



Caroline Y. Robertson-von Trotha and Christine Mielke (dir.)

Vernetztes Leben Soziale und digitale Kulturen

KIT Scientific Publishing

Der letzte Schrei im Jahr 2010 – von Spinnern und vom Spinnen, oder wie die Mode des Netzes zur vernetzten Mode wird

Natascha Adamowsky

Publisher: KIT Scientific Publishing
Place of publication: KIT Scientific Publishing
Year of publication: 2006
Published on OpenEdition Books: 31 mai 2017
Serie: KIT Scientific Publishing
Electronic ISBN: 9782821881617



<http://books.openedition.org>

Electronic reference

ADAMOWSKY, Natascha. *Der letzte Schrei im Jahr 2010 – von Spinnern und vom Spinnen, oder wie die Mode des Netzes zur vernetzten Mode wird* In.: *Vernetztes Leben: Soziale und digitale Kulturen* [Online]. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2006 (Erstellungsdatum: 12 janvier 2021). Online verfügbar: <<http://books.openedition.org/ksp/2339>>. ISBN: 9782821881617.

Der letzte Schrei im Jahr 2010 – von Spinnern und vom Spinnen, oder wie die Mode des Netzes zur vernetzten Mode wird

Natascha Adamowsky

Kleine Vorrede zum heiklen Feld der Zukunftsprognose

Was erwartet uns im Jahr 2010? Eine kulturwissenschaftliche Antwort auf diese Frage strebt nicht an, den Beweis zu führen, wie das Leben 2010 aussehen wird, sondern was sie anbieten kann, ist ein mögliches Bild des vernetzten Egoisten im Jahr 2010.

Man kann angesichts der sehr berechtigten Frage, was die Zukunft wohl bringen wird, nicht genug betonen, dass es ein Irrtum ist zu glauben, kommende Entwicklungen seien heute bereits festgelegt wie das Ergebnis einer mathematischen Gleichung. Genau dieser Eindruck aber wird weithin gepflegt, sei es in technischen Forschungspapieren oder auf den Wirtschafts- und Wissenschaftsseiten der Zeitungen und Magazine, in denen wir immer wieder aufgefordert werden, uns auf diese oder jene Zukunftsentwicklung einzustellen, in denen es heißt, dass dieses oder jenes auf uns zukomme und wir dem weder entgehen könnten noch nachhaltig etwas entgegenzusetzen hätten.

Einer solchen Rhetorik des Unvermeidlichen ist entgegenzuhalten, dass Zukunft, noch zumindest, von Menschen gestaltet wird und diese können sich entscheiden, wie klein und begrenzt der Spielraum auch immer sein mag. Das war vielleicht der beste Satz in dem vielfach kritisierten dritten Teil der Matrix-Trilogie, der eine der dunkelsten Visionen des vernetzten Egoisten zeichnete, wenn man so will: seinen Untergang, seine Gefangenschaft in einer Welt des Scheins, Opfer der eigenen Hybris, eingesponnen in ein Netz von Spinnenmaschinen. Im großen Endkampf fragt der tausendfach mutierte Mr. Smith Neo, warum er nicht

angesichts seiner unausweichlichen Niederlage aufgeben, und Neo antwortet: "Weil ich mich entschieden habe."

'Ich habe mich entschieden' – in diesem Satz leuchtet eine Qualität des Menschlichen wider alle Beschränkungen und Hindernisse durch Netze, Systeme, Regelwerke und Paradigmen auf, eine unhintergehbare Differenz zu aller rechnerischen Brillanz der neuesten Supercomputer, mit der eine Welt der entscheidbaren Möglichkeiten ebenso verbunden ist wie die Verantwortung dafür. Wir leben in einer Zeit, in der man diese einfachste aller Tatsachen, dass nämlich Menschen sich entscheiden können, nicht genug betonen kann. Aus ihr folgt, dass man neben die Frage, was uns im Jahr 2010 erwartet, gleichberechtigt die Frage stellen muss, wo die Reise denn hingehen soll. Wie wollen wir eigentlich leben?

