

Vom digitalen Himmel über mir

Das schöne Leben kommt aus dem Cyberspace

Im Gegensatz zum Tier sagen dem modernen Menschen keine Instinkte, was er tun muß. Und im Gegensatz zum Menschen von gestern sagen ihm keine Traditionen, was er tun soll. Hineingeworfen in Existenz und Welt bläst ihm der Wind der Freiheit ins Gesicht. Nach der Zersetzung herkömmlicher Strukturen der Sinnstiftung verbleiben zwei Optionen: konformistisches Konsumieren, so fröhlich es halt geht, oder Verlagerung der Identitäts- und Sinnarbeit in das Ich.

Doch was ist das Ich? Was will es? Das schöne Leben, natürlich, das wollen alle, doch was ist schön für das Subjekt? Ist es das schöne Leben in der Tonne oder das schöne Leben mit Longdrinks satt auf einer Yacht im Mittelmeer?

Was darf man wünschen? Was erträumen? Es hilft nichts: Man muß sich selbst erfinden, muß bestimmen, was schön und wichtig für das eigene Leben ist. Bloß, wie erfindet man sich? Wie befreit man sich von Wünschen, die nicht die eigenen sind? Wie lebt man sich in den Strukturen einer gegebenen Welt? Eine postmoderne Antwort auf diese Fragen bietet Michel Foucaults Konzept der Ästhetik der Existenz.

Foucault geht es nicht nur um Befreiung. Er untersucht auch die Praxis der Freiheit, denn dem bloß Befreiten erhellt sich das Schöne nicht. Das bloß befreite, doch atomisierte und dekonstruierte Individuum kennt keine Wahl. Es orientiert sich an medial vermittelten, das eigene Leben substituierenden Identifikationsangeboten und Lebensmodellen. Es läuft mit der Masse, doch merkt es nicht. Wer kein eigenes Leben hat, der klammert sich an die medialen Erscheinungen, an die medialen Bilder und Geschichten, die nicht die eigenen sind. Sie geben nur vor, eigenes und wirkliches Leben zu repräsentieren. Wer keine Macht über sich selber hat, in den finden äußere Bilder und Mächte Eintritt, in dem nisten sie sich ein, um sich die unerfüllten Sehnsüchte und Bedürfnisse zunutze zu machen. Sie versprechen deren Erfüllung durch spezifische Identifikationsangebote präsentierende Produkte, die das Subjekt nun eilt, im nächsten Kaufhaus zu erwerben: die ›Kommerzielle Ideologie‹ als moderne Religion mit dem Warenhaus als Kirche, der Werbung als Evangelium, den Bildern der Massenmedien als Wahrheit und der Erlösung durch den Warenkauf. Was von dem befreiten Individuum bleibt, welches sich nicht zur Praxis der Freiheit durchringt, ist eine fragmentarische Existenz, in der divergenteste Impulse aufeinanderprallen und wieder auseinanderstieben, ohne ein Ganzes zu ergeben. Die Kultur des Ich als Markt, doch ohne Selbst, denn wer nicht selbst entscheidet, für den entscheiden die Medien.

Die Praxis der Freiheit dagegen setzt laut Foucault die Kenntnis gesellschaftlicher Herrschaftsstrukturen voraus. Es gilt zumindest in Grundzügen zu begreifen, wie die Strukturen der Macht ineinandergreifen und auf den einzelnen wirken, um Spielräume der Freiheit identifizieren und behaupten zu können. Erst in diesen Freiräumen kann sich der Prozeß des experimentellen Denkens und Fühlens, des spielerischen Hantierens mit alternativen Lebensentwürfen, des Ausprobierens und Verwerfens von Lebensmöglichkeiten entfalten, in dessen Verlauf sich das Subjekt zunehmend sich selbst aneignet und selbstmächtig wird. Noch weiß man nicht, was das Leben ist noch wie man es leben soll, doch man versucht es, auf daß sich das Schöne, das individuell Bejahenswerte, das man in seinem Leben verwirklichen und für das man einstehen möchte, von Versuch zu Versuch erhellt.

Die in den letzten Jahrzehnten beobachtete Pluralisierung der Lebensstile und Identifikationsangebote erweiterte den Raum der Selbstmächtigkeit des Subjekts und des fundierten Selbstentwurfes. Mit der Entstehung des Cyberspaces^a explodiert das Feld experimenteller Lebensmöglichkeiten in die Unendlichkeit des virtuellen Raumes^b. Das Subjekt vermag nun in den virtuellen Strom zu springen, um mit dem weltweiten Netz nach Ideen, Motiven, Stilelementen und Lebensoptionen zu fischen, die das eigene Leben bereichern^c könnten. Es vermag einzutauchen in den künstlichen Raum, von Link zu Link flanierend auf der Suche nach der Anregung, die einen Unterschied machen könnte, nach dem Unerwarteten, dem Überraschenden, dem bisher Unverfügbaren. Es kann bewußt durch die Optionen navigieren, oder sich treiben lassen von virtuellen Wellen und Winden, von Homepage zu Homepage meditierend, selbstvergessen im virtuellen Fluß der Zeit^d, jenseits von wahr und falsch, damit sich das noch Mögliche zeige, was sonst nicht in den Blick gelangte. Modulationen des Selbstdesigns^e und des Identitäts-Sampling nach dem Vorbild von Videoclips können virtuell ausprobiert, mögliche Daseinsformen und Lebenshaltungen simuliert, alternative Realitäten und Situationen virtuell durchgespielt^f werden. Auf Cyberspielplätzen kann man sich virtuell tummeln und sich in Cyberlabors die neuesten Forschungsergebnisse aneignen. Virtuelle Gemeinschaften können aufgesucht und wieder verlassen werden, nachdem Erfahrungen ausgetauscht und Erkenntnisse abgeglichen wurden, jenseits aller Diskurskontrollen.

