

Flusser - Das Abstraktionsspiel

Frank Hartmann

Einleitung zum Diplomandenseminar, Univ. Wien (2004/2005)

Zitat-URL = <http://www.medienphilosophie.net/texte/flusser.pdf>

Flussers Medienphilosophie berührt zentrale Aspekte des Medienkulturwandels, wie wir sie schon von McLuhan her kennen. Auch seine Diagnose ist makroperspektivisch: die Medienkultur bewegte sich vom Bild zur Schrift, die nun durch anders strukturierte Codes ersetzt wird. Diagnostiziert wird das als "Krise", die jenseits der Schrift führt, ins "Universum der technischen Bilder". Nach dem Bildermachen und dem textuellen Imaginieren kommt nun eine neue Einbildung, "in der wir uns erst zu üben haben". Hier fällt sogleich auf, dass zentrale Begriffe der Theoriebildung (wie Kritik, Reflexion etc.) fehlen. Brauchen wir nur eine funktionierende Medienpraxis, die ja auch ohne Theorie läuft (fast) wie geschmiert? Das wäre doch der Traum aller Werbechefs und sonstiger Kommunikatoren - eine kritiklos funktionierende Praxis. Nun, Theorie weist auf ein Problem hin, wenn auch so manche Theorien ihr Problem gar nicht kennen. Ohne Probleme gibt ja wohl keine Theorie, es ist also nicht ganz so einfach. Damit wird unsere Beschäftigung mit Flusser auch eine Frage nach den Grenzen und nach der Reichweite von Medientheorie sein.

Einleitend behandle ich in der ersten Seminarsitzung (1) heute die Frage, wie Flusser theoriegeschichtlich zu verorten ist, und welchen methodischen Ansatz er verfolgt hat. In der zweiten Seminarsitzung (2) folgt dann die Auslotung der kulturdiagnostischen Dimension von Flussers Medienphilosophie, bei der es auch (3) um die Ursprünge des kulturellen Abstraktionsspiels geht. Zu einigen Fragen dann noch (4) eine Nachbemerkung.

(1)

Als 1920 geborener Prager Jude musste in den 30ern der junge Flusser mit seiner Frau Edith über London nach Sao Paolo emigrieren. Er fand sich also in einer intellektuell nicht sehr anregenden Kultur wieder, beladen mit der europäischen Denktradition. Irgendwie also zwischen den Stühlen, schlimmer noch: bodenlos, wie er auch seine Autobiografie betitelte. Hier eine autobiografische Skizze: [Auf der Suche nach Bedeutung](#) - sie entstand, bevor Flusser sich wieder in Europa (Südfrankreich) ansiedelte.

Zunächst haben wir es mit einer Zeit zu tun, in der alles von Heideggers Fundamental-ontologie dominiert war (Ontologie = Lehre vom Sein, Ästhetik = Lehre vom Schein und Erscheinen). Weitere Themen dieser Zeit galten der Verarbeitung naturwissenschaftlicher Erkenntnisse: Evolutionstheorie, Elektromagnetismus, Thermodynamik, Relativitätstheorie... die Rede vom "Ende der Linearität" hat hier ihre Wurzeln, eigentlich im neunzehnten Jahrhundert, das gilt für McLuhan ebenso wie für Flusser. Nehmen wir beispielhaft das zweite thermodynamische Gesetz: Entropie. Alles tendiert zum Verfall, bzw. Systeme (egal welche) tendieren zum Verlust von Information. Hier setzt Flussers Konzept an - Kommunikation ist wider die Entropie gerichtet, sie stellt sich nämlich gegen den Zerfall, schafft Werte, ist unser "Kunstgriff" gegen die "Sinnlosigkeit eines zum Tode verurteilten Lebens" (Kommunikologie). Kommunikation ist neg-entropisch, er sagt auch "widernatürlich". Kultur, mit oder ohne Maschinen und Apparate ist neg-entropisch. Dazu gehört alles, was

Speichern und Archivieren, bzw. Aufzeichnen von geschichtlichen Ereignissen betrifft, also Spuren und Erinnerung, weil eben Systeme zum Verlust von Information und nicht zu Bewahren bzw. Vermehren, zum Übertragen und Überliefern tendieren. Das ist zumindest die bisherige Sicht der Dinge, die durch die Quantenphysik ("Kommunikation" zwischen getrennten Teilchen) radikal verändert werden könnte.

