

# Vilem Flussers Dimensionales Modell von Werner Held (1998)

Der Gegenwartsphilosoph Flusser spannt einen vom archaischen Leben bis zur Gegenwart reichenden kulturhistorischen Bogen unter dem Gesichtspunkt der technischen Entwicklung und ihrer Veränderung des Bewußtseins und Handlungshorizonts des Menschen (‘‘Ich bin überzeugt, daß alle tatsächlichen Revolutionen technische Revolutionen sind’’).

**1. Stufe:** der Naturmensch lebte ebenso wie das Tier im 4-dimensionalen Raum (3 Raumdimensionen und eine Zeitdimension). Es ist dies die Stufe des konkreten Erlebens, aus dem noch kein Heraustreten möglich war.

**2. Stufe:** etwa zwischen 2 Mio. Jahren bis 40.000 v.Chr. standen die uns vorangehenden Menschenarten durch ihre Hände als Subjekt den Objekten ihrer Umwelt gegenüber. Mittels des Fassens und des später auftretenden Behandelns konnte die Lebenswelt in Werkzeugen zum Stillstand gebracht werden (durch die Dauerhaftigkeit der erzeugten Gegenstände und geschnitzten Figuren) Der Mensch konnte die Natur verändern, sie planvoll manipulieren. So trat er vom 4-dimensionalen Raum in den 3-dimensionalen, das Volumen ein.

**3. Stufe:** Im nächsten Schritt trat er in die Fläche ein, er konnte so weit von der Natur zurücktreten, daß er sie in Bilder fassen konnte. Die ersten Höhlenmalereien wurden vor etwa 40.000 Jahren angefertigt. Es ist dies die Stufe der Anschauungen und des Imaginierens. Und da die Bilder 2-dimensional sind, verhalten sich die Vorstellungen in ihnen zirkulär, das heißt, die eine erhält von der anderen ihre Bedeutung. Ein solches Wechselverhältnis der Bedeutungen heißt magisch.

**4. Stufe:** Über ein Aneinanderreihen von Piktogrammen (Ägypten) wurde dann etwa 1500 v.Chr. die erste Buchstabenschrift auf Tontafeln in Mesopotamien entwickelt. Mit dem Übergang in den 1-dimensionalen Raum entstand zusehends das lineare Denken. Die Bilder wurden erklärt, indem sie in abakusartige Reihen von aufgefädelten Begriffen, den Zeilen, gebracht wurden. Orthografie, Grammatik, oder kurz die Logik unterwarfen den Sprachcode (Code = ein System aus Symbolen) klaren und distinkten Regeln und leiteten eine Entmythologisierung und Entmagisierung und dadurch lineares, geschichtliches Denken ein. Durch den erneuten Verlust einer Dimension in der Beschreibungsebene gelangte man zu einem höheren Abstraktionsgrad, einem weiteren Zurücktreten von der konkreten Welt. Damit waren wirksamere Handlungen als mit magischem Denken möglich. Es wurde zwar auch zu jener Zeit ein mathematischer Code der Zahlen entwickelt, doch wurde dieser, weil als zu leer empfunden, von der alphabetischen Sprache eindeutig dominiert.

**5. Stufe:** Durch den technischen Fortschritt wurden seit Ende des 19. Jahrhunderts (Fotographie, Kinematographie) das Vertrauen in die Texte langsam erschüttert und der mathematische Code trat deutlicher hervor. Vor allem die Erkenntnisse aus der Mikrophysik und Kybernetik zerteilten die Welt in immer kleinere Teilchen. Übrig blieb lediglich ein Schwarm von Quanten und Computerbits. Spätestens seit dem Aufkommen des digitalen Zeitalters befinden wir uns vorrangig im 0-dimensionalen Raum. Mittels technischer Apparate wird die Welt in die 0-dimensionalen Punktelemente, Pixel, 0-1-Informationen zerlegt und wieder zusammengesetzt. Flusser nennt dies Kalkulieren und Komputieren. Die mathematische Sprache begann somit, die Linearität der Alphabetschrift zu verdrängen. Damit ist nach Flusser die äußerste Abstraktion erreicht: ‘‘der Fortschritt ist, wenn man ihn dimensional sieht, damit erledigt’’.

