

Jean Baudrillard  
Agonie des Realen

Aus dem Französischen übersetzt von  
Lothar Kurzawa und Volker Schaefer

Merve Verlag Berlin

## INHALT

### 7 DIE PRÄZESSION DER SIMULAKRA

- 10 Die göttliche Referenzlosigkeit der Bilder
- 16 Ramses oder die jungfräuliche Wiederauferstehung
- 24 Hyperreal und imaginär
- 26 Der politische Zauber
- 29 Spiralförmige Negativität - die Möbius-Spirale
- 35 Die Strategie des Realen
- 44 Das Ende des Panoptikums
- 51 Das Orbitale und das Nukleare

### DIE KÜNSTLICHEN PARADISE DES POLITISCHEN

- 71 DAS ZAUBERGEFECHT ODER DIE LETZTE FLÖTE
- 85 PAVANE FÜR EINE GÖTTLICHE LINKE
- 85 Was veranlaßt Marchais zu lachen?
- 99 Was veranlaßt Althusser zu schreiben?

© 1978 by Merve Verlag GmbH, 1 Berlin 15,  
Postfach 327. Printed in Germany. Druck und  
Bindearbeiten: Dressler, Berlin. Umschlag-  
Entwurf: "Betrieb", Köln. Satz: Isolde Eckle.

ISBN 3-920986-99-7

## Zum Verständnis einiger Begriffe:

Simulation (frz. simulation): die Vortäuschung, die Verstellung von lat. simulatio: die Verstellung, die Heuchelei, die Täuschung, das Vorschützen (eines Sachverhalts), die Vorspiegelung, der Vorwand, der Schein, die Vorschubung; lat. similis: ähnlich, gleichartig, gleich.

Dissimulation (frz. dissimulation): die Verstellung, die Verstellungskunst, die Verheimlichung, die Verbergung, das Verhehlen, die Verschleierung; von lat. dissimilatio: das Unähnlich- oder Unkenntlichmachen, die Verkleidung, die Maskierung, die Verstellung, der Schein, die Verheimlichung.

Simulakrum (frz. simulacre): das Trugbild, das Blendwerk, die Fassade, der Schein; von lat. simulacrum: das Bild, das Abbild, das Bildnis, die Nachbildung, das Gebilde, die Statue, das Götterbild, die Bildsäule, das Traumbild, der Schatten, das Gespenst.

Dissuasion (frz. dissuasion): das Abbringen, das Widerraten, das Abraten, das Abwiegeln; von lat. dissuasio: das Widerraten, die Gegenrede, (das Gegenteil von persuasio: die Überredung, Überzeugung).

Implosion: Im Gegensatz zu Explosion meint Implosion ein schlagartiges, plötzliches Eindrücken eines (luftleeren) Gefäßes durch äußeren Überdruck. Geläufig ist, daß etwa die Zerstörung der Bildröhre eines Fernsehgerätes, insoffern in ihr ein Vakuum herrscht, deren Implosion zur Folge hat. (Jean Baudrillard gebraucht den Begriff eher metaphorisch im Sinne eines Kollaps', eines Ein- und Zusammenbruchs ins Innere.

Präzession: ein Terminus aus der Physik, meint in der Mechanik allgemein die ausweichende Bewegung der Rotationsachse eines Kreisels bei Krafteinwirkung.

In der Astronomie bezeichnet Präzession die Kreisel- oder Taumelbewegung der Erdachse (innerhalb von 26000 Jahren), genauer: die durch diese Kreiselbewegung verursachte Rücklaufbewegung des Schnittpunkts zwischen Himmelsäquator und Ekliptik (Erdbahn).

## DIE PRÄZESSEN DER SIMULAKRA

Früher war die schönste Allegorie der Simulation für uns jene Fabel von Borges,\* in der die Kartographen des REICHES eine so detaillierte Karte anfertigen, daß Karte und Territorium schließlich exakt zur Deckung kommen. (Der Verfall des REICHES jedoch bringt es mit sich, daß die Karte nach und nach ausfranzt und verfällt, bis schließlich nur noch Fetzen in den Wüsten erkennbar sind. Die metaphysische Schönheit dieser verfallenen Abstraktion ist wie das REICH Zeuge eines Übermutes, der sich auflöst, wie ein Kadaver verfault und schließlich wieder in die Substanz der Erde eingeht - ein bißchen wie sich das Duplikat in zunehmendem Alter schließlich mit dem Realen vermischt.) Für uns ist diese Fabel überholt. Sie besitzt nur noch den diskreten Charme von Simulakra zweiter Ordnung. (1)

Heutzutage funktioniert die Abstraktion nicht mehr nach dem Muster der Karte, des Duplikats, des Spiegels und des Begriffs. Auch bezieht sich die Simulation nicht mehr auf ein Territorium, ein referentielles Wesen oder auf eine Substanz. Vielmehr bedient sie sich verschiedener Modelle zur Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität, d.h. eines Hyperrealen. Das Territorium ist der Karte nicht mehr vorgelagert, auch über-

\*vgl. J. L. Borges, Von der Strenge der Wissenschaft, in: Universalgeschichte der Niedertracht und andere Prosastücke, Ffm-Berlin-Wien 1972, S. 71 (A.d.Ü.)

lebt es sie nicht mehr. Von nun an ist es umgekehrt: (PRÄZESSION DER SIMULAKRA:) Die Karte ist dem Territorium vorgelagert, ja sie bringt es hervor. Um auf die Fabel zurückzukommen, müßte man sagen, daß die Überreste des Territoriums allmählich Ausdehnung und Umfang der Karte annehmen. Nicht die Karte, sondern Spuren des Realen leben hier und da in den Wüsten weiter, nicht in den Wüsten des REICHES, sondern in unserer Wüste, in der Wüste des Realen selbst.

Auch wenn man sie umkehrt, ist die Fabel heute im Grunde nicht mehr zu gebrauchen. Vielleicht lebt nur die Allegorie des REICHES weiter. Denn wenn die Simulatoren von heute versuchen, das Reale, das gesamte Reale, mit ihren Simulationsmodellen zur Deckung zu bringen, so handeln sie nicht weniger imperialistisch als die Kartographen von damals. Allerdings geht es nicht mehr um die Karte oder das Territorium. Denn etwas ist verschwunden: die souveräne Differenz zwischen beiden, und damit der Charme der Abstraktion. Gerade die Differenz macht die Poesie der Karte und den Charme des Territoriums, die Magie des Begriffs und den Charme des Realen aus. Das Imaginäre der Repräsentation, das im verrückten Projekt der Kartographen, ein ideales Nebeneinander von Karte und Territorium zu erzeugen, gipfelt und sogleich zu Grunde geht, verschwindet in der Simulation - ihre Operationen und Maßnahmen sind nuklearer und genetischer Natur und keineswegs spiegelartig und diskursiv. Mit der Simulation verschwindet die gesamte Metaphysik. Es gibt keinen Spiegel des Seins und der Erscheinungen, des Realen und seines Begriffs mehr. Kein imaginäres Nebeneinander: die entscheidende Dimension der

Simulation ist die genetische Verkleinerung. Die Produktion des Realen basiert auf verkleinerten Zellen, Matritzen und Erinnerungen, auf Befehlsmodellen - und ausgehend davon läßt es sich unzählige Male reproduzieren. Es muß nicht mehr vernünftig sein, da es nicht mehr an irgendeiner idealen oder negativen Instanz gemessen wird. Es ist nur noch operational. Im Grunde nicht mehr von der Ordnung des Realen, da es von keinem Imaginären eingehüllt wird. Es ist hyperreal, Produkt einer sich ausbreitenden Synthese von kombinatorischen Modellen in einem Hyperraum ohne Atmosphäre.

