

Michael Hanke

Text – Bild – Körper. Vilém Flussers medientheoretischer Weg vom Subjekt zum Projekt

Abstract

Vilém Flussers media theory reflects comprehensively upon the entire evolution of media from the very production of tools to early cave painting and on to the so called technoimages and digital culture. The process of abstraction in the course of media evolution leads to elements that cannot be any longer minimized and which again allow for the inversion of the process in the form of medial design; in the new media culture, man is no longer object or subject, but project. Thus, the last step of this process is not only the designing of images, but also of objects and bodies. The following contribution presents Flussers media theory in respect to this latest level with which Flusser anticipates the current developments.

Vilém Flussers Medientheorie umfasst empirisch nicht weniger als die gesamte Medienevolution, angefangen von der Werkzeugherstellung über die frühe Höhlenmalerei bis zu den so genannten Technobildern und dem Digitalen. Die schrittweise Abstraktion auf dem Weg medialer Evolutionsstufen führt zu nicht mehr weiter verkleinerbaren Elementen, die wiederum eine Umkehr des Prozesses in Form medialer Gestaltung ermöglichen; in der neuen Medienkultur ist der Mensch nicht mehr Objekt oder Subjekt, sondern Projekt, denn auf der letzten Stufe dieses Weges steht das Designen bzw. die Entwerfbarkeit nicht nur von Bildwelten, sondern auch von Objekten und Körpern. Der folgende Beitrag skizziert Flussers Medientheorie im Hinblick auf diese letzte Stufe, mit der Flusser die historisch aktuelle Entwicklung vorwegnahm.

1. Vorbemerkung

Vilém Flusser, nach allgemeiner Einschätzung ein einflussreicher Theoretiker und Pionier der Medienphilosophie (GRUBE 2004; FAHLE/HANKE 2009; LESCHKE 2003: 273-285; MERSCH 2006: 136-154; PIAS ET AL. 2004; ROSNER 1997), gilt darüber hinaus auch als Kunst- und Fotografietheoretiker, Wissenschafts- und Kulturphilosoph, Kommunikations- und Kulturtheoretiker, und allgemein als Philosoph, je nach Standpunkt und Vereinnahmungsinteresse als jüdischer, Prager, brasilianischer oder deutscher Philosoph.¹ Diese Sichtweisen auf Flusser reflektieren auch die Bandbreite seiner Interessen und Blickwinkel, die, so die hier zugrunde gelegte Auffassung, in einer semiotisch grundierten Kommunikationstheorie ihren gemeinsamen Fluchtpunkt finden. Sie beinhaltet eine breit angelegte Medientheorie, für die Text und Bild, d. h. ein- und zweidimensionale Medien, zentrale Größen sind, und die die Evolution der Medien von der archaischen Bildpraxis zur linearen Schrift analysiert, und von hier, über die Fotografie, der Schnittstelle des Medienumbruchs zu den technischen Bildmedien, die Verbindung bis zur digitalen Gegenwart zieht. Weil diese Kulturtechniken und -praxen als Mediationen zwischen Mensch und Welt gelten, betreffen sie auch, worin die kulturanthropologische Komponente zum Tragen kommt, die Stellung des Menschen in der Welt und somit seinen Körper, wie im Folgenden weiter entfaltet wird.

2. Kommunikologie

Flussers Kommunikationstheorie, die Kommunikologie (FLUSSER 1998a: 230f.) ist »die Lehre von der menschlichen Kommunikation, dem Prozess, dank welchem erworbene Informationen gespeichert, prozessiert und weitergegeben werden.« (*Online Edition Bochumer Vorlesung*, Flusserarchiv Berlin, I1a01) Für sie ist die Feststellung programmatisch, dass Macht nicht mehr durch Besitz, sondern durch Information ermöglicht wird, und dass nicht mehr Ökonomie, sondern Kommunikation den Unterbau der Gesellschaft bestimmt (FLUSSER 1997: 155). Ihr Feld reicht von der zwischenmenschlichen, dialogischen Kommunikation bis hin zu ihren verschiedenen medialen Formen, und Flussers Werk spiegelt diese Breite wider, steht doch am Anfang seiner Entwicklung das Interesse an Sprache und Sprachphilosophie, später das Universum der technischen Bilder und der telematischen Informationsgesellschaft. Als ›audiovisuelle Kommunikation‹ (›Kino, Fernsehen, Radio etc.‹) war das Thema Bild schon 1963 eine Komponente, die gemeinsam mit sprachlicher Kommunikation das Komplement zur Gesamtheit der Kommunikationsphänomene bildete; dabei wurden Grundbegriffe wie Zeichen, Symbol, Bedeutung, Gedächtnis, Diskursuniversum und Codes, also die semiotische Basis der Kommunikationstheorie, und die Begriffe ›Denotation‹ und ›Konnotation‹ sowie allgemeiner von Sprachphilosophie und Logik zu festen Bezugsgrößen. Be-

