



Komplexlabor
Digitale
Kultur

Research Papers

Nr. 03 | 2023

Ins Werden geworfen

Vilém Flussers Verortung des Menschen

Joana Mauer

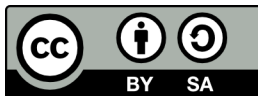
HOME
HOCHSCHULE
MERSEBURG

University of
Applied Sciences

FACHBEREICH
SOZIALE ARBEIT.
MEDIEN. KULTUR.

Joana Mauer

Ins Werden geworfen Vilém Flussers Verortung des Menschen



© Merseburg 2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.25673/112195>

Gestaltung: Joana Mauer
Bildnachweis: freepik.com

Zitation: Mauer, Joana (2023): Ins Werden geworfen. Vilém Flussers Verortung des Menschen. KDK Research Papers Nr. 3. Merseburg. DOI: 10.25673/112195.

Die KDK Research Papers werden vom Komplexlabor Digitale Kultur der Hochschule Merseburg herausgegeben. Die Verantwortung gegenüber den Thesen, Positionen und Meinungen in den veröffentlichten Beiträgen liegt alleinig bei den Autorinnen und Autoren.

Kontakt

Komplexlabor Digitale Kultur
Prof. Dr. Stefan Meißner
Eberhardt-Leibnitz-Straße 2
06217 Merseburg
E-Mail: stefan.meissner@hs-merseburg.de
Web: <https://digitalekultur.hs-merseburg.de>

Abstract

Mit der Digitalität wird die Wirklichkeit zunehmend granular: sie löst sich immer mehr in ihre Bestandteile auf, wie Pixel, Quanten, Bits oder Gene. Diese neue Auflösung der Welt ist jedoch von doppelbödigter Art, denn das Zeitalter der Digitalität zeichnet sich nicht nur durch eine höhere Auflösung seiner technologischen und wissenschaftlichen Bilder aus, sondern auch durch eine Auflösung der gewohnten Welt-, Sozial- und Selbstverhältnisse.

Ausgehend von den Ideen und Vorstellungen des Medienphilosophen Vilém Flusser (1920-1991) untersucht die Arbeit anhand dessen Stufenmodells der Mediengene die krisenhaften Momente der medienkultur-anthropologischen Entwicklung. An der Schnittstelle von Flussers Theorien und dem zeitgenössischen anthropomedialen Diskurs navigiert sie durch die Dimensionen und Bedeutungen der aktuellen Krise, betont wesentliche Aspekte des aufkommenden, digitalen Zeitalters und versucht sich schließlich an einer medienanthropologischen Verortung des post-modernen Subjekts in Anbetracht seiner gegenwärtigen medienkulturellen Lage.

Keywords

Digitalität, Digitale Kultur, Medienanthropologie, Anthropomedialität

Autor/-in

Joana Mauer studierte Germanistik und Theaterwissenschaft (B.A.) an der Universität Leipzig und Angewandte Medien- und Kulturwissenschaft (M.A.) an der Hochschule Merseburg. Derzeit arbeitet sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl Medien- und Kulturwissenschaft der Hochschule Merseburg.

Anmerkungen

Der Text wurde im Rahmen des Studiums Angewandte Medien- und Kulturwissenschaft an der Hochschule Merseburg im März 2023 als Abschlussarbeit zur Erlangung des Master of Arts eingereicht und erfolgreich verteidigt.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung – 1
2	Abstraktionsspiel – 7
2.1	Philosophieren über Standpunkte und Abgründe – 7
2.2	Das Abstraktionsspiel – 14
2.2.1	<i>SPRUNG 1 Die Stufe des Fassens und Behandelns</i> – 14
2.2.2	<i>SPRUNG 2 Die Stufe der Anschauungen und des Imaginierens</i> – 16
2.2.3	<i>SPRUNG 3 Die Stufe des Begreifens und Erzählens</i> – 20
2.2.4	<i>SPRUNG 4 Die Stufe des Komputierens und Kalkulierens</i> – 25
2.3	in progress: Tendenzen eines neuen Zeitalters – 35
3	Projekt Mensch-Werdung – 40
3.1	Medienanthropologische Perspektiven: Von Affekten und Relationen – 41
3.2	Kulturtechnische Perspektiven: Von sozialen Praktiken und Gesten – 48
3.3	Zurück in die Konkrektion: Die Geste des Entwerfens – 53
4	Das andere Dasein – 57
	Literaturverzeichnis – 62

1 Einleitung

»Die Spiegelung ist in Tausende Fraktale gebrochen, das Spiegelglas wie kaputt. Daher der Narzissmus. Wer hineinsieht, sieht sich: Das gesplitterte Glas kann deshalb nicht herausplittern, weil der Betrachter in den Rahmen mit hineingehört, der Matrix ist und ja eben nicht System. Der Spiegel des Netzes erinnert an Spinnengewebe, in denen bisweilen Tautropfen hängen: Sie hängen in Monaden, die ihrerseits zusammengesetzte Partikularinteressen – also Ichs – sind. Ob sie sich wenigstens zeitweise zu einem einzigen Interesse vereinen können oder ob sie das Andere – das GesamtNetz – bloß als rein numerische Mehrheit bilden, ist fraglich« (Herbst 2006: 18).

Ins Werden geworfen

Das Digitale löst unsere Wirklichkeit auf. Es zersetzt unsere Welt in kleinste, kaum wahrnehmbare Teilchen wie Pixel, Quanten, Bits oder Gene. Solche Partikel sind das Rohmaterial, die Informationen, die Daten unserer Zeit – sie sind der Staub, aus dem heutzutage Welt erschaffen wird. Eine Form geben ihnen die Algorithmen unserer modernen Wissenschaft und Technik, sie ordnen sie zu immer neuen Mustern. Zeitgenössische Techniken und Technologien wie Virtual Reality, künstliche Intelligenz oder molekulare Scheren wie *Crispr* verdeutlichen diese Entwicklung. Nach dem Prinzip der Kybernetik wird unsere Welt nun berechnet. Doch ist die neue Auflösung von doppelbödigter Art, denn das Zeitalter der Digitalität zeichnet sich eben nicht nur durch eine höhere Auflösung seiner technologischen und wissenschaftlichen Bilder aus, sondern ebenso durch eine Auflösung der bisherigen Wahrnehmungs- und Erfahrungskontinuitäten. Den Halt unter den Füßen verloren, sind somit auch gewohnte Welt-, Sozial- und Selbstverhältnisse ins Wanken geraten. Denn es klaffen – wie Vilém Flusser einst anmerkte – Lücken zwischen den Partikeln, wodurch Grund und Boden erst brüchig werden konnte. In den Grundfesten erschüttert, zeichnet sich eine unbehagliche Lage ab: Je granularer sich unsere Wirklichkeit vor uns auflöst, desto mühsamer wird es, sie wieder zusammzusetzen. Zwischen Wahrscheinlichkeit und Möglichkeit wird nun kombiniert und modelliert. Es entsteht eine Welt voller Simulationen und Projektionen, denn die Wirklichkeit ist fraktal geworden: Wir können sie immer wieder neu als – und aus – Möglichkeiten zusammensetzen. Doch geht das Zugeständnis an ihre Kontingenz für viele mit einem Verlust der Orientierung einher; an was kann man sich schon halten, wenn der Zufall in das Leben eintritt? Es verbleibt die Ahnung, dass sich gegenwärtig ein enormer Wandel vollzieht: der Umbruch in eine neue, digitale Kultur.

Tatsächlich stehen wir aktuell an einem Wendepunkt der Kulturgeschichte, denn mit der Digitalität bricht ein neues mediales Zeitalter an. Die Tragweite dieses medienrevolutionären Wandels ist vergleichbar mit der Erfindung des Buchdrucks und der gesellschaftlichen Literalisierung: Es verändern sich nicht nur die Art und Weise unserer Kommunikation, sondern auch existentielle Bedingungen unseres In-der-Welt-Seins. So beginnt mit den digitalen Medien auch eine neue Epoche des Menschen und seiner Gesellschaft. Der heutigen Zeit fällt damit die bedeutende Aufgabe zu, ein neues Welt- und Selbstbild des Menschen auszuhandeln: »Wir werden die Domäne des Menschlichen neu abgrenzen und neue Gebiete erobern müssen, auf denen wir uns – zumindest zeitweise – sicher fühlen können. Es wird im 21. Jahrhundert darum gehen, auf dem Treibsand der Veränderungen ein neues Haus zu errichten, über dessen Tür wir anschlagen: ›Hier wohnt der Mensch‹« (Kucklick 2017: 194). Aus diesem Grund erscheint es zunehmend relevant, den gegenwärtigen ›Stand(punkt)‹ der menschlichen Existenz auszuloten, um von diesem Status quo aus auf das Werden des Menschen blicken zu können.

Ein solcher Blick ist mit Vilém Flusser zu wagen, denn die Zersetzung unserer Welt bis hin zur Granularität beschreiben seine Theorien bereits in den frühen 1980er Jahren. Zwar konnte Flusser zu dieser Zeit die Dimensionen dieser Entwicklung nur erahnen und doch lassen sich seine medienrevolutionären Gedanken und Prognosen als wegweisend lesen; bis hin, um die gegenwärtige digitale Kultur zu begreifen. Ihren geistreichen mitunter eigenwilligen Gehalt ziehen die zahlreichen Texte Flussers insbesondere aus seiner phänomenologischen Denkweise, die die Phänomene in wechselnder Perspektive umrundet. Dabei lässt sich sein stark bewegtes Denken besonders in Bezug auf Medien als eine überaus fruchtbare Methode ansehen; sind Medien doch häufig selbst so fluid, dass sie sich meist nur schwerlich fassen lassen. Flussers methodischer Ansatz und seine Bildhaftigkeit ermöglichen es nicht nur, sondern ermutigen auch dazu, Medien (neu) zu denken. Sein Interesse galt indessen vor allem der menschlichen Kommunikation und ihren Strukturen. Auf diesen Spuren verfasste Flusser in weniger als drei Jahrzehnten eine umfassende Theorie der Mediengeschichte, die zugleich aber auch eine Geschichte des Menschseins darstellt. Seine Phänomenologie der Kulturgeschichte zielte darauf, die krisenhaften Momente der medienkultur-anthropologischen Entwicklung nachzuzeichnen. Denn aus seiner Sicht geht jede tiefgreifende kultur-technische Transformation immer auch mit einer Veränderung des Modus des In-der-Welt-Seins und damit einer Veränderung des Denkens und des Bewusstseins einher. Seine Medienphilosophie ist daher eng verknüpft mit der Frage nach dem ›Mensch-Sein‹ bzw. ›Mensch-Werden‹. Verändern sich also die Bedingungen des Menschen, verändert sich auch der Mensch. In diesem Sinne versuchte Flusser (neue) Standpunkte auszuloten, von denen aus man die jeweilige Lage über-

blicken kann. Seine Medienreflexion war dahingehend in erster Linie eine Reflexion von Gesten, Modellen, Mediationen und Codes. Sie alle bedingen Kulturtechniken, durch die sich der Mensch in der Welt entwirft. Diese Techniken vermögen es, die Handlungsbereiche des Menschen zu verändern, zu erweitern oder gar zu verengen. Und diese Handlungsbereiche sind, nach Flusser, wesentlich durch Gesten charakterisiert. Gesten sind, wie Florian Rötzer expliziert, »ganz allgemein die Bewegungen eines Körpers, oft verbunden mit einem Werkzeug. Gesten haben Bedeutung, sie schreiben sich in das kommunikative Universum der Menschen ein und füllen es mit Sinn. Vor allem aber sind sie durch eine Eigenschaft ausgezeichnet: Sie unterlaufen die Dichotomie von Geist und Körper, weil sie Ausdruck eines vergeistigten Körpers oder eines verkörperten Geistes sind. Wir machen keine Gesten, wir sind Gesten« (Rötzer 1993: 145). Die Beschreibung von Gesten ist daher als eine Möglichkeit anzusehen, »jene Formen herauszuarbeiten, wie Menschen in der Welt existieren, wie sie sich und die Welt konstruieren« (ebd.: 146). So gesehen, ließ Flusser Gesten über den Menschen und seine Kultur-Techniken »erzählen«. Dabei setzte er selbst die »Geste des Suchens« als wissenschaftliche Methode an, stets mit dem Bewusstsein, dass das Beobachten nie passiv ist, sondern das Beobachtete immer auch verändert. So beobachtete und beschrieb Flusser Phänomene der menschlichen Kommunikation und fasste sie in einem Modell der schrittweisen medialen und kulturellen Entwicklung der Menschheit zusammen. Seine Kulturgeschichte erstreckt sich über mehrere »Stufen« – von der ersten Handlung, über das Formen von Skulpturen, zu traditionellen Bildern, hin zur Schrift und schließlich zur Kommunikation über die technischen Bilder unserer Apparate –, die der Mensch, je zu seiner Zeit, zu springen und erklimmen genötigt war; schließlich fünf, um das gegenwärtige »Universum der technischen Bilder« zu erreichen. Flussers Stufenmodell lässt sich derbei auch ontogenetisch lesen, denn jedes Individuum hat diese medialen Stufen im Laufe seiner Entwicklung selbst zu durchlaufen. So umfasst unsere Mediensozialisation heutzutage bis zu vier Sprünge, die ein Individuum auf eine jeweils neue Form der Kommunikation und damit auch des Seins erhebt. Denn diese Stufen sind nicht nur Ebenen der Kommunikation, sondern zugleich auch Schritte der Entfremdung und Abstraktion. Diese Entfremdung sieht Flusser, in Anlehnung an Martin Heidegger, als eine durch Technik determinierte an. Technik steht demnach nicht nur der Natur entgegen, sondern ist viel mehr Teil der menschlichen Existenz. Schon die einfachsten Gebärden des Menschen sind damit immer technisch codiert. Die Differenz zwischen Natur und Technik und die menschliche Entfremdung wird daher von Flusser zum einen als historisch gewachsen angeführt, zum anderen aber auch ontologisch miteinbezogen. Dass der Mensch also nicht ohne Technik und Medien zu denken ist, sondern nur in Mensch-Technik/Medien bzw. nunmehr -Apparat-Relationen, ist Prämisse seiner Überlegungen. Das menschliche Sein ist ihm zufolge von Technik und Medien be-

stimmt, denn ihre Codes programmieren den Menschen. Sie formen ihn, sie bieten ihm Orientierungsrahmen, sie strukturieren sein Denken, Fühlen und Wollen. Und so geht auch ein jeder mediale Wandel mit einem Umbruch des Erkennens, Erlebens und Wertens einher. Inmitten eines solchen Umbruchs stehen wir laut Flusser aktuell. Denn der aktuell letzte, vierte Sprung auf die Stufe der ›technischen Bilder‹ ist noch kein selbstverständlicher. Es ist der Sprung in ein neues, mediales und zugleich auch anthropologisches Zeitalter des Digitalen. Und an ihm zeichnet sich die eingangs skizzierte Krise ab, in welcher der Mensch – auch nach Flussers Diagnose – gegenwärtig steckt.

Doch ist diese Krise, die sich gegenwärtig im Umgang mit der Auflösung unserer Wirklichkeit zuspitzt, kein neues Unbehagen, sondern über die letzten zwei Jahrhunderte gewachsen. Einer Zeit, in der Maschinen und Apparate immer weiter Einzug in die Lebenswelten hielten und die Realisierung von Wirklichkeit zunehmend zu einer Frage der Technik wurde. Wir leben, wie schon Max Bense (1998) hervorhob, eben nicht nur in einer technischen Welt, sondern in einer durch und durch technischen Existenz. Dabei machten die rasanten Veränderungen und Entwicklungen – insbesondere im Zuge der Kybernetisierung – deutlich, dass menschliche Existenzweisen in technische und mediale Bedingungen eingelassen sind. Dass der Bedarf an Theorien, die diese technische Welt zum einen sichtbar und zugänglich machen, zum anderen ein Bewusstsein für diese auszubilden vermögen, hoch ist, stellte Bense daher bereits in den 1940er Jahren fest. Es erfordert deshalb zunehmend das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine bzw. Apparat in den Blick zu nehmen und fordert zugleich, das anthropozentrische Weltbild neu zu verhandeln. In diesem Sinne ist es angebracht, vor allem medienanthropologische Ansätze in den Fokus zu rücken, die versuchen, medienhistorische und medienphilosophische Perspektiven miteinander zu verschränken. Denn der Mensch steht inmitten der medientechnischen Entwicklung und Dampfmaschinen, Automobile, Telefonapparate oder Computer wie auch Schrift, Fotografie oder Film wirkten stets auf ihn ein. Erst formt der Mensch seine Werkzeuge, sagte Marshall McLuhan (1992), dann formen die Werkzeuge ihn. Dabei dachte McLuhan Technik und Medien vom menschlichen Körper her, als Extensionen – Erweiterungen und Veräußerungen der menschlichen Sinnesorgane. Technische Medien und menschliche Sinneswahrnehmungen hängen ihm nach eng miteinander zusammen und so wirken sich technische Umwelten nicht nur auf Handlungsvollzüge und Wahrnehmungen aus, sondern ebenso auf unsere (Selbst-)Verständnisse. Dass Gesellschaften sich daher allmählich in ihre ›neuen‹ Wirklichkeiten einüben, explizierte Walter Benjamin (1989; 1991) eingehend an Fotografie, Roman sowie Film. Denn solche medialen und technischen und damit lebensweltlichen Neuerungen gehen nie spurlos am Menschen vorbei. Viel mehr bergen sie einerseits

eine jeweils spezifische Existenzformen und bringen andererseits immer auch eine Veränderung des Welt- und Selbstverhältnisses mit sich.

Von einer grundlegend medialen Verfasstheit des menschlichen Daseins geht schließlich auch der zeitgenössische, anthropomediale Diskurs aus, wie er vom *Kompetenzzentrum Medienanthropologie* im Rahmen des *Internationalen Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie* (IKKM) der Bauhaus-Universität Weimar angestoßen und insbesondere von Christiane Voss (2021b; 2021a) forciert wird. Innerhalb der Kulturtechnikforschung und der Medienphilosophie rückt der anthropomediale Ansatz die medialen – und damit zugleich technischen, ästhetischen und ökonomischen – Bedingungen zur Bestimmung des Menschen in den Fokus. Er verlässt damit die traditionellen Pfade und stellt die Frage nach dem, was der Mensch sei, um, auf solche nach seinem Werden und Gemachtwerden. Hierbei fokussiert er eine Verschränkung und Amalgamierung von Mensch und Medien als ein eigenständiges Drittes, den ›anthropomedialen Relationen‹, die jeweils spezifische Existenzweisen freispielen. Unterdies tritt speziell ein Aspekt des Medialen hervor, der hinsichtlich dem Werden des Menschen wesentlich zu sein scheint: Medien bewegen. Zwischen Aktiv (in Bewegung setzen, treiben, tätig sein) und Passiv (empfindsam, der Affekte fähig, fähig zu leiden) richtet sich ihre Bewegung aus, bei der das Subjekt sowohl Ausgang als auch Ziel der Handlung ist. Gewissermaßen affizieren Medien also, jedoch mündet ihre Orientierung in Selbstgerichtetheit – gleich einer Gemüts-Bewegung, wie sie im Begriff der ›Leidenschaft‹ anklingt. So wird der Blick insbesondere auf die letzte der drei Medienfunktionen nach Friedrich Kittler – der Übertragung, Speicherung und Prozessierung – gelenkt, die, wie Hartmut Winkler (2015) betont, bislang eher vernachlässigt Aufmerksamkeit erhalten hat. Das performative Potential von Medien, das insbesondere von Sybille Krämer (2002; 2003; 2004) herausgestellt worden ist, ist schließlich bedeutend, um die Dynamiken und Effekte eines Medienwandels auf den Menschen nachzuvollziehen. Denn mit jedem neuen Medium etablieren sich auch neue kulturelle Praktiken wie Lesen, Schreiben oder Programmieren. Diese Kulturtechniken befähigen uns sowohl zu einem Handeln mit und durch Medien als auch zu einer Aneignung von Welt. Zugleich implizieren sie Körpertechniken wie sie von Flusser in Form von Gesten beschrieben wurden. Das Aufkommen eines neuen Zeitalters der Digitalität zieht somit auch neue Techniken seiner Kultur nach sich, die sich erst durch ihre Praktiken in den Menschen einschreiben. Die Frage nach dem Mensch-Sein bzw. Mensch-Werden lässt sich insofern nur vor dem Hintergrund seiner medien-kulturellen Bedingungen begreifen. Was genau den neuen Menschen ausmachen wird, lässt sich dennoch bislang nur erahnen, und doch ist eines bereits klar: Der Mensch im neuen Zeitalter der Digitalität wird ›anders da sein‹.

In Auseinandersetzung mit Vilém Flussers Theorien und Gedanken will sich diese Arbeit also dem anthropomedialen Diskurs anschließen und erstens die Dimensionen und die Bedeutungen der aktuellen Krise anhand Flussers Stufen-Modell der Mediengenese nachzeichnen. Zweitens will sie mit Flussers Expertise wesentliche Aspekte des neuen digitalen Zeitalters herausstellen und drittens einen Blick auf das Werden des Menschen werfen.

Der erste Teil wird sich daher hauptsächlich Flussers philosophischen Theorien, Vorstellungen und Begriffen widmen und damit den Nährboden für ein Denken mit Flusser ausbreiten. Hier steht im Fokus sein Abstraktionsspiel, das den Weg des Menschen von der Konkretion in die Abstraktion nachzeichnet, um schließlich einige Tendenzen des neuen Zeitalters herauszustellen. Die Herangehensweise und auch Sprache ist dabei gezielt ›anschniegams‹ gewählt, denn sie versucht, Flussers Thesen zur aktuellen Krise ernst zu nehmen und in seinem originellen Ansatz ein besonderes Potential auszuleuchten – wohl wissend, dass sich unter diesen Umständen Kritik nahezu verunmöglicht. Denn die zentrale These Flussers impliziert, dass wir das gegenwärtig heraufziehende, neue Zeitalter und damit die digitale Kultur nicht verstehen können, da unser Denken noch auf dem geschichtlichen Standpunkt der Schrift verharret. Wir sind also nicht für ein Denken im Zeitalter der Digitalität programmiert. Für eine Übersetzungsleistung braucht es daher Kunstgriffe, die zwischen diesen beiden Standpunkten vermitteln. Eine Möglichkeit hierzu bieten Flusser Allegorien, denn sie funktionieren ähnlich wie technische Bilder, indem sie nicht Szenen, sondern Begriffe bedeuten. Auch eine freie, offene und assoziative Form kann Denkräume für das Digitale eröffnen, denn das neue Zeitalter zeichnet sich, Flusser zufolge, dadurch aus, dass in ihm die Grenze zwischen Wissenschaft und Kunst schwimmt. Um Phänomene der digitalen Kultur reflektieren zu können, müssen wir uns also zuerst von den Konventionen unseres alten Standpunktes lösen. Der erste Teil dieser Arbeit will insofern nicht nur Flussers Bemühungen offenlegen, sondern diesen auch – so gut, wie es gelingt – gerecht werden.

Der zweite Teil wird sich seinem ›Projekt Mensch-Werdung‹ widmen. Hierzu werden Flussers philosophische Ansichten zum Verhältnis von Mensch – Medium/ Technik in den wissenschaftlichen Diskurs der Medienanthropologie und Kulturtechnikforschung eingebettet, um diese zum einen mit einer präziseren Terminologie zu untersetzen und zum anderen um weitere Aspekte zu ergänzen. Denn trotz der Schwierigkeiten einer Re-Transkription Flussers Denkbilder in die Sprachen und Gepflogenheiten der Wissenschaft, müssen wir uns der Vokabeln unseres aktuellen Standpunktes bedienen, um das Neue beschreiben zu können. Hierbei sollen verschiedene Gesichtspunkte des Medialen wie anthropomediale Relationen, Affizierungen und Performanz sowie die Verstrickungen des Medialen in kulturelle Praktiken betrachtet werden, um daran anknüpfend Flussers Figur der ›Gest‹ zu explizieren.

Mit Blick auf die ›Geste des Entwerfens‹ mündet dieser Teil schließlich in Flussers Vorstellung einer neuen, projektiven Anthropologie, um abschließend im Hinblick auf die Tendenzen des neuen Zeitalters einen Ausblick auf den ›neuen‹ Menschen zu geben. Insofern bemüht sich diese Arbeit einer medien-anthropologischen Verortung des post-modernen Subjekts in Anbetracht seiner gegenwärtigen medienkulturellen Lage.

2 Abstraktionsspiel

Mit Flusser denken

Mit Flusser denken, heißt, mit Flusser philosophieren: Ein Philosophieren, das in stoischer Weise stets seiner Bewegung folgt – ein bewegliches Denken durch die Welt der Phänomene. Mit Flusser denken, heißt, mit Flusser spazieren: Ein Spazieren entlang an Abgründen, vorbei an Standpunkten, hinweg über die Höhen der Kulturgeschichte. Mit Flusser denken, heißt, mit Flusser erleben: Ein Abenteuer, in dem die Dinge ein Schauspiel (er)geben. Mit Flusser denken, heißt, mit Flusser sehen: Eine Sicht auf die Welt einzunehmen, die Zusammenhänge jenseits der eigenen Position offenbart. Mit Flusser denken, heißt, mit Flusser lesen: Eine Geschichte, die von ihrem Anfang und ihrem Ende erzählt. Mit Flusser denken, heißt, mit Flusser spielen: Ein Spiel, das immer wieder die Möglichkeiten des Zufalls in seinen Bedeutungen herausfordert. Mit Flusser denken, heißt, mit Flusser konkretisieren: Eine Konkretion, die bestrebt, Wirklichkeit zu manifestieren.

2.1 Philosophieren über Standpunkte und Abgründe

»Das Denken von festem Punkt zu festem Punkt, das nicht weniger den Sprung einschliesst als das sich der Transzendenz überliefernde, zieht seine Notwendigkeit, seine Energie gerade aus dem Unbehagen an seinen nicht zu schliessenden Diskontinuitäten« (Blumenberg 1963: 4).

