

Prof. Dr. Frank Hartmann

frank.hartmann@uni-weimar.at

Ringvorlesung Medienphilosophie

Bauhaus-Universität Weimar, 1. Nov. 2011

Technologies of Explicitness.

(Medien sind keine Begriffe)

***** Unkorrigiertes Vortragsmanuskript *****

Ein medienphilosophisches Bild: mit dem aufrechten Gang wurden die Hände der Menschen frei, um die Welt zu begreifen und zu bearbeiten. Doch nach Jahrhunderten des Handwerks trippeln jetzt nur mehr ihre Fingerspitzen über die Tastaturen. Die so programmierten Apparate bilden ein Technoimaginäres, das aber kaum mehr zu begreifen ist. Hier öffnet sich ein anthropofugaler Abgrund, den Angstformeln wie Elektronengehirn, Künstliche Intelligenz, Digitaler Schein etc. umschreiben. Was aber wäre denn eine Philosophie des Computerzeitalters - jenseits der kulturpessimistischen Formeln? Ein Denken dort, wo die elektronischen Medien neuartige Informationssysteme aufbauen, die Sprache weder als Speicher benutzen, noch als Darstellungsform haben, und damit die typographisch überformte Rationalität radikal hinter sich lassen?

Philosophen verfassen akademische Texte, in denen sie sich mit Texten beschäftigen, während die Welt sich fortlaufend mit neuen medialen Imaginationen auflädt. Medientheorie war bislang wenig mehr als ein Bewältigungsprogramm zum technologischen Wandel, und sie entlehnte ihr Begriffsrepertoire aus der überkommenen Philologie. Es ist jene Welt, in der die beamteten Diskursangestellten ihr Plansoll erfüllen. Aber ihre Philosophie vermag kaum mehr zu beflügeln und wird außerhalb des Biotops auch nicht nachgefragt. Technologie braucht keine *Vordenker*, denn weder Erfindungen noch Medienrevolutionen entstanden aus sogenannten Geistesblitzen, sondern aus kontinuierlichen Entwicklungen der Praxis, aus dem *Trial & Error* der Ingenieure.

Im Folgenden soll *im performativen Selbstwiderspruch* die Frage nach philosophischen Möglichkeiten außerhalb des Zwanges gestellt werden, sich weiter in begrifflich-diskursiven Schleifen zu bewegen. Medienkultur ist eine Kultur des Gebrauchs, und Medien sind technologische Infrastrukturen und posttypographische Kulturtechniken, kurzum: Medien sind keine Begriffe, und ich betone das deshalb, weil im deutschen Diskurs gern so verfahren wird, beim Thema Medienphilosophie erst einmal Definitionen zum Begriff des Mediums einzufordern.

Wo aber bleibt die Philosophie in einer tendenziell postskriptoralen Welt? Seit Anfang des 20. Jahrhunderts standen Philosophen vor der Frage, wie sie sich gegenüber einer Welt verhalten wollen, die sich in ein *Jenseits der Schrift* bewegt. Mit Fotografie und Kinematografie traten technische Medien auf den Plan, die Malerei und Literatur alt und behäbig aussehen ließen. Ich erinnere an Hugo von Hofmannsthal, der sich im berühmten *Chandos*-Brief (1902 in der Berliner Zeitung publiziert) ein flüssigeres und glühenderes Medium wünscht als jenes der Sprache, die ihm angesichts der neuen Bildmedien wie „modrige Pilze“ im Munde zerfällt. Ich erinnere an das Projekt der Phänomenologie, welches Edmund Husserl mit demselben Motiv ins Leben rief, vorzudringen nämlich zum Eigentlichen der Dinge, um davon dichte Beschreibungen zu liefern – eine ebenso hilfloser wie zum Scheitern verurteilter Rettungsversuch alteuropäischen Geistes, wie Sloterdijk unnachsichtig feststellten sollte.

Eine Theorie des Posttypographischen aber würde das fast Unmögliche beanspruchen – eine Antizipation sprachlich kaum mehr einzuholender Zustände. Hinter dieser nicht unproblematischen Metapher vom *Jenseits der Schrift* (Mihai Nadin) steckt nun aber einmal technokulturelle Wirklichkeit. Seit dem neunzehnten Jahrhundert sorgen mediale Aufzeichnungs- und Visualisierungstechnologien für neue Verhältnisse in Wissensräumen jenseits von Texten. Vordergründig betrachtet handelt es sich um kulturelle Ikonisierungsprozesse, d.h. es geht um die Herrschaft der Bilder: Fotos, Filme,

visuelle Leitsysteme, Informationsgrafiken, grafische Benutzeroberflächen, Interfaces ganz allgemein. Dahinter steht inzwischen die gesamte Komplexität einer Ikonisierung von Rechenprozessen, einer rechnergestützten Verarbeitung von Informationen und einer über visuelle Oberflächen laufenden Verwaltung dieser Informationen.

Diese Verhältnisse sind angesprochen, wenn sich Geistes-, Sozial- und Kulturwissenschaften seit einiger Zeit schon für „Medien“ zu interessieren beginnen, während in manchen akademischen Fächern (etwa Philosophie) nahezu die gesamte Aufmerksamkeitsökonomie auf Texte abgestellt bleibt. Spätestens seit Hegels Verpflichtung philosophischen „Denkens“ auf Zeitdiagnose sollten Philosophen eigentlich wissen, dass sie sich nicht nur auf textliche Gegebenheiten einzulassen hätten. Spätestens seit Turing ist es nicht mehr allein der Philosoph, der seine Zeit in Gedanken erfasst. Inwiefern ist das Philosophieren „im Lichte der Rechenmaschine“ (Konrad Zuse) neu und anders? Wie lassen Medien denken? Wartet die Medienwirklichkeit tatsächlich noch auf Philosophen, die sie in Gedanken fassen? Das Problem ist nicht, dass als Ort für solche Gedanken jetzt neben gedruckten Werken „das Internet“ zur Verfügung steht, sondern dass die technologische Infrastruktur unserer Kultur nach neuen Ansätzen verlangt, eben diese Kultur immanent zu begreifen und sich ihr nicht wie ein äußerer Beobachter zu nähern.