1 Alle diese Einordnungen können jeweils gute Gründe ins Feld führen. In den Profilen deutscher Gegenwartsphilosophie von Breuer et al. wird Flussers Medien- und Kulturphilosophie der Rang eines eigenen Kapitels eingeräumt (S. 79-90), und die Aufnahme damit begründet, dass »sich sein Philosophieren ganz im Umkreis deutscher Philosophie definierte.« (BREUER ET AL. 1996: 7) Das philosophische Selbstporträt *In Search of Meaning (Philosophical Self-portrait)*, 1969 auf englisch und portugiesisch geschrieben, erschien 1976 in dem Band *Rumos da Filosofia atual no Brasil em auto-retratos (Wege der brasilianischen Gegenwartsphilosophie in Selbstdarstellungen, Ü. MH)*, präsentiert Flusser also als brasilianischen Philosophen. Hier – wie auch an zahlreichen anderen Stellen – verortet er sich zudem als Prager Philosoph, der verwurzelt ist sowohl in der deutschen wie auch der tschechischen Kultur und der jüdischen Tradition (FLUSSER 2002a: 198), s. auch den Band von Flusser: *Jude sein* (FLUSSER 2000).

einflusst wurde Flusser hierbei zunächst von der Kybernetik mit ihren Begriffen von Entropie und Information, aber auch von Ernst Cassirer und seiner Theorie der symbolischen Formen, von der Dialogphilosophie Martin Bubers, sowie von den Arbeiten Ludwig Wittgensteins und Martin Heideggers, um nur einige zu nennen (vgl. hierzu jeweils die Beiträge in FAHLE/HANKE 2009). Flussers Kommunikationsbegriff ist somit nicht informationstheoretisch verkürzt, sondern anthropologisch fundiert und philosophisch in vielfältiger Weise angereichert. Die damit verbundene Sensibilität für den Zusammenhang von Kommunikation und Kultur sowie, unter veränderten medialen Bedingungen, der Medienkultur, macht seinen Kommunikationsbegriff heute noch aktuell und in fruchtbarer Weise anschlussfähig.

3. Emergenzen kultureller Evolution und das Universum der technischen Bilder

Nach Flussers philosophischer Anthropologie gestaltet der Mensch, als ›Mängelwesen‹ von Natur aus nur sparsam ausgestattet, seine Lebenswelt durch Kulturtechniken weitgehend selbst, wobei sich dem Menschen durch diese Evolution bzw. ›Folge von Emergenzen‹ (FLUSSER 1998b: 76) über eine ›Stufenleiter von Abstraktionen‹ sukzessiv neue symbolische Welten oder ›abstrakte Universen‹ eröffnen.

Aus dem Naturzustand des ungeschiedenen vierdimensionalen Lebensraums heraus wird als erste kulturelle Entwicklungsstufe das dreidimensionale Universum der Objekte entwickelt. Indem diese als zu behandelnde Gegenstände zu Problemen werden, bildet sich auch das Subjekt heraus, das diese umformt, ›informiert‹ und manipuliert. Technik, auch im Sinne von Kulturtechniken, ist ›die Methode der Freiheit‹, dementsprechend zu handeln. Wenn die Epochen nach dem Material eingeteilt werden, aus dem Werkzeuge gemacht wurden, zeigt dies, ›dass die Geschichte der Menschheit eine Geschichte der Technik ist.« (*Online Edition Bochumer Vorlesung*, Flusserarchiv Berlin, I1a01) Schon das Steinschlagen gilt als technische Geste (FLUSSER 1994: 138), gilt Technik doch als Theorie geleitete Überwindung von Sein und Sollen: Der vorgefundene Stein wird nicht so akzeptiert, wie die Natur ihn erschaffen hat, sondern er wird umgeformt, gestaltet, und zwar gemäß gewissen Vorstellungen und Zielen. ›Welt‹ (unsere Lebenswelt) und ›Subjekt‹ (ihre Bewohner) sind das Ergebnis einer sich in technischer Arbeit realisierenden Beziehung (FLUSSER 1994: 143), der das Entwerfen – und damit Kreativität in ihren zahlreichen Ausprägungsformen – immer schon eingeschrieben ist. Die Subjekte entwickeln in der Folge von dieser Welt Vorstellungen – Repräsentationen – und zu realisierende Werte, die wiederum intentionales und wertbezogenes Handeln ermöglichen.

Bloße Vorstellungen von Objekten, wie sie auf dieser Stufe ermöglicht werden, sind jedoch beschränkt auf das Subjekt und den Zeitpunkt ihres Vorkommens, also nur beschränkt kommunizierbar. Dies betrifft auch die Weitergabe von Kultur zwischen den Generationen, eine der wichtigen Funktionen von Kommunikation. Erst als bildhafte Darstellungen, wie mit dem Beginn der Höhlenmalerei, werden solche Vorstellungen und Wissens Elemente intersubjektiv und funktional für eine Gemeinschaft; es ist diese Erweiterung der Repräsentationsleistung des Subjektes um seine Bildfähigkeit, die das zweidimensionale Universum der Flächen bzw. ›imaginären Welt‹, der tradi-

tionellen, vortechnischen Bilder (Höhlenmalereien, Fresken, Mosaiken, Kirchenfenster, Gemälde usw.) eröffnet.