## Ein-Bildung

Die Verbindung zwischen Mikrophysik und dem makrophysikalischen Raum der Menschen geschieht über die Apparatknöpfe. Dank ihnen können aus 0-dimensionalen Pixels wieder Linien, Flächen, beim Computer 3-dimensionale Räume und irgendwann im perfekten Cyberspace wieder 4-dimensionales konkretes

Erleben komputiert werden. Der Computer stellt also die Möglichkeit dar, nicht nur wieder die Welt abzubilden, sondern 'künstlich' erzeugte Bilder und Räume auf die Welt zu projizieren. Flusser konzentriert sich aber vor allem auf die zweidimensionale Fläche, dem technischen Bild. Technische Bilder grenzt Flusser dadurch von den traditionellen Bildern ab, daß sie auf einer wissenschaftlichen Theorie fußen und von Apparaten erzeugt wurden. Traditionelle Bilder sind Anschauungen, Imaginationen von Gegenständen, technische Bilder sind Komputationen von Begriffen. Hieran zeigt sich auch der Unterschied zwischen Imaginieren und Ein-Bilden, letzteres meint nämlich die Übersetzung von Algorithmen in Bilder, also von Zahlen in Linien, Flächen, unbewegten und bewegten Körpern. Einbildner sind also Menschen, welche automatische Apparate gegen die Automation (= selbstlaufendes Komputieren von Zufällen) umzudrehen versuchen, indem sie technische Bilder erzeugen. Da diese technischen Bilder Projektionen (keine Spiegelung der Natur) sind, sie lediglich bedeutungslose Zeichen auffangen, die aus der Welt auf sie zukommen (Photonen, Elektronen), macht es keinen Sinn zu fragen, was die Bilder bedeuten, sondern wozu sie bedeuten. Versucht man das von ihnen Gezeigte zu analysieren, verliert man sich sofort in falsch gestellte Fragen wie: "Ist das Gezeigte echt oder Simulation?". Kriterien wie wahr/falsch, echt/künstlich, wirklich/scheinbar gibt Flusser auf und wendet stattdessen das Kriterium konkret/abstrakt an, da dies den Vorteil hat, daß Konkretion bzw. Abstraktion steigerbar sind. Ein Tisch ist nicht echter als ein Bild auf dem Computermonitor, sondern nur konkreter. Einbildungskraft ist die Kraft des Konkretisierens von Abstraktem.

So lauten Auszüge aus seinem Ein-Bildungskonzept:

"Wir bilden uns nicht mehr ein, daß die Gegenstände solide und tückisch um uns herumstehen und uns bedingen, sondern eher, daß Teilchen im Leeren herumschwirren und daß wir dieses Schwirren irgendwie zu Gegenständen prozessieren."

"Wir bilden uns nicht mehr ein, daß die mentalen Vorgänge (etwa Wahrnehmungen, Vorstellungen, Empfindungen, Wünsche Gedanken oder Entscheidungen) irgendwelche Einheiten sind, sondern eher, daß es hier um Komputationen von Punktelementen geht, die in den Nervensynapsen des Gehirns prozessiert wurden."

"Wir bilden uns nicht mehr ein, daß wir die Welt und uns selbst als Wirklichkeit wahrnehmen, sondern eher, daß wir selbst das Wahrgenommene erst zu Wirklichkeit prozessieren."

## **Maschinen vs. Apparate**

Der Unterschied zwischen Maschinen und Apparaten ist nach Flusser, daß Apparate mittels eines Programmes nicht nur zerlegen, sondern eben auch wieder komputieren können. Am Beispiel Schreibmaschine beschreibt er den Unterschied. Wenn ich schreibe, schreibe ich über die Maschine dem Text zu. Wenn ich technische Bilder erzeuge, tue ich das im Inneren des Apparats innerhalb des automatischen Programms. Ohne Programmierung laufen nur mechanische Vorgänge ab, so wird die Maschine auch als Vorrichtung bezeichnet, in deren Funktion Menschen funktionieren. Die Programmierung nimmt dahingehend die Modellierung von Strukturen vorweg, man kann sich ausschließlich auf die kreative, informative Leistung des Ein-Bildens konzentrieren.

Apparate sind menschliche Produkte, die mittels Programmen die menschliche Angewohnheit weiterführen, unwahrscheinliche Ordnung gegen die sture Tendenz des Universums zur Entropie zu erzeugen. Automatisiert wird nun Ordnung erzeugt. Durch Tastendruck wird aus Möglichem Unwahrscheinliches (der wahrscheinlicheren Entropie entgegengesetzt) und es entstehen mosaikartige Raffungen von Punktelementen, die technischen Bilder. Doch eben deshalb, weil die automatische erzeugte Unwahrscheinlichkeit der Information für den Empfänger so wahrscheinlich ist (es ist einfach nichts mehr Besonderes, wenn man den Computer einschaltet und jedesmal das gleiche Desktop erscheint), verwandelt sie sich zu einer wenig informativen Banalität. Und da vor allem überraschende Dinge hohen Informationswert besitzen, neigt die Automatisierung der Informationserzeugung von selbst dazu, daß in immer schnelleren Abläufen stets neuartige technische Bilder erzeugt werden müssen, damit der Prozeß für die Menschen noch informativ bedeutsam bleibt.