Mit dem Begreifen aber steht eine menschheitsgeschichtliche Metapher im Raum. Begreifen ist eindeutig haptisch konnotiert, zielt es doch auf die Hand und damit auf das unmittelbar Greifbare. Das „Auge-Hand-Feld“, wie Helmuth Plessner diesen menschlich beschränkten Aufmerksamkeitsraum genannt hat, ist genau das, was im Zeitalter der Telekommunikation zur Überwindung freigegeben wird. Die Verkörperungsfunktion der Sinne wird im Medienzeitalter technisch radikal transzendiert. Eine Erinnerung:

„Mit dem aufrechten Gange wurde der Mensch ein Kunstgeschöpf. (...) Durch die Bildung zum aufrechten Gange bekam der Mensch freie und künstliche Hände, Werkzeuge der feinsten Hantierungen und eines immerwährenden Tastens nach neuen klaren Ideen.“ (Johann Gottfried Herder, Ideen zur Philosophie der Geschichte der Menschheit, 1791)

Der aufrechte Gang bedeutet die Freilegung des Auge-Hand-Feldes und impliziert weiter eine bestimmte strukturelle Anbindung des Sinns an die Sinne des Begreifens (eine Kopplung von Erkenntnis und Gesichtsfeld). Das Begreifen selbst ist zunächst eine Sache der zupackenden Hände, welche die Dinge der Welt für menschliche Zwecke verfügbar machen bzw. die Welt für diese Zwecke bearbeiten oder *in-formieren*, im ursprünglichen Sinn des Wortes einer formverleihenden Prägung.

Man sagt von Problemen, dass man sie „im Griff hat“, und ganz allgemein von geistigen Zusammenhängen, dass man sie begreift. In beidem spiegelt sich der evolutionäre Dialog zwischen Hand und Gehirn. (Richard Sennett, Handwerk)

Die ursprüngliche *Informationsarbeit* ist *Handarbeit*. Objekte der Welt, die derart menschlich informiert wurden, funktionieren bis heute: Faustkeil und Steinmesser schneiden immer noch, es ist der Unterschied, zu dem sie aufgrund einer bearbeiteten „Physik des Mediums“ befähigen, über Jahrtausende nicht verloren gegangen: die dem Objekt (Stein) verliehene Information (Schneiden) ist ja noch vorhanden. Speicherung und Übertragung von Information in einer Welt der materialen Kultur bringt unsere menschliche Zivilisation hervor (Debray: *Transmettre*). Sobald dies auch für symbolische Hervorbringungen gilt, beginnt das Zeitalter der Transzendenz: Schrift und Literalität in Form von Texten, die sich vom Kontext ihrer Hervorbringung emanzipieren, das letztlich „entkörperlichte Wort“ (Ernest Gellner), und ein in Schriften und Büchern ausgelagerter Sinn ohne Sprecher und Zuhörer, also unabhängig vom zuhörenden und mitdenkenden Subjekt existierende Bedeutung.

Eine letztlich medientechnisch gestützte Auslagerung kann als wiederholte Befreiungsgeste gedeutet werden, die menschliche Kapazitäten prothetisch entlastet – und alte kognitive Fähigkeiten umdeutet, mit laut Michel Serres noch offenem Ausgang der Formung einer kognitiven und kollektiven Menschheit.

*„Lange bevor man die Körperfunktionen und den Organismus mit einer Maschine verglich, glichen sich die Apparate selbst dem Körper an. Dieser endlose Kreis nährt sich selbst. Als einziges Tier, dessen Körper verliert, bringt der Mensch Techniken hervor, deren Gesichte die Menschheit vorantreibt. Der Einbruch neuer Technologien markiert daher ein Zeitalter in dieser Geschichte der Menschwerdung.“ (Michel Serres: *Der Mensch ohne Fähigkeiten*, 2001)*

Es könnte tatsächlich sein, dass der Mensch darüber seinen Kopf verliert, zumindest gehen die Ängste, die sich hinsichtlich der Algorithmisierung der Kultur- und Sozialprozesse (Frank Schirrmacher) artikulieren, in diese Richtung.

Die neuen Technologien, von denen die Rede ist, tangieren zunächst einmal die Schreib- und Lesekultur, indem sie die kulturelle Codierung umstellt. Neben der Bibliothek als künstlichem Speicher menschlichen Wissens entstehen die medialen Archive, ein zunächst audiovisuelles und heute elektronisch potenziertes Gedächtnis der Kultur. Eine gewaltige Synchronisierungsweise ist im Gange, kulturelle Schichten und Zeiten

überlagern sich in einer Augenblickswelt instantaner Verfügbarkeiten. Es kollektiviert offensichtlich die kognitiven Fähigkeiten in dieser Kultur und sorgt für ein nachlässig unkonzentriertes Denken der Oberflächlichkeit.¹