Das zweidimensionale Universum der Bilder und Flächen ist als Evolutionsstufe zwar ein Fortschritt, aber kein Endpunkt; auf sie folgt die Schrift. Sie bedient das Bedürfnis nach ordnenden und erklärungs-mächtigen Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen und Kausalität, und dieses neue Universum der Schrift und der Geschichte ist linear, eindimensional und ermöglicht die narrative und prozessuale Logik mit Anfang und Ende, Ursachen und Folgen, sowie in deren Folge »die begriffliche Welt« und »das konzeptuelle Universum der Texte, der Rechnungen, der Erzählungen und Erklärungen, welche als Projekte für nichtmagisches Handeln dienen.« (FLUSSER 1985: 13) Es manifestiert sich bereits in normativen Tafeln etwa zur Regulierung der Flusskanalisation und ermöglicht allgemein die entwerfende Einstellung wie auch die rechnerische und das theoretische Entwerfen von Modellen für künftiges Verhalten.

Die letzte Abstraktionsstufe ist das nulldimensionale Universum der Punktelemente, der Partikel, Quanten, Gene, Informationsbits, Entscheidungsmomente und Aktome. Als digitale können diese Punktelemente kalkuliert und komputiert werden, und auf ihnen basiert die »sekundäre imaginäre Welt« (FLUSSER 1998b: 76) des Universums der technischen Bilder (FLUSSER 1985: 14), bestehend aus Fotografien, Filmen, Video, Fernsehen, Kino, sowie auch Röntgenbildern und Computermodellen.

Auf allen Stufen fungieren die jeweiligen Kulturerrungenschaften – Werkzeuge, Bilder, Texte und technische Bilder – als Mediationen zwischen dem Menschen und der durch den Abgrund der Abstraktion verlorenen Umwelt. Das »Verneinen der Lebenswelt« in ihrer vorgefundenen Form hat ihre Veränderung und Gestaltung zur Folge, »und diese Einstellung hat, Schritt für Schritt, die materielle Kultur der Werkzeuge, die imaginäre Kultur der Abbilder, die historische Kultur der Texte und schließlich die immaterielle Kultur der Algorithmen gezeitigt [...].« (FLUSSER 1993a: 309)

Mit den Evolutionsstufen geht jeweils die Entwicklung bestimmter Kompetenzen oder »Bewusstseinsebenen« einher: »Tatkraft« bei der Werkzeugherstellung, »Vorstellungskraft« bei der Bildherstellung, »Begriffskraft« bei der der Texte. Die Erzeugnisse und ihre jeweiligen Bewusstseinsstufen verstärken sich wechselseitig, z. B. »[ruft] die Geste des Schreibens [...] Begriffskraft hervor, und die Begriffskraft verstärkt sich durch Schreiben.« Auch ersetzt keine der neu ausgeformten Stufen die vorangegangene, sondern jede »wird auf die nächste »aufgehoben««, weshalb auch keineswegs »von einem Verdrängen der traditionellen Bilder und Texte durch die technischen Bilder zu sprechen ist«, sondern vielmehr »von einer radikalen Änderung dieser beiden Mediationen« (FLUSSER 1998b: 78).

Der Zeitpfeil dieser kulturellen Evolution verläuft in eine Richtung vom Konkreten ins Abstrakte (FLUSSER 1985: 10) und ist in diesem Sinne progressiv, »Fortschritt«; eine Rückkehr gibt es nicht, weil es »unmöglich (ist), Verfremdungen ungeschehen zu machen (naiv sein zu wollen).« (FLUSSER 1998a: 155) Es bleibt nur der Aufbruch nach vorne auf die nächste Stufe. Wir können, was insbesondere für uns heute relevant ist, von der nulldimensionalen Ebene ausgehend »Projekte entwerfen«, also durch Komputation von Punktelementen Texte, Bilder, Objekte und Körper entwerfen und somit unsere Welt verändern bzw. gestalten; auf der linearen Ebene können wissenschaftli-

che Theorien, Modelle und Entwicklungen unter Veränderung unterschiedlicher Variablen simuliert werden (etwa zum Klimawandel); auf der zweidimensionalen Ebene können Bilder entworfen werden (von Häusern oder unserer eigenen Persönlichkeit), und die nächste Computergeneration wird auch in die Objekte und Körper vordringen. Es handelt sich um ein »Umdrehen der Abbilder in Vorbilder« (FLUSSER 1993a: 311).

