gäbe, dann wäre in der Tat alle Freiheit verwirkt. Wir wären die Sklaven des großen „Es“, des „big brother“, des „totalen Staates“.

Ob wir das jemals werden, ist eine spekulative Frage. Jedenfalls können wir soviel sagen, daß diese Vorstellung tatsächlich einen Diskurs des vergehenden 20. Jhs. aufnimmt. Er ist eine Anverwandlung der sehr realen Zerstörung der gesellschaftlichen Phantasie – des so-

zialen Horizontes der Erfahrung, den Alexander Kluge zum Ausgangspunkt von Öffentlichkeit erklärt – im Europa des 20. Jhs. Wenn man die Zukunft im Informationszeitalter auf diese Weise sieht, erkennt man zunächst einmal das Spiegelbild einer Vergangenheit, die auch in der Debatte über das Cyberland nicht vergeht. Die Zukunft ist das Geisterreich der Vergangenheit. Die Debatte über den Cyberspace transportiert Furcht und Schrecken der deutschen Vergangenheit mit sich, ohne daß auch nur ein Wort über diese Vergangenheit fallen mußte.

Vielleicht wird dies einsichtiger, wenn ich ein Beispiel aus der Fremde bringe, das einige kennen werden. Sagen wir einfach, jemand hätte über Madonnas Video-Clip *Express Yourself* gelesen, damit er nicht in die Verlegenheit kommt, zugeben zu müssen, er hätte nichts Besseres zu tun gehabt, als sich doch tatsächlich MTV anzuschauen. Wie er dann als gebildeter Mensch sicherlich weiß, ist dieser Clip ein Zitat auf Metropolis, d.h. der Clip nimmt die Bilder von Fritz Langs *Metropolis* zur Vorlage – eine Plünderung deutschen Kulturgutes durch die amerikanische Unterhaltungsindustrie, wenn man so will: Die Coca-Colonisierung der Weimarer Republik durch das Flittchen Madonna. (Wie wenig Fritz Lang zum Kulturgut gerechnet wird, sieht man daran, daß diese Proteste ausblieben, während etwa die Verstellung, daß Madonna Evita Peron spielen würde, zum Anlaß wütender Proteste in Argentinien wurde.) Was allerdings in *Express Yourself* dargestellt wird, hat dann aber gnnz und gar mit amerikanischen Teufeln zu tun. Es ist also eine amerikanische Anverwandlung des Weimarer Sujets. Der Clip zeigt die ekstatische Vermählung einer dekadenten Oberwelt (Madonna) mit einer muskulösen, männlichen Unterwelt (ein Latino-Macho), wobei eine schwarze Katze durch den Raum wandert als Erinnerung an die verlorene Freiheit. Das ist ohne Zweifel ein Stück amerikanischer Proletkultur. Die Frau (Madonna) ist nicht das durch starke Arbeiter zu erlösende Opfer der Maschine wie bei Fritz Lang, sondern sie ist die amerikanische Traum-Maschine, die erlöst werden will, indem sie sich von ihren Arbeitssklaven nehmen läßt. Eine Gewaltphantasie besonderer Art, aber eben eine Vision der Welt, die von Apparaten beherrscht und ins Amerikanische übersetzt wird. Das „es“ wird nicht verschlagen, sondern vereinnahmt.

* * *

Der amerikanische Vizepräsident Al Gore und zumal seine Frau, Tipper Gore, möchten das alles ganz anders sehen. Sie stellen sich

Cyberland als eine endlos expandierende Matrix mit unendlich vielen, sich bewegenden elektronischen Subjekten vor. Was zählt, ist nicht die Matrix (sie ist ein Gemeingut, wie die Luft und das Wasser), sondern das sich immer neu bildende Verhältnis der elektronischen Subjekte zueinander. Die elektronischen Flitzer, der *cursor*, das sind die Bewohner dieses Cyberlands, denen es anheimgestellt ist, wie sie dieses Land bewohnbar machen und bewohnen wollen. Dabei öffnet die virtuelle Welt noch mehr als der alte Westen oder der kalte Weltraum schier unendliche Möglichkeiten der Identität. Sie ist die wahrhaftige Multioptionengesellschaft. Wenn jemand unbedingt eine Katze sein will, bitte schön. Er wird sicherlich Artgenossen finden nebst einem Verein für Katzenfreunde.

