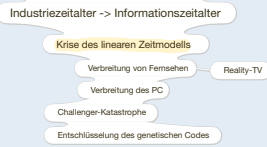


Workspace for 'Rokitta - Hyperrealität vs. Nulldimensionalität'

Page 1 (row 1, column 1)

Zeitgeschichtlicher Kontext



Baudrillards Hyperrealität

Definition

Gesellschaftliches Handeln = durch Simulation erzeugtes Modell von Zeichen

HR = Mediales Abbildes von einer Realität, die es gar nicht (mehr) gibt, aber dennoch als Abbild der Realität aufgefasst wird

wirkt wegen Referenzlosigkeit realer als die Realität

In HR abgebildete Zeichen verweisen ausschließlich auf sich selbst

Ununterscheidbarkeit von medial erzeugten und tatsächlichen Ereignissen

Ordnung der Simulakren



Sinnenterte Zeichen

Z. erster Ordnung: komplex, voller Illusionen

Z. zweiter Ordnung: stumpf, schwerfällig, repetitiv

Z. dritter Ordnung: unlesbar, uninterpretierbar

Zeichenwelten emanzipieren sich, ersetzen konkrete Realität

Unendliche Reproduzierbarkeit der Z. führt nicht nur zu Dominanz der Zeichen, sondern auch zu einer **Implosion der Bedeutung** = Auslöschung eines jeden, vermeintlich hinter den Zeichen legenden Sinns

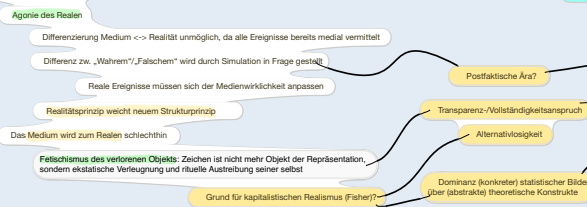
leerer Signifikant = Zeichen ohne Referenz

Es existiert nichts Reales mehr außerhalb medialer Zeichensysteme: Das Reale wird durch Zeichen des Reales ersetzt

Code (=Modell) als Grundprinzip der Welt, generiert jegliche Wirklichkeit

Realität ist Effekt einer bestimmten Zeichenverwendung, einer bestimmten Programmierung des Codes: Realität, die das Zeichen hervorbringt, ist Effekt des Zeichens selbst

Prozess: Realität -> Hyperrealität



Flussers Nulldimensionalität

Voraussetzungen



5-Stufen-Modell



Bedeutungstiftende Bilder

Traditionelle Bilder -> Technische Bilder

Fotografie als Anfang, synthetische/digitale Bilder als Entwicklung

Codierungen der neuen Bilder sind nicht mehr szenische Transformation von Welt (3D->2D) sondern zeigen **nulldimensional an**

Welt und Bewusstsein (JB) ist in Punktelemente aufgelöst

Auslösen verwirklicht eine dem Punktuniversum immanente Möglichkeit im technischen Bild

Bedeutung entsteht an vorher unsichtbarem Ort und Oberfläche

Nulldimensionalität = abstraktes Universum der Punktelemente

Geste des Erzeugens realisiert zweidimensionales Bild durch programmiertes Computieren von Punktelementen und anschließender Deprogrammierung, um sie zu informativen Situationen zu bannen

Sprung vom linearen zum formalen, kalkulatorischen und analytischen Denken

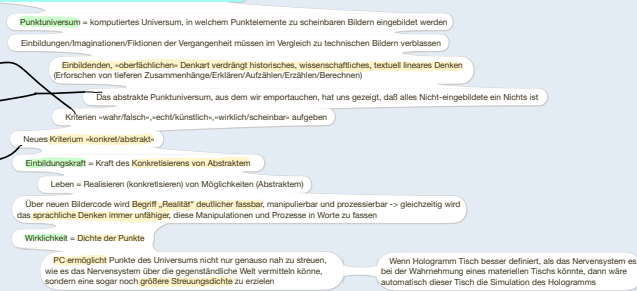
Dekodierung/Entschlüsselung unmöglich, da wir Bewusstseinsniveau auf welchem die technischen Bilder erzeugt wurden, nicht beibehalten können

Einbildner = Erzeuger der technischen Bilder

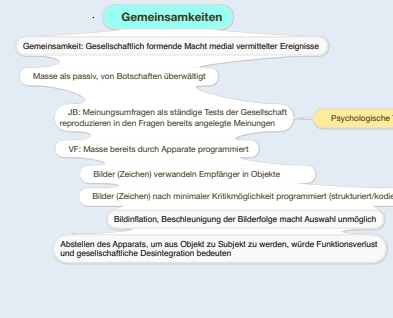
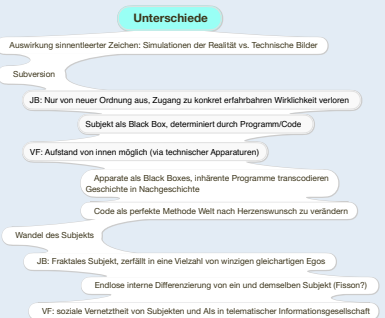
Bringen nicht hervor, was ohnehin immer schon in Apparaten angelegt war, sondern benutzen Apparate, um **Unwahrscheinlichkeiten** zu verwirklichen und so wieder tatsächliche Information und neue alternative Welten hervorbringen

Verleihen Bildern und damit der Welt wieder Bedeutung

Realität als Streuungsdichte im Punktuniversum



Gegenwartsdenken von Baudrillard und Flusser im direkten Vergleich



Hyperrealität vs. Nulldimensionalität

Jean Baudrillards und Vilém Flussers Gegenwartsdiagnosen im Vergleich

30. März 2013

info@svenjarokitta.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Kulturgeschichtlicher Kontext.....	4
3. Baudrillards Hyperrealität.....	6
3.1 Die Ordnung der Simulakren.....	6
3.2 Sinnentleerte Zeichen.....	7
3.3 Auflösen der Realität in der Hyperrealität.....	9
4. Flussers Nulldimensionalität.....	10
4.1 5-Stufen-Modell.....	11
4.2 Bedeutungstiftende Bilder.....	12
4.3 Realität als Streuungsdichte im Punktuniversum.....	13
5. Das Gegenwartsdenken von Baudrillard und Flusser im direkten Vergleich.....	15
6. Fazit.....	20
7. Bibliographie.....	22
8. Selbständigkeitserklärung.....	25

“Wenn die Grenze zwischen Realität und Repräsentation verschwimmt, ersetzen die Medien das öffentliche Leben vollständig. An die Stelle real erfahrbarer Aktionen sind auf Mediennorm formatierte Bildschirmereignisse getreten, im Zusammenhang mit denen zwar jeder unbeschränkten Zugriff auf Information hat, deren Rezeption aber ausschließlich auf die reduzierte Oberfläche des Bildschirms beschränkt ist.“¹

I. Einleitung

Das oben aufgeführte Zitat kommt bekannt vor und erinnert an – ja an wen eigentlich? Wessen Denken wird in dem oben stehenden Zitat denn nun beschrieben, das Jean Baudrillards oder jenes von Vilém Flusser? Nach einer oberflächlichen Lektüre von Baudrillards Schriften zur Simulation und Flussers Ideen zu digitalen Bildern stellt sich die Vermutung ein, dass beide Medienphilosophen eventuell gar nicht so unterschiedliche Dinge beschreiben. Womöglich meinen sie sogar dasselbe Phänomen, das mit der zunehmenden Digitalisierung einhergeht, welche Baudrillard und Flusser seit den 1970er Jahren miterleben. Beide scheinen zur gleichen Zeit einen radikalen Epochenwechsel zu beobachten, der alle bislang geltenden Denkweisen und Werte grundlegend umzustülpen verspricht.² Doch wären sowohl Baudrillard als auch Flusser vermutlich nicht in der Form als besondere Denker ihrer Zeit anerkannt worden, hätten beide tatsächlich das Gleiche beschrieben. Ein zweiter, genauerer Blick auf die Theorien offenbart so auch die gravierenden Unterschiede der beiden Denkweisen.

In der folgenden Arbeit soll anhand eines direkten Vergleichs der Gegenwartsdiagnosen Baudrillards und Flussers festgestellt werden, in welchen Punkten sich die Konzepte von **Hyperrealität** und **Nulldimensionalität** konkret und maßgeblich voneinander unterscheiden, um aber ebenso herauszuarbeiten, welche überraschenden Ähnlichkeiten gefunden werden können. Damit dieser Vergleich von Baudrillard und Flusser in seinen Nuancen nachempfunden werden kann, wird es zunächst nötig sein, beide Konzepte unabhängig voneinander vorzustellen und ihre Kernaussagen herauszuarbeiten. Die Erläuterung der Modelle von Hyperrealität und Nulldimensionalität kann im Rahmen dieser Arbeit jedoch zwangsläufig nicht weiter in die Tiefe gehen, auch wenn eine eingehendere Analyse durchaus hilfreich wäre. Die eigentümlich widersprüchliche und mitunter paradoxe Ausdrucksform von Baudrillard wie auch Flusser wirft durchaus zum Teil mehr Fragen auf als sie beantwortet. Im weiteren Verlauf werden diese Widersprüchlichkeiten nicht weiter diskutiert

¹ Blask (1995): Baudrillard zur Einführung, S. 24f.