»Das sogenannte Leben lässt sich, um nur zwei besonders erregende Beispiele anzuführen, nicht nur in Partikel, in Gene, analysieren, sondern die Gene können dank der Gentechnologie auch wieder zu neuen Informationen zusammengesetzt werden, um »künstliche Lebewesen« zu erzeugen. Oder Computer können alternative Welten synthetisieren, die sie aus Algorithmen, also aus Symbolen des kalkulatorischen Denkens, projizieren und die ebenso konkret sein können wie die uns umgebende Umwelt.« (FLUSSER 1993a: 281)

4. Zeitdiagnose: Krise der Linearität, Kommunikationsrevolution und Entstehung des neuen Universums

Wenn sich Flussers zweites Buch von 1965 an einer *Philosophie der Sprache* versucht, und eines seiner bekannteren von 1983 an einer *Philosophie der Fotografie*, so spiegelt sich hierin die Bandbreite seines Interesses vom Text zum Bild und damit auch seiner Kommunikationstheorie. Relevant an der Fotografie ist ihre paradigmatische Funktion für alle technischen Bildmedien, denn damit wird ein neuer Medientypus geschaffen, der in der Folge stufenweise ausgebaut und perfektioniert, beschleunigt und mit erhöhter Speicherkapazität ausgestattet wird, vom Analogen zum Digitalen fortschreitend.² Zwar wird der gesprochenen Sprache, »wahrscheinlich die älteste [...] unter allen Symbolen«, als wichtigstem unter den Codes eine »hervorragende Rolle« (FLUSSER 1998a: 79) zugeschrieben, jedoch befindet sie sich nicht im Zentrum der gegenwärtigen Lage, »the present revolution in communication [the emergence of technical images (photos, films, videos, and computer images)] is having on our mental and social structures.« (Brief vom 7. 2. 1985, Flusser Archiv Berlin) Unter den in ihrer Gesamtzahl tatsächlich unerschöpflichen Codetypen hält Flusser in diesem Zusammenhang explizit drei für relevant: Bild, Text, und Technobild (FLUSSER 1998a: 106).

Der Vorgang dieser so benannten »Kulturrevolution« (FLUSSER 1993a: 147), »Wende« (FLUSSER 1993a: 11) oder »Krise« (FLUSSER 1993a: 17) ist, wie alle solche Vorgänge, eingebunden in den allgemeinen Prozess der Medienevolution. Als bedeutsam für die gegenwärtige Lage gilt die Tatsache, dass diese »durch eine radikal neue Form von Codes erreicht wird, nämlich durch Technobilder«, bringen diese doch eine »neue Daseinsform« hervor, nämlich eine »Umkodierung der Welt und einer Umprogrammierung des Lebens darin« (FLUSSER 1998a: 49). Technische Bilder beenden Geschichte in ihrem durch Schrift geprägten Sinn und begründen daher die neue Epoche der Nachgeschichte oder *posthistoire* (FLUSSER 1993a: 314) – zwei Ausdrücke, die Flusser erstmals bereits 1967 gebraucht hat, um unsere Gegenwart auf einen Begriff zu bringen (FLUSSER 1993b: 142);

2 Flusser (2003) stellt sich im Zusammenhang mit seiner Fototheorie selbst in die Tradition von Roland Barthes, Susan Sontag und insbesondere Walter Benjamin.

jetzt sind es nicht mehr das Alphabet und die Pressekultur, sondern die Codes der Flächen (Bilder), die im posttypographischen Zeitalter des Technoimaginären dominieren.

Wie bei dem Übergang von archaischer Bild- zu Schriftkultur stehen wir heute bei den technischen Bildern an einem ähnlichen Medienumbruch, einer neuen Stufe kultureller Emergenz. Ausgeformt wird eine solche neue Stufe, wenn die vorherige aufgrund der – in Termini des 19. Jahrhunderts ausgedrückt –, »inneren historischen Dialektik der Mediationen« (FLUSSER 1998a: 108), als »einer sich ihrer Struktur selbst bewusst werdende Denkart« (FLUSSER 1998a: 107 f.), ihre Vermittlungsleistung gegenüber der Welt verliert. So wie das bildgebundene magische Bewusstsein seine Vermittlungsfähigkeit zu einem bestimmten Zeitpunkt einbüßte, der Mensch sich hiervon entfremdete und einen neuen Standpunkt gewann, den des historischen Bewusstseins und der Texte, so stehen wir heute an demselben Punkt der Entfremdung von den Texten und ihrem historischen Bewusstsein.

Entscheidend bei Flussers Diagnose ist, dass wir in der Abfolge der Mediationen dabei sind, die alte Stufe der Texte bzw. des linearen, wissenschaftlich-kausalen Denkens hinter uns zu lassen, zugunsten einer neuen, charakteristischerweise durch Bilder geprägten, die nur oberflächlich der früheren Bilderstufe gleicht, tatsächlich aber das Resultat einer langen Phase wissenschaftlicher und technisch-technologischer Entwicklung ist, aus deren Fundierungszusammenhang sie nicht herausgelöst werden kann. In die technischen Bilder geht die gesamte Entwicklung der Wissenschaft als Subtext ein, weshalb sie einer anderen, abstrakteren Bewusstseinssebene als die vorangegangenen entspringen, dem der kalkulier- und komputierbaren Elemente (FLUSSER 1985: 183).

