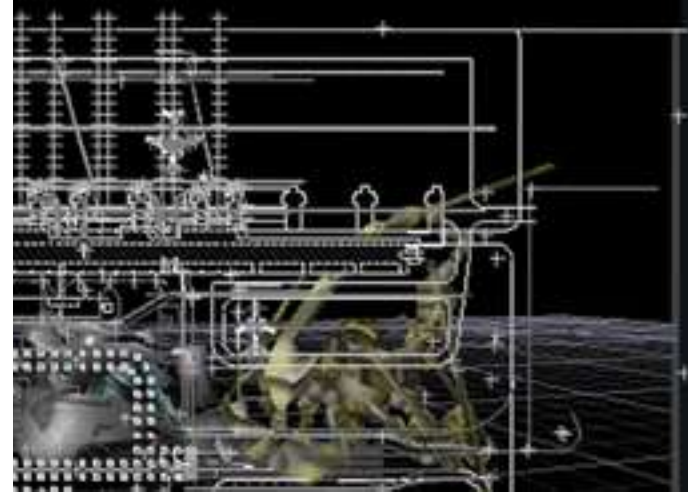


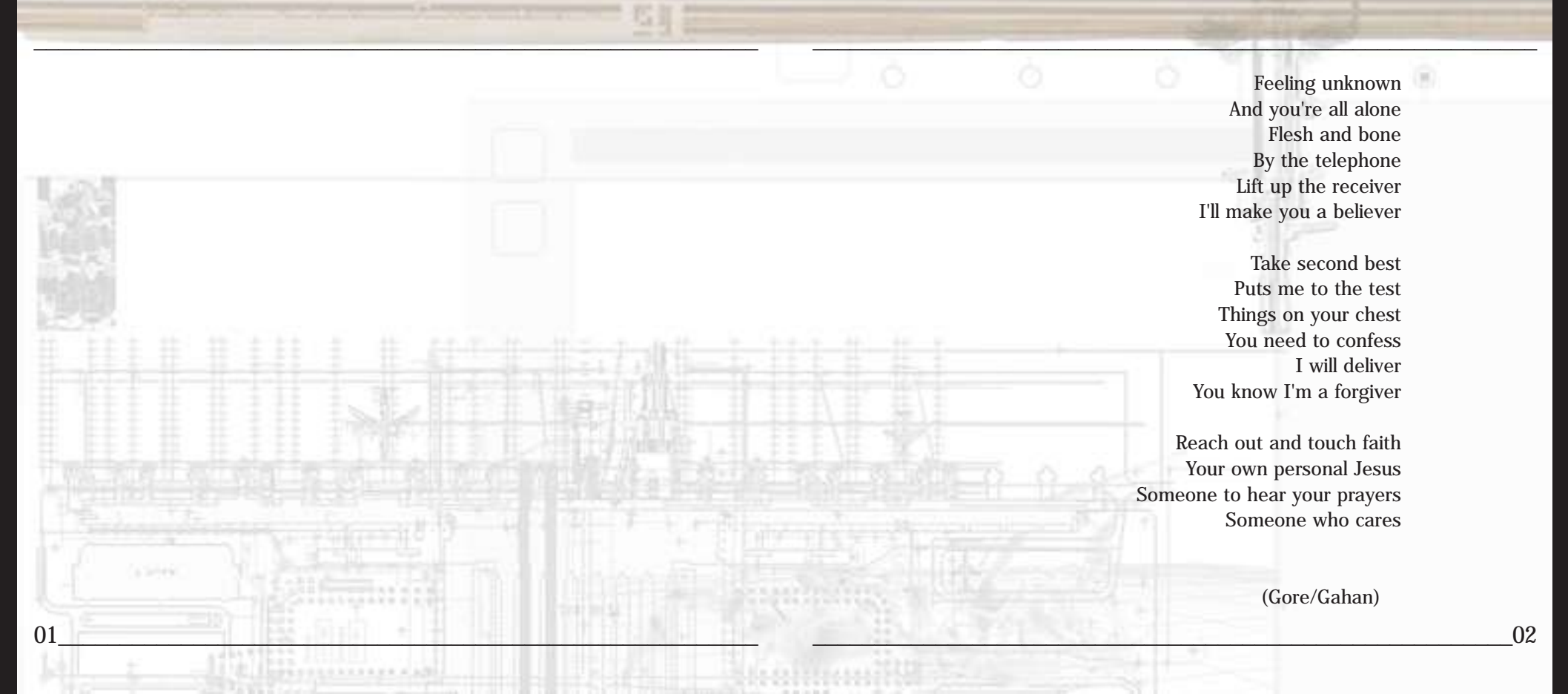


- design
- moves
- a.i.
- profile
- test

simulation running

zu den Theorien von Jean Baudrillard





Feeling unknown
And you're all alone
Flesh and bone
By the telephone
Lift up the receiver
I'll make you a believer

Take second best
Puts me to the test
Things on your chest
You need to confess
I will deliver
You know I'm a forgiver

Reach out and touch faith
Your own personal Jesus
Someone to hear your prayers
Someone who cares

(Gore/Gahan)

S.05	Baudrillard - Leben und Arbeit
S.11	Die drei Simulakren Imitation Produktion Simulation
S.21	Die Hyperrealität
S.23	Bilder der Simulation
S.28	Verschwinden
S.29	Fazit
S.33	Quellennachweis

Leben und Arbeit

Jean Baudrillard ist 1929 geboren und ist französischer Soziologe und Philosoph. Seit 1966 lehrt er am soziologischen Institut der Université de Paris Nanterre.

Sein Soziologielehrer war Henri Lefebvre, der ihn mit den Lehren von Karl Marx und Friedrich Nietzsche vertraut machte.

Bekannt wurde Baudrillard durch seine Untersuchungen zur Bedeutung des Symbolsystems der modernen Gesellschaft.

1968 erscheint Baudrillards erstes Buch "Le Système des Objets". Darin übt er starke Kritik an der Nachkriegskonsumgesellschaft.

Einige Kapitel aus diesem Buch lauten:

- * Die Sprache der Gegenstände
- * Der subjektive Ausdruck
- * Gadgets und Roboter

- * Gegenstände und Verbrauch
- * Vor einer neuen Definition des „Verbrauchs“

Seitdem gilt er als einer der schärfsten Kulturkritiker der Konsumgesellschaft.

1968 ist das Jahr der Studentenbewegung, die sich gegen veraltete Zustände im Hochschulsystem, im Staat und in der Gesellschaft wendet.