Mit Flusser philosophieren

Das Phänomen der menschlichen Kommunikation stand zweifelsohne – denn »[z]usammen mit der Neugier ist der Zweifel die Wiege der Forschung, folglich die Wiege eines jeden systematischen Denkens« (Flusser 2006: 7) – im Zentrum Vilém Flussers Denkens. Eines Denkens, das fernab eines einzelnen, festen Standpunktes stets bemüht war, »das Phänomen zu Wort kommen zu lassen« (Flusser 2009: 47).

»Die Phänomenologie erlaubt mir eine Unzahl von Standpunkten« (ebd.).

Aus einem Schwarm dieser Standpunkte resultierte schließlich seine KOMMUNIKOLOGIE¹, eine Theorie der menschlichen Kommunikation aus geisteswissenschaftlicher, phänomenologischer Perspektive. Denn entgegen der Informationstheorie bzw. Informatik, welche die Phänomene zu erklären versuche, verstand sich die Kommunikologie viel eher als ein interpretativer Ansatz: Die menschliche Kommunikation müsse, so Flusser, »als ein bedeutendes und zu deutendes Phänomen angesehen werden« (Flusser 1996b: 12), sei sie doch so unnatürlich wie das Tier Mensch selbst. Statt also primär die Art und Weise der Kommunikationsübertragung zu untersuchen, legte Flusser seinen Überlegungen die fundamentale Frage zugrunde; warum der Mensch überhaupt kommuniziert? Aus dieser Perspektive nämlich könne nach einer Absicht gefahndet werden; einer Absicht, welche dieses unnatürliche Tier Mensch dazu veranlasst, erworbene Informationen anzuhäufen und zu speichern (vgl. ebd.).

Der Faszination für dieses Phänomen erlegen, eruierte Flusser die Absicht zur Kommunikation in des Menschen existentieller Lage; seinem »natürlichen« Standpunkt in der Welt. Dabei offenbarte sich diese Lage als eine »problematische«, ist der Mensch doch von »Natur« aus ein »einsames Tier, denn er weiß, daß er sterben wird und daß in der Stunde des Todes keine wie immer geartete Gemeinschaft gilt« (ebd.: 10). Insofern steht der Mensch einsam am »Grund« seiner Existenz. Um der Sinnlosigkeit und Einsamkeit des zum Tode führenden Daseins zu entfliehen, beginnt er – in der Absicht, den gähnenden Abgrund zwischen ihm und der Welt zu überbrücken – ein »künstliches Gewebe« (ebd.) aus Symbolen zu entspinnen. Dieses künstliche Gewebe, »welches die an und für sich bedeutungslose, unbedeutende Natur unserem Bedürfnis gemäß mit Bedeutung erfüllt« (ebd.), ist die menschliche Kommunikation. Sie »webt einen Schleier der kodifizierten Welt, einen Schleier aus Kunst und Wissenschaft, Philosophie und Religion um uns und webt ihn immer dichter, damit wir unsere eigene Einsamkeit und unseren Tod [...] vergessen« (ebd.). Die menschliche Kommunikation sei daher, so Flusser, als ein »Kunstgriff« zu begreifen; »ein Kunstgriff, dessen Absicht es ist, uns die brutale Sinnlosigkeit eines zum Tode verurteilten Lebens vergessen zu lassen« (ebd.). Dabei laufe die Kommunikation als ein »künstlicher Vorgang«, der eben auf Erfindungen, auf Werkzeugen und Instrumenten beruht, »gegen die allgemeine Tendenz der Natur in Richtung Entropie« (ebd.: 13) ab. Die Kumulation von Information sei daher »nicht also als Folge von Zufall und Notwendigkeit, sondern von Freiheit« (ebd.) anzusehen.

1 1977-78 fasste Flusser seine »Lehre von der menschlichen Kommunikation« in einem Buchmanuskript UMBRUCH DER MENSCHLICHEN BEZIEHUNGEN zusammen. Dieses in deutscher Fassung erst posthum (1997) unter dem Titel KOMMUNIKOLOGIE veröffentlichte Werk gilt heute als das Grundlagenwerk Vilém Flussers.

»Sowohl vom existenziellen Standpunkt – als Versuch, gemeinsam mit anderen den Tod zu überwinden – als auch vom formalen Standpunkt – als Versuch, Informationen herzustellen und zu speichern – erscheint unsere Kommunikation als der Versuch, die Natur zu leugnen, und das betrifft nicht nur die ›Natur‹ dort draußen, sondern auch die ›Natur‹ des Menschen« (ebd.).

Erscheint die menschliche Kommunikation daher aus naturwissenschaftlicher Perspektive als ein wenig hoffnungsvolles Unterfangen – ist sie doch ein Prozess »der sich sozusagen auf dem Rücken des weit breiteren Prozesses in Richtung Informationsverlust abspielt, um schließlich in diesen zu münden« (ebd.: 12f.) –, so erweist sie sich, von einem existentiellen Standpunkt aus betrachtet, als ein absolut wesentliches Geschehen. Denn ihr liegt, wie Flusser betont, die menschliche Absicht zugrunde, der Welt und dem Leben ›Be-deutung‹ zu verleihen. Sie resultiert ihm nach aus dem Bestreben, durch Speicherung von Informationen den Tod zu negieren. Ihre Künstlichkeit sowie ihre negentropische Tendenz liefern Flusser zu seiner These die beiden grundlegenden Argumente, denn das Speichern, Prozessieren und Weitergeben von erworbenen Informationen erscheint ihm als ein ganz und gar widernatürliches Ereignis.

Während sich der Mensch also ein Netz an Informationen schafft, um sich selbst und die Welt in einem Zusammenhang zu begreifen, tritt er ein in das künstliche Gewebe der Kultur, einer ›zweiten Natur², die ihm sowohl Entfremdung als auch Freiheit bedeutet.

»Die Codes (und die Symbole, aus denen sie bestehen) werden zu einer Art zweiter Natur, und die kodifizierte Welt, in der wir leben – die Welt der bedeutenden Phänomene wie Kopfnicken, Verkehrszeichen und Möbel – läßt uns die Welt der ›ersten Natur‹ (die bedeutende Welt) vergessen« (ebd.: 10).

Kultur ist hierbei »jene Vorrichtung, dank welcher erworbene Informationen gespeichert werden, um abgerufen werden zu können« (Flusser 2009: 35). Dies geschehe in ›Form‹ von Städten, Gebäuden, Bibliotheken und so weiter (vgl. ebd.: 28). Sie vermittelt zwischen Mensch und Welt, »indem sie die Welt für den Menschen bedeutet und ihn zugleich von sich abschirmt« (Flusser 1996b: 74). Kultur steht daher zwischen diesen »zugleich wie ein Wall und wie eine Brücke« (ebd.). Dies sei,

2 Das Motiv einer ›zweiten Natur‹ wird insbesondere in der marxistischen Theorie aufgegriffen und weist u.a. bei Theodor W. Adorno, Georg Lukács und Walter Benjamin sowie in der Anthropologie Arnold Gehlens auf einen Zustand des Menschen hin, der seine kulturelle Sphäre, als eine Art ›andere, zweite Natur‹ annimmt. Nach Flusser betritt der Mensch mit seiner ersten kulturellen Geste bzw. mit dem ersten Schritt aus dem konkreten Erleben in die Abstraktion seine ›zweite Natur‹. In der Miniaturen-Sammlung Flussers VOGELFLÜGE. ESSAYS ZU NATUR UND KULTUR wird dieser ›Zustand‹ des Menschen in seiner ›zweiten Natur‹ explizit.

so Flusser, die Funktion der kodifizierten Welt. Sie bewahre den Menschen vor dem Sturz ins Bodenlose.

Doch umso mehr sich dieses Netz zu einem Schleier verdichtet, desto undurchschaubarer wird ihm seine »zweite Natur«. Ihre Künstlichkeit hat der Mensch derweil schon längst vergessen. Es verbleibt nur »das schwindelnde Gefühl, über einem Abgrund zu schweben« (Flusser 1999a: 9): eine existentielle, gar religiöse Stimmung (s)einer absurden Lage.

»Jeder kennt die Bodenlosigkeit aus eigener Erfahrung. Wenn er vorgibt, sie nicht zu kennen, dann nur, weil es ihm gelungen ist, sie immer wieder zu verdrängen: ein Erfolg, der in vieler Hinsicht sehr zweifelhaft ist« (ebd.: 11).

Im Glauben an den Zweifel³ oblag es Flusser Zeit seines Lebens, die »existentielle« Dimension aller menschlichen Kommunikation herauszustellen. So wie die menschliche Bestrebung nach Kommunikation der kosmischen Entropie entgegenstrebt, ist auch sein Denken als ebenso epizyklisch anzusehen (vgl. ebd.: 75f.). Es kreiste entgegen den Zweifel, indes es von ihm getragen wurde. Dass Flusser derbei fortlaufend seine Standpunkte zu ändern vermochte, wird in Anbetracht dieser Bewegung zugleich offenbar. Seine Gedanken kreisten in der Weise entlang um das Phänomen; in wechselnder »Ein-Stellung« – bestimmt doch der Standpunkt stets die Perspektive. Dabei meint Perspektive nicht nur etwas wahrzunehmen, es deutlich zu sehen, es gar zu erkennen, sondern zugleich auch eine Aussicht zu haben – sowohl über das Hier und Jetzt als auch hinsichtlich des Kommenden.

Mit Flusser spazieren

Flussers Gedankenwege waren eine Wanderschaft: ein »Er-fahren« der Welt in der Bewegung seines Denkens. Nicht gradlinig, auf ein Ziel visiert, sondern von Punkt zu Punkt führte ihn seine intellektuelle Reise durch umgebende und doch fremde Landschaften; immer auf der Suche nach fruchtbaren Feldern, um dort eine Zeit lang zu verweilen und dennoch niemals sesshaft zu werden. Dieser gedankliche Nomadismus⁴

3 Dem Zweifel als eine – gar die – bedeutende Geste des Denkens kommt in der Philosophie Vilém Flussers, in der das Denken selbst zum Phänomen wird, eine zentrale Rolle zu. Diesem Phänomen hat Flusser das kurze Traktat VOM ZWEIFEL gewidmet. Zur Figur des Zweifels bei Flusser siehe auch: Guldin et al. 2009: 27-40.

4 Die Theoriefigur des Nomaden wurde in den 1980er Jahre von Gilles Deleuze und Felix Guattari eingeführt. Der Nomade steht sowohl für ein hohes Maß an Mobilität sowie für Freiheit als auch für Grenzüberschreitung und Nonkonformismus. Flusser griff die Figur des Nomaden vielfach auf; zum einen in seinen Selbstbeschreibungen als Philosoph und Migrant, zum anderen in seiner Kultur- und Medientheorie, um die ontologische Lage des Menschen zu bestimmen. Das gegenwärtig aufkommende, digitale Zeitalter (der Software) deutete Flusser in dieser Hinsicht als eine Zeit, in der die Sesshaftigkeit des Menschen in eine neue Form den Nomadentums (der Vernetzung) umschlagen

trieb Flusser zeitlebens umher, denn ›bodenlos‹ hieß für ihn auch wurzellos zu sein (vgl. Flusser 1999a: 9).

»Gleichgültig, welches das verfolgte Ziel ist, das Fahren ist keineswegs beendet, wenn es erreicht wurde. Alle Ziele sind Zwischenstationen, sie liegen neben dem Weg (griechisch *metodos*), und als Ganzes ist das Fahren eine ziellose Methode« (Flusser 2002: 155).

Ein solch zielloses Denken stellte sich derbei als eine besonders fruchtbringende Methode heraus, hält sie doch die Möglichkeit bereit, jederzeit einen anderen Weg einzuschlagen: »Im Raum des Nomaden weht der Geist, wo er will« (Flusser 2009: 155). So wandelte auch Flussers Geist von Phänomen zu Phänomen, umkreiste die (Un-)Dinge und nahm sich ihrer an: vom konkreten Erleben, Bearbeiten bis hin zum Theoretisieren (vgl. Flusser 1999a: 247).

»Erschwerend und anfeuernd kommt hinzu, daß ich mich für die Phänomene der zwischenmenschlichen Kommunikation, also für die Lücken zwischen Standorten und für die diese Lücken überspannenden Brücken interessiere« (ebd.).

Von Standpunkt zu Standpunkt führte ihn sein Weg. Doch waren die Brücken zwischen diesen eingebrochen, offenbarte sich der Abgrund und gab die Sicht ins Bodenlose frei.

Der Abgrund zwischen Mensch und Welt ist ›Um-stand‹ seiner entfremdeten Lage: gewissermaßen das Setting (s)eines ontologischen Status. Denn der Mensch ist mit seinem Ursprung der Welt entrückt; sobald er sich »in der Welt befindet, ist er nicht mehr ›unmittelbar‹ in ihr« (Flusser 1996b: 107).⁵ Den direkten Kontakt zur Wirklichkeit habe er dadurch verloren. Um die Lücke zwischen sich und der (Mit-)Welt zu überbrücken, ist der Mensch also auf Vermittlung angewiesen: er »muß Symbole schaffen und sie in Codes ordnen, will er den Abgrund zwischen sich und der Welt zu überbrücken versuchen« (Flusser 2002: 23).

werde (vgl. Flusser 1990). Zum nomadischen Denken Flussers siehe auch: Guldin et al. 2009: 43f.

5 Die von Flusser gezeichnete ›Entrückung‹ des Menschen lässt sich in Analogie zur ›exzentrischen Positionalität‹ Helmut Plessners (1975) Anthropologie denken. Aus phänomenologischer Perspektive bezeichnet diese sowohl die (geschlossene) Stellung des Menschen in der Welt als auch die dadurch entstehende (kritische) Distanz des Menschen zu sich selbst. Bei Flusser erhält die Betrachtung dieser Position jedoch eine deutlich medienbezogenere Sichtweise. So beschreibt er die ›Entrückung‹ des Menschen im Zuge des ersten Schritts aus dem konkreten Erleben (seiner ersten medialen Abstraktion) als Resultat einer kulturellen bzw. medialen Geste, die zugleich Bedingung für seine Menschwerdung ist.

»Menschen müssen sich miteinander durch Codes verständigen, weil sie den unmittelbaren Kontakt mit der Bedeutung der Symbole verloren haben« (ebd.).

Code meint hier, in Flussers Sinne, ein System aus Symbolen, mit dem Zweck, Kommunikation zwischen Menschen möglich zu machen (vgl. ebd.). Sie ordnen die »Manipulation von Symbolen« (Flusser 1996b: 75), da Symbole »Phänomene sind, welche andere Phänomene ersetzen (›bedeuten‹)« (Flusser 2002: 23). Die Symbole werden zu diesem Zweck als Instrumente eingesetzt; »als ›künstliche Versuche‹ den Abgrund zu überbrücken« (Flusser 1996b: 76). In diesem Sinne sind sie für Flusser »Mediationen«.⁶

Dabei kann »überhaupt jedes Phänomen als Symbol vereinbart werden« (ebd.: 77), denn »jedes natürliche oder künstliche Phänomen, ob Gegenstand oder Eigenschaft von Gegenständen, ob ›konkret‹ oder ›abstrakt‹, kann laut Vereinbarung eine Bedeutung haben« (ebd.). In diesem Sinne sei auch Kommunikation als ein Ersatz zu denken: »Sie ersetzt das Erlebnis des von ihr ›Gemeinten‹« (Flusser 2002: 23). Die Regeln, »die innerhalb eines Codes die Symbole ordnen, bilden das Netz, auf welchem die Information überhaupt erst zu Information wird« (Flusser 1996b: 82). So webt sich aus diesen »[r]egelmäßig aus Symbolen aufgebaute[n] Codes« (ebd.: 76) ein Netz an Informationen, das sowohl eine Brücke zwischen Mensch und Welt als auch eine Brücke zwischen den Menschen bildet. In dieses Netz der kodifizierten Welt füge sich, so Flusser, eine jede darin erworbene Information mit ein; es verdichtet sich zunehmend, bis hin zur völlig undurchsichtigen Komplexität (vgl. ebd.: 77).

Doch ist das Netz schließlich opak geworden, hat der Code seine Funktion eingebüßt. Denn anstatt zwischen Mensch und (Mit-)Welt zu vermitteln, steht er nur noch sperrig im Weg. So kommt es, dass – Flusser zufolge – ein neuer Code geschaffen werden muss: Ein neuer Code, der die mediale Krise zu bewältigen vermag (vgl. ebd.: 107f.). Hierbei stehen dem Menschen grundsätzlich unerschöpflich viele Möglichkeiten offen, sich auf Symbole, die die Welt ›be-deuten‹, zu verständigen. Drei Codetypen wurden von Flusser besonders herausgestellt – Bild, Text und Technobild –, denn diese sind Flussers Erachtens seit Ursprung der Menschheit dominierend.

Dass »die Welt und das Leben in der Welt im Netz der Codes erlebt, erkannt und gewertet wird« (ebd.: 82) und hierbei die Codes ›das Dasein programmieren‹, dessen war Flusser überzeugt.

⁶ Mit dem Begriff der »Mediation« lenkt Flusser den Fokus der Betrachtung der Codes insbesondere auf eine räumliche Dimension ihrer Vermittlungs-Funktion. Im Gegensatz zum Begriff des »Mediums«, der meist Material und Form in den Mittelpunkt rückt und damit eher eine Struktur beleuchtet, stellt »Mediation« viel mehr einen »Raum« zur Verfügung, der als »Vermittlungszone« fungiert. »Mediationen« sind demnach als »vermittelnde Brücke« zwischen Mensch und Welt zu denken; in diesem Sinne »über-setzen« die Codes. Der Begriff des Mediums ist daher bei Flusser kaum anzutreffen, wenn auch dieser im Begriff der »Mediation« meist mitgemeint scheint.

»Tatsächlich sind viele Beobachter der Ansicht, daß Sprechen und Denken eng miteinander verwandte Prozesse sind, daß das eine ohne das andere nicht stattfinden kann und daher das Dasein des Menschen weitgehend von der Sprache vorprogrammiert ist, die er spricht« (ebd.: 79).

Das Verhältnis zwischen Mensch und Code ist demnach keineswegs als ein einseitiges anzusehen. Der Mensch nutzt den Code für seine Zwecke und wird unterdessen selbst vom Code »programmiert«. Den Programmen der Codes ist sich der Mensch, Flusser zufolge, meist nicht bewusst. Er gewinnt zwar (s)ein Bewusstsein durch das »Feedback« zwischen Existenz und jeweiligem Code, doch wird sich der Mensch dieses Bewusstseins erst gewahr, wenn der Code seine Vermittlungsleistung bzw. Funktion nicht mehr erfüllt – wenn er sich aufgewallt und ihm die Sicht auf sein »Weltbild« verhindert hat (vgl. ebd.: 107f.). Dies sei, so Flusser, die »innere historische Dialektik der Mediationen«; »eine sich ihrer Struktur selbst bewußt werdende Denkart« (ebd.: 108). Und aus diesem Grund gehe jede mediale Krise auch mit einem Umbruch des Erkennens, Erlebens und Wertens einher.

Codes und Medien also »über-setzen«, da der Mensch mit ihnen »von einem Code in einen anderen hinüberwechseln; daher: von einem Universum in ein anderes springen« (Flusser 1999b: 77) kann. Sie übersetzen die Wirklichkeit, indem sie (von ihr) abstrahieren. In »kleinen, trippelnden Schritten« entfremdet sich der Mensch mit ihnen: Er entfernt sich immer weiter vom konkreten Erleben (vgl. Flusser 1993c). Diesen Weg aus der Konkretion – über die Handlung, das Bild, den Text und über die Technobilder hinweg – zeichnet Flusser in seinem »Abstraktionsspiel« nach. Über fünf Stufen der Abstraktion stellt sich in ihm die Geschichte der medialen Evolution – vom Ursprung zum Umstand des Menschen, über den Fortschritt bis mitten in die Lücke seines Universums hinein – dar. Dabei verfestigten sich, wie Flusser herausstellt, auf jeder Stufe dominante mediale Formen, die sowohl das Bewusstsein (aus) bildeten als auch ihre spezifischen Gesten hervorbrachten.

Auf den Spuren der Entfremdung führte ihn sein Weg über die Höhen der Kulturgeschichte: Von altsteinzeitlichen Skulpturen des Willendorfers, über die Malereien in den Höhlen der Lascaux, zur Erfindung der linearen Schrift findiger Kaufleute in Ugarit, bis hin zu den technischen Bildern moderner Apparate. Es war die Fahrt eines nomadischen Denkers, dessen Weg ihn stets an der Grenze des »Er-fahrens« zum »Gefahr-laufens« entlangführte, um sich neue Horizonte zu erschließen.

2.2 Das Abstraktionsspiel

Und das Tier Mensch »greift in die Welt und packt aus dieser Welt ein Stück [...] und macht es zu einem Objekt, zu einem Problem« (Flusser 2009: 29).

2.2.1 *SPRUNG 1 Die Stufe des Fassens und Behandelns*

»Der erste Schritt in die Abstraktion war eine Handlung« (Flusser 1993c: 13).

Mit Flusser erleben

Am Anfang war die ›Hand-lung‹, ein »Ausstrecken der Hand gegen die Welt« (Flusser 1992: 12), ein erster Schritt heraus aus der Wirklichkeit, der Welt des konkreten Erlebens. Sie ist des Menschen ›Ein-griff‹ in seine Wirklichkeit, seine vierdimensionale Raumzeit – sie ist die Geste, die ihn ›be-greifen‹ lässt und unterdessen seine Lebenswelt spaltet: Seine Handlung teilt sie in die Region des objektiven Umstands und der Region seiner ›Ek-sistenz‹ (vgl. ebd.).

In des Menschen erster Handlung sieht Flusser das Moment der Menschwerdung begründet – sie ist sein ›Ur-sprung‹ aus der Natur heraus, denn seit jenem Sprung klafft ein »Abgrund zwischen ihm und der Welt« (Flusser 1996b: 76). Insofern wird der Mensch bereits am Abgrund seiner Entfremdung geboren. Mit der ersten Handlung nimmt er seinen existentiellen Standpunkt ein, bedeutet ›existieren‹ doch schon ein ›Heraustreten‹, ein ›außerhalb Stehen‹ (vgl. ebd.). Denn die Handlung, so Flusser, abstrahiert das Subjekt aus seiner Lebenswelt, »klammert es aus ihr aus, und was übrigbleibt, ist das dreidimensionale Universum der zu fassenden Gegenstände, der zu lösenden Probleme« (Flusser 1992: 12). Mit ihr hat der Mensch sich und die herumstehenden Körper aus der Wirklichkeit abstrahiert und damit die Welt als einen Umstand hinterlassen.

Entsprungen der ›ersten Stufe des konkreten Erlebens‹ tritt der Mensch also ein in die ›zweite Stufe des Fassens und Behandelns‹ seiner Gegenstände (vgl. ebd.: 10f.). Diese zweite Stufe der Abstraktion beschreibt Flusser als das ›vor-geschichtliche‹ Universum der Skulpturen.⁷ Zugleich ist es das ›unwirkliche‹ Universum der ›zeit-losen Körper‹, in welchem die dem Menschen umstehende Welt nun ›vor-gestellt‹ wird (vgl. Flusser 1993c: 12f.). In diesem Universum sind die Hände das Organ der Welterschließung: Sie entnehmen die Dinge aus der Wirklichkeit und stellen sie vor die Welt (vgl. ebd.: 13). Die Vorstellungskraft geht also auf die Hände zurück. Dabei

⁷ Flusser verweist diesbezüglich immer wieder auf die Skulptur *Venus von Willendorf*; eine etwa 11cm große Venus-Figurine aus Oolith, die 1908 in Willendorf (Österreich) gefunden wurde und derzeit auf ein Alter von knapp 30.000 Jahren geschätzt wird.

vermag der Mensch, mit der Abstraktion der Körper aus der Wirklichkeit, diese ›Objekte‹ seines Umstandes nicht nur zu ›er-greifen‹, sondern auch zu ›be-greifen‹ (vgl. ebd.). Unterdessen werden die Dinge in ihre Dreidimensionalität gezwungen: »Wenn ich etwas begreife, ist das Begriffene dreidimensional« (Flusser 2009: 30). Die Körper sind also zu Objekten (lat. obiectum/griech. πρόβλημα) geworden: etwas, das ›hin-geworfen‹ und ›Problem‹ geworden ist (vgl. ebd.: 91).

Entgegen der konkreten Wirklichkeit gestattet die zum Umstand abstrahierte Welt, auch verändert zu werden: »Man kann absichtlich künstliche Körper hineinstellen, Körper, die so sind, wie sie sein sollen« (Flusser 1993c: 13). Durch diese künstlichen Eingriffe in den vorgestellten Umstand, ist der Mensch, so Flusser, zum ›Künstler‹ geworden; er verwirklicht das ›Sein-sollen‹, also seine Werte. Jedoch verwirklicht er sie nicht in der ihn angehenden Wirklichkeit, »sondern in einem zum Zweck des Verwirklichens abstrahierten Umstand« (ebd.). Das Universum der Objekte kann auf diese Weise vom Subjekt umgeformt werden; die umstehende Welt wird ›in-form-iert‹ (vgl. Flusser 1992: 12).⁸ Die Folge ist Kultur, denn »[...] Kultur ist Speicherung von erworbenen Informationen in Objekten« (Flusser 2009: 95) und »[d]urch dieses Speichern von Informationen in Objekten werden die Menschen zu Subjekten von Objekten« (ebd.).

Als Subjekt bedingen nun die Objekte des Menschen Lage – an ihnen stößt er sich, sie sind seine Probleme, die es zu lösen gilt.

»In der Lebenswelt gibt es keine Probleme. In der objektiven Welt gibt es nichts als Probleme. Deshalb nennt man uns Subjekte; wir sind Untertanen« (ebd.: 96).