Eingesponnene Spinner

Der vernetzte Egoist im Jahr 2010 ist eine ambivalente Figur. Einerseits ist er eingebunden, mit anderen verbunden, assoziiert, zusammengehörig, zum anderen ist er entwurzelt, vereinzelt, dissoziiert, ohne Zentrum.

In die global vernetzte Welt ist eine der ältesten und vielschichtigsten Metaphern menschlichen Denkens und Handelns eingegangen, die Spinnenmetapher.¹ In ihr zeigt sich die Ambivalenz der menschlichen Erfahrung mit der Kreativität, die sowohl lustvolle Schöpfung bedeuten kann, aber auch bedrohliche Verstrickung. Denn Kreativität ist nicht nur eine hervorbringende, sondern auch eine zerstörerische Tätigkeit. Die Spinne kann schöne Netze zaubern, aber sie tut dies, um darin Opfer zu fangen und immobil einzuspinnen. Zugleich empfinden wir die Spinnennetze auch als bloß luftig und unbeständig. Die digitale, virtuelle Welt ist eine

1. Vgl. dazu und im Folgenden Ekkehard Martens: Der Faden der Ariadne oder: Warum alle Philosophen spinnen, Leipzig 2000.

über die Maßen hingefällige und vergängliche Welt, ein Hauch von Stromspannungen, ein unendliches Meer toter Webpages, veralteter Links und überholter Rechenmaschinen. So wird der vernetzte Egoist mehr denn je von der Erfahrung geprägt sein, dass er ein Hinfälliger ist, ein Ephemeroi, wie die Griechen sagten, ein Schatten im Traum.

Der vernetzte Egoist der Zukunft wird sich als kreativer Spinner beweisen müssen. Sein Leben ist von der ständigen Bedrohung gezeichnet, in die Computernetze eingesponnen zu werden und die Gestaltung seines Lebens an Regelwerke und Kontrollsysteme abgeben zu müssen. Immer dichter wird er in das Interdependenzgeflecht von Datenströmen eingesponnen, die die Optionen seines Denkens und Handelns modellieren. Er läuft Gefahr, sich in einem Gespinnst der Abhängigkeiten ohne Zentrum zu verstricken und, obwohl er über einen in der Geschichte einmaligen Zugang zu gewaltigen Wissensreservoirs verfügt, ist er stets bedroht, den Überblick zu verlieren. Er kann womöglich zwar auf alle Informationsströme zugreifen, doch, und das ist das Entscheidende, Sinnzusammenhänge werden dabei nicht mitgeliefert. Im Regime der verschalteten Daten wird das Wissen dekontextualisiert und die Kommunikation situationslos. Das Wissensorgan und Kommunikationsmedium der Zukunft ist somit zwar ein gigantisches, aber es entbehrt der einen grundlegenden Qualität, worauf menschliche Neugier zielt: zu verstehen.

Die Gabe des Verstehens ist keine Eigenschaft des Netzes. Der vernetzte Egoist wird ein Netz-Lebewesen sein, dessen vordringlichste Aufgabe darin besteht, Sinn herzustellen. Er muss dazu ein Spinner mit der Hand wie mit dem Kopf sein, ein Jäger, der seine Netze auswirft, wie ein Denker des Ungewöhnlichen, ein Netze knüpfender Sortierer, Bibliothekar seines gesammelten Wissens, Architekt seines eigenen Gedächtnistheaters. Der vernetzte Egoist der Zukunft ist darauf angewiesen, kein Egoist zu sein. Er muss selbst Netze knüpfen und dabei Allianzen suchen, er muss eine

ausgefeilte Knüpfttechnik entwickeln und über eine gründliche Kenntnis der Umwelt verfügen. Da seine Aufmerksamkeit zu seiner knappsten Ressource werden wird, ist er auf Mitstreiter angewiesen, um in der wachsenden Flut von Informationen nicht von kognitiven Dissonanzen gelähmt zu werden und mentalen Verwirrungen zu erliegen.