² Dies konstatiert auch Stefan Bollmann: „Der Ausgangspunkt ist für ihn [Flusser] derselbe, wie für Baudrillard: Das historische Denken ist in einer Krise, und zwar vor allem aufgrund der **Krise des linearen Zeitmodells**, auf dem es basiert und das weder heutiger wissenschaftlicher Kenntnis noch unserer existenziellen Erfahrung der Zeit mehr angemessen ist.“ Bollmann (1994): Sprung in die Fiktion. In: Bohn/Fude, S. 109

werden. Vielmehr wird der Fokus auf die Aspekte gelegt, die konkret für eine Gegenüberstellung der beiden Autoren relevant sind. Zu Beginn soll jedoch grob der gesellschaftlich-kulturelle Kontext skizziert werden, in dem die betrachteten Theorien entstanden sind. Dazu werden die für die vorliegenden medientheoretischen Konzepte wichtigsten Ereignisse und Entwicklungen überwiegend stichpunktartig angeführt.

Die Gegenüberstellung der Gegenwartsdiagnosen Baudrillards und Flussers soll zudem in einigen Punkten über die ausgewählten Thesen hinausgehen, die in den Kapiteln 3 und 4 näher erläutert werden. Zwar wird für das Nachvollziehen dieser Vergleiche somit eine gewisse Kenntnis der Textwelten beider Medienphilosophen vorausgesetzt, eine ausführliche Vorbesprechung aller zu diskutierenden Punkte ist im Rahmen dieser Arbeit jedoch leider nicht möglich. Abschließend wird eine Beurteilung beider Theorien in Bezug zueinander versucht. Zudem wird ermittelt, welchen Erkenntnisgewinn ein vergleichendes Lesen beider Medientheorien mit sich bringen kann.

2. Kulturgeschichtlicher Kontext

Da diese Arbeit die Gegenwartsdiagnosen Baudrillards und Flussers beschreiben und vergleichen soll, muss an dieser Stelle zunächst geklärt werden, von welcher Gegenwart im Folgenden die Rede ist. Eine detaillierte Biographie ist dazu nicht von Nöten, jedoch sollen einige Eckpunkte in den Leben beider Theoretiker kurz benannt werden. Baudrillard, 1929 in Frankreich geboren und ebendort im Jahr 2004 verstorben, verfasste seine Texte in Frankreich, wenn er auch in seiner Theorie der Hyperrealität vor allem Amerika als Beispiel heranzieht. Dazu sei jedoch gesagt, dass Baudrillard nie in Amerika gelebt hat und die amerikanische Gesellschaft folglich nur als Außenstehender kennengelernt hat. Der 1920 in Prag geborene Vilém Flusser hat als jüdischer Tscheche einige Ortswechsel mehr zu verzeichnen. Zunächst nach London geflohen, emigrierte Flusser 1940 nach Brasilien und war dort hauptsächlich in São Paulo ansässig, ehe er 1972 zunächst nach Südtirol und schließlich ebenfalls nach Frankreich auswanderte. 1991 starb Flusser nach einem Vortrag am Prager Goethe-Institut kurz vor der deutschen Grenze.

Für den Vergleich von Hyperrealität und Nulldimensionalität sind nun vor allem Schriften der siebziger und achtziger Jahre von Bedeutung. Zu dieser Zeit halten sich also beide Autoren in Frankreich auf. Stefan Bollmann bemerkt dazu, dass Flusser und Baudrillard sich von Kongressen kannten und schätzten, jedoch keine Freundschaft unterhielten. Es sei sogar zu beobachten gewesen, dass Vorträge des jeweils anderen bereits nach zehn Minuten verlassen wurden. Bollmann mutmaßt gar, dies könne an der „Nähe zum und des

anderen“ gelegen haben, welche sich schließlich auch hemmend auswirken könne.³ Interessant ist, dass Falko Blask in seinem Einführungswerk über Baudrillard das Kapitel *Die Ordnung der Simulakra* mit einem Flusser-Zitat beginnt.⁴ Der Frage nach der Nähe der beiden Medienphilosophen gilt es jedoch an späterer Stelle genauer auf den Grund zu gehen. Einige gesellschaftlich relevante Ereignisse und kulturgeschichtliche Themen der siebziger und achtziger Jahre sollen an dieser Stelle kurz genannt werden, da Baudrillard und Flusser in ihren Texten regelmäßig aktuelle Motive als Beispiele anführen.

Am offensichtlichsten ist in diesem Zusammenhang der Beginn der **Verbreitung des Heimcomputers** mit den Firmengründungen von zum Beispiel Apple 1976 und Microsoft 1975. Darüber hinaus kommt ebenfalls in den siebziger Jahren die erste Generation von Computerspielen auf den Markt, welche in den achtziger Jahren geradezu boomen. Deutlich wird dies beispielsweise an den zahlreichen Arcade-Spielhallen, die in den USA aus dem Boden sprießen und zu einem entscheidenden Bestandteil der Jugendkultur werden. Die besondere Bedeutung dieser speziellen Thematik wird in den einzelnen Abschnitten zu Baudrillard und Flusser noch einmal deutlich werden. Auch die **Entschlüsselung des genetischen Codes** war bereits seit den fünfziger Jahren gesellschaftliches Thema und die sich mit rekombinanter DNA auftuenden neuen Möglichkeiten traten seit 1973 in diesen Diskurs mit ein. Aber vor allem das inzwischen **in allen Haushalten verbreitete Fernsehen** mit seinen medialen Auswirkungen ist Ausgangspunkt der medialen Überlegungen Flussers und Baudrillards, besonders wenn es um die Analyse der Masse geht. Die erste **Reality-TV-Show** *An American Family*, die nach modernen Gesichtspunkten als solche bezeichnet werden kann, startet 1973 in den USA, ferner hält die Technologisierung des Alltags und des Privaten auch in Form von Videorekorden oder Fernsehtexten weiter an. Desweiteren startet 1981 das erste Space-Shuttle und die **Challenger-Katastrophe** erschüttert 1986 die Welt. Gemeinhin wird der **Übergang vom Industrie- zum Informationszeitalter** den ausgehenden siebziger und beginnenden achtziger Jahren zugeschrieben, wenn auch das Entstehen einer vernetzten Informationsgesellschaft schon sehr viel früher, z.B. mit Norbert Wiener in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, prognostiziert wird. Spätestens mit Jean-François Lyotards *Das Postmoderne Wissen* wird ab 1979 die Postmoderne als neue geistig-kulturelle Bewegung stark diskutiert. Sicherlich sind auch weitere Ereignisse für Baudrillards und Flussers Wahrnehmung und Beurteilung der Welt zu dieser Zeit wichtig gewesen, um diese Arbeit einzuleiten, sollte jedoch dieser kurze, beispielhafte Überblick zunächst genügen.

3 Bollmann (1994), S. 103

4 Blask (1995), S. 26

3. Baudrillards Hyperrealität

Bevor auf das Modell der Hyperrealität im Einzelnen eingegangen wird, soll zunächst der Begriff kurz diskutiert werden. Hyperrealität ist also der durch die Simulation ausgelöste gegenwärtige Zustand, in dem gesellschaftliches Handeln jeder Form ausschließlich ein durch die Simulation erzeugtes Modell von Zeichen darstellt. Patrick Baum und Stefan Höltgen definieren diesen Begriff in ihrem *Lexikon der Postmoderne* wie folgt:

„Hyperrealität beschreibt den Effekt eines medialen Abbildes von einer Realität, die es gar nicht (mehr) gibt, auf einen Betrachter, der dieses Bild dennoch als Abbild der Realität auffasst. Die Hyperrealität wirkt aufgrund ihrer Referenzlosigkeit realer als die Realität, ist ein »Reales ohne Ursprung« – Die Zeichen, die sie abbildet, verweisen ausschließlich auf sich selbst.“⁵

Die zweifache Verwendung des Bildbegriffs in diesem Zitat ist ein wenig irreführend, beschränkt sich Baudrillard doch zumeist darauf, von Zeichen zu sprechen. Auf Grundlage der strukturalistischen Idee des den Strukturen inhärenten Sinns und dem Konzept des Zeichens der Semiotik entwickelt Baudrillard sein Argument. Die in dem Zitat angesprochene Selbstreferentialität der Zeichen wird im folgenden Kapitel noch einmal ausführlicher diskutiert werden. Auch Baudrillards These zum Verschwinden der Realität klingt in dem Lexikon-Eintrag bereits an und wird an späterer Stelle noch näher untersucht werden. Wichtig ist in diesem Zusammenhang Baudrillards These, dass in der Hyperrealität ununterscheidbar wird, ob es sich bei dem Wahrgenommenen um ein medial erzeugtes oder ein tatsächliches Ereignis handelt. Zwischen Realität und Simulation gibt es folglich keine Differenz mehr. Mit einer kurzen Zusammenfassung zu der von Baudrillard aufgestellten *Ordnung der Simulakren* soll nun zunächst die Herleitung des Hyperrealitätsgedankens erfolgen.