Rückblende - Kants theoretische Philosophie gab auf die Frage, was erkennbar ist, die Antwort, dass das nicht die Dinge an sich, sondern die Dinge für uns sind. Kant rekonstruiert die allgemeine Geltung der Kategorien für subjektives Erkennen (die transzendente Ästhetik bzw. Logik). Die Erkenntnisbedingungen sind abstrakt, denn sie gelten apriorisch und werden nicht empirisch gewonnen: zunächst spielt sich alles sozusagen im Kopf ab. Kants Kritiker wiesen darauf hin, dass diese Köpfe nicht im leeren Raum sich befinden, sondern in einer Sprache, einer Kultur, unter politischen, aber auch technischen Bedingungen. Mit den Medien des neunzehnten Jahrhunderts ist auch der transzendente Standpunkt der Kantschen Philosophie zusammengebrochen, so lautet zumindest die aktuelle These von Jonathan Crary. Nun lief aber noch Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts die öde und unfruchtbare Debatte des "Neukantianismus", die nach einer Überwindung schreit und zurück zu wesentlichen Fragen führt: hier begegnet uns Edmund Husserls Phänomenologie, an ihn knüpft Heidegger an, und später Flusser an diese beiden.

Husserl theoretischer Gestus ist die Reduktion, die Ausklammerung von kulturellen Überformungen, um in einer "Wesensschau" zurück zu den Dingen zu gelangen. So entdeckt er unter den rationalistischen Überformungen der Moderne das vergessene Sinnfundament der Lebenswelt ("die wirklich wahrnehmungsmäßig gegebene, je erfahrene und erfahrbare Welt"). Man müsse die Kantische Frage also ernstnehmen und zurück zu den Dingen gehen, und Phänomenologie wäre dann die Lehre von den Dingen, wie sie erscheinen. Flusser knüpft methodologisch mit seiner Phänomenologie der Medien hier an, in seinen eigenen Worten: "Dinge so anzusehen, als sähe man sie zum erstenmal, ist eine Methode, an ihnen bisher unbeachtete Aspekte zu entdecken. Es ist eine gewaltige und fruchtbare Methode, aber sie erfordert strenge Disziplin und kann darum leicht mißlingen. Die Disziplin besteht im Grunde in einem Vergessen, einem Ausklammern der Gewöhnung an das Gesehene Ding, also aller Erfahrung und Kenntnis von dem Ding. Dies ist schwierig, weil es bekanntlich leichter ist zu lernen als zu vergessen. Aber selbst wenn diese Methode des absichtlichen Vergessens nicht gelingen sollte, so bringt ihre Anwendung doch Überraschendes zu Tage, und zwar tut sie das eben dank unserer Unfähigkeit, sie diszipliniert anzuwenden." (Dinge und Undinge).

Nun ist, wie ich meine, relativ leicht zu sehen, dass die Phänomenologie eine Art Rettungsversuch in Sachen philosophischer Substantialität darstellt - nur strebt Husserl eine Therapeutisierung der Philosophie selbst an, während sich Flusser für die Medienphänomene selbst interessiert, und absolut nicht für die akademisch kanonisierten Debatten. Ein Problem dabei ist, wie oft bemerkt wurde, dass der Phänomenologe aufschreibt, und das, was vom Philosophen nicht aufgeschrieben wird, existiert tendenziell auch nicht. Also wieder Gebundenheit an Text, an Linearität, an Interpretation und Hermeneutik? Nun, Flusser ging es durchaus um die Erfahrung in neuen ästhetischen Formen (Software, Hologramme, Fotos, Videos) - aber auch in einem durchaus übertragenen Sinne des Unterwegs Seins (Homo viator), denn er war begeisterter - ein mediologischer - Autofahrer und fand tragischerweise auch bei einer Autofahrt den Tod. Hier ein schöner Artikel dazu aus der [ZEIT-Reisebeilage](#).