In diesem Übergang zu einem Raum, dessen Krümmung nicht mehr dem Realen oder der Wahrheit folgt, öffnet sich die Ära der Simulation durch Liquidierung aller Referentiale - schlimmer noch: durch deren künstliche Wiederauferstehung in verschiedenen Zeichensystemen, die ein viel geschmeidigeres Material abgeben als der Sinn. Diese künstliche Wiederauferstehung bedient sich aller möglichen Äquivalenzsysteme, und aller möglichen binären Oppositionen, jeder Art von kombinatorischer Algebra. Es geht nicht mehr um die Imitation, um die Verdoppelung oder um die Parodie. Es geht um die Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen, d.h. um eine dissuasive Operation, um die Dissuasion realer Prozesse durch ihre operative Verdoppelung, eine programmatische, fehlerlose Signalmaschinerie, die sämtliche Zeichen des Realen und Peripetien (durch Kurzschießen) erzeugt. Das Reale erhält nie wieder die Gelegenheit, sich zu produzieren - dies ist nun die lebendige Funktion des Modells in einem System des Todes oder vielmehr in einem System der vorweggenommenen Wiederauferstehung, wo dem Ereignis,

selbst dem Ereignis des Todes, keine Möglichkeit mehr bleibt. Das Hyperreale ist von nun an vor dem Imaginären, vor jeder Trennung von Realem und Imaginärem sicher. Zugelassen wird nur noch ein orbitaler Rücklauf von Modellen und die simulierte Generierung von Differenzen.

### Die göttliche Referenzlosigkeit der Bilder

Dissimulieren heißt fingieren, etwas, das man hat, nicht zu haben. Simulieren heißt fingieren, etwas zu haben, was man nicht hat. Das eine verweist auf eine Präsenz, das andere auf eine Absenz. Doch die Sache ist noch komplizierter, denn simulieren ist nicht gleich fingieren: "Jemand, der eine Krankheit fingiert, kann sich einfach ins Bett legen und den Anschein erwecken, er sei krank. Jemand, der eine Krankheit simuliert, erzeugt an sich einige Symptome dieser Krankheit" (so das Wörterbuch von Littré). Beim Fingieren oder Dissimulieren wird also das Realitätsprinzip nicht angetastet: die Differenz ist stets klar, sie erhält lediglich eine Maske. Dagegen stellt die Simulation die Differenz zwischen "Wahrem" und "Falschem", "Realem" und "Imaginärem" immer wieder in Frage. Ist ein Simulant, also jemand der "wahre" Symptome produziert, krank oder nicht? Objektiv kann man ihn nicht als Kranken, aber auch nicht als Nicht-Kranken behandeln. Daher müssen Psychologie und Mediziner hier passen. Sie haben es an dieser Stelle mit der Wahrheit einer unauffindbaren Krankheit zu tun. Wenn sich jedes beliebige Symptom "produzieren" lässt und somit keine natürliche Tatsache mehr darstellt, dann ist offensichtlich jede Krankheit simuliert und simulierbar und die Medizin verliert ihren Sinn, denn sie kann nur Krankheiten behandeln,

die aufgrund von objektiven Tatsachen wahr sind. Die Psychosomatik entwickelt sich im Dunkeln bis an die Grenzen des Krankheitsprinzips, wohingegen die Psychoanalyse das Symptom von der organischen in die unbewußte Ordnung verweist, die von neuem eine "wahre" Ordnung, wahrer als die andere sein soll. Doch warum sollte die Simulation vor den Toren des Unbewußten halt machen? Warum sollte die "Arbeit" des Unbewußten nicht ebenso "produziert" sein wie ein beliebiges Symptom in der klassischen Medizin? Beim Träumen ist dies bereits der Fall.

Ein Irrenarzt behauptet natürlich, daß "es für jede Form von Geisteskrankheit eine besondere Ordnung der Symptomabfolge gibt, die der Simulant nicht kennt, weshalb es ihm unmöglich ist, den Arzt zu täuschen". Hinter diesen Worten (von 1865) verbirgt sich die Absicht, das Wahrheitsprinzip um jeden Preis zu retten und der durch die Simulation aufgeworfenen Frage zu entgehen - nämlich, daß es keine Wahrheit, keine Referenz und keinen objektiven Grund mehr gibt. Wie verfährt die Medizin also mit diesem Flottieren zwischen einem Diesseits und einem Jenseits der Krankheit, einem Diesseits und einem Jenseits der Gesundheit, mit dieser Verdoppelung der Krankheit durch einen wieder wahren noch falschen Diskurs? Wie verfährt die Psychoanalyse mit der Verdoppelung des unbewußten Diskurses durch einen Diskurs der Simulation, der sich, da er kein falscher Diskurs ist, nie entlarven läßt? (2)

Wie verfährt die Armee mit ihren Simulanten? Traditionellerweise werden sie mit Hilfe eines klaren Ermittlungsprinzips entlarvt und bestraft. Heutzutage wird ein guter Simulant genauso ausgemustert, wie ein "wirklicher" Homosexueller, Herzkranker

oder Verrückter. Sogar die Militärpsychologen schrecken vor den cartesianischen Klarheiten zurück und zögern, zwischen Falschem und Wahrem, "produzierten" und authentischen Symptomen zu unterscheiden. "Wenn er so gut verrückt spielt, dann ist er auch verrückt". Das ist nicht unrichtig: alle Verrückten simulieren in diesem Sinne. Diese Un-deutlichkeit ist die schlimmste aller Subversionen. Gegen sie hat sich die klassische Vernunft mit all ihren Kategorien bewaffnet. Heute greift diese Un-deutlichkeit wiederum auf die Kategorien über und überwältigt das Prinzip der Wahrheit.

Über die Medizin und die Armee hinaus gibt es andere Wahlbezirke der Simulation, nämlich die Religion und das Simulakrum des Göttlichen. Nach dem Buch Mose ist es untersagt, daß es in den Gotterhäusern Bilder gebe, denn das Göttliche, das die Natur beseelt, kann man sich nicht vorstellen. Im Gegenteil, man kann. Doch was passiert, wenn es durch die Ikonen bekannt wird und sich in den Simulakra vervielfältigt? Bleibt es jene überlegene Instanz, die in den Bildern einer sichtbaren Theologie Fleisch wird, oder verdunstet es in den Simulakra, die seinen Pomp und seine faszinative Kraft zur Entfaltung bringen - in einer sichtbaren Ikonenmaschinerie, die sich an die Stelle der reinen und intelligiblen GOTTESIDEE setzt? Die Bilderstürmer, deren tausendjährigen Streit wir auch heute noch ausfechten, hatten Angst vor diesen Simulakra. (3) Sie hatten Angst, weil sie bereits etwas von ihrer Allmacht spürten, von der Möglichkeit, Gott aus dem Bewußtsein der Menschen zu verdrängen, und von der Wahrheit, die sie möglicherweise durchblicken ließen, zerstörerisch und vernichtend, daß es nie einen Gott gegeben hat, daß GOTT stets nur in seinen Simulakra, d.h. als sein eigenes Simu-

