

Hans-Joachim Neumann, Georg Seeblen (Hrsg.): Bluebox 5. Maschinen. Magazin zur populären Kultur.-
Frankfurt/M., Berlin: Ullstein 1989, 315 S., DM 19,80

Neunzehn außerordentlich unterschiedliche Beiträge versammelt dieser Band: Seine Essays, Kurzgeschichten und Bild/Text-Montagen nähern sich den sozialen und semiotischen Dimensionen der kleinen und großen Maschinen, setzen sich mit ihren spezifischen Faszinationsenergien auseinander. Das Spektrum reicht von den Muskelmaschinen der Fitneß-Center über die Zeitmeßmaschinen und die audiovisuellen Systeme bis hin zur Megamaschine Krieg. Von nur teilweise hohem Informations- und Diskussionswert sind diejenigen Beiträge, die sich dabei den elektronischen Medien widmen. Fritz Wolf gewinnt dem Thema Computersimulation und -animation in seinen Überlegungen zur "Zukunft der synthetischen Bilder" wenig neue Aspekte ab, wenngleich er einige Hinweise auf die Modifikation tradierter Wahrnehmungsraster, z.B. "orbitaler Blick" (S.174), und die Konstruktion völlig neuartiger Subjektpositionen als Effekte computergenerierter Images gibt. Bezüglich des Einsatzes simulierter Welten im militärischen Bereich ist eine seiner Beobachtungen inzwischen augenfällig geworden: "Wer einmal die synthetische Welt gesehen hat, in der die Militärs den Ernstfall proben, begreift sofort, daß ihnen der Ernstfall ein ebenso synthetisches Ereignis sein wird" (S.164).

Herausragend ist der Essay Georg Seeblens, der in seinem Beitrag "Die Weltuntergangsmaschine und der Panzerkörper" den Versuch einer Typologie des modernen Krieges unternimmt - ausgehend von der Fragestellung, warum bei aller diskursiven Marginalisierung des Krieges ein nie gekanntes Ausmaß an Militarisierung die hochindustrialisierten Gesellschaften durchzieht. Die Analyse, zahlreichen Vorarbeiten von Theweleit bis Virilio verpflichtet, richtet den Focus vor allem auf die kulturrevolutionären Aspekte des Krieges, soweit sie die Veränderung von Kommunikationsstrukturen betreffen, reflektiert die Maschinisierung der Subjekte im Krieg und bietet reichlich Diskussionsstoff zum Thema Krieg/Kriegsfilm. Einer der Kulminationspunkte von Seeblens materialreicher Untersuchung: Vietnam war zugleich Höhe- und Endpunkt einer Entwicklung, in der die Kriegstechnologie auf die Integration von Körpern und Maschinen zielte. Was der Film des 'Kalten Krieges' dann weitgehend antizipierte, wird in den 'heißen' Schlachten der Gegenwart

erst offenbar: Indem sie zum Verzicht auf den Menschen tendiert, erobert sich die Kriegsmaschinerie neue Effektivität und Legitimität.

Siegfried Reinecke (Berlin)