Mit Flusser ist zu fragen, wie sich eine Phänomenologie zu den Oberflächen der Medien methodisch entwickeln läßt. Die Methode hängt sehr stark an der schriftstellerischen Qualität. Flusser verfügt als einer von wenigen Autoren über eine sehr eigenständige Ausdruckskraft. Sobald diese Terminologie nachgemacht wird, ist es peinlich (man erinnere sich an die Adorno-Schule). Seine Methode kann man schon aus diesem Grund nicht eins zu eins übernehmen. Der Ausdruck ist gereift und keinem Akademismus verpflichtet. Erst 1983, da ist er schon über 60 Jahre alt, erscheint die erste deutschsprachige Publikation Flussers: Für eine Philosophie der Fotografie. Flusser ist Phänomenologe, aber auch von der Kybernetik inspiriert. Das heißt er ist eher nicht auf der Heidegger-Linie, die über Hans-Georg Gadamer's Hermeneutik präsent war (Erkenntnis, die ausschließlich aus Textanalyse gewonnen wird und die "Sprache" bzw. sprachliche Erfahrung ins Zentrum des Interesses rückt).

Dass solches "Verstehen" aus einer "Sprachlichkeit des Seins" heraus nicht Flussers Sache war, kann gar nicht genug betont werden. In Folge solcher Hermeneutik-Ansätze, die etwa bei Habermas präsent sind, kommt es dann zu so elenden Definitionen von Medien als "Verstärkern sprachlicher Kommunikation". Obwohl bei Flusser dann auch die Rede ist vom Dialogischen der Existenz, im Sinne Martin Bubers, würden wir ihm völlig Unrecht tun, ihn von dieser Seite her zu lesen. Das Dialogische und das Diskursive sind bei Flusser diskursökonomische Kategorien, wir werden noch darauf zurückkommen. Hinsichtlich der Medien hat Flusser erkannt, dass Medien nicht allein der Technisierung von Kommunikation dienen, sondern dass sie, beginnend eben mit optischen Medien wie der Fotografie im neunzehnten Jahrhundert, ein Jenseits der sprachlichen Codierung öffnen. Das heißt, sie verweisen auf einen nichtsprachlichen Code, der auch eine Rolle in der kulturellen Organisation zu spielen beginnt. In diesem Sinn ist der Medienbegriff auch weiter gefasst, wie zuvor schon bei McLuhan, der eine ganz ähnliche Diagnose gestellt hat (Culture without Literacy): es gibt unterschiedliche Codes, und ein Medium ist zunächst einmal nichts anderes als das, was einen Code funktionieren läßt. Doch Vorsicht, es geht hier nicht um Definitionen, sondern schlicht um die Vorbereitung des Verständnisses dafür, dass technische Bilder neuartige Medien sind.

Die technischen Bilder erfordern auch eine neue Einbildungskraft, das gilt es hervorzuheben. Als Angehörige der Gutenberg-Galaxis tun wir uns schwer, mit den technischen Bildern zurechtzukommen. Wir können das "Alphanumerische" sozusagen nicht ablegen, wir denken nach wie vor in Kategorien von Analyse und Kritik, und das sind Kategorien der Schriftkultur. Daher konstatiert Flusser unserer Kultur eine Krise, eine grundlegende Strukturveränderung, die wir mit unseren kritischen Mitteln nicht so recht begreifen können (das ist dann sozusagen auch das Betriebsgeheimnis der Kulturapokalyptiker...).

Im Gegensatz zu den Apokalyptikern der Kulturkritik plädiert aber Flusser nicht für eine Rückkehr in die Heimat substanzieller Sprachlichkeit, sondern fordert dazu auf, Kriterien des produktiven Umgangs mit der Apparatkultur und der Telematik zu entwickeln. Interessanterweise setzt Flussers Diagnose nun nicht beim Computer an, sondern schon bei der Fotografie. Beginnt mit ihr die Zeit der neuen, der telematischen Medien? Oder geht mit ihr eine andere Zeit zuende?