„Wir sind die erste Generation, die im strengen Sinn des Wortes über Einbildungskraft verfügt, daher müssen alle Einbildungen, Imaginationen und Fiktionen der Vergangenheit im Vergleich zu unseren Bildern verblassen. Wir sind daran, eine Bewußtseinsstufe zu erklimmen, auf welcher das Erforschen der tieferen Zusammenhänge, das Erklären, Aufzählen, Erzählen, Berechnen, kurz das historische, wissenschaftliche, textuell lineare Denken von einer neuen, einbildenden, `oberflächlichen´ Denkart verdrängt wird.“ Diese Denkart bezeichnet Flusser als nachgeschichtlich und setzt sie damit trennscharf ab vom geschichtlichen Denken, der linearen Zeitepoche der Alphabetschrift und vom vorgeschichtlichen Zeitalter der magisch geprägten Bilderepoche, die mit dem Aufkommen der Höhlenzeichnungen begann.

## Von der Zukunft zum Bild

Die Zielrichtung des geschichtlichen Denkens war immer auf die Vorstellung einer Zukunft ausgelegt. In der gegenwärtigen Phase aber stürzen die Ereignisse auf die technischen Bilder zu. Flussers Argumentation verläuft so: „Die projektive Penetranz der technischen Bilder treibt den Empfänger in einem Winkel, setzt ihn unter Druck, und dieser Druck führt ihn dazu, auf Tasten zu drücken und das Bild im Winkel erscheinen zu lassen. Es ist daher optimistischer Unsinn, wenn jemand behauptet, er sei frei, sein Fernsehen nicht einzuschalten, keine Zeitung zu bestellen oder nicht zu fotografieren. Die Energie, die er aufwenden müßte, um den penetranten Druck der technischen Bilder zu widerstehen, würde ihn aus dem Gewebe der Gesellschaft hinausprojizieren ... Es ist aber nicht so, daß der Kommunikationsprozeß mit dem Empfang der technischen Bilder beendet wäre. Die Empfänger sind nicht nur Schwämme, die die technischen Bilder bloß aufsaugen, sie müssen auch reagieren. Nach außen hin müssen sie gemäß dem empfangenen technischen Bild funktionieren: Seifen kaufen, in Urlaub fahren, eine politische Partei wählen ... (Aber) auch nach innen, auf das empfangene Bild hin (müssen sie reagieren). Die Bilder verfügen über Feedbackkanäle, die in umgekehrter Richtung der Verteilungskanäle laufen und die Sender über die Reaktionen der Empfänger informieren, Kanäle vom Typ Marktforschung, Demoskopie und politische Wahlen. Dank dieses Feedbacks verändern sich die Bilder ... (sie) werden immer mehr so wie sie die Empfänger haben wollen, damit die Empfänger immer mehr so werden, wie sie die Bilder haben wollen. Das ist kurz gesagt, der Verkehr zwischen Bild und Menschen.“ Das führt dazu, daß nicht fotografierte oder fotografierbare Geschehnisse in diesen rekursiven Prozeß der Nachgeschichte kaum eine oder keine Rolle mehr spielen können (Bsp. der beinahe bilderlose Irakkrieg, als Lehre aus dem Vietnamkrieg, den die Amerikaner im Bild verloren haben )

## Telematik

Flusser verwendet das Bild des Strahlenbündels, um die Medien zu charakterisieren. Von einem zentralisierten Sender, in dessen Zentrum die 0-dimensionalen technischen Bilder stehen, verlaufen die Kanäle strahlenförmig auseinander und treffen den vereinzelt Empfänger. Diese unilaterale Verschaltung nennt er faszistisch (fascies = Bündel) und zwar nicht aus ideologischen, sondern technischen Gründen. „So wie die technischen Bilder gegenwärtig geschaltet sind, führen sie >>von selbst<< zu einer faszistischen Gesellschaft.“ Flusser will damit kein ausgesprochenes Verschwörungsgedankengut verbreiten, sondern erinnert in seiner Beschreibung des Inneren eines Senders eher an Günther Anders Dingpsychologie. Keine dunklen Hintermänner, sondern immer zahlreichere, immer kleiner werdende, immer automatischere Apparate und Funktionäre, die vor diesen Apparaten sitzen. Es geht dort ein immer reibungsloseres Tastendrücken vor sich.