lakrum existiert hat. Von daher ihre Wut und der Drang, sie zu zerstören. Es hätte keinen Grund gegeben, sie zu zerstören, wenn man hätte glauben können, daß sie keine platonische GOTTES-IDEE verborgen oder maskieren. Es ist möglich, von der Idee einer verfälschten Wahrheit zu leben. Ihre metaphysische Hoffnungslosigkeit jedoch basierte auf der Vorstellung, daß die Bilder nichts verbergen und von ihrem ursprünglichen Modell nicht verändert worden sind, sondern perfekte Simulakra darstellen, die aufgrund ihrer Ausstrahlung ewige Faszination besitzen. Daher müssen sie den Tod Gottes, den Tod des göttlichen Referentials, um jeden Preis bannen. Hier zeigt sich also, daß gerade die Bilderstürmer, denen man Mißachtung und Verleugnung der Bilder vorwirft, um ihren wahren Wert wußten, im Gegensatz zu den Bilderverehrern, die in ihnen nur Reflexe sahen und sich damit zufrieden gaben, Gott in ihrem Filigran anzubeten. Aber umgekehrt kann man auch sagen, daß die Bilderverehrer sehr moderne und abenteuerliche Geister waren, da sie unter dem Vorwand, Gott im Spiegel der Bilder transparent zu machen, seinen Tod und sein Verschwinden bereits in der Epiphanie seiner Repräsentationen spielten (von denen sie vielleicht wußten, daß sie nichts mehr repräsentieren, daß sie reines Spiel waren und daß sich gerade dort das große Spiel ereignete - wobei sie aber auch wußten, daß es gefährlich ist, die Bilder zu enthüllen, da sie dissimulieren, daß es hinter ihnen nichts gibt).

Wenig später machen es die Jesuiten genauso: sie begründen ihre Politik auf dem virtuellen Verschwinden GOTTES und einer weltlichen und spektakulären Manipulation des Bewußtseins - Verblassen

GOTTES in der Epiphanie der Macht - Ende der Transzendenz, die nur noch als Alibi für eine von Einflüssen und Zeichen völlig befreite Strategie dient. Hinter dem Barock der Bilder verbirgt sich die graue Eminenz der Politik. So war der Einsatz für die Bilder, für das Reale und für ihr eigenes Modell stets eine tödliche Kraft, wie die Ikonen von Byzanz für die göttliche Identität. Dieser tödlichen Kraft stellte sich die der Repräsentation als dialektische Macht, als sichtbare und intelligible Vermittlung des REALEN entgegen. Im gesamten (abendländischen) Glauben hat man gewettet, daß Zeichen stets nur auf die Tiefe eines Sinns verweisen und sich gegen den Sinn austauschen lassen - wobei jemand als Bürge in diesem Tausch auftritt - natürlich GOTT. Doch wie, wenn sich GOTT selbst auf Zeichen reduzieren ließe? Wie, wenn man in der Lage wäre, IHN zu simulieren? Dann gleitet das ganze System in Schwerelosigkeit hinab und wird selbst nur noch ein gigantisches Simulakrum - nicht irreal, sondern ein Simulakrum, d.h. daß es sich niemals gegen das Reale austauschen läßt, sondern nur in sich selbst zirkuliert, und zwar in einem ununterbrochenen Kreislauf ohne Referenz (*référence*) und Umfang (*circonférence*).

Soweit die Simulation als Gegenkraft zur Repräsentation. Ausgangspunkt der Repräsentation ist ein Prinzip der Äquivalenz zwischen Zeichen und Realem (dies ist ein grundlegendes Axiom, auch dann, wenn die Äquivalenz nur utopischen Charakter besitzt). Ausgangspunkt der Simulation dagegen ist die Utopie des Äquivalenzprinzips, die radikale Negation des Zeichens als Wert, sowie die Umkehrung und der Tod jeder Referenz. Während die Repräsentation versucht, die Simulation aufzusaugen, indem sie sie als falsche Repräsentation interpretiert,

schließt die Simulation das gesamte Gebäude der Repräsentation als Simulakrum ein.

Die Phasen, die das Bild dabei sukzessive durchläuft, sind folgende:

- es ist Reflex einer tieferliegenden Realität;
- es maskiert und denaturiert eine tieferliegende Realität;
- es maskiert eine Abwesenheit einer tieferliegenden Realität;
- es verweist auf keine Realität: es ist sein eigenes Simulakrum.

Im ersten Fall ist das Bild eine gute Erscheinung - die Repräsentation gehört zur Ordnung des Sakraments. Im zweiten Fall ist es eine schlechte Erscheinung und gehört zur Ordnung des Verfluchens. Drittens spielt es, eine Erscheinung zu sein und gehört zur Ordnung der Zauberei. Im vierten Fall gehört es überhaupt nicht mehr zur Ordnung der Erscheinung, sondern zur Ordnung der Simulation.

Der entscheidende Wendepunkt liegt beim Übergang von den Zeichen, die etwas dissimulieren, zu den Zeichen, die dissimulieren, daß es nichts gibt. Erstere verweisen auf eine Theologie der Wahrheit und des Geheimnisses (die noch der Ebene der Ideologie angehört); die zweiten begründen das Zeitalter der Simulakra und der Simulation. Hier gibt es keinen GOTT mehr, der die Seinen erkennt, kein JÜNGSTES GERICHT, das das Wahre vom Falschen und das Reale von seiner künstlichen Auferstehung trennt, denn alles ist bereits tot und von vorneherein wieder auferstanden.

Wo das Reale nicht mehr ist, was es war, bemächtigt sich die Nostalgie seines Sinns. Überboten wird sie nur noch von Ursprungsmythos und Zeichen der Realität, von einer sekundären Wahrheit, Objektivi-

tät und Authentizität. Da, wo Objekt und Substanz verschwinden, kommt es zur Besteigung der wahren Gipfel des Gelebten, zur Auferstehung des Figurativen. Die kopflose Produktion des Realen und Referentiellen verläuft parallel zur Kopflosigkeit der materiellen Produktion und ist ihr gleichzeitig übergeordnet: auf diese Weise erscheint die Simulation heute als Strategie des Realen, des Neo-Realen und des Hyper-Realen, als eine Strategie, die die Strategie der Dissuasion überall verdoppelt.

### Ramses oder die jungfräuliche Wiederauferstehung

Eines Tages im Jahre 1971 hatte die Ethnologie\* eine flüchtige Begegnung mit ihrem paradoxen Tod. Die Regierung der Philippinen beschloß, einige Dutzend Eingeborene der Tasaday, die man im tiefsten Dschungel entdeckt hatte, wo sie seit acht Jahrhunderten ohne Kontakt zu allen übrigen menschlichen Artgenossen lebten, in ihrer totalen Natürlichkeit zu belassen und sie nicht dem Zugriff von Kolonialisten, Touristen und Ethnologen auszusetzen. Damit folgte man einer Initiative von Anthropologen, die ahnten, daß die Tasaday unter ihren Blicken (wie eine Mumie in frischer Luft) förmlich zerfallen würden. Das Leben der Ethnologie impliziert den Tod ihres Objekts. Dessen Rache darin besteht, vor seiner "Entdeckung" zu sterben und daß es durch seinen Tod die Wissenschaft, die es erfassen will, herausfordert.