Wenn jemand als Deutscher auftreten will, dann erzähle er seinen Mitbewohnern, was das heißt. Nicht woher er kommt, sondern was er darstellt, zählt. Wahrscheinlich findet er Ansprechpartner für diese Identität und kann so beginnen, ein Neues Deutschland im Cyberspace zu begründen. Die Neo-Nazis versuchen das ja mit nicht geringem Erfolg – wobei diese „Deutschen“ als rechtsradikale Wahlverwandte in der ganzen Welt geerdet sind. Manche Vorurteile lassen sich überwinden, andere finden ihre Liebhaber im Cyberland. Sauerkraut ist, wie ein Leserbrief in der FAZ vor kurzem zu berichten wußte, ein globales Gericht, für das wir uns nicht zu schämen brauchen.

Natürlich denken AI und Tipper Gore weder an Katzen noch an Deutsche, sondern an die amerikanischen BürgerInnen der elektronischen Republik, die sich im Cyberspace frei austauschen und in dieser, durch die geschickte Nutzung der Technik neu gewonnenen Freiheit des Tausches sich selbst bestimmen und sich als Persönlichkeiten/Individuen bestätigen. Sie haben keine Identität, sondern schaffen sie sich – und mit dieser Identität auch eine präzente Vergangenheit. Diese elektronischen Subjekte sind nicht mehr die regenbogenfarbigen, aber geschichtslosen Funktions-Individuen von Star-Trek, sondern Leute, die ihre Geschichte als Geschichten in die elektronische Republik einbringen. Es sind aufrechte BürgerInnen, die sich, wie Tipper Gore, gegen den Schmutz und Schund der Unterhaltungsindustrie auflehnen und dabei vor Sanktionen nicht zurückschrecken, wie dies Bill Clinton selbst vormachte, als er vor kurzem mit einem Laserstift die Zensur im Internet einführte (oder das jedenfalls versuchte). Jedenfalls sind die virtuellen Bürger selbst der Apparat, ob man sich nun die Athener Agora oder die amerikanische Gemeindeverfassung als Vorbild und Legitimation für die Gründung der Cyber-Republik heranzieht.

Nun mögen gelinde Zweifel angebracht sein, ob dies denn so sei bzw. sein könne oder ob sich hier nicht eher eine grandiose, kompensatorische Phantasie ausläßt. Auch das können wir so ohne weiteres nicht wissen. Jedenfalls ist dieses *imaginaire* vom Cyberland auch eine Maske der Vergangenheit. Es ist der Traum von einer Welt, die bei aller Demokratisierung so nicht geworden ist. Diese Welt ist vielleicht einmal so gewesen.– also ein Subjekt der Vergangenheit und ein Sujet für Historiker, die herausfinden wollen, ob es denn wirklich einmal so gewesen ist.

Auch in diesem Falle wird die Potenz der imaginierten Vergangenheit verständlich, wenn wir sie transatlantisch verspiegeln. Die deutsche Diskussion über diese amerikanische Phantasie tut nämlich wesentlich mehr, als diese Phantasie bloß zu decouvrieren. Sie hat sich vielmehr eine Inversion, ein Spiegelbild dieser amerikanischen Vision ausgedacht. Wo Al Gore einen Raum der Freiheit zur Entfaltung des Subjekts zu entdecken glaubt, sieht diese deutsche Diskussion einen Raum der Entwurzelung, der von – allerlei magischen Bräuchen verschriebenen – Nomaden bewohnt wird, die geschichtslos und zeitlos durch eine leblose Wüste ziehen, nur um plötzlich in die Welt der Seßhaften einzubrechen und ihre Kulturgüter zu plündern. (Die deutsche Debatte über die amerikanische Postmoderne nimmt gerade dieses Thema auf.) Die Diskussion der Urahnen dieser Nomaden ist ganz typisch. Das inzwischen weitgehend ausgestorbene Geschlecht der Hacker findet hierzulande überhaupt keine Sympathie. Daß da jemand auf die Idee kam, sich eine Bank von innen anzuschauen, indem er im Datenfluß der Bank herumschwimmt, gilt als höchst anrühig – und nicht nur deshalb, weil auf diese Weise auch Eigentum auf wundersame Weise geschaffen und vermehrt werden kann, sondern weil durch den vandalischen Akt des „Betretens“ der *terra firma* der Banken die Festen der demokratischen Grundordnung selbst bedroht werden. Nicht wie in den USA die Frage des Eigentums, sondern die Frage der Stabilität einer institutionellen Ordnung steht im Mittelpunkt der deutschen Debatte, wenn es um den Cyberspace geht.