3.1 Die Ordnung der Simulakren

Hierfür dient Baudrillard ein dreistufiges kulturgeschichtliches Modell, welches er als die *Ordnung der Simulakren* bezeichnet. In diesem Modell revolutionärer Brüche erläutert Baudrillard die Verwendung und Bedeutung der Zeichen in ihrem historischen Wandel. Den Prozess der Verwandlung der Zeichen vom vormodernen archaischen Zeichen hin zum Simulakrum als selbstreferentielles Zeichen charakterisiert dabei die zunehmende Auflösung des Zusammenhangs zwischen Zeichen und Bezeichnetem, einsetzend mit dem Simulakrum erster Ordnung – der Imitation – in der Renaissance, über die Produktion als Simulakrum zweiter Ordnung im Zuge der industriellen Revolutionen, bis zum Simulakrum dritter Ordnung – der Simulation. Die Ordnung der Simulakren beschreibt den jeweiligen Zu-

⁵ Baum/Höltgen (2010): *Lexikon der Postmoderne*, S. 92

sammenhang der Zeichen zu ihrer materiellen Welt und die Modelle von Wirklichkeit, die sich durch die Veränderung der Zeichen herausbilden. Die Simulakren der **ersten Ordnung** werden durch die Produktion von **Originalen und Duplikaten** bestimmt, dabei ist das **Verhältnis von Zeichen und Realität unmittelbar**. In der **zweiten Ordnung** der Simulakren werden **identische Produkte in Serie** hergestellt, eine tieferliegende **Realität wird folglich durch die Zeichen maskiert**. In der **dritten Ordnung** schließlich erfolgt lediglich eine **Reproduktion von Modellen**, so **simulieren die Zeichen eine Realität**, kaschieren also die Abwesenheit der Realität selbst.⁶ Im Zeitalter technischer Bilder wird die Realität nun von der Hyperrealität abgelöst und die Trennlinie zwischen dem Realen und dem Imaginären verschwindet, so dass letztlich die Wahrnehmung erschüttert oder aber sogar entmächtigt wird.

3.2 Sinnentleerte Zeichen

In diesem Kapitel soll nun noch einmal genauer auf das Verständnis Baudrillards von der Form und Bedeutung der Zeichen vor allem in der dritten Ordnung der Simulakren, der Ordnung der Hyperrealität, eingegangen werden. Daniela Kloock bemerkt hierzu:

„Die Zeichen der ersten Ordnung waren komplex und voller Illusionen, die Zeichen der industriellen Zeit waren stumpf, schwerfällig und repetitiv. Heute sind die Zeichen unlesbar und uninterpretierbar geworden.“⁷

Baudrillard nutze also die Semiotik als kritisches Instrument einer Gesellschaftsanalyse. Das Besondere an den **Zeichenwelten**, die in Baudrillards Denken an die Stelle konkreter Realität treten, ist, dass sie sich von jeglichen Referenten emanzipiert haben. Baudrillard notiert:

„Im gesamten (abendländischen) Glauben hat man gewettet, daß Zeichen stets nur auf die Tiefe eines Sinns verweisen und sich gegen den Sinn austauschen lassen.“⁸

Dies ist im Zeitalter der Simulation nicht mehr möglich. **Die unendliche Reproduzierbarkeit der Zeichen führt nicht nur zu der gegenwärtigen Dominanz der Zeichen, sondern auch zu einer Implosion der Bedeutung, was die Auslöschung eines jeden, vermeintlich hinter den Zeichen liegenden Sinns, bedeutet**. Das Simulakrum ist nach Baudrillard folglich ein **leerer Signifikant – ein Zeichen ohne Referenz** –, welches auf nichts als sich selbst verweist. Der Vorrang des Signifikanten vor dem Signifikaten erinnert dabei stark an Roland Barthes, und auch Jaques Derrida spricht aus den Sätzen Baudrillards, wenn es um die Selbstreferentialität der Zeichen geht. Gleichbedeutend mit dieser ist der Referenzverlust

6 Vgl. Junge (2004): Soziologie der Simulation In: Moebius/Lothar; S.339f.

7 Kloock (2003): Von der Schrift- zur Bild(schirm)kultur; S. 31

8 Baudrillard (1978): Agonie des Realen, S. 14

medialer Prozesse.⁹ Baum und Höltgen bemerken dazu: „Es existiert nichts Reales mehr außerhalb medialer Zeichensysteme.“¹⁰ Das Reale wird demnach durch Zeichen des Realen ersetzt.¹¹ Und Baudrillard erläutert weiter, Dinge wie Schuld, Angst oder Tod könnten durch den vollkommenen Genuss eben der Zeichen für Schuld, Angst und Tod substituiert werden.¹² So haben sich die Zeichen derart verselbstständigt, dass von einer unabhängigen Realität längst nicht mehr die Rede sein kann.

Zwar spricht Baudrillard gelegentlich auch von technischen Bildern oder erklärt seine Theorie anhand von Beispielen medialer Ereignisse, grundlegend für seine Denkweise ist jedoch nicht das (mediale) Bild selbst, sondern, weiter heruntergebrochen, das Zeichen. Zeichen in Form des Codes, des binären, des digitalen Codes, bilden den Ausgangspunkt seiner Überlegungen. Matthias Junge setzt an dieser Stelle die Herrschaft des Codes mit der Herrschaft der Regeln des Gebrauchs von Zeichen gleich.¹³ Der Code, bzw. das Modell, sei das Grundprinzip der Welt und aus ihm generiere sich jegliche Wirklichkeit. Baudrillard verwendet zur Veranschaulichung dieser Überlegung sein bekanntes Borges-Beispiel des Territoriums und der Karte. Sei in der ersten Ordnung der Simulakren die Karte noch das Abbild des Territoriums, so sei die Karte in der Ära der Simulation dem Territorium vorgeschaltet und bringe dieses erst hervor. Dieter Mersch interpretiert die Gestaltung der Realität, der ein Code immanent ist, wie folgt:

„ ... die beständige Möglichkeit einer Rekombination der Zeichen bedeute zugleich, dass die Wirklichkeit laufend verändert, verschoben und in anderes übersetzt werde, dass sie demnach selbst zu einem Arsenal verrechenbarer Zeichen depriviere.“¹⁴

Realität ist also der Effekt einer bestimmten Zeichenverwendung, einer bestimmten Programmierung des Codes: Demnach ist die Welt, die das Zeichen hervorbringt, nichts weiter als ein Effekt des Zeichens selbst.¹⁵ Hier wird zudem deutlich, warum im Kapitel zu dem kulturgeschichtlichen Kontext, in den die Analysen Baudrillards und Flussers eingebettet sind, unter anderem auch auf die Experimente mit rekombinanter DNA eingegangen wurde. Besonders die Übertragung des Denkmodells eines rekombinierbaren, programmierbaren Codes zur Herstellung beliebiger Wirklichkeiten ist ohne Frage auch zum Teil auf die damals aktuellen biotechnologischen Entwicklungen und Diskussionen zurückzuführen.¹⁶ Baudrillard selbst nennt diesen Code:

9 Mersch (2006): Medientheorien zur Einführung, S. 154

10 Baum/Höltgen (2010), S. 163

11 Baudrillard (1978), S. 9

12 Baudrillard (1982) [1976]: Der Symbolische Tausch und der Tod, S. 117

13 Junge (2004), S. 338

14 Mersch (2006), S. 162

15 Vgl. Junge (2004), S. 336

16 Selbstverständlich sind nicht nur die Fortschritte im Bereich der Biotechnologie Lieferant für dieses neue Gedankengut des Codes, sondern auch die raschen Entwicklungen von Computer- und Informationstechnologie. Darauf wird an späterer Stelle noch einmal eingegangen.

„ ... eine Art genetischer Code, der die Mutation des Realen und Hyperrealen bestimmt. Und genau wie der genetische so erweist sich auch dieser Code als bestimmend: Nämlich bestimmend für den Übergang von der repräsentativen Sphäre des Sinns zur genetischen Sphäre des programmierten Signals.“¹⁷

Blask bezeichnet den Code schließlich als „Konstituens moderner Gesellschaften.“¹⁸ Wir können folglich gar nicht mehr anders als durch die Augen des Codes auf die Welt schauen. Im Zeitalter der Ununterscheidbarkeit und sinnentleerter Zeichen sieht Baudrillard kaum Chancen einer Antwortmöglichkeit seitens des Subjekts. Eine subversive Geste müsse aus einer neuen Ordnung, außerhalb des bestehenden massenmedialen Strukturgesetzes, den Angriff auf die Hyperrealität wagen. Für einen kurzen Zeitraum stellten nach Baudrillard die Graffitis der siebziger Jahre die Idee eines solchen Aufstandes dar. Als selbst gänzlich bedeutungslose Signifikanten fielen sie in die Stadt der omnipräsenten sinnbeladenen Zeichen ein und lösten diese durch ihre bloße Anwesenheit auf. Doch dieser Aufstand durch Zeichen gegen die Zeichen war nur von kurzer Dauer.

3.3 Auflösen der Realität in der Hyperrealität

Einige Besonderheiten bezüglich der Beziehung zwischen Realität und Hyperrealität bei Baudrillard sind bereits in den vorangegangenen Kapiteln angeklungen. Im nachfolgenden Abschnitt soll dieser Zusammenhang noch einmal detaillierter behandelt werden, um festzustellen, von welchem Realitäts- und Wahrheitsverständnis Baudrillard ausgeht, wenn er die Gegenwart als Hyperrealität beschreibt. Generell spricht Baudrillard von einem Verschwinden des Realen und mehr noch von der **Agonie des Realen** – also dessen **Todeskampf**. Wogegen kämpft das Reale aber nun und muss es sich letztendlich wirklich geschlagen geben?

