

Mut zur Wirklichkeit – Ein Aufruf

Erschienen in:

Nationalpark-Jahrbuch Unteres Odertal (2), 129-133

Nun soll keiner sagen, das Motto "Mehr Schein als Sein" sei ein neuzeitlich-modernes! Stets war der Mensch bemüht, die Wirklichkeit durch Illusionen zu erweitern, halfen Schminke und Parfüm bei der Optimierung des Natürlichen. Die tierische Verhaltensforschung fand für diese idealisierten Reize den Begriff übernormale Auslöser, schließlich kennt auch das Tierreich mit dem Rad schlagenden Pfau, der singenden Nachtigall oder der Mimikry betreibenden Schwebfliege den das Sein überbietenden Schein. Stets aber blieb ein zumindest ungefährender Zusammenhang zwischen dem äußeren Anschein und Eindruck und der diesen zu Grunde liegenden Wirklichkeit.

Es ist aber nicht nur die verfeinerte Technik, die diesen Nexus zwischen Sein und Schein praktisch vollständig zu zerstören droht und ein von der Wirklichkeit weitgehend losgelöstes Leben ermöglicht. Es ist die Entwicklung einer wirklichkeitsfernen zweiten Welt, welche erst die Elektronik möglich macht. Zwar lebten auch früher Menschen mitunter im Reich der Romane und Träume – man denke nur an den Don Quijote von Miguel de Cervantes oder an die Tatjana in Alexander Puschkins Roman „Eugen Onegin“, wundervoll zur Oper vertont von Peter Tschaikowsky - aber das dabei geforderte Höchstmaß an Phantasie machte solche geistigen Exkursionen kurz und selten. Heute aber eröffnen die zunehmend zusammenfließenden Computer-, Internet- und Fernsehsysteme ein dauerhaft virtuelles Leben, das im Extremfall nur noch durch das Stillen der vegetativen Grundbedürfnisse, also Essen, Trinken, Austreten und Schlafen unterbrochen werden muss.

Umfragen und Statistiken sprechen eine deutliche Sprache, wenn sie die Verweildauer des Durchschnittsbürgers vor Fernseher und Computer zusammenstellen. 3 Stunden und 20 Minuten sieht der Durchschnittseuropäer pro Tag fern, wie der Werbezeitenvermarkter "IP Deutschland" nach einer Bestandsaufnahme bei 410 europäischen Sendern bekannt gemacht hat. Bei den 10- bis 13-Jährigen hat sich der durchschnittliche tägliche Fernsehkonsum in den Jahren zwischen 1995 und 1998 von 109 auf 145 Minuten ausgedehnt.

Noch niemals in seiner Geschichte benötigte der Mensch in Mitteleuropa so wenig Zeit, um sich seinen Lebensunterhalt, um sich Essen und Trinken, Wohnung und Kleidung zu verdienen, ganz abgesehen von denen, die heute von den Überschüssen der arbeitenden Bevölkerung, also über Rente und Stütze und sonstige Subventionen finanziert werden. Niemals zuvor hatte er so viel freie Zeit, die nicht für den Kampf ums Dasein benötigt wurde. Dieser Zugewinn an Freizeit wird hingegen beim Durchschnittsbürger ganz überwiegend durch eine Flucht in eine Scheinwelt genutzt, so dass subjektiv vielfach das Gefühl herrscht, selbst keine Zeit zu haben und auch keinen Menschen zu finden, der welche hat.