Lebt nicht jede Wissenschaft in jener paradoxalen Glacis, der sie ausgeliefert ist durch die Verflüchtigung ihres Objekts bei seiner Ergreifung und

\*in: John Nance, "The Gentle Tasadays", London 1975 (A.d.R.)

durch die grausame Umkehrung, die dieses tote Objekt an ihr vollzieht? Wie Orpheus dreht sich die Wissenschaft stets zu früh nach ihrem Objekt um und wie Eurydike kehrt dieses zurück in die UNTERWELT.

Die Ethnologen wollten dieser Hölle des Paradoxons entgehen, indem sie um die Tasadays den Keuschheitsgürtel des Dornröschengewaldes wieder schlossen. Niemand wird sie je wieder berühren: die Fundstelle bleibt wie eine stillgelegte Mine verschlossen. Die Wissenschaft verliert dadurch wertvolles Kapital, doch das Objekt ist gerettet, für die Wissenschaft verloren, aber unberührt in seiner "Jungfräulichkeit". Das hat nichts mit einem Opfer zu tun (die Wissenschaft ist stets mörderisch, sie opfert sich nie): es ist ein simuliertes Opfer ihres Objekts zur Rettung ihres Realitätsprinzips. Die in ihrer natürlichen Wesenhaftigkeit eingefrorenen Tasaday sind für sie ein perfektes Alibi, eine ewige Bürgschaft.

An diesem Punkt setzt die Anti-Ethnologie ein. Auch sie - etwa Jaulin, Castaneda, ja sogar Clastres - produziert weiterhin irgendwelche Alibis. Auf jeden Fall entfernt sich die Wissenschaft mit ihrer logischen Evolution immer weiter von ihrem Objekt, so weit, daß sie es schließlich entbehren kann und mit ihrer fantastischen Autonomie ihre reine Form erreicht.

Der so in sein Ghetto, in den Glassarg des Dornröschengewaldes zurückkehrende Indianer, gibt seinerseits das Simulationsmodell für alle möglichen Indianer ab, die es vor der Ethnologie gegeben hat. Die Ethnologie gestattet sich so den Luxus und die Illusion, sich in gewisser Weise jenseits ihrer selbst zu verkörpern, in der "nackten" Realität dieser von ihr wieder erfundenen Indianer - die

Natur, der Diskurs des Begehrens gegenüber dem der Macht - heute tauschen sie ihre Signifikanten und Scenarien aus.

Es führte zuweit, jede Eventualität der operationalen Negativität und alle möglichen Dissuasionsscenarien durchzuspielen, die, wie Watergate, versuchen über die Simulation des Skandals, der Phantasie und des Mordes ein todkrankes Prinzip zu heilen - eine Art Hormonbehandlung durch die Negativität und die Krise. Es handelt sich stets darum, das Reale durch das Imaginäre zu beweisen, die Wahrheit durch den Skandal, das Gesetz durch die Überschreitung, die Arbeit durch den Streik, das System durch die Krise und das Kapital durch die Revolution, wie anderswo (wie bei den Tasaday) die Ethnologie durch die Enteignung ihres Objekts bewiesen wird - ganz abgesehen vom:

- Beweis des Theaters durch das Anti-Theater,
- Beweis der Kunst durch die Anti-Kunst,
- Beweis der Pädagogik durch die Anti-Pädagogik,
- Beweis der Psychiatrie durch die Anti-Psychiatrie etc.etc.

Alles verwandelt sich in seinen entgegengesetzten Term, um in geläuterter Form zu überleben. Alle Mächte und alle Institutionen verleugnen sich, wenn es darum geht, mit Hilfe einer Simulation des Todes ihrer wirklichen Agonie zu entkommen. Die Macht inszeniert ihren eigenen Tod, um wieder einen Schimmer von Existenz oder Legitimität zu erlangen. So die amerikanischen Präsidenten: Die Kennedys starben, weil ihnen noch eine politische Dimension zukam; die anderen, Johnson, Nixon, Ford, konnten nur noch Attentate auf Marionetten, simulierte Morde für sich beanspruchen. Dennoch benötigten sie diese Aura einer künstlichen Bedrohung, um zu beweisen, daß sie mehr

als nur Mannequins der Macht waren. Früher mußte der König sterben (Gott ebenfalls): Darin bestand seine Macht (puissance). Heute bemüht man sich lediglich, den Anschein des Todes zu erwecken, um die Gnade vor der Macht (pouvoir) zu schützen. Doch ist sie bereits verloren.

Man versucht, sich mit Hilfe des eigenen Todes, frisches Blut zu verschaffen, mit Hilfe der Krise, der Negativität und der Anti-Macht (pouvoir) den Kreislauf der Macht wieder anzukurbeln. Doch alle diese Versuche sind lediglich Alibi-Lösungen der Macht und der Institutionen, um den Circulus Vitiosus ihrer Unverantwortlichkeit und ihrer grundlegenden Nichtexistenz, ihres déjà-vu und ihres déjà-mort zu zerschlagen.

### Die Strategie des Realen

Sowenig es möglich ist, eine absolute Ebene des Realen auszumachen, ist es möglich, Illusionen zu inszenieren. Beide Unmöglichkeiten gehören der gleichen Ordnung an. Da keine Realität mehr möglich ist, sind auch keine Illusionen mehr möglich. Hier liegt das politische Problem der Parodie und der Hyper- oder offenen Simulation begründet. Ein Beispiel: es wäre interessant zu beobachten, ob der Repressionsapparat auf einen simulierten Raubüberfall weniger gewaltsam reagiert als auf einen realen. Ein realer Überfall bringt nur die Ordnung der Dinge, das Besitzrecht, ins Wanken, ein simulierter Überfall dagegen ist ein Attentat auf das Realitätsprinzip selbst. Die Überschreitung und die Gewalt sind weniger schwerwiegend, denn sie lehnen sich nur gegen die Verteilung(partage) des Realen auf. Die Simulation ist weitaus gefährlicher, denn sie läßt über

ihr Objekt hinaus die Annahme zu, die Ordnung und das Gesetz könnten selber ebensogut nur Simulation sein.

Schwierig jedoch wird die Operation durch das Moment der Gefahr. Wie läßt sich ein Vergehen simulieren und wie läßt sich beweisen, daß man nur vorhatte, es zu simulieren? Wenn man beispielsweise einen Kaufhausdiebstahl simuliert, wie kann man den Hausdetektiv davon überzeugen, daß es sich nur um einen simulierten Diebstahl gehandelt hat? Es gibt keine "objektive" Differenz: ein simulierter Diebstahl operiert mit den gleichen Gesten, den gleichen Zeichen wie ein realer. Sie lassen sich keiner der beiden Seiten zuordnen. Für die etablierte Ordnung gehören sie daher zur Ordnung des Realen.