Nun hat der Medientheorie-Diskurs im zwanzigsten Jahrhundert gezeigt, dass Literalität und Oralität unterschiedliche Denkstrukturen zugrunde liegen. Mit der dreitausendjährigen Schrift- und Druckkultur hebt eine kulturelle Diachronisierungsleistung an; es ist ein historisches Denken. Im Zeitalter der elektronischen Medien bahnt sich gegenüber der typografischen Denkform erneut eine Strukturverschiebung an: nun aber steht der Verdacht im Raum, das Denken würde ahistorisch und damit unkritisch. Was das für die Einbildungskraft bedeutet, hat schon Alexander von Humboldt anlässlich der Vorführung der Daguerreotypie angesprochen: ihre Präsentifikationsleistung würde die Einbildungskraft ganz unmittelbar und ungeschützt ansprechen, würde sie quasi überfordern (zit. Nach Hörisch). Kant hat wenige Jahrzehnte davor die *via negativa* eingemahnt, die Erinnerung an das alttestamentarische Bilderverbots. Nach dem medientechnikgestützten *Return* zur ikonischen symbolischen Form (McLuhan) fragte Flusser nach einer neuen *Einbildungskraft*.

Gibt es eine technische Einbildungskraft? Konzeptuelle Tools, die der Aggregation, Filterung und Strukturierung von Daten in Computernetzwerken dienen, mag man vielleicht noch nicht unbedingt intelligent nennen, aber Tatsache ist, dass diese Technologien im Grenzbereich von syntaktischer und semantischer Ebene teilautonom agieren. Die Frage nach der im Beitrag vergangener Woche angesprochenen *künstlichen Intelligenz* ist neu und anders zu stellen, und zwar in die Richtung der von Douglas Engelbart schon 1962 vorgestellten *Intelligence Augmentation* oder auch der von Lickliders *Man-Computer Symbiosis*.

Es ist die Frage nach dem Verhältnis von Maschine und Intelligenz: Wohl kaum eine Antwort wird je die Radikalität befriedigen, mit der diese Frage „Können Maschinen denken?“² gestellt worden ist. Entgegen landläufiger Meinung ist genau das Philosophie: nicht Antworten bereitzustellen, sondern die richtigen Fragen zu finden. Was also ist unsere Frage?

Die nach dem Maschinendenken, als prosaische Form der Suche nach einer *Seele der Technik* (Max Eyth), wird so nicht mehr zu stellen sein. Damit ist auch angesprochen, was Heidegger das selbst nicht technische *Wesen der Technik* nannte. Einer seiner Schüler hat das in die zutiefst konservativ gefasste Formel von der „Antiquiertheit des Menschen“ übersetzt. Das entfesselte

¹ Nicholas Carr (2010), *The Shallows. What the Internet is Doing to our Brains*,
² Turing, A.M. (1950). *Computing machinery and intelligence*. *Mind*, 59, 433-460

System der Technik versetzt den Menschen in einen Zustand, in dem das Herstellen sein Vorstellen überlagert. Der Vorstellungskraft kann allerdings durch Medieninhalte kräftig nachgeholfen werden, und Günther Anders, von dem dieses Bild stammt, musste letztlich doch zugeben, dass mediale Vermittlungsleistungen in dieser Hinsicht nicht ganz belanglos sind. Als Philosoph tat Anders die Medienbilder als *ontologische Zweideutigkeit* ab, als Politiker aber erkannte er später, dass ihr Schein doch auf das Sein einwirken kann, beispielsweise im Protest gegen den Vietnamkrieg.

Weitere Konsequenz aus solchen Überlegungen zog Vilém Flusser mit seinem Konzept eines den neuen Technologien adäquaten „Technoimaginären“. Damit sprach er die Notwendigkeit an, auf die neuen Gegebenheiten mit der Ausbildung neuer Fähigkeiten zu reagieren, um jenseits der eingewöhnten Kodifizierungen (im Jenseits der Schriftkultur, im Computerzeitalter – wie immer wir es nennen mögen ...) nicht in kulturpessimistischen Formeln zu erstarren. Dieses *Technoimaginäre* bezieht sich auf kognitive Fähigkeiten im Sinne einer Öffnung von Möglichkeitsräumen zwischen Mensch und Technik, in einer *Figur des Dritten*, wie das jetzt auch genannt wird.

Das kybernetische Zeitalter der neuen Technologien fasste Norbert Wiener als zweite industrielle Revolution, und die bedeute: „*Die Ersetzung nicht nur des Menschen als direkter Energiequelle, sondern auch des menschlichen Verstandes als Lieferant einfacher Entscheidungen durch künstliche Apparate.*“ (Norbert Wiener, 1953)

Solche Apparate waren Schaltwerkketten, die um 1950 erstmals in Form von „digitalen Hochgeschwindigkeitsrechenmaschinen“ (Wiener) realisiert worden waren. Die Maschinen der ersten industriellen Revolution dienten den konkreten Zwecken, für die sie konstruiert wurden, stets in Form einer Bearbeitung von Materie oder einer Bereitstellung bzw. Umwandlung von Energie. Diese Maschinen könnten auch als „Medien“ im Sinne einer Übersetzungsleistung bezeichnet werden, doch die Erweiterung des Maschinenbegriffs durch die Kybernetik betrifft diese „handgreifliche“ und daher noch begreifbare mechanische oder energetische Form selbst, die um eine neue Grundgröße erweitert wird – die *Information*, die ihrerseits zu tun hat mit Form und Struktur, mit Mustern und Ordnungen, und zwar unabhängig von Begriffen der Materie und der Energie. Diese zweite industrielle Revolution betrifft den Übergang von der Mechanisierung zur Automation, deren kulturelle Implikationen McLuhan bereits 1964 im berühmten Schlusskapitel von *Understanding Media* eindrucksvoll dokumentiert hat.