Natürlich kann man Digitalfernsehen, Internet und PC auch als Werkzeug zur Arbeitserleichterung und -beschleunigung nutzen, zum Recherchieren und Kommunizieren, zum Bestellen und Buchen beispielsweise. Häufig aber begegnet der Mensch in der ihm nur scheinbar gegenüberstehenden Technik nur noch sich selbst, sieht seine eigenen Wünsche, Hoffnungen und Erwartungen, trifft aber nicht wirklich auf ein anderes Ego, auf einen anderen Menschen. Er kommuniziert mit sich selbst, eine virtuelle Art der Selbstbefriedigung. Nicht nur, dass er bei der Erledigung seines Einkaufes, seiner Buchungen und Bestellungen vereinsamt und keinen menschlichen Kontakt mehr findet, kein Wort und keinen Blick mehr tauscht, er sucht sich per Mouseklick das aus der unübersehbaren Fülle des Angebotes heraus, was seiner gegenwärtigen Trieb- und Hormonlage am meisten entspricht. Keine äußeren Reize zwingen ihn, sich anzupassen oder selbst in Frage zu stellen, sich an anderen Menschen oder an der Wirklichkeit zu orientieren. Er wird nur noch endogen gesteuert, die augenblickliche Stimmungslage ist entscheidend.

Die verfeinerten technischen Möglichkeiten erlauben es ihm, dabei nicht nur Wirklichkeiten aus zweiter Hand zu konsumieren, also die Abbilder von wirklichen Menschen, Tieren und Landschaften zu sehen, sondern in eine vollkommene Kunstwelt der Phantome und Halluzinationen abzutauchen.

Nun mag ein Leben aus zweiter Hand vor dem Bildschirm durchaus ressourcenschonend sein, man spart Zeit und Geld und schont die Umwelt, wenn man sich Reiseberichte im Fernsehen anschaut, anstatt sie wirklich zu erleben, wenn man Verbrechen im Fernsehen als Krimi sieht, statt sie selber zu begehen oder auf dem Bildschirm spielen und lieben lässt, anstatt sich selber die Mühe zu machen. Es ist ein Spiel ohne Risiko, ohne die Gefahr zu verlieren, ohne eine mitunter anstrengende, kompromissbereite Suche nach Partnerschaft.

Bilder der Wirklichkeit hat es immer gegeben, vermutlich solange es Menschen gibt, angefangen von steinzeitlichen Höhlenmalereien über Gemälde bis zu modernen Fotos und Filmen. Die Zeiten, in denen ein Foto ein Abbild der Wirklichkeit war, sind aber lange vorbei. Wir erleben den Verlust des Originals, alles ist Bild, nicht einmal mehr Abbild. Die technischen Möglichkeiten des Computers erlauben heute nicht nur das Retouchieren von Falten und Runzeln, sondern die geradezu beliebige Neuschöpfung einer Szene bzw. eines Wesens unter Verwendung charakteristischer, der Wirklichkeit lediglich entlehnter Merkmale.

Zwar hatten sich schon zuvor Film und Fernsehen von der authentischen Wiedergabe der Wirklichkeit verabschiedet und im Spielfilm, erst recht im Science-Fiction-Film der Phantasie der Zuschauer auf die Sprünge geholfen, immer aber noch mit Hilfe von wirklichen Personen und Landschaften, sieht man einmal von den mehr oder weniger unbeholfenen, als Karikatur leicht durchschaubaren Zeichentrickfilmen ab.

Die Technik hat diese Art des Wirklichkeitsersatzes längst überholt. Lara Croft, die Archäologin aus dem Cyberspace hat sich im Computerspiel „Tomb Raider“ die Herzen und Hirne ihrer Zuschauer erobert. Im Juli 2001 folgte ihr Aki Ross als schöne und brillante Wissenschaftlerin in dem Film „Final Fantasy – die Mächte in dir“. Es ist das erste computeranimierte Kinoepos, das Menschen vollständig digital ersetzt. Ausgestorbene Tiere wie die Dinosaurier waren schon zuvor, beispielsweise

in „Jurassic Parc“ mit Hilfe der Computeranimation ins Leben zurückgerufen worden. Zwar sind solche Computerfilme noch sündhaft teuer, aber die verfeinerte Technik wird sie billiger und besser machen und immer naturalistischer, selbst die nachgebildeten kleinen menschlichen Macken sorgen für Authentizität. Der Abbildungscharakter eines Bildes oder eines Filmes wird so minimalisiert, die Fiktion hingegen maximalisiert.