Um die Probleme zu lösen, ›mani-puliert‹ der Mensch daher diese Objekte – diese Stücke seiner Lebenswelt – mittels Technik (vgl. ebd.: 95f).⁹ Sie ist das ›Hand-werk‹

8 Da der Mensch, seit dem ersten Sprung in die Abstraktion, seine Welt in Formen (er)schafft und gestaltet, ist er Flussers Vorstellung nach als Künstler/Handwerker/Techniker anzusehen. Insofern begreift Flusser das ›Informieren‹ der umstehenden Welt als ›die‹ Geste der Arbeit. Sie ist seines Erachtens die form-gebende und zugleich wert-konservierende Handlung; erst sie ermöglicht das ›Einprägen‹ (eines Wertes) von Gegenständen (vgl. Flusser 2019: 20ff.): »Informationen speichern war eine Geste, dank welcher Gegenstände auf Formen, und Formen auf Gegenstände gedruckt werden, es war die Geste der Arbeit« (Flusser 1988: 4).

9 Unter den Begriff der ›Technik‹ fallen bei Flusser sowohl Technologien als auch Kultur-Techniken. Seinem Verständnis nach bezeichnet ›Technik‹ (griech. techné: Kunst/Können/Handwerk) die Art und Weise der Formgebung von Information. Technik ist in diesem Sinne ›Mittel‹ zum ›Entwurf einer bestimmten Form (von Information) und dementsprechend ›Mittel‹ zur Umformung von Natur in Kultur. Technik ist für Flusser daher nicht nur eine Bedingung zum Umgang mit der Umwelt, sondern vor allem auch ein Aspekt der menschlichen Einstellung gegenüber dieser Umwelt. Flussers Verständnis von Technik geht daher so weit, Technik als Synonym von ›Existenz‹ zu begreifen. Erst durch Technik können Informationen erschaffen und gespeichert werden. Da demnach jede (verwirklichte) Form von Information eine Technik bedingt, ist die Welt durchdrungen

seiner Tätigkeit; sie erschuf das Universum der Skulpturen und ihrer ›Bildhauer‹.

Durch diesen ersten Sprung in die Abstraktion – von der ›Stufe des konkreten Erlebens‹ in die ›Stufe des Fassens und Behandelns‹ – wurde der Mensch also aus der »Welt« verstoßen. Seine Verfremdung spiegelt sich, so Flusser, in den festgehaltenen und vorgestellten Körpern wider. Um den klaffenden Abgrund zwischen sich und der Welt zu überbrücken, beginnt der Mensch nun diesen Umstand durch Bilder zu überbrücken.

Und der Mensch »tut also einen Schritt zurück aus dieser objektiven Welt in die Subjektivität hinein, um die objektive Welt zu überblicken; um sich [...] ein Bild von der Welt zu machen« (Flusser 2009: 30).

2.2.2 *SPRUNG 2 Die Stufe der Anschauungen und des Imaginierens*

»Ich stoße mich an den Gegenständen und will sie überwinden. Was mache ich? Ich gehe auf einen Berg und schaue mir die Sache von oben an. [...] Plötzlich sehe ich die ganze objektive Welt vor mir liegen. Ich habe etwas gewonnen, was man im Deutschen Weltanschauung nennt« (Flusser 2009: 96f.).

Mit Flusser sehen

Die Welt als einen Umstand hinterlassen, muss sich der Mensch seine neue Lebenswelt zum Orte machen: Er muss einen neuen Standpunkt beziehen. Daher begeht er, Flusser zufolge, einen zweiten Schritt und beginnt, sich weiter von der Welt zu distanzieren; strebt einen Punkt an, von dem aus er seinen objektiven Umstand überschauen kann. Doch mit zunehmendem Abstand zur Welt, verliert er auch den Bezug zu ihr. Sie ist, wie Flusser beschreibt, außer Reichweite geraten, ist nicht mehr handgreiflich, nicht mehr ›mani-fest‹ (vgl. Flusser 2009: 97). Der objektive Umstand verbleibt daher nur noch ersichtlich vor dem Horizont; er ist, wie es Flusser beschreibt, ›scheinbar‹ geworden (vgl. ebd.). Indes habe sich der Akzent, so Flusser, von den Händen auf die Augen verschoben, denn der Mensch hat nun erst geschaut und dann gehandelt: Er musste sich erst ein Bild der Lage machen, um zu wissen, wie die Dinge um ihn liegen.

»Hände handeln nicht blindlings, sondern unter Augenkontrolle« (Flusser 1992: 12).

von Technik(en). Zum Technik-Verständnis Flussers siehe: Flusser 2019: 9f. sowie Flusser 1994: 134ff.

So hat der Mensch, vermöge seiner Augen, seinen neuen Standpunkt auf einer nächsten Stufe bezogen. Sie ist, nach Flusser, die ›dritte Stufe der Anschauungen und des Imaginierens‹ (vgl. ebd.: 13). Denn von ihr aus betrachtet, erscheinen die Objekte nun nur noch ›phänomenal‹ (vgl. Flusser 2009: 97). Die Augen erblicken ihre Oberflächen und abstrahieren sie damit aus Zeit und Raum: Es entsteht eine Welt der Bilder. Der phänomenale Umstand ist so zu einer ›flächhaften Szene‹ geworden.¹⁰

Diese dritte Stufe der Abstraktion ist, Flusser zufolge, daher die Stufe der ›traditionellen Bilder‹. Herausgetreten aus dem dreidimensionalen Universum der Skulpturen, abstrahiert der Mensch nun die Tiefe und stellt einen ›Bild-Schirm‹ vor die Welt, der den phänomenalen Umstand auf eine Oberfläche bannt. In dieser Weise sei die Welt »aus einem körperlichen Umstand zu einem flächhaften Sachverhalt geworden« (Flusser 1993c: 13): ein tiefenloses, zweidimensionales Universum der Bilder verbleibt.

Die einst in Körpern kodifizierte Welt wird demzufolge in einen Code der Bilder übersetzt. Sie sind, so Flusser, der erneute Versuch, den Abgrund zwischen Mensch und Welt zu überbrücken, denn der Mensch ist schließlich nicht mehr ›unmittelbar‹ in ihr. Das Bewusstsein versucht daher nun »in Gestalt von Bildern den Widerspruch zu überwinden« (Flusser 1996b: 107f.).

›Bilder‹ meinen im Flusserschen Sinne »mit Symbolen bedeckte Flächen« (ebd.: 111). Diese Symbole verhalten sich auf der Fläche in der Weise zueinander, »wie die Bedeutung dieser Symbole im vierdimensionalen Zeit-Raum« (ebd.), wobei jedoch das Bild die konkreten, vierdimensionalen Verhältnisse auf lediglich zwei Dimensionen reduziert. Ein Bild bedeutet demnach eine »Szene der vierdimensionalen Welt, die auf eine Oberfläche reduziert, das heißt ›vorgestellt‹ (imaginiert) wurde« (ebd.: 88). Diese Reduktion ist, laut Flusser, motiviert zum einen vom Willen nach Veränderung der Welt und zum anderen von einer Tendenz zur Schönheit bzw. Information (vgl. ebd.: 113f.). Denn Bilder beinhalten, nach Flusser, auch eine ästhetische Dimension; sie sind in dem Maße ›schön‹, wie sie ›gut‹ und ›wahr‹ sind (vgl. ebd.: 113).

»Bilder (und überhaupt alles) sind desto ›schöner‹, je mehr sie informieren« (ebd.).

Hinter Bildern verberge sich also, so Flusser, immer ein ›deontologisches Motiv‹: »Sie wollen zeigen, was sein soll« (ebd.: 112). Dies schließe zugleich aber auch ein ›epistemologisches‹ Motiv mit ein: »Man kann nicht zeigen, wie sich die Dinge verhalten sollen, ohne gezeigt zu haben, wie sie sich tatsächlich verhalten« (ebd.).

¹⁰ Als Beispiel führt Flusser die jungsteinzeitlichen Bilder in den Höhlen der Lascaux an, die heute auf ein Alter von 20.000 bis 38.000 Jahre geschätzt werden und zu der frankokantabrischen Höhlenkunst gezählt werden. Diese Höhlen zieren vor allem Tierabbildungen, die sowohl in die Wände geritzt (Graffiti) als auch mittels Farbauftrag (Malerei) dargestellt wurden.

Demzufolge macht der Mensch Bilder, um eine unbekannte Lage vorstellbar zu machen. Hierbei tritt, so Flusser, die »Unmöglichkeit aber Notwendigkeit, die ›Wirklichkeit‹ zu denken« (ebd.: 116) zutage. In diesem Fall wird ›Wirklichkeit‹ so gebaut, »daß sie flach wird, wenn man die Tiefe, und stillsteht, wenn man die Zeit aus ihr abstrahiert« (ebd.).

Bilder sind also »Modelle für verschiedene Arten, die Welt zu erleben« (ebd.: 113). Ihre zu Codes geordneten Symbole vermögen es, Gesellschaft zu informieren. In diesem Sinne sind sie ›inter-subjektiv‹; sie können von anderen entschlüsselt werden. Um die Codes der Bilder zu entschlüsseln, bedarf es jedoch, so Flusser, der Fähigkeit zur ›Imagination‹. Denn sie ist Fähigkeit einerseits in Bildern zu kodifizieren und andererseits diese auch wieder zu dekodifizieren (vgl. ebd.: 114): das heißt, »vierdimensionale Raumzeitverhältnisse auf zweidimensionale zu reduzieren (Bilder zu machen) und von solchen zweidimensionalen Reduktionen auf die gemeinte Vierdimensionalität zurückzuschließen (Bilder zu deuten)« (ebd.). Die Imagination – als Fähigkeit Bilder zu machen und zu deuten – ist demnach eine Methode der Verständigung. Sie ist eine Technik, die, wie Flusser betont, auf Konventionen beruht (vgl. ebd.: 116).

»Jedes Bild muß ein Glied einer Bilderkette sein, denn stünde es nicht in der Tradition, wäre es nicht zu entziffern« (Flusser 1992: 17)

Dies ist auch der Grund, weshalb Flusser hier von ›traditionellen‹ Bildern spricht. Denn eine Gesellschaft der ›traditionellen‹ Bilder sei bestrebt, den »ihnen vorangegangenen Bildern so treu wie möglich zu bleiben und ihre Tradition so ungetrübt von ›Geräuschen‹ wie möglich weiterzugeben« (ebd.: 17f.). Da jedoch jede Anschauung subjektiv und in diesem Sinne anders ist, unterscheidet sich auch jedes neue Bild von den vorangegangenen; ein jedes ist ein Original für sich. Zwar wurde versucht, wie Flusser expliziert, die Subjektivität so gering wie möglich zu halten, doch wird eine Gesellschaft schließlich erst ›in-form-iert‹, wenn der Code sich verändert hat (vgl. ebd.). Dies eben sei, so Flusser, die Gewalt der Imagination; »daß sie der durch Bilder informierten Gesellschaft erlaubt, immer neue Erfahrungen und Erlebnisse zu haben und zu immer neuen Wertungen und Handlungen zu gelangen« (ebd.: 17). Aus diesem Grund sind traditionelle Bildercodes einem beständigen Wandlungsprozess unterlegen: Sie wollen nicht informieren und tun es doch.

In der Funktion der Imagination wird, Flusser zufolge, auch eine ganz spezifische Zeitstruktur offenbar: die Zeitstruktur der ›Wiederkehr‹.

»Für Menschen, welche für Bildercodes programmiert sind, ist diese spezifische Zeitpraxis die einzige Zeiterfahrung; für sie ist die ›konkret‹ erlebte Zeit die Zeit der zirkulierenden Wiederkehr, die Zeit der Komposition und Analyse« (Flusser 1996b: 119).

Denn die Zeit im Bild ist wie ein Strom: Sie lässt sich zu Kreisen umbiegen und hält die Elemente auf der Oberfläche beisammen. Dabei ordnet sie die Elemente in der Szene jedoch nicht zeitlich (im Sinne eines vorher, während, nachher), sondern ausschließlich nach ihrer Lage, also örtlich (vgl. ebd.). Im Universum der traditionellen Bilder sind Zeiten daher Kategorien des Ortes.

»Dieses Zusammensehen der Elemente, diese Komplementarität aller Elemente innerhalb einer Ganzheit der Szene, dieses Ordnen des Raumes durch die kreisende Zeit, das eben heißt ›magisches Bewußtsein‹: das Erlebnis der Wirklichkeit als einen Kontext von Szenen« (ebd.: 120).

Das Universum der traditionellen Bilder ist ein Universum der Magie, des Ritus und der Mythen. Es ist ein vorgeschichtliches Universum, das Flusser auf eine Zeit vor etwa 40.000 Jahren datierte. Es ist ein Universum der Götter, Nixen und der Seelen (vgl. ebd.: 122). Durch die ›totale‹ Ordnung‹ ist die Welt heilig, durch das imaginative Bewusstsein magisch geworden (vgl. ebd.: 121). Das Dasein in der Imagination ist ein magischer Standpunkt (vgl. ebd.: 122). Von ihm aus gesehen, ist die szenische Welt ›tatsächlich‹ in Bildern darstellbar; die ›wirklichliche‹ und die ›imaginäre‹ Welt sind eins geworden. Von ihm aus gesehen, ist die Bilderwelt die wirkliche Welt: »[S]ie ist die erstarrte Oberfläche (die ›Haut‹) der Wirklichkeit« (ebd.: 117).

Diese Imagination sei so tief im Menschen einprogrammiert, dass er sich der Künstlichkeit, Konventionalität und Technizität der Bildercodes nur noch schwerlich bewusst werde (vgl. ebd.: 116f.). Denn er ist, so Flusser, daraufhin programmiert, an sie zu ›glauben‹ und in Bildern nicht Mediationen, sondern ›Abbilder‹ zu sehen.

»Wir sind programmiert, nicht durch die Bilder die Welt zu sehen, sondern die Welt als einen Kontext von Bildern zu sehen. Und sobald wir uns dieses Programms bewußt werden, bricht es zusammen« (ebd.: 117).

Wird also von einer ›imaginären‹ Welt gesprochen, ist diese bereits gefährdet. Solange Bilder aber der Magie noch dienen und somit Werkzeuge bzw. Mediationen sind, hält auch ihr Zauber inne. Doch wurde die durch Bilder kodifizierte Welt, so beschreibt es Flusser, immer phantastischer und im Zuge dessen auch immer weniger Mediation zur Welt. Die Bilder, die einst die Welt bedeuten sollten, hörten auf zu vermitteln; sie ›verstellten‹ sie. Ein Widerspruch zwischen Bild und imaginärem Bewusstsein war entstanden und in diesem Widerspruch drehte sich die Funktion des Bildes für das Bewusstsein um (vgl. ebd.: 108). Die Bilder sind opak geworden; »nicht mehr durchsichtig für die Welt, sondern Selbstzweck« (ebd.: 113). Anstatt also die unkenntlich gewordene Welt erkennbar – vorstellbar – zu machen, haben

sich die Bilder vor die Welt gestellt und werden nun nur noch als Bilder ›angebotet‹ (vgl. ebd.: 123). Die Welt ist dadurch für die Menschen ›unvorstellbar‹ geworden und der Zauber ihrer Bilder erlosch. Als bloße Bilder waren sie jedoch unbegreiflich; sie mussten also erst noch begriffen werden.

Und der Mensch »greif[t] mit Fingern in die Flächen ein, um die Bildelemente zu ›begreifen‹, reiß[t] sie dann heraus, um sie in Reihen zu ordnen, sie zählbar zu machen, [...] um sie zu erzählen, besprechen und dann verändern zu können« (Flusser 1993c: 19).

2.2.3 *SPRUNG 3 Die Stufe des Begreifens und Erzählens*

»Der große Bruch in der Kulturgeschichte ist folglich jener, der zwischen dem Universum der Bilder und jenem der Texte klafft: Dort ist das Unwahrscheinliche eingebrochen« (Flusser 1993c: 20).

Mit Flusser lesen

Um die magische Welt der ›Vorstellungen‹ zu verlassen, tut der Mensch nun einen dritten Schritt: Seine Finger reißen die Vorstellungen aus dem magischen Kontext der Bildflächen heraus, um sie in eine neue Ordnung zu bringen – um sie zu ›be-greifen‹ (vgl. Flusser 1992: 13). Er greift also die Bildelemente einzeln aus den Flächen und reiht sie nacheinander in Linien auf. Die Elemente werden sozusagen ›aufgefädelt‹, wie Perlen auf eine Schnur (vgl. Flusser 1993c: 23f.).¹¹

Das einst zweidimensionale Universum hat sich so zu einem eindimensionalen, flächenlosen Universum der Linien verflacht. Denn die Oberfläche wurde ausgeklammert, um »jene Linien in einem Bild, welche die Verhältnisse zwischen Elementen in einer Szene bedeuten, zur Zeile umzukodieren« (Flusser 1996b: 125). Derart versucht die ›Handlung‹ den Umstand zu ent-marginalisieren: Er löst die vorgestellten, doch unbegreiflichen Bilder in ihre Symbole auf und reiht sie zu Zeilen. Die Finger sind daher, so Flusser, das Organ zur Erschließung dieser Welt (vgl. Flusser 1993c: 14). Mit ihnen erst kann der Mensch die Dinge ›be-greifen‹.

»Sie fingern, bevor sie schauen, und schauen, bevor sie handeln. Sie sehen nur, was sie befangern (begreifen), und behandeln nur, was sie sehen« (ebd.).

¹¹ Flusser expliziert seine Metapher des ›Fädels‹ sehr anschaulich in: Flusser 1993c: 23-34.

Aus dieser Geste des ›Begrreifens‹ entstehen schließlich lineare Texte. Mit ihnen werden Vorstellungen in Begriffe übersetzt, denn es geht ihnen um das ›Erklären‹ von Bildern; darum, sie für die Welt wieder durchsichtig zu machen (vgl. Flusser 1992: 13). Texte sind Flusser zufolge also ein ›Metacode‹ der Bilder: »Die Absicht der Texte ist, Bilder zu erklären, die der Begriffe, Vorstellungen begreifbar zu machen« (Flusser 1999b: 11). Doch können diese linearen Codes weit weniger Informationen übermitteln als die zweidimensionalen Codes der Bilderwelt. Denn sie bedeuten nicht die Welt, sondern lediglich »die Bilder, die sie zerreißen« (ebd.). Sie sind, so Flusser, »Verarmungen flächenhafter, imaginärer Codes, und diese Verarmung liegt in ihrer Absicht« (Flusser 1996b: 128). Den Sprung aus dem Bild in die Zeile hält Flusser deshalb für ein Symptom der Selbstdisziplin; »eine Methode, die eigene Imagination zu beschneiden (zu ›zweifeln‹)« (ebd.). Derart versuche der Mensch dem drohenden Wahnsinn der Imagination mittels der Ordnung von Klarheit und Distinktion begrifflicher Codes zu begegnen (vgl. ebd.: 126). An die Stelle der Imagination ist daher nun die ›Konzeption‹ getreten: Sie ist die Methode, »imaginäre Verhältnisse in Reihen aus Bits aufzulösen [...] und diese Bits zu synthetisieren« (ebd.: 130). Die Technik der Konzeption umfasst also »ein Zerstückeln der Oberfläche (›Rationalisieren‹), ein Auffädeln der Stücke (›Kalkulieren‹) und schließlich ein Einsammeln dieser Stücke zu einer Gesamtinformation (›Konzipieren‹)« (ebd.). Mit Erfindung der Schrift und der Fähigkeit zum Schreiben und Lesen hat sich deswegen, wie Flusser expliziert, auch ein ›begriffliches Denken‹ vor das magische gestellt.

»Die Aufgabe ist nicht geometrisch, sondern semantisch: die Ersetzung imaginärer Beziehungen durch begriffliche« (ebd.: 125).

Das flächenlose Universum der Linien ist daher auch das konzeptuelle Universum der Rechnungen, der Texte, der Erklärungen und Erzählungen. Mit der Abstraktion der Fläche aus dem Bild hat, sich die Welt in einen linearen Vorgang gewandelt: Auf der Linie werden Sachverhalte zählbar; erzählbar; sie werden zu Geschichten.

Mit den Händen springt der Mensch also aus dem Bild heraus, um zu seinem ›Umstand‹ zurückzufinden. Dieser dritte Sprung führt ihn auf die ›vierte Stufe des Begreifens, des Erzählens‹ (vgl. Flusser 1992: 11) des Flusserschen Abstraktionsspiels. Da auf ihr die linearen Texte stehen, sei sie, wie Flusser betont, auch eine ›historische Stufe‹ (vgl. ebd.). Geschichtlich insofern, dass sie ›er-zählen‹, was sie gezählt haben (vgl. Flusser 1993c: 26). Denn alles begann, so Flusser, indem Sachen zu kleinen, symbolischen Steinchen (calculi) – und in diesem Sinne kalkulierbar – wurden (vgl. ebd.: 14). Es ist die Zeit der ›Händler‹, die nach Flusser vor etwa viertausend Jahren begann. Aus diesen Steinchen, einer Art Bilderschrift, entwickelten sich dann, Flussers Ausführungen zufolge, die dominanten Linien der Symbole ›Ziffern‹ und

›Buchstaben‹, die als Elemente bzw. Bits von Ketten, gemeinsam den Regeln der Sprache – der Logik – gehorchen (vgl. ebd.: 26f.).¹² Während sich diese beiden Linien im Laufe der Entwicklung ›verfilzten‹, behielten sie jedoch ihre ursprüngliche Absicht inne: »Ziffern dienen dem Zählen, Buchstaben dem Beschreiben von Sachverhalten« (Flusser 1993c: 27). Die Erzählung sei demzufolge als eine »Synthese des Zählens mit dem Beschreiben« (ebd.) anzusehen: Die bedeutungsvollen Sachverhalte wurden zu kalkulierbaren Geschichten verknüpft (vgl. ebd.: 14).

Alphabetische Texte ›er-zählen‹ also Sachverhalte; sie bilden einen Kontext, der diese logisch, erzählbar und geschichtlich erscheinen lässt (vgl. ebd.: 27f.). In diesem Sinne ist die vierte Stufe auch der Standpunkt eines geschichtlichen Bewusstseins. Denn erst mit Erfindung der Schrift hat sich, Flussers Ausführungen folgend, die abstrakte Welt der Prozesse vor die Welt der Sachverhalte gestellt (vgl. ebd.: 15). Denn ein Merkmal der Linie hebt Flusser besonders hervor: Linien fließen. Dieses ›Fließen‹ sei, so Flusser, ein Resultat der Rechnung, die stets auf die ›Summe‹ ausgerichtet ist (vgl. ebd.: 14f.). Ebenso gewinne auch der Text erst an seinem Ende seine Bedeutung; er müsse auf sein Ende hin gelesen werden, um entziffert werden zu können (vgl. ebd.: 15).

»Erzählen ist ein Aufzählen auf ein Ziel hin« (ebd.).

Die einstigen, sakralen Verhältnisse ›oben‹, ›unten‹, ›links‹ und ›rechts‹ haben sich verflüchtigt, es bleibt nur noch ein ›vorher‹, ›nachher‹; ein ›und dann‹: »Die Verhältnisse, die eine solche Zeit bedeuten, sind eindimensional kettenförmig. Sie meinen nicht Lagen, sondern Geschehen« (Flusser 1996b: 132). Der Mensch erlebe diese Welt daher nicht mehr in Szenen, sondern als ›Ereignisse‹ und somit auch Zeit als etwas Unwiderrufliches (vgl. ebd.). In diesem Sinne ist die Welt, so Flusser, dramatisch geworden, da sich »nichts in ihr wiederholt und jeder Augenblick eine definitiv verlorene Gelegenheit ist« (Flusser 1993c: 15). Dies sei die Stimmung des historischen Universums und zugleich das Programm, welches die neue, lineare Codestruktur in das Bewusstsein einschreibt. Es ist ein Bewusstsein, das letztlich »von allen Mythen

12 Flusser verweist in diesem Punkt auf die Praktiken der Kaufleute in Ugarit, in denen er die Wurzeln einer alphabetischen Kultur ausmacht. Aufgrund der Vielsprachigkeit in dieser Region hatte sich bei Händlern und Kaufleuten ein System der Verständigung, in Form eines gemeinsamen Codes, entwickelt und etabliert. Dieser Code bedeutete ›Laut‹ und war aus diesem Grund universal in jeder Sprache anwendbar. Die Symbole, wie ›Alpha‹ (aramäisch für: Ochse), ›Beta‹ (Haus), ›Gamma‹ (Kamel), wurden schließlich auf Täfelchen ›in einer Linie aufgerollt‹. Auf diesen mesopotamischen Täfelchen konnte somit eine Information in verschiedenen Sprachen gespeichert werden. Die Händler bzw. Kaufleute hatten lediglich auf die Symbole ihrer Sprache zu verweisen. Der alphabetische Code in seinen Anfängen diente demnach in erster Linie dem Zählen, Wiegen, Rechnen und Messen und war diesbezüglich einer Elite vorbehalten. Eine ausführlichere Erläuterung Flussers zur Entstehung und Entwicklung des (Vor-)Alphabets findet sich in: Flusser 1996b: 84-97.

und aller Magie befreit ist und das diskursiv-progressiv denkt und handelt, das geschichtlich handelt« (Flusser 2009: 105). Das geschichtliche Bewusstsein ebnet somit auch des Menschen Weg; nicht irgendeinen, »sondern den richtigen Weg, den Weg die Zeit entlang zu gehen – sei es den Pfad der Gerechtigkeit, den Weg zum Heil, den Fortschritt oder was auch immer« (Flusser 1996b: 133). Denn die Idee der Heilsgeschichte, der Erlösung, der ständigen Verbesserung ist, Flusser zufolge, in der Erfindung der Schrift bereits angelegt. Das linear programmierte Bewusstsein begreift das »Wirkliche« nur im Werden (vgl. ebd.: 215).

»Der an Texten geübte Blick ersieht überall ein Werden, und alles fließt für ihn in einer eindeutigen Zeit, die von der Vergangenheit in die Zukunft weist, ohne sich in der Gegenwart aufzuhalten« (Flusser 1991b: 2).