Sorgte die Kultur der Maschinen für eine Handhabbarkeit und Verwertbarkeit von Materie und bildete eine zuletzt industriell erweiterte Manipulation der Dinge (*manus = lat. die Hand*), so folgt in der Digitalkultur eine automatisierte Manipulation von Symbolen. Mit den künstlichen Apparaten meint Wiener informationsverarbeitende Maschinen, es sind Schaltwerke, die algorithmisch arbeiten.³ Und zwar rasend schnell, das ist wesentlich, denn die zwischen Schaltzuständen wechselnden Sequenzen innerhalb des Computers sind längst nicht mehr sinnlich wahrnehmbar, so wie es Zahnräder und Gestänge in analogen Rechenmaschinen einst noch gewesen sind. Jenseits der Maschinen rechnen die Computer aufgrund ungeheurer Vereinfachungen, im Prinzip digital, also nur mehr mit zwei Fingern (*digitus = lat. der Finger*), „aber dies so schnell, dass sie besser rechnen können als die größten Mathematiker.“ (Vilém Flusser).

Das Rechnen mit nur zwei Fingern bedeutet, vor aller Technik, eine neue Logik, die noch ins neunzehnte Jahrhundert zurückreicht. In seiner 1854 publizierten „Investigation of the Laws of Thought“ hat George Boole die Grundlage für „künstliches Denken“ gelegt, denn mit dieser Untersuchung wurde gezeigt, dass Logik mathematisch darstellbar ist. Logik ist wie die Geometrie auf einfache Axiome gebaut, und wie die Arithmetik ihre Primärfunktionen hat (Addition, Multiplikation), so kennt die Logik grundlegende Funktionen (Verknüpfen, Ausschließen). Somit ist *Binäralgebra* möglich, denn werden logische Operatoren (und/oder/wenn/ nicht/ usw) in einem binären System (wahr/falsch) angewendet, dann lässt sich jeder logische Satz auf eine einfache Sequenz binärer Symbole zurückführen.

Das überfordert freilich die menschliche Auffassungskraft. Die Zeitgenossen wussten mit diesem Geniestreich, der eigentlich ein Vorschlag zu einer ungewohnten Abstraktion ist, wenig anzufangen. Als Zeuge dient uns hier der deutsche Logiker Gottlob Frege, dessen „Begriffsschrift“ von 1879 ein Konkurrenzunternehmen in der „Modernisierung“ der Logik darstellt. Frege baut auf Anschaulichkeit und Übersichtlichkeit, indem er logische Darstellung von der Eindimensionalität der linearen Symbolfolge auf die zweidimensionale Schreibfläche als „anschauliche Darstellung der Denkformen“ ausdehnt. Es ist eine vergessene Anekdote der Wissenschaftsgeschichte, wie Frege sein System gegen Boole verteidigt hat: „Bei Boole entstände eine einzige oft überlange Zeile.“ Sein eigenes System

³ Die anfängliche Übersetzung von Logik in Technik schien dabei keineswegs immateriell, denn die Röhrenrechner waren faszinierende Ungetüme – „Ich verrate Ihnen, daß diese Maschine einen Raum mit 150 m Kantenlänge einnimmt, daß sie mit 15000 Röhren (Radoröhren) arbeitet, auf 150 Kilowatt läuft, 30 Tonnen wiegt und 320 Kilometer Draht aufweist.“ schrieb Max Bense 1949 in einem Brief über den ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer, 1946).

hingegen veranschaulicht logische Beziehungen und wäre damit „leicht übersehbar“.⁴

Der Computer freilich arbeitet nicht länger mit der Anschaulichkeit und kann lange Datenreihen verarbeiten. Weder Frege noch Boole selbst dachten an künstliche Apparate, die Symbolfolgen verarbeiten und damit die Wahrnehmungsbedingungen des „Auge-Hand-Feldes“ ignorieren können. Wenige Jahre vergingen, bis Hermann Hollerith seine elektromechanische Lochkartenmaschine bei der Pariser Weltausstellung (1889) vorführte. Sie diente der Auswertung amerikanischer Volkszählungsdaten. Mit der Verarbeitung grundlegender Information (1 BIT = w/f, Loch/kein Loch, Strom/kein Strom, oder eben Binärziffern 0/1) können Maschinen rechnen, bzw. logische Anweisungen durchführen. Damit beginnt die Geschichte der modernen EDV, die hier nicht noch einmal erzählt werden muss, denn es geht nur um eine Vergegenwärtigung zu folgendem Aspekt: sobald die Lochkarte als Speichermedium benutzt wurde, öffnet sich damit auch ein sinnlich nicht oder nur mehr beschränkt wahrnehmbarer *quasi technoimaginärer* Innenraum künstlicher Rechenleistungen.