Die Netze der Zukunft sind sowohl unser Gefängnis wie unsere Befreiung; sie erweisen sich übrigens darin als eine der ältesten Lebensregeln, die wir auf der Erde für Leben überhaupt kennen: Nur was vernetzt ist, kann überleben – das gilt von der Natur des Einzellers bis hin zur Kultur der Computer.²

Homo ludens auf dem Laufsteg

Die Netze der Zukunft gehören nicht mehr dem klassischen homo faber. Die digitale Datenwelt ist das Reich des homo ludens, des spielenden Menschen.³ Die virtuelle Welt der Netze erfordert zwangsweise, dass wir uns in den Parametern des Spiels bewegen. Ich möchte dies an einem konkreten Beispiel kurz erläutern, welches auf das Spinnen und Weben mit der Hand als eine der basalen Kulturtechniken zurückgreift, um nämlich Kleidung herzustellen. Am Beispiel der intelligenten Kleidung (Smart Clothes) soll im Folgenden gezeigt werden, dass diese nicht nur als Kommunikationszentrale operieren und sich als Werkstatt und Arbeitsplatz wie als bewohnbares Gehäuse empfehlen, sondern dass sie sich auch und vor allem anbieten als eine unterhaltsame Einladung zum Spiel.

2. Vgl. Hartmut Böhme: Einführung. Netzwerke, Zur Theorie und Geschichte einer Konstruktion, in: Barkhoff, Jürgen/Böhme, Hartmut/Riou, Jeanne (Hrsg.): Netzwerke. Eine Kulturtechnik der Moderne, Köln 2004, S. 17-37.

3. Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt am Main 2000.

Körperhüllen – getting smart

Die Ideen von der Zukunft haben sich technisch größtenteils erfüllt. Die Welt ist digitalisiert. Was sich zum großen Teil nicht erfüllt hat ist, wie wir dabei aussehen. Keine Elastik-Uniformen, kein mittelalterliches Revival von Rüstungen und Umhang, keine Renaissance von Tunika und Toga. Stattdessen wird der Einzelne zum Elektronik-Träger: WAP-Phones, Palm Pilots, PowerBooks, Watchphones, PC-Uhren, Uhren und Stifte mit MP3-Playern, Uhren mit GPS, Multimedia-Terminals in Handy-Größe, bunte Oval-Handys, die man sich als Schmuck um den Hals hängen kann, pinke Kommunikationszentralen im Puderdosenformat, elektronische Nachrichtensysteme in Sternchenform.

Das neue Styling nennt sich smart und macht vor hand- und brusttaschengroßen Accessoires, die man bei sich führt, nicht Halt. Smart clothes und smart textiles versprechen, die neueste Technik endgültig aus den Erwartungen des Space Age herauszusortieren und verankern sie stattdessen im Element des Lifestyles. Die digitale Technik erobert uns nunmehr im Alltag, auf einem Terrain, auf das ihr weder der Verstand und schon gar keine Ethikkommission folgen können. Sie steht im Zeichen der Mode, und ihre Gesten sind die der Verführung und Prahlerei, des Witzigen und Spielerischen. Man ist im Reich der Sinne und des Sinnlichen, der Stimmungen und Atmosphären. Noch ist intelligente Kleidung eine Sache von wenigen, doch eine Fülle von Bausteinen und Vorformen ist bereits über die Lebenswelt verteilt.⁴ Man denke an die vielen Handys, die heute fast jeder als unverzichtbares Accessoire mit sich trägt, um zu telefonieren, SMS-Botschaften zu verschicken oder zu fotografieren. Man sieht immer mehr Leute mit einem schicken Head-Set durch die Straßen laufen, scheinbar heftigst mit sich selbst sprechend, andere