(2)

Die Fotografie bedeutet das Ende der Linearität. Wir fragen heute nach der kulturdiagnostischen Dimension dieser Feststellung. Wie bekannt sein dürfte, hat bereits Marshall McLuhan in den frühen sechziger Jahren diese These vertreten, dass wir am Ende der Gutenberg-Galaxis angelangt sind. Die allgemeine Proliferation der Bilder in unserer Kultur (Foto, Film, Fernsehen) gibt dieser Beobachtung einige Plausibilität. Auch wird seit dem neunzehnten Jahrhundert und dann speziell seit Einsteins Relativitätstheorie die allgemeine Struktur von Raum und Zeit nicht mehr nach den Grundsätzen der Euklidischen Geometrie gefaßt. Daher also die Rede von einer Krise der Linearität - das war der Titel eines Vortrags, den Flusser 1988 im Kunstmuseum Bern gehalten hat. Es ging darin um folgende Hypothese:

"Man ging vom Bild zur Schrift,
diese wurde vorherrschend,
kam in die Krise,
wurde durchbrochen,
und nun steht man jenseits der Schrift,
in einer neuen Einbildung,
in der wir uns erst zu üben haben."

Dieses Jenseits der Schrift bedeutet also nicht einfach ein Zurück zu den Bildern. Wir haben es mit unterschiedlich strukturierten Codes zu tun, die auch eine jeweils andere existenzielle Dimension bedeuten. Im ersten Band der gesammelten Schriften (eine mittlerweile vergriffene Edition), der den Titel "Lob der Oberflächlichkeit" trägt, nähert sich Flusser diesen Dimensionen unter dem Titel Das Abstraktionsspiel. Bild, Schrift und das Jenseits der Schrift sind jeweils Stufen eines kulturellen Abstraktionsspiels, das es zu begreifen gilt. Es ist ein zunehmendes Abstraktionsspiel, das der Mensch im Prozess seiner Menschwerdung spielt: nicht unbedingt als ein Fortschritt, sondern als eine De-Eskalation (vom Lateinischen her also eine Art "Hinabsteigen" in die Existenz, das auch ein Abstieg von den Bäumen auf den Boden der Tatsachen war). Das funktioniert etwa so: Zuerst ist der Mensch ein multidimensionales Naturwesen. Aus dem Zustand tritt er heraus, indem er sich aufrichtet (der aufrechte Gang, nach einer Idee von G.W. Herder). Aber er ist mental noch nicht aufgerichtet. Als Subjekt arbeitet er sich an den Objekten der Welt ab. Das ist auch charakteristisch für das Industriezeitalter: die Unterworfenheit des Subjektes unter die Objekte. In Folge wird er als Mensch des Industriezeitalters dann krumm und blöd, trotz aller Rede vom aufrechten Gang und von Aufklärung. Also zunächst einmal tritt der Mensch aus der Multidimensionalität heraus in eine dreidimensionale Lebenswelt, die er mit Händen begreift und mit Werkzeugen und Maschinen verwertet.

Als Bildermacher tritt der Mensch dann von der Dreidimensionalität zurück, indem er Szenen als Oberflächen gestaltet und dazu einen zweidimensionalen Code benutzt. Die Bilder sind gestellt, hineingestellt in die Welt, sie verstellen die Gegenstände. Auch darauf kommen wir noch genauer zu sprechen. Von der Szene des Bildes - das mit der Erfindung der Zentralperspektive übrigens vorgibt, nicht Fläche sondern Raum zu sein - folgt der nächste Schritt, das Aufrollen der Bildsymbole in einer Linie, in der eindimensionalen Schriftzeile. Der letzte mögliche Schritt dieser De-Eskalation ist die Reduktion dieser Eindimensionalität der Schriftzeile auf die Nulldimensionalität des Punktes, denken wir an ein Pixel, eine

Informationseinheit oder die Körnung einer Fotografie. McLuhan las diesen Schritt am TV-Bild ab, das ein Mosaik aus Lichtpunkten ist, Flusser sieht schon das Foto als eine Zerlegung in / Zusammensetzung aus Punkten, eine neue Synthese oder, wie Flusser sie nennt, eine Komputation.