Baudrillard trägt diese mit und er kennzeichnet den Studentenaufstand als "Implosion des Sozialen".

1981 kommen die Sozialisten an die Macht. Inzwischen steht Baudrillard der Linken kritisch gegenüber, diese "Salonlinken" scheinen seine These vom Ende der Geschichte zu bestätigen.

Weitere Bücher von Baudrillard sind:

- * Der symbolische Tausch und der Tod
- * Laßt Euch nicht verführen

- * Die fatalen Strategien
- * Die Göttliche Linke
- * Die Transparenz des Bösen

Die Diagnose der "Sättigung des Systems" ist zentraler Bestandteil des Denkens von Baudrillard.

Betrachtet wird auch der Zeichencharakter der Warenwelt im Zusammenhang mit Sozialisierungsmechanismen innerhalb der Moderne und Postmoderne, ein "Komplexerwerden" der Objekte gegenüber einer zunehmenden Vermassung des Subjekts.

Zitat Baudrillard: „der Mangel ist niemals dramatisch, es ist die Sättigung, die fatal wirkt: denn sie führt gleichzeitig in den Prozeß eines Starrkrampfes und in die Bewegungslosigkeit.“ Für die Gesellschaft und den Einzelnen resultieren daraus: Gleichgültigkeit, Ekel, Erstarrung und eine "Beschleunigung im Leeren"

Baudrillard findet hierzu zahlreiche Analogien zum Wuchern

eines Krebsgeschwürs, welches gekennzeichnet wird durch das ungerichtete Auftreten und einen Prozeß bildet, der das normale Funktionieren eines Organismus oder Systems unterbricht, indem etwas parasitär dessen Gesetze benutzt. Die Bezeichnung der Virulenz des Systems im Sinne von Baudrillard ist gekennzeichnet.

Baudrillard prägt auch den Begriff "nach der Orgie" ⁽¹⁾. Das meint die explosionsartigen Bewegungen der Moderne in puncto Befreiung auf allen Gebieten.