Die Perspektive auf Medien erfolgt bei Flusser von einer philosophischen Gegenwartsreflexion aus, die epistemologisch ausgerichtet und radikal semiotisch ist: Der Übergang zur Moderne und zur Postmoderne ist bewirkt durch das Umkodieren von Buchstaben in Zahlen und Algorithmen (als Wendepunkt dieser Entwicklung gilt Flusser Nikolaus von Cues). Dieses numerische Denken, epistemologische Grundlage der Neuzeit und Einbruch des Technischen zugleich, ist zwar immer tiefer in die Dinge vorgedrungen, dabei aber anstatt auf einen Grund auf eine immer feinere Partikulierung gestoßen. Beispiele sind das physikalische Weltbild, das nicht mehr sinnlich ist, sondern vielmehr eine Projektion des numerischen Denkens, das von der Neurophysiologie beschriebene digitale Prinzip der Reizwahrnehmung, wonach das Ich essenziell aus dem Prozessieren von kodierten Daten zu Wahrnehmungen besteht, und die von der Psychologie bewirkte Auflösung des Ich in bewusste und unbewusste Ebenen. Mit dem Abbau des Glaubens an die Solidität der Dingwelt ging auch derjenige an die Solidität des Subjekts einher. Die Auflösung der Dinge schlägt auf das Denken zurück, sodass das neuzeitliche numerische Denken auch den neuzeitlichen Glauben von innen her auflöst. Das Umkodieren des Denkens, das zu Wissenschaft, Technik und Aufklärung führte, erweist »sich als ein mörderisches und selbstmörderisches Unternehmen«, sowohl auf theoretischer wie praktisch-politischer Ebene. »Auschwitz, Hiroshima, Umweltverschmutzung und nukleare Drohung.« (FLUSSER 1994: 15) Flusser zitiert hier affirmativ die Tradition des Kulturpessimismus von Nietzsche über die Existenzphilosophie zu Barthes, Foucault, und Baudrillard.

5. Körper

Der Kulturpessimismus mache die Kritiker der Kultur jedoch blind für das Neue, so Flusser (FLUSSER 1994: 23). Der Prozess des Umkodierens muss nicht zwingend in die besagte Richtung verlaufen, denn das ihm ursprünglich zugrunde liegende Motiv war es, eine neue Haltung gegenüber der Welt und dem Leben einzunehmen. Die Nulldimensionalität hat nicht nur die fortgeschrittene Kalkulierbarkeit des Menschen zur Folge (als physische, physiologische, mentale, soziale und kulturelle Sache); vielmehr ist zugleich mit dem Analysieren auch das Komputieren entstanden, das Synthetisieren von neuen Strukturen. Zersetzen (Analyse) ist die eine Richtung, Synthese, das Projizieren alternativer Welten und Menschen, die andere – Ergebnis einer Gegenwartsdiagnose, die sich auch nahezu wörtlich so bei Niklas Luhmann findet.³ Aus der totalen Abstraktion führt der Weg zurück ins Konkrete, als »neue Praxis des Komputierens und Projizierens von Punktelementen zu Linien, Flächen, Körpern und uns angehenden Körpern.« (FLUSSER 1994: 22) Der Mensch wird, so der programmatische Titel von Flussers letztem posthum publizierten Buch *Vom Subjekt zum Projekt* oder, so ein anderer Aufsatztitel *Vom Unterworfenen zum Entwerfer von Gewohntem* (FLUSSER 1989): »Aus Subjekten werden wir zu Projekten. Wir beginnen, mühselig und stümperhaft, uns aus der Unterworfenheit aufzurichten.« (FLUSSER 1989: 8f.) Subjekt und Objekt, Ich und Welt, sind keine ontologisch vorgegebenen Größen, sondern abgeleitete, und zwar von einem diesen Größen vorgelagerten Kommunikationsprozess. Indem der Mensch sich selbst zum Projekt erhebt, emanzipiert er sich von den Zwängen der Subjekt-Objekt-Konstellation und verwirklicht so das spezifisch Menschliche; Projizieren ist daher gleichbedeutend mit menschlicher Freiheit und steht im Gegensatz zum operieren und der Arbeit, und ›Entwerfen‹ ist somit die zentrale Kategorie dieser Utopie *Vom Subjekt zum Projekt*. Die Liste des zu Entwerfenden, dem jeweils ein Kapitel dieses Buches gewidmet ist, umfasst Städte, Häuser, Technik, Arbeit, Familien, Körper, Sex und Kinder (entspricht ungefähr der: materiellen und sozialen Kultur). Diese setzen an bei den technischen Bildern, sind diese doch die ersten bereits geleisteten Projektionen aus der neuen Lebenseinstellung heraus.

Leib und Körper zählen zu den Themen, mit denen sich Flusser, auch in Verbindung mit seiner Medientheorie, immer wieder beschäftigt hat, obwohl dies von seinen Verlegern kaum berücksichtigt wurde (WAGNERMAIER 2002: 113); von dieser »Vielzahl bislang unbekannter Schriften im Körperkontext« (WAGNERMAIER 2002: 114) vermitteln selbständig publizierte Texte wie *Von den Möglichkeiten einer Leibkarte*« (FLUSSER 2002b) und *Haut* (FLUSSER 2003) einen Eindruck.