So entsteht eine je unterschiedlich kodifizierte Welt. Mit jedem Entwicklungsschritt wird der "Welt" eine Dimension weggenommen, die nicht ontologisch gemeint ist sondern als Erfahrungsdimension. Reduziert wird nämlich die jeweils medial sinnliche Erfahrungsmöglichkeit der Weltaneignung, der Medienevolution entspricht eine fortgesetzte Körperabstraktion. Das Jenseits der Schrift bedeutete für McLuhan übrigens auch die Morgenröte einer neuen Ökumene, einer neuen tribalistischen Gemeinschaft im Global Village. McLuhan war Katholik, Flusser ein Grenzgänger zwischen Judentum und Christentum. Beides sind Gegenentwürfe, wenn man so will, zum heroisierenden Griechentum Heideggers und anderer Nazis mit deren Faible für den Übermenschen.

Wie auch immer, Medien eröffnen in der ab nun möglichen Umkehrung des Abstraktionsspiels eine neue Erfahrungsdimension der individuellen Sinnlichkeit und auf kollektiver Ebene eine neue Dimension der "Community". Bilder existieren ursprünglich in Zusammenhang mit menschlicher Gemeinschaft, etwa jene Community, innerhalb derer die Bedeutung der Bilder transportiert wird. Mit der Gemeinschaft verliert sich auch die Bedeutung der Bilder. Kulturen entwickeln Schrift unter anderem, um Bedeutung auch ausserhalb der präsenten Gemeinschaft zu erhalten und zu übermitteln. Schrift ist ein entkörperlichtes Wort, das auch in Abwesenheit des Sprechers eindeutig bleibt, sie wird grundsätzlich immer gleich gelesen (bis die Evolution auch Dekonstruktivisten hervorgebracht hat, aber das ist eine andere Geschichte). Bilder hingegen werden gedeutet, und haben den Nachteil, das sie ausserhalb der Deutungsgemeinschaft möglicherweise sinnlos werden. Die Schrift setzt sich gegen die Bilder durch, weil sie funktionale und diskursökonomische Vorteile birgt.

Zusammenfassend gesagt entwickelt sich aus der Kultur der Bildermacher eine Beschreibungs- oder Verschriftungskultur, die sich nunmehr in eine Kultur der Komputation und Kalkulation auflöst. Vom Bild zur Schrift, von der Schrift zur Berechnung. Die Schrift ist eine Kritik des Bildes und es ist nur konsequent, wenn wir im Zuge dieses kulturellen Verschriftungsunternehmens immer wieder - vom Alten Testament bis zur Kritik der Urteilskraft - das explizite Bilderverbot finden.

Wichtig ist nun noch die Feststellung, dass die neuen, die errechneten Bilder keine Abbilder von etwas sind, sondern Entwürfe oder Projekte. Auch die archaischen Bilder haben, als Mythogramme, keineswegs nur abbildende Funktion. Sie sind Beschwörungen der Welt und Projektionen auf eine Welt, die bekanntlich nicht immer so ist, wie sie sein soll. Der Projektcharakter des Bildermachens besteht darin, dem "Sein" ein modellhaftes "Sollen" überzustülpen oder die Welt nach unseren Ideen zu gestalten. Wie hätte das auszusehen, jenseits der traditionellen Bilder und jenseits der Schrift? Flusser sieht hier Chancen, die im Übergang von einem Zeitalter der Verwertung von Wirklichkeit (Industriezeitalter) zu einem Zeitalter der Verwirklichung von Werten (Medienzeitalter) liegen.