4. Zu den neueren Beispielen gehört u.a. die Kooperation von Philips Research mit Levis.

lieben es, bereits von Ferne mit dem Schlüssel auf ihr Auto zu zielen und im Auto von ihrem GPS-System mit der Stimme von Dolly Buster begrüßt zu werden, wieder andere sind ohne iPod, Palm Pilot oder Mini-Laptop völlig aufgeschmissen. Diese und andere Utensilien sind Bestandteile eines ästhetischen Niederschlags, in dem sich die Qualität eines neuen technologischen Umbruchs spiegelt. Er ist geprägt von unzähligen und im strengen Sinne weitgehend nutzfremen kleinen Dinge, die wir anfangen, bei uns zu tragen, und die den einzelnen telekommunikativ vernetzen. Sie gelten wesentlich dem Vergnügen und zeigen die neuen High-Tech-Begleiter nicht nur als Kommunikationsdevices und Orientierungshilfen, sondern als Spielzeuge und Wunderdinge. Das bedeutet, dass neben aller Bedrohung, die in der permanenten Überwachung und dem zunehmenden Kontrollverlust des Einzelnen über seine Person angelegt sind, auch ein irrationales Potential liegt, eine performative Option zur Gestaltung.

Grenzland Kleidung

Die Verbindung von Technik und Körper hat eine lange und vielfach beleuchtete Geschichte. Mit Smart Clothes nun erreicht der Mensch eine neue Qualitätsstufe seiner schon lang betriebenen Selbstmedialisierung: Er schafft sich, so die Vision, eine reaktions- und umwandlungsfähige, intelligente, nahezu lebendig anmutende zweite technische Haut.

Diese zweite Haut entwickelt sich im Grenzland der Kleidung. Sie ist seit jeher eine vestimentäre Osmose-Zone zwischen Leib und Welt und selbst eine technische Hülle. Kleidung im weitesten Sinne ist die erste technische Spur, auf der sich das Künstlich-Technische mit dem Organisch-Natürlichen kreuzt und dabei tief in die menschlichen Sinne gräbt. Kleidermachen ist eine der ältesten Kulturtechniken und gehört zu jenen konstitutiven Gründungsakten von Kultivierung, mit der die Menschengeschichte aus der Naturgeschichte ausschert. Smart Clothes also stehen in

Verwandtschaft mit einer der ältesten Entdeckungen überhaupt, einer Selbst-Entdeckung sozusagen, nämlich dass der Mensch sich als Oberfläche gestalten und damit auch alle möglichen Definitionen zulegen kann.

Dass man durch sein Äußeres kommuniziert, ist an keiner Kultur-epoche vorbeigegangen. Rangordnungen, Macht, Verführung, Rebellion, sie alle haben ihren Ausdruck in Bändern und Stoffen, in einem Wechselspiel aus Verhüllung und Entblößung gefunden. Fasst man die Majorität der ethnologischen, textilkundlichen, archäologischen, literaturwissenschaftlichen Forschung über Mode und Kleidung zusammen, so erscheint sie als ein Funktionszusammenhang von Schmuck, Scham und Schutz. In diesem Kontext ist sie Ausdruck, Symbol, Repräsentation von Identität, Religiosität, Sitte und Ordnung, Stand und Lebensalter. Aus dieser Vielfalt sind insbesondere zwei Aspekte für die Beschreibung der Smart Clothes und Textiles bedeutsam: zum einen die nicht-funktionalisierbaren Anteile von Kleidung, zum anderen ihr verbindendes wie trennendes Potential.

Zwinkernde Felle, verführerisches Gewand – textiles Entertainment

Kleidung haftet etwas zutiefst Zweck- und Nutzloses an. Sie ist eine Offerte zum Selbstentwurf und eine Quelle des sinnlichen Vergnügens. Das Erste setzt die Fähigkeit zur Selbst-Distanz voraus, das Zweite den Suspens von aller Zweckorientierung und jeglicher praktischer Nützlichkeit. Diese Seins- und Vorgehensweise gehört zur Ontologie des Spiels. Mag sein, dass die ersten Felle Rang und Tapferkeit symbolisieren oder vor bösen Geistern schützen sollten. Das erklärt aber nicht, warum man die Felle färbte und in Mustern zusammensetzte, warum man sie weich gerbte und mit winzigen Rindenstückchen, Blümchen und Federn, duftenden Gräsern und bunten Steinen, Muscheln und matt glänzenden Knochenfiguren besetzte. Kleidung scheint ein Motiv,