Medial bedingt weicht die Realität, so Baudrillard, zunehmend ihrer eigenen Simulation. Eine **Differenzierung von Medium und Realität wird in dem Maße unmöglich, als dass alle Ereignisse bereits medial vermittelt sind**. Medial erzeugte Berichte von Ereignissen und die tatsächlichen Ereignisse können fortan nicht mehr voneinander unterschieden werden. Folglich wird die Wahrnehmung einer außerhalb der Medienwirklichkeit angesiedelten Welt grundlegend erschüttert und unwiderruflich verunsichert. Baudrillard bemerkt dazu, die **Differenz zwischen „Wahrem“ und „Falschem“ würde durch die Simulation immer wieder in Frage gestellt**.¹⁹ Das Reale selbst wird also simulativ:

„Das ist die Tücke der Simulationen: Für die eigentliche Realität ist kein Platz

¹⁷ Baudrillard (1978), S. 49

¹⁸ Blask (1995), S. 23

¹⁹ Baudrillard (1978), S. 10

mehr. Die Ereignisse müssen der Medienwirklichkeit hinterherhasten und sich ihr anpassen. An ihre Stelle tritt etwas, das realer ist als das Reale: Die Hyperrealität.“²⁰

Die virtuellen Ereignisse beginnen schließlich überhand zu nehmen. Hervorzuheben ist an dieser Stelle jedoch, dass Baudrillard auch diesen virtuellen Ereignissen der Hyperrealität durchaus Realitätseffekte zuspricht, die sich konkret erfassen lassen. Als Beispiel ließen sich hier etwa **Casting-Shows** nennen. Vom Medium wird, im **Rahmen der Show, eine eigene, künstliche Realität, eine Hyperrealität erzeugt**. In dem Moment als dann aber etwa das **Marketing für den Gewinner beginnt oder die Musik zum Konsum angeboten wird, wirkt die Hyperrealität auf die Realität zurück**. So versucht Baudrillard die Auswirkungen einer vollständigen gesellschaftlichen Durchdringung durch Zeichen und Medien zu beschreiben.²¹ Den Zusammenhang zwischen medialer Vermittlung und dem Rückzug der Realität erläutert Baudrillard wie folgt:

„Die Realität geht im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdoppelung des Realen, vorzugsweise auf der Grundlage eines anderen reproduktiven Mediums – Werbung, Photo etc. – und von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale, es wird zur Allegorie des Todes, aber noch in seiner Zerstörung bestätigt und überhöht es sich: **Es wird zum Realen schlechthin, Fetischismus des verlorenen Objekts – nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal.**“²²

Die Realität wird also zunehmend durch die Hyperrealität des Codes und der Simulation verschluckt, womit **das bis zu diesem Zeitpunkt gültige Realitätsprinzip einem neuen Strukturprinzip weichen muss**. Die Hyperrealität hat keine Referenz im Realen mehr nötig, in endloser Reproduktion ist ein Original nicht mehr aufzufinden. Jeglicher Sinn kann nur noch in den inneren Verweisstrukturen der Zeichen gefunden werden, ein Außen ist nicht mehr existent. Junge beschreibt die Hyperrealität als das „Ende der Realität durch ihre Beherrschung durch die Hyperrealität.“²³

4. Flussers Nulldimensionalität

Nachdem nun ein grober Überblick über das Hyperrealitätsmodell Baudrillards erfolgte, soll in diesem Kapitel eine ähnlich strukturierte Beschäftigung mit Flussers Nulldimensionalität folgen. Dabei diagnostiziert Flusser das Stadium der **Nulldimensionalität** als den Zustand der gegenwärtigen Gesellschaft. Über diesen Term hinaus formuliert Flusser noch eine Reihe von weiteren Begriffen, die seiner Meinung nach die Gegenwart und anklop-fende Zukunft betiteln. So spricht er unter anderem von der **telematischen Gesellschaft**,

20 Blask (1995), S. 32

21 Vgl. Junge (2004), S. 327-340

22 Baudrillard (1982) [1976], S. 113f.

23 Junge (2004), S. 340

einer reinen Informationsgesellschaft oder gar Nachgeschichte. Für diese Arbeit soll aus Gründen der Vergleichbarkeit zu Baudrillard aber vorrangig mit der Nulldimensionalität als Endpunkt des fünfstufigen Phasenmodells Flussers, welches im nachfolgenden Kapitel vorgestellt wird, sowie mit der Idee von dem Universum der technischen Bilder operiert werden.

Ein wichtiger Aspekt des nulldimensionalen Denkens ist das Entstehen einer neuen Einbildungskraft, die es möglich machen wird, alternative Welten selbst zu entwerfen. Aus diesem Grund macht Flusser also schon frühzeitig die Programmierer als Designer zukünftiger Wirklichkeiten aus. Entscheidend für die Verwirklichung digitaler Möglichkeiten sind dabei die technischen Apparate, denen der Mensch sich nicht mehr notwendigerweise unterwerfen muss, sondern die er für die eigene Selbstverwirklichung nutzen kann, vorausgesetzt ihm gelingt der Sprung in das nulldimensionale Denken. Die technischen Bilder, unter die Flusser Fotos, Filme, Videos, Fernsehschirme und Computerbilder fasst, tragen Flusser zufolge die lebenswichtigen Informationen der Gesellschaft wie auch des Einzelnen in sich.²⁴ Zunächst einmal ist damit gemeint, dass die Art der herrschenden Bilder ganz erheblichen Einfluss auf die jeweiligen Daseinskategorien der Menschheit hat.

4.1 5-Stufen-Modell

Anhand seines historischen 5-Stufen-Modells erläutert Flusser die kulturgeschichtliche Entwicklung des Menschen vom konkreten Erleben seiner Umwelt hinaus in immer höhere Abstraktionsebenen. Die Beschreibung der einzelnen Stufen wird im Rahmen dieser Ausarbeitung nur überblicksartig erfolgen, soll der Schwerpunkt schließlich auf der gegenwärtigen Daseinskategorie der Nulldimensionalität liegen. Dazu wird vor allem die vierte Stufe, die den Übergang von der Eindimensionalität der Schrift und der Geschichte in die von Flusser auch Nachgeschichte genannte Stufe der technischen Bilder etwas ausführlicher beschrieben. Die erste Stufe stellt die Dimension des konkreten Erlebens dar. Das Tier und der „Naturmensch“ sind dabei in eine vierdimensionale Raumzeit eingebettet. Mit der nächsten Stufe geht der Mensch in die Dimension des Fassens und Behandelns über. Es ist das dreidimensionale Universum der zu fassenden Gegenstände. Einen weiteren Schritt vom konkreten Erleben zur Abstraktion legt der Mensch mit dem Eintritt in die Zweidimensionalität des traditionellen Bildes zurück. Dies ist die Stufe der Anschauungen und des Imaginierens. Den Handlungen geht fortan das Überblicken der Situation voraus. Die Formulierung „sich von etwas ein Bild machen“ ist auf diese Funktion des traditionellen Bildes zurückzuführen. Schließlich folgt der Schritt in das Universum der linearen Texte, das Ge-

²⁴ Flusser (1985): Ins Universum der technischen Bilder, S. 9

schichte genannt wird. In der historischen Stufe des **Begreifens und Erzählens** tritt die Schrift als weitere Vermittlungsstufe zwischen dem Menschen und der Welt auf den Plan. Schließlich, und dieser Umbruch vollzieht sich Flusser zufolge gegenwärtig, zerfällt **der Text zu Punktelementen** und mit den **technischen Bildern als Raffung dieser Punktelemente zu einem „scheinbaren“ Bild** beginnt die dimensionslose Stufe des **Kalkulierens und Komputierens**.²⁵ Flusser fasst die Übergänge zwischen den einzelnen Stufen in *Ins Universum der technischen Bilder* übersichtlich zusammen:

„Die erste den Menschen aus der Lebenswelt befreiende Geste ist die Handlung. Die zweite ist die imaginative Betrachtung. Die dritte das begriffliche Erklären. Und die vierte den Menschen aus der Lebenswelt befreiende Geste ist das komputierende Tasten. Der Mensch wird Subjekt der Welt dank der Hand, er wird Überblicker (Aufseher) der Welt dank dem Auge, er wird Beherrscher der Welt dank dem Finger und Sinngabe der Welt dank den Fingerspitzen. Die gegenwärtige Kulturrevolution kann als ein Übertragen der Existenz auf die Fingerspitzen angesehen werden. Die Arbeit (Hand), die Ideologie (Auge) und das Erzählen (Figur) werden dem programmierenden Computieren (Fingerspitzen) unterworfen.“²⁶

4.2 **Bedeutungstiftende Bilder**

In scharfer Abgrenzung zu den **traditionellen Bildern** beschreibt Flusser eine seiner entscheidendsten Entdeckungen mit der Rolle der neuen technischen Bilder. Die Verwandlung der Form und Funktion des Bildes setzt Flusser zufolge zwar bereits mit der **Fotografie ein, die tatsächlich ausschlaggebende Wendung vollzieht sich aber erst mit den synthetischen, digitalen Bildern**. Voraussetzung jeglicher Erzeugung von bedeutungsvollen technischen Bildern stellen dabei die Apparate dar, deren Beherrschbarkeit den Ausbruch aus der Rolle des unterworfenen Subjekts ermöglichen wird – doch dazu an späterer Stelle mehr. Im Unterschied zu den Bildern, die die Menschen bisher gewohnt waren, bemerkt Flusser:

„Die **Codierungen der neuen Bilder unterscheiden sich radikal von den herkömmlichen, da sie nicht mehr szenische Transformationen von Welt sind, Dreidimensionalität in Zweidimensionalität umformen, sondern sich nulldimensional anzeigen**.“²⁷

Was ist mit der Nulldimensionalität an dieser Stelle gemeint? Die **Welt und unser Bewusstsein ist, so Baudrillard, in Punktelemente aufgelöst**. Die technischen Bilder stellen daher die Folge eines Zusammenraffens dieser Punktelemente auf eine Oberfläche dar. Mittels der Apparate, oder vielmehr dem **Drücken der Tasten der Apparate, verwirklicht sich im technischen Bild eine dem Punktuniversum immanente Möglichkeit**: „Und das ist ja das

²⁵ Flusser (1985), S. 10f.