Die politische Befreiung, die sexuelle Befreiung, die Befreiung der Produktions- und Destruktionskräfte, die Befreiung der Frau, des Kindes und der unbewußten Triebe, die Befreiung der Kunst. Alle Zwecksetzungen der Befreiung liegen hinter uns.

Baudrillard versteht seine Schriften hierbei nicht als Theorie oder These, die die Sachverhalte aus der Distanz beschreiben, erklären oder rekonstruieren, da diese keinen Anspruch auf Wahrheit haben, sondern als Intervention oder Anschlag;

sie wirken sozusagen durch Provokation und Baudrillard selbst ist der "theoretische Terrorist".

Nach dem Buch „der symbolische Tausch und der Tod“ gibt Baudrillard die Tradition der Theorie ganz auf.

Er schreibt also aus der Dynamik des eingeschlagenen Weges; er schreibt und formuliert hyperreal.

"Baudrillards Sprache ist poetisch-verführerisch. Wilde Metaphern und Wortschöpfungen ziehen den Leser in ihren Bann und bieten Ansichten, die – versuchsweise eingenommen – großes intellektuelles Vergnügen bereiten. Ein Vergnügen, das allerdings so mit Blicken in Abgründe versetzt ist, daß die Auseinandersetzung mit den Texten Baudrillards einer geistigen Achterbahnfahrt eher gleichkommt als einer philosophisch-besinnlichen Lektüre." (Zitat Florian Rötzer)

Das stimmt im weitesten Sinne auch; er formuliert extrem deterministische bzw. fatalistische Theorien. Immer wieder läßt er durchblicken, daß wir uns nicht kurz vor der Katastrophe

befinden, sondern daß wir längst mittendrin, bzw. schon darüber hinaus sind.

Wie Walter Benjamin erklärt Baudrillard die alltägliche Norm zur Katastrophe, doch gibt es für ihn keine "kleinen Sprünge" mehr, die die Rettung bedeuten könnten.

Jedoch schafft Baudrillard durch seine innere Distanz und stellenweise auch durch seinen vorzüglichen Humor einen Ausgleich und eröffnet dadurch auch Wege bzw. eine geistige Haltung, wie man mit den Resultaten dieser von ihm proklamierten Katastrophe leben könnte.

Die drei Simulakren

Erstmals finden sie Ausdruck in dem 1976 erschienen Buch "Der symbolische Tausch und der Tod"

Jean Baudrillard unterteilt die Geschichte der Menschheit seit der Renaissance in drei Stadien, die er als die "Drei Ordnungen der Simulakren" bezeichnet.

Die Simulakren sind hierbei gleichbedeutend mit einem abstrakten System von Zeichen, die in einem bestimmten Verhältnis zur materiellen Welt stehen und so ein jeweils unterschiedliches Modell der Realität darstellen.

Ein solches Modell sei für die Menschen generell unerlässlich, denn nur so können sie die Welt verstehen, deuten, reproduzieren und manifestieren.

Die Simulakren selbst sind im Lauf ihrer Geschichte einer strukturellen Evolution unterworfen, die ihre Erscheinungsform, Funktion und theoretische Bedeutung verändert.

Die erste Ordnung der Simulakren befindet sich noch in direkter Korrespondenz mit der Realität. Hier könnte man als Beispiel eine normale Landkarte nennen, die im verkleinerten Maßstab ein Territorium zeigt.

Wird etwas Reales praktisch im Maßstab 1:1 kopiert (wie beispielsweise ein wertvolles Exponat in einem Museum), ist es also tauglich das Reale zu ersetzen, so ist es ein Simulakrum zweiter Ordnung. Es imitiert nicht mehr nur, sondern betreibt den Vorgang der identischen Reproduktion.

Die dritte Ordnung führt in eine selbstreproduzierende Welt, die nicht mehr auf Reales verweist, sondern immer nur auf sich selbst. Das "reale" Territorium ist in diesem Fall von der (begehbaren) "Karte" nicht mehr zu unterscheiden (ähnlich der holografischen Simulation in den Holodecks der Star-Trek-Filme).

