

Simulakrum und Technobild

Modelle der Gleichzeitigkeit bei Jean Baudrillard und Vilém
Flusser.

RAINER GULDIN

„Virtuelle Realität ist ein eckiger Kreis.“
Vilém Flusser, Zwiegespräche

SIMULACRON-3

In Daniel F. Galouyes 1964 publiziertem Science-Fiction Roman *Simulacron-3*, der 1973 von Rainer Werner Fassbinder unter dem Titel *Welt am Draht* als zweiseitiger Fernsehfilm und 1999 unter der Regie von Josef Rusnak unter dem Titel *The Thirteenth Floor* verfilmt wurde, geht es um eine bis ins kleinste Detail hinein entworfene virtuelle Großstadt, die allein zu Marktforschungszwecken geschaffen wurde. Ein riesiger Computer macht es möglich, dass die darin lebenden Menschen die sie umgebende elektronisch inszenierte Wirklichkeit als real wahrnehmen und sogar ein eigenes Bewusstsein besitzen. Nach einer Reihe von beunruhigenden Ereignissen muss die Hauptfigur, Douglas Hall, der technische Direktor der Anlage, erkennen, dass auch seine Welt nicht real ist, sondern ebenfalls das Ergebnis einer perfekten Simulation. Mit Hilfe von Jinx Fuller, der Tochter Hannon Fullers seines früheren, unter rätselhaften Umständen verstorbenen Mentors und Erfinders des Simulacrons, gelingt es Hall, in die höhere Realitätsschicht aufzusteigen, indem sein Geist in den Körper des Großen Programmierers übertragen wird. Die Zahl 3 aus dem Titel verweist dabei auf die zentrale Idee der Geschichte: die drei übereinander liegenden ineinander verstrickten Ebenen – Momente der Gleichzeitigkeit – und die damit verbundene Vorstellung von Künstlichkeit. Die zweite Ebene hat einen Simulator hervorge-

bracht, der die dritte ins Leben gerufen hat und dadurch zugleich den simulierten Status der eigenen Welt spiegelhaft verdoppelt.

Besonders aufschlussreich, gerade im Zusammenhang mit Jean Baudrillards und Vilém Flussers Werk, ist ein Vergleich zwischen Galouyes Roman und der Verfilmung von Rusnak. Nachdem Hall auf Ashton gestoßen ist, dessen Geist aus der tieferen Ebene in den Körper von einem Mitarbeiter aufgestiegen ist, bricht ihm die Welt zusammen. Alles löst sich in Illusion auf. Das gesamte Weltall erscheint ihm nun als ein riesiger Simulator:

»Even if it *were* a physical, material world, wouldn't it still be nothing? Billions of light years out to the remotest star in the farthest galaxy extended a vast, almost completely empty sea strewn here and there with infinitesimal specks of something called 'matter'. But even matter itself was intangible as the endless void between the far-flung stars and planets and island universes. It was composed, in the final analysis, of 'subatomic' particles, which were actually only immaterial 'charges'. Was that concept so untenably alien to the one discovered by Dr. Fuller – that matter and motion were but reflections of electronic charges in a simulator?«¹

Später, als Hall entdeckt, dass der Große Programmierer seine Welt auslöschen wird und die ihn liebende, aus der obersten Ebene herabgestiegene Jinx Fuller ihn davor bewahren will, ruft er ihr zu:

»'But, Jinx – I am nothing!' [...] 'So am I – now.' 'But you are *real*. You have a whole physical life before you!' [...] 'How do we know that even the *realest* of realities wouldn't be subjective, in the final analysis? Nobody can prove his existence, can he?'«²

Ganz am Ende aber, als Hall in die höhere wirkliche Wirklichkeit aufsteigt und sich diese als eine fast perfekte Kopie der simulierten Welt in der Tiefe erweist – im Roman sind die drei Wirklichkeiten weitgehend identisch –, wird alles wieder eingerenkt. Die zwei tieferliegenden Ebenen sind bloße Spiegelungen der ersten, die sich zu den anderen zwei wie Realität und Abbild verhalten. Es bleibt zwar ein beunruhigendes Gefühl zurück, dass alles zweifelhaft geworden ist, Douglas Hall und Jinx Fuller finden aber in ihrer sinnlichen Körperlichkeit schlussendlich doch zueinander.

¹ D. F. Galouye, *Simulacron-3*, Rockville 2011, S. 86f.

² Ebd., S. 154.