wenn nicht sogar vor, dann mindestens gleichzeitig mit Distinktions- und Schutzwünschen in einem erfinderischen, verschwenderischen exzentrischen Moment zu haben. Sie ist von konstitutiver Bedeutung dafür, dass der Mensch eine Rolle, ein Imago, eine eigene Subjektivität sinnlich formulieren kann. Oder anders herum, in den Worten von Helmuth Plessner: Der Mensch "ist nur, wozu er sich macht und versteht."⁵ Im Spiel liegt für ihn die Möglichkeit einer Identifikation mit etwas, das keiner von sich aus ist. Denn Spiel heißt, sich zwischen das Eigene und das Fremde, zwischen Ich und Nicht-Ich zu stellen, für Plessner ein anthropologischer Distanzgewinn, der die einzige Chance zur menschlichen Selbstverwirklichung darstellt, insofern sich der Mensch nur über die gespielte Rolle selbst entdecken kann. Das Sich-Entwerfen erwächst also aus dem Spiel, und es geht damit einher, dass der Mensch sich kleidet, verkleidet. In dieser Selbstgestaltung liegt mehr als Schmuck, Scham und Schutz, es ist ein Überschäumen des darin, Schöpfung und Erkundung.

Intime Architektur des Kleides

Der zweite Aspekt von Kleidung, der für eine Einordnung von Smart Clothes nützlich sein kann, betrifft die Kleidung als, nach der Haut, zweite Kontakt- und Grenzfläche zwischen Innenwelt und Außenraum. Kleidung verändert bzw. beeinflusst unsere Wahrnehmung, und zwar nicht nur in einem Sinn von Selbst- und Fremdbild, sondern auf einer nicht-diskursivierbaren Ebene des eigenleiblichen Spürens. Kleidung mag über ihre Symbolik wie Sprache lesbar sein, zunächst aber verweist sie immer auf Körperlichkeit bzw. modelliert diese. Sie stiftet damit Raumbeziehungen und Umweltverhältnisse, sie ist ein synästhetisches Phänomen, das an dem Empfinden teil hat, auf welche Weise uns die Welt widerfährt. Dieser Zusammenhang beruht auf Gegenseitig-

5. Plessner, Helmuth: Diesseits der Utopie. Ausgewählte Beiträge zur Kultursoziologie, Düsseldorf/Köln 1966, S. 35.

keit. Das Kleid modelliert unsere Erfahrung der Welt und diese Erfahrung wiederum findet ihren Niederschlag in der Form des Kleides. So geht eine Variation der Kleidung zwangsläufig einher mit einer Variation der Welt, denn ein bestimmter Zug der Kleidung steht nicht nur für einen bestimmten Zug der Welt, sondern bringt diesen auch zur Erscheinung.⁶ Anders gesagt: In der Kleidung wird das ästhetische Empfinden einer Zeit sinnlich. Sie ist Teil jenes Netzes aus Stimmungen und Atmosphären, das auch den menschlichen Körper durchdringt und sich in seinen Gesten und Bewegungen, im Stehen, Gehen wie im Tanzen ausdrückt.⁷ Diese Aspekte stehen oft im Hintergrund, denn die meisten Untersuchungen über Kleidung und Mode behandeln den Körper als Kleiderpuppe, wohingegen die Rede vom Körper diesen in der Regel nackt belässt. Nun scheint es aber bedeutsam, den bekleideten Körper zu betrachten, gerade in einer Zeit, in der eine neuartige Kleidung die Grenzen zwischen Ich und Objektwelt mit überraschenden Sensationen zu verwischen scheint.