Das zieht eine neue Klasse von Problemen nach sich, die bis heute im Rahmen der Interface-Problematik diskutiert werden: der vermeintliche Kontrollverlust von Computernutzern durch grafische Oberflächen, die (um Boris Groys zu paraphrasieren) unter Generalverdacht gestellt werden, weil hinter diesen Oberflächen die „eigentlichen“ Prozesse vermutet werden. Und so kommt es zu Projektionen hinsichtlich jener künstlichen Apparate, die als Black Boxes erlebt werden, denen potenzielles Denkvermögen zugeschrieben wird: nach Turings Frage zum Maschinendenken, die eine stoische Antwort impliziert, folgten zahlreiche, den Mythos vom *Elektronengehirn* nährende Publikationen – sie handelten also von mechanischem *Gehirnen* und *Denkmaschinen* oder gar vom *Bewusstsein der Maschinen*.⁵

Das *Technoimaginäre* meint nun etwas ganz anderes als die Frage nach dem Denken der Maschinen: Gilt traditionellerweise das Imaginäre als prä-diskursive Erkenntnisweise, so stellt sich mit den neuen Technologien, die Logik in Technik implementieren, die Frage nach einer post-diskursiven Erkenntnisweise, mit der Menschen in technischer Symbiose mit ihren mathematischen Maschinen die Immanenz der Schriftdiskurse sprengen. Damit wird das Technoimaginäre zur Metapher nicht nur für die sogenannte

4 Sitzungsprotokoll der Jenaischen Gesellschaft 1882, vgl. in Frege (1993), S.104

5 Vgl. Edmund C. Berkeley: „Giant Brains, or Machines that Think“ (1949), Louis Couffignal: „Les machines á penser“ (1952), Gotthard Günther: „Das Bewusstsein der Maschinen“ (1957)

Media-literacy, sondern für eine durch die neuen Technologien transformierten Episteme.

Berechenbarkeit als solche ist ja nicht mehr das Problem. Es wird nicht in Frage gestellt, ob Wissen in formallogischen Systemen dargestellt werden kann – dieser Teil des Leibniz'schen Traums hat sich erfüllt. Weniger klar begreifen lassen sich die Implikationen des Ganzen, das *Versprechen* der neuen Technologien im buchstäblichen Sinn des Wortes, weil es ihnen nicht mehr um das Sprechen, um das sprichwörtliche Ausbuchstabieren geht. Diesen „Rückzug aus dem Wort“ hat George Steiner schon in den 60er Jahren mit kulturpessimistischem Entsetzen diagnostiziert. Tatsächlich lässt sich unser In-der-Welt-sein umso schwerer begrifflich fassen, je weniger diese Welt aus Begriffen allein besteht.

Die Phänomenologie der Alltagsanwendung neuer Technologien zeigt, was hier vor sich geht. Worte und Schriften haben keineswegs den Rückzug angetreten, nur findet Schreiben in neuen Formen statt. Die Schrift selbst ist zum Teil eines technischen Bildes geworden, zu einer Oberfläche vor einem mächtigeren Code, der (wie die Grammatik den Sprechern) Schreibenden und Lesenden meist verborgen bleibt: „Sie trippeln auf Fingerspitzen ins Universum der technischen Bilder“, formulierte Vilém Flusser spöttisch. Sein Begriff des *Technoimaginären* steht für eine der Medienkultur der technischen Bilder adäquaten neuen Einbildungskraft, die es *einzuüben* gelte.

Schon das Schreiben ist eine Weise des Denkens, und wir sind gegenüber dem Schreiben keineswegs frei: Schreiben beginnt mit dem Widerstand der Wörter und dem des Schreibzeugs. Denken ist nicht unabhängig von solchen Äußerlichkeiten. Welche Möglichkeiten aber lassen sich jenseits des Schreibens denken, was artikuliert sich durch die mediale Geste der Maschinen und ihrer Programme, die unabhängig von menschlicher Intentionalität laufen? Verschriftung lautet das Paradigma der Wissenschaft, und Lesbarkeit das ihrer Erkenntnis. Philosophie hat hier nicht nur ein Problem, sondern ist selbst problematisch geworden mit einem Weltbild, das immer weniger auf begrifflicher Lesbarkeit gebaut ist.

„Zur Frage, ob eine Philosophie des Computerzeitalters gefordert ist. Eine Philosophie der neuen Zeit entsteht von selbst. Nicht nur, weil sich die Themen ändern, sondern vor allem, weil sich das Denken ändert.“ (Vilém Flusser, Zwiegespräche, 1991)

Wenn Philosophie hauptsächlich in der Reflexion sprachlich artikulierter Begriffe besteht, und die Praxis des Mediengebrauchs sowie die neuen Technologien neue Ideen und Begriffe mit sich bringen, dann kann die Philosophie ihre reflexiven Potenziale auch dafür einsetzen. Das ist

zumindest die konservative Ansicht in der Debatte um die Möglichkeiten einer Medienphilosophie – die Instanz bleibt, nur ihr Gegenstand ändert sich. Die radikale Ansicht hingegen riskiert die Frage, ob mit dem begrifflich gegebenen Gegenstand nicht auch die Instanz selber verschwindet: „Man kann und soll nicht weiter in Worten philosophieren, wenn es jetzt einen Code gibt, der bildlich darstellt, wofür die Worte nicht mehr kompetent sind.“ (Flusser 1994, 190) Nach dieser Auffassung sprengen die technischen Bilder den begrifflichen Rahmen selbst und befreien unsere Kultur von der platonischen Anstrengung, die Welt immer wieder aufs Neue nach den Kategorien von Sein und Schein sortieren zu müssen.

Solchen Vorschlägen gemeinsam ist das Ansinnen, philosophische Probleme nicht auf den Horizont der Schriftkultur zu beschränken. Die erschöpfte „alteuropäische Denk- und Lebensform“ (Peter Sloterdijk) muss die dringende Frage zulassen, ob sie mehr sein will als ein bloßes Verschriftungs-Unternehmen im Geiste traditioneller Denkformen. Philosophie verdankt fast alles der Sprache und ihren begrifflichen Uneindeutigkeiten (Wittgensteins Beulen, die der Verstand sich beim Anrennen an den Grenzen der Sprache stößt). Sie steht vor allem aber auch seit dem Deutschen Idealismus in der Tradition, Definitionen zu liefern (was schon Kant kritisiert hat, KrV) und begriffliche Deduktionen zu prämiieren, statt mit und anhand von Beispielen zu argumentieren. Daher gibt es dann die Großbegriffe wie, mit Schiller „die Kunst“ und den entsprechenden Kunstglauben⁶ und heute freilich auch „die Medien“.

