

# Auszüge aus dem Drehbuch

Aus dem 2. Akt

Viktor: Nach der industriellen Revolution stecken wir jetzt in der digitalen. Das Virtuelle verdrängt das Reale

Hanns: Also mir sind virtuelle Kopfschmerzen lieber als reale.

Viktor: Aber was ist an Deinen Kopfschmerzen real und was virtuell? Sind die Phantomschmerzen von einem Invaliden weniger real, als die Schmerzen damals in der Schlacht?

Hanns: Er wird jedenfalls nicht mehr verbluten.

Viktor: Ich bin voriges Jahr mit meiner Tochter, der kleineren, in Amerika gewesen. In einer Ausstellung über Darwin. Gleich beim Eingang waren zwei Riesenschildkröten von den Galapagosinseln, aber die Gundi war überhaupt nicht beeindruckt. Die machen ja nichts, hat sie gesagt, die liegen ja nur herum. Ein paar Tage später in den Everglades das Gleiche. Die echten Alligatoren, die nur manchmal mit einem Auge blinzeln, waren für sie viel weniger interessant, als die Krokodile in Disneyworld.

Hanns: Aber die Mechanischen in Disney World sind nicht authentisch

Viktor: Die Idee des Authentischen hat keine Bedeutung für die Kinder. Und für die Erwachsenen auch immer weniger. Ist es überhaupt nötig jemandem zu sagen das Tier ist echt und das ist falsch.

Hanns: Man merkt den Unterschied spätestens, wenn es beginnt einen anzuknabbern.

Viktor: Der reale Mensch als Knabbernossi für die Virtualität. Kannst Du Dich an den Videokünstler erinnern. Den Klaus Schöner

Hanns: Den Sohn der Ärztin?

Viktor: Ja. Der hat einen dieser berühmten Werbespots für Humanic gemacht: „In Wirklichkeit ist die Wirklichkeit nicht wirklich wirklich. Aber wirklich ist sie doch.“ Auf virtuelle Welten bezogen heißt das: nicht was wirklich „wirklich“ ist zählt, sondern was wir uns als Wirklichkeit konstruieren...

Hanns: Du redest von Blechtrotteln. Der Blechtrottler kann ja nur das, was man ihm vorher sagt.

Viktor: Es gibt auch selbst lernende Blechtrottler; und die lernen immer schneller sag ich dir. Bis vor kurzem war Schachspielen die menschliche Domäne. Aber dann ist der amtierende Weltmeister Kasparow von einem Computer mit Namen Big Blue geschlagen worden. Danach waren die Gefühle das einzige, was dem Menschen geblieben ist. Inzwischen gibt es aber die sogenannten „relational artefacts“...

Hanns: Die was?

Viktor: computerisierte Kuscheltiere, die auf Streicheln, Stimme Augenkontakt reagieren und mit Erfolg in Kliniken und Altersheimen eingesetzt werden.

Hanns: Soziale Pornografie!

Viktor: Die Menschen projizieren ihre unbefriedigten Gefühle auf diese künstliche Objekte. Sie akzeptieren, dass ihr Gegenüber nicht „echt“ ist, aber für die Echtheit ihrer eigenen Gefühle ist das bedeutungslos. Im Gegenteil, vermutlich genießen sie es sogar, dass sie von ihren Kuscheltieren nie enttäuscht werden...

Hanns: Aber nur bis die Batterien leer sind....