Im Netz der Dinge

Entscheidend im Zusammenhang mit Smart Clothes scheint dabei zu sein, dass diese Grenze immer schon Schauplatz widerstrebender Motive war. Zum einen trennt Kleidung im weitesten Sinne das Kulturwesen Mensch von einer als chaotisch empfundenen Natur, zum anderen verbindet sie ihn mit der stofflichen Welt. Es ist eine Vermutung, aber keine unwahrscheinliche, dass sich im frühen Medium der Kleidung nicht nur eine Distinktion von der natürlichen Umwelt, sondern auch eine Allverbundenheit zeigt und sei es in Form einer Erinnerung an eine – vielleicht nie

6. Vgl. Roland Barthes: Die Sprache der Mode, Frankfurt am Main 1985, S. 30-34.

7. Vgl. Ingeborg Petrascheck-Heim: Die Sprache der Kleidung: Wesen und Wandel von Tracht, Mode, Kostüm und Uniform, 2. Aufl., Baltmannsweiler 1988, S. 104.

dagewesene, aber immer ersehnte – Einheit mit der Natur, ein heiterer paradiesischer Traum von einer verlorenen Wesensverwandtschaft von Mensch, Tier, Pflanze, ja anorganischer Natur. Diese mythischen Vorstellungen von Kleidung nehmen im Verlauf der westlichen Kulturgeschichte schließlich den Weg einer Überführungsgeschichte und zwar des vergänglichen menschlichen Leibes mit den Mitteln seiner optischen Verkünstlichung in die Welt des Stofflichen, Anorganischen. Diesen Zusammenhang von Kleidung bzw. Mode und Tod hat kaum jemand so eindrucksvoll beschrieben wie Walter Benjamin:

Die Mode schreibt das Ritual vor, nach dem der Fetisch Ware verehrt wird. [...] Sie steht im Widerstreit mit dem Organischen. Sie verkuppelt den lebendigen Leib der anorganischen Welt. [...] Der Fetischismus, der dem Sex-Appeal des Anorganischen unterliegt, ist ihr Lebensnerv.⁸

Die Mode ist ein Medium, das die Landschaften des Leibes noch tiefer in die Stoffwelt lockt.⁹ Vor diesem Hintergrund erscheinen Smart Clothes also als eine qualitativ neue Stufe der Umsetzung jenes ohnehin immer im Reich der Kleidung verankerten Netzes, das den menschlichen Leib mit seiner Umwelt, seiner Zeit und ihren Stimmungen verwoben hält. Der Mensch hat eine technologische Stufe erklommen, in der er Ernst machen kann mit seinen neuesten wie ältesten Metaphern: Von symbolischen "Kommunikationsmaschinen" (Eco) werden wir zu technischen Sendern und Empfängern. Das vormals körperlose Reich der Datenschatten, das sich in jeder beliebigen Simulation multimedial formen kann, wandert nun in die Dinge selbst ein. Während der Mensch in diversen Techno-Utopien auf seine entfleischte Software-Version zustrebt, inkarniert sich das virtuelle Datenmeer in konkreter Stofflichkeit.

8. Benjamin, Walter: Das Passagen-Werk, in: ders.: Gesammelte Schriften, Bd. 5, hrsg. von Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, 3. Aufl., Frankfurt am Main 1989, S. 51.

9. Benjamin, 1989, S. 118.

Telemobil

Kleidung, so Marshall McLuhan, ist unser erweitertes Haus und steht in Verwandtschaft zur Wohnung.¹⁰ Sie formuliert Körperlandschaften und formt damit die taktile und kinästhetische Wahrnehmung des eigenen Leibes, das sensomotorische Vermögen, die Wirkung und Abgrenzung des eigenen Körpers im sozialen Raum sowie die Selbstpositionierung im Umweltkontext. Eine reaktions- und umwandlungsfähige smarte zweite Kleiderhaut, eine 'intelligente' Variante sozusagen der bei Mensch wie Natur so beliebten Umrissvergrößerung steht mindestens in vier dominanten Funktionszusammenhängen. Smart Clothes operieren als Kommunikationszentrale, sie empfehlen sich als Werkstatt und Arbeitsplatz wie als bewohnbares Gehäuse und sind nicht zuletzt eine unterhaltsame Spielerei. Wohnen und Arbeiten, Kommunikation und Entertainment fließen also in die Konturgestaltung einer idealtypisch autonomen Hülle als primäre Lebenswelt. Smart Clothes werden dabei wie alle Kommunikationsmedien, und ganz im Sinne McLuhans, zu einer prothetischen Erweiterung der Haut und der Sinne. Auch wenn damit keine zivilisationsgeschichtliche Sensation angesprochen ist, mag doch Aufmerksamkeit sinnvoll sein, denn, so Ulf Poschardt in seinem Buch 'Anpassen':