²⁶ Flusser (1985), S. 27

²⁷ Fahle, Hanke, Ziemann (2009): Technobilder und Kommunikologie, S. 14

technische Bild: eine blindlings konkretisierte Möglichkeit, ein blindlings sichtbar gewordenes Unsichtbares.²⁸ Diese projektive Existenz der technischen Bilder bewirkt also, dass **Bedeutung an einem Ort und auf einer Oberfläche** entsteht, die zuvor nicht sichtbar war.²⁹ Aus der Nulldimensionalität, also dem **abstrakten Universum der Punktelemente**, werden mit der Geste des Erzeugens technischer Bilder, die darin besteht, „... das **Komputieren von Punktelementen zuerst zu programmieren und dann wieder zu deprogrammieren, um sie zu informativen Situationen zu ballen**“³⁰, konkrete zweidimensionale Bilder erzeugt.

Zeichnet Flusser in seinem 5-Stufen-Modell also zunächst den Weg des Menschen „aus dem Konkreten hinaus in immer höhere Abstraktionen“³¹, sieht er mit den technischen Bildern die Chance, wieder einen Schritt in die Richtung konkreten Erfahrens zu machen. Dazu sei es jedoch notwendig, die technischen Bilder auch entziffern zu können. Hierzu sind wir Flusser zufolge jedoch noch nicht in der Lage, **da wir es noch nicht schaffen, in dem Bewusstseinsniveau zu verharren, das jenem entspricht, auf welchem die technischen Bilder erzeugt wurden**. Gemeint ist hier erneut der **Sprung vom linearen zum formalen, kalkulatorischen und analytischen Denken**.³² Die **Erzeuger der technischen Bilder** nennt Flusser „**Einbildner**“, diese Begrifflichkeit beruht auf seiner Ansicht einer neuen Einbildungskraft, die im nachfolgenden Kapitel noch einmal erwähnt wird.³³ Die „Einbildner“ verfügen demnach bereits über die Fähigkeit des nulldimensionalen Denkens und sind so in der Lage anhand der technischen Bilder, der Welt und uns wieder einen Sinn zu verleihen.³⁴

Um es noch einmal auf den Punkt zu bringen: Die „Einbildner“ sind **in der Lage, durch die Erzeugung technischer Bilder diesen und folglich der Welt wieder Bedeutung zu verleihen, weil sie sich eben nicht von den Apparaten benutzen lassen, um hervorzubringen, was ohnehin immer schon in diesen angelegt war, sondern weil sie die Apparate benutzen, um Unwahrscheinlichkeiten zu verwirklichen und so wieder tatsächliche Information und neue alternative Welten hervorbringen**.

4.3 **Realität als Streuungsdichte im Punktuniversum**

Dass Flusser die Welt und das Bewusstsein als Universum von Punktelementen begreift, wurde bereits erwähnt. Dass die technischen Bilder in diesem Universum für eine Raffung dieser Punktelemente sorgen, ist auch angekommen. Die Überschrift dieses Kapitels heißt „**Realität als Streuungsdichte im Punktuniversum**“. Aus der Annahme, dass also die techni-

28 Flusser (1985), S. 18

29 Kloock (2003), S. 129

30 Flusser (1985), S. 21f.

31 Ebd., S. 10

32 Vgl. ebd., S. 22

33 Vgl. ebd., S. 20

34 Vgl. ebd., S. 30

schen Bilder etwas mit der Dichte der Streuung zu tun haben, ergibt sich, dass sie ebenfalls eng mit der Definition von Realität in eben diesem Punktuniversum zusammenhängen. Wie, wird nun ermittelt werden.

Das Punktuniversum ist also „ein komputiertes Universum, in welchem Punktelemente zu scheinbaren Bildern eingebildet werden.“³⁵ Das Konkretisieren dieses Universums ist dabei dringend erforderlich, da mit einem ansonsten leeren und abstrakten Universum und folglich einem ebenso zerfallenen und abstrakten Bewusstsein nicht umgegangen werden könne.³⁶ Wie bereits erwähnt wurde, gelangt man eben genau durch das „Einbilden“ der technischen Bilder von dem zerfallenen Punktuniversum ins Konkrete: „Man hat ein konkretes Erlebnis.“³⁷ Diese neue Einbildungskraft ist ein zentraler Moment in Flussers Theorie, daher soll er an dieser Stelle selber zu Wort kommen:

„Wir sind die erste Generation, die über Einbildungskraft im strengen Sinn dieses Wortes verfügt, und alle Einbildungen, Imaginationen und Fiktionen der Vergangenheit müssen im Vergleich zu unseren Bildern verblassen. Wir sind daran, eine Bewußtseinsebene 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. Und daher hat es für uns jeden Sinn verloren, zwischen Eingebildetem und etwa nicht Eingebildetem, zwischen Fiktivem und »Realem« unterscheiden zu wollen. Das abstrakte Punktuniversum, aus dem wir empor tauchen, hat uns gezeigt, daß alles Nicht-eingebildete ein Nichts ist. Daher haben wir die Kriterien »wahr/falsch«, »echt/künstlich« oder »wirklich/scheinbar« aufgeben müssen, um statt dessen das Kriterium »konkret/abstrakt« anzuwenden. Die Einbildungskraft ist die Kraft des Konkretisierens von Abstraktem.“³⁸

Das abstrakte Punktuniversum stellt nun aber in erster Linie ein enormes Potential dar. So leben wir nach Flusser nicht in einer festgeschriebenen Wirklichkeit, sondern in einem Möglichkeitsfeld. Leben bedeutet demnach gerade „die Möglichkeiten um uns und in uns zu realisieren.“³⁹ Die Vorstellung dessen, was wir nun als Realität ansehen, muss unter diesen Bedingungen jedoch erheblich umformuliert werden. Generell hat Flusser Schwierigkeiten mit der Anwendung des Begriffs der Realität. Sprachlich auszudrücken, was mit diesem Term gemeint sei, hält er für unmöglich und zudem überflüssig:

„Demnach sieht die Sache mit der »Realitaet« gegenwaertig ungefaehr so aus: Der Begriff, den dieses Wort meint, wird dank den neuen Bilder codes immer deutlicher fassbar, manipulierbar und prozessierbar, und gleichzeitig wird das sprachliche Denken immer unfaehtiger, diese Manipulationen und Prozesse in Worte zu fassen. Daher entstehen immer breitere Regionen, in welchen die

35 Flusser (1985), S. 13

36 Vgl. ebd., S. 17

37 Ebd., S. 32

38 Ebd., S. 35

39 Flusser (1991): Neue Wirklichkeit aus dem Computer. In: gdi impuls 4/1991, S. 36

sprachliche Kategorie »Realitaet«, (oder »Wirklichkeit« oder »Tatsächlichkeit«), nicht funktioniert, und, wenn trotzdem angewandt, Verwirrung stiftet.“⁴⁰

Für Flusser definiert sich **Wirklichkeit in der Dichte der Punkte**. Hier argumentiert er gegen Baudrillards Simulationsauffassung und behauptet, **wenn ein Hologramm von einem Tisch besser definiert sei, als das Nervensystem es bei der Wahrnehmung eines materiellen Tisches definieren könne, dann würde automatisch dieser Tisch lediglich noch die Simulation des Hologramms sein.**⁴¹ Eine materielle Welt existiert also bei Flusser nicht, besser formuliert: sie ist irrelevant. Mittels der Apparate, Flusser konzentriert sich im Laufe der Jahre zunehmend auf den **Computer, werde es möglich, die Punkte des Universums nicht nur genauso nah zu streuen, wie es das Nervensystem über die gegenständliche Welt vermitteln könne, sondern eine sogar noch größere Streuungsdichte zu erzielen**. Der Argumentation Flussers folgend, dass etwas umso wahrer ist, je dichter die Punkte gestreut sind, wird deutlich, dass es bei Flusser künstlich hergestellte Welten geben kann, die nicht nur ebenso konkret, sondern sogar realer sind als die materielle Lebenswelt.⁴² Die Realität in der Generation des nulldimensionalen Denkens wird also, so prophezeit Flusser, als „Frage nach der Dichte der Streuung von Möglichkeiten“ interpretiert werden und folglich keine unveränderbare Instanz mehr darstellen, sondern ständiger Manipulation unterworfen sein.⁴³

