

BodyBytes: Der posthumane Körper im virtuellen Raum

Claudia Schwarz

Institut für Amerikastudien, Universität Innsbruck

Wie gehen verschiedene – und vor allem neue – Medien mit Körpern um? Wie verwandeln sie Körper oder die Wahrnehmung von Körpern? Wie werden Körper in neuen Medien kategorisiert? Welchen Platz räumen sie ihnen ein? Wie verändern vor allem neue Medien das Verständnis von Körpern und Körperlichkeit? Wie werden virtuelle Körper erlebt? Welche Erfahrungen lassen sie zu? Und in welchem Verhältnis stehen realer und virtueller Raum in Bezug auf die Körper, die sie be- und erleben?

Dies sind einige der Fragen, mit denen sich der Beitrag zu beschäftigen sucht, wobei der inhaltliche Bogen vor allem drei Kernaspekte im Themengebiet der Körperlichkeit im virtuellen Raum abdecken soll: die Verwandlung des Körpers in Information, die virtuelle Wiedererschaffung eines Körpers/Interfaces als Mittel zur Kommunikation/Interaktion und die Beziehung zwischen realen und virtuellen Körpern. Ausgangspunkt stellt dabei die Aussage Marshall McLuhans dar, der Medien als eine „extension of man“ beschreibt und die Ausweitung des Menschen durch die Medien prognostizierte. Im Kontext der neuen Medien geht es hier vor allem um die Übersetzung/Transition des Körpers in Information, also um das Ersetzen von Atomen in digital verarbeitbare Bits und Bytes. Nach der materiellen Auflösung des Körpers in Information folgt die digitale und virtuelle Neugestaltung oder Wiedererschaffung, die so zu verstehen ist, dass Interfaces bis hin zu Avataren als Bindeglied zwischen Körpern außerhalb und innerhalb der digitalen Sphäre agieren und so Kommunikation und Interaktion gewährleisten. Ein zentraler Punkt im Zusammenhang mit dem Verständnis des Körpers in virtuellen und nicht virtuellen Räumen ist dabei die Frage der Referentialität, also der Beziehungen zwischen Realität, medialer Realität und einer vielfach problematisierten „Hyperrealität“.

Zur Veranschaulichung des recht technisch/theoretisch anmutenden Themengebiets verweist der Beitrag auf Beispiele aus der Welt der traditionellen und neuen Medien, von *Matrix* bis hin zum *Second Life*.