Die virtuelle Welt erscheint als eine Welt der Dispersion und der Auflösung, die keine Ordnung hat und der deshalb Ordnung aufgezungen werden muß. „Der ordentliche Verkehrsfluß auf der Info-Autobahn muß zur Erhaltung der Effizienz hundertprozentig gewährleistet werden“, so könnte man diese Diskussion paraphrasieren. Kein Raum für Zufall und Spekulationen und schon gar nicht fürs Flanieren im Datenstrom, sonst gibt es eine Massenkarambolage. Amerika ist ein schreckliches Vorbild.

Das Los Angeles des Cyberfilmes *Blade Runner* muß entweder saniert oder segregiert und an das Ende der Welt abgeschoben werden. Die Gewalt in *Blade Runner* (der Film endet in der Hollywood-Fassung – im Unterschied zum *director's cut* – bekannterweise mit einem Happy End, indem der Blade Runner (der durch Final-Aktionen die Welt von den tückischen, artifiziellen Replikaten befreien sollte) mit (s)einer schönen Replikantin, die er von Rechts wegen hätte umbringen sollen, nach Oregon entschwebt und sich einen Teufel darum schert, was ihm seine Dienststelle befiehlt) – diese physische Gewalt gegen Maschinen steht der Gewalt der diskursiven Aussonderung (von Los Angeles als einem Un-Ort) in nichts nach.

Wie die Debatte über *Blade Runner* ist die publizistische Cyberspace-Debatte durch eine merkwürdige Flucht gekennzeichnet. Denn natürlich ist *Blade Runner* Science Fiction. Aber diese Zukunftsmusik beschäftigt sich nur sehr bedingt mit dem, was im Werden ist, um umso nachdrücklicher die Alpträume dessen zu beschwören, was schon lange ist und das 20. Jh. kennzeichnet – mit der Aussonderung und Vernichtung des Fremden und Unmenschlichen.

Wie nun aber der Kassenerfolg von *Blade Runner* in Deutschland zeigt, geht von dieser Welt der Cyber-Nomaden eine nicht unerhebliche Faszination aus. Aber es ist nicht die Faszination, die sagt, daß man nach einer schrecklichen Geschichte von Mord und Totschlag mit der ganz anderen (und sei es eine Replikantin, eine ehemalige Todfeindin) zusammenleben und in das reale Oregon ziehen könne. Es ist auch nicht die nachgerade rührend dargestellte Sehnsucht der Replikantin nach Menschwerdung, die filmisch gezeigt wird, indem die artifizielle, im Laboratorium montierte Person sich eine Familiengeschichte und damit eine Erinnerung (in Form von Familienfotos) zulegt und sich damit vor der Vernichtung zu retten versucht. Das alles hätte ja durchaus in Deutschland seine Anklänge und einen Widerhall finden können, da diese Geschichte so fremd nun nicht ist. Aber die Geschichte der Replikantin hat keine Aufmerksamkeit gefunden. Was fasziniert hat, wenn man den deutschen Rezensionen des Filmes Glauben schenken darf, war das abgründig verfaulte (man möchte sagen: „schwarze“) Los Angeles. Denn das wohlige Erschauern vor so viel Zerfall diente letztendlich der Selbstversicherung der eigenen Verwurzelung. So etwas kann uns nicht (mehr) passieren! Der Cyberspace ist in der deutschen Diskussion zum Orient des beginnenden 21. Jhs. geworden – und man kann genau sehen, wen oder was dieser Cyberspace mit seinen artifiziellen Bewohnern ersetzt.

