

Öffentlicher Raum, private Sicherheit und strategische Kommunikation

Das Sicherheitsdienstleistungsunternehmen *Global Security Alliance* (GSA) bietet eine breite Palette von Lösungen und Anwendungen an, wie z. B. strategische Kommunikationsdienste. Damit lässt sich in einer Welt, in der vermittelte Wahrnehmung Wirklichkeit geworden ist, beeinflussen, was die Menschen denken und glauben. Die neue Sicherheitskultur verwandelt Risiken in Chancen und weist so den Weg in eine Zukunft, in der Kunst eine Dienstleistung ist – ein Prozess, der sich mit Wirklichkeiten statt mit Bildern befasst.

Ihr Angebot des gesteuerten Wahrnehmungsabgleichs stimmt die GSA individuell auf den jeweiligen Kunden ab. Die Überlegenheit auf breiter Front in unbegrenzten Konflikten wird durch die Technologien der Imagination verwirklicht. Soft Control mit Hilfe kultureller Technologien, die über das Bedürfnis nach Missionierung oder Ideologie hinausgehen, hat sich als wirkungsvoller und wirtschaftlicher erwiesen als hartes Durchgreifen oder körperliche Drohung. In ihrem für die Stadt Linz erstellten Plan für Sicherheit und strategische Kommunikation sieht die GSA u. a. vor, im öffentlichen Raum schwarze Hubschrauber aufzumalen. Eine Flotte von 12 monochromen Silhouetten in Originalgröße wird – aus dem Weltraum erkennbar – als psychogeografische, virtuelle Sicherheitsmaßnahme im urbanen Raum positioniert. In der psychologischen Arena einer subjektiven Sicherheitserfahrung beruht die örtliche Architektur der Medienschnittentechnik auf geosozialer Statistik, digitalem Crime-Mapping, prädiktiver Triangulation und mikrogeografischen Strategien.

Die neuen Sicherheitsoperationen im Management von Katastrophen- und Hilfseinsätzen spielen sich im Weltraum und im urbanen Raum ab. Durch die kulturelle Prägung von Straßen im städtischen Raum nimmt die GSA potenzielle Konflikte ins Visier – nicht nur auf der Ebene der privaten psychologischen Subjektivität, sondern auch im Bereich der Bildmustererkennung satellitengestützter Weltraumaufklärung.

Extraterrestrische Biopolitik und die Kreativindustrie

Die weltumspannenden Medien- und Geschäftsnetzwerke erzeugen ein planetarisches Umfeld für geopolitische Experimente mit den globalen Parametern des Lebens – und des Tods.

Das „Schachbrett“ der geostrategischen Welt erstreckt sich mittlerweile auf den Weltraum ebenso wie auf unser geistiges Innenleben, und Konfliktmanagement durchdringt den Militär- und Unterhaltungsbereich, die Domäne der Kultur, Medien und Kreativindustrie.

Das Weltraumzeitalter begann mit einem großen Medienspektakel. In den 1960er Jahren trat der Planet Erde erstmals in das Bewusstsein eines globalen Publikums – der Bewohner eines blassblauen Punkts in den unendlichen Weiten des Weltraums. Doch hinter dem unschuldigen Bild vom ersten Menschen auf dem Mond verbarg sich ein ausgeklügeltes Waffenprogramm zur Militarisierung des Weltraums. Die Raketen des Weltraumprogramms der Vereinigten Staaten und die Kosmostruppen der UdSSR basierten auf den V2-Raketen aus dem Zweiten Weltkrieg. 1945 wurden Wernher von Braun und sein Team, die die V2-Raketen konzipiert und auf Basis von Sklavenarbeit produziert hatten, nach Amerika geholt. An der Operation *Project Paperclip* nahmen Wissenschaftler teil, die mit Menschenversuchen in Konzentrationslagern in Verbindung gebracht werden. NS-Militäroffiziere spielten eine wichtige Rolle in Projekten des US-Verteidigungsminis-

teriums, die als vorrangiges Ziel den Transport von militärischem Personal in den Weltraum – und dort von A nach B – sahen. Weitere Schwerpunkte waren der Einsatz von Roboterwaffen in der Erdumlaufbahn, von Atomraketen sowie die Einrichtung bewaffneter „Todessterne“.