Nach Auffassung Baudrillards beeinflussen die Simulakren die

Realität, doch genauso beeinflusse selbige auch die Simulakren bis schließlich beide zur Hyperrealität verschmelzen würden. Bis dahin sei die Beziehung reziprok, also wechselseitig. Die erste Ordnung der Simulakren bezeichnet Baudrillard auch als Zeitalter der Imitation, die zweite als Zeitalter der Produktion und die dritte als Zeitalter der Simulation.

Imitation

Situiert zwischen Renaissance und industrieller Revolution. Im Feudalismus waren die Anzahl und Art der Distinktionszeichen noch beschränkt. Der Zugang zu ihnen sei zum einem stark reglementiert und vom Status der Personen abhängig gewesen, die diesen Zugang erwünschten, zum anderen sei die Verletzung dieser Regeln als eine Übertretung der gezogenen Grenzen verstanden und somit als Angriff auf die herrschende Ordnung und dementsprechend bestraft worden. Dadurch seien die Zeichen eindeutig gewesen und kaum interpretierbar. Dies habe eine Sicherheit

geschaffen, die aber nur aufgrund dieser qualitativen und quantitativen Beschränkungen funktioniert habe.

In dieser Zeit verfügten beispielsweise lediglich die staatliche und die kirchliche Gewalt über Bilder, die sie gezielt zur Repräsentation und Festigung ihrer Macht einsetzten.

Zu Beginn der Renaissance habe sich das Prinzip des Status zu einem Prinzip der Nachfrage entwickelt. Die Exklusivität der Zeichen sei aufgebrochen worden, sie seien frei interpretierbar und kombinierbar und auch abbildbar geworden. Sie waren Imitationen der Originale, artifizielle Nachbildungen.

Die Zeichen hätten eine Welt repräsentiert, die noch nicht von den Menschen manipuliert worden sei, deren Durchleuchtung aber hier ihren Anfang genommen habe. Das Streben des Menschen, sich neues Wissen anzueignen, äußere sich in dieser Zeit in dem Streben nach Universalität und dem Versuch "den Dingen ihre natürliche Beschaffenheit auszutreiben".

All diese Zeichen waren aber immer noch der Natur oder dem Realen entlehnt.

Als Beispiel sei hier der Stuck in den Häusern der Bourgeoise genannt, der es ermöglichte Natürliches durch Künstliches zu ersetzen. Die Renaissance simuliert in ihrer Formensprache die Antike. Es entsteht die Mode. "Fälschungen" aller Art profilieren (Falsche Hemdfrenten, Barocke Architektur, Entstehung utopischer Vorstellungen etc.). Die Zeichen reflektieren nicht mehr eine grundlegende Realität, sondern pervertieren und maskieren eine grundlegende Realität.

Produktion

Durch die industrielle Revolution ist eine neue Klasse von Zeichen entstanden. Diese Zeichen hätten nicht mehr die Natur imitiert und bilden somit einen radikalen Gegensatz zur Theatralik der Renaissance.

Die neuen Zeichen, hergestellt durch mechanische Reproduktion und Fließbänder, hätten die Referenzsysteme Natur und Vernunft

verloren.

Die Beziehungen zwischen Signifikat und Signifikant, also dem Bezeichnenden und dem Bezeichneten, wird hierbei gelöst, was eine Implosion von Bedeutungen auslöst.

Unter diesen Voraussetzungen entsteht die Massenkultur, die als Zugangsberechtigung zu den einzelnen Zeichen nur noch das Geld kennt und deren neue Realität auf dem ökonomischen Prinzip gründet. Damit einher geht die Entzauberung des metaphysischen Glaubens an die Zeichen. Die Simulakren der zweiten Ordnung hätten eine Realität "ohne Echo, ohne Bild, ohne Schein" erzeugt, und weiter "so ist die Maschine, so ist das gesamte System der industriellen Produktion."

Nicht zufällig ist das Aufkommen der Fotografie als Massenmedium in dieser Zeit zu situieren. Plötzlich steht eine sehr wirkungsvolle Methode einer breiten Masse zur Verfügung, beliebige Situationen einzufangen, abzubilden und zu vervielfältigen.