Machen wir den Versuch: organisieren wir einen falsochen Raubüberfall. Verzichten wir aber auf gefährlichen Waffen und achten wir darauf, daß kein Menschenleben gefährdet wird (andernfalls machen wir uns wieder strafbar). Fordern wir ein Lösegeld und sorgen wir dafür, daß die Operation das nötige Aufsehen erregt, kurz, wir müssen der "Wahrheit" so weit wie möglich treu bleiben, um die Reaktion des Apparates auf ein perfektes Simulakrum zu testen. Doch es wird uns nicht gelingen: im Netz der künstlichen Zeichen werden sich reale Elemente unentwirrbar verfangen (irgendein Polizist wird sofort schießen, ein Bankkunde wird an einer Herzattacke sterben und wir werden auf die simulierte Geldforderung hin echte Scheine erhalten). Kurz, wir finden uns, ohne es zu wollen, sehr schnell in der Realität wieder. Eine Funktion der Realität besteht unter anderem darin, jeden Simulationsversuch zu vereiteln und alles auf das Reale zu reduzieren - und noch bevor wir in das Spiel der Institutionen

und der Justiz eingetreten sind, bewegen wir uns schon in der gleichen etablierten Ordnung.

An der Unmöglichkeit, einen Simulationsprozeß zu isolieren, läßt sich ermessen, wie weit der Einfluß einer Ordnung reicht, die sich darauf beschränkt, das Reale zu sehen und zu begreifen und die ohne diese Beschränkung nicht funktionieren könnte. Gesetzt den Fall, es ließe sich die Simulation eines Vergehens nachweisen, so würde dies entweder leichter bestraft (weil es keinerlei "Folgen" hatte), oder als ein Angriff auf die Staatsanwaltschaft geahndet (wenn man beispielsweise eine Polizeiaktion "einfach nur so" ausgelöst hat) - aber niemals als Simulation, denn die Simulation als solche macht jede Äquivalenz zum Realen und damit jede Repression unmöglich. Die Macht ist nicht in der Lage, die Herausforderung der Simulation anzunehmen. Wie ließe sich die Simulation einer Tugend bestrafen? Dabei ist sie als solche genauso schwerwiegender oder unschwerwiegender wie die Simulation eines Verbrechens. In der Parodie sind Überschreitung und Unterwerfung gleichwertig. Dies ist eigentlich das schwerwiegenderste aller Verbrechen, weil die Differenz als Grundlage des Gesetzes annulliert wird. Denn das Gesetz ist ein Simulakrum zweiter Ordnung, wogegen die Simulation der dritten Ordnung angehört, jenseits von wahr und falsch, jenseits von Äquivalenzen und rationalen Unterscheidungen, die das Funktionieren des Sozialen und der Macht erst ermöglichen. Also gilt es, die Ordnung gerade dort, wo das Reale nicht vorhanden ist, näher zu betrachten.

Aus dem gleichen Grund entscheidet sich die Ordnung stets für das Reale. Im Zweifelsfall gibt sie immer der Realitätshypothese den Vorzug (so wie

man es in der Armee vorzieht, den Simulanten für verrückt zu halten). Doch dies wird zunehmend schwieriger. Denn wenn es auf Grund des Widerstands des uns umgebenden Realen praktisch unmöglich ist, einen simulierten Prozeß isoliert zu betrachten, ist es umgekehrt genauso unmöglich, einen realen Prozeß zu isolieren oder einen Beweis für das Reale zu erbringen - eben diese Reversibilität macht einen Teil des Simulationsdispositivs und des Unvermögens der Macht aus.

Von daher sind alle Raubüberfälle, Flugzeugentführungen usw. von nun an in gewisser Weise simulierte Vergehen, und zwar insofern, als sie sich von vornherein in die rituelle Dechiffrierung und Orchestrierung der Massenmedien einschreiben und sie in ihrer Inszenierung und ihren möglichen Folgen vorweggenommen werden - kurz, sie funktionieren als ein Ensemble von Zeichen, die einzig und allein ihrer Zeichenrekurrenz dienen und nicht länger ihrem "realen" Zweck. Aber hüten wir uns, daraus zu folgern, sie seien irreal oder inoffensiv. Im Gegenteil, als hyperreale Ereignisse, ohne Inhalt und ohne eigene Ziele, als Ereignisse, die sich unbegrenzt ineinander brechen (wie die sogenannten historischen Ereignisse: Streiks, Demonstrationen, Krisen etc. (5)) können sie von keiner Ordnung kontrolliert werden, deren Macht sich nur auf das Reale und Rationale, auf Gründe und Zwecke erstreckt. Sie entgehen einer Ordnung, die nur das Referentiale beherrschen kann, einer determinierten Macht, die nur über eine determinierte Welt herrschen kann. Gegen diese unendliche Rekurrenz der Simulation, gegen diesen schwerelosen Nebel, der nicht mehr den Gravitationsgesetzen des Realen gehorcht, vermag sie jedoch nichts auszurichten.

ten. In diesem Raum löst sich die Macht schließlich auf und wird zu einer Simulation der Macht (von ihren Zwecken und Vorhaben abgetrennt und auf Machteffekte und Effekte der Massensimulation ausgerichtet).

Die Macht besitzt nur eine Waffe, nur eine Strategie, um die Abkehr des Realen zu verhindern: sie injiziert überall und immer wieder neue Formen des Realen und Referentiale. Um uns von der Realität des Sozialen, von der Wichtigkeit der Ökonomie und von der Finalität der Produktion zu überzeugen, benutzt sie mit Vorliebe den Diskurs der Krise, aber ebenso - und warum nicht - den des Begehrrens. "Nehmt Eure Wünsche als die Realität!" So könnte der hoffnungslose Slogan der Macht in einer Welt ohne Referentiale lauten. Sogar die Referenz des Begehrrens und die Konfusion des Realitäts- bzw. des Wunschprinzips sind nicht so gefährlich wie diese ansteckende Hyperrealität. Solange man sich auf Prinzipien beruft, hat die Macht immer recht.

Die Hyperrealität und die Simulation werden von Prinzipien und Zwecken jeglicher Art abgeschreckt und wenden diese Dissuasion wiederum gegen die Macht, von der sie selbst so lange eingesetzt wurden. Denn schließlich hat sich als erstes das Kapital im Laufe seiner Geschichte von der Zerstörung aller Referentiale, aller menschlichen Zwecke genährt und hat dabei alle idealen Unterscheidungen zwischen wahr und falsch, gut und böse zerschlagen, um so ein radikales Äquivalenz- und Tauschgesetz, das eherne Gesetz seiner Macht, zu zementieren. Durch die Dissuasion, die Abstraktion, die Unterbrechung, die Deterritorialisierung etc., die das Kapital als erstes ins Spiel gebracht hat, wurden die Realität und das Realitätsprinzip aufge-

weicht und durch die Zerstörung des Gebrauchs-werts, jeder realen Äquivalenz, der Produktion und des Reichtums, und sogar durch die Gefühle, die uns angesichts der Irrealität der Einsätze und der Allmacht der Manipulation überkommen, wurden sie liquidiert. Die gleiche Logik nimmt heute immer radikalere Gestalt an und richtet sich daher auch auf die gleiche Weise gegen das Kapital. Es bemüht sich nur noch, die Bewegung dieser Katastrophen-spirale aufzuhalten, indem es einen letzten Funken von Realität absondert, der dann die Grundlage für einen letzten Funken von Macht abgeben soll (damit jedoch vervielfältigt es nur die Zeichen und be-schleunigt das Spiel der Simulation).

Solange vom Realen eine historische Bedrohung aus-ging, hat die Macht Dissuasion und Simulation ge-spielt und alle Widersprüche mit Hilfe der Produk-tion äquivalenter Zeichen aufgelöst. Heute, wo die Bedrohung von der Simulation ausgeht (eine Bedro-hung, im Spiel der Zeichen zu verdunsten), bringt die Macht das Reale und die Krise ins Spiel und er-zeugt dabei fortwährend künstliche, soziale, ökono-mische und politische Einsätze. Die Macht spielt um ihr Leben, doch es ist bereits zu spät.