Diese Erweiterung wird dann zum Problem, wenn aus den Prothesen Grabsteine der Fähigkeiten werden, die die Menschen vor deren Erfindung besaßen.¹¹

Welche Fähigkeiten das sein könnten bleibt dabei ebenso abzuwarten wie die Zahl der Volontäre, die sich im smarten Dress den Trendgruppen der Zukunft anschließen werden, um echte global players oder wenigstens 'nomads of the 21st century' zu werden.

10. McLuhan, Marshall: *Understanding Media. Die magischen Kanäle*, Dresden 1995, S. 186.

11. Poschardt, Ulf: *Anpassen*, Hamburg 1998, S. 469.

Kleine Nachrede

In Smart Clothes kreuzen sich Realität und Virtualität. In der Kleidung wird Virtualität im Alltag spürbar, fühlbar, ein Tastsinn für das Digitale breitet sich aus. Eine solche Tendenz untergräbt nicht nur die Dominanz des Sehsinns, die die westliche Kultur bestimmt, sondern im Cross-over vormals so klar getrennter Oppositionen wie Sein und Schein wird der Mensch zur intermediären Übergangsfigur. Diese Gemengelage ist von beachtlicher Sprengkraft. In unserem elektronischen Netz werden wir zu Hybridwesen von bislang unbekannter Gestalt. Es ist die Frage, ob dabei die Intelligenz der Zukunft in unseren Kleidern nisten wird. Es gibt Vermutungen, dass wir vielleicht eines Tages die "Marionetten unserer Kleider sein werden, eingenäht in überlegenes Tuch", und unsere "Schuhe werden einander wie Herren grüßen, die ihre Hunde hinter sich herziehen. Die zweite Haut wird die eigentliche werden" und in unsere Hüllen entweicht, was uns einst ausmachte. So springt das Wesentliche von innen nach außen, der "menschliche Geist wird in einer synthetischen Borke deponiert" und "das Ich definiert sich durch seine Grenzanlagen."¹² In solchen und ähnlichen, weniger ironischen Äußerungen artikuliert sich eine Verlustangst, die dem gilt, was 'in uns steckt'. Übrig bliebe eine Art effiziente Ameisenkultur, in der der Einzelne zur produktiven Informationszelle mutiert. Andererseits: Der Trend zur Vernetzung kann nicht nur gelesen werden als Ausdruck des Getrenntseins, sondern auch als ein Wunsch nach Kontakt. Wie immer in der Mode geht es nie allein um Distinktion, sondern, so schreibt Leroi-Gourhan:

Die allgemeine Struktur der Kleidung steht in einem unmittelbaren Zusammenhang mit der Verführungskunst.¹³

12. Kümmel, Peter: Unsterbliche Hülle. Die Intelligenz der Zukunft nistet in unseren Kleidern, in: DIE ZEIT, Nr. 36, 31.8.2000, S. 37.

13. Leroi-Gourhan, Andre: Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst, 2. Aufl., Frankfurt am Main 1995, S. 435.