Es herrsche eine beliebige Austauschbarkeit der Waren, des Geldes, eine grenzenlose Konvertierbarkeit und Indifferenz. Die Zeichen, produziert aus der Maschine, seien ohne Tradition. Die Anzahl der Objekte werde beliebig und die Objekte seien ununterscheidbar geworden und dadurch auch der Mensch. Während er im Zeitalter der Imitation noch ein aktives und kreativeres Wesen gewesen sei, werde der Mensch nun passiv. Er richtet sich nach den Laufzeiten der Fließbänder, nach den Vorgaben der Maschinen und den Standorten der Fabriken, erkennbar zur Zeit der industriellen Revolution im Pauperismus, in der Landflucht und damit zusammenhängend im Zusammenbruch der sozialen Netze der Dorfgemeinschaften und der Anonymisierung in den Städten, nicht nur bedingt durch das Zusammentreffen sich unbekannter Menschen aus zum Teil ganz unterschiedlichen Regionen, sondern auch durch die Unmöglichkeit des Aufbaus neuer sozialer Netze bei Arbeitszeiten von 15 Stunden und mehr täglich.

Statt der Theatralik der Imitation nun die Nüchternheit der

Produktion, der Beginn der "Mensch-Maschine" (Wolfgang Pirscher).

Hier erwähnt werden sollte auch der grundsätzliche Gegensatz der klassischen Automaten der Antike, die als autark existierend, als "deus ex machina" verstanden wurden und der modernen Apparate bzw. Roboter, die ihre Bestimmung finden, als vom Menschen geschaffene und beherrschbare Prothesen zur Vervielfältigung oder Erweiterung der menschlichen Einschränkung.

Baudrillard: "Der Roboter (als Ideal) ist im Grunde immer ein Sklave. Er kann alle Eigenschaften besitzen, außer der einzigen, die gerade die Souveränität des Menschen ausmacht: er hat kein Geschlecht" ⁽¹⁾.

Allerdings sollte hier noch erwähnt werden, daß Geschlecht und Fortpflanzungsorgan nicht zu verwechseln sind, denn zweiteres besitzt der Roboter im Menschen selbst.

Trotz dieser einschneidenden Veränderungen in der gesellschaft-

lichen Struktur und im menschlichen Zusammenleben bezeichnet Baudrillard das Zeitalter der Produktion als relativ unbedeutende Phase in der menschlichen Entwicklung, denn unbegrenzte Reproduzierbarkeit sei vielleicht quantitativ eine beeindruckende Leistung, doch qualitativ eine eher dürftige Lösung zur Beherrschung der Welt.

Simulation

Die Grundidee der Virtualität und Virtualisierung ist keineswegs neu. Gestaltete Entwürfe, die unsere Welt in Form von Sprach-Musik-, Text-, und Bildcodes modellieren, gibt es seit Beginn der Menschheit. "Sie finden sich als wegweisende Artefakte in Kunstwerken, in Büchern, auf Bildern und Plänen, im Film, in Kompositionen, in Maschinen, in Bauwerken. Immer wieder ergeben sich neue, aufregenden Kombinationen von Elementen der drei Universa des semiotischen Dreiecks: Realität, Mentalität, Symbolik." ^{(*)2}

Durch die Revolution im Bereich der Informationstechnik werden die Grenzen, die es für die mechanische Reproduktion gab, aufgelöst. Wissen, Daten und Kultur können nun durch den digitalen Code und die Erfindung des Computers beliebig oft und schnell verarbeitet, verbreitet und kopiert werden. Damit verschwinde auch das letzte Referenzsystem Raumzeit. Dieses neue Zeitalter ermögliche die Erschaffung digitaler Welten und eine Dematerialisierung der vorhandenen Welt sowie die Verdrängung der Realität aus der Sinneswahrnehmung. Die Simulation verwische den Unterschied zwischen Imaginärem und Realität. Damit seien sowohl die physischen als auch die metaphysischen Referenzsysteme verschwunden.

Die Zeichen verweisen also nicht mehr länger auf Inhalte und Ursachen, sondern nur noch auf Oberflächen und sich selbst. Dadurch verschwänden Bedeutungen und Differenzen, Kritik, Vernunft und Gut und Böse.

Die Trennung zwischen Signifikat und Signifikant ist hiermit als absolut vollzogen anzusehen.