5. Das **Gegenwartsd Denken von Baudrillard und Flusser im direkten Vergleich**

„Ich habe sowohl mit dem Wort «Realität» als auch mit der Vorsilbe «Hyper» einige Schwierigkeiten.“⁴⁴

Mit diesen Worten eröffnet Flusser einen Artikel, in dem er Stellung zu dem Begriff der Hyperrealität bezieht, wie ihn Baudrillard in seinen Schriften diskutiert. Generell sieht Flusser die Schwierigkeit des Begriffs der Realität in dessen Philosophisierung. „Real ist, was wir realisieren.“⁴⁵ Hier erkennt man die im vorangegangenen Kapitel beschriebene Auffassung Flussers von Realität als eine Form der Möglichkeitsverwirklichung. Das Thema Hyperrealität ist für Flusser ein verdächtiges und trotz dieser offensichtlichen Gegenposition zu Baudrillard ist doch im Zuge der Beschreibung der beiden Standpunkte sichtbar geworden, dass sich sowohl erhebliche Unterschiede als auch zahlreiche Gemeinsamkeiten in den Medientheorien Flussers und Baudrillards feststellen lassen. Diese übersichtlich zusammenzufassen, soll Gegenstand dieses Kapitels sein.

40 Flusser (-): Abschied von der Realität. Flusser-Archiv Best. 1608 Nr. 2364b, S. 3f.

41 Vgl. Flusser (2008): Kommunikologie weiter denken, S. 78

42 Vgl. Neswald (1998): Medien-Theologie: das Werk Vilém Flussers, S. 144

43 Vgl. Flusser (-): Abschied von der Realität, S.4

44 Flusser (1992): Ein kalifornischer Standpunkt? In: Swissair Gazette 1/1992, S. 49

45 Flusser (-): Von harten Tatsachen zu weichen Entwürfen. Flusser-Archiv Best. 1608 Nr. 2502, S. 2

Auch Bollmann bringt, wie eingangs bereits kurz erwähnt wurde, die beiden Medienphilosophen in einem kurzen Aufsatz zusammen. Dabei spricht er von Baudrillard als dem „Theoretiker der Simulation“ und Flusser als dem „Kommunikologen der digitalen Vernetzung.“⁴⁶ Auffällig ist, dass sowohl Baudrillard als auch Flusser zunächst über wissenschaftstheoretische Stufenmodelle ihre Gegenwartsdiagnosen herleiten. Ein ganz entscheidender Unterschied wird an dieser Stelle jedoch schnell deutlich. Während Baudrillard mit einer Zeichentheorie arbeitet, geht es Flusser in erster Linie um die Beschreibung eines neuen Typs von Bildern: den technischen. Beide scheinen jedoch zur gleichen Zeit eine tiefgreifende Krise zu empfinden und am Ende dieser das Überschreiten einer Epochenschwelle auszumachen.

„Ihre gemeinsame Einsatzstelle bildet die These, dass die Digitalisierung eine neue Epoche der Medienkultur einläutet. Dies gilt nicht nur technisch, sondern in einem weit fundamentaleren Sinne, nämlich als *Transformation aller bisherigen Kultur* überhaupt.“⁴⁷

Elizabeth Neswald beschreibt ebenfalls den Bruchdiskurs Flussers und ihre Anmerkungen lassen sich in Teilen durchaus auch auf Baudrillard anwenden:

„Der Weg von der vollkommen aufgelösten Wirklichkeit, in der es weder Sinn noch Wahrheit gibt, zu der neuen, sinnvollen Welt ereignet sich durch die Benennung einer neuen sinnstiftenden Instanz und die Neubegründung der Welt.“⁴⁸

Bei Baudrillard gibt es die sinnstiftende Instanz in einer derart materiellen Form nicht, während bei Flusser diese Stelle ganz klar von den Computern besetzt wird. Eine weitere interessante Beobachtung Neswalds lässt Baudrillard und Flusser gleichermaßen in einem ähnlichen Licht erscheinen:

„Bruchdiskurse erleben in der Zeit der nahenden Jahrtausendwende eine Konjunktur, und eine allgemeine »Krisenstimmung« der Zeit wird Flussers Textwelt wohl mitgeprägt haben.“⁴⁹

Und Flusser sagt es selbst, wenn er über Hyperrealität spricht, „... dass, wenn man es bedenkt, der Übergang aus der Moderne in die Postmoderne aufs peinlichste klar wird.“⁵⁰ Vermutlich würde er sich dieser Zuschreibung für sein eigenes Denken nicht beugen wollen, doch als Orientierung kann der Übergang in die Postmoderne für beide Medienphilosophen als gemeinsame Denkkategorie zunächst durchaus festgehalten werden. Junge sagt dabei über Baudrillard, er denke die Postmoderne mit postmodernen Mitteln.⁵¹ Auf forma-

46 Bollmann (1994), S. 103

47 Mersch (2006), S. 132

48 Neswald (1998), S. 9

49 Ebd., S. 33

50 Flusser (1992), In: *Swissair Gazette* 1/1992, S. 49

51 Junge (2004), S.328

ler und rhetorischer Ebene lassen sich eben diese Mittel auch bei Flusser ausmachen. Beide verfolgen einen provokanten, apokalyptischen Stil und bedienen sich eines offensichtlich umfangreichen Wissenshintergrunds. Sehr selten jedoch geben Flusser und Baudrillard Auskunft darüber, auf welche Ideen und Personen sie sich tatsächlich beziehen. Eklektisch werden unterschiedliche Konzepte eingeführt und montiert. Einig sind sie sich jedoch, wenn es darum geht, auf die Grundannahme „The medium is the message“ aufzubauen. An dieser Stelle nennen beide tatsächlich auch explizit den Namen Marshall McLuhans und betonen die Bedeutung des Mediums und neuer Technologien als systembegründende Faktoren, die ein bestimmtes Denken, Fühlen, Verstehen und Wahrnehmen mit sich bringen.⁵² Sie unterscheiden argumentativ zwar zwischen den Auswirkungen sinnentleerter Zeichen als Simulationen der Realität und technischen Bildern, letztlich berufen sie sich jedoch auf medial vermittelte Ereignisse und deren Macht die Gesellschaft zu formen.

Im Gegensatz zu Baudrillards pessimistischerer Sichtweise, auf funktionale Gegenstände könne es keine Antwort sondern immer nur eine schweigende Masse geben, sieht Flusser durchaus noch eine Chance der Einflussnahme. Diese könne dort geschehen, wo die Funktionsweisen der technischen Apparate verstanden würden und zu eigenen Gunsten, zur eigenen Selbstverwirklichung genutzt würden. Dieses Verstehen markiert für Flusser den Sprung in das nulldimensionale Denken, den er zunächst einmal den Programmierern zutraut.⁵³ Diese Annahme kollidiert mit den Ausführungen Baudrillards, der den Zeichen jede Bedeutung und jeden Sinn abspricht. Während Flusser also geradezu enthusiastisch von einer Vielzahl von gestaltbaren, sinngebenden Realitäten ausgeht, deren Verwirklichung nur die Beherrschung der entsprechenden Apparate im Wege steht, bleiben für den Menschen bei Baudrillard in der Hyperrealität wenig Handlungsspielräume.⁵⁴ Subversiv kann bei Baudrillard nur entsprechend von einer neuen Ordnung aus, also von außen, auf die bestehende eingewirkt werden, so dass Baudrillard den Zugang zu einer konkret erfahrbaren Wirklichkeit verloren sieht, während bei Flusser ein Aufstand von innen, via technischer Apparaturen, möglich wird. Gemein ist beiden Gegenwartsvorstellungen in diesem Zu-

52 Flusser bemerkt dazu „Wir wissen seit einiger Zeit, dass die Art und Weise, wie man an die Dinge herangeht, die angegangenen Dinge verändert. Um dies eleganter zu sagen: dass die Struktur des Codes die Botschaft beeinflusst.“ Flusser (1991): In: gdi impuls 4/1991, S. 32

53 Für seine Generation, die noch mit dem Verständnis traditioneller Bilder aufgewachsen ist und vor allem einem linearen Denken verhaftet ist, sieht er nur in einigen wenigen Gruppen, wie den Programmierern, das Potenzial, den Sprung ins nulldimensionale Denken zu schaffen. Für nachfolgende Generationen, explizit nennt er die Enkel, vermutet er jedoch einen intuitiven Umgang mit den neuen technischen Bildern und demnach auch ein sozusagen angeborenes nulldimensionales Denken. Aus heutiger Sicht ist dieser Optimismus vermutlich nur eingeschränkt zu teilen. Zwar lässt sich ein erheblicher Anstieg eines kalkulatorischen, komputierenden Bewusstseins beobachten, die lineare Lesart hält jedoch weiterhin an und hat längst nicht ihre gesamte Bedeutung eingebüßt.