Alternativen dazu sind gefragt, und das gilt programmatisch für diesen Ort, an dem wir Medienphilosophie diskutieren. Es ist ein Ort, den Henry van de Velde schließlich einst die „fortschrittlichste Zitadelle der neuen künstlerischen Prinzipien“ genannt hat.

Das *Kunstgewerbeseminar* dachte von der sinnlichen Wahrnehmung ausgehend und gegen die idealistische Theorie der Erkenntnis. In *Understanding Media* hat McLuhan dies mit seiner Formel von einer neuen Taktilität jenseits des *typographic cultural bias* weitergeführt und dann Rudolf Arnheim, mit *Visual Thinking* ausgeführt, wobei er visuelle Wahrnehmung als der Sprachlichkeit vorgängige kognitive Aktivität betrachtete.

6 Wolfgang Ullrich: An die Kunst glauben, S.36

Damit zur Frage der Alternative – einer Welt jenseits der Begriffe?

a) Fabel einer anderen Existenz. Anthropofugale Perspektive

Im postindustriellen Zeitalter hat die Hand als Symbol des *Begreifens* wohl ausgedient. Die bis zur Industriekultur gebauten Maschinen verstärken und erweitern die Technik der menschlichen Hand, die neuen mathematischen Maschinen werden gerade noch mit den Fingerspitzen berührt – das ließe sich als Metapher für mangelndes Begreifen nehmen. Die Entwicklung der neuen Technologien jedenfalls verlagert die Aufmerksamkeit von der Produktion materieller zu derjenigen ideeller Güter. Wenn man so will, von den „Manufakten“ zu den „Digifakten“, von der Welt der zwei Hände zur Welt der Unbegrifflichkeit.

In einem seiner späten Texte hat Vilém Flusser einen radikalen, anthropofugal zu nennenden Perspektivenwechsel vollzogen. Er griff dabei auf einen alten aufklärerischen Trick zurück, mit dem sich Unsägliches trotzdem aussagen lässt: die Tierfabel. Gegenstand dieser Fabel ist die menschheitsgeschichtliche Objekt-Fixiertheit, für die ein Gegenentwurf gesucht wird. Während wir uns in der Welt mit den Beinen fortbewegen, sie mit den Händen bearbeiten und begreifen, ihre Gegenstände mit den Augen sehen (was zum Synonym für „erkennen“ wurde) und sie mit dem Mund schmecken und besprechen, lässt sich eine gänzlich andere immersive Existenzform vorstellen, die unsere technologischen Errungenschaften noch längst nicht eröffnet, wohl aber denkbar gemacht haben. Die andere Seite, die existenzielle Antipode des Menschen entdeckte Flusser in Gestalt eines (keineswegs fiktiven) Tiefseebewohners, dem *Vampyroteuthis Infernalis* (Flusser 1987). In diesem Kopffüßler, der eine dem Wirbeltier „Mensch“ völlig entgegengesetzte evolutionäre Entwicklung genommen hat, tritt dem Menschen das ganz Andere seiner aufgerichteten und aufgeklärten Existenz entgegen, allerdings in entsprechend „analoger Alienation“. Während der Mensch die Welt sieht und sie in seinem Sehen und mit seiner Arbeit zu begreifen sucht, lebt der Cephalopode mit seiner Welt nicht in einem derartigen Verhältnis der Sehnsucht nach dem Begreifen, sondern in einem der Verschwörung und der Täuschung . . . durchwegs auf Immaterialien ausgerichtet, weil es im buchstäblichen Sinn nichts zu begreifen gibt – in den Tiefen des Meeres ebenso wenig, scheint Flusser mit seiner Fabel bedeuten zu wollen, wie an den Oberflächen unserer Digitalkultur.

Flusser fragt, ob und wie dieses Tier in seiner Existenz, die keine kontemplative Seite entwickelt hat, wohl philosophieren mag. Wie einander sich spiegelnde Spiegel führt er das Tiefseewesen als die andere Seite unseres eigenen Geistes vor, als unbekanntem Teil ein und desselben Weltbewohners,

als orgiastische Parallelexistenz, als Anti-Mensch ohne Hände und mit dem Bauch dort, wo wir üblicherweise den Kopf haben. Eine fremde Existenz also, mit einigen Vorzügen allerdings, denn die Tentakeln des Vampyrotheutis sind zugleich Geschlechtsorgan, womit das Begreifen – respektive: „Philosophieren bei ihm synonym mit Begatten“ wird (Flusser 1987, 42). Orgasmen scheinen in dieser Existenz gleich die Stelle einzunehmen, an der Menschen höchstens auf das Pfingstwunder der universalen Verständigung zu hoffen wagen. Was für ein Versprechen.