Einschränkend stellt Baudrillard fest, daß es zwar noch reale Ereignisse gebe, diese aber hätten aufgrund ihrer Referenzlosigkeit ihren realen Bezugsrahmen verloren. In dieser referenzlosen Welt, in der es keinen Unterschied mehr gäbe zwischen Realität und Fiktion, entstehe die Hyperrealität. Dieser Begriff ist wohl am engsten mit Baudrillard verbunden.

Die Hyperrealität

"Umberto Eco's Hyperrealitätsdefinition ist eine Beschreibung des „Überrechten“. Doch bleibt seine Hyperrealität stets durchschaubar, stets erkennbar und immer als Kopie entlarvbar, wenn auch als Kopie, die sich ihrer Wahrnehmung her paradoxerweise „vor“ das Original schiebt oder sich mindestens im Wettstreit mit ihm befindet." ^(*)

Baudrillard radikalisiert die Definition der Hyperrealität und bezeichnet sie als "...Generierung eines Realen ohne Ursprung in der Realität". Somit bedeutet für ihn das Hyperreale den totalen Verlust der wahrnehmbaren Differenz zwischen Kopie

und Original und Auflösung allen Greifbaren, Referentiellen.

Eine Referenz ist wie eine Art Rücklage, etwas worauf man zurückgreifen kann, ein Zeichen, welches sich auf etwas Reales bezieht. Im Verständnis der Moderne könnte man beispielsweise sagen, jede Form, jeder Quadratmeter in einem Gebäude hat seine Verankerung in der Funktion. Die Form ist somit Zeichen und die Funktion die Realität. Form follows Funktion - das Zeichen folgt der Realität. Im Verständnis der Hyperrealität ist das aber nicht so (...die Zeichen flottieren frei... ^(*)), das Zeichen ist losgelöst von der Realität, somit folgt die Form der Fantasie, der Selbstdarstellung oder der Selbsterfindung.

Baudrillard meint dazu, der Begriff der Referenz, also der Bezug zum Realen spielt im Hyperrealen keine Rolle mehr. Wir leben also in einer Welt, die es uns beinahe unmöglich macht, jenseits von Repräsentationen, Modellen und Simulationen der Darstellung so etwas wie Realität auszumachen.

Bilder der Simulation

Zentral in Baudrillards Denken ist zudem die Vorstellung, daß sich im Signifikantenapparat des Kapitalismus und seiner Medienwirklichkeit die Aussage immer mehr von Wahrheitskriterien trennt, so daß eine umfassende Manipulation (das Ritual der "Verführung" ⁽¹⁾) des Konsumenten durch die permanente Simulation möglich wird.

Laut Baudrillard verdrängt der gegenwärtige Umgang mit Medien und Konsumgütern die menschliche Interaktion, was folglich dazu führt, daß die Bedürfnisse der Konsumgesellschaft durch die Medien kontrolliert und manipuliert werden.

Die Faszination, die Bilder in uns auslösen, sieht Baudrillard begründet in ihrer Asexualität und Unsterblichkeit in einer Zeit in der die Bedeutung des Geschlechts und des Todes immer mehr zurückweicht.

Die Bilderflut, die die Medien erzeugen, sei nicht länger visuell, sondern taktil.

Taktil deshalb, da der passive Nutzer oder Zuschauer ständig verschiedener "Tests" unterzogen wird.

Diese Tests werden aber gar nicht ausgewertet; können sie auch gar nicht, da es die Bandbreite der Medien nicht zulässt, die Ströme der Information auch in eine andere Richtung fließen zu lassen.

Es erfolgt also kein Feedback vom Zuschauer; vielmehr würden die Tests Verwendung finden um (politische) Meinungen oder Nachfrage (nach Produkten) zu modulieren, da jede Frage auch gleich die Antwort impliziere.

Außerdem würden die ständigen Tests den Zuschauer betäuben, da sie in ihrer Fülle und ihrer Schnelligkeit überhaupt nicht mehr zu differenzieren seien.

Auf dem Hintergrund dieser radikalen Einstellung kann Baudrillard auch das "Stattfinden" des Golfkrieges anzweifeln.

Er zweifelt hierbei nicht an der historischen Tatsache des

Konfliktes, sondern an der Hyperrealität der Berichterstattung in den Medien.