Die Schlußfolgerung, die ich daraus ziehen möchte, ist zunächst einmal, daß sich die Sprache und die symbolische Welt sehr viel zögerlicher und langsamer ändern als das Bewußtsein. Was aus dem Bewußtsein getilgt worden bzw. im Bewußtsein überwunden ist, ist in der Art einer gespaltenen Realität in der Sprach- und Symbolkultur durchaus noch vorhanden. Die Ermordung von Unmenschlichen ist sorgsam in die Geschichte gebannt und wird mit Monumenten erinnert. Aber die Sache selbst ist doch immer noch präsent. Replikanten, welche die Welt verunsichern, müssen umgelegt werden, ohne daß man sofort an die symbolische Vergegenwärtigung der Vergangenheit denken würde.

* * *

In der Diskussion über den Cyberspace jedenfalls erkennen wir etwas von jenem „collective unconscious“, jener kollektiven Identität, die wir nicht wählen, sondern die uns zunächst einmal mitgegeben ist. Der Apfel also, der so viel Glück und Sex versprach, ist vielleicht doch giftiger als wir denken.

Nun könnte man denken, daß man durch die Arbeit am Unbewußten, die solche virtuellen Räume wie der Cyberspace ja nahelegt und wie sie in Science Fiction in unserer Sprache dargestellt wird, sozusagen in eine andere, vielleicht tiefere Schicht der Identitätsbildung vorstoßen könnte, um uns gewissermaßen mit der Dynamik des Cyberspace aus dieser Verfangenheit in der Geschichte zu retten. Das legt zumindest der von Aristoteles geprägte Begriff der „energeia“ nahe. Mir scheint die Wiederaufnahme dieses Begriffes als der dynamischen, über die Vergangenheit hinausweisenden Anverwandlung der Vergangenheit im Gespräch durchaus sinnvoll und angebracht – jedenfalls sinnvoller, als die Vergangenheit in totemischen Monumenten zu bannen. So vermag dies zunächst klingen mag, ich denke in der Tat, daß das Nachdenken über den Cyberspace, so wie wir dieses Nachdenken in der öffentlichen Diskussion vorfinden, helfen kann, uns die kollektiven Gespenster der deutschen Vergangenheit zu vergegenwärtigen und damit in eine Schicht der sprachlichen und bildlichen Erinnerung vorzudringen, die bislang von der Geschichtsschreibung noch kaum berührt worden ist. Es sind jene kulturellen und symbolischen Formen der Erinnerung, die wir ungefiltert aus der deutschen Vergangenheit mitschleppen – eben wenn wir zum Beispiel den Kampf der Weltbewohner gegen welt- und ortlose, artifizielle Geschöpfe ohne jede

kritische Wahrnehmung, ohne auch den kleinsten Gewissensbiß, in uns vereinnahmen.

Aber statt darüber zu berichten, möchte ich lieber eine kleine Geschichte erzählen, wie sie das Leben schreibt. In der letzten Sitzung meines Hannah-Arendt-Kolloquiums an der Universität Leipzig² habe ich das Kapitel über das Handeln in ihrer *Vita Activa* gelesen, nachdem ich den Kurs mit ihrer Rede über Lessing begonnen hatte. Arendt streicht in diesem Kapitel das Performative der athenischen Demokratie heraus, in der viel Wind gemacht wird, um Außerordentliches zu tun. Dieser Wind ist das Sprechen und Handeln, das keinem Nutzen verpflichtet ist. Es ist reine Aktualität und so nur zu vergleichen mit der Virtuosität des Tanzens und des Theaterspiels. Sie fährt fort: „In diesem von der modernen Gesellschaft ursprünglich so tief verachteten Virtuosität, in den ‘brotlosen’ Künsten des Flötenspiels oder des Tanzes oder des Theaterspielens, hatte antikes Denken einmal die Beispiele und Illustrationen gefunden, an denen es sich die höchsten und größten Möglichkeiten des Menschen vergegenwärtigte.“ Nun wird man mit Verlaub sagen dürfen, daß das eine einigermaßen extravagante Anschauung von der athenischen Demokratie ist. Aber meine Studenten hat weniger die Fiktion dieser athenischen Demokratie gestört. Vielmehr war ihnen völlig unverständlich, wie aus soviel performativem Nichts wie dem öffentlichen Gespräch überhaupt etwas entstehen könne. Sie haben es eher mit Platon gehalten, der angesichts der athenischen „Schwatzbude“ eine Erziehungsdiktatur forderte, was mich wiederum an Horst Bredekamp und seinen FAZ-Artikel „Der Cyberspace als Geisterreich“ erinnert, der auch meint, was man angesichts der virtuellen Geister des Cyberlandes brauche, sei eine neue Bildpädagogik, welche die Überwältigung der Sinne aufhebe.

