

Next Level

Maik Schlüter

Evolution und Gefangenschaft. Als die Lebewesen aus dem Wasser an das Land krochen und aus den Kiemen Lungen wurden, als aus dem Kriechen ein aufrechter Gang wurde und der harte Aufprall an Land die Freiheit der liquiden Schwerelosigkeit ersetzte, eröffnete sich ein Handlungsrahmen ungeahnter Möglichkeiten: Von nun an konnte der Horizont zum Ziel der Phantasie werden. Der Raum bekam einen Himmel und die Gestirne einen Sinn. Inmitten des Chaos von Kampf und Jagd wuchs die Idee der Gemeinschaft. War das Leben zunächst nackt, kurz und einsam, ein einziger Kampf ohne Zeit und Gedächtnis, eine Ansammlung von Affekten aus reiner Gegenwart, wurde die Gemeinschaft allmählich ein Schutzraum gegen die Angst. Dennoch blieb Zweisamkeit ohne Zärtlichkeit und Sexualität ohne Bild. Jede Verbindung war wie ein seidener Faden, und das Hier und das Jetzt vermittelte sich nur im Tunnelblick des Überlebenskampfes. Gruppen beherrschten kleine Territorien: ein Feuer, eine Höhle. Die Sippschaft war aber immer noch mehr Tier als Mensch, ohne Ego und Charisma, eine reine Triebgemeinschaft, eine menschliche Herde: geballter Instinkt im schwachen Licht eines aufblühenden Intellekts. Die soziale Norm als festgeschriebenes Gesetz wurde noch nicht einmal erahnt. Das Leben war wandelbar und ständig bedroht. Erst die Sprache schuf Bewusstsein. Die Angst bekam einen Namen, und der Feind wurde zum Begriff. Der Gott, zuvor ein Tier, ließ sich jetzt buchstabieren, die Welt der Worte wurde allmählich gebaut. Und hinterließ Spuren im Gehirn. Jetzt konnten nicht nur Schatten an Höhlenwände, sondern auch Gedanken an den Himmel projiziert werden. Im Schein der Illusion wuchs die Idee der Welt.

Eingesperrt und vorgeführt. Die Illusion ist perfekt. Die Welt ist eine Imitation. Die Kreatur ein Schatten ihrer selbst. Tief im Körper festgeschrieben: der DNA-Code von Ausbruch und Gefangenschaft. Der Mensch erhebt sich darüber im Namen der Kultur. Ein Sonnenkönig als Krone der Schöpfung. Die Phantasie ist pervers. Jetzt will man das Exotische, das Fremde, das Paradies als Freuden- und Schlachthaus. Die Arche ist ein Selbstbedienungsladen: Palmen auf Tapeten und wilde Vögel im Garten. Federschmuck auf dem Kopf. Im Salon wird kopuliert. Die Hygiene ist noch nicht erfunden. Der Tod verkleidet sich als Wundstarrkrampf und Tripper. Die Regeln sind willkürlich. Leibeigenschaft ist ein Gesetz. Die Schutzwälle sind hoch und die Lager unüberwindbar. Mensch und Tier sind Werkzeuge und Lustobjekte. Sprung in die Zeit: Die Wunderkammer wurde demokratisiert und die Vergangenheit katalogisiert. Die Dialektik heißt Abhängigkeit. Arbeit ist industriell, und die Freuden der Ablenkung werden allmählich massenhaft. Der Wunschtraum vom Paradies heißt jetzt Utopie. Back to nature. Der Zoo: ein wundersamer Knast. Die Tiere sind so tot wie lebendig, das Verhalten stereotyp. Das Museum ist der Plan, der Schlachthof die Exekutive und der Zirkus ein Pandämonium der Lust und der Qual. Die Menschen haben auch ihren Auftritt: zufällig und konditioniert. Das Versprechen der Freiheit domestiziert die Angst, und der Forscherwille legitimiert den Sadismus. Vom analogen Gefängnis in den virtuellen Raum der *Playstation*: Nixen baden im Wasser. Science-Fiction-Sex. Die Welt als Bild und das Selbst ein Spiegel. Der nächste Level verspricht eine höhere Erkenntnis. Alles kann alles sein. Jeder Schritt ein Fehltritt? Der Ausweg ist versperrt, aber das Tor zur Hölle ist stets offen: „Bitte folgen sie den Anweisungen. Ihr Niedergang ist programmiert.“ TILT: Widerstand ist zwecklos. NEXT LEVEL: Die vierte Dimension. Das Spiel beginnt von vorn. © Maik Schlüter, 2011