Die Konventionen des Textes bilden somit eine gänzlich andere Zeitstruktur als die der Bilder aus. Anstatt eines Kreisens innerhalb eines Rahmens, gleitet die Zeit nun grenzenlos und eindeutig – von der Vergangenheit der Zukunft entgegen – und ordnet alle Elemente innerhalb dieser Strömung ein (vgl. Flusser 1996b: 131f.). Nach Flusser konnte sich daher erst durch die Erfindung der Schrift die Idee einer »Welt der Geschichte« etablieren. In dieser Zeit der Geschichte, die Flusser von etwa 1500 v. Chr. bis 1900 n. Chr. datiert, breitete sich sowohl die Denkweise einer Prozesshaftigkeit von Welt und Leben aus als auch die Annahme, dass hinter den Begriffen eine »Wahrheit« läge. Denn teilten einst die Augen mit, was »wahrscheinlich« ist, indem »[s]ie sehen, was zu sein scheint« (Flusser 1993c: 20), so ist mit dem neuen Standpunkt das »Wahrscheinliche« aus dem Blickfeld geraten. Vielmehr glaubten die Texte, so Flusser, »hinter den Erscheinungen das »Wesen«, hinter dem Wahrscheinlichen das Wahre, entdecken zu können« (ebd.). Der Mensch nahm die Begriffe daher als »wirklich« an (vgl. ebd.). Das historische Universum ist aus diesem Grund, folgt man Flusser, auch die Zeit der »Wissenschaft«, des »Fortschritts« und der »Technik«. Denn das »Ziel« der Geschichte sei »die ganze Welt (und das heißt die Welt der Imagination) objektiv zu begreifen« (Flusser 1996b: 211). Ihr Bestreben liegt deshalb in einem objektiven Standpunkt, der zuerst »transzendent« (göttlich) und schließlich »wertfrei« (wissenschaftlich) war (vgl. ebd.). Im Glauben an die »Wahrheit« versuchte der Mensch mittels Erklärungen, Theorien, Kalkulationen, Maßen und Werten, die ihn umgebende Zeit, Raum und Fläche zu ermessen – zu erklären – und so die klaffende Lücke zwischen sich und der Welt zu schließen. Die Modelle des historischen Universums waren »fortschreitend zu verbessernde, fortschreitend wahrere Modelle, und die Wahrheit wurde als ein nie zu erreichender Modell-Horizont angesehen« (Flusser 1993c: 37). Sie versuchten die Lücke zu stopfen; das eine Modell besser als das andere.

»Der Fortschritt glaubt den Tod zu überholen« (Flusser 2009: 106).

Doch hat das begriffliche Denken das magische nicht völlig aus dem Weg geräumt: Um ihm Bedeutung zu verleihen, schiebt sich das magische Denken in das begriffliche hinein. Das begriffliche und das imaginative Denken verstärken sich wechselseitig in diesem dialektischen Prozess, »das heißt: Die Bilder werden immer begrifflicher, die Texte immer imaginativer« (Flusser 1999b: 11).¹³ Beginnt die Konzeption schließlich, wie zuvor die Imagination, zu wuchern, werden Texte ebenso phantastisch wie Bilder (vgl. Flusser 1996b: 133). Das »Un-wahrscheinliche« ist in ihnen eingebrochen.

»Je mehr sich der lineare Code dem gemeinten Bild gegenüber verselbständigt, je schwieriger es wird, sich beim Lesen ein Bild zu machen (zum Beispiel beim Lesen von Gleichungen), desto fragwürdiger wird die Bedeutung des Textes« (ebd.: 134).

Sie werden »unvorstellbar« und unvorstellbare Texte bedeuten nichts, denn »Begriffe« können nichts als »Vorstellungen« bedeuten« (ebd.). Solange beim Lesen also noch Bilder vorgestellt werden, vermitteln Texte mit den Bildern. Geht jedoch diese Vorstellbarkeit und damit auch die Bedeutung verloren, stellen sich die Texte, anstatt zu vermitteln, wie Wände zwischen das Bewusstsein und die Bilderwelt: Die Funktion des Textes hat sich umgekehrt.

Die steigende Opazität der Texte ist für Flusser das Symptom einer aktuellen Krise, denn der Mensch beginnt, seiner Ansicht nach, sich erneut zu entfremden und die Welt der Texte zu verlassen (vgl. ebd.: 136). Der Mensch stehe somit vor dem Wahnsinn einer von undurchdringlichen Texten programmierten Existenz, was zugleich den Niedergang des historischen Bewusstseins einschließt. Zwar könne der Mensch lernen, sich Bilder von Begriffen zu machen, jedoch seien diese Bilder nicht Bilder im herkömmlichen, traditionellen Sinne. Sie sind Bilder zweiten Grades, die nicht Szenen, sondern Texte bedeuten und die im Folgenden als »Techno-Bilder« bezeichnet werden (vgl. ebd.: 135). Denn »[d]as Bild, das man lernt, sich von Begriffen zu machen, ist nicht die Bedeutung, die der Begriff meint, sondern es gibt ihm erst Bedeutung« (ebd.). Viele (insbesondere technologische) Dinge seien daher auf eine seltsame Art »unvorstellbar«: Sie sind, in Flussers Worten, »schwarze Kisten« (ebd.: 136), da sie sich sowohl den Augen als auch den Fingern entziehen und damit weder vorstellbar noch begreifbar sind.¹⁴

¹³ Flusser machte zu seinen Lebzeiten die höchste Begrifflichkeit in konzeptuellen Bildern (wie in Computerbildern) sowie die höchste Imagination in wissenschaftlichen Texten aus.

¹⁴ Zur Veranschaulichung der Unvorstellbarkeit solcher »Black Boxes« zieht Flusser die Atombombe, den Fernsehapparat sowie das Auto als Beispiele heran: Solche Produkte der Technik würden verdeutlichen, dass man zwar mit »unvorstellbaren« Begriffen hantieren könne, das Resultat hingegen

»Der Sinn von unvorstellbaren Texten ist ein ›Wahnsinn‹, und wenn diese Texte funktionieren (wie diejenigen der Technologie), dann führen sie zu ›wahnsinnigen‹, existentiell noch weiter verfremdenden Codes (technischen Objekten)« (ebd.).

So ist der Mensch, wie Flusser konstatiert, gegenwärtig im Begriff, die Welt der Texte zu verlassen. Sein Interesse an Geschichten und Erklärungen ist mit den Jahrhunderten erlahmt und im Zuge dessen auch ihr Wert. Er hat den guten Glauben an die Wissenschaft, den Fortschritt und an die ›das Leben verbessernde‹ Fähigkeit der Vernunft verloren (vgl. ebd.: 96). Der Mensch ist daher, so Flusser, am Ende der Geschichte angelangt.

Und »[d]er Mensch beginnt sich an die Stelle Gottes zu setzen« (Flusser 1992: 122).

5.2.1 *SPRUNG 4 Die Stufe des Komputierens und Kalkulierens*

»Wir suchen nach Wahrscheinlichem und finden nur Möglichkeiten« (Flusser 1993c: 21).

Mit Flusser spielen

Hier steht der Mensch nun, inmitten von Bruchstücken seiner Existenz, denn die Leitfäden haben begonnen zu zerbröckeln. Sie zerfallen in ihre einzelnen Punkte und die Partikel fangen an zu ›schwirren‹. Es eröffnet sich das Universum der linienlosen Punkte (vgl. Flusser 1993c: 9), das dimensionslose Universum der Quanten – ein Gewirr von Atomen und Bits. In ihm herrscht absolute Leere sowie Masse zugleich, denn während sich die Gesamtheit der Punkte formen lässt wie ein Teig, klaffen zwischen den Punkten Intervalle, durch die hindurch man in das Nichts sehen kann (vgl. ebd.: 17). Es ist also ein leeres Universum und zudem völlig abstrakt, denn die Punkte »sind unmeßbar, ein Nichts, und zugleich unermeßlich, ein Alles« (ebd.). Das Universum ist selbst zur Lücke geworden.

Diese Welt der Punkte versuche sich der Mensch, so Flusser, gegenwärtig bewohnbar zu machen. Der Vorgang nämlich, dass die Zeilen der Texte in ihre Begriffe zerfallen und die Sachverhalte durch die Lücken zwischen den Texten hindurch entschlüpfen, sei, ihm zufolge, ein zeitgenössischer und erst in der Gegenwart beobachtbarer (vgl. ebd.: 34).

Haben die Texte nunmehr ausgedient und versperren – unbegreifbar und unvorstellbar – den Weg, so weist die andere Richtung den Menschen in die Nulldimension der Zahlen; mitten ins Kalkül. Denn der einst die Punkte ordnende Leitfaden zerfalle

eine sehr ›vorstellbare‹ Bedeutung gewinnen kann (vgl. Flusser 1996b).

allmählich »von selbst« und damit das »was geschieht, in alles, was der Fall ist« (ebd.: 31). Die Punkte sind, so Flusser, genau genommen nichts, virtuell aber alles: Sie sind Möglichkeiten (vgl. ebd.: 17). Das Universum der Punkte enthält insofern nichts als Möglichkeiten. Es ist weder vorstellbar noch begreifbar, es lässt sich nur noch ertasten – und dies mit »Fingerspitzengefühl« (vgl. ebd.: 18). So taste der Mensch im Dunkeln und nenne es derbei »spielen« (vgl. ebd.: 20).

»Wir tasten im Dunkeln, weil wir unseren Augen nicht trauen und weil uns daher das Wahrscheinliche nicht mehr erscheint, sondern wir es erst komputieren, aus Punkten zusammensetzen müssen« (ebd.).

Die Fingerspitzen sind, nach Flusser, also das Organ zur Erschließung dieser neuen Welt; sie »lösen die Begriffe aus ihrer Reihenfolge und spielen mit ihnen herum, um herauszufinden, was man aus den sich anbietenden Möglichkeiten kombinieren könnte« (ebd.: 19). Mit ihnen versucht der Mensch den Teig in neue Formen zu bringen und die Intervalle wieder zu verkleben. In diesem Sinne formt er Information aus Möglichkeiten.¹⁵ Die Kategorie der Möglichkeit hat jedoch »Notwendigkeit« zur Folge: »wirklich ist, was möglich war und notwendig wurde« (Flusser 1993c: 17). Die Notwendigkeit hingegen sei, so Flusser, nicht ohne den »Zufall« zu denken: Zwischen Zufall und Notwendigkeit eröffne sich erst das »Feld«, in dem die Menschen leben.

»Wir sehen die Welt als Spiel an, als Spiel zwischen Zufall und Notwendigkeit« (Flusser 2009: 210).

Mit dem Eintritt des Zufalls in sein Leben hat der Mensch jedoch auch seine Orientierung eingebüßt, denn in einer zufälligen Welt kann er sich nicht orientieren. Stattdessen beginnt er nun, so Flusser, sich alternative Welten zu projizieren, die er nach seinen eigenen Gesetzen entwirft.

»Das Zurücktreten des Denkens aus der Linie in den Punkt (der ein Nichts ist) ist ja nicht nur eine Bewegung des Kalkulierens – des Analysierens der Welt und des Menschen –, sondern ebenso sehr [sic] eine Bewegung des Komputierens: des Synthetisierens von Welten und Menschen« (Flusser 1994: 17).

¹⁵ Diese Bildung von »In-form-ation« aus Möglichkeiten lässt sich auch mit Niklas Luhmanns Unterscheidung von Medium bzw. medialem Substrat und Form denken. Während ein Medium aus lose gekoppelten Elementen besteht, fügt eine Form diese Elemente zu strikten, also festen, Kopplungen zusammen. In diesem Sinne stellt ein Medium ein Kontinuum an Möglichkeiten bereit, die mittels Formen verwirklicht werden können. Zur Medium/Form-Differenz bei Luhmann: Luhmann 2002: 195ff.

Das Komputieren von Möglichkeiten beschreibt Flusser daher auch als ein ›Entwerfen‹.¹⁶ Um sich und die Welt vor der Auflösung – dem Nichts – zu bewahren, schafft der Mensch sich also, Flusser zufolge, einzelne, ›künstliche‹ Wirklichkeiten, um sich in diesen Feldern – der nun fraktalen Wirklichkeit – zurecht zu finden (vgl. Flusser 1996a). Hierzu gebraucht er Technik, sowohl im Sinne von Theorien als auch in Form von Apparaten und Maschinen; »welche die Welt nicht nur zu Punkten zerklauen können, also kalkulieren, sondern diese zerklauten Punkte auch wieder zusammenraffen können, also komputieren, und diese gerafften Punkte projizieren und alternative Welten herstellen, Bilder in einem andern [sic] Sinn des Wortes, kalkulierte Bilder« (Flusser 2009: 32). Insbesondere die Apparate – die Flusser übergreifend als ›Werkzeug[e] zur Erzeugung von Technobildern‹ definiert (vgl. Flusser 1996b: 150) – dienen derbei dem Menschen dazu, die alternativen Welten ›ein-bilden‹ zu können, indem sie die schwirrenden Punkte auf Oberflächen ballen (vgl. Flusser 1992: 37).¹⁷ Für die Apparate »bilden die Punktelemente nichts als ein Feld von Möglichkeiten für ihr Funktionieren« (Flusser 1992: 21): Ein Feld, welches nach dem Prinzip von Zufall und Notwendigkeit – dem Prinzip des Wahrscheinlichkeitskalküls – gebildet wird. Kalkulierte bzw. technische Bilder, die Flusser auch ›Technobilder‹ nennt, werden also – anders als traditionelle Bilder – insbesondere von Apparaten gemacht.

Diese Technobilder sind, so Flusser, in Methode und Struktur wie alle Bilder: Sie sind Symbole. Der charakteristische Unterschied liegt, Flusser zufolge, in ihrer Bedeutung, denn sie bedeuten, entgegen der herkömmlichen Bilder, nicht Szenen, sondern ›Begriffe‹ (vgl. Flusser 1996b: 140). Hinsichtlich dieses Spezifikums weitet Flusser den Begriff der Technobilder schließlich aus, denn nicht nur technisch erzeugte Bilder sollen Technobilder heißen, »sondern auch mehr oder weniger traditionell erzeugte Bilder, falls sie Begriffe bedeuten (wie *blueprints*, Designs, Kurven in Statistiken oder [...] Skizzen)« (ebd.: 140, H.i.O.). Folglich sind Technobilder, so Flussers Arbeitshypothese, »Flächen, die mit Symbolen bedeckt sind, welche Symbole linearer Texte bedeuten« (ebd.: 139).

Was ein Bild also zu einem Technobild macht, ist nicht, dass es technisch erzeugt wurde, sondern dass es anstatt Szenen, Begriffe bedeutet; Begriffe von Texten, wel-

16 Die Vorstellung des ›Entwerfens‹ ist für Flussers Denken von zentraler Bedeutung. Wenn auch die Assoziation nahe liegt, muss der Begriff in Abgrenzung an Heideggers ›Entwurf‹ gedacht werden. Für Flusser ist das ›Entwerfen‹ das Resultat des Glaubensverlustes an Orientierungsmöglichkeiten des Menschen und daher als ein rein zeitgenössisches Phänomen anzusehen. Hierzu siehe auch: Flusser 1994: 25f.

17 Der Apparat steht bei Flusser häufig als Sinnbild einer ›neuen‹ Technik (der synthetischen Bilder), wenn auch, wie er selbst einräumt, es ebenso Apparate unabhängig technischer Bilder gibt, wie Messapparate oder auch Verwaltungsapparate. Im Allgemeinen lassen sich Apparate bei Flusser als (kulturelle) ›Werkzeuge‹ der Technik verstehen, wie er es am Beispiel eines Stockes expliziert. Hierzu: Flusser 2009: 93ff.

che Bilder bedeuten, die sich Menschen bzw. die Autoren der Texte von den Dingen zu machen versuchten.¹⁸ Und da auch Apparate letztlich »Produkte angewandter wissenschaftlicher Texte sind, handelt es sich bei den technischen Bildern um indirekte Erzeugnisse wissenschaftlicher Texte« (Flusser 1999b: 13).

»Die Fotografie im elektronischen Mikroskop bildet Verhältnisse ab, die spezifische Texte hinsichtlich eines Nuklearprozesses aufstellen; das Filmbild bildet Verhältnisse ab, die Filmskripte in Bezug auf ein Ereignis aufstellen; und die statistische Kurve bildet Verhältnisse ab, die ökonomische Texte in Hinblick auf eine ökonomische Tendenz aufstellen« (Flusser 1996b: 147).

In einem neuen Sinn des Wortes sind Technobilder daher ebenso »Schriftsprachen«, resümiert Flusser, denn sie sind, zwar »nicht alphabetisch niedergeschriebene gesprochene Sprache, sondern Sprachen, welche in Bildern alle möglichen geschriebenen Texte bedeuten, also Sprachen, deren Codestruktur nicht die Schrift ist, sondern deren Bedeutung« (ebd.: 146). Dadurch ist sie auch »international.«¹⁹

Der Mensch in diesem Universum bildet sich also Bilder von Bedeutungen von Begriffen: Ob »beim Anblick einer Fotografie im Elektronenmikroskop, einer Kurve in Statistiken oder einer Röntgenaufnahme eines gebrochenen Arms« (ebd.: 147); er bildet sich Bilder von den Begriffen »Atom«, »wirtschaftliche Tendenz« oder »Knochenbruch« (vgl. ebd.: 147f.). So gesehen hat sich die Imagination in den Dienst des begrifflichen Denkens gestellt. Und die »Einbildungskraft« dient hierbei als entscheidende kulturelle Technik. Allerdings ist diese Imagination nicht die der traditionellen Bilder, sondern eine Imagination zweiten Grades – Flusser nennt sie auch »Technoimagination« –, denn sie ist die Fähigkeit, »Begriffe aus Texten in Bilder umzukodieren« (Flusser 1999b: 14) und »solche Bilder dann als Symbole von Begriffen zu entziffern« (Flusser 1996b: 209). Und doch ist sie so magisch wie bei allen Bildern zuvor. Diese »neue« Einbildungskraft habe jedoch die moderne Wissenschaft und Technik weitestgehend in die Apparate abgeschoben, welche schließlich die »synthetischen« Bilder projizieren. Die Codierung der technischen Bilder geht nämlich im Inneren der

¹⁸ Um Verwechslungen der Technobilder mit Ideogrammen zu vermeiden, verweist Flusser hinsichtlich seiner Definition von Technobildern auf eine Differenz zwischen diesen beiden Arten hin. Zwar bestünde eine »seltsame Verwandtschaft«, da beide auf den ersten Blick Bilder seien, die »Begriffe« bedeuten, doch habe das Wort »Begriff« hier nicht dieselbe Bedeutung: »Ideogramme sind nicht Bilder, sondern Symbole vom Typus »Buchstabe«. Es sind Begriffe, die Bilder bedeuten« (Flusser 1996b: 141). Zur Differenz von Technobild und Ideogramm: Flusser 1996b: 140ff.

¹⁹ Noch werden technische Bilder wie Schrift gelesen und folgen den (Text-)Lesegewohnheiten ihrer Gesellschaft. Dies lässt sich insbesondere an den »Regeln« bzw. »Grammatiken« der visuellen Kommunikation (wie sie beispielsweise im Kommunikationsdesign praktiziert werden) nachvollziehen, die je nach Schriftkultur voneinander abweichen.

Apparate vor sich. Als ›Input‹ fließt, Flusser zufolge, die Bedeutung in den Komplex hinein, um schließlich als ›Output‹, in Form eines Bildes, wieder herauszufließen (vgl. Flusser 1999b: 15). Mit ihrem ›Einbildner‹ bzw. ›Operator‹, dem ›Techniker für Apparate‹ (vgl. Flusser 1996b: 150), bilden die Technobilder hierbei eine untrennbare Einheit, denn in diesem Fall sei, so Flusser, das Verhältnis zwischen Mensch und Werkzeug ein geradezu gleichberechtigtes; ihre Funktionen seien quasi miteinander verschmolzen (vgl.ebd.: 151). Das heißt, es funktioniert weder der Apparat in Funktion des Operators noch der Operator in Funktion des Apparates.²⁰ Viel mehr bedingen sich beide einander; sie bilden einen, in Flussers Worten, ›Apparat-Operator-Komplex‹ und der ›Einbildner‹ wird unterdessen zum ›Funktionär‹.

»Zwar tut der Apparat, was der Fotograf will, aber der Fotograf kann nur wollen, was der Apparat kann« (Flusser 1992: 25).

Die Apparate sind vom Menschen dahingehend programmiert, unwahrscheinliche – also informative – Situationen hervorzubringen (vgl. ebd.: 23). Denn schließlich sollen sie Informationen erzeugen, erhalten und weitergeben, um der menschlichen Absicht nach Unsterblichkeit zu dienen. Dabei laufen die Apparate jedoch ›automatisch‹ ab: In ihrem Inneren komputieren sie selbstlaufend vorangegangene Kalkulationen; »vom Apparatprogramm her voraussehbare, uninformative Situationen« (ebd.: 25). Doch entzieht sich diese ›Automation‹ der Apparate letzten Endes der menschlichen Initiative; sie »wurden erfunden, um automatisch, das heißt autonom von künftigen menschlichen Eingriffen, zu funktionieren« (Flusser 1999b: 66). Einmal in Gang gesetzt, funktionieren die Apparate daher, ohne dass die jeweiligen Prozesse einsehbar, gar wahrnehmbar wären. Zwar kann der Mensch den Apparat (noch) von außen steuern, doch bleibt sein Inneres und das Geschehen dort undurchschaubar im Verborgenen. In diesem Sinne sind sie schwarze Kisten – ›Black Boxes‹ – und insofern ist ein technisches Bild »eine blindlings konkretisierte Möglichkeit, ein blindlings sichtbar gewordenes Unsichtbares« (Flusser 1992: 21).

»Der Funktionär beherrscht den Apparat dank der Kontrolle seiner Außenseiten (des Input und Output) und wird von ihm beherrscht dank der Undurchsichtigkeit seines Inneren« (Flusser 1999b: 26).

²⁰ Das Verhältnis zwischen Operator und Apparat lässt sich auch in Anschluss an die Aktant-Netzwerk-Theorie denken, die die soziale (als eine verbindende und verknüpfende) Dimension von Technik hervorhebt. Lagert der Mensch also z.B. Kommunikation in Dinge aus, so entstehen Mensch-Technik-Kopplungen, in denen menschliche und nicht-menschliche Aktanten miteinander verschmelzen. Denn die Handlungen beider Aktanten stehen in Abhängigkeit zueinander; sie beeinflussen sich gegenseitig, verschränken sich und bilden ein soziales Netzwerk.

Das Instrument des Funktionärs sind daher die ›Tasten‹ an der Oberfläche eines Apparates, die zwischen diesem und dem Menschen vermitteln.²¹ Sie sind die Vorrichtungen, »welche Symbole permutieren und ansichtig werden lassen« (Flusser 1993a: 87), denn das Programm der Apparate besteht ausschließlich aus Symbolen. Mit den Fingerspitzen drückt der Mensch nun also Tasten, die – allgegenwärtig – ihn mit seinen alternativen Welten verbinden. Und er drückt sie, um mit Symbolen zu spielen und sie zu betrachten. Daher obwaltet in der Fingerspitzenkultur die Geste des ›Tastens‹ und insofern ist das Universum dieser Kultur ein durch und durch haptisches (vgl. Flusser 1993c: 18).²²

Doch schlagen die Apparate auf den Menschen zurück. Erst dienen sie dem Menschen, zur Speicherung erworbener Informationen, als ›Gedächtnisse‹, doch dann dreht sich ihre Funktion plötzlich um. Der Apparat beginnt auf den Menschen einzuwirken. In diesem ›Feed-back‹ zwischen Mensch und Apparat verkehrt sich ihr Zweck. Anstatt als bloßes Werkzeug zu fungieren, beginnt der Mensch sich zu dem Apparat zu verhalten: Er fängt an, sich selbst im Objekt zu simulieren (vgl. Flusser 2009: 94). In dieser technischen Rückkopplung wird der Mensch, so Flusser in Anlehnung an Baudrillard, selbst zu einem ›Simulakrum‹ des Apparates. Er simuliert jedoch nicht nur sich selbst, sondern simuliert zugleich den Apparat als (s)ein Modell; als Modell für sein Denken, Fühlen und Handeln (vgl. Flusser 1993c: 18). Auf diese Weise übt sich der Mensch in das neue Universum ein und der Apparat wird, statt Prothese zu sein, zu (s)einer Epithese.²³

»Man kann nämlich, falls man in Werkzeugen Instrumente der Freiheit sieht, sie auf zwei Aspekte hin betrachten: Einerseits erblickt man in der Füllfeder eine Fingerprothese (eine Verlängerung des Fingers nach außen, also eine ›Finger-

21 Die ›Taste‹ kann zudem als ein Grenzobjekt – im phänomenologischen Sinne – beschrieben werden, das zwischen Wirk- und Wahrnehmungsbereich des Menschen (Operator) und Funktionsbereich der Technik bzw. Black Box (Apparat) die Schwelle eines unmittelbaren und eines vermittelten Bereichs der Wirklichkeit markiert. Als Instanz zwischen Operator und Apparat kennzeichnet sie ebenso die Grenze zwischen eigenbedingtem und fremdbedingtem Geschehen, so dass an ihr Ursache in Wirkung und Notwendigkeit in Möglichkeit umschlägt.

22 Taktilität als Paradigma der Digitalität und digitaler Medientechniken rückt zunehmend ins Blickfeld aktueller Mediendiskurse und hält zuweilen, neben Flussers phänomenologischer Perspektive, insbesondere Anschluss an Marshall McLuhans Medientheorie. Hierzu siehe auch: Heilmann 2010 sowie Weigelt 2019.

23 Flusser unterscheidet grundsätzlich zwei Arten von Apparaten: einerseits solche, die als Prothesen einer Verlängerung bzw. Ausweitung des menschlichen Körpers dienen und andererseits jene, die als Epithesen technische Möglichkeiten verinnerlichen. Hinsichtlich der neuen Techniken macht Flusser jedoch deutlich, dass technische Ausweitungen als Bestandteile des Körpers – also Epithesen – zu denken sind, denn es verlagert sich eben nicht nur ein Inneres in einen äußeren Gegenstand, sondern dieses Äußere wird ebenso als eine dem Körper eigene Technik verinnerlicht.