»Jinx kissed me lightly on the cheek. ‘You’ll like it up here Doug, even though it doesn’t have quite the quaint atmosphere of your own world [...] She shrugged, as though apologizing for the comparative drabness of her world of absolute reality. [...] I’m sure you’ll get used to all the differences.’ I caught her around the waist and drew her close. I, too, was sure I would.«³

Eine wesentlich andere auf radikale Künstlichkeit setzende Interpretation liefert die Verfilmung, die damit wohl auch Vorstellungen computerproduzierter virtueller Realitäten aufnimmt, die im Laufe der 1990er Jahre intensiv diskutiert worden waren. Die Künstlichkeit der verschiedenen Realitäten wird dort auch dadurch hervorgehoben, dass die einzelnen Zeitebenen völlig verschieden sind. So ist die tiefste zugleich die älteste – das Los Angeles des Jahres 1937 –, die mittlere Gegenwart entspricht 1999, dem Produktionsjahr des Filmes, und die dritte einem utopischen vielversprechenden Los Angeles aus der fernen Zukunft des Jahres 2024. In diese berauschend schöne neue Welt, hinter der sich keine weiteren möglichen Welten zu verbergen scheinen, taucht nun Hall auf. Dort findet er nicht nur die ihn liebende Jane Fuller wieder, sondern auch deren Vater Hannon Fuller, der seinen Hund auf dem Strand spazieren führt. Im Hintergrund kann man hohe futuristische Türme ausmachen. Alles ist wieder gut. Hall steht nun mit beiden Beinen auf dem Boden der realen Welt. Wäre da ganz am Ende nicht doch ein kleines Detail, das alles wieder in Frage stellt: Während Jane Hall die Funktionsweise des obersten Simulators erklären will, bricht der Film plötzlich ab, als ob ein Computerbildschirm ausgeschaltet würde.

Sowohl im Buch wie in der Verfilmung wird die Existenz einer künstlichen Welt als destabilisierende von außen bewirkte Verschwörung wahrgenommen. *Deus ex machina*, heißt es explizit an einer Stelle des Romans⁴, wobei die damit verbundene rettende Vorstellung eines gütigen, in die Geschehnisse der Welt eingreifenden Gottes in ein teuflisch manipulatives Moment umschlägt, eine Entwicklung, der man interessanterweise auch in der Bildtheorie Baudrillards begegnen kann. Galouyes Großer Programmierer ist konsequenterweise eine sadistisch agierende Figur, die sich darin gefällt, die von ihm erschaffenen Wesen zu quälen. Die Welt wird als riesige undurchsichtige Maschine erlebt, die durch einen fernen unbekanntem Gott regiert wird, der sämtliche Fäden in den Händen hält. Die Einsicht in die Künstlichkeit der Welt kommt der Entdeckung einer beunruhigenden Verschwörung gleich und ruft Trauer über den Verlust der Realität hervor. Im Roman siegt schlussendlich die Liebe, welche die Figuren auf den si-

³ Ebd., S. 169.

⁴ Ebd., S. 94.

cheren Boden der Realität zurückführt. Im Film, hingegen, wird die Option spielerisch offengehalten. Und damit bin ich bei Jean Baudrillards Begriffen des Simulakrums und der Simulation angelangt, die mit Galouyes Roman einiges gemeinsam haben.

JEAN BAUDRILLARD: SIMULAKRUM UND SIMULATION

In der 1981 publizierten Essaysammlung *Simulacres et simulation* untersucht Baudrillard⁵ im ersten Kapitel, das den Titel »La précession des simulacres« trägt, das Verschwinden der Realität in einer immer stärker durch Simulakren bestimmten Welt. Baudrillard spielt hier mit der Doppeldeutigkeit des Wortes *précession*, das er im Sinne des Verbes *précéder*, vorausgehen liest. Das Substantiv *précession*, auf Deutsch Präzession, stammt aber eigentlich aus dem Bereich der Astronomie und beschreibt eine allgemeine Richtungsänderung in der Achse eines rotierenden Körpers. Damit spielt Baudrillard zugleich auf eine kosmische Dimensionen an, was die Bedeutung der stattgefundenen Veränderung nur noch steigern kann.