Anders als ein Leben aus zweiter Hand, das in Form bewegter bunter Bilder an dem im Fernsehsessel vor sich hin dösenden Betrachter vorbeizieht, ist eine Flucht in die Fiktion nicht nur passiv, sondern irreführend. Sie lähmt die zur Gestaltung der Wirklichkeit notwendigen Kräfte und verwandelt ein Subjekt in ein Objekt. Heute ist das Abbild unabhängig vom Vorbild, nicht nur Science Fiction, sondern ein Willkürprodukt frei montierter Punkte und Linien, Farben und Formen ganz entsprechend den Wünschen des Betrachters.

Das mag für ältere Menschen in der letzten Lebensphase, die früher vielleicht mit einem Kissen unter dem Arm stundenlang aus dem geöffneten Fenster auf die Dorfstraße gestarrt haben, eine noch halbwegs akzeptable Alternative sein, angesichts der sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Herausforderungen der Gegenwart im Umgang mit einer immer größeren, sich selbst und die Natur bedrohenden Menschheit ist sie geradezu leichtsinnig und gefährlich.

Wie gefährlich es sein kann, wenn die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Wahn verschwinden, belegen immer wieder unter Schülern geplante und verübte Grausamkeiten, die diese vorher konsumierten Computer- oder Fernsehspielen entlehnt haben.

Wenn für den Spiel- oder Science-Fiction-Film nicht mehr lebendige Menschen, Tiere oder Landschaften, sondern lediglich Computer benötigt werden, ist der Weg eigentlich nicht mehr weit, um die dadurch im menschlichen Hirn hervorgerufenen Halluzinationen gleich auf chemischem oder elektronischem Wege zu erzeugen. Die klassischen Fluchtwege aus der Wirklichkeit sind die Drogen, die ja heute nicht nur aus den pflanzlichen Rohstoffen Alkohol, Nikotin, Opium oder Hanf, sondern auch synthetisch hergestellt werden. Heute lassen sich solche Einbildungen auch durch eine elektronische Reizung in bestimmten Hirnarealen realisieren, durch die Befriedigungs- oder Glücksgefühle oder ansonsten positiv empfundene Verschaltungen neuronaler Aktivität erreicht werden können. Der Weg in den absoluten Autismus wäre damit konsequent zu Ende gegangen. Bezeichnend ist in diesem Zusammenhang vielleicht, dass die Suchtkriterien ja keineswegs nur bei Drogen-, sondern auch bei Fernseh- und Internetabhängigen zu beobachten sind. Wirklichkeitsflucht kann sich rasch zu einer abhängig machenden Sucht entwickeln. „Netaholics“ haben sich in der virtuellen Welt verloren und vernachlässigen Freunde, Familie und Beruf. Die Psychologen schätzen die Zahl der Internetsüchtigen auf weltweit 5 Millionen.

Es ist aber nicht nur die Kunst, die sich durch die Photographie verdrängt, von der Wirklichkeit verabschiedet hat, um aber selbst noch in ihrer Abstraktion mitunter Anregungen für eigene Bilder und Vorstellungen zu bieten, sondern es ist auch die Musik. Der Einsatz von Musikinstrumenten hat die Bandbreite der musikalischen Äußerungen der Menschen erheblich vergrößert, der Einsatz der Elektronik, der zunächst mit Playback und Synthesizer den Interpreten redlich unterstützte, führte

schließlich zu ständig reproduzierbaren Konserven, die das Original kaum unterscheidbar von der Kopie und damit zweitrangig erscheinen lassen. Noch mehr gilt das für die normale, von den Menschen gemachte Musik, die von der für alle produzierten Konserve genauso in den Schatten gestellt wird, wie die normale und natürliche Frau von der auf überoptimale Auslöser getrimmten Filmdiva. Der Musik aus der Konserve geht es nicht um eine geglückte Ich-Du-Beziehung – ich musiziere für Dich – genauso wenig wie dem weltweit zu bewundernden Filmsternchen. Auch hier geht es nur um „einer für alle“ oder besser noch „einer für sich“. Musik scheint heute ohne Elektronik gar nicht mehr spiel- und hörbar zu sein, wobei sich die Elektronik zunehmend nicht nur auf die Verstärkung beschränkt, sondern die Töne und vielmehr die Geräusche und Rhythmen genauso artifiziell formt wie der Computer die Bilder. Jedes menschliche Maß geht verloren. Unspezifisch rhythmische Reize wecken archaische Reaktionen.