Entäußerung), andererseits aber im Finger eine ›Epithese‹ der Füllfeder (eine Verlängerung der Füllfeder nach innen, eine ›Füllfeder-Verinnerlichung‹)« (Flusser 1993b: 222).

Die Apparate simulieren, Flusser zufolge, immer schon ›technisch‹ Organe (vgl. Flusser 1999b: 23), denn sie simulieren letzten Endes menschliche Denkprozesse, und zwar in einem Denkverständnis, wie es im cartesianischen Modell entworfen ist.²⁴

»Nach Descartes besteht das Denken aus klaren und distinktiven Elementen (Begriffen), die im Denkprozeß wie Perlen auf einem Abakus kombiniert werden, wobei jeder Begriff einen Punkt in der ausgedehnten Welt dort draußen bedeutet« (Flusser 1999b: 61).

Diesem arithmetischen Verhältnis zu entsprechen sind, Flusser zufolge, insbesondere die Apparate in der Lage, denn »in ihren Universen ist tatsächlich jedem Punkt, jedem Element des Universums ein Begriff, ein Element des Apparatprogramms zugeordnet« (ebd.). Insofern eigne die atomistische, punktartige Struktur des neuen Universums überhaupt allem Apparatischen: »In der Welt der Apparate sind alle ›Wellen‹ aus ›Körnern‹ zusammengesetzt und alle ›Prozesse‹ aus Punktsituationen« (ebd.).

Im Flusserschen Sinne sind Apparate also »Simulationen des Denkens, Spielzeuge, die ›Denken‹ spielen« (ebd.). Der Mensch braucht diese Apparate, die spielerisch alternative Welten projizieren, um ›einbilden‹ bzw. imaginieren zu können und doch wird ihr Programm mit jeder Realisierung um eine Möglichkeit ärmer. Das Charakteristische an diesen Programmen ist, so Flusser, dass in ihnen Zufall in Notwendigkeit umschlägt und mit der Zeit auch die unwahrscheinlichsten Möglichkeiten verwirklicht werden müssen (vgl. Flusser 1997: 24).

»Programme sind Spiele, die, wenn genügend lang gespielt, notwendigerweise alle, auch die unwahrscheinlichsten ihrer Kombinationsmöglichkeiten zufällig verwirklichen müssen« (ebd.).

²⁴ Die neuen Techniken erlauben es dem Menschen, einige Funktionen des Gehirns, insbesondere die Funktionen der Informationsspeicherung, in Apparaten zu simulieren. Diese Funktionen werden also gewissermaßen aus dem menschlichen Körper nach Außen verlagert. Das Entscheidende ist hierbei, so Flusser, dass durch diese ›Entkörperung‹ der Prozess der Informationsspeicherung beobachtbar wird, also eine kritische Distanz erhält, und erst durch diese Distanz eine klare Differenzierung zwischen ›gespeicherter Information‹ (dem Gedächtnis) und Gedächtnisstütze zu Tage tritt. Hierzu: Flusser 1988.

In diesem Sinne ist der Mensch, nach Flusser, in eine ›programmatische‹ Kosmologie eingetaucht. In ihr herrscht die Vorstellung vor, dass sowohl die Welt an sich als auch das Dasein in ihr ›programmiert‹ ist und insofern alle Phänomene in der Welt zufällig realisierte Möglichkeiten – eben Programme – sind (vgl. ebd.: 22ff.). Im Weltbild dieser ›programmierten‹ Existenz wurden somit die Kausalketten aufgesprengt, die über viele Jahrhunderte hinweg ›die Welt im Innersten zusammenhielten‹. In ihm ist alles möglich (geworden).

Der Sprung aus den (linearen) Prozessen und dem Geschehen ins offene Feld der Möglichkeiten ist daher auch als ein Sprung aus der Kausalität in ein neues, kombinatorisches Denken anzusehen. Denn dieses Universum ist aus »Steinchen, aus Quanten zusammengesetzt und kalkulierbar (calculus = Steinchen) – ein atomistisches, demokritisches Universum, ein Puzzlespiel« (Flusser 1999b: 60). Das neue Denken, das der Code der Technobilder ›programmiert‹, ist demnach ein numerisches, das in Möglichkeiten und Zahlen aufgeht. In ihm sind Welt und Mensch punktuell und mosaikhaft geworden; alles ist beständig im ›Zersetzen und Zusammensetzen‹ zu fassen (vgl. Flusser 1994: 15).

»Der Mensch wird kalkulierbar, nicht nur als physische und physiologische, sondern auch als mentale, soziale und kulturelle ›Sache‹. Alle seine Parameter werden analysierbar, in Punkte zersetzbar: die Wahrnehmungen in Reize, das Verhalten in Aktome, die Entscheidungen in Dezideme, die Sprache in Phoneme, die Kulturen in Kultureme« (ebd.: 17).

Nicht mehr eindimensional und linienförmig, sondern mehrdimensional und struktural legt sich also gegenwärtig das ›Zahlendenken‹ über die Welt. Unterdies beginnt, folgt man Flusser, das neue, numerische Denken allmählich das lineare, historische Denken der Schrift abzulösen und damit auch (die) ›Geschichte‹ hinter sich zu lassen. Es zeichnet sich demnach das Ende der Geschichte ab und dieses Ende der Geschichte ist, wie es Flusser beschreibt, zugleich das Ende des Denkens in Geschichten, denn in diesem neuen Universum wird »künftig nichts mehr erzählt, sondern nur noch aufgezählt oder bildlich geschildert« (Flusser 1997: 283). Und wenn nichts mehr erzählt wird, so Flusser, wird auch nichts mehr geschehen. Geschichte war demzufolge nur ein ›Zwischenspiel‹ (vgl. Flusser 1992: 9). Im neuen Universum bedeutet sie dem Menschen nichts mehr.

»Die ganze Geschichte strömt gegenwärtig dem Komplex Apparat-Operator entgegen, um dort in Nachgeschichte umkodiert zu werden« (Flusser 1996b: 152).

Jede Handlung, jedes Ereignis – jede Information – ist nunmehr letztlich auf ein Umkodieren in den neuen Code der Technobilder gerichtet: »Das Ziel der Geschichte ist es, ein Fernsehprogramm zu werden« (ebd.). Der Apparat wandelt die ehemals historischen Ereignisse in nun technisch reproduzierbare Szenarien: In Form technischer Bilder und Algorithmen werden sie unendlich wiederholbar. So saugen die Apparate und ihr Code alle Geschichte in sich auf und »bilden ein ewig sich drehendes Gedächtnis der Gesellschaft« (Flusser 1999b: 18). Der Apparat-Operator-Komplex wird somit »zu einem Staudamm der Geschichte, also zu dem, was einst Utopie, Fülle der Zeit, Reich Gottes, kommunistische Gesellschaft usw. hieß« (Flusser 1996b: 152). Er wird zu einem »Geschichtsgedächtnis« – zu einer »historischen Konserve« (ebd.) –, das im Universum der Möglichkeiten jedoch kaum vor Manipulationen gefeit ist.²⁵ Das neue Denken hat sich also von Geschichte(n) befreit. So zerbröckelt allmählich das historische und aufklärerische Bewusstsein, das noch an Fortschritt glaubt, und wandelt sich sukzessive zu einem formalen, kalkulatorischen und analytischen; einem, das permanent mit Steinchen spielt. Insofern springt der Mensch in ein Universum der »Nachgeschichte«, einem Universum der Programme, »in-dem« der Mensch seine neuen Bedeutungen in Zahlen sucht.

»Das historisch-prozessuale (fortschrittliche) Bewußtsein hat schon lange vor der Erfindung des Fotos sich zu erschöpfen begonnen. Nämlich seit deutlich wurde, daß die Umwelt unbeschreiblich ist, dafür aber kalkulierbar« (Flusser 1998: 183).

Der Mensch taucht also gegenwärtig empor auf eine neue Stufe: die »fünfte Stufe des Kalkulierens und des Komputierens«. Es ist eine Zeit, in der »technische Bilder« die Texte verdrängen und die Flusser, mangels einer positiveren Bezeichnung, »Nachgeschichte« nannte (vgl. Flusser 1992: 20). Es ist die Zeit der »Techno-Imagination«, der Fähigkeit, »sich Bilder von Begriffen zu machen und solche Bilder dann als Symbole von Begriffen zu entziffern« (Flusser 1996b: 209). Denn die Funktion der Technobilder ist, »ihre Empfänger magisch von der Notwendigkeit eines begrifflichen Denkens zu befreien, indem sie das historische Bewußtsein durch ein magisches Bewußtsein zweiten Grades [...] ersetzt« (Flusser 1999b: 16). Aus diesem Grund tragen alle Tech-

²⁵ Zwar ist die Manipulation historischer Daten und »Fakten« ein der Tradierung immanentes Phänomen, doch lässt sich die Vorstellung einer grundsätzlichen Modellierbarkeit bzw. Anpassbarkeit von Geschichte an Gegenwart insbesondere seit Aufkommen der Massenmedien beobachten. Diese gegenwärtige Tendenz zum »Ver-Schnitt«, zur »Re-Konstruktion«, zum »Basteln« und »Puzzeln« mit historischen Bruchstücken –, die sich mit Flusser gar im Sinne eines »Fummeln« an Geschichte begreifen ließe – ist vermutlich sowohl in einer Affinität der Medien selbst begründet als auch als ein kulturelles Symptom der Informationsfluten anzusehen, in denen Informationen vergangener Momente permanent in Strömen zu- und ineinanderfließen. Indem also, um es mit Deleuze zu beschreiben, die virtuellen Bilder der Vergangenheit im Spiegel der Medien aktuell und damit möglich werden.

nobilder, so Flusser, eine ›Lüge‹ in sich: »Sie funktionieren, als wären sie traditionelle, magische Bilder« (Flusser 1996b: 150), obwohl sie keine sind. Dementsprechend hält der Mensch sie jedoch für Bilder, die zu lesen er bereits gelernt hat, und versetzt sich beim Empfangen dieser Technobilder in das magische Bewusstsein zurück (vgl. ebd.).²⁶ In dieser Hinsicht ist er zu einem ›Analphabeten zweiten Grades‹ geworden (vgl. ebd.: 156).

Vom Standpunkt der Codes zielen, Flusser zufolge, alle Texte auf ein Umkodieren in Technobilder. Da die Texte im Laufe der Zeit an Bedeutung verlieren, werden ihre Botschaften und Geschichte(n) nun mittels Apparate bewahrt und vermittelt werden. Auf diese Weise wechselt der Mensch – in einem schleichenden Prozess – die Stützen seines Gedächtnisses. Noch sind Texte zwar allgegenwärtig, doch lässt sich, wie Flusser prophezeit, bereits absehen, dass Technocodes die (universale) Schriftsprache der Zukunft sein werden.

»Die magische Faszination der technischen Bilder kann allerorts beobachtet werden: wie sie das Leben magisch aufladen, wie wir in Funktion dieser Bilder erleben, erkennen, werten und handeln« (Flusser 1999b: 15).

Laut Flusser ist also ein Paradigmenwechsel angesagt und so werden nun über einen langen Zeitraum hinweg beide Existenz- und Denkweisen – das historische Schreiben und Denken neben dem kalkulatorischen Denken und Programmieren – bestehen. Dies ist, Flusser zufolge, die gegenwärtige Lage des Menschen und sie ist – wie alle seine Sprünge zuvor – eine krisenhafte Situation. Denn noch fehlt dem Menschen für diese neuartige Welt das Bewusstsein: Er muss erst noch lernen, in den Kategorien ›möglich‹, ›notwendig‹ und ›zufällig‹ zu denken, um sich in diesem Universum der Punkte orientieren zu können (vgl. Flusser 1993c: 17f.). So kommt es, dass der Mensch versucht, »die historischen, prozessualen Kategorien auf die Punktewelt anzuwenden« (ebd.: 17). Hieraus resultiert, so Flusser, auch die Krise der gegenwärtigen Zeit: Der Mensch erlebe eine Mutation seiner Erlebnisse, Erkenntnisse, seiner Werte und Handlungen – eine Mutation seines In-der-Welt-Seins (vgl. Flusser 1992: 9) – zugleich er die ›Logik‹ dieser neuen Welt noch nicht denken kann.

²⁶ Flusser beschreibt die gegenwärtige Herausbildung der Technobilder in Analogie zur Entstehung der Texte im Mittelalter. Ähnlich der damaligen (gesellschaftlichen) Entwicklungen ließe sich auch derzeit eine Spaltung in eine ›elitäre‹ Schreiber- bzw. Programmiererschicht und eine ›analphabete‹ Masse verzeichnen, die nicht befähigt (worden) ist, den Code zu entziffern und diesen daher ausschließlich empfängt. In Anbetracht dessen führt Flusser eine Unterscheidung technischer Bilder ein; in einerseits ›elitäre Technobilder‹, die entziffert werden wollen und sollen und andererseits ›Massentechnobilder‹, die unentziffert empfangen werden. Hierzu: Flusser 1996b: 148ff.

»In genau dieser Lage sind wir heute. Wir werden von einer Elite regiert, die in Zahlen- und anderen Computercodes unsere Erkenntnis-, Erlebnis- und Verhaltensmodelle ausstrahlt. Wir halten uns daran, ohne sie entziffern zu können« (Flusser 2009: 108).

Es entsteht, so Flusser, eine ›Massenkultur‹, deren Gedächtnisse – die vorwiegend für lineare Codes programmiert sind – unfähig sind, die neuartigen Informationen zu speichern. Sie werden dadurch zu bloßen ›Kanälen‹; »also das, was man gewohnt ist, ›Empfänger der Massenmedien‹ zu nennen« (Flusser 1993c: 79). Und so sendet und empfängt die Massenkultur diese neuen Codes – für sie unverdauliche ›Geräusche‹ –, unterdessen das linear kodifizierte Kommunikationsgewebe anfängt zu zerfallen (vgl. ebd.). Denn die Fäden, die einst die Gedächtnisse miteinander verknüpften, sind sukzessive am Zerreißen, da sich ihre Codes mit der Zeit erschöpfen. Es handelt es sich also um eine Kulturkrise, in der sich »die Gedächtnisse auflösen, weil ihr Programm erschöpft ist und sie nicht programmiert sind, neuartig verschlüsselte Informationen aufzunehmen« (ebd.: 81). Doch wenn der Mensch für seine Welt nicht richtig programmiert ist, hört er auch auf, so Flusser, zu existieren. Die Dimension dieser Krise ist daher als eine existentielle anzusehen. So ist sie eine Krise des fortschreitenden Vertrauensverlusts, eine Krise des Glaubens, eine Krise der Orientierung! Denn alle Kontinuitäten beginnen zu zerbröckeln und zurück bleibt ›nichts‹ als Möglichkeiten.

»Betrachtet man die Leute vor ihren Computern, wie sie auf Tasten tippen und dabei auf den Bildschirm starren, dann erkennt man die Sehnsucht, das Wahrscheinliche möge erscheinen« (ebd.: 21).

2.3 in progress: Tendenzen eines neuen Zeitalters

»Jede Epoche ersinnt sich ihre imaginären Standorte, von denen her sie den ihr eigentümlichen Typus von Erkenntnis zur günstigsten Ausübung bringen zu können glaubt. Der Wandel, dem diese imaginären Standorte unterliegen, enthält auch einen Aufschluß über die Differenz der Wirklichkeitsbegriffe« (Blumenberg 1975: 57).

Mit Flusser konkretisieren

Flusser war überzeugt: Mit Beginn der Computertechnik tritt der Mensch in ein gänzlich neues Zeitalter ein. Die neue Technik der Komputation markierte in seinen Augen einen epochalen Bruch, wie es zuvor auch einst die Erfindung der Schrift getan hatte. Daher versuchte Flusser die ganze Tragweite dieser Entwicklung herauszustellen; dass mit ihr eben nicht nur eine neue Ära der Elektronik eingeläutet wurde,

sondern auch eine neue Phase der Menschwerdung beginnt. Es sei und werde ein Abenteuer, wie er es selbst beschrieb. Denn die neue Technik sei eine Technik, die die einstige Wirklichkeit verunmöglicht und so sei unsere Wirklichkeit gegenwärtig dabei, sich grundlegend zu verändern. Flusser zufolge stecken wir also inmitten eines radikalen, historischen Umbruchs, den er auszudeuten bemüht war und den es weiter auszudeuten gilt.

So lassen sich einige, folgende Thesen Flussers zum neuen Zeitalter extrahieren:

1. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Granularität.

Wissenschaft und Technik lösen im neuen Zeitalter unsere Wirklichkeit in ihre kleinsten Partikel auf. Sie zersetzen sie in Pixel, Quanten, Bits etc. Unsere Wirklichkeit ist fraktal und damit messbar, kalkulierbar und komputerbar. Sie ist desto realer, je dichter die Streuung ist, und desto potentieller, je schütterer.

2. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Zahlen.

Im neuen Zeitalter sind Texte so unvorstellbar geworden, dass ihre Begriffe nicht mehr als wirklich angenommen werden (können). An die Stelle der Texte treten daher nun die Zahlen. Mit ihnen wird Welt nicht mehr beschrieben, sondern zwischen Wahrscheinlichkeit und Möglichkeit berechnet, konstruiert und entworfen.

3. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Kontingenz.

Da im neuen Zeitalter die Welt nur noch aus Möglichkeiten besteht, herrscht die Vorstellung vor, dass das, was gerade ist, immer zugleich auch anders möglich wäre. Der Mensch handelt daher fortwährend vor dem Hintergrund seiner unverwirklichten Alternativen.

4. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter des Spiels.

Spielen wird im neuen Zeitalter zum Prinzip, denn die Erzeugung neuer Informationen bedarf des Spiels. Im Spiel werden bestehende Informationen auf alle möglichen Arten und Weisen neu kombiniert, um schließlich neue Informationen zu generieren. Der Mensch spielt fortan, um sich und seine Wirklichkeit zu modellieren.

5. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Technobilder.

Technobilder sind die (internationale) Schriftsprache des neuen Zeitalters. Mit ihnen bildet sich der Mensch Bilder von Begriffen, die nicht mehr vorstellbar oder begreifbar sind. Diese technischen Bilder kann der Mensch mithilfe der ›Techno-Imagination‹ entziffern und kodifizieren.

6. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Apparate.

Im neuen Zeitalter muss der Mensch zusammen mit Apparaten gedacht werden. Der Mensch benötigt sie, um neue Informationen zu schüren und zu kommunizieren. Der Apparat ist seine Epithese.

7. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Nachgeschichte.

Das neue Zeitalter ist post-historisch. In ihm wird nur noch aufgezählt oder bildlich geschildert, nichts mehr erzählt. Geschichtlichkeit und historische Kategorien wie Philosophie, Wissenschaft, Politik und Kunst haben in ihm an Bedeutung verloren.

8. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Aktualität.

Das Bewusstsein des neuen Zeitalters ist nicht mehr an Zukunft orientiert, sondern ausschließlich an Gegenwart und ihrer Aktualität. Es versteht das Werden nicht mehr als historischen Prozess, sondern als einen des beständigen Vergehens und Entstehens.

9. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Taktilität.

Im neuen Zeitalter braucht es der Taktilität zur Erschließung von Welt, denn in ihm obwaltet eine durch und durch haptische Kultur. Oberflächen haben in ihm eine besondere Bedeutung.

10. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Projektion.

Das neue Zeitalter ist eine Welt voller Projektionen und Simulationen. Der Mensch nimmt die Welt und seine Wirklichkeit nicht mehr als gegeben an, sondern komputiert sie aus Möglichkeiten. Er entwirft sich seine eigene Wirklichkeit. Die Welt ist in eine Vielzahl herstellbarer, künstlicher Welten implodiert, die Kategorien real und imaginär haben in ihm keine Bedeutung mehr.

11. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter des Designs.

Im neuen Zeitalter ist alles zu einer Frage des Designs geworden. In ihm sind Kunst und Technik zur gegenseitigen Deckung gekommen: alles dreht sich um das Entwerfen. Neben die Form ist damit auch ein ästhetischer Wert getreten.

12. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter des Projekts.

Im neuen Zeitalter ist der Mensch nicht mehr Subjekt einer gegebenen, objektiven Welt, sondern ein Projekt von alternativen Welten. Mit dem Zersetzen der Welt haben sich die Objekte aufgelöst und der Mensch entwirft sich selbst aus Möglichkeiten. Identität ist fraktal und ephemere geworden.

13. Das neue Zeitalter ist ein Zeitalter der Immaterialität.

In den virtuellen Welten des neuen Zeitalters spielen Material und Körper keine Rolle mehr. Sie sind als Kategorien entwertet worden, es zählen nur noch Informationen. Das Individuum ist Knotenpunkt in einem Netz voller Relationen, einen Kern gibt es nicht.

Diese Thesen schon lassen in Umrissen das Bild eines neuen Zeitalters entstehen. Ein Bild, das zwar noch verschwommen ist, aber dennoch bereits einige ausgeprägte Linien skizziert. Dabei ist es vor allem Flussers eigenwilliger Art des Denkens und seiner Methode anzuerkennen, die es vermochten, ein solch vielfältiges, visionäres Bild zu zeichnen. Denn Flusser suchte seinen Weg der Verständigung sehr bewusst über ein Denken in Bildern, insbesondere über Allegorien. Diese spezielle literarisch-philosophische Vorgehensweise lässt sich zum einen auf die jüdisch-ästhetischen Tradition des ›Eingedenkens‹ zurückführen, zum anderen aber ist sie selbst als Komponente eines Kunstgriffs anzusehen. Flussers Feststellung nach besteht nämlich zu seiner Zeit und wohl auch noch gegenwärtig die enorme Problematik, dass die Masse das heraufziehende Zeitalter und damit auch die neue digitale Kultur gar nicht verstehen kann, da sie selbst noch im Zeitalter der Schrift programmiert ist. Denn wie Flusser anhand seines Abstraktionsspiels darlegt, durchläuft der Mensch in seiner sozio- und medienkulturellen Entwicklung verschiedene Stufen, in denen er jeweils medial sozialisiert wird. Wie eng dabei Kommunikation und Weltaneignung zusammenhängen, wird schon im Hinblick auf die Gebärden und Gesten von Babys oder Kleinkindern bewusst. Flusser meinte daher tatsächlich ›Entwicklungsschritte‹, denn diese Stufen, die zugleich die mediale Entwicklungsgeschichte des Menschen einschließen, bauen aufeinander auf, sind also jeweils Bedingung.²⁷ Ist die Existenzform einer jeweiligen Stufe inkorporiert, kann der Mensch zwischen den Ebenen wechseln. Doch sind die Kommunikationsformen und Codes nicht bei allen gleichermaßen ausgebaut. So gibt es, unabhängig von Alter und Erfahrung, zum einen Menschen, die sich Welt in erster Linie durch Schrift aneignen und zum anderen auch Menschen, die dies vor allem durch ihre Hände tun. Dennoch ist die Mehrheit unserer Gesellschaft eine durch Schrift sozialisierte. Das heißt, unser Standpunkt ist der Standpunkt eines geschichtlichen Bewusstseins, das vor dem Übergang zu einem neuen Zeitalter steht. Wir sind folglich nach wie vor an Geschichtlichkeit, Zukunft und Fortschritt orientiert, während sich die neue Kultur hingegen zu wandeln beginnt; in ihr werden die Dinge nicht mehr langfristig verändert, sondern einfach vom einen auf den anderen Moment ersetzt. Die Innovation hat sich vor den Fortschritt gestellt. Wir betrachten also das neue Zeitalter vom Standpunkt der Schrift aus, und versuchen,

²⁷ Hierzu siehe auch: Flusser 1994: 165-168.

dessen Logiken auf das Neue anzuwenden. So kommt es, laut Flusser, dass die Masse die neuen, technischen Bilder für traditionelle Bilder hält. Sie hält sie für Abbildungen einer wirklichen Welt; für die erstarrte Oberfläche der Wirklichkeit. Doch ist dies, wie Flusser nicht müde wurde zu betonen, ein großer Irrtum unserer Zeit: Technobilder funktionieren zwar wie traditionelle Bilder, sind jedoch eine gänzlich neue Art. Denn Technobilder bedeuten nicht Szenen, sondern Begriffe. Sie setzen dort an, wo die Schrift versagt. Wir müssen diese neue Form der Kommunikation also erst noch lernen. Wir müssen hierzu die Fähigkeit entwickeln, diese technischen Bilder zu entziffern und zu ›komputieren‹. Eine Fähigkeit, die Flusser selbst als neue Einbildungskraft, als ›Techno-Imagination‹ beschrieb (und denken wir nur daran, wie wir gegenwärtig Emotionen in Emojis projizieren, scheint eine Techno-Imagination nicht allzu fern zu liegen). Doch können wir diese Fähigkeit – nimmt man Flussers Theorie ernst – eigentlich noch gar nicht beschreiben, denn noch entzieht sie sich unserem Denken und ihrer Reflexion. Flusser selbst legt diese Problematik offen, indem sein Vokabular dieses Verhältnis offenbart: Noch müssen wir uns den Vokabeln des alten Standpunktes bedienen, um das Neue zu umschreiben, denn das Neue können wir gegenwärtig nur aus dem Alten heraus begreifen. So können wir, in Flusserischer Manier, die Phänomene der neuen Kommunikation lediglich ersichtlich werden lassen, indem wir sie mit unserem bestehenden Vokabular umreißen oder indem wir die Beobachtungen und Erkenntnisse selbst wieder in technische Bilder transformieren. Flusser entschied sich für die erste dieser beiden Varianten, während er jedoch durchweg Medienkunst lobte, die sich für den anderen Weg entschied. In diesem Sinne kann man Flusser unterstellen, dass er gezielt ›Geschichte(n)‹ erzählte und diese Methode als Kunstgriff nutzte. Denn nicht nur versinnbildlicht seine Narration durch die Rekonstruktion der linearen Denkform den Standpunkt im geschichtlichen Bewusstsein, sondern sie holt auch die Menschen dort ab, wo sie zu diesem Moment noch stehen. Dahingehend lässt sich Flussers Philosophie als ein engagiertes Denken verstehen, nicht im Sinne einer Errettung hin zur Konkretion, sondern viel mehr als eines, das Orientierung stiften will, indem es neue Möglichkeiten offenbart. In dieser Weise ist Flussers Theorie keine, die Probleme lösen, sondern eine die Praxis werden will.