Um diesem Dilemma der zentralistischen Verschaltung zu entkommen (wir befinden uns Mitte der 80er Jahre), schlägt er politisches Engagement vor, die Strahlenbündel, gegen ihre Ausbreitungsrichtung quer zu nutzen, indem man erst in Kleingruppen, dann in größerem Rahmen Ansätze zu dialogischen Verschaltungen entwickeln soll. Diese dialogischen Verschaltungen faßt er unter dem Begriff Telematik zusammen. Er propagierte also das demokratische „kosmische Gespräch“. Damit nahm er vorweg, was heute im Internetzeitalter als quasi standardisierte Vision verwendet wird. Durch globale Vernetzung kann zum ersten Mal eine zum Menschen passende Verantwortungskultur aufgebaut werden: „Die Buben und Mädels, die da vor dem Terminal sitzen und dank reversibler Kabel in Verbindung miteinander sind, die

wenden der Politik den Rücken zu und wenden sich einander zu. Und das ist eine neue Struktur, keine politische, sondern eine Vernetzungsstruktur ... Dabei stelle ich fest, daß die moderne Lebensform, die auf Dialektik zwischen politisch und privat aufgebaut war, daß die zu Ende ist. Wir sind nicht mehr modern. Und in dem Maße, in dem die Dialektik zwischen privat und öffentlich zu Ende geht, geht auch der Humanismus zu Ende. Auch der Humanismus ist eine moderne Ideologie. Und wie das in der Nachgeschichte, in der Postmoderne vor sich geht, das können wir jetzt schon voraussehen. Anstatt Humanismus Proxemik. Was interessiert, ist das Nächste. Und je weiter entfernt etwas ist, desto weniger interessant ist es''. Proxemik ist ein neuer Begriff für Nähe, ohne raumzeitliche Beschränkung. Mit den interaktiven Medien und der dort vorherrschenden Tele-Nähe kann der verordnete Humanismus durch richtige Nächstenliebe ersetzt werden. Seine Utopie lautete also: ``gemeinsam mit einigen Nahestehenden einige uns gebotene Möglichkeiten wahrscheinlicher zu machen''.

## **Flussers Medienbegriff**

Im Vergleich zu seinen großartigen, nichtpessimistischen und daher zeitgemäßen Gegenwartsdiagnosen verblieb der Medienbegriff (als Strahl s.o.) eher im allgemeinüblichen Verständnis einer Übermittlung (da er sich wie so häufig im unmarked space der Denkens befand) Flusser bietet uns keine neue definitorische Klärung des Medienbegriffs, er bezeichnet einerseits die technischen Apparate als Medium, andererseits die technischen Bilder und meint damit deren beide Vermittlungsfunktion. Obwohl er sich teilweise in starker Annäherung zum radikalen Konstruktivismus befindet, scheint trotz des Gedankens der neurophysiologischen Komputation ein deterministischer Übertragungsbegriff von Sender zu Empfänger durch. Der Sender sendet, die Empfänger müssen reagieren. Daraufhin müssen die Sender rekursiv wieder auf den Empfänger reagieren.

Relativ einzigartig an Flusser waren jedoch seine Visionen, wie die neuen Medien schöpferisch zu nutzen sind.

Zusammenfassend kann man sagen, daß er, wie er auch selbst zugibt, immer noch dramatisch formuliert, also sich noch mit einem Bein im Projekt der linearen Moderne befindet. Dies ist besonders an seinen radikalen Ablösungsphantasien ersichtlich. Passen etwa Instanzen wie das Kino, die Konzerte, das Theater usw. nicht in seine Utopie von der Aufhebung der Unterscheidung öffentlich-privat, so geht er von deren völligen Verschwinden aus. Nachgeschichte bedeutet aber, daß die Traditionen nicht wirklich verschwinden, sondern sich die kulturelle Evolution, zwar mit unterschiedlicher Gewichtung, doch immer mehr in alle Richtungen ausdehnt. So ist doch offensichtlich, daß gerade die zum Untergang preisgegebene Kinolandschaft oder auch die Buchindustrie ihren Marktanteil noch ausbauen. Hier hat eine Theorie der sich ausdifferenzierenden Teilsysteme einer Gesellschaft doch höheren Erklärungswert.