54 Flusser ist nahezu begeistert von der neuen Form des Sinngestens, die er im Umgang mit den technischen Apparaten entstehen sieht: „... dieses Sichkonzentrieren auf das Einbilden von unwahrscheinlichen, abenteuerlichen Situationen wird die vorherrschende Stimmung sein, sobald erst die Tasten das existenzielle Interesse der Menschheit auf sich versammelt haben werden.“ Flusser (1985), S. 28

sammenhang jedoch die Tatsache, dass die Menschen die Zeichen und Bilder, die sie ja ursprünglich einmal selbst erzeugt haben, nicht mehr entziffern können. Es wird also eine verunsicherte Wahrnehmung außerhalb der Medienwirklichkeit festgestellt.

Eine weitere interessante Gemeinsamkeit stellt die Auffassung von einer nicht vorhandenen Differenz zwischen diversen Polen dar. Eine Unterscheidung zwischen beispielsweise wahr und falsch oder real und imaginär halten beide für sinnlos. Baudrillard aus dem Grund, weil die Simulation eine solche Differenzierung schlicht unmöglich mache und Flusser, weil er ein grundsätzlich anderes Kriterienpaar für bedeutender hält, nämlich „konkret/abstrakt“. Demzufolge kann in beiden Medientheorien eine Ununterscheidbarkeit hinsichtlich etablierter Kategorien und die Forderung nach einer neuen Denkart festgestellt werden. Sowohl bei Flusser als auch bei Baudrillard verschwindet aber nicht eigentlich die Realität selbst, gemeint sind eher die Formen der vertrauten Realität, die sich grundlegend wandeln. Es findet sozusagen ein Umkodieren statt. Mit dem Code kommt ein weiterer Begriff ins Spiel, der sowohl bei Flusser als auch bei Baudrillard zu finden ist. Mersch bezeichnet die Struktur des Codes und dessen Matrix von selbst bedeutungslosen Unterscheidungen gar als „Meta-Medium“ der Medienphilosophien.⁵⁵ Das neue Denken, von welchem beide Theoretiker ausgehen, basiert folglich auf eben diesen digitalen Codes, und die Welt, die durch sie erzeugt wird, wird für das lineare Denken zunehmend „unfaßbar, unvorstellbar, unbegreiflich.“⁵⁶ Der optimistische Flusser sieht in dem Code „die perfekte Methode, die Welt nach Herzenswunsch zu verändern.“⁵⁷

Ein gemeinsamer Background von Kybernetik und Systemtheorie kann zudem angenommen werden, kommen doch beide auf das Prinzip der Black Box zurück. Baudrillard beschreibt die „Schrumpfung des Subjekts zur Black Box“⁵⁸, so sei alles nur eine Möglichkeit aus dem gesamten Programm und Flusser begreift die Apparate als Black Boxes, deren inhärente Programme als Transcoder fungieren und die Geschichte in Nachgeschichte umwandeln.⁵⁹ Ein wichtiges Feld in Flussers Theorie ist das der Kommunikation und damit einhergehend der vernetzten Gesellschaft. Ist bei Baudrillard von einem fraktalen Subjekt die Rede, ja wird das fraktale Stadium gar als vierte Ordnung der Simulakren angedeutet, findet sich auch hier der Verweis auf das Netzwerk wieder:

„Als minimales Element eines umfassenden Netzwerkes wird es [das Subjekt] unempfänglich für die anderen und für sich selbst, und seine Gestalt entspricht der Wüstengestalt des Raumes, die aus der Geschwindigkeit entsteht, und der

55 Mersch (2006), S. 135

56 Flusser (1985), S. 30

57 Flusser (1988): Krise der Linearität, S. 37

58 Baudrillard (1989): Videowelt und fraktales Subjekt. In: Ars Electronica, S. 124f.

59 Vgl. Flusser (1997): Nachgeschichte, S. 78

des Sozialen und des Körperlichen, die durch Kommunikation und Information, und der des Körpers, der durch unzählige Körperprothesen verwüstet wird.“⁶⁰

Das Subjekt in seinem Wandel wird also in beiden Theorien diskutiert. Dem fraktalen Subjekt, „... das in eine Vielzahl von winzigen gleichartigen Egos zerfällt“⁶¹ und sich selber in eben diesen Fragmenten gleicht, Baudrillard beschreibt dies als eine „endlose interne Differenzierung von ein und demselben Subjekt“⁶², steht die soziale Vernetztheit einer telematischen Informationsgesellschaft gegenüber. Die Zukunftsvisionen Flussers hinsichtlich der Rolle des Subjekts in einer derart vernetzten Gesellschaft tragen in großen Teilen einen provokanten Science-Fiction-Charakter und sollen an dieser Stelle nicht näher beschrieben werden. Die Vorstellung eines Netzes mit Subjekten oder aber auch künstlichen Intelligenzen an den Knotenpunkten gilt es jedoch im Hinterkopf zu behalten. Sowohl Flusser als auch Baudrillard thematisieren zunächst jedoch vor allem auch das Phänomen der Masse, welches in dieser Form zum Entstehungszeitpunkt der Theorien ein noch gar nicht so altes ist. Beide sehen für die Masse keine wirkliche Möglichkeit der Antwortgabe auf die Botschaften, mit denen sie überhäuft wird. Baudrillard schreibt ihr gar eine lediglich statistische Größe zu. Die Etablierung von Meinungsumfragen als ständige Tests der Gesellschaft, würden dabei nur deutlich zeigen, dass durch sie keine Meinungen generiert werden können, sondern stets nur in den Fragen bereits angelegte Meinungen reproduziert würden. Auch bei Flusser ist die Masse bereits durch die Apparate programmiert.⁶³ Ehe die Menschen nicht in der Lage sind, sich von ihrer linearen Denkweise zu verabschieden, sieht Flusser in der Masse ebenfalls nur unbewegliche Empfänger von sinnlosen Botschaften. Die gegenwärtig transportierten Bilder in den neuen Medien verwandeln ihre Empfänger folglich in Objekte:

„Dabei sind die Bilder so programmiert, dass sie jede Kritik seitens des Empfängers auf ein Minimum reduzieren. Das erreicht man auf verschiedene Methoden, zum Beispiel dank Bildinflation welche jede Auswahl verunmöglicht, oder dank Beschleunigung der Bilderfolge. Es ist fuer den Empfaenger nicht tunlich, die Berieselung durch Abstellung des Apparats zu unterbrechen, um aus Objekt zu Subjekt zu werden. Denn damit werde er seine Funktion aufgeben, und aus der Gesellschaft ausscheiden.“⁶⁴

Flussers Stellungnahme zum Begriff der Hyperrealität wurde bereits zu Beginn des Kapitels angesprochen. Lässt sich seinen Aussagen auch eine generelle Ablehnung eines solchen

60 Baudrillard (1989), S. 114

61 Baudrillard (1989) S. 113

62 Ebd., S. 113

63 Vgl. Kloock (2003), S. 90

64 Flusser (-): Bilder in den neuen Medien. Flusser-Archiv Best. I 6081608 Nr. 3145, S. 3

Terms entnehmen, so wird in der folgenden Aussage deutlich, dass die grundsätzliche Vorstellung einer Wirklichkeit, die realer ist, als die gegenständliche Welt – also das Prinzip der Hyperrealität – durchaus auch von Flusser getragen wird:

„Alles «Wirkliche» ist steigerbar; denn sein Grad hängt davon ab, wie weit es als wirklich erlebt wird. [...] Diese Überlegung ist für das gegenwärtige Denken charakteristisch, denn es eröffnet die Möglichkeit der Erzeugung sogenannter «Alternativer Realitäten» (Cyberspaces), die wirklicher als die «gegebene» Wirklichkeit sein können.“⁶⁵

Im Unterschied zu Baudrillard sieht Flusser allerdings, wie bereits erwähnt wurde, die Chance einer selbstständigen Erzeugung alternativer Welten. Auf die Hyperrealität habe der Einzelne hingegen kaum die Möglichkeit einer Einflussnahme. Gleichsam apokalyptisch sind ihre Aussagen, wenn es um das Ende der Geschichte, also das Ende der Linearität geht. Dabei erörtert Baudrillard jedoch kaum, wie eine Gesellschaft in der nachfolgende Epoche aussehen könne. Wehrt sich Flusser auch gegen die Beschreibung seiner selbst als Futuristen⁶⁶, so finden sich in seinen Texten zumindest konkrete Beschreibungen einer zukünftigen, auf die Krise der Linearität folgenden, reinen Informationsgesellschaft, welche wie selbstverständlich elektronische Bilder synthetisieren wird.