Die charakteristische Hysterie unserer Zeit dreht sich um die Produktion und Reproduktion des Rea-ten. Die andere Form der Produktion, die Produk-tion von Werten und Waren aus der guten alten Zeit der politischen Ökonomie, hat schon lange ihren Sinn verloren. In einem Prozeß fortwährender Produk-tion und Überproduktion versucht die gesamte Ge-sellschaft das Verschwinden des Realen aufzuhal-ten und es wieder auferstehen zu lassen. Daher ist diese "materielle" Produktion heute selbst hy-perreal. Zwar bleiben sämtliche Züge des traditio-

nellen Produktionsdiskurses erhalten, jedoch nur in verkleinerter, gebrochener Form (auf diese Weise fixieren die Hyperrealisten ein Reales, in dem der Sinn und der Charme, die Tiefe und die Energie der Repräsentation in einer halluzinierenden Ähnlichkeit dahingeschwunden sind). So äußert sich der Hyperrealismus der Simulation überall durch die halluzinierende Ähnlichkeit des Realen mit sich selbst.

Auch die Macht produziert seit langem nur noch Zeichen ihrer Ähnlichkeit. Und mit einem Schlag entfaltet sich eine andere Machtfigur: die eines kol-lektiven Verlangens nach Zeichen der Macht - durch ihr Verschwinden kommt eine heilige Union zu neu-en Kräften. Und genau an diesem Punkt ist alle Welt mehr oder weniger mit dem Terror dieser zusam-menbrechenden Politik verwachsen. Das Spiel der Macht wird zur bloßen kritischen Besessenheit von der Macht ( sie ist von ihrem eigenen Tod und ihrem Überleben in dem Maße besessen, wie sie ver-schwindet). Mit ihrem totalen Verschwinden befin-den wir uns logischerweise in der totalen Halluзи-nation der Macht - eine Wahnsiede, die sich bereits überall abzeichnet. Zum einen äußert sich darin der Zwang, die Macht loszuwerden (keiner will mehr Macht ausüben, jeder schiebt sie dem ande-rem unter), dann aber auch eine panische Nostal-gie. Melancholie von Gesellschaften ohne Macht: diese Überdosis eines starken Referentials in einer Gesellschaft, die das Problem ihrer Trauerarbeit nicht bewältigen kann, hat schon einmal den Fa-schismus hervorgebracht.

Wir befinden uns noch immer an diesem Punkt:kei-ne unserer Gesellschaften ist dazu fähig, ihre Trauerarbeit über den Verlust des Realen, der Macht und sogar des Sozialen selbst zu leisten. Wir ver-

suchen ihr mit Hilfe einer künstlichen Wiederbelebung all dessen zu entgehen, was zweifellos am Ende noch zur Einführung des Sozialismus führen wird. Durch eine unerwartete Drehung und Ironie, die nicht mehr der Geschichte entspringt, wird der Sozialismus aus dem Tod des Sozialen hervorgehen, wie die Religionen aus dem Tod Gottes hervorgegangen sind: eine listiges Auftreten (avènement), ein perverses Ereignis (événement), im Sinne der Verstandeslogik eine unkluge Umkehrung. Das entspricht der Tatsache, daß die Macht im großen und ganzen nur dazu da ist, um zu verbergen, daß es sie nicht mehr gibt. Diese simulierte Macht kann ewig dauern, denn im Unterschied zur "wahren" Macht, die eine Struktur, eine Strategie, ein Kräfteverhältnis, ein Einsatz ist oder war, ist sie nur noch Objekt eines sozialen Verlangens (demande) und somit Objekt des Gesetzes von Angebot und Nachfrage (demande). Sie ist der Gewalt und dem Tode nicht mehr unterworfen und von jeder politischen Dimension gereinigt, sie ist wie jede beliebige Ware von der Massenproduktion und vom Massenkonsument abhängig. Jeglicher Glanz ist verschwunden, heil bleibt nur die Fiktion eines politischen Universums.

Mit der Arbeit verhält es sich ebenso. Der Glanz der Produktion und die Gewalt ihrer Einsätze existieren nicht mehr. Noch produziert alle Welt, und zwar immer mehr, doch auf subtile Weise ist die Arbeit zu etwas anderem geworden: ein Bedürfnis (wie es Marx idealiter im Auge hatte, doch mit einem völlig anderen Sinn), Objekt eines sozialen "Verlangens", wie die Freizeit, in der das allgemeine Dispatching des Lebens in gleicher Weise vorherrscht. Das Verlangen verhält sich exakt proportional zum Verschwinden des Einsatzes im Ar-

beitsprozeß (6). Die gleiche Peripetie wie bei der Macht: das Scenario der Arbeit kaschiert das Reale der Arbeit. Das Reale der Produktion ist genau wie das Reale des Streiks verschwunden, der schon lange kein Arbeitsstop mehr ist, sondern der alternative Pol der Arbeit in der rituellen Skandierung des Verlaufs eines sozialen Jahres. Alles läuft so ab, wie wenn jemand nach einer Streikerkündigung seine Stelle und seinen Arbeitsplatz "besetzt" und die Produktion unter genau den gleichen Vorzeichen wie vorher wieder aufnimmt, wie das bei einer Besetzung im Sinne von "Selbstverwaltung" unbedingt erforderlich ist, und dabei erklärt, er befindet sich im Zustand des permanenten Streiks (und es virtuell auch ist).

Das ist kein Science-Fiktion-Traum: Überall handelt es sich um eine Verdoppelung des Arbeits- und Streikprozesses - wie die Krise in der Produktion verkörpert sich der Streik in der Obsoleszenz der Objekte. Es gibt also keinen Streik und keine Arbeit mehr, sondern nur noch beides gleichzeitig, d.h. etwas ganz anderes: eine Arbeitsmagie, ein trügerischer Schein, ein Bühnenstück, ein Scenodrama der Produktion (um nicht zu sagen ein Melodrama), kollektive Dramaturgie auf der leeren Bühne des Sozialen.

Es geht nicht mehr um die Arbeitsideologie - die traditionelle Ethik, die den "realen" Arbeitsprozeß und den objektiven Prozeß der Ausbeutung verborgen hält - sondern um das Scenario der Arbeit, ebensowenig wie es um die Ideologie der Macht geht, sondern um das Scenario der Macht. Die Ideologie entspricht lediglich einer Veruntreuung der Realität durch die Zeichen, die Simulation entspricht einem Kurzschluß der Realität und ihrer Verdopplung durch die Zeichen. Die Finalität der ideologi-

schen Analyse besteht immer nur darin, den objektiven Prozeß zu restituieren, und man stellt sich ein falsches Problem, wenn man die Wahrheit hinter den Simulakra restituieren will.

Deshalb gehen die ideologischen Diskurse und die Diskurse über die Ideologie mit der Macht konform; denn es handelt sich um Wahrheitsdiskurse - die sich, selbst und vor allem dann, wenn sie sich revolutionär geben, gut dazu eignen, den tödlichen Schlägen der Simulation entgegenzuwirken.