Der eigentliche Kriegsschauplatz sei nicht der Irak, sondern das Medium, welches virtuelle Bilder einer Kriegssimulation gleich gesendet habe. Es verschwinde die Vorstellung von Zeit und Raum, selbst der eigene Tod werde hyperreal, da der Mensch durch die Echtzeitübertragungen die Möglichkeit erhalte, seinen eigenen Tod zu beobachten, etwa dann, wenn er die Bilder der raketeneigenen Kamera in seinem Fernseher sieht und erkennt, daß diese Rakete auf sein Haus zu rast und ihn töten wird.

Während des Golfkrieges dominierte in den Medien eine äußerste Bilderflut, bei der kaum zu zwischen computersimulierten Bildern, Bildern von Waffenübungen und "echten" Bildern aus dem Konflikt zu unterscheiden war. Die Bilderflut verschleierte gleichermaßen das reale Ausmaß des Konflikts.

Im krassen Gegensatz hierzu sei der Afghanistan-Konflikt zu erwähnen bei dem kaum Bilder die Öffentlichkeit erreichten, dafür aber immer und immer wieder die traumatischen Bilder

des 11. Septembers in den Medien präsent waren.

Die Flut der Bilder lässt es nicht mehr zu, sich und anderen Fragen zu den Inhalten zu stellen.

Baudrillard dazu: "das Blatt hat sich also gewendet und die Medien haben unsere Rolle übernommen." Nicht mehr wir schaffen mit unseren visuellen bzw. sinnlichen Wahrnehmungen und unserem Verstand aus Umwelt Realität, sondern die Medien haben ein Eigenleben entwickelt und erzeugen Hyperrealität. Nur die Ereignisse, die in den Medien stattfinden, finden wirklich statt. Ereignisse werden im Hinblick auf die Medien erzeugt.

Weitergehend sei an dieser Stelle Joseph Weizenbaum, emeritierter Prof. am MIT, erwähnt; in diesem Zusammenhang über das Medium Internet: "das Internet ist stark wertend, da es nur den Dingen Existenzberechtigung einräumt, die es zum Inhalt hat." ⁽¹⁴⁾

Marshall McLuhans Vorstellung "Medium is Message" verkommt also zu Medium ist Massage.

Statt der Tatsache, daß sich jedes Individuum die Informationen, die es braucht besorgt und diese Möglichkeit auch nutzt entwickelt sich ein Stadium, in dem es keinerlei Kommunikation gibt.

Die "magischen Kanäle" (Luhan) verlaufen meist in einer Einbahnstraße.

Die Indifferenz und Inhaltslosigkeit äußert sich desweiteren in dem Simulakrum der Wahlen und Umfragen. Auch hier liege, genau wie bei der Vielzahl der Radio- und Fernsehsender, die Täuschung einer Wahlmöglichkeit vor.

Aufgrund der Indifferenz der Parteien, Institutionen, Interessengemeinschaften und Organisationen manifestiere das Trugbild der freien Meinungsäußerung die Unfreiheit. Bei einer Bundestagswahl hat der Bürger nur die Möglichkeit eine Partei zu wählen, welche in diesem System und von dieser Gesellschaft als demokratisch zugelassen ist (im Gegensatz zur Weimarer Zeit, welche laut Baudrillard vor dem Zeitalter der Simulation

existierte) und unterstütze somit ganz unabhängig von seiner letztendlich getroffenen Wahl doch das Bestehende. Möchte er gegen diese Beschränkung klagen, kann er dies nur bei einem Gericht dieses Systems und spricht somit selbigen eine Legitimation aus, durch die er es wiederum manifestiert und reproduziert.

Verschwinden

Letztendlich löse sich der Mensch in der Hyperrealität ganz auf. Der Mensch wird reduziert auf die Funktion eines Werkzeuges und tritt nicht mehr visuell wahrnehmbar in Erscheinung.

Baudrillard in diesem Zusammenhang über verschiedene Geräte: "der (Anrufbeantworter, der) für uns das Telefonieren übernimmt, oder der Videorecorders, der für uns die Filme schaut. Es scheint fast so, als ob wir ein schlechtes Gewissen hätten, uns dem System und den Medien zu entziehen und so elektronische Geräte zwischenschalten." ^(*)

Ein Symptom dieses Zustandes können wir bei der Technik des Motion Capture für die Herstellung voll-digitaler Filme erkennen. Dabei wird ein Schauspieler mit Referenzpunkten ausgestattet, die ein Computer erkennen und auswerten kann. Der Mensch "leiht" seinem digitalen Gegenspieler, dem Avatar seine sichtbare Körperfunktion, also seine gesamte körperliche Motorik, seine Gestik und seine Mimik, er selbst tritt aber in den Hintergrund, wird in diesem Falle von der "Maschine" im Baudrillard'schen Sinne verdrängt.