(3)

Diese Verwirklichung des Medienzeitalters aber ist fraglich. Seine Form, würden wir heute sagen, ist die Vernetzung. Doch es geht dabei um Poiesis, nicht allein um Techne. Im Computer fällt beides zusammen, sagt Flusser in einem Text mit dem Titel "Technik entwerfen". Seine Wirklichkeit entsteht aus einem Spielen mit Möglichkeiten. Wir programmieren dazu unter anderem Apparate, die Funktionen zu übernehmen, die wir selbst einmal erfüllt haben. Paradigmatisch dafür ist Flussers Fotoapparat, der die Welt in Punkte zerlegt und zu einem neuen Bild zusammensetzt. Der Apparat synthetisiert sozusagen - er übernimmt Kategorien der Apperzeption (die Erzeugung von Einheit in der Mannigfaltigkeit der Eindrücke, die bei Kant noch eine rein verstandesmäßige Operation war).

Wenn wir das verstehen wollen, dann haben wir ein Problem, das ich nun versuchen möchte einzukreisen. Die Technik besteht nicht nur aus einem kumulativen Fortschritt einzelner Erfindungen, oder aus der Verwirklichung einzelner Anwendungen. Schon die Bilder sind Entwürfe - oder Einbildungen, nicht einfach nur Abbildungen. Sie bilden nicht nur ab (Piktogramme) sondern sind auch Projektionen auf die Welt (Mythogramme, Ideogramme). Der Mensch macht Bilder, um die Welt nach seinen Ideen zu gestalten. Mit den Apparaten wird aber am Ende dieser Entwicklung die Imagination auf eine nächste Stufe gestellt: Wir bedienen uns der Apparate, damit diese unsere Imagination (mit-)gestalten. Bis wir uns soweit von den Apparaten abkapseln, dass wir übersehen, was da passiert. Deshalb meint Flusser: Es ist nötig, eine neue Einbildungskraft zu entwickeln, die zwischen Mensch und Apparat liegt, er nennt es das "Technoimaginäre". Flusser geht es darum, ob dessen Potential entwickelt werden kann. Eine neue Einbildungskraft, die wir üben und/oder theoretisieren müssen. Gelingt dies nicht, wird der Mensch vom Apparat unterworfen und wir befinden uns im Technofaschismus.



Die Frage ist nun, wie dies geschehen soll. Der mediale Hintergrund der Menschheitsgeschichte läßt sich rekonstruieren, beispielsweise mittels der überlieferten Dokumente. Das gilt für die Ära der Schriftlichkeit. Die Stelle zum Höhlengleichnis in Platons Politeia ist eines der Dokumente für das, was davor war - bei "den Leuten in Lascaux", wie Flusser sagt. Über den Beginn des Abstraktionsspiels wissen wir zu wenig. Ein Artefakt aus der Zeit ist die Venus von Willendorf, die sich hier im Wiener Naturhistorischen Museum befindet. Sie ist übrigens aus Kalkstein, und nicht, wie Flusser schreibt, "aus einem Hirschgeweih herausgeschnitzt." Es gab wohl viele solche Frauenfiguren in der Altsteinzeit, und wir wissen ebenso wenig darüber, wie über die Bilder in Lacaux, die etwa derselben Zeit entstammen. "Daß jemand eine Figur hergestellt hat, ohne je vorher eine Figur gesehen zu haben, ist undenkbar." Der Abstraktionsschritt, der diese Artefakte einst hervorgebracht hat, oder ihr Ursprung, sagt Flusser, ist für uns "unnachleubar".

>>> [Link: Höhle von Lascaux](#)

>>> [Link: Artikel zur Kunst der Grotte von Chauvet](#)

>>> [Link: Venus von Willendorf](#)

Damit stellt sich die Frage nach dem Ursprung der ästhetischen Innovation im Sinne der Weltwahrnehmung. Wir denken ja in Kategorien von Innovation und Erfindung, und wenn Neues in die Welt kommt, identifizieren wir gleich den Erfinder mit all dem Pathos, das dieser heroischen Figur des neunzehnten Jahrhunderts anhaftet. Der folgt dann seiner genialen Intuition, irgend etwas ganz anders zu machen als all die anderen - aber so funktioniert Innovation eben nicht, das sind ganz idiotische und idiotisierende Bilder, ähnlich wie Stanley Kubrick sie generiert hat, als er in "2001-Space Odyssey" einen 'genialen' Prähominiden ([Bilder der Filmszene](#)) entdecken läßt, dass ein Knochen auch als Waffe dienen kann. Bei technischen Neuerungen oder auch bei Medienrevolutionen handelt es sich aber nicht um die genialen Erfindungen einzelner, sondern um kollektive Entwicklungen. Der Hintergrund zum Verständnis solcher Prozesse ist bei André Leroi-Gourhan ("Hand und Wort" 1964/65) nachzulesen.