6. Fazit

In dieser Arbeit ist deutlich geworden, dass sowohl die Annahme, Baudrillard und Flusser würden den gleichen Sachverhalt nur in anderen Worten beschreiben, als auch die Behauptung, die Theorien hätten keine Ähnlichkeiten miteinander, nicht zutreffen. Wenn auch Flusser stellenweise eine sehr klare Abgrenzung zu Baudrillard versucht, zum Beispiel wenn es um den Begriff der Hyperrealität selbst oder die Theorie der Simulation geht, wird mit dem Vergleich der zwei Medienphilosophen klar, dass eine Nähe der beiden zueinander durchaus gegeben ist. Nicht nur ist aber die Beschäftigung mit den Modellen der Hyperrealität und der Nulldimensionalität für sich eine erkenntnisreiche Erfahrung, der Vergleich zeigte zudem eine allgemeine Krisenstimmung auf, die in den siebziger und achtziger Jahren vorgeherrscht hat und gepaart mit dem noch nicht einschätzbaren neuen Medium des Computers zu zwei der interessantesten Gegenwartsdiagnosen jener Zeit geführt hat. Die allgemeine Verunsicherung in der Wahrnehmung der Wirklichkeit spiegelt sich auch in den Textwerken Baudrillards und Flussers wieder, die in apokalyptischem Stil zwischen innovativen Theorien, provokanten Aussagen und widersprüchlichen Begrifflichkeiten flottieren. Generell stellte sich der inhaltliche Vergleich der Konzepte Flussers und Baudrillards als höchst ergiebig heraus. Die vielen verschiedenen Themengebiete, in denen Gemeinsam-

⁶⁵ Flusser (1992), In: *Swissair Gazette* 1/1992, S. 49

⁶⁶ Vgl. Kloock (2003), Interview mit V. Flusser.

keiten und Unterschiede festgestellt werden konnten, erschwerten jedoch eine simple Gegenüberstellung von Hyperrealität und Nulldimensionalität. Eine ausgiebigere Beschäftigung mit den einzelnen Theorieelementen wäre entsprechend wünschenswert gewesen, muss jedoch verschoben werden und an anderer Stelle in größerem Umfang erfolgen. So konnten die einzelnen Aspekte, wie der des Codes, des Verschwindens des öffentlichen Raums oder der Simulation, hinsichtlich ihrer Ähnlichkeit und Differenz nur oberflächlich diskutiert werden. Infolgedessen stellt diese Arbeit eher einen Einstieg in die Thematik als eine vollständige Vergleichsanalyse dar.

Interessant wäre zudem der Versuch einer Übertragung von Flussers Gegenwartsdiagnose sowie Zukunftsprognose auf unsere heutige Gegenwart, die ohne Zweifel einen hohen Vernetzungsgrad vor allem hinsichtlich der gesellschaftlichen Kommunikation aufweist. Aber gestaltet sich diese unsere Vernetzung tatsächlich so, wie Flusser sie prophezeit und sich vorgestellt hat, oder haben wir es möglicherweise doch noch nicht geschafft, den Sprung ins nulldimensionale Denken zu vollziehen? Auch Baudrillards Simulationstheorie findet sich heute noch als Ideenlieferant für eine Vielzahl von Science-Fiction-Kinofilmen wieder. Oft missverstanden, wäre also eine kritische Neulektüre von Baudrillards Hyperrealitätsmodell durchaus empfehlenswert, um festzustellen, welchen Innovationsgehalt seine Überlegungen möglicherweise auch heute noch haben. Abschließend bleibt zu sagen, dass Flusser und Baudrillard vermutlich gut daran getan haben, des anderen Vorträge frühzeitig zu verlassen und eine Beschäftigung mit dessen Werk abzulehnen. Die offensichtliche Nähe, die sich in vielen Aspekten ausmachen lässt, hätte mitunter dazu führen können, dass schließlich auch ihre Unterschiede zueinander verwischen. So erstarben beide Theorien in kontroverser Diskussion und bilden zusammen ein weites Möglichkeitsfeld, in dem unser Denken, ob nun bereits vollständig nulldimensional oder noch immer zum Teil linear, die Punktelemente zu unserer eigenen Wirklichkeit zusammenraffen kann.

7. Bibliographie

ALPSANCAR, SUZANA (2012): Das Ding namens Computer. Eine kritische Neulektüre von Vilém Flusser und Mark Weiser. Bielefeld: transcript.

BAUDRILLARD, JEAN [1976] (2011): Der Symbolische Tausch und der Tod. Berlin: Matthes und Seitz.

BAUDRILLARD, JEAN (1978): Agonie des Realen. Berlin: Merve Verlag.

BAUDRILLARD, JEAN (1989): Videowelt und fraktales Subjekt. In: Ars Electronica (Hrsg.): Philosophien der neuen Technologie. Berlin: Merve Verlag.

BAUDRILLARD, JEAN (1994): Die Illusion und die Virtualität. In: Lischka, Gerhard Johann (Hrsg.): Reihe um 9 – Am Nerv der Zeit. Vorträge im Kunstmuseum Bern. Bern: Benteli Verlag.

BAUM, PATRICK/ HÖLTGEN, STEFAN (2010): Lexikon der Postmoderne. Von Abjekt bis Žižek. Bochum: Projekt.

BLASK, FALKO (1995): Baudrillard zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag.

BOLLMANN, STEFAN (1994): Sprung in die Fiktion. Einige Überlegungen zu Baudrillard und Flusser. In: Ralf Bohn/ Dieter Fuder (Hrsg.): Baudrillard. Simulation und Verführung. München: Wilhelm Fink Verlag.

FAHLE, OLIVER/ HANKE, MICHAEL/ ZIEMANN, ANDREAS (Hrsg.) (2009): Technobilder und Kommunikologie. Die Medientheorie Vilém Flussers. Berlin: Parerga Verlag.

FLUSSER, VILÉM: Abschied von der „Realitaet“. Fuer das „Zeit“-Magazin. Berlin: Flusser-Archiv Bestand I 608, Nr. 2364b.

FLUSSER, VILÉM: Von harten Tatsachen zu weichen Entwürfen. Für Volker Rapsch. Berlin: Flusser-Archiv Bestand I 608, Nr. 2502.

FLUSSER, VILÉM: Bilder in den neuen Medien. Museum fuer Gestaltung, Basel, 12/5/89. Berlin: Flusser-Archiv Bestand I 608, Nr. 3145.

- FLUSSER, VILÉM (1985): *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography.
- FLUSSER, VILÉM (1988): *Krise der Linearität*. In: Lischka, Gerhard Johann (Hrsg.): *Reihe um 9 – Am Nerv der Zeit. Vorträge im Kunstmuseum Bern*. Bern: Benteli Verlag.
- FLUSSER, VILÉM (1989): *Gedächtnisse*. In: *Ars Electronica* (Hrsg.): *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin: Merve Verlag.
- FLUSSER, VILÉM (1991): *Neue Wirklichkeit aus dem Computer*. In: *gdi impuls*, 4/1991. S. 32-40.
- FLUSSER, VILÉM (1992): *Paradigmenwechsel*. Vortrag im Prager Goethe-Institut am 25. November 1991. In: Steffens, Andreas (Hrsg.): *Nach der Postmoderne*. Düsseldorf: Bensheim.
- FLUSSER, VILÉM (1992): *Ein kalifornischer Standpunkt?* In: *Swissair Gazette*, 1/1992. S. 49.
- FLUSSER, VILÉM (1992): *Vermassung und Vernetzung*. In: Pattillo-Hess, John (Hrsg.): *Der Stachel des Befehls. IV. Canetti Symposium vom 25.-28. April 1991*. Wien: Löcker Verlag.
- FLUSSER, VILÉM (1995): *Die Revolution der Bilder. Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design*. Mannheim: Bollmann Verlag.
- FLUSSER, VILÉM (1997): *Medienkultur*. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag
- FLUSSER, VILÉM (1997): *Nachgeschichte. Eine korrigierte Geschichtsschreibung*. Hg. von Stefan Bollmann und Edith Flusser. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
- FLUSSER, VILÉM (2008): *Kommunikologie weiter denken. Die »Bochumer Vorlesungen«*. Hg. von Silvia Wagnermauer und Siegfried Zielinski. Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
- KLOOCK, DANIELA (2003): *Von der Schrift- zur Bild(schirm)kultur. Analyse aktueller Medientheorien*. Berlin: Wissenschaftsverlag Volker Spiess.
- Mersch, Dieter (2006): *Medientheorien zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- MOEBIUS, STEPHAN/ PETER LOTHAR (Hrsg.) (2004): *Französische Soziologie der Gegenwart*. Konstanz: UVK.
- NESWALD, ELIZABETH (1998): *Medien-Theologie: das Werk Vilém Flusser*. Köln, Weimar, Wien: Böhlau.

PIAS, CLAUDIUS (Hrsg.) (2002): Kursbuch Medienkultur: Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart: DVA.

RAETZSCH, CHRISTOPH (2009): Wider die Simulation: Medien und symbolischer Tausch. Revisionen zum Frühwerk Jean Baudrillards. Berlin: Verlag der Technischen Universität BERLIN.

VENUS, JOCHEN (1997): Referenzlose Simulation. Würzburg: Verlag Königshausen & Neumann.

WELSCH, WOLFGANG (Hrsg.) (1988): Wege aus der Moderne. Schlüsseltexte der Postmoderne. Weinheim: VCH, Acta Humanoria.

8. Selbständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich,
Svenja Rokitta (Matrikel-Nr. 339603),
dass ich die Hausarbeit mit dem Thema:

Hyperrealität vs. Nulldimensionalität
Jean Baudrillard und Vilém Flussers Gegenwartsdiagnosen im
Vergleich.

selbständig verfasst habe und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel
benutzt wurden, sowie Zitat kenntlich gemacht habe.

Hamburg, 30.3.2013

Ort, Datum

A handwritten signature in black ink on a light green background. The signature is stylized and appears to read 'S. Rokitta'.

Unterschrift