Der Vampyrotheutis scheint ebenso wie der Computer etwas zu sein, das aus unseren freudianischen Träumen emportaucht. Aber dieses Emportauschen aus der Tiefsee würde Humanisierung bedeuten, die Adaptierung an eine Existenz in einer dafür nicht vorgesehenen Sphäre. Und wie steht es dann um das Emportauschen aus den Tiefen der Technik? Gibt es eine Alternative zur Anthropomorphisierung des Technischen, die immer auch darin besteht, dieses Technische zu verschriften? Die Frage rührt an die Grenzen des Mediums. Ihre Überschreitung übrigens hat Flusser im Vorspann seines letzten Textes zur Fahndung ausgeschrieben:

„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)

b) Medienphilosophie als Theorie der Nichtbegrifflichkeit

Damit zum Stichwort der *Technologies of Explicitness*. Die drei epochalen Technologien der Explizitmachung sind das Alphabet, die Druckerpresse, und schließlich die Elektrizität. Dies ist eine der stärksten Metaphern für Medienverhältnisse, und sie steht im schärfsten Kontrast zu einer unterkomplexen Theoretisierung von Medien im Sine einer Figur des Mittlers oder des Boten (S. Krämer).

Zwar haben an den heutigen (Tele-)Kommunikationen einen wesentlichen Anteil nicht Menschen, sondern Maschinen – Apparate und ihre Schaltungen, in die freilich menschliche Absichten eingeschrieben sind. Diese Absichten betreffen die Ausweitung von Kommunikationsverhältnissen in Raum und Zeit, um das für uns als Säugetiere biologisch determinierte Zeitfenster für Wahrnehmungen durch Nutzung des elektromagnetischen Spektrums auf ungeheure Weise auszudehnen. Wenn nun vor allem posttypographische

Medientechnologien derart Erfahrungen kodifizieren und ineinander übersetzbar machen, dann sind sie aber immer auch – wie von McLuhan diagnostiziert – Technologien der Explizitmachung.⁷ Als solche öffnen sie den epistemologischen Raum in Richtung einer politischen Ökologie oder Dingpolitik, um hier den Ausdruck von Bruno Latour aufzugreifen, der dafür steht, dass missverständliche Oppositionen (wie Subjekt und Objekt, Menschen und nicht-menschliche Wesen) in einer Sphäre der Koexistenz aufgehoben sind.⁸ Es ist dies der Raum einer ständigen Übersetzung, oder des Herstellens von Verbindungen und Verknüpfungen durch Akteure, von denen keineswegs ausgemacht ist, dass sie über ein subjektives Bewusstsein verfügen (oder die Verständigungsorientierung der interaktionistischen Theorien) und ebenso wenig, dass sie sich als dreidimensionale Figuren durch den euklidischen Raum bewegen. Erst die Revolutionierung der Kommunikationen hat die historischen Räume überwunden und eine Welt voll neuer Akteure entstehen lassen; erst mit den seit ca. 1850 gewachsenen Teletechnologien auf Basis von Elektrizität wurde ihr vielschichtiges Muster „of kinship and interdependence“ (McLuhan) explizit. In diesem Muster heißt Mediation weder Transport noch Transformation, sondern beides zugleich, eine Hybridisierung oder „interpenetration of one medium by another“.⁹ Die Repräsentation von Wissen in formallogischen Systemen, und schließlich ihre technische Implementierung in Computern ist im Grunde nichts anderes als eine fortgesetzte und der menschlichen Wahrnehmung entzogene Verarbeitung solcher aus Bitfolgen bestehender Muster sowie deren auf eine wahrnehmbare Oberfläche transformierter Output, d.h. einer umfassend technisch gestützten Explizitmachung.¹⁰ Sie verlangt nach einer posttypographischen (und damit postphänomenologischen) Verschränkung von Wahrnehmungs- und Erkenntnistheorie.

7 „Technology of explicitness“, McLuhan 1964, S. 57.. Es sei betont, dass dieses nicht-subjektivistisch gedachte Konzept vom „Sich Zeigen“ der Phänomenologie (ihrem Ideal der Evidenz) radikal unterscheidet.

8 Latour 2001.

9 McLuhan 1964, S. 50 bzw. S. 51.

10 Explizitmachung ist ein Begriff, der weit über Sichtbarmachung hinausgeht: Medientechnik erschließt uns das Optisch-Unbewusste, erzeugt aber auch einen Überschuss an kultureller Wahrnehmung und einer neuen Qualität von Öffentlichkeit. Beispiele sind die Katakomben-Aufnahmen von Nadar, die Berufsbildserien von August Sander, die Sozialreprotypen von August Riis. 1946 Nürnberger Prozesse, 1960 Eichmann Prozess weltweit 1968 die Mondlandung, 1974 der Vietnamkrieg & viele andere Medienereignisse, die nicht nur Bilder ins kollektive Gedächtnis gebrannt, zur subkulturellen Bewusstseinsbildung beigetragen haben, wie die Doku zu Woodstock 1969 oder 1972 „Our Latin Thing“ (Leon Gast) oder heute neue Narrative wie in den epischen TV-Serien „The Wire“ und „Treme“ von Oliver Simon.

Die Frage ist, wie kommen wir mit dieser technischen Hybridisierung zurecht? Es sollte zu denken geben, dass unsere Kommunikationsverhältnisse nicht einfach von kommunizierenden Subjekten bestritten werden, die irgendwo am Ende einer Leitung sitzen. Nichtmenschlichen Agenten der Transformation kommen immer mehr ins Spiel, wie unbemerkte Infrastrukturen und die maschinelle Verarbeitungsebene der Metadaten, Speicher und Datenbanken. Wir sind außerdem längst auf dem Weg dazu, die Objektwelt in unsere Datenwelt zu integrieren und damit eine neue Ontologie zu generieren – Stichwort *Semantic Web* oder *Internet of Things*.¹¹ Das von Debray immer wieder ins Spiel gebrachte Milieu, oder die organisierte Materie, tritt in eine völlig neue Dimension über. Und es ist ein bedeutsamer technischer Schritt, der hier ansteht; Digitaltechnik wurde nicht ohne Grund mit der Erfindung der Schrift verglichen, denn es ist keineswegs nur die Form der Datenträger, die sich hier ändert, sondern die kulturelle Codierung als ganze. Ich nehme an, dass Fotografen und Filmemacher, Bildermacher aller Arten, aber auch Jazzmusiker intuitiv wissen, wovon hier die Rede ist, weil sie erfahren können, dass ihre Aussage im Rahmen der elektronischen Medien einfach nicht mehr realisierbar ist. Auf das Medium Text und Druck fixierte Eliten tun sich schwer mit dieser Einsicht; für sie bleibt der Text dasselbe Medienphänomen, als wären Druck und Online einfach nur verschiedene Formen seiner technischen Reproduzierbarkeit.