Flusser selbst war der neuen Zeit gegenüber also nicht sonderlich kulturpessimistisch gestimmt. Zwar weisen seine Schriften immer wieder auch auf die verborgenen Gefahren hin, dennoch zielte er selbst in seinen Vorstellungen auf die utopische Vision einer ›telematischen Gesellschaft‹.²⁸ In dieser telematischen Gesellschaft sind alle Menschen dazu befähigt, an der neuen Form von Kommunikation teilzunehmen.

²⁸ Zum Entwurf einer ›telematischen Gesellschaft‹ siehe auch: Flusser 1992.

men. Denn in ihr dominiert eine dialogische Kommunikationsstruktur, in der ständig neue Informationen erzeugt und verbreitet werden. So setzt sich die telematische Gesellschaft in ihrer Informationsflut gegen die Sinnlosigkeit, die Einsamkeit und gegen den Tod ein. Der Mensch transzendiert sich unterdessen durch seine (dialogischen) Kommunikationen, die im neuen Zeitalter genügend Raum zur Verfügung gestellt bekommen. Diese – nun vor allem auch virtuellen – Räume sind in Flussers Augen Möglichkeitsspielräume, in dem der Mensch sich als Künstler, Spieler und Schöpfer selbst verwirklicht. Die Möglichkeit zum Entwurf neuer Wirklichkeiten, Welten und Identitäten sieht Flusser daher als eine Möglichkeit von Freiheit an; eine Freiheit des Einzelnen und der Gesellschaft.

3 Projekt Mensch-Werdung

»Wir‹ ist ein Knoten von Möglichkeiten, der sich desto mehr realisiert, je dichter er die in ihm selbst und um ihn herum schwirrenden Möglichkeiten aufrafft, d.h. schöpferisch gestaltet« (Flusser 1991a: 157).

Flussers Bestrebungen waren ein in jeder Hinsicht anthropologisches Unternehmen, das schließlich im Projekt ›Mensch-Werdung‹, wie er die Genealogie des Subjekts und dessen Umstellung zum Projekt in den 1980er Jahren in seinem unvollendeten Buchmanuskript VOM SUBJEKT ZUM PROJEKT. MENSCHWERDUNG beschrieb, mündete. Er selbst erklärte in dieser, dass seine ›neue‹, ›projektive‹ Anthropologie bemüht sei, »alles ins Werden zu werfen« (Flusser 1994: 178) und den »Mensch als vorderhand nur eine Möglichkeit« (ebd.: 200) zu fassen. Für Flusser war eine solche Einstellung folgerichtig das Resultat, denn »[a]lles um uns herum – Umwelt, Gesellschaft, Bewußtsein – und damit alles in uns – Werte, Bedeutungen, Entscheidungen – ist dabei zu zerfallen« (ebd.: 17f.). Mit dem Einsetzen des numerischen Denkens löst sich, Flussers Auffassung zufolge, also nicht nur das Subjekt, sondern auch der Mensch selbst auf und wird zu einem ›Nichts‹.

»Als Objekt des Kalkulierens zerfließt der Mensch in sich einander überschneidende Netze von physiologischen, psychischen, sozialen und kulturellen Relationen; und der Mensch als Subjekt des Kalkulierens löst sich im Kalkulieren selbst auf. Das ist der berüchtigte ›Tod des Humanismus‹« (ebd.: 17).

In diesem Sinne steht das neue Zeitalter im Zeichen der Verwerfung: es ist ›post-modern‹, ›post-historisch‹, ›post-wissenschaftlich‹, ja ›post-human‹. Und daher ging es

Flusser um ein »Verwerfen des gegenwärtigen Menschseins und um ein Entwerfen in die Menschwerdung(en)« (ebd.: 178). Die von ihm vorgeschlagene, neue post-humanistische Anthropologie sollte daher vor allem die Prozesse der Menschwerdung(en) behandeln und diese Prozesse sind für Flusser eng mit Medien und Technik verknüpft.

3.1 Medienanthropologische Perspektiven: Von Affekten und Relationen

»Die Anthropologie selbst ist eine Hand, die aus dem mit ›Homo sapiens sapiens‹ bezettelten Käfig hinausgreift, um den Menschen vorwegzunehmen« (Flusser 1994: 17f.).

Das Konzept der Anthropomedialität

Um Flussers Suchbewegung nach einer neuen Anthropologie zu folgen sowie die Verschränkungen zwischen Mensch - Medien - Technik näher in den Blick zu bekommen, lohnt es sich, die Perspektiven einer zeitgenössischen Medienanthropologie, wie sie insbesondere durch die Forschungen am *Kompetenzzentrum Medienanthropologie* (KOMA), das im Rahmen des *Internationalen Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie* (IKKM) an der Bauhaus-Universität Weimar entstanden ist, vorangetrieben werden, mit einzubeziehen. Als noch recht junges, interdisziplinäres Projekt schließt die Medienanthropologie in erster Linie an die Diskurse einer Medienwissenschaft, Kultur- und Sozialanthropologie und Philosophie an, bemüht sich jedoch um eine Ablösung sowohl medialer als auch anthropologischer Apriori und versucht unterdessen, die tradierten Dualismen von Natur und Gesellschaft, Mensch und Medium, Kultur und Technik hinter sich zu lassen.²⁹ Die Medienanthropologie bestrebt dahingehend, so Lorenz Engell und Bernhard Siegert, Direktoren des IKKM und Herausgeber der *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* (ZMK), eine medientheoretische sowie kulturtechnische Neugrundierung der philosophischen Leitfrage nach dem Menschen, indem sie von der Frage, was der Mensch sei, umstellt, auf Fragen nach seinem Werden und Gemachtwerden; dem »wo und wann, unter welchen Bedingungen und mithilfe welcher Instrumente und Operatoren« (Engell/Siegert 2013a: 5).

»Menschen werden gemacht, durch Messungen und Beobachtungen, durch Darstellungen und Durchleuchtungen, durch Klassifizierung und Regulierung, durch Vermittlung an die Welt, an andere Menschen, an sich selbst, an das, was

²⁹ Zu den (Neu-)Ausrichtungen einer Medienanthropologie siehe auch: Engell/Siegert 2013b.

nicht Mensch sein soll, an Ahnen und Götter, an Tiere, Kunstwerke und andere Dinge. Medien sind dabei die Werkzeuge solcher Verfertigung: Messinstrumente, Archivierungstechniken, bildgebende Verfahren, Veröffentlichungspraktiken, rituelle Objekte und allerlei Zwischen-Dinge, die die Beziehungen und Geflechte, aus denen sich das Menschsein ergibt, erst aufführen und reproduzierbar machen« (ebd.: 6).

Das *Kompetenzzentrum Medienanthropologie*, im speziellen Christiane Voss, forcieren in diesem Sinne das Konzept der ›Anthropomedialität‹, das von einer Verschränkung von Mensch und Medien als ein eigenständiges Drittes ausgeht und damit einer jeden Unterscheidung von Mensch und Medium vorausgeht.³⁰ Ihr Konzept besetzt damit die Leerstelle zwischen einer Anthropologisierung des Medialen und einer Mediatisierung des Anthropologischen und fokussiert, anstelle einer Spaltung, die Relationiertheit zwischen Mensch und Medien. Im Fokus eines solchen medienanthropologischen Interesses stehen also Mensch-Medien-Verschränkungen und Amalgamierungen sowie deren Verfertigungen und Verschiebungen. Solche Verschränkungen zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Faktoren können, so Christiane Voss, als Existenz bildend angenommen werden, da sich aus ihnen jeweils spezifische Existenzformen freispielen, die sich weder seitens des Menschen noch der Medien verrechnen lassen (vgl. Voss 2021b: 65). Denn diese sogenannten ›anthropomedialen Relationen‹ seien, von ihren Emergenzeffekten her betrachtet, *per se poetisch*; »sie bringen etwas hervor, was von eigenständiger Existenzform und Qualität ist« (ebd.). Dabei sind diese Existenzformen nicht invariant, sondern beweglich. Sie sind, so Voss, »bewegliche Veränderungen von situativ-konstellativen, psychischen, physikalischen und/oder praktischen Ausgangszuständen« (ebd.: 71). Diesbezüglich weist Voss auf eine wesentliche Gemeinsamkeit aller Medien und medialer Formate hin: Sie sind affizierend (vgl. ebd.: 70).³¹

»Medien versetzen etwas und/oder jemanden in Bewegung, denn sonst könnten sie weder Boten noch wahrnehmbar autonome Reflexionsinstanzen sein. Dass sie affizieren können, ist also die Bedingung für ihre instrumentelle wie autonome Ausprägung. Insofern Medien bewegen und Bewegung/Veränderungen/Unterschiede herstellen, weisen sie immer auch eine Bewegungsrichtung auf, selbst wenn diese Richtungsverläufe umkehrbar sind, weil es etwa zu feedback-Effekten innerhalb

30 Unter Medien werden hier »alle Operationsmodi der Umwandlung von Energien, Signalen und/oder Daten in Informationen, Sinn und/oder Zustandsveränderungen inklusive die Umkehrvorgänge gefasst sowie die dafür notwendigen materiell-technischen Träger« (Voss 2021a: 89 , H.i.O.).

31 Die Erforschung der Rolle und Bedeutung von Affekten, Gefühlen und Emotionen für das Individuum und die Gesellschaft hat vor allem in den letzten Jahren, im Zuge der digitalen Transformation, merklich an Interesse gewonnen. Dies zeichnet sich nicht zuletzt im sogenannten *affective turn* in den Geistes-, Kultur- und Sozialwissenschaften ab.

medialer Affizierungsprozessen kommt. Medien sind in ihrer Affizierung auf einen Pol hin ausgerichtet, der sich absorbierend oder reflektierend oder transformierend verhält« (ebd.).

Um diese (orientierende) Bewegungsdynamik zu konkretisieren, greift Voss auf den, aus den Lebenswissenschaften übernommenen, Begriff der ›Taxien‹ zurück. Taxien bezeichnen in der Verhaltensforschung, so Voss, »Orientierungsreaktionen von freibeweglichen Lebewesen auf einen Auslösereiz, genauer die Ausrichtung einer Bewegung in einem Umweltgradienten oder wahlweise auf eine Reizquelle zu (positive Taxis), bzw. von ihr weg (negative Taxis)« (ebd.). Ursprünglich ist dieses Wort dem griechischen *táxis* entlehnt, das soviel wie (An)Ordnung, Heeresabteilung, (militärische) Stellung, (Auf)Stellung eines Heeres auf ein Ziel hin bedeutet. Es kommt demnach wie bei Taxien zu ausrichtenden Bewegungsreizen, die »gerade nicht äußerlich bleiben, sondern die Orientierungsbewegung qualitativ erst zu dem machen, was sie sind« (ebd.: 71). Affizierungen begreifen somit sowohl einen körperlichen Zustand als auch eine innere Ausrichtung mit ein. Die Verschränkungen zwischen Mensch und Medien würden daher, so Voss, erst durch eine solche orientierende Bewegungsdynamik in ihrer Existenzform beobachtbar, wahrnehmbar und reflektierbar. Die Affizierungen zwischen Mensch und Medien verlaufen dabei immer reziprok: »Gegenseitig sich hervorbringende Veränderungen konstituieren die Resonanzdynamik zwischen Mensch und Medium und entscheiden insgesamt darüber, was und dass überhaupt etwas passiert, eine Bewegung in Gang kommt, die sich verselbstständigen kann« (ebd.: 72). Es kommt also zu Resonanzschlaufen oder auch ›Re-fluxes‹, wie Voss diese Wechselwirkungen bezeichnet. Die anthropomedialen Affizierungen wirken derbei »potenziell zentripetal auf die Umgebungen, in denen sie statthaben (intern zwischen Mensch und Medium) und auch auf die Zeit, der sie sich als zukünftig wiederholbare Strukturen modellhaft einschreiben (extern)« (ebd.: 73). Somit affizieren sie, so Voss, nicht nur die in sich verschränkten Pole, sondern auch (historische) Zeithorizonte, in denen sie wirken.

»Der interne Re-Flux verweist auf die Transformation von Mensch und Medium im aktuellen Vollzug ihrer reziproken Affizierung. Der externe Re-flux besteht in dem wahrnehmbaren Rückfluss einer antizipierten Zeit auf die Aktualität anthropomedialer Beziehungen, der diese historisch in Stellung bringt« (ebd.: 73f.).

Durch Wiederholung und Erinnerung der Vollzugsmodi können anthropomediale Relationen, Voss zufolge, also auch langfristig potenzielle Veränderungen bewirken (vgl. ebd.: 73). In dieser Hinsicht kann Mediengeschichte auch als eine Geschichte anthropomedialer Beziehungen beschrieben werden.

Wenn Medien zurückschlagen

Auch Flussers ›Geschichte der Mensch-Werdung‹ gründet auf einer Verschränktheit von Mensch und Medium, wie sie durch das Konzept der Anthropomedialität herausgestellt wurde. Dabei galt sein Interesse in erster Linie den epochal dominanten Leitmedien und den damit verbundenen menschlichen Existenzformen, die für ihn nicht ohne die kontinuierlichen Feedback-Prozesse zwischen Mensch und Medien/Technik zu denken waren. Zwar benutzte Flusser selbst den Begriff der Affizierung nicht, dennoch ist seine Vorstellung, dass Werkzeuge auf den Menschen ›zurückschlagen‹ und somit auf ihn einwirken – wie im Sinne des Nietzsche'schen Schreibzeuges –, als eine affizierende und performative Kraft von Medien und Apparaten zu verstehen. Einen solchen Prozess versinnbildlicht er anhand von Diskotheken und verdeutlicht hierbei, dass sich diese ›Rück-Fütterungen‹ in Form von Gesten oder Reflexen realisieren können und damit über eine bloße Reflexion hinausgehen.³² Sie sind eigenständige und selbst-wahrnehmbare ›Re-aktionen‹ in einem Feedback-Verhältnis zwischen Mensch und Medien/Technik bzw. dem Apparat. In diesem Zusammenhang fokussiert der Begriff der Affizierung das Prozessuale und Eigendynamische eines solchen Geschehens, indem er einerseits auf die eigentümliche Bewegung des Vorgangs, das sich zwischen einem passiven Widerfahren bzw. (Er-)Leiden, wie es im griechischen Begriff des *pathos* anklingt, und einer aktiven Bewegung (des Gemüts), ereignet, und andererseits auf ein Drittes, das zwischen den Termen freigesetzt wird, verweist.

»Affizierung bezeichnet einen passiv-aktiven Vorgang, der hervorgebracht wie hervorbringend ist, sich selbst vorausläuft und im Vollzug einfängt, Heterogenes einander annähert und damit Verschiebungen, Entstellungen und Neumodellierungen möglich macht« (Ott 2010: 23).

Denn der Begriff der Affizierung rekurriert, so Michaela Ott, immer auf eine ›disjunktive Synthese‹: »Das vorzeigende Auseinanderhalten von Zusammengehörigem« (ebd.: 18). So kittet er – um mit Flusser zu sprechen – die Lücke, indem er »von primären, nicht-hintergehbaren, nicht-sichtbaren, aber zu erschließenden, dynamischen Prozessen Zeugnis ablegt und von einem quasi-ursprünglichen Drängen und

³² »Sie kennen die Lokalitäten, die Diskotheken heißen; wo Schallwellen nicht dazu verwendet werden, in den Gehörgang, sondern direkt in das ganze Zentralnervensystem zu dringen. Dort wird der Körper in sympathische oder antipathische Schwingungen mit dem Schall erzeugenden Apparat gebracht. Sie können beobachten, wie sich die Leute dort benehmen. Auf den ersten Blick schaut es beinahe menschlich aus, aber wenn Sie näher hinsehen, sehen Sie, das sind Reflexe. Eine Geste ist menschlich, nicht ein Reflex. Ein Reflex ist eine konditionierte Bewegung, eine Geste ist eine willentliche Bewegung, eine absichtliche. Sie können also sehen, wie so ein einfaches Werkzeug wie ein Lautsprecher auf das Verhalten des Menschen zurückschlägt und aus dem Menschen einen Kadaver macht« (Flusser 2009: 94).

primären Zeitigungsprozessen kündigt, die überhaupt erst Abhebungen, Bewegungen, Veränderungen, Individuationen und Welt-Werden ermöglichen« (ebd.: 17). Dabei erweisen sich Affizierungen als Bedingung für das Werden und Gemacht-Werden des Menschen. Im Hinblick auf Medienwandel scheinen Affizierungen also maßgeblich an den »spürbaren« und »sichtbaren« Veränderungen beteiligt zu sein. Und angenommen, dass das Affektive, wie Ott behauptet, »als natürliche-soziale Tatsache das gesellschaftliche Feld vorstrukturiert und die Art der Subjektivierungen mitprägt« (ebd.: 18), hat das Affektive auch einen bedeutenden Anteil an der Art und Weise der Konstitution von Selbst und Welt. In diesem Sinne hat jedes Medium seine spezifischen Wirkungen, die sich als ausrichtend sowohl für die affizierten Individuen als schließlich auch für die Gesellschaft erweisen. So entwickeln wir mit jedem medialen Umbruch ein gänzlich neues Welt- und Selbstverständnis und die (neuen) affizierenden Medien/Techniken bzw. Apparate haben einen bedeutenden Anteil daran.

»Die Eisenbahn hat der menschlichen Gesellschaft nicht Bewegung, Transport oder das Rad oder die Straße gebracht, sondern das Ausmaß früherer menschlicher Funktionen vergrößert und beschleunigt und damit vollkommen neue Arten von Städten und neue Arten der Arbeit und Freizeit geschaffen« (McLuhan 1992: 18).

Wahrnehmungstheoretische Aspekte des Medialen

Medienanthropologische Ansätze, wie der Marshall McLuhans (1992) und Walter Benjamins (1989; 1991), verweisen indes gezielter als Flusser auf die Relevanz der wahrnehmungstheoretischen Aspekte des Medialen für die Ausbildung spezieller Existenzformen. Bei McLuhan werden Medien zunächst als Ausweitungen des Körpers und der Sinne gedacht. Denn alle Medien sind, McLuhans Ansicht nach, Extensionen – also Erweiterungen und Ausweitungen – menschlicher Körperteile oder Sinnesorgane. In diesem Sinne sind Medien auch als prothetische Ausweitungen des Menschen zu verstehen.

»Jede Erfindung oder jede neue Technik ist eine Ausweitung oder eine Selbstamputation unseres natürlichen Körpers, und eine solche Ausweitung verlangt auch ein neues Verhältnis oder neues Gleichgewicht der anderen Organe und Ausweitungen der Körper untereinander« (ebd.: 61).

Technische Medien modifizieren demnach grundsätzlich die Art der Sinneswahrnehmung, bestimmen aber auch das Verhältnis der Sinne zueinander. Denn, nach McLuhan, hat jedes Medium eine Auswirkung auf die gesamte Sinnesorganisation. Dabei stimulieren die Medien in einer unterschiedlichen Detaildichte den menschlichen Körper und Wahrnehmungsapparat. Das Lesen einer Zeitung reizt also anders, als

das Schauen einer Fernsehsendung und hat demzufolge auch andere Auswirkungen. Da der Mensch, wie McLuhan ihn begreift, ein Mängelwesen ist, ist dieser auf die medialen bzw. technischen Prothesen angewiesen. Sie sind notwendige Bedingung des menschlichen Wahrnehmens und Erkennens: »Alle Medien sind mit ihrem Vermögen, Erfahrung in neue Formen zu übertragen, wirksame Metaphern. Das gesprochene Wort war die erste Technik, die es dem Menschen möglich machte, seine Umwelt loszulassen und sie in neuer Weise zu »begreifen« (ebd.: 74). Auch bei McLuhan ist der Mensch also nicht ohne (technische) Medien zu denken, die er als Erweiterung seiner Sinnesorgane im Umgang mit der Welt permanent miteinbezieht und auch miterlebt. Dabei stellt seine Theorie gegenüber Flusser verstärkt den Aspekt heraus, dass die Beziehung zwischen Mensch und Medien mitunter auch eine sinnliche ist.

Auch Walter Benjamins Überlegungen zu den Bedingtheiten zwischen Mensch - Medien - Gesellschaft liegt eine eher wahrnehmungstheoretische Auseinandersetzung mit anthropomedialen Beziehungen zugrunde. In seinen essayistischen Gegenwartsdiagnosen der 1920er/30er Jahre widmete er sich mitunter den zu seiner Zeit aufkommenden Massenmedien wie Film, Fotografie und Unterhaltungsromanen und deren (Aus-)Wirkungen auf die Gesellschaft. Denn (neue) Medien haben, so Benjamins These, einen unmittelbaren Einfluss auf die Wahrnehmung der Menschen und gehen daher immer auch mit Veränderungen des (gesellschaftlichen) Daseins einher.

»Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Wahrnehmung. Die Art und Weise, in der die menschliche Wahrnehmung sich organisiert – das Medium, in dem sie erfolgt – ist nicht nur natürlich sondern auch geschichtlich bedingt« (Benjamin 1989: 354).

In seinem Aufsatz über DAS KUNSTWERK IM ZEITALTER SEINER TECHNISCHEN REPRODUZIERBARKEIT eruiert Benjamin einen solchen Wandel im Aufkommen technisch reproduzierbarer Bilder, die allmählich die traditionellen Bilder verdrängen würden. Den wesentlichen Unterschied, den Benjamin in der Gegenüberstellung traditioneller und technisch reproduzierbarer Bilder ausmacht, ist der Verlust der Aura. Diesen Verlust der Aura sieht er als symptomatisch für eine Gesellschaft an, deren Realität auf Massen ausgerichtet ist. Denn der Wert der neuen technischen Bilder liege nicht mehr in Einmaligkeit und Dauer, sondern in Flüchtigkeit und Wiederholbarkeit, die sich auch in den Bewegungen der Masse widerspiegeln. Mit der Fotografie und dem Film sei also an die Stelle des steten Bildes das flüchtige Abbild getreten, das sowohl eine vollkommen andere Wirkung auf den Menschen ausübt als auch neue Bedürfnisse im

Menschen bedingt: »Es ist ja eine andere Natur, welche zur Kamera als welche zum Auge spricht; anders vor allem so, daß an die Stelle eines vom Menschen mit Bewußtsein durchwirkten Raums ein unbewußt durchwirkter tritt« (Benjamin 1991: 371). So habe der Mensch erst durch die Fotografie vom ›Optisch-Unbewussten‹ erfahren, während sich diese neue Erfahrung zugleich auf den Umgang mit der Welt ausgeprägt habe. Technische Erfindungen haben, wie Benjamin betont, also eine enorme Trageweite, da sie jeweils andere, neue Perspektiven und ›Ein-sichten‹ ermöglichen und damit unser Verhältnis zur Welt bestimmen. Diese neuen »Aufgaben, welche in geschichtlichen Wendezeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, [...] werden allmählich nach Anleitung der taktischen Rezeption, durch Gewöhnung bewältigt« (Benjamin 1989: 381). Durch die Wahrnehmung technischer Bilder gewöhne sich der Mensch daher nicht nur an eine neue Form der Rezeption, sondern langsam auch an eine neue Form der Existenz, in diesem Fall durch den ›Sinn für das Gleichartige‹. Neue Medien werden, Benjamin zufolge, also durch Gewöhnung in die Gesellschaft eingeführt; der Mensch schult seine Wahrnehmung an den neuen technischen Apparaten und übt sich so mittels der Rezeption dieser (neuen) Medien in neue Formen des (gesellschaftlichen) Daseins ein. Dabei wirken die Medien unmittelbar spezifisch auf den Menschen ein und bilden eine je spezielle Existenzform aus. Es ist ein Wechselspiel zwischen Mensch, Medium und Gesellschaft, welches hier zu Tage tritt.

Prozessieren

(Technische) Medien bestimmen und verändern also unmittelbar die menschliche Wahrnehmung und wirken unterdessen auf gesellschaftliche Strukturen ein. Sie können daher zum einen als zentrale Instanzen des Weltzugangs angesehen werden und zum anderen als Effekte und Symptome einer Gesellschaft, die diese hervorbringt. Anthropomediale Beziehungen spielen hierbei eine bedeutende Rolle, denn die Unmittelbarkeit der Erfahrung muss für diese (Aus-)Wirkungen gegeben sein. Die angeführten, medienanthropologischen Ansätze – wenn auch die Theorien verschiedene Aspekte des Medialen fokussieren – stimmen vor allem darin überein, dass Medien nicht als starre Entitäten gedacht werden, sondern immer in Mensch-Medien-Relationen als bewegende und orientierende Instanzen. Diese Tendenz zur Veränderung geht auch aus Friedrich Kittlers basalen Medienfunktionen hervor: dem Übertragen, Speichern und Prozessieren. Medien sind demnach in der Lage, nicht nur räumliche und zeitliche Distanzen zu überwinden, sondern auch verändernd in Zustände einzugreifen. Denn sie evozieren Verschiebungen, wie Hartmut Winkler expliziert, indem sie aktiv in ein Material eingreifen, darin Formveränderungen anstoßen und diese Form schließlich transformieren (vgl. Winkler 2015: 63ff.). So können Medien und Medienprozesse mitunter bis ins Innere der Subjekte hineinwirken:

»Am deutlichsten ist dies im Fall der Sprache, die im Spracherwerb von außen zu uns kommt, um unser Inneres zu strukturieren. Mit dieser Strukturierung setzt die Sprache uns eine Brille auf, die unsere Wahrnehmung rastert und die wir nicht mehr absetzen können; so wird niemand ein gestreiftes Pferd sehen, ohne auf irgendeiner Ebene ‚Zebra‘ zu denken« (ebd.: 109). Insofern haben Medien, so Winkler, immer einen ›doppelten Ort: «Sie verbinden materielle Dispositive im Außenraum mit dem Innenraum der Subjekte; sie legen im Innenraum der Subjekte Filialen an und machen die Subjekte selbst zum Relais des medialen Dispositivs« (ebd.). So gesehen können Medien auch Subjekte prozessieren.