Verständlicherweise ist ein solcher Erlebnisverzicht, ein Leben aus zweiter Hand vor dem multimedialen Schirm, also der Verzicht auf die dritte Dimension bequem und risikoarm. Man lässt sozusagen leben. Eine für alle! So treten beispielsweise Frauen, entsprechend des aktuellen Geschmacks proportioniert und präpariert, die jede normale und natürliche Frau deklassieren, in den Medien auf und bieten ihr Schein-Leben als Lebensersatz den Zuschauern, die überwiegend jung und einsam sind, wie die Untersuchung Augsburger Kommunikationswissenschaftler unter den Zuschauern der Reality-TV-Show „Big Brother“ zutage gebracht hat. Eine Gesellschaft aus lauter „Vereinzelten“ prophezeite schon der politische Schriftsteller de Tocqueville und auch der Ethnologe Hans Peter Duerr sieht eine Gesellschaft, „die eher eine Ansammlung von innerlich und äußerlich voneinander isolierten Individuen ist, deren Kontakte von kurzfristigen Kosten-Nutzen-Rechnungen bestimmt sind.“ Erstaunlich, aber vielleicht auch verständlich, dass das Überangebot sexueller Reize in den Medien die sexuellen Aktivitäten der Konsumenten eher dämpft als steigert, wie der Hamburger Sexualwissenschaftler Gunter Schmidt in einer Studie mit über 3.000 Studenten 1996 herausgefunden hat. Man lässt nicht nur leben, man lässt auch lieben.

Auch hier wird dem Einsamen der Computer immer häufiger zum Partnerersatz und Freund.

Natürlich gibt es auch Gegenbewegungen, beispielsweise die bewussten und überzeugten „Nicht-Fernseher“. „Sie haben ein ausgeprägtes Bedürfnis nach authentischer Lebenserfahrung und primären Sozialbeziehungen“, schreibt der Kommunikationswissenschaftler Peter Sicking in seiner Doktorarbeit an der Universität Münster über die wachsende Zahl der Fernsehverweigerer. Gut eine Million volljährige Bundesbürger sollen es sein, überdurchschnittlich gut gebildet und finanziell bessergestellt. Sie beziehen ihre Informationen aus Büchern, Zeitungen und Zeitschriften, auch über den Computer und das Radio.

Ein anderer Hinweis auf mehr Authentizität mag der "Bio-Playboy" für Naturfreunde sein, dessen Mädchen sich verpflichten müssen, Natur pur, ohne Silikon zu präsentieren, aber auch das kraftvolle Überleben der nichtelektronischen Musik in den Konzertsälen oder sogar der mitunter übertriebene Erlebnishunger der sogenannten Spaß-Generation. Das alles sind aber bestenfalls mehr oder weniger ernstzunehmende Hoffnungszeichen, keine neuen Wege.

Wir müssen die Wirklichkeit wieder für uns zurückgewinnen, mehr Mut für die Wirklichkeit aufbringen, so wie sie uns Gott gegeben hat, zur Bewahrung und zur Veränderung. Wir dürfen uns an den wirklichen Schönheiten freuen, die schlechten Bedingungen als Ansporn für Veränderungen empfinden und von einer besseren Wirklichkeit träumen. Aber wir dürfen uns nicht von ihr verabschieden, denn irgendwann holt sie uns ein, nicht nur beim nach wie vor notwendigen Stuhlgang zwischen zwei virtuellen Erlebnissen, sondern auch am Ende, spätestens wenn der Strom ausfällt. Auch ist das Leben viel zu schön, um nicht wahr zu sein.

Anschrift des Verfassers:

DR. ANSGAR VÖSSING

Nationalparkstiftung Unteres Odertal

16303 Schwedt/Oder, Schloss Criewen

Nationalparkstiftung@Unteres-Odertal.info