Der Mensch ist das Kleidung tragende Wesen und sich zu kleiden heißt immer auch, sich zu verkleiden. Verkleiden aber beginnt mit jener bangen Frage des Universums: Wer bin ich? Wer möchte ich sein? Doch diese Frage der Identität, die Frage der Sphinx, ist nicht nur die Frage, auf die Jahrhunderte der menschlichen Geschichte im Medium der Technik mit Größenwahn und Allmachtsphantasmen geantwortet haben, sondern sie ist auch die spielerische Frage par excellence. Deshalb haben Smart Clothes auch viele Seiten. Sie sind zum einen eine neue konkrete technische Qualität in unserem Körperbekleidungs-Umwelt-Geflecht, ein elektronisches Netz in einem der allerältesten menschlichen Kulturfelder überhaupt. Denn Kleidermachen ist eine der ältesten Kulturtechniken der Menschengeschichte und gleichzeitig eine, bei der unmittelbar einsichtig wird, dass Technik entgegen dem neuzeitlichen Verständnis des Technikbegriffs, keine kulturelle Praktik ist, die anthropologisch und ausschließlich dem Nützlichen und Notwendigen zuzuschreiben ist. Schon archaische Kleidung legt nahe, dass Kleidermachen eine mit Vergnügen verbundene Tätigkeit war, in der sich Schöpferisches, Kreativität und Phantasie verbanden.¹⁴ So ist Kleidung bzw. Körperkleidung als ein Spiel des Sich-Entwerfens zu verstehen, ein verfremdendes, illusionserweiterndes Verfahren, das die Differenzen zwischen Kleiden und Verkleiden fließend hält. In unseren zweckorientierten wissenschaftlichen Betrachtungen vom menschlichen Kleid steht dies selten im Vordergrund, ebenso wenig wie die sinnliche Dimension. Wir sehen, fühlen, hören unsere Kleidung, eben weil wir keine Kleiderpuppen, sondern leibliche, wahrnehmende, fühlende Existenzen sind. In einer Zeit, deren Leitvorstellung die Vernetzung und Informatisierung aller und von allem ist, läuft man Gefahr, sich in den Netzen zu verfangen und grauslich ausgesogen zu werden. Andererseits liegt auch ein spielerisches Potential

14. Vgl. E. J. W. Barber: Prehistoric textiles: the development of cloth in the Neolithic and Bronze Age with special reference to the Aegean, Princeton/New Jersey 1992.

darin, den Faden aufzunehmen, Chancen auf Bezauberung und Sinnenfreude, Elemente des Komischen. Der fließende Übergang von Kleid und Verkleiden spiegelt sich in der Ambivalenz des Spinnens.

Spieler und Spinner sollten wir bleiben und uns womöglich daran erinnern, dass es klug sein kann, das Gewebte noch einmal aufzutrennen, solange wir nicht wissen, wann Odysseus zurückkehren wird.

Literaturverzeichnis

- Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt am Main 2000.
- Barber, E. J. W.: Prehistoric textiles: the development of cloth in the Neolithic and Bronze Age with special reference to the Aegean, Princeton/New Jersey 1992.
- Barthes, Roland: Die Sprache der Mode, Frankfurt am Main 1985.
- Benjamin, Walter: Das Passagen-Werk, in: ders.: Gesammelte Schriften, Bd. 5, hrsg. von Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, 3. Aufl., Frankfurt am Main 1989.
- Böhme, Hartmut: Einführung. Netzwerke. Zur Theorie und Geschichte einer Konstruktion, in: Jürgen Barkhoff/Hartmut Böhme/Jeanne Riou (Hrsg.): Netzwerke. Eine Kulturtechnik der Moderne, Köln 2004, S. 17-37.
- Eco, Umberto: Das Lendendenken, in: ders.: Über Gott und die Welt. Essays und Glossen, München 1985, S. 220-225.
- Kümmel, Peter: Unsterbliche Hülle. Die Intelligenz der Zukunft nistet in unseren Kleidern, in: DIE ZEIT, Nr. 36, 31.08.2000, S. 37.
- Leroi-Gourhan, Andre: Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst, 2. Aufl., Frankfurt am Main 1995.
- Martens, Ekkehard: Der Faden der Ariadne oder: Warum alle Philosophen spinnen, Leipzig 2000.
- McLuhan, Marshall: Understanding Media. Die magischen Kanäle, Dresden 1995.
- Petrascheck-Heim, Ingeborg: Die Sprache der Kleidung, Baltmannsweiler 1988.
- Plessner, Helmuth: Diesseits der Utopie. Ausgewählte Beiträge zur Kultursoziologie, Düsseldorf/Köln 1966.
- Poschardt, Ulf: Anpassen, Hamburg 1998.
- Thomson, Georg: Frühgeschichte Griechenlands und der Ägäis, Ost-Berlin 1980.