»Was machen diejenigen eigentlich, die vor den Computern sitzen, auf Tasten drücken und Linien, Flächen und Körper erzeugen? Sie verwirklichen Möglichkeiten. Sie raffen Punkte nach exakt formulierten Programmen. Was sie dabei verwirklichen, ist sowohl ein Außen als auch ein Innen: sie verwirklichen alternative Welten und damit sich selber« (Flusser 1991a: 156f.).

3.2 Kulturtechnische Perspektiven: Von sozialen Praktiken und Gesten

»Das Thema ›Technik« betrifft nicht mehr eine ›äußere Schale«, eine Bedingung in unserer Umwelt, sondern einen Aspekt unserer Einstellung der Umwelt gegenüber. Es handelt sich um eine Geste des sich als Subjekt einer objektiven Welt verstehenden Menschen« (Flusser 1994: 134).

Performative Aspekte des Medialen

Die transformierende Kraft von Medien nimmt auch die Performativitätstheorie in den Blick. Wie Sybille Krämer expliziert, sind drei Aspekte besonders von Bedeutung, um Medien im Hinblick auf Performativität zu beschreiben: Erstens sollten (mediale) Ereignisse nicht als einzelne (mediale) Akte betrachtet werden, sondern müssen stets eingebunden in einer Reihe von Akten, also als Teil eines operativen Geschehens, beleuchtet werden. Denn alles Tun wie Sprechen, Rechnen, Schreiben usw. sei immer auch als ein ›Aufführen von etwas‹ anzusehen, das erst durch seine ›Wiederaufführung«, also durch Wiederholung, Sinn erhält (vgl. Krämer 2002: 345). Dabei schließt die Wiederholung immer ein Anderswerden des Wiederholten mit ein und bringt erst im Vollzug der Wiederholung das Allgemeine (im Geschehen) hervor (vgl. ebd.: 331).

»Performativität« zielt also darauf, dass die Wiederholung von Zeichenausdrücken in zeit- und raumversetzten neuen Kontexten – eine Wiederholung, welche erst die Allgemeinheit im Gebrauch dieser Ausdrücke stiftet – zugleich eine Veränderung der Zeichenbedeutung bewirkt« (Krämer 2004: 16).

Das Performative erweist daher, so Krämer, seine produktive Kraft gerade darin »mit dem, was wir nicht selbst hervorgebracht haben, umzugehen« (Krämer 2002: 345). Zweitens sind Medien immer als Medien der Inkorporation anzunehmen, denn durch Verkörperungen wird Immaterielles wie Ideen, Bedeutungen, Wissen, Informationen oder auch andere Formen wahrnehmbar, zugänglich und, wie Krämer betont, auch »handhabbar« gemacht. Der Begriff der Verkörperung zielt daher auf die Frage »wie etwas gemacht wird« oder »wie etwas gegeben ist« und damit auf Materialität ab; nach den »vorprädikativen« Formgebungen von Sinn (vgl. ebd.). Und drittens sind Medien immer unter dem formschaffenden und formverändernden Potential ihres Vollzugs zu betrachten. Medien gehen nämlich über eine bloße Repräsentation hinaus, da sie das Repräsentierte in ihrem Vollzug erst hervorbringen. In ihnen fällt also Darstellung und Herstellung zusammen (vgl. ebd.).

Die Betrachtung von Medien unter dem Gesichtspunkt ihrer Performativität lenkt den Blick nun auf eine eher kulturtechnische Perspektive. Denn Medien werden hier vor allem als verkörpertes Wissen und als fluide Praktiken begriffen, die Sinn und Bedeutungen erst in Handlungen und Vollzügen hervorbringen, die zugleich aber immer auch Verschiebungen implizieren.

»Vielmehr erfasst »Performativität« eine Dimension aller kulturellen Praktiken im Spannungsverhältnis zwischen einem Ereignis und seiner Wahrnehmung; und zwar soweit dieses Verhältnis so beschrieben werden kann, dass das, was ein Akteur hervorbringt, von Betrachtern auf eine Weise rezipiert wird, welche die Symbolizität und Ausdruckseigenschaften dieses Vollzugs gerade überschreitet« (Krämer 2004: 21).

Medien als kulturelle Praktiken

Auf eine Beschreibung des Medialen über (kulturelle) Praktiken und Operationen zielt auch jüngst die Kulturtechnikforschung ab, die sich darum bemüht, Medien - Kultur -Technik zusammen zu denken.

»Jede Kultur beginnt mit der Einführung von Unterscheidungen: innen/außen, heilig/profan, Sprache/Sprachlosigkeit, Signal/Rauschen. Ihre weltstiftende Kraft ist der Grund dafür, daß wir die Kultur, in der wir leben, als Wirklichkeit erleben und oft genug als die »natürliche« Ordnung der Dinge. Nun werden diese Unterscheidungen

jedoch über Medien im weitesten Sinne prozessiert (z. B. prozessieren Türen die Unterscheidung innen/außen), die aus diesem Grund weder der einen noch der anderen Seite der Unterscheidung zugeschlagen werden können, sondern stets die Position eines Dritten einnehmen; diese Medien sind eminente Kulturtechniken« (Siegert 2005, zitiert nach Schüttpelz 2006: 89f.).

Kulturtechnikforschung löst dahingehend das klassische Konzept der Medien »in ein Netzwerk von Operationen auf, die die Unterscheidungen, die für eine gegebene Kultur grundlegend sind, reproduzieren, verschieben, verarbeiten und reflektieren« (Siegert 2022). Der Begriff der »Kulturtechnik« unterläuft also den Dualismus von Medien und Kultur, indem er auf Operationsketten rekurriert, die den jeweiligen Medienbegriffen vorausgehen: »Kulturtechniken [...] sind stets älter als die Begriffe, die aus ihnen generiert werden. Geschrieben wurde lange vor jedem Begriff der Schrift oder des Alphabets; Bilder und Statuen inspirierten erst nach Jahrtausenden einen Begriff des Bildes; bis heute kann gesungen und musiziert werden ohne Tonbegriffe oder Notensysteme. Auch das Zählen ist älter als die Zahl« (Macho 2003: 179). Sie beziehen sich damit auf (kulturelle sowie mediale) Praktiken, die die Medienbegriffe erst generieren. Solche Verkettungen von Handlungen setzen allerdings, so Engell und Siegert, »immer auch technische Objekte voraus, an und mit denen diese Operationen durchgeführt werden und die in nicht geringem Maße die Performanz dieser Operationen mitbestimmen« (Engell/Siegert 2010: 7). In diesem Sinne sind Kulturtechniken nicht nur an die Verkettung von Handlungen gebunden, sondern immer auch an kulturelle Artefakte wie Instrumente, Werkzeuge, Apparate oder aber auch an menschliche Körper. Kulturtechniken beschränken sich eben nicht nur auf den Gebrauch von Bild, Schrift oder Zahl, sondern schließen ebenso Körpertechniken wie Riten, Übungen, Habitualisierungen oder Disziplinierungssysteme mit ein (vgl. Schüttpelz 2006: 88). Diese »medialen Ausweitungen des Menschen« sind weder als einseitig noch linear anzusehen, sondern bilden sich, wie Harun Maye in Anschluss an Siegert expliziert, wechselseitig und rekursiv in einer zyklischen Vermittlung zwischen Zeichen, Person und Artefakt aus (vgl. Maye 2010: 124). Damit geht auch eine Verschiebung und Verteilung der Handlungsmacht einher, denn jede Kulturtechnik operiert mit jeder dieser drei Größen und verändert sie in ihrem Vollzug. Personen, Artefakte und Zeichen werden somit durch Operationsketten gebildet und gleichermaßen durch sie prozessiert.

Kulturtechniken konstituieren also ihre Gegenstände in einer Reihe von Operationen und sind zugleich rekursiv. Aus diesem Grund haben sie, so Thomas Macho und Christian Kassung, auch einen potentiellen Selbstbezug: »[S]ie verrichten symbolische Arbeit und sie benötigen hierzu stets ein Medium, sei dies ein Objekt/Apparat oder eine Person. Insofern sind Kulturtechniken in systematischer Hinsicht auch

Selbsttechniken« (Macho/Kassung 2006 zitiert nach Schüttpelz 2006: 88). Sie bringen sich selbst erst technisch hervor. Kulturtechniken erscheinen demnach als Praktiken, die ein performatives Potential mit einbegreifen. Durch sie werden, wie Sybille Krämer darlegt, »unsinnliche Gegebenheiten wie ›Wert‹ oder ›Sinn‹, demjenigen, was in Raum und Zeit gegeben, und also wahrnehmbar ist, inkorporiert« (Krämer 2003: 167). Allerdings bringen kulturelle Techniken diese Inkorporationen nicht nur hervor, sondern geben diese auch weiter, bewahren und verändern sie und löschen sie schließlich auch wieder aus. In dieser Hinsicht zeige sich, so Krämer, dass »Sinnbildung und Sinnerzeugung immer nur denkbar sind im Verein mit Sinnreduktion und Sinnlöschung« (ebd.: 169, H.i.O.). Denn Kulturtechniken, verstanden als »operationalisierbare, historisch variierende Strategien zum Umgang mit symbolischen Welten« (ebd.: 167), seien immer nur unter dem Aspekt der Wiederholung zu denken, die stets auch eine Entsemantisierung impliziert (vgl. ebd.: 169). Das Vergessen ist folglich Teil dieser kulturellen Techniken, die sich über lange Zeiträume hinweg entwickeln.

Wie Erhard Schüttpelz hervorhebt, sind Kulturtechniken – wie alle Techniken – daher immer schon kulturell kontingent und durch ihre kulturelle Übermittlung stets als ein Produkt von Erziehung und Erfindung anzusehen: »Dies geschieht durch Lernen und Lehren, also durch Symbolverarbeitung und unbegriffene und begriffene Praxis. Techniken sind kulturell erworbene Techniken und werden durch Kulturtechniken vermittelt« (Schüttpelz 2006: 90). So lassen sich Kulturtechniken – im wörtlichen Sinne – als ›Techniken einer Kultur‹ begreifen, aus denen neben den kulturellen Praktiken schließlich auch kulturelle Artefakte hervorgegangen sind.^c

»Werkzeuge und Medien existieren nur in den Gesten und Operationsketten, in denen sie technisch wirksam werden« (Maye 2010: 132).

Eine solche Perspektive fokussiert Medien schließlich als Manifestationen kultureller Techniken und zeigt zudem auf, dass sie das, was sie übertragen, zugleich auch hervorbringen. Insofern bedingen Medien sowohl kulturelle Praktiken, die ihnen erst einen Sinn verleihen, als auch kulturelle Artefakte oder Körper, in die sich diese Praktiken einschreiben können. Ein Medienwandel geht daher immer auch mit einem Wandel der Kulturtechniken einher, wie auch umgekehrt.

Eine Verkettung von Gesten

An das Konzept kultureller Techniken lässt sich auch Flussers Figur der ›Geste‹ anschließen. Als Gesten definiert Flusser ganz allgemein Bewegungen des Körpers und im weiteren Sinne Bewegungen der mit ihnen verbundenen Werkzeuge, mit der Besonderheit, dass diese Bewegungen – so paradox es auch scheinen mag – zugleich determiniert wie auch frei sind (vgl. Flusser 1993b: 7ff.). So lässt sich beispielsweise

die Bewegung einer Hand nur als Geste verstehen, wenn diese erstens aus einem freien Willen bzw. Entschluss heraus geschieht und zweitens diese Bewegung etwas darstellt und somit eine Bedeutung trägt, die für andere verständlich ist. In dieser Dialektik bewegen sich, Flusser zufolge, Gesten; Sie sind sowohl Ausdruck des Inneren eines gestikulierenden Subjekts als auch von außen bestimmt.

Der Alltag eines Jeden ist, wie Flusser betont, durchdrungen von Gesten, denn letztlich verkörpern sie »das aktive in-der-Welt-Sein des Menschen« (ebd.: 223).

»Es gibt kein Denken, das nicht durch eine Geste artikuliert würde. Das Denken vor der Artikulation ist nur eine Virtualität, also nichts. Es realisiert sich durch die Geste hindurch. Strenggenommen kann man nicht denken, ehe man Gesten macht« (ebd.: 38f.).

Flusser kategorisierte vorläufig vier Arten von Gesten: erstens *kommunikative Gesten* wie das Schreiben, Sprechen oder Telefonieren. Zweitens *Gesten der Arbeit*, die etwas herstellen. Drittens *interessefreie Gesten* wie so manches Spiel, das Selbstzweck ist und viertens *rituelle Gesten* wie das Pfeiferauchen, das Krawatteknüpfen oder das Essen mit Messer und Gabel (vgl. ebd.: 224ff.). Gesten sind, nach Flusser, also Phänomene, die stets in kulturelle Praktiken eingebunden sind. Als symbolisch kodierte Bewegungen sind sie sowohl an kulturelle Artefakte wie Werkzeuge, Dinge oder Körper gebunden, als auch an ihr jeweiliges Medium der »Artikulation«. Sie sind »Ausdruck eines vergeistigten Körpers oder eines verkörperten Geistes« (Rötzer 1993: 145) und generieren erst durch ihre wiederholte Aufführung Sinn. Insofern sind sie auch performative Praktiken: Sie bringen das, was sie bedeuten, erst in ihrem (wiederholten) Vollzug hervor.

So ist die Welt, nach Flusser, eine Abfolge aufgeführter, sozialer Gesten, durch die der Mensch im Gegenüber mit Anderen sich selbst und seine Lebenswelt verhandelt. In dieser Weise bilden Gesten einen wesentlichen Aspekt seiner Intersubjektivität. Denn das »Ich« kann sich nur im Verhältnis zu einem anderen »Du«-Sagenden identifizieren (vgl. Flusser 1994: 14). In diesem dialogischen Verhältnis handelt das Subjekt mit Anderen Werte (das Sollen) aus, indem sich die sozialen Gesten in die kommunikative Welt einschreiben und diese mit Bedeutung(en) füllen. Somit lassen sich Gesten schließlich als »wert-schöpfend« und Grundlage einer aktiven Weltaneignung ansehen.³³

So zeugen sie als sichtbare Phänomene vom »aktiven In-der-Welt-Sein« des Menschen und wie er sich und die Welt konstruiert. Zwischen Medium und kulturellem Artefakt sind sie Zeichen eines kulturellen Sinns, den sie sowohl inkorporieren als auch prozessieren. In Gesten drückt sich, so Flusser, die Freiheit des Menschen aus; seine Möglichkeiten

³³ Über die Bedeutung der Intersubjektivität in Flussers Projekt Mensch-Werdung siehe auch: Bröckling 2013.

des freien Handelns (vgl. Flusser 1993b: 220). Insofern lässt sich Flussers Engagement für eine Theorie der Gesten – insbesondere in Anbetracht des krisenhaften Medienwandels – als ein Engagement für die Freiheit ansehen.

»In diesem Sinne wäre die Theorie der Gesten eine Disziplin der sich abzeichnenden ›posthistorischen‹ Zukunft: eine Disziplin des sogenannten ›neuen‹ Menschen – sowohl als Theorie als auch als mögliche Praxis« (ebd.: 236).

3.3 Zurück in die Konkretion: Die Geste des Entwerfens

»Gegenwärtig gibt es zahlreiche Symptome, die darauf deuten, daß wir beginnen, uns aus einer subjektiven in eine projektive Einstellung aufzurichten; daß wir uns nicht mehr vor oder über etwas beugen, sondern zu entwerfen beginnen« (Flusser 1994: 24).

Die Gegenwart des 21. Jahrhunderts ist geprägt von Symptomen der fortschreitenden Auflösung. Der digitale Mensch zersetzt sich und seine Welt in zusehends mehr und kleinere Teilchen: seine Abbildungen in weitere Pixel, ›Ich‹ und ›Wir‹ in kumulativ neue Daten und in den Selbsten häufen sich die Facetten ihrer Identitäten. Medien und Technologien wie Smart Devices, Big Data und Social Media leisten ihren Beitrag dazu. Ihre Hard- und Softwares erst ermöglichen die fortschreitende Granularisierung seines Ichs und seiner Lebenswelt in neuartige Informationen. Sie bieten ihm die Formen an, die er mit seinen Informationen füllen kann. Und umso dichter er diese Formen füllt, desto schärfer ergeben sich schließlich seine Bilder. Hand in Hand mit den neuen Technologien erschafft sich so der *Homo digitalis* seine Welt: Er ist zum Designer geworden – zum Designer seiner Welt und seines Selbst. Denn mit dem neuen Zeitalter und dem numerischen Denken verändert sich, so Flusser, auch das moderne Technikverständnis: »Bedeutete Technik bisher ›existieren‹ im Sinn von ›gegenüberstehen‹, so vollzieht sich gegenwärtig eine Umstellung, bei der sich die Technik wie ein Handschuh umstülpt und ›existieren‹ nun den Sinn von ›entwerfen‹ erhält« (Flusser 1994: 136). Die aktuelle Krise sei aus diesem Grund vor allem auch als eine Krise der Technik anzusehen. Dem zugrunde legt Flusser eine technische Einstellung des Menschen gegenüber der Welt. Das meint, dass sich der Mensch als Subjekt immer technisch gegenüber Objekten einstellt und somit auch »alle historischen Phänomene Artikulationen einer Daseinsform sind, die technisch bedingt ist« (ebd.: 254).

»Technik ist die Einstellung des Subjekts gegen Objekte: der Versuch, Werte (Sollen) zu objektivieren und Objekte (Sein) zu verwerten und dadurch die Trennung zwischen Subjekt und Objekt zu überwinden, die Existenz aus ihrer Unterwürfigkeit zu befreien« (ebd.: 139f.).

Seit der Mensch also durch seine (erste) Geste des Handelns die Welt in Subjekt und Objekte aufteilte, versucht er, Flusser zufolge, mittels Technik diese Dichotomie wieder aufzulösen. Die bisherigen (kultur-)technischen Revolutionen seien daher immer auch Umstellungen der Einstellung gegenüber den Objekten und ebenso mit einer Umstellung in den Subjekten einhergegangen; Sie führten zu neuen (technischen) Existenzformen mit neuen Erlebnissen, Erkenntnissen und Werten (vgl. ebd.: 137ff.).

Die gegenwärtige Revolution stelle sich hingegen, so Flusser, als eine ›Umstellung aus dem Subjekt hinaus‹ dar (vgl. ebd.: 139). Denn mit dem Einsetzen des numerischen Denkens und dem Zersetzen der Dinge löse sich die Welt der Objekte schließlich in ein ›Nichts‹ auf: »Die moderne Wissenschaft legt nahe, daß das Objekt nicht etwas Solides ist, sondern eine Ausbuchtung einander kreuzender Beziehungsfelder: daß es ein Nichts ist. Sie legt nahe, daß wir ›Subjekte-von-nichts‹ sind« (ebd.: 23). Ein ›Subjekt-von-nichts‹ lässt sich jedoch nicht denken, so tritt an die Stelle der Trennung zwischen Subjekt und Objekt nun die ›projizierende Intersubjektivität‹ (vgl. Flusser 2009: 82). Anstelle eines Kontexts an Dingen betrachtet der Mensch nun die Welt als ein Kontinuum loser Informationen, die erst mittels projizierender Technik zu konkreten Lebenswelten geballt werden können. Die konkrete Lebenswelt sei daher als ein Beziehungsfeld anzusehen, in dem sich auch das Subjekt erst herausbildet: Denn es »erweist sich, daß sich das ›Ich‹ nur im Verhältnis zu einem ›Du‹-sagenden anderen identifizieren kann und daß diese Relation reversibel (›dialogisch‹) ist: ›Ich‹ und ›Du‹ sind dialogische Pole. Irgendein ›harter‹ Kern des Ich (ein ›Selbst‹, eine ›Seele‹) erweist sich als logisches und existentielles Unding« (Flusser 1994: 14). Das subjektive Ich und seine Welt ergeben sich also erst durch den Austausch und die Kombination möglicher Informationen. Sie sind Abstraktionen, die sich durch und als Möglichkeiten in intersubjektiven Situationen konkretisieren und ansonsten nichts sind.

»Das ›Ich‹ erweist sich als eine Art von Spitze eines sich im Kollektiven auflösenden und von dort aus sich kristallisierenden Eisbergs. Es erweist sich als eine ideologische Reifikation von psychischen Prozessen. Außerdem wird deutlich, daß selbst auf der ›bewußten‹ Ebene von einer definierbaren Identität nicht die Rede sein kann. Eher handelt es sich um eine intersubjektive Vernetzung, durch welche Informationen in ständigem Austausch hergestellt werden. Aus dieser Sicht ist das ›Ich‹ als ein Stausee anzusehen, in den Informationen fließen, dort verarbeitet und provisorisch

gespeichert werden, um weitergegeben zu werden. Insofern erweist sich das ›Ich‹ als ein sich ständig verschiebender Knoten eines intersubjektiven Gewebes, das einem kollektiven ›unbewußten‹ psychischen Gewebe aufsitzt« (ebd.: 13f.).

Begriffe wie das ›Ich‹ oder das ›Selbst‹ werden daher von Flusser verworfen. Denn in einem Denken in Relationen ist das Ich immer nur eine (verwirklichte) Möglichkeit in einer konkreten Situation. In diesem Sinne ist auch ›Identität‹ zu einer leeren Hülle geworden; in ihr formt sich das kommunizierende Subjekt beständig neu durch seine Projektionen.

»Da wir uns nicht mehr identifizieren können, beginnen wir uns als Knotenpunkte eines dialogischen Netzes und dieses intersubjektive Netz als ein Relationsfeld hinzunehmen, von dem aus auf andere Felder Projektionen entworfen werden, wobei sich hinterrücks diese Felder wieder mit dem projektierenden vernetzen« (ebd.: 26).

Flussers These nach, hat sich also durch die – vor allem durch Wissenschaft und Technik vorangetriebene – Granularisierung des Menschen und seiner Dinge in ihre Letzteinheiten wie Quanten, Bits oder Pixel, die Vorstellung des Menschen von einer objektiv gegebenen Welt zugunsten einer intersubjektiven Anschauung verabschiedet. Alles geht nun auf in einem Gewebe sich kreuzender, vernetzender und verbündelnder Intentionen, so dass das Subjekt samt seinen Kategorien zu einem Nichts geworden ist.

»Nachdem wir uns als ein Nichts im Nichts aufgeklärt haben – als Knoten vernetzter Relationen, die nichts verbindet –, können wir überhaupt erst beginnen, dieses Nichts zu verneinen« (ebd.: 18).

Die Verneinung dieses Nichts bildet die Grundlage für Flussers ›post-humanistische‹ *Neg-Anthropologie*, die zugleich Praxis ist (vgl. ebd.). Denn vor den Bruchstücken seiner Existenz, setzt der Mensch fortan sich und seine Dinge mit Hilfe von Technik wieder zusammen. Dies umfasst gegenwärtig zum einen Techniken wie Computer, VR-Brillen, 3D-Drucker oder Softwares wie Photoshop, Blender oder Instagram. Zum anderen aber auch Techniken wie das Retuschieren von Bildern, das Kommentieren von Feeds oder das Tracken von Schritten und Kalorien. Mittels solcher Techniken bzw. technischen Gesten projiziert er im Zeitalter der Digitalität nun aus Nullen und Einsen. Dabei müssen sich die neuen Kreationen nicht unbedingt an den Dingen der zuvor gegebenen Welt orientieren. Schließlich kann man beliebiges projizieren, solange die Möglichkeiten hierzu bestehen. Die durch Komputation ent-

standen Simulationen bzw. Un-Dinge haben damit ihren Objekt-Status eingebüßt: Sie sind zu Projekten geworden, die durch immer dichtere Streuung im Netz der Kalkulationen zu alternativen Welten konkretisiert werden können.

»Das letzte Ziel einer technischen Geste ist dann, das Sollen (das Modell) derart aus dem Möglichkeitsfeld herauszustellen, daß es wie ein Objekt aussieht« (ebd.: 144).

Während Technik also nunmehr davon handelt, »aus Möglichem jenes herauszuklauen, das sein soll« (ebd.), bastelt sich das modellierende Subjekt sein Sollen selbst (vgl. ebd.: 140). Es konstruiert sich seine alternativen Welten und ist hierdurch nicht mehr Subjekt, sondern selbst zum Projekt geworden.

»Wir sind nicht mehr Subjekte einer gegebenen objektiven Welt, sondern Projekte von alternativen Welten. Aus der unterwürfigen subjektiven Stellung haben wir uns ins Projizieren aufgerichtet. Wir werden erwachsen. Wir wissen, daß wir träumen« (Flusser 1991a: 157).

Für das neue Zeitalter sei daher die ›Geste des Entwerfens‹ charakteristisch, denn der Mensch beginnt, so Flusser, sich »aus der Unterwürfigkeit ins Entwerfen zu entwerfen, aus dem Selbst ins offene Feld der Möglichkeiten« (Flusser 1994: 136).

»Welche Existenz aus dieser Technik emportauchen wird, ist schon deshalb noch nicht abzusehen, weil es bei dieser Technik kein Subjekt gibt (keinen ›Autor‹), sondern nur ein vernetztes Projizieren, so daß das Wort ›Existenz‹ eine Bedeutung gewinnt, die wir erst zu ahnen beginnen. Wir werden anders ›da sein‹« (ebd.: 144).

4 Das andere Dasein

»Aufgrund der globalisierten, einander antinomen Moralen, die doch ständig miteinander in Kontakt gebracht werden, sich voreinander nicht mehr verbergen und also weder schützen noch kultivieren können, kann keine von ihnen als bestimmende anders denn allenfalls mit Gewalt durchgesetzt werden. Dabei sind die Monaden nicht integrativ und nicht integrierbar. Ihr Erscheinungsbild ist radikal collagiert. Als solches entspricht das Kantsche einheitliche Subjekt der Apperzeption einer Montage: weder gibt es die Einheitlichkeit noch mehr das Subjekt« (Herbst 2006: 18).