Ab den 1950er Jahren unternahm die US-Armee mit ihrem Raketenprogramm (und später die NASA mit ihrem Weltraumprogramm) konzertierte Anstrengungen, um der amerikanischen Öffentlichkeit das Konzept „Raumfahrt“ zu verkaufen und so eine angemessene Finanzierung für ihre Programme sicherzustellen. Walter Elias Disney, ein glühender Anhänger der politischen Rechten, schloss sich Wernher von Braun in dem Bemühen an, dem irdischen Publikum den Weltraum schmackhaft zu machen. Gemeinsam kommunizierten sie – zwar mit einfachen Mitteln, doch mit wissenschaftlicher Autorität – eine Vision vom Weltall, mit der sie im Publikum den Wunsch weckten, nach den Sternen zu greifen. Im selben Jahr, als Wernher von Braun für Disneys Fernsehdokumentationen *Man in Space*, *Man and the Moon* und *Mars and Beyond* arbeitete, öffnete Disneyland seine Pforten. Als eine Umgebung, in der die Menschen sich freudig manipulieren lassen, setzte es 1955 einen Meilenstein in der Ausbeutung der menschlichen Phantasie. Die Besucher dieses experimentellen Themenparks gaben sich begeistert einer künstlichen Heiterkeit hin – einer bequemen, beruhigenden, perfekt inszenierten Fröhlichkeit. Disney, selbst unter den ersten Sympathisanten der amerikanischen Nazi-Bewegung und während der McCarthy-Ära eine der Schlüsselfiguren in der Hexenjagd von Hollywood, entwickelte hier ein Modell des experimentellen psychologischen Totalitarismus, dessen Untertanen sich freudig damit zufrieden geben, in einer künstlichen Illusion von Macht und Autonomie in Schach gehalten zu werden.

Im Jahr 1960 ging das Raketenentwicklungszentrum von der US-Armee an die neu gegründete NASA über, und Wernher von Braun, mittlerweile konvertierter wiedergeborener Christ, wurde Direktor des Marshall Space Flight Center. Obwohl die Weltraumprogramme einer angeblich zivilen Organisation übertragen wurden, spielten Wissenschaft und Erkundung des Weltraums hier immer eine sekundäre Rolle. Die Apollo-Missionen waren durch eine Militäroffensive motiviert, die sich ideologische Dominanz und globale atomare Kriegsführung auf die Fahnen geheftet hatte, während ein groß angelegtes Medienspektakel die Illusion einer friedlichen Mission zum Wohl der gesamten Menschheit heraufbeschwor. Als das US-Militär 1968 Air-Force-Piloten auf den Mond schickte, erklärte es den Weltraum offiziell zur vordersten Verteidigungslinie (*Today's Front Line of Defense*) und verkündete, es sei „natürlich und evolutionär“, dass die Reichweite von Waffensystemen über die unteren Schichten der Erdatmosphäre hinausginge. In den 1980er Jahren diente *Star Wars*, Ronald Reagans strategische Verteidigungsinitiative (*Strategic Defense Initiative, SDI*), als Deckmantel für zahlreiche unterschiedlicher Ansätze zur globalen Kriegsführung, die weit über galaktische Waffensysteme hinausgingen. Die Ideen hinter Reagans *Star Wars* stammten jedoch größtenteils aus den 1950er Jahren – so auch Details zu im Weltraum stationierten Raketenabwehrsystemen aus Hunderten, dicht mit Raketen bestückten Satelliten. Sogar das Design des heutigen Space Shuttle geht auf Forschungen aus dem Dritten Reich zurück, die sich mit einem Weltraumbomber befassten. Die Militärstrategien der 1990er Jahre bestätigten den Weltraum als „reale Priorität der nationalen Sicherheit“ und erforderten immer raffiniertere Konzepte für neue, exotische Waffenarsenale. Aktuelle Projekte konzentrieren sich auf Netzwerke aus raumgestützten Laserwaffen, Energiewaffen, Radarsatelliten und exoatmosphärischen Tötungsmaschinen; zahlreiche weitere Projekte befassen sich z. B. mit der Entwicklung von globalen nicht-tödlichen Hochleistungswaffensystemen.