### Das Ende des Panoptikums

Die Erfahrung der Fernsehwirklichkeit in Amerika bezieht sich noch immer, wie man am Beispiel der Familie Loud sehen kann, auf die Ideologie des Gelebten, der Exhumierung und des Realen in seiner grundlegenden Banalität und radikalen Authentizität: sieben Monate ununterbrochene Dreharbeiten, 300 Stunden Direktaufnahmen ohne Skript und Scenario. Dieser Versuch ist die Odyssee einer Familie mit all ihren Dramen, Freuden und Peripetien - und das Ganze nonstop - ein "ungeschminktes" (brut), historisches Dokument, die "schönste Leistung des Fernsehens, die man im Verhältnis zu unseren sonstigen Alltagserlebnissen nur mit der Fernsehberichterstattung über die Mondlandung vergleichen kann". Kompliziert wurde alles, als sich die Familie während der Drehzeit auflöste: die Krise ist ausgebrochen, die Lounds haben sich getrennt usw... Deshalb kam es zu der unlösbar Kontroverse: war das Fernsehen hierfür verantwortlich? Was wäre geschehen, wenn das Fernsehen nicht dabei gewesen wäre?

Interessanter als diese Fragen erscheint die Vorstellung, die Lounds so zu filmen, als ob das Fern-

sehen nicht dabei gewesen wäre. Der Ausspruch: "sie haben so gelebt, als ob wir nicht dabei gewesen wären", war der absolute Triumph des Aufnahmemeisters. Eine absurde Formulierung, weder wahr noch falsch, aber paradox und utopisch. Dieses "als ob wir nicht dabei gewesen wären" hat den gleichen Stellenwert wie "als ob Sie dort gewesen wären". Und genau das ist diese Utopie, dieses Paradoxon, das 20 Millionen Fernsehzuschauer mehr fasziniert hat als die "perverse" Lust, eine Intimität zu verletzen. In dieser Erfahrung der "Wahrheit" handelt es sich weder um ein Geheimnis noch um eine Perversion, sondern vielmehr um eine Art Schauder des Realen oder eine Ästhetik des Hyperrealen, Schauder einer betrügerischen und schwindelerregenden Exaktheit, Schauder vor einer zur gleichen Zeit ablaufenden Entfernung und Vergrößerung, Schauder einer Distorsion im Maßstab einer exzessiven Transparenz. Lust am Exzeß des Sinns, wenn die Trennlinie des Zeichens im Pegel des Sinns unter den Normalstand absinkt: der Insignifikant wird durch die Einnahme des Blickwinkels eingesetzt. Hieraus wird ersichtlich, daß das Reale niemals existiert hat (aber man sieht es so, "als ob man dabei gewesen wäre"), ohne die Distanz, die den perspektivischen Raum und unsere Visionen im Grunde ausmacht (doch ist der Eindruck, den man bekommt, "wahrer als die Natur"). Lust an mikroskopischer Simulation, die das Reale ins Hyperreale übergehen läßt. (Es ist ein bißchen so wie im Porno, wo die Faszination auch eher metaphysischen als sexuellen Charakters ist).

Übrigens hatte schon die Wahl dieser Familie etwas Hyperreales: eine idealtypische amerikanische Familie, californian residence, drei Garagen, fünf Kinder, Berufs- und Sozialstatus: wohlhabend, repräsent-

tatives housewife, standing upper-middle class. Gera-de auf Grund dieser statistischen Perfektion war diese Familie in gewisser Weise zum Tode verurteilt. Wie in den antiken Opfern, war diese ideale Helden des american way of life auserwählt, in den Flammen der Medien als modernes Fatum einen schicksalhaften Opfertod zu sterben. Doch es gibt keine himmlischen Feuer mehr, die auf verdorbene Städte herniederfallen, vielmehr zerschneidet das Objektive allmählich die gelebte Realität wie ein Laser, um sie so dem Tod zu übergeben. "Die Louds sind ganz einfach eine Familie, die sich freiwillig dem Fernsehen ausgeliefert hat und bereit ist, damit zu sterben", wird der Regisseur sagen. Eben daher handelt es sich um einen Opferprozeß, ein Opferspektakel für 20 Millionen Amerikaner. Das liturgische Drama einer Massengesellschaft.

Fernsehwahrheit. Ein in seiner Zweideutigkeit (Amphibologie) bewundernswerter Terminus. Geht es um die Wahrheit dieser Familie oder um die Wahrheit des Fernsehens? Das TV ist tatsächlich die Wahrheit der Louds, es ist und schafft die Wahrheit. Nicht mehr die reflexive Wahrheit des Spiegels oder der Perspektive, die Wahrheit des Panoptikums oder des Blicks, sondern die manipulatorische Wahrheit von Tests, die sondieren und befragen, die Wahrheit des Lasers, der abtastet und zerschneidet, die Wahrheit einer Matrix, die unsere peripherierten Handlungssequenzen überwacht, die Wahrheit des genetischen Codes, der unsere Verbindungen determiniert, die Wahrheit von Zellen, die unsere Gefühlswelt mit Informationen versorgen. Dieser Wahrheit ist es geschuldet, daß sich die Familie Loud dem Medium Fernsehen unterworfen hat, in diesem Sinne handelt es sich hierbei sehr wohl um eine Tötung (aber

handelt es sich dabei noch um Wahrheit?).  
Ende des panoptischen Systems. Das Fernsehauge ist nicht mehr der Ausgangspunkt eines absoluten Blicks und die Transparenz ist nicht mehr das Ideal der Kontrolle. Im objektiven Raum (dem Raum der Renaissance) war die Transparenz noch Voraussetzung für die Allmacht des despotischen Blicks. Es war noch - wenn nicht ein System der Einsperrung - so doch wenigstens ein System von Planquadra-ten und der Kontrolle. Zwar subtiler, doch immer im Außen, im Spiel mit der Opposition von Sehen und Gesehenwerden, selbst dann, wenn der Brennpunkt des Panoptikums vielleicht blind war.

Bei den Louds verhält sich die Geschichte ganz anders. "Sie sehen kein Fernsehen mehr, das Fernsehen schaut ihnen (beim Leben) zu", oder noch schlimmer: "sie hören nicht mehr auf 'Keine Panik', dieses 'Keine Panik' hört ihnen zu" - es kommt zu einer Krümmung des panoptischen Überwachungsdispositivs (Überwachen und Strafen). In diesem System der Dissuasion ist die Unterscheidung von aktiv und passiv abgeschafft. Es gibt keinen Imperativ der Unterordnung mehr in Bezug auf das Modell oder den Blick. "IHR seid das Modell!" "IHR seid die Mehrheit!" So sieht die Böschung einer hyperrealistischen Sozialität aus, in der sich das Reale entweder (wie in der Statistik) mit dem Modell oder (wie bei der Louds) mit den Medien vermischt. Genau in diesem Stadium befinden sich derzeit unsere sozialen Beziehungen, die nicht mehr mit den auf Überzeugungen (Persuasion) basierenden Beziehungen übereinstimmen (wie etwa in der klassischen Ära der Propaganda, der Ideologie, der Öffentlichkeit usw.), sondern mit denen der Dissuasion: "IHR seid die Information, ihr seid das Soziale, ihr seid das Er-

eignis, ihr seid betroffen, ihr habt das Wort usw." Eine Wendung, durch die es unmöglich wird, noch eine Instanz des Modells und der Macht, eine Instanz des Blicks und selbst des Mediums zu lokalisieren, weil ihr immer schon auf der anderen Seite seid. Es gibt kein Subjekt und keinen Brennpunkt mehr, kein Zentrum und keine Peripherie, nur noch die reine Flexion und zirkuläre Inflexion. Es gibt keine Gewalt und keine Überwachung mehr, sondern einzig und allein die "Information", geheime Virulenz, Kettenreaktion, langsame Implosionen und Raumsimulakra, in denen nur noch die Effekte des Realen spielen.