Konturen eines Homo digitalis

Das Digitale löst unsere Wirklichkeit auf und mit ihr auch den Menschen. Denn mit der Granularisierung unserer Welt bröckeln auch die Grundpfeiler unserer Existenzen. Wissenschaft und Technik haben im neuen Zeitalter alles in seine Einzelteile zersetzt und damit nicht nur die Objekte, sondern auch das Subjekt. Alles ist messbar, kalkulierbar und komputierbar geworden und zugleich Möglichkeit vor einem Hintergrund von Nichts. Mensch und Welt, Ich und Selbst, Ding und Gesellschaft sind daher, in Flussers Augen, allesamt Abstraktionen, die sich erst in bestimmten Situationen als – und aus – Möglichkeiten konkretisieren. Wir projizieren und simulieren sie durch Medien und mit Hilfe von Apparaten, Technik(en) und Gesten in den leeren Raum. Und sie sind desto realer, umso dichter die Streuung am Ende ist. So verwirklichen wir uns schließlich alternative Welten, in denen wir zukünftig unsere Häuser werden errichten können. Und in Anbetracht der heraufziehenden Metaverse erscheint uns dieser Gedanke gar nicht mehr fern.

Ein autonomes Subjekt mit allen seinen Kategorien hält Flusser aus diesem Grund für eine überholte Vorstellung vom Menschen. Der Mensch im neuen Zeitalter wird dagegen in ständiger Veränderung begriffen sein. Er entwirft sich und seine Lebenswelt unentwegt durch seine intersubjektiven Beziehungen: durch den dialogischen Austausch neuer Informationen. Doch sind diese ›Anderen‹ im Netz der Kommunikation nicht mehr nur ausschließlich Menschen. Viel mehr begreifen wir uns in einem allgegenwärtigen Netzwerk von Menschen, technischen Geräten, KI-Systemen und Märkten, mit denen wir ständig kommunikativ in Beziehung stehen und treten. Sie alle erkennen, handeln und entscheiden, unabhängig davon, ob sie menschliche oder nicht-menschliche Akteure sind. Unsere Gesellschaft hat sich erweitert. Dabei rücken uns die Geräte und Systeme zunehmend auf den Leib. Wir tragen sie mit uns herum, füttern sie mit unseren Daten, teilen unser Leben mit ihnen. Im Gegenzug generieren sie uns neue Informationen, mit denen wir uns und unsere Welt projizieren können. Es ist ein bequemes Verhältnis, denn sie lernen schnell. Diese Entwicklung, die Flusser nur erahnen konnte, wirft daher auch neue, grundlegende Fragen auf; so

auch welcher Anteil (in Zukunft) nicht-menschlichen Akteuren am Selbstverständnis des Menschen zukommt.

Hinsichtlich medialer Beziehungen machen Flusser und andere medienanthropologische Theorien wie die McLuhans, Benjamins oder auch der Anthropomedialität deutlich, dass der Mensch eigentlich nicht ohne Medien zu denken ist. Medien erweitern unsere Sinne, verändern die Art und Weise der Wahrnehmung und somit auch der Erfahrungen. Sie sind bewegende und orientierende Instanzen, die durch ihre Eigenschaft der Affizierung Prozesse in Gang setzen, die nachhaltig Veränderungen evozieren. Dabei wirken sich diese Veränderungen nicht nur körperlich, sondern auch auf die innere Ausrichtung des Menschen aus. Durch die Wechselwirkungen zwischen Mensch und Medien spielen sich schließlich spezifische Existenzweisen frei. So haben Medien nicht nur einen Effekt auf den Menschen, sondern auch auf gesellschaftliche Strukturen. Wir verändern uns also ständig durch unser Sein mit Medien, während Medien einen erheblichen Beitrag zu unserer Weltaneignung leisten. Dabei ist es vor allem den Affizierungen zuzuschreiben, dass Medien bis in die Subjekte hineinwirken und dort an der Konstitution von Welt und Selbst mitwirken.

Es ist daher angeraten, zunehmend Mensch-Medien-Relationen ins Blickfeld zu rücken, die einerseits die unhintergehbare Grundverstrickung von Mensch - Medien - Technik berücksichtigen und andererseits eine Betrachtung bekannter und beobachtbarer Existenzvollzüge unseres Alltagslebens möglich machen. Denn Medien sind immer Teil eines operativen Geschehens, in dem sie das, was sie übertragen, erst durch dessen Aufführung hervorbringen. Dabei verkörpern sie Immaterielles, sind zugleich aber an kulturelle Körper oder Artefakte gebunden. Sie generieren somit Sinn und Bedeutung erst in Handlungsvollzügen, in denen sie schließlich als (mediale) Ereignisse sichtbar werden. Solche Handlungen lassen sich auch als Kulturtechniken beschreiben.

Das performative Potential von Medien auszuleuchten, ist daher ein Ansatz, um die Dynamiken eines Medienwandels nachzuvollziehen. Denn er verdeutlicht, wie Medien in Form kultureller Praktiken in unser Leben eingreifen und unterdessen nicht nur unser Handeln, sondern auch unser Denken mitbestimmen. Diesen Vorgang hat Flusser mit seiner Figur der ›Geste‹ beschrieben, die sowohl Ausdruck des Inneren eines Subjekts als auch von außen determiniert ist. Sie bildet, seiner Meinung nach, einen wesentlichen Aspekt unserer Intersubjektivität, da wir uns, unsere Welt und unsere Werte in erster Linie über Gesten aushandeln. Flusser löst insofern das Dasein des Menschen in eine Verkettung sozialer Gesten auf, durch die der Mensch sich und seine Welt konstruiert. Diese Vorstellung geht schließlich in seiner ›Geste des Entwerfens‹ auf, die er als charakteristisch für das neue Zeitalter hält. Doch bleibt der Entwurf dieser Geste noch sehr ungenau. Viel eher scheint sie als eine übergeordnete Kategorie zu funktionieren, unter der schließlich viele verschiedene

Gesten des Entwerfens, die sich auch als kulturelle Praktiken beschreiben lassen, gefasst werden können. Um also Aufschluss darüber zu bekommen, wie wir uns gegenwärtig in unserer Lebenswelt entwerfen, müssen wir nach zeitgenössischen Kulturtechniken des Entwerfens fahnden.

Einige Techniken, die Flusser als zukunftssträchtig prognostizierte, hatte er bereits im Laufe seiner Forschung in Grundzügen herausgestellt. So werden wir, laut ihm, im neuen Zeitalter in erster Linie über technische Bilder kommunizieren, da das Medium der Schrift es nicht mehr vermag, unsere Intentionen zu vermitteln. Selfies, Facetime, Emojis, GIFs – um nur einige aktuelle Beispiele zu nennen –, solche Bilder bedeuten sie nun. Über diese und noch kommende technische Bilder werden wir mehr und mehr unsere Informationen, unsere Emotionen, unser Leben (mit)teilen. Angesichts der Effekte, die einst mit der Literalisierung der Gesellschaft einhergingen, wird auch dieser Leitmedienwandel weitreichende Auswirkungen haben. Inwiefern diese neuen kommunikativen Formen schließlich auch uns formen, gilt es daher noch zu erforschen.

Mit Blick auf die Popularität sozialer Medien wie *Youtube*, *Instagram* oder *TikTok*, die hauptsächlich über solche technischen Bilder funktionieren, wird bereits augenfällig, dass sie zunehmend Einfluss auf die Prozesse unserer Welt- und Selbstformungen haben. Dabei stellen sie nicht nur neue Formen für unsere intersubjektiven Kommunikationen und Spiegelungen bereit, sondern auch deren Manipulierbarkeit offen aus. Wie wir uns zukünftig unser Sollen zurecht basteln, könnte an den Strukturen sozialer Medien und unserem Umgang mit diesen ausgearbeitet werden.

Ein weiterer Effekt technischer Bilder, den Flusser bereits hervorhob, ist die Ausbildung eines numerischen und posthistorischen Bewusstseins, das zum einen nur noch in den Kategorien ›möglich‹, ›notwendig‹ und ›zufällig‹ denkt und zum anderen sich ausschließlich an der Gegenwart orientiert. Demnach richten wir unser Handeln im neuen Zeitalter nicht mehr nach der Vergangenheit oder der Zukunft aus, sondern nur noch nach der aktuellen Datenlage. Einige Phänomene unserer Gegenwartskultur, wie die Agilisierung der Arbeitswelt oder die Quantified-Self-Bewegung, legen einen solchen Bewusstseinswandel bereits nahe. Anhand der Betrachtung kultureller Techniken wie Design Thinking oder das Tracken von Lebensdaten könnte nun ausgelotet werden, mit welchen Auswirkungen diese Techniken des neuen Zeitalters auf uns zurückschlagen.

Eine Auswirkung, die Flusser schon akzentuierte, ist die Wandlung des Menschen zum *Homo ludens*, die sich durch den neuen, spielerischen Umgang mit der Wirklichkeit etabliert. Diese Tendenz zur Ludizität lässt sich auch gegenwärtig in der ›Gamification‹ unserer Lebenswelt beobachten, die nicht nur am Arbeitsplatz, sondern in sämtlichen Lebensbereichen uns durch spielerische Elemente anregt. Dass wir uns und unserer Welt zukünftig also auch spielerisch entwerfen, ist ein naheliegender

Gedanke, der vor allem im Hinblick auf Selbstformungsprozesse spannend wird.

Denn wenn der Mensch, wie Flusser behauptet, sich zukünftig als Projekt versteht, sind auch Begriffe wie ›Identität‹ obsolet. Wir werden uns demnach nicht mehr als starre Entität begreifen können, sondern immer mehr als ein offener Prozess, indem wir uns durch und mit Medien immer wieder – spielerisch – als ein mögliches Ich konkretisieren. Damit wird, wie Flusser schon andeutet, auch der Körper zunehmend an Bedeutung verlieren, der diesen schnellen und ephemeren Veränderungsprozessen nicht gewachsen ist. Dass wir uns in diesem Sinne aktuell noch an unseren Körpern abarbeiten, könnte sich am derzeit sehr populären Diskurs um Geschlechtervielfalt oder dem Trend zur anthrogynen Mode ablesen lassen.

Flussers Vorstellungen zufolge ist das neue Zeitalter nämlich nicht nur durch und durch kontingent, sondern verspricht uns auch, dass wir zukünftig alles werden gestalten können. Wir werden quasi zu Designern unserer Welt und unseres Selbst. Daher geht es uns in Zukunft nicht mehr nur um die entsprechenden Formen, sondern auch um deren ästhetischen Wert. Diese Tendenz lässt sich unter anderem auch am Format des ›Lebenslaufs‹ beobachten, der heutzutage kaum noch in einer chronologischen Abfolge von Lebensdaten aufgeht, sondern die Person immer mehr in einem durchgestalteten Arrangement von Soft- und Hard-Skills beschreibt.

Dass wir uns zunehmend in Zahlen, Punkten und Skalen erfassen, ist, laut Flusser, auch ein Symptom der neuen Zeit. Denn an die Stelle der Texte treten nun die Zahlen, die unsere Welt fortan zwischen Wahrscheinlichkeit und Möglichkeit berechnen. Nullen und Einsen bilden hierbei die Elemente, deren Muster uns von nun an zur Orientierung dienen. Unsere Lebenswelt ist mehr und mehr von Algorithmen durchdrungen. Wie diese neuen Codes uns und unsere Welt verändern werden, können wir derzeit kaum abschätzen. Dabei zeigt sich an der momentan hitzig diskutierten Veröffentlichung der KI-Software *ChatGPT*, dass alte Konventionen sehr schnell ins Wanken geraten können. Denn wir lagern nach und nach all unser Wissen in digitale Technik aus – bis irgendwann die kybernetischen Maschinen unsere Gedächtnisse ersetzen. Wenn jedoch Maschinen besser als wir darin sein werden, neue Informationen zu generieren und zu teilen, wird sich auch die Frage nach einer objektiven Erkenntnis und nach Wahrheit zu einer Frage nach ästhetischen und ethischen Werten umorientieren: dem Sein-Sollen des ›neuen‹ Menschen. Das neue Zeitalter steht daher, wie Flusser postuliert, vor allem für einen Wendepunkt der Wissenschaft, an dem sich die ›moderne‹ Grenze zwischen Technik und Kunst auflöst.

So zeichnet sich nach und nach das Ende einer Ära ab, in der der Mensch sich noch im Mittelpunkt des Geschehens wähnte. Denn ein Zentrum inmitten des Netzwerkes gibt es nicht; es prozessiert sich fortlaufend durch die – manchmal auch nur flüchtigen – Kreuzungen und Verbündelungen der Informationen. Der Mensch ist

in ihm nur ein sich verschiebender Knotenpunkt an Relationen. Flussers ›post-humanistische‹ Anthropologie fasst daher auch den Mensch als ›vorderhand nur eine Möglichkeit‹. Mit Einbruch des neuen Zeitalters, so war sich Flusser sicher, werde schließlich alles ins Werden geworfen.

Hatte sich der Mensch bislang immer weiter von der Welt entfremdet, so bezeichnet die gegenwärtige Krise im Umgang mit der Auflösung unserer Wirklichkeit für ihn vor allem einen Wendepunkt, an dem der Weg des Menschen in die Abstraktion wieder Richtung Konkretion umschlägt. Insofern ist die ›katastrophale‹ Situation des Menschen nicht als Endpunkt, sondern als Ausgangspunkt anzusehen. Denn das Nichts, vor dem sich so viele fürchten, stellt für Flusser überhaupt erst die Bedingung dar, um neue, alternative Welten und Menschen zu projizieren: Es ist die Möglichkeit einer zweiten Mensch-Werdung.

Flussers Texte und Theorien lassen sich dahingehend als eine Anleitung aus der Orientierungslosigkeit lesen. Denn aktuell stehen wir wie zum Ende des 19. Jahrhunderts vor den Röntgengeräten unserer Zeit: blicken furchterregt und staunend auf Bilder neuer Wirklichkeiten und einer neuen Welt. Aus diesem Grund machte Flusser die Befähigung zum Entschlüsseln und Kodifizieren der neuen Codes so stark. Denn erst diese Fähigkeit ermächtigt uns im Umgang mit dieser ›neuen‹ Welt – vor allem im Zuge ihrer Entmaterialisierung. Wir müssen also zum einen Übersetzungskompetenzen erwerben, wie das Programmieren und das Herstellen technischer Bilder, um die neue, digitale Kultur zu verstehen. Zum anderen sollten wir uns von alten Denk-Traditionen lösen, um offen für das Neue zu sein. Dabei wieß auch Flusser auf die Schwierigkeit hin, dass sich unsere Subjekt-Objekt-Prädikat-Sprache eigentlich nicht dazu eignet, die Zeit vom Ende des autonomen Subjekts zu beschreiben. Aus diesem Grund bräuchte es eben Kunstgriffe, um Wahrscheinliches in das Blickfeld zu rücken. So wollte diese Arbeit mit Flusser ein mögliches, theoretisches Fundament ausbreiten, auf dem nun Phänomene der digitalen Kultur beobachtbar werden, um schließlich unser ›neues Dasein‹ zu verorten.

Literaturverzeichnis

- Benjamin, Walter (1989): DAS KUNSTWERK IM ZEITALTER SEINER TECHNISCHEN REPRODUZIERBARKEIT (Zweite Fassung). In: Ders.: Gesammelte Schriften VII. Hg. v. Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 350-384.
- Benjamin, Walter (1991): KLEINE GESCHICHTE DER PHOTOGRAPHIE. In: Ders.: Gesammelte Schriften II. Hg. v. Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 368-385.
- Bense, Max (1998): TECHNISCHE EXISTENZ. In: Ders.: Ausgewählte Schriften in vier Bänden. Band 3. Ästhetik und Texttheorie. Hg. v. Elisabeth Walther. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, S. 122-146.
- Blumenberg, Hans (1963): LEBENSWELT UND TECHNISIERUNG UNTER ASPEKTEN DER PHÄNOMENOLOGIE. Torino: Edizioni di Filosofia.
- Blumenberg, Hans (1975): DIE GENESIS DER KOPERNIKANISCHEN WELT. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bröckling, Guido (2013): DAS HANDLUNGSFÄHIGE PROJEKT? ODER: DIE FRAGE NACH DER SUBJEKTHAFTIGKEIT DES PROJEKTS IN DER MENSCHWERDUNG. ZWISCHEN GESTE, PROJEKTION UND VERANTWORTUNG. Online: <https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/brockling-das-handlungsfahige-projekt.pdf> (letzter Zugriff am: 22.02.2023).
- Engell, Lorenz/Siegert, Bernhard (2010): EDITORIAL. In: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung. Schwerpunkt Kulturtechnik. Jg. 1, Heft 1, S. 5-9.
- Engell, Lorenz/Siegert, Bernhard (2013a): EDITORIAL. In: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung. Schwerpunkt Medienanthropologie. Jg. 4, Heft 1, S. 5-10.
- Engell, Lorenz/Siegert, Bernhard: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung. Schwerpunkt Medienanthropologie. Jg. 4 (2013), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18764>.
- Flusser, Vilém (1988): GEDÄCHTNISSTÜTZEN. ZUSAMMENFASSUNG DES BEITRAGS ZU »ARS ELECTRONICA«, Linz 13.-18.9.1988. Online: <https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/gedachtnisstutzen-ii.pdf> (letzter Zugriff am: 17.01.2023).
- Flusser, Vilém (1990): DIE NOMADOLOGIE DER NEUNZIGERJAHRE. FESTREDE ZUR ERÖFFNUNG DES »STEIRISCHEN HERBSTES«, Graz 6.10.1990. Online: <http://www.flusserbrasil.com/artg47.pdf> (letzter Zugriff am: 13.01.2023).
- Flusser, Vilém (1991a): DIGITALER SCHEIN. In: Rötzer, Florian (Hg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 147-159.
- Flusser, Vilém (1991b): MENSCHHEITSGESCHICHTE ALS FERNSEHDrama. Online: <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/>

- flusser-1991-menschheitsgeschichte-als-fernsehndrama-vfa-dok-2463.pdf (letzter Zugriff am: 23.02.2023).
- Flusser, Vilém (1992): *INS UNIVERSUM DER TECHNISCHEN BILDER*. 4. Auflage, Göttingen: European Photography.
- Flusser, Vilém (1993a): *DINGE UND UNDINGE. PHÄNOMENOLOGISCHE SKIZZEN*. München/Wien: Hanser.
- Flusser, Vilém (1993b): *GESTEN. VERSUCH EINER PHÄNOMENOLOGIE*. 2. Auflage, Bensheim/Düsseldorf: Bollmann.
- Flusser, Vilém (1993c): *Schriften. Band 1: LOB DER OBERFLÄCHLICHKEIT*. Hg. v. Stefan Bollmann/Edith Flusser. Bensheim/Düsseldorf: Bollmann.
- Flusser, Vilém (1994): *Schriften. Band 3: VOM SUBJEKT ZUM PROJEKT. MENSCHWERDUNG*. Hg. v. Stefan Bollmann/Edith Flusser. Mannheim: Bollmann.
- Flusser, Vilém (1996a): *NÄCHSTENLIEBE IM ELEKTRONISCHEN ZEITALTER*. Online: <https://www.heise.de/tp/features/Naechstenliebe-im-elektronischen-Zeitalter-3412541.html> (letzter Zugriff am: 23.02.2023).
- Flusser, Vilém (1996b): *Schriften. Band 4: KOMMUNIKOLOGIE*. Hg. v. Stefan Bollmann/Edith Flusser. Mannheim: Bollmann.
- Flusser, Vilém (1997): *NACHGESCHICHTE. EINE KORRIGIERTE GESCHICHTSSCHREIBUNG*. Hg. v. Stefan Bollmann/Edith Flusser. Frankfurt am Main: Fischer.
- Flusser, Vilém (1998): *STANDPUNKTE. TEXTE ZUR FOTOGRAFIE*. Hg. v. Andreas Müller-Pohle. Göttingen: European Photography.
- Flusser, Vilém (1999a): *BODENLOS. EINE PHILOSOPHISCHE AUTOBIOGRAPHIE*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Flusser, Vilém (1999b): *FÜR EINE PHILOSOPHIE DER FOTOGRAFIE*. 9. Auflage, Göttingen: European Photography.
- Flusser, Vilém (2002): *MEDIENKULTUR*. Hg. v. Stefan Bollmann. 3. Auflage, Frankfurt am Main: Fischer.
- Flusser, Vilém (2006): *VOM ZWEIFEL*. Berlin: European Photography.
- Flusser, Vilém (2009): *KOMMUNIKOLOGIE WEITER DENKEN. DIE BOCHUMER VORLESUNGEN*. Hg. v. Silvia Wagenmaier/Siegfried Zielinski. Frankfurt am Main: Fischer.
- Flusser, Vilém (2019): *VOM STAND DER DINGE*. Hg. v. Fabian Wurm. 4. Auflage, Göttingen: L.S.D.
- Guldin, Rainer/Finger, Anke/Bernardo, Gustavo (2009): *VILÉM FLUSSER*. Paderborn: Fink.
- Haraway, Donna (2016): *STAYING WITH THE TROUBLE: MAKING KIN IN THE CHTHULUCENE*. Durham/London: Duke University Press.
- Heilmann, Till A. (2010): *DIGITALITÄT ALS TAKTILITÄT. McLuhan, der Computer und die Taste*. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. Jg. 3, Heft 2, S. 125-134.
- Herbst, Alban Nikolai (2006): *DIE ANTHROPOLOGISCHE KEHRE. 44 PARTIKEL*. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. Jg. 6, Nr. 1, S. 11-24.

- Krämer, Sybille (2002): SPRACHE – STIMME – SCHRIFT: SIEBEN GEDANKEN ÜBER PERFORMATIVITÄT ALS MEDIALITÄT. In: Wirth, Uwe (Hg.): Performanz. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 323-346.
- Krämer, Sybille (2003): ›SCHRIFTBILDlichkeit‹ ODER: ÜBER EINE (FAST) VERGESSENE DIMENSION DER SCHRIFT. In: Krämer, Sybille/Bredekamp, Horst (Hg.): Bild, Schrift, Zahl. München: Fink, S. 157-176.
- Krämer, Sybille (2004): WAS HABEN ›PERFORMATIVITÄT‹ UND ›MEDIALITÄT‹ MITEINANDER ZU TUN? PLÄDOYER FÜR EINE IN DER ›AISTHETISIERUNG‹ GRÜNDENDE KONZEPTION DES PERFORMATIVEN. In: Krämer, Sybille (Hg.): Performativität und Medialität. München: Fink, S. 13-32.
- Kucklick, Christoph (2017): DIE GRANULARE GESELLSCHAFT. WIE DAS DIGITALE UNSERE WIRKLICHKEIT AUFLÖST. 3. Auflage, Berlin: Ullstein.
- Luhmann, Niklas (2002): DAS ERZIEHUNGSSYSTEM DER GESELLSCHAFT. Hg. v. Dieter Lenzen. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Macho, Thomas (2003): ZEIT UND ZAHL. KALENDER- UND ZEITRECHNUNG ALS KULTURTECHNIKEN. In: Krämer, Sybille/Bredekamp, Horst (Hg.): Bild, Schrift, Zahl. München: Fink, S. 179-192.
- Maye, Harun (2010): WAS IST EINE KULTURTECHNIK? In: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung. Schwerpunkt Kulturtechnik. Jg. 1, Heft 1, S. 121-135.
- McLuhan, Marshall (1992): DIE MAGISCHEN KANÄLE. »UNDERSTANDING MEDIA«. Düsseldorf/Wien/New York/Moskau: ECON.
- Ott, Michaela (2010): AFFIZIERUNG. ZU EINER ÄSTHETISCH-EPITEMISCHEN FIGUR. München: et+k.
- Plessner, Helmuth (1975): DIE STUFEN DES ORGANISCHEN UND DER MENSCH. 3. Auflage, Berlin/Boston: De Gruyter.
- Rötzer, Florian (1993): VON GESTEN, DINGEN, MASCHINEN UND PROJEKTIONEN. In: Flusser, Vilém: Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen. Hg. v. Florian Rötzer. München/Wien: Hanser, S. 141-150.
- Schüttpelz, Erhard (2006): DIE MEDIENANTHROPOLOGISCHE KEHRE DER KULTURTECHNIKEN. In: Engell, Lorenz/Vogl, Joseph/Siegert, Bernhard (Hg.): Archiv für Mediengeschichte – Kulturgeschichte als Mediengeschichte (oder vice versa?). Weimar: Universitätsverlag, S. 87-110.
- Siegert, Bernhard (2022): Profil der Professur ›Geschichte und Theorie der Kulturtechniken‹. Online: <https://www.uni-weimar.de/de/medien/professuren/medienwissenschaft/geschichte-und-theorie-der-kulturtechniken/willkommen/> (letzter Zugriff am: 12.02.2023).
- Voss, Christiane (2021a): ANTHROPOMEDIALE PERSPEKTIVEN. In: Engell, Lorenz/Voss, Christiane (Hg.): Die Relevanz der Irrelevanz: Aufsätze zur Medienphilosophie. Leiden: Brill/Fink, S. 81-102.
- Voss, Christiane (2021b): AUF DEM WEG ZU EINER MEDIENPHILOSOPHIE ANTHROPOMEDIALER

RELATIONEN. In: Engell, Lorenz/Voss, Christiane (Hg.): Die Relevanz der Irrelevanz: Aufsätze zur Medienphilosophie. Leiden: Brill/Fink, S. 63-80.

Weigelt, Shirin (2019): TASTEN. TAKTILITÄT ALS PARADIGMA DES DIGITALEN. In: Mühlhoff, Rainer/Breljak, Anja/Slaby, Jan (Hg.): Affekt Macht Netz. Auf dem Weg zu einer Sozialtheorie der Digitalen Gesellschaft. Bielefeld: transcript, S. 107-128.

Winkler, Hartmut (2015): PROZESSIEREN. DIE DRITTE, VERNACHLÄSSIGTE MEDIENFUNKTION. Paderborn: Fink.