Als der Mensch erstmals in der Geschichte in den Weltraum vordrang, begann auch eine Mission zur Terra incognita des menschlichen Bewusstseins. Genau zur selben Zeit, als das Weltall durch die moderne Technik zum Schauplatz menschlicher Konflikte wurde, erlebten auch die Kartierung

unseres geistigen Innenlebens und die Überwachung des kognitiven Akts einen Höhenflug. Bei den ersten Projekten zur Bewusstseinskontrolle in den 1950er Jahren ging es einfach darum, wie man die unautorisierte Weitergabe von Informationen erzwingen bzw. verhindern kann. In den 1960ern gewannen – parallel zur Suche nach einem Wahrheitsserum zur Spionageabwehr – Programme zur Kolonialisierung und Militarisierung des Weltraums an Bedeutung. Als die ersten Raketen ins All geschossen wurden, kam es auch erstmals zur Massenproduktion psychotroper und bewusstseinsverändernder Drogen sowie zu groß angelegten, unfreiwilligen Testreihen in diesem Bereich. Weltweit wurde damals zeitgleich mit der massiven Verbreitung psychoaktiver Substanzen eine Reihe exotischer psychologischer Experimente lanciert. In geheimen Menschenversuchen wurden offensive Möglichkeiten zur Nutzung unkonventioneller Verhörmethoden (einschließlich Hypnose und der Verabreichung raffinierter Drogencocktails) bewertet.

Neben Experimenten am Menschen wurde etwa in praktischen Versuchen die für einen Elefantenbullens tödliche Dosis LSD ermittelt. Donald Cameron, Mitglied des Nürnberger Ärzteprozesses und ab 1961 Präsident der neu gegründeten World Psychiatric Association, führte einige der deutschen Experimente nun auch mit Menschen durch. Er ging dabei über den Einsatz psychoaktiver und paralytischer Drogen in Kombination mit Schlafentzug hinaus und spezialisierte sich auf den Einsatz extremer elektrokonvulsiver Schocks, auf monatelange drogeninduzierte Koma, bei denen die Versuchspersonen mit Endlos-Tonschleifen beschallt wurden, sowie auf ausführliche Tests zur Modifikation von Gedächtnis und Sensorik.

Geheime Forschungsprogramme zielten auf die Schaffung „mandschurischer“ Killermarionetten ab und reichten von Gehirntelemetrie unter Einsatz intrazerebraler Kontrollgeräte bis zur Erforschung der Einsatzmöglichkeiten von telepathischer Kontrolle und Fernwahrnehmung. Die dislozierten deutschen Wissenschaftler sind ein wichtiges historisches, technologisches und ideologisches Bindeglied zwischen den Programmen, die auf Vorherrschaft im Weltraum abzielen, und jenen, die um die Vormachtstellung in den unendlichen Weiten des menschlichen Bewusstseins kämpfen.

Die erfolgreiche Zusammenarbeit von Walt Disney und Wernher von Braun, dem Experten in der Disney-Dokumentation *World of Tomorrow*, war zutiefst emblematisch, da sie einen historischen Zeitpunkt markiert: den Beginn einer Ära der über diesen Planeten hinausgehenden geopolitischen Dominanz. Sie steht für die chemische Verbindung von Kriegs- und Bewusstseinstechnologien, für die Vorstellung von der kosmischen Kriegsführung und die Entstehung des neuen Militär- und Unterhaltungsbereichs. Das erste Videospiele der Welt, *Pong*, das in den späten 1950er Jahren am Brookhaven National Laboratory entwickelt wurde, basierte auf der Aufzeichnung von Raketenflugbahnen; das erste Spiel für einen digitalen Computer aus dem Jahr 1962 hieß *Spacewar*. Die heutige digitale Unterhaltungsindustrie geht auf die massiven Investitionen der militärischen Forschung und Computerwissenschaft während des Kalten Kriegs zurück. Moderne Kriegsführung, Kriegsspiele und Kampfttraining, 3D-Simulationen und Computerspiele für die Freizeit sind bereits auf vielen Ebenen technologisch miteinander verschmolzen. Der Zusammenschluss von Sicherheits- und Unterhaltungsindustrie bereitet den Boden für ein Phänomen, das Experten als posthumanes Konfliktmanagement der Zukunft ansehen.

Disneyland und die weltweiten Medienberichte von der Mondlandung sind beispielhaft für die universelle Macht der Kontrolle über die menschliche Phantasie und die Macht des Dramas. Die Empfänglichkeit für Drama ist tief im menschlichen Wunsch nach Erregung, Stimulation, Wisenserwerb und der Konstruktion von Selbstachtung verankert. In seinem Spiel mit Gefahr und Orientierungslosigkeit wurzelt das technologisierte Drama, das weitgehend auf der biokybernetischen Ausbeutung jener menschlichen Reaktionsmechanismen aufbaut, die Gefühle, Erregung