Der Körper bezieht seine Relevanz aus der biologischen Vernetzung, zugleich markiert er die letzte Grenze der gestalterischen und informationellen Selbstbestimmung. Zudem bedingt er Außen und Innen, Aus- und Eindruck, er ist die Schnittstelle zwischen Subjekt und objektiver Welt. Um mich in der Welt zu orientieren, muss ich mich zuvor in meinem eigenen Leib orientieren, und »[d]

3 Demnach geht es der neuzeitlichen Wissenschaft im Kern »um eine Steigerung des Auflöse- und Rekombinationsvermögens, um eine Neuformierung des Wissens als Produkt von Analyse und Synthese«; dabei betreibe die Analyse »eine weitere Auflösung der sichtbaren Welt« in kleinere Einheiten (Atome, Gene, Handlungskomponenten etc.), was dann die Aufdeckung eines ungeheuren Rekombinationspotentials zur Folge habe (LUHMANN 2008: 102). Es handele sich um die »Auflösung und Rekombination von Realität« (LUHMANN 2008: 104), und dieses nahezu unendliche Auflösungsvermögen führe »unabsehbare Möglichkeitsräume vor Augen« (LUHMANN 2008: 107). Im Ergebnis werde an der Welt alles Haltbare hiervon erfasst, so dass das wissenschaftliche Weltbild die Funktion gesellschaftlicher Orientierung verliert (LUHMANN 2008: 107).

as eben macht die Welt zu meiner Lebenswelt: dass mein Leib zwischen ihr und mir vermittelt.« (FLUSSER 2002b: 115) Die Instanzen, die die Interaktion zwischen Leib und Lebenswelt gewährleisten (etwa Seh- und Tastsinn) und die die Leibeserfahrungen und den Empfang von Botschaften ermöglichen, sind »Medien«; sie stehen auf der Grenze zwischen Innen und Außen (FLUSSER 2002b: 117). Daher auch die Relevanz der Haut: Sie ist »die Grenze zwischen mir und der Welt.« (FLUSSER 2006: 1) Und sie wird zu den – zweidimensionalen – Oberflächen gerechnet (FLUSSER 2006: 10), denen Flusser besondere Aufmerksamkeit zuwandte (FLUSSER 1993a).

Warum aber, so fragt Flusser, sollen überhaupt alternative Körper entworfen werden? Weil der gegebene Körper als Resultat eines Jahrtausenden währenden Würfelspiels nicht überzeugend ausfällt. Die funktionelle Armut der Organe war dem Menschen immer bewusst, weshalb die ganze materielle Kultur als der Entwurf eines künstlichen Körpers angesehen werden kann, der sich dem natürlichen aufsetzt (FLUSSER 1994: 91). Weil die Reichweite der Körpersinne als unbefriedigend, die Wahrnehmung als auf zu enge Ausschnitte der Umgebung beschränkt empfunden wurde, die Ausweitung der Raum- und Zeitkategorien über das sinnlich direkt Wahrnehmbare hinaus für das Überleben aber essenziell war, hat sich der Mensch mit der Körperarmut nie abgefunden und Körperfunktionen durch andere überholt (so wurde die Hebel- aus der Armfunktion abstrahiert und effizienter gemacht). Der Übergang vom natürlichen zum künstlichen Körper korrespondiert also mit dem vom Tierischen zum spezifisch Humanen (FLUSSER 1994: 92), und weil das Engagement für Informationserweiterung typisch für den Menschen ist, wird er auch künftig in die Evolution eingreifen, um die »Menschwerdung« zu konkretisieren (FLUSSER 1994: 95).

6. Aktuelle Beispiele

Flusser erwartet von der nahen Zukunft eine mit der industriellen vergleichbare neurologische Revolution und fragt, warum wir nicht das Feld unseres Sehens erweitern sollten, schließlich seien dem Projektionsfeld neuer Sinnesorgane keine ersichtlichen Grenzen gezogen (FLUSSER 1994: 99f.). Er selbst hält seine Ausführungen für »äußerst unbefriedigend«, weil das Entwerfen als solches notwendigerweise ergebnisoffen sei; bei seinen Überlegungen handele es sich – da wir an einer Schwelle stehen – um »das vorwegnehmende Bedenken einiger sich nunmehr eröffnender Möglichkeiten«. Viele davon waren zu Flussers Zeit, der 1991 verstarb, natürlich nicht absehbar. Gleichwohl zeigt er sich in einem Interview (zwischen 1986 und 1989) gut informiert über aktuelle technische Entwicklungen und entsprechende künftig zu erwartende Tendenzen:

»Ich möchte jetzt einen Sprung in die Futurologie machen. Was mich kolossal fasziniert [...], ist die Entwicklung der Hologramme. [...] Es beginnen jetzt Techniken ausgearbeitet zu werden, in der [sic] MIT soweit ich informiert bin aber auch in Los Angeles, welche gestatten direkt aus dem Computer in die Holographie hineinzugehen und infolgedessen dreidimensionale und vierdimensionale Volumina aus dem Computer herauszuspucken. Wenn das wahr sein sollte, und wenn sich diese Technik weiter entwickeln sollte, dann werden wir in Zukunft von Gegenständen umgeben, die völlig aus der reinen Vernunft [der Computersynthese] entstammen. Wir werden dann nicht nur Bilder der reinen Vernunft haben, sondern eine gegenständliche Welt, die von der reinen Vernunft erzeugt wurde. Und wenn die Technik perfekter wird, wird es mit der