Auch schon sehr viel früher, nämlich in Ernst Kapps "Philosophie der Technik" von 1877, wird festgehalten, dass technische Neuerungen tätige Leistungen sind und nicht reflexive Leistungen. In den sprachlichen Begriffen, so Kapp, findet sich dann die Spur, die von der "Verrichtung" zur "Benennung" einer Tätigkeit führt. Jede Innovation wäre dann quasi ein Ort der Akzentverschiebung innerhalb eines praktischen Feldes. Einen absoluten Ursprung oder eine Urform zu finden, dieses Wissenschaftsideal der Goethe-Zeit und des neunzehnten Jahrhunderts, ist illusionär. Es ist auch ein mediologisches Problem, im Sinne der diachronen Übertragungsleistungen von Kulturen: was bleibt, das sind die Artefakte, nicht aber die damit im Zusammenhang stehenden Praktiken. Unserer Kultur sind die Dinge und die Artefakte so wichtig, aber das ist eben alles relativ. Das macht es so schwer, über prähistorische Dinge zu sprechen. Wir kennen meist die Praxis nicht mehr, die diesen Dingen ihre Bedeutung gegeben haben. Umgekehrt muss man Medieninnovationen auch von der Praxis her denken, in der etwa ein neuer Bedarf an Bildern generiert wird, auf den dann die Fotokamera eine Reaktion darstellt. Das zeigen die Studien zum neuen Sehen im frühen neunzehnten Jahrhundert von Jonathan Crary ("Techniques of the Observer", 1990).

Wir wissen nicht mehr, was vor der Schrift war, und wir wissen noch nicht so recht, was nach der Schrift sein wird. Das ist die Stelle, an der Flusser theoretisiert. Es gibt Vorstellungen wie Software-generierte Existenzformen, zum Beispiel Hologramme. Aber es geht ja nicht um Prognosen, die überlassen wir getrost den Professoren vom MIT. Flusser war durchaus beeindruckt von der Software-Entwicklung, der Erschaffung neuer Welten aus algorithmischer Behandlung von Daten. Und er stellte die Frage, welche Erfahrungen uns in diesen Welten möglich sind, zu welchen Menschen wir also werden, wenn wir uns in diesen Welten jenseits der Schrift bewegen. Was uns vorerst davon bleibt ist die Lektüre, die uns von den alten Formen des Abstraktionsspiels zur neu kodifizierten Welt führt. Die Dinge und die Ereignisse dürfen nicht verwechselt werden mit der Theorie, die ein Diskurs über die Dinge und die Ereignisse ist. Offensichtlich haben wir es mit Theorie zu tun, weil uns die gegenwärtige Praxis des Medienumbruchs Probleme beschert. Eine funktionierende Praxis braucht vielleicht gar keine Theorie mehr - ganz so, wie die Marxisten sich einst vorstellten, dass es nach der Revolution keine Philosophie mehr braucht.

Aus solchen Diskursen läßt sich ja einiges lernen. Uns geht es hinsichtlich der Lektüre von Flussers Texten vor allem um eins: die Theorie tritt hier nicht an, um die Probleme der Praxis zu lösen. Das kann sie gar nicht, denn wir haben ja eingesehen, dass der Fortschritt (wenn dieses Wort noch erlaubt ist) auf einer tätigen und nicht auf einer reflexiven Leistung

beruht. Diese Einsicht: dass es Theorie nicht braucht, dass es sie aber trotzdem gibt, das ist doch schon einiges, wie ich abschliessend festhalten möchte. Denn solche Theorie wird durchaus praktisch, wenn es mit ihrer Hilfe gelingt, Optionen dort auszumachen, wo manche nur technische Notwendigkeit vermuten. Das wäre ein starkes Votum für Medientheorie.