und Spannung beeinflussen, in der Biologie uralter neuraler Muster. Durch die moderne Technik hat sich jedoch der Schauplatz dieses Dramas radikal erweitert. Die Theatermaschinerie generiert Gefühle, indem sie Orientierungs- und Kontrollverlust auslöst – Verlust des körperlichen Gleichgewichts, Illusion einer Achterbahnfahrt, kognitive Dissonanz. Die Intensität der Emotion ist direkt proportional zum Grad der Orientierungslosigkeit – je mehr wichtige Strukturen der menschlichen Reaktion betroffen sind, desto stärker die Wirkung. Die kontextuellen Parameter verhältnismäßig sicherer Umgebungen gestatten es, solche Fälle von Orientierungslosigkeit als hedonistische Erfahrungen zu erleben, anstatt dabei Unbehagen und Panik zu empfinden. So lösen diese Mechanismen Enthusiasmus und göttliche Erfahrungen aus, die das Publikum mitreißen und begeistern.

Der politische Ökonom Adam Smith begründete seine lyanthrophe Mythologie der gesellschaftlichen Ordnung im 18. Jahrhundert mit der „Theorie der unsichtbaren Hand“ und dem Prinzip der Angst. Das empfindliche Gleichgewicht aus Hoffnung und Schrecken gehört seit jeher zum politischen Handwerk, doch mit Ende der bipolaren Welt des Kalten Kriegs kippte die Balance der zur Aufrechterhaltung der Autorität dienenden Instrumente, und statt der positiven verstärkten sich die negativen Impulse. Im 21. Jahrhundert ist durch die soziale Manipulation von Ängsten und Sehnsüchten ein biopolitischer Schauplatz des Schreckens entstanden, eine psychopolitische Kultur verinnerlichter Dominanz. Die weltweit angewandte Technik des Dramas mutiert zur kreativen Panikindustrie, dient zur Selbstbeschwichtigung, stellt die Massen ruhig. Ohne erkennbare Alternativen zum universellen Pankapitalismus scheint die Notwendigkeit zur Befriedigung der Desillusionierten, zur Bestechung Andersdenkender nicht gegeben, scheint kein Anreiz zur Gewährung größerer Freiheiten zu bestehen. Autorität wird nicht mehr durch das Feilbieten von Hoffnungen und Visionen eines Gemeinwesens für alle aufrecht erhalten, sondern durch die Erzeugung synthetischer Ängste und des Gefühls, sein Eigentum gegen andere verteidigen zu müssen.

In einem asymmetrischen Weltkrieg gegen unsichtbare Feinde ohne Eigenschaften dominieren Deimos und Phobos, die Götter der Angst und des Schreckens, das omni-direktionale Reich geopsychologischer Strategien. Marktkonzentrationen begünstigen neofeudale Machtstrukturen, die den Zugang zu den Medien sowie zu privaten Sicherheits- und Spionagediensten zur Stärkung der eigenen Interessen zu nutzen wissen. Private oligarchische Netzwerke von Finanz- und Geschäftskartellen kultivieren Beziehungen zu Regierungsbehörden, die staatliche Agenturen und Militäreinheiten kontrollieren. Medien-Narrative und PR-Strategien schlagen Vorteile aus synthetischer Angst, gewinnen dadurch Macht und machen Profit. Diese Inszenierung des Schreckens besteht im geschickten Zusammenspiel aufgesplitteter Informationseinheiten, privatisierter Kommandozentralen, loyaler Funktionäre und Türhüter sowie professioneller Spezialeinheiten. Die Erzeugung künstlicher Angst erfordert Szenarien, in denen Antiterrorismusdramen geprobt werden können, wo paramilitärische Akteure auftreten und Sündenböcke und Betrogene professionell inszeniert werden. Die dunklen Netzwerke bauen auf privatisierten Spionageeinheiten, den so genannten Asteroiden, auf – Unternehmen, die als Deckung für aufgesplitterte Operationen dienen.

Früher hieß der Weltraum noch Himmel, und der bemannte Raumflug von der Erde aus konnte mit Flug und Recht als mechanisches Äquivalent zur Himmelfahrt gelten.