Zeit ein Unsinn werden zwischen den Gegenständen an die wir gewohnt sind und diesen holographischen Gegenständen unterscheiden zu wollen.« (FLUSSER 2003)

Ein aktuelles Beispiel hierfür liefert ein Bericht mit dem Titel *Ein Herz aus dem Tintenstrahldrucker* über das so genannte »Organ Printing« (<http://www.spiegel.de/wissenschaft/natur/0,1518,druck-590280,00.html>, Zugriff 14.11.2008). Ein speziell hierfür entwickelter 3-D-Drucker schleudert (Flusser sagte: spuckt) statt der mikroskopisch kleinen Tintentröpfchen tausende menschlicher Zellen pro Sekunde aus dem Druckkopf und setzt sie zu einem dreidimensionalen Organ zusammen. Bis zur beabsichtigten Entwicklung eines Herzens ist es zwar noch nicht gekommen, aber 2003 immerhin zur Herstellung einer 3-D-Struktur aus realen, lebenden Zellen.

Weniger spektakulär, aber bereits einsatzfähig ist eine neue Generation von 3-D-Druckern, die Alltagsgegenstände herstellen. Ein so genannter »Fabber« (»Digital« oder »Personal Fabricator«) ermöglicht die Herstellung dreidimensionaler Gegenstände aus digitalen Dateien (»Fabbing«). Die zunächst am Bildschirm projizierten Produkte werden anschließend vom Fabricator moduliert, etwa durch schichtweises Auftragen von Kunststoff; mit Produkten wie künstlichen Zähnen, Knochen und Hautgewebe ist das Digitale auf diesem Wege bereits in den Körper vorgedrungen.⁴

Ein weiteres Beispiel für die von Flusser prognostizierte Entwicklung stammt aus der Photographie und ist das so genannte *High Dynamic Range (HDR)*-Verfahren, bei dem ein digitales Softwareprogramm aus einer Reihe unterschiedlich belichteter Bilder ein einziges neues entwickelt, wobei die jeweiligen Kontrastschärfen beibehalten werden, womit diese eine ungewohnte Qualität erreichen und ein »hyperrealistischer« Effekt erzielt wird. Diese Technik wird auch dazu verwendet, die Bildqualität künstlicher Netzhäute für Blinde zu verbessern, ist also ein Beispiel dafür, wie digitale Technik in den Körper eindringt. Andere Beispiele dieser Art bietet die aktuell entwickelte Ausrüstung für künftige Soldaten. Infrarotbilder können direkt auf die Netzhaut projiziert und auch mit anderen computerfähigen Daten kombiniert werden (Bilder von Landschaften und Strassenzügen, GPS etc.). Der Kampfeinsatz wird so zu einer Art Videospiel.

Zahlreiche Beispiele für die Gestaltung auf der Ebene der Nulldimensionalität und ihrer Projektion in die dreidimensionale Ebene ist die Gentechnologie, d. h. die Genanalyse bzw. die gezielte Manipulation des Genoms. Im »Zeitalter biologischer Kontrolle«, das mit der Geburt des geklonten Schafes »Dolly« 1996 eingeleitet wurde, verfügt der Mensch über die Gene eines Lebewesens und über die Möglichkeit, diese umzuprogrammieren, womit das genetische Lebensprogramm labor-technisch steuerbar wird.

Ein spezieller Fall gentechnologischer Verfahren ist die Präimplantationsdiagnostik. Hierbei werden Zellen eines im Reagenzglas gezeugten Embryos auf, anhand bestimmter Gene, feststellbare Erkrankungen untersucht. Ursprünglich sollte dieses Screening der genetischen Information dazu dienen, Familien, die von definierten Erbkrankheiten betroffen waren, zu einem gesunden Kind zu verhelfen. Die Zielsetzung erweiterte sich jedoch bald zu einem Testen der genetischen Informa-

4 Auch mit seinem Hinweis auf das MIT zeigt sich Flusser auf der Höhe der Zeit: Der Autor eines der Referenzwerke dieser Technologie, Neil Gershenfeld (FAB: *The Coming Revolution on Your Desktop*, Cambridge 2005), leitet gegenwärtig am MIT das *Center for Atoms and Bits*.

tion von nicht belasteten Paaren, die eine Reagenzglasbefruchtung durchführten, so dass Präimplantationsdiagnostik und Reagenzglasbefruchtung jetzt eine neue Wechselbeziehung mit eigener Dynamik stiften. So hat sich herausgestellt, dass abnorme Zellen gleichsam selbstheilend vom Organismus eliminiert werden; wenn also zufällig bei einem Test eine kranke Variante zutage tritt, wird auf der Basis dieses Wissens ein durchaus lebensfähiger Embryo ›verworfen‹, der eigentlich das Potenzial zu einem gesunden Kind hat.