Sie werden sich die konsequente Frage gefallen lassen müssen, wie sie es schaffen wollen, eine von Autoren mit ihren Texten geprägte Diskurslandschaft immer wieder neu zu gestalten. „I want to map new terrain rather than chart old landmarks.“ – das ist die vielleicht wichtigste Devise, die McLuhan einst für die Beschäftigung mit Medien vorgegeben hat.¹² Die Medien- und Kommunikationswissenschaft ist schließlich mit langweiligen Landvermessern gesättigt genug.

In menschlicher Verständigungskultur an die Grenzen des Mediums Sprache gelangt, sieht die Antizipation alternativer Kommunikationen eher schwach aus. Vielleicht bilden sich neue technisch Kanäle aus – anzunehmen, dass nach der Ära des Elektromagnetismus die Quanteninformatik hier neue Dimensionen öffnet. Wenn sie schon nicht zu Orgasmen in Parallelwelten führt, so ermöglicht sie wahrscheinlich doch neue technische Medienwelten durch den Bau von qualitativ neuartigen Rechnern. Das bleibt jetzt alles noch etwas spekulativ, doch die Vorstellung des Jenseits einer Welt der klassischen

11 ITU Internet Reports 2005: The Internet of Things: „Radio Frequency Identification (RFID), sensors, robotics and nanotechnology will make processing power increasingly available in smaller and smaller packages so that networked computing dissolves into the fabric of things around us.“

12 „The Playboy Interview: Marshall McLuhan“, Playboy Magazine, March 1969.

Information, der letztlich zweidimensionalen Welt der *bits*, durch neue Informationsträger wie Quantenteilchen (mit der Folge von entsprechend komplex verschränkten Systemen), ist es keineswegs. Verlustfreie Mischung und Überlagerung von Quantenzuständen würde die *technische* Realisierung einer von Michel Serres vorgestellten „Philosophie der Gemenge und Gemische“ bedeuten, und die müsste eigentlich den Weg zu einer neuen Erkenntnistheorie öffnen.

Doch was sich physikalisch fast schon als machbar abzeichnet – ein System der Informationsverarbeitung jenseits der etablierten Datenträger und Speicherformen inklusive ihrer gewohnten Manipulation – scheint begrifflich kaum mehr fassbar, zahlreiche Versprecher sind quasi programmiert. Hat die Hand als Symbol des Verfügbarmachens, wie Flusser vermutet hat, nicht längst ausgedient? Als Sprachgebärde dient sie uns in der telematischen Kultur nur mehr in rudimentärer Form, als Zeichenträger der Memorialkultur ist sie schon obsolet. Wir trippeln auf Fingerspitzen in den neuen Welten herum, denn Tentakeln sind uns bislang noch keine gewachsen. Diente die Koordination von Hand und Auge als *Konstituens* menschlicher Kultur, so könnte, wenn wir es nicht mehr ausschließlich mit Dingen zu tun haben werden, sondern mit Undingen wie Daten und Informationen, die Hand überflüssig werden zugunsten einer Art umfassender technischer Geste.¹³ Die Lehre aus dieser Geschichte ist einfach und klingt zugleich bizarr: auch das Digitale als neueste technologische Errungenschaft könnte sich bald schon als ein Zwischenspiel der Technikgeschichte erwiesen haben, die sich in ihrer Entwicklung von der Manuskript- und Manufakturphase (mit ihren Werkzeugen) hin zur postindustriellen, symbolmanipulierenden Digitaltechnik (mit ihren Denkzeugen) und von hier aus zu einem *Tertium datur* ausdifferenziert, zur Unvorgreiflichkeit einer Technik, die möglicherweise in polymorpher Perversität („Tentakeln“ als Metapher für ein Jenseits der gewohnten Welt des Begreifens) Geschlechtsreife erlangt, während sie im Trippeln der Fingerspitzen auf der PC-Tastatur bislang sozusagen nur pubertär masturbiert hat.

13 „Dieser neue Mensch, der da um uns herum und in unserem eigenen Inneren geboren wird, ist eigentlich handlos. Er behandelt keine Dinge mehr, und darum kann man bei ihm nicht mehr von Handlungen sprechen. Nicht mehr von Praxis, nicht mehr von Arbeit. Was ihm von der Hand übrigbleibt, sind die Fingerspitzen, mit denen er auf Tasten drückt, um mit Symbolen zu spielen.“ – Vilém Flusser, *Das Uding*, in ders. (1983), 84. Zur Bedeutung der Hand grundlegend Leroi-Gourhan (1995); zum „Auge-Hand-Feld“ Plessner (2003), 333ff; zur Diskussion der Hand als Medium vgl. Seitter (2002), 59-68; zur Medialität des Begreifens auch Horst Wenzel: „Von der Gotteshand zum Datenhandschuh“, in: Krämer, Bredekamp Hg. (2003), 25-56