Ob das nun zum gängigen Mittel in der Filmindustrie wird, bleibt abzuwarten. Ich denke es wird eher als substituierendes Mittel weiterhin perfektioniert Verwendung finden.

Fazit

Der entscheidende Unterschied zwischen Simulation und Hyperrealität besteht meiner Meinung nach, darin, daß die Simulation in der Realität verankert ist, sie liefert eine Ersatzwirklichkeit. In der Hyperrealität jedoch steht nichts Ursprüng-

liches oder Reales mehr hinter dem Zeichen. Somit liefert diese Form der Repräsentation keine Ersatzwirklichkeit mehr, sondern entwickelt eine eigene Wirklichkeit - eine Hyperrealität.

Ob das nun das "schlechte Gewissen" ist, wenn der Mensch Apparate zwischenschaltet, um der sozialen Interaktion zu entgehen ist dabei ziemlich fraglich.

Fest steht, daß der Mensch sich schon immer über seine Fähigkeit definiert hat, Zeichen aufzunehmen, zu interpretieren und in einem neuen Zusammenhang zu reproduzieren. Das scheint essentiell wichtig zur Wahrnehmung der eigenen Existenz. Das reproduzierte Zeichen als Spiegel des eigenen "Sein" äußert sich im inneren Drang, Gegenstände zu beleben, sie mit einer "Seele" (Charakter, Intelligenz, etc.) zu versehen, also in diesem Sinne antropomorph zu gestalten.

Komplexe Strukturen, wie wir sie in Maschinen und Wesen "einpflanzen", repräsentieren das Bild des Menschen selbst.

Momentan stehen dafür so viele Mittel zur Verfügung wie noch nie in der Geschichte zuvor und diese reichen mittlerweile nicht nur an die Fähigkeiten des Menschen, sondern könnten diesen auch ersetzen (Klonen). Zumindest wäre die Gentechnik als logische Vollführung des Gedankens des "Schaffens" anzusehen. Im technischen Sinne ist ja heute schon alles denkbar und alles was denkbar ist, wird wohl früher oder später auch in die Tat umgesetzt werden.

In der Hyperrealität macht es keinen Sinn mehr, zwischen inszenierten und authentischen Erfahrungen zu unterscheiden. Hyperreal bedeutet soviel wie realer als real. Realität ist unwichtig - ich bin realer.

Eines möchte ich auswertend zu den genannten Beispielen noch sagen, inwieweit sich das Wahrheitsgehalt der Zeichen in Bezug auf die Realität in der heutigen Zeit schon verflüchtigt hat, mal mehr, mal weniger, mal noch völlige Zukunftsfiktion, eines ist klar, die Simulationen werden besser, die Verführung

wächst und die Modellvorstellungen der Dinge, jede Illusion, jede aus heutiger Sicht noch so entfernte Fantasie, kann durch immer perfektere Simulationen hyperrealisiert werden.

Quellennachweis

- (*1) Jean Baudrillard in "Der Symbolische Tausch und der Tod", 1976, Merve-Verlag und in "Das System der Dinge", 1968, 2001, Frankfurt am Main, Campus Verlag GmbH
- (*2) Dietrich Peter in "Metasimulation und Hyperrealität" aus Carolo-Wilhelmina 1/2001
- (*3) Karina Preiß in "Orte des Vergnügens – Von Orten, Nicht-Orten und Simulationen" Vortrag an der Bauhaus-Universität Weimar 10/2001
- (*4) Joseph Weizenbaum auf dem Symposium "Netz und Netzwerke" organisiert von der Bauhaus-Stiftung und dem Ulmer Museum HfG-Archiv, 2001, Rotis

Belegarbeit Designgeschichte II

Stefan Oßwald

mail: osswald@burg-halle.de

URL: www.burg-halle.de/~osswald



Example 1 Impacter