Wir erleben das Ende des perspektivischen Raumes und des Panoptikums (einer immer noch moralischen Hypothese, die sich sämtlichen klassischen Analysen über das "objektive" Wesen der Macht solidarisch verbunden zeigt). Wir sind also Zeugen eines Vorgangs, in dem sogar das Spektakel abgeschafft wird. Im Falle der Louds ist das Fernsehen kein spektakuläres Medium mehr. Wir befinden uns nicht mehr in der Gesellschaft des Spektakels, von der die Situationisten sprechen, noch weniger sind wir dem spezifischen Typ von Entfremdung und Repression ausgesetzt, den eine solche Gesellschaft impliziert. Sogar das Medium ist als solches nicht mehr greifbar; und insofern ist die These von der Vermischung von Medium und Botschaft (message) (Mac Luhan) (7) der erste große Satz in dieser neuen Ära. Es gibt kein Medium im buchstäblichen Sinne des Wortes mehr: von nun an läßt es sich nicht mehr greifen, es hat sich im Realen ausgedehnt und gebrochen, und man kann nicht einmal sagen, es habe sich dadurch verfälscht.

Obwohl sich die Medien derartig eimischen und wie ein Virus endemisch, chronisch und panisch präsent

sind, können sie in ihren Wirkungen nicht mehr isoliert betrachtet werden. Die Wirkungen werden wie die Werbeskulpturen des Lasers im leeren Raum von durch die Medien gefilterten Ereignissen spezifiziert. Auflösung des Fernsehens im Leben, Auflösung des Lebens im Fernsehen - eine nicht mehr zu unterscheidende, chemische Lösung: wir alle sind Louds; wir sind zwar nicht den Einbrüchen und dem Druck, der Gewalt und der Erpressung der Medien und Modelle ausgeliefert, aber dafür ihren Induktionen und Infiltrationen, ihrer unsichtbaren und unlesbaren Gewalt.

Doch muß die vom Diskurs auferlegte, negative Wendung beachtet werden: es handelt sich weder um eine Krankheit noch um eine Virusinfektion, vielmehr muß man sich die Medien so vorstellen, als seien sie in einer äußeren Erdumlaufbahn, einem Orbit, eine Art genetischer Code, der die Mutation des Realen und Hyperrealen bestimmt. Und genau wie der genetische so erweist sich auch dieser Code als bestimmend: nämlich bestimmand für den Übergang von der repräsentativen Sphäre des Sinns zur genetischen Sphäre des programmierten Signals.

Die gesamte traditionelle Form der Kausalität wird hiermit in Frage gestellt: die perspektivistische deterministische, kritische, "aktive" und analytische Form - Unterscheidung von Ursache und Wirkung, Aktiv und Passiv, Subjekt und Objekt, Zweck und Mittel. In dieser Tradition könnte man sagen: das Fernsehen beobachtet, entfremdet, manipuliert und informiert uns... Damit verbleibt man jedoch in der medienanalytischen Konzeption, in der Konzeption eines äußeren, aktiven und effektiven Agenten, in der Konzeption einer "perspektivistischen" Information mit dem Horizont der Realität und des Sinns als Fluchtpunkt.

Man muß also das Fernsehen wie das DNS eher als einen Effekt begreifen, in dem die gegensätzlichen Pole der Determination gemäß einer Anziehung verschwinden. Sie verhalten sich also wie in einer Nuklearverdichtung nach altem polaren Schema, das immer auf einer minimalen Distanz zwischen einer Ursache und einer Wirkung, einem Subjekt und einem Objekt beruht: d.h. auf einer Distanz oder genauer auf einem Abstand, einer Differenz, eben jenem kleinstmöglichen Abstand (KMA!), also dem Abstand, der selbst unter Aufbringung aller Kräfte nicht mehr in einem auf Zufall beruhenden, unbestimmten Prozeß absorbiert werden kann. Sogar der Diskurs kann sich dieses Prozesses nicht mehr bewußt werden, weil er selbst eine determinierte Ordnung ist.

Dieser Abstand verschwindet im Prozeß des genetischen Codes, wo die Indetermination nicht mehr der molekularen Zufälligkeit, sondern der reinen und einfachen Abschaffung der Relation entspricht. Im Prozeß der Molekülanoordnung, der vom DNS-Kern zu der von ihm "informierten" "Substanz" "verläuft", gibt es keinen geregelten Verlauf eines Effekts, einer Energie, einer Determination und einer Botschaft mehr. "Ordnung, Signal, Impulsion, Botschaft" sind Begriffe, die uns die Sache in analogisierender Weise einsichtig machen sollen und die ganze Geschichte wieder in die Terme der Einschreibung, des Vektors und der Dekodierung einschreiben, eine Dimension, von der wir nichts wissen - es ist sicher nicht einmal eine "Dimension", und wenn es eine ist, dann vielleicht jene berühmte vierte Dimension (die in Einsteins Relativitätstheorie durch die Absorbierung der unterschiedlichen Pole von Raum und Zeit definiert wird). Tatsächlich kann dieser ganze Prozeß von uns nur in seiner nega-

tiven Form verstanden werden: die beiden Pole sind durch nichts mehr getrennt, Anfang vom Ende; eine Art gegenseitiger Vernichtung findet statt, eine Art phantastischer Zusammenstoß, bei dem beide traditionellen Pole ineinander stürzen: IMPLOSION - eine Absorbierung, die wie die Kausalität strahlenförmig verläuft und sich wie die Determination mit ihrer positiven und negativen Elektrizität differiell verhält - Implosion des Sinns. An dieser Stelle beginnt die Simulation.

Überall dort, wo sich die Unterscheidung zweier Pole nicht mehr aufrechterhalten läßt, ganz gleich auf welchem Gebiet (Politik, Biologie, Psychologie, Medien), betritt man das Feld der Simulation und absoluten Manipulation - man ist nicht passiv, man kann vielmehr aktiv und passiv nicht mehr unterscheiden. Auf der Ebene der lebenden Substanz realisiert das DNS diese aleatorische Reduktion. Im Falle der Loids erreicht das Fernsehen diese indefinitive Grenze, wo sich die Familie dem Fernsehen gegenüber weder aktiv noch passiv verhält, genau wie die lebende Substanz gegenüber dem genetischen Code. In beiden Fällen ein Nebel, der sich in seinen einfachen Elementen und in seiner Wahrheit nicht mehr dechiffrieren läßt.

### Das Orbitale und das Nukleare

Das Nukleare ist die Apotheose der Simulation. Dennoch ist das Gleichgewicht des Schreckens stets nur die spektakuläre Kippe eines Dissuasionssystems, das von innen her unbemerkt in alle Zwischenräume des Lebens eingedrungen ist. Die nukleare Spannung drückt dem durch die Dissuasion banalisierten System nur noch ihren endgültigen Stempel auf. Im Innern der weltweiten Gewalt ohne irgendwelche Fol-