Eine neue, verspielte, vielleicht nicht-lineare, verschachtelte, verknotete, vielstrangige und spirale Bildschirmästhetik^g vermag zu inspirieren und neue Möglichkeiten des Denkens, Lebens und Gestaltens^h zu eröffnen. Was vielversprechend erscheint und sich zunächst virtuell bewährt, wird in das wirklichere Leben, soweit möglich, überführt. Aus Schein wird Sein: was virtuell fingiert war, wird welthaltig im Lauf der Zeit. Was sich nicht attraktiv genug gebärdet, findet keine Speicherkapazitätenⁱ mehr. Was für die Anderen attraktiv erscheint, wird aus dem eigenen Dateivorrat in den virtuellen Raum geladen. Der Cyberspace, das ist ein digitaler, überbordender Zeichenhaufen, ohne Mitte, ohne Oben und Unten, aber vorstrukturiert durch die Links des Netzes, die aufeinander verweisen und potentiell jedes Zeichen mit jedem anderen verbinden^j. Die eine Welt ist im Cyberspace Wirklichkeit. Das Leben, welches aus den Keyboards wächst, kennt keine Grenzen. Es sprudelt in alle Himmelsrichtungen, es ist der digitale Himmel über und das virtuelle Gesetz in uns, es ist die strudelnde Aufmerksamkeit pur.

In wenigen Jahren wird fast das gesamte Wissen der Menschheit elektronisch im Netz verfügbar sein. Damit könnte die Beantwortung jeder Frage möglich werden, für die irgendwo eine Antwort existiert: der Cyberspace als externes Gehirn, in welches man digital verpackte und selbständig durch den Datenraum jagende Fragen eingibt, die nach dem Absuchen der relevanten Orte mit den vorhandenen Antworten und Anregungen zum Absender zurückkehren.

Das seiner selbst mächtige Subjekt nutzt die imaginativen, intellektuellen und geistigen Kapazitäten des Cyberspace, um eine individuelle Ästhetik der Existenz zu gestalten. Es weiß mit dem virtuellen Raum umzugehen, ohne sich in ihm zu verlieren. Es murmelt nicht hinein in das namenlo-

^a<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2044/5.html>

^b<http://www.dc.peachnet.edu/~mnunes/theory.html>

^c<http://eserver.org/cyber/mainfram.html>

^d<http://www.geocities.com/TheTropics/Shores/7197/culture.html>

^e<http://www.island.net/~chrisbo/>

^f<http://www.uiowa.edu/~commstud/resources/digitalmedia/index.html>

^g<http://shoko.calarts.edu/~alex/recycler.html>

^h<http://art.dada.it/>

ⁱ<http://potatoland.org/pl.htm>

^j<http://www.marist.edu/humanities/english/postmod.html>

se Gemurmel des Netzes, eine Differenz im Gewebe der Differenzen, ein bedeutungsloses Zeichen des unendlichen Textes, hingeschrieben für den Effekt, ein multiples Ich, flüssig, aus Sprache und zufälligen maschinellen Verkettungen gemacht, ohne Mitte und ohne Grenzen, es sei denn, es gilt auch diese Form des Selbstvergessens zu simulieren.

Stattdessen strukturiert es mit Hilfe virtueller Bilder Erfahrung und Deutung der realen Bilder nach oder vor. Der virtuelle Nomade inszeniert die lebensweltlich und situativ denkbaren Varianten einer Ästhetik der Existenz im Cyberspace, damit die adäquatesten Formen des schönen Lebens in der realen Welt Wirklichkeit werden.

Foucaults Konzept der Ästhetik der Existenz bietet das Handwerkszeug für eine Lebenskunst, in der die philosophische Praxis das Leben ist, welches ein Kunstwerk wird. Das Selbst ist der Ort, wo wir uns deutlich werden und das Schöne Heimat findet. Die Nutzung des Handwerkszeugs im Cyberspace ermöglicht dem in die Freiheit entlassenen modernen Subjekt die gelassene Aneignung neuer und adäquater Lebensmöglichkeiten inmitten virtuellen und medialen Überflusses. Wo die Kunst des Surfens im Cyberspace sich entfaltet, erkennt die Lebenskunst ihre Möglichkeiten und kann als Kunst des gelingenden Lebens über Versuch und Irrtum zur Blüte der Ästhetik der Existenz reifen. Das schöne Leben^a kommt aus dem Cyberspace.

^a<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/matisse/matisse.bonheur-vivre.jpg>