In Erinnerung an die Erfahrungen dieses Jahrhunderts, das ja gerade in Deutschland ein langer Aufstand gegen die Zerstreungen der Menschen durch Bilder und der mit ihr einhergehenden urbanen Mobilität war, könnte es vielleicht doch an der Zeit sein, sich an Hannah Arendts extravagante Anschauung von der Demokratie zu erinnern. Dies aber heißt heute, sich in das virtuelle Gespräch einzumischen, statt sich als Gesetzgeber über und gegen es zu setzen und zu glauben, daß auf diese Weise die Vergangenheit gebannt werden könne. Die Aufnahme der Arendtschen Überlegung in zeitgemäßer Form hätte nicht zuletzt den Vorteil, daß dies eine sehr deutsche Erinnerung wäre, die in der realen Geschichte Deutschlands keinen Platz fand und aus

ihr vertrieben wurde.

AI und Tipper Gore mit ihrer virtuellen Demokratie können mit ihr auch nicht viel anfangen. Umso mehr aber all diejenigen, die im Cyberspace herumspazieren; denn wie William Gibson in seiner berühmten Kurzgeschichte „The Gernsback Continuum“ schilderte, ist der Cyberspace zunächst einmal nichts anderes als der Traum all jener Geschichten, die nicht stattgefunden haben. Er ist der Raum der Möglichkeiten all derjenigen Geschichten, die so nicht waren, und damit reliefartig hervorheben, was gewesen ist. Denn diese Realien der Welt verschwinden ja nicht, sondern sie werden mit den Möglichkeiten einer vergangenen oder vergehenden Welt konfrontiert. So läßt sich das eine (die *res gestae*) aufheben und das andere (die Möglichkeiten) weiterschreiben. Nur wenn wir die deutsche Geschichte als Erinnerung ohne jede Zukunft völlig abschreiben wollen, ist diese „energisches“ Erinnerung ohne Belang.

Fragen wir uns nach der Zukunft der Vergangenheit in der Multioptionengesellschaft danach, ob wir denn in Zukunft die Vergangenheit wählen können, so wäre vielleicht die Antwort zu erwarten, daß soviel Beliebigkeit die Vergangenheit vernichtet und jegliche Geschichte unmöglich macht. Ich habe eine andere Antwort. Die fremde Identität, die man im Internet anwählen kann (wenn man es denn tun will), kann man sich auch vorstellen als die Geschichte, die so nicht stattgefunden hat, aber als Möglichkeit angelegt war und die das heutige Subjekt als performativen Möglichkeitsraum erneut schaffen und damit auch vom Vergessen retten kann. Diese Geschichte wird einen zum Fremden in einem Land machen, das mit den Realien der Vergangenheit auch ihre Hoffnungen und Möglichkeiten aussperrt. Aber wie gesagt, das ist ja alles bloß Theater und Flötenspiel.

- 1 „Cyberspace is a complete spatialized visualization of all information in global information processing systems, along pathways provided by present and future communications networks, enabling full copresence and interaction of multiple users, allowing input and output from and to the full human sensorium, permitting simulations of real and virtual realities, remote datacollection and control through telepresence, and total integration and intercommunication with a full range of intelligent products and environments in real space.“ (M. Novak, *Liquid Architecture in Cyberspace*, in: M. Benedikt (Hrsg.), *Cyberspace. First Steps*, Cambridge (Mass.)/London 1992, S. 225).
- 2 Der Autor war im Wintersemester 1995/96 als Leibniz-Professor am Zentrum für Höhere Studien der Leipziger Universität tätig. (Anm. der Red.)