
rubrik: ausgabe

#44 - north north west

rubrik stand der dinge - space saga

Odyssee-Raum

die scheinbar ehrenwerte Frage - Was passiert, wenn wir da draußen Leben finden? - wird mannigfaltig konturiert: Was macht Technik mit uns? Wie weit wollen wir gehen um zu wissen? Wo endet Gewissen in Hinsicht auf das Unvorhersehbare, das Ungewisse? In was haben wir eingewilligt, als wir die Grenzen des Bekannten überschritten?

Wie auch immer: Je weiter der Wurf und der Esprit einer Saga trägt, umso nahe liegender ist das Zurückgeworfensein auf allzu Bekanntes. Der Tenor des Space-Urteils könnte so erklingen: Der ganze Bombast ferner Welten, unerkannter Zeiten und furioser Technologien schafft es nie und nimmer, dass einer von uns das Korsett seiner Psyche überwindet. Je tiefer wir in das Unbekannte vordringen um so näher geraten wir in das fast vulgäre der Sitten und Bräuche und Gepflogenheiten unserer Zeit.

Andersrum: In der Space-Odyssee wird die Technik vor der 'Moral der Geschichte' gerettet - Lasst uns machen was wir wollen und was möglich ist - am Ende werden wir tun was immer getan wurde. Gleichsam eine eigenwillige Entlastung, unsere Projektion des Orbits. Nun, war man nicht dankbar dem Olymp, den Titanen und den Giganten des Nahen Ostens, dass sie so unglaublich auf gleicher Augenhöhe agierten - in jeder Emphase, in jedem Zwist, in jeder Bigotterie?!

findet sich ein Ich nicht gerade dadurch in der Welt wieder, als dass die Welt es selber spiegelt - in jenem: wie hier so auf immer und ewig

so erscheint die Utopie der Moderne im Scifi-Format wiederum als reine Ich-Findung: als Selbstvergewisserung - oder, so gesehen: ist Neo aus der Matrix und mit ihm das Feuchtbild

des gladiatorenhaften Hackers, nichts anderes als das Delirium jedes google/yahoo-Abhängigen, dass er Herr der (Such)Maschine sein könnte, wenn er nur wöllte (wenn er dieses Schicksal der Herrschaft für sich selbst erwählen würde) - ist daher nicht die Vorliebe der aktuellen Medienkunstszene für Googlehacks, Websitefakes, subversive Plugins etc. erklärbar - weil die große Maschine uns doch nicht aus dem Rahmen unserer Handlungsmuster und Konditionierungen und business-as-usual-Methoden werfen kann

begegnet so nicht dem großen Trauma der Abhängigkeit von komplexen Technologien die subtile Geschichte der Resistenz menschlicher Verhaltensweisen

Orts-Raum

grandioser Raum der zugleich ein Nicht-Raum ist

alle Orte in ihm sind zugleich weit entfernt und direkt bei einander

die Entfernung von Orten ist nicht metrischer/messbarer Natur, sie ist nicht erfahrbar noch fassbar (weil es keine Weltraumreisen gibt), die Orte sind einzig entfernt durch den Unterschied ihrer Natur und Wesenheit (dessen was auf und in ihnen möglich ist)

das Naturell/der Charakter eines Ortes macht seine Distanz - hier gleichen sie den Masken der sozialen Akteure und den Ideologien der politischen Systeme

der Raum und die Weiten des Weltalls zeigen sich so als Ordnung einer Natursammlung, in der die Objekte nach Ähnlichkeiten und Wesensmerkmalen in verschiedenen Räumen und sinnbildlichen Relationen gegliedert werden der Raum des Orbits als Metapher für Handlungen und Gestalten, für Optionen und Potenzen, für Geschichten und Schicksale

Mikro-Raum

in der unüberwindbaren Heraussetzung/Herausstellung eines Handlungsortes (Spaceship, Planet, physikalisch-technische Wunderlichkeit, verstörende Singularität) wird ein geschlossener Aktionszusammenhang möglich (wie im Kammerspiel des guten alten Theaters - aber ohne deus ex machina)

in diesem abgekapselten Raum kann eine Konstellation von Akteuren, Rollen und Handlungsoptionen gleichsam nach den Regeln einer Spieltheorie durchgetestet und zugleich durchmessen werden

exemplarisches Handeln wird zum Regelfall und so werden Menschenbilder und - als surplus - Weltbilder sinnfällig und in die Kommunikationssphäre transportiert

der Mikro-Raum als Testlabor für die Möglichkeiten des Menschen - mithin als Prüfstand für Handlungsoptionen in gewisser Hinsicht übernehmen hier einige Medien (Film, Hörspiel, (Groschen)-Roman) die Funktionen der pietistischen Gewissensprüfung, der musterhaften Legenden kanonischer, religiöser Texte (vedisch: Upanishaden oder alttestamentarisch: Buch der Könige) und der Lehrstücke der Ideologien (Brecht: Die Maßnahme oder die beiden Kreidekreise von Klabund und Brecht)

im Mikro-Raum ist nun folgendes möglich:

„Das liegt nur daran, dass ich dich so sehr liebe.“

„Nein nein, dass dass liegt daran, dass ich dich so sehr liebe.“

„Also bist du blind vor Liebe.“

Diese Grundstruktur der doppelten Spiegelung kann nun losgelassen werden um jeden x-beliebigen Raum zu erkunden und somit zu beschreiben, da kein Eingriff von außen möglich ist - jedes Raumschiff, welches die verkoppelten Akteure retten könnte, ist zu weit entfernt - und, ebenso erwartbar, ist jegliche Technik die unsere Akteure in die Freiheit ausfliegen könnte im selben Augenblick einem Meteoritenhagel zur fetten Beute geworden. Diese Figur lässt sich über Solaris, Event Horizon, Roboter im Sternbild Kassiopeia usw. endlos verfolgen und variieren.

Fehl-Raum

der Ort besitzt gleichsam keine Ankerpunkte - und das obwohl die starken Schlagschatten und das satte Schwarz des Himmels auf einen doch existenten Fixpunkt der Fluchtlinien zu verweisen scheinen - doch ist der geahnte Fixpunkt letztlich das Auge des Betrachters und Schöpfers dieser Szene, der dadurch einer Skizze, einem Entwurf von Handlungslinien und Stimmungsebenen gleichsam Raum und auslotbare Tiefe - mithin Szene gibt die Silhouette ist üblicherweise trist, eine sprichwörtliche Mondlandschaft oder Wüstenei - der common sense des Genres ist das Wüstengebirge und die Trockensavanne/ebene

als Archetyp wäre zu beschreiben: keine Atmosphäre (man sieht keinen Himmel sondern sofort den Orbit mit seinen Sonnen und den obskuren Himmelserscheinungen), keine Pflanzenwelt (das gleichsam wesen- und gesichtslose Wachsen der Pflanzen scheint das Menetekel der Space-Saga zu sein - als würden sie die akurate Konstruiertheit aller auftretenden Dinge ad absurdum führen), keine autochtone/autarke Tierwelt (lediglich Monster oder Anthropomorphe - mithin Projektionsorgane der Gefühlsregister), und: Geister allerortens (belebte/verzauberte Raumschiffe, magische Orte (die einen Gesichte sehen lassen) ...

der Fehl-Raum extrapoliert die Ortslosigkeit unserer Handlungsmeme - wir agieren im Affekt (sind mechanisch Handelnde, erwartbar Handelnde), das heißt in bestimmter Reaktion auf Umwelten und Akteure und Situationen - und so bestätigt der Fehl-Raum die große Ahnung in uns: die Welt ist eine austauschbare Kulisse, aber in welchem Traum wir auch erwachen, unser Drama folgt weiter dem selben Ablauf

Gott-Raum

es ist usus der Space-Saga in Offenheit zu enden - also: es gibt kein Finale, keine Lösung

etwas überlebt, etwas ist da draußen, etwas wird mitgeschleift, etwas hängt fest

sozusagen der Osama-Modus der Moderne: der Raum da draußen ist real, weil allein er die innere Wirklichkeit des Alltags angemessen widerspiegeln kann: ohne Klitterungen, ohne Zugeständnisse - als reines Wirkungsfeld im Space als modernem Götterbuch spiegelt sich Hoffnung, Angst, Gesetz, die ganzen Exerzitien der Gefühlshaube um in einem zu münden: Rettung ist unrettbar oder von anderer Natur - selbst im Space marschiert das Ego durch, in voller Pracht - egal wessen Ego: CCCR, USA, Weimar, DDR, ...

die Space-Saga und ihre Kulisse zeichnen eins aus: die Spannung und das mangelnde Fallenlassen ins Unabänderliche - der Space zeigt sich somit als ein Dipol der Natur Fürwort/Hoffnungsebene vs.

Fatalismus/Demutsgeste

rubrik: demnächst

Was ist los im Limbus - ein Reflex - ein überlegtes Ab-Bild.