Geschlechtsselektion ist eine andere Folge dieses genetischen Screenings: Eltern können entscheiden, ob sie von den gesunden Embryonen nur die männlichen oder die weiblichen für die weitere Prozedur heranzuziehen wünschen und so das Geschlecht bestimmen. Ethisch bedenklich (oder noch bedenklicher) sind Fälle, in denen die Merkmale des Retortenkindes so gewählt werden, dass es einem bereits lebenden, aber kranken Kind genetisch möglichst ähnelt, um so die Option für eine Knochenmarkspende zu eröffnen.

Eine weitere Variante hiervon ist die bewusste Auswahl eines Embryos mit speziellem Gendefekt, z.B. eine angeborene Schwerhörigkeit oder Blindheit. Dem Wunsch der Eltern liegt das Motiv zugrunde, dass das Kind diese Eigenschaft, die sie nicht als Krankheit definiert sehen wollen, mit ihnen teilt. Das Entwerfen von Körpern, dessen Bedeutung Flusser schon früh aufgrund theoretischer Reflexion als Konsequenz der medialen Evolution erkannte, ist erst dabei, die Aktualität zu erlangen, die Flusser schon früh erkannte.

Literatur

BREUER, INGEBORG; LEUSCH, PETER; MERSCH, DIETER: *Welten im Kopf. Profile der Gegenwartsphilosophie*. Deutschland/Hamburg [Rotbuch Verlag] 1996

FAHLE, OLIVER; HANKE, MICHAEL (Hrsg.): *Technobilder und Kommunikologie. Die Medientheorie Vilém Flussers*. Berlin [Parerga] 2009

FLUSSER, VILÉM: *Filosofia da Linguagem. Instituto Tecnológica Aeronautico, São José dos Campos [ITA – Humanidades]* 1966, S. 133-210

FLUSSER, VILÉM: *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen [European Photography] 1983

FLUSSER, VILÉM: *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen [European Photography] 1985

FLUSSER, VILÉM: *Vom Unterworfenen zum Entwerfer von Gewohntem. Referat zum Symposium Intelligent Building, Karlsruhe, Oktober 1989*. Symposium Intelligent Building, Karlsruhe 1989, S. 2-10

FLUSSER, VILÉM: *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*. Bensheim [Bollmann] 1993a

FLUSSER, VILÉM: *Nachgeschichte. Eine korrigierte Geschichtsschreibung*. Bensheim [Bollmann] 1993b

FLUSSER, VILÉM: *Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung*. Bensheim [Bollmann] 1994

FLUSSER, VILÉM: *Medienkultur*. Frankfurt/M. [Fischer] 1997

FLUSSER, VILÉM: *Kommunikologie*. Frankfurt/M. [Fischer] 1998a

FLUSSER, VILÉM: Text und Bild. In FLUSSER, V.: *Standpunkte*. Göttingen [European Photography] 1998b, S. 73-96

FLUSSER, VILÉM: *Jude sein. Essays, Briefe, Fiktionen*. Berlin [Philo] 2000

FLUSSER, VILÉM: In Search of Meaning (Philosophical Self-portrait). In FLUSSER, V.: *Writings*. Minneapolis [University of Minnesota Press] 2002a, S. 197-208

FLUSSER, VILÉM: Von den Möglichkeiten einer Leibkarte. In: *Lab. Jahrbuch 2000 für Künste und Apparate*, hrsg. von der Kunsthochschule für Medien Köln. Köln [Verlag der Buchhandlung Walther König] 2002b, S. 115-24

FLUSSER, VILÉM: Interview mit Gerhard Johann Lischka. DVD. ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe und LISCHKA, GERHARD JOHANN (Hrsg.): *Am Nerv der Zeit. Interviews zur Kunst, Kultur und Theorie 1974-1990*. Ostfildern [Hatje Cantz Verlag] 2003

FLUSSER, VILÉM: Haut. In: *Flusser Studies*, 2, 2006, S. 1-11

GRUBE, GERNOT: Vilém Flusser. In: LAGAAY, A.; LAUER, D. (Hrsg.): *Medientheorien. Eine philosophische Einführung*. Frankfurt/M. [Campus] 2004, S. 173-199

LUHMANN, NIKLAS: *Ökologische Kommunikation. Kann die moderne Gesellschaft sich auf ökologische Gefährdungen einstellen?*, 5. Auflage. Wiesbaden [VS Verlag für Sozialwissenschaften] 2008

LESCHKE, RAINER: *Einführung in die Medientheorie*. München [UTB] 2003

MERSCH, DIETER: *Medientheorien zur Einführung*. Hamburg [Junius] 2006

PIAS, CLAUDIUS; VOGL, JOSEPH; ENGELL, LORENZ; FAHLE, OLIVER; NEITZEL, BRITTA (Hrsg.): *Kursbuch Medien. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart [DVA] 2004

ROSNER, BERND: Vilém Flusser. In: KLOCK D.; SPAHR, A. (Hrsg.): *Medientheorien. Eine Einführung*. München [UTB] 1997, S. 77-98

WAGNERMAIER, SILVIA: Zuführung zum Text Vilém Flussers. In: FLUSSER, V.: *Von den Möglichkeiten einer Leibkarte*. Köln [Verlag der Buchhandlung Walther König] 2002, S. 113-114