Johannes Kepler vertrat die Ansicht, das Paradies befinde sich auf dem Mond, und Konstantin Ziolkowski, der russische Pionier der modernen Raketenforschung, sah den bemannten Raumflug als direkte Route zum Übernatürlichen. Thomas Pynchon wiederum befasst sich in seinem Roman *Gravity's Rainbow* (deutsche Übersetzung: *Die Enden der Parabel*) mit den mehrdeutigen

Zusammenhängen zwischen Sex, Raketen und Magie. Und Jack Parsons, eine der Schlüsselfiguren in der amerikanischen Raketentechnik, hatte seinen guten Ruf und seine Sicherheitsermächtigung bereits durch die obsessive Verfolgung okkultur Ritualen und sexuellen Hokuspokus verspielt, bevor er bei einer Laborexpllosion im Jahr 1952 im wahrsten Sinn des Worts in die Luft flog. Ein Krater auf der erdabgewandten, dunklen Seite des Mondes ist nach ihm benannt – Tribut an den dunklen Mitbegründer des berühmten Jet Propulsion Laboratory (JPL). Die spiritualistische Pseudowissenschaft, die sich im 19. Jahrhundert mit der Geisterwelt und dem okkulten Glauben an Gespenster befasste – komplexe Anpassung an die Modernität –, ist in den Wissenschaften des 20. Jahrhunderts aufgegangen. Von den Gesellschaftstheorien bis zur „Optimierung“ des Arbeitsplatzes, von der Unternehmensforschung über die wissenschaftliche Kommunikation bis hin zur angewandten Psychologie sind zahlreiche akademische Disziplinen und die einflussreichsten Bereiche des Geschäftslebens in der Grauzone des Schattenreichs verwurzelt. Wenn Norbert Wiener, dessen Arbeiten zur Kybernetik auf ballistische Forschungen zurückgehen, schreibt, dass „Kommunikation und Kontrolle zum Kern des menschlichen Innenlebens ebenso gehören wie zu seinem Leben in der Gesellschaft“, so beschwört er die uralte Kunst herauf, die menschliche Persönlichkeit einzuschätzen und Motivationen auszubeuten. Aufbauend auf den geheimen Programmen zur Bewusstseinskontrolle aus den 1960er Jahren gehört der methodische Einsatz systematischer Persönlichkeitseinschätzungen (Personality Assessment Systems) im Geschäftsleben ebenso wie im Geheimdienst mittlerweile zur Standardvorgangsweise. Disziplinierungs- und Kontrollsysteme, die im 19. Jahrhundert auf Basis früherer Verfahren entstanden waren, treiben neue, aggressive Blüten und setzen sich über simplistische Staats- und Souveränitätstheorien hinweg. Hatte sich in der Vergangenheit die Wissenschaft der Macht in zwei Zwillingsektoren – politische Kontrolle und Kontrolle des Selbst – verzweigt, so machen die Technologien der materiellen Kontrolle und der subjektiven Verinnerlichung im 21. Jahrhundert einen Konvergenzprozess durch. Die traditionellen Zwillingsoptionen, mit denen die Regierungen Herz und Verstand des Volks zu gewinnen trachten – die verbindlichen Manöver der Strafverfolgung und die strahlend-illusionistische Kontrolle der Phantasie –, sind nicht mehr voneinander zu unterscheiden. Ähnlich wie Werwölfe, die die Kraft des Mondes für ihre gewaltsame Metamorphose nutzen, verändern auch zeitgenössische Machtagenturen ihre Gestalt und den Grad ihrer Dominanz. *Star Wars*-Technologien werden in der Kreativindustrie genutzt, in der Domäne der Begehrlichkeit, der Imagination und des vermittelten Lunatismus. An kontrollierbare Identitäten geknüpfte Individualisierungstechniken und die globale Homogenisierungsmaschinerie überlagern sich wie eine doppelte Fessel kontemporärer Machtstrukturen. Der Renaissance-Häretiker Giordano Bruno nimmt diese Entwicklungen in seiner visionären Abhandlung *De vinculis in genere* vorweg, einer allgemeinen Diskussion über Formen der Bindung – operationale Phantasmen und libidinösen Manipulationen des menschlichen Geists. Der streitlustige Philosoph eines unendlichen Universums erkundete nicht nur auf einzigartige Weise das Imaginäre sowie Möglichkeiten zur Überzeugung der Massen und des Einzelnen, sondern forderte außerdem die ontologische Trennung der himmlischen Sphären und der sublunaren Welt seiner Zeit heraus. Heute – da Himmel und Erde durch die Technik miteinander verbunden sind – sind der Militär- und Unterhaltungsbereich auf breiter Front zu globalem Konfliktmanagement verschmolzen. Um die Parameter von Leben und Tod auf unserem Planeten besser zu verstehen, müssen wir die erzwungene Kolonialisierung des Weltraums und des menschlichen Bewusstseins einer strategischen Analyse unterziehen.

Aus dem Englischen von Susanne Steinacher