Im Seminar betrachten wir jetzt zwei Videos, nämlich

- Harun Farocki: Schlagworte-Schlagbilder. Ein Gespräch mit Vilém Flusser, 1986
- Michael Bielicky: Flussers Fluss. Eine Dokumentation, 1991 [[Archiv-Info](#)]

Meine einleitenden Bemerkungen zu Flusser wurden mühsam verschriftet und dann ins Internet gestellt. Die behandelten Texte sind vergriffen, den Verlag der Flusser-Schriften (Bollmann) gibt es längst nicht mehr, im Internet sind sie auch nicht abrufbar. Die Videos ebenfalls nicht, und Kopien mit Audio-Aufnahmen von Vorträgen Flussers sind nur kostenpflichtig zu haben. Vergessen wir also nicht, während wir uns mit Spekulationen zur Medienevolution beschäftigen, diesen seltsamen Aspekt unserer aktuellen Medienwirklichkeit.

(4) Nachbemerkung

Am Ende des Abstraktionsspiels steht in Flussers Terminologie das "Unding" [[Textauszug](#)], das weder Natur noch Kultur ist und das wir nicht mehr auf herkömmliche Art begreifen können, wofür wir also eine neue Einbildungskraft entwickeln müssen [[Hypothese](#)]. Nach einer Phase des Video (70er Jahre: Flusser sah im Video eine erste Freiheit, gegen den Apparat zu spielen, mit Anwendungen, die seine Erfinder gar nicht wollten...) die weniger neue Bilder, sondern mehr eine neue Betrachtungsweise und ein neuer Umgang mit Bildern war, setzen nunmehr Computer völlig neue Bilder algorithmisch zusammen. Flusser sah sie als Wirklichkeitsmaschinen, die jenes Unding als digitalen Schein produzieren (unbegreiflich, unbegrifflich). In seinem letzten Buch "Angenommen" entwarf er Szenarien, 22 kleine Texte einer experimentellen Philosophie, die sich eigentlich schon als Anleitungen für neue Bilder verstehen. Dieses Einbilden wurde von technisch Versierteren eingefordert:

"Fahndung: Alle jene, deren Einbildungskraft sie befähigt, die Vorstellungen und Begriffe der hier vorliegenden Szenenfolge in Videobilder umzucodieren und diese Bilder in irgendeiner Weise zu programmieren, werde hiermit aufgefordert, sich telefonisch oder schriftlich mit European Photography in Verbindung zu setzen." (Vilém Flusser, Angenommen, 1989)

Schon die fiktive Philosophie des [Vampyroteuthis](#) hat Flusser um Illustrationen von [Louis Bec](#) ergänzt, der Kunst und Wissenschaft in ein Ergänzungsverhältnis bringt und digitale Lebewesen programmiert etc. Diese künstliche Wirklichkeit also ist es, deren Genese im digitalen Schein irgendwie genauso unverständlich bleibt, wie es einst die Fertigung jener "voluptuous lady" von Willendorf gewesen sein muss.



Für unsere heutige Venus, in diesem unverständlichen Sinne, sehen wir links ein Beispiel von Louis Bec, das über eine einfache Bildersuche im Web gefunden wurde. Zumindest erinnert es in seiner Form an jene vorgeschichtliche Figur. Unsere Medienkultur ist vom Bildermachen zum numerischen Modellieren übergegangen - wie sich künftige Archäologen wohl solche Artefakte vergegenwärtigen werden?

Literatur:

absolute Vilém Flusser Hg. mit biografischen Essays von Silvia Wagnermaier und Nils Rölller, Freiburg: orange Press 2003

Vilém Flusser: Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien, Schriften Band 1, Bollmann 1993

Frank Hartmann: Medienphilosophie, Wien 2000

Hier eins der interessantesten Interviews mit Flusser auf [Telepolis](#)

Jüngst erschienen die Bochumer Vorlesungen von Flusser: Kommunikologie weiter denken, Frankfurt/Main: Fischer 2009