In diesem Kapitel führt er eine kurze historische Betrachtung ein, welche die vier sukzessiven Entwicklungsschritte des Bildes nachbuchstabiert. Baudrillard verwendet dabei den Begriff des Simulakrums einerseits im Sinne von Bild im Allgemeinen, andererseits aber auch ausschließlich für das spezifische Bild der Simulation. Deshalb tauchen die beiden Begriffe auch nebeneinander im Titel des Buches auf. Das Wort »Simulakrum« stammt aus dem Lateinischen, über »simulo« – Bild, Abbild, Trugbild – von »simul«, ähnlich, gleich. Es hat eine ambivalente Bedeutung, kann es doch negativ als bloßer Schein oder aber positiv als Werk der Phantasie verstanden werden. Es steht für ein Ding, das mit etwas oder jemandem anderem verwandt oder ihm ähnlich ist. So kann es ein natürliches Abbild sein, z.B. die Repräsentation eines Gottes. Es kann aber auch etwas sein, was nur die äußere Form von etwas bewahrt hat ohne dessen Substanz. In der Naturphilosophie des Lukrez gehört es zu einer atomistischen Wahrnehmungstheorie, bei welcher die von den äußersten Rändern der Dinge abgesonderten Schichten, sozusagen die Haut der Dinge, auf der Netzhaut ihren Eindruck hinterlassen. Baudrillard macht sich diese Ambivalenz zunutze, um die Phasen der Bildgeschichte darzulegen, die vom einen Bedeutungspol zum anderen führt. Steht Simulakrum für eine statische Dimension, so verwendet man Si-

⁵ Zu einer kritischen Sicht von Jean Baudrillards Medientheorie vgl. auch Remember Baudrillard, in: Agentur Bilwet. Medienarchiv, Bensheim und Düsseldorf 1993, S. 247-253.

mulation für Prozesse und Abläufe. Das Wort »Simulation« schwankt wie der Begriff »Simulakrum« zwischen Wahrheit und Betrug. Im positiven Sinne kann es die Nachahmung eines Verhaltens mithilfe eines Apparates bedeuten, z.B. bei Flugsimulatoren. Es kann aber auch täuschen bedeuten – wenn z.B. jemand eine Krankheit simuliert – oder falsche Zurschaustellung einer oberflächlichen Ähnlichkeit.

Im ersten Stadium von Baudrillards Bildgeschichte ist das Bild Widerspiegelung einer tieferliegenden Realität. Im zweiten kaschiert und denaturiert es diese verborgene Realität. Bei Flusser sind diese beiden Momente nicht voneinander zu trennen – vor allem nicht im Sinne einer historischen Abfolge. Sie gehören vielmehr zur grundlegenden Ambivalenz des Medialen, was er im Wortspiel *vorstellen/verstellen* treffend eingefangen hat: Bilder sollten eigentlich die Realität vorstellen, d.h. sie sollten eine Vorstellung der Realität ermöglichen und sind daher nicht abbildend im einfachen Sinne einer realistischen Wiedergabe. Jedes Bild ist Abbild, d.h. Re-konstruktion der Realität. Gerade deswegen kommt es immer wieder dazu, dass die Bilder, die uns eigentlich helfen sollten, zur Realität zurückzufinden, indem sie diese für uns wieder *vorstellbar* machen, uns den Weg zur dieser *verstellen*. Im Gegensatz zu Flusser trennt Baudrillard die beiden Momente klar voneinander und ordnet ihnen verschiedene historische Stufen zu. Dabei geht es ihm auch um so etwas wie eine letzte Wahrheit, »une réalité profonde«⁶, eine verborgene Wirklichkeit, wie er sie nennt.

Im dritten Stadium maskiert das Simulakrum die Abwesenheit der Realität und im letzten Stadium hat diese jede Beziehung mit irgendeiner Realität verloren und ist zum eigenen reinen Simulakrum geworden. Das am Anfang für die Realität einsehende Bild verbirgt die Realität, bringt sie zum Verschwinden, um sich am Ende an deren Stelle einzusetzen. Die vier Formen der Erscheinung definieren vier mögliche Welten, die Baudrillard interessanterweise anhand von vier weiteren, religiös inspirierten Begriffen umschreibt. Die erste ursprüngliche gute Form der Erscheinung, die Welt der Repräsentation, gehört zur Ordnung des Sakraments, vom Lateinischen »sacramentum«, sichtbares Zeichen einer unsichtbaren Realität. Die einzelnen Sakramente – z.B. die Taufe und die Kommunion – wurden von Jesus Christus zur Heiligung der Seelen instituiert. Damit impliziert Baudrillard wohl auch so etwas wie eine heiligende realitätskonstituierende Kraft von Bildern. Die nächste Ordnung steht im Zeichen des Teuflichen, der böartigen Erscheinung. Baudrillard verwendet dafür den Begriff »maléfice«, vom Lateinischen »maleficus«, boshaft, gottlos. Die dritte durch den Begriff »sortilège«, böser Zauber, umschriebene Ordnung tut so, als sei sie eine

⁶ J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris 1981, S. 17.

Erscheinung. Die vierte Ordnung schließlich, die nicht mehr in die Welt der Erscheinungen gehört – da sie jeden Bezug zur Realität verloren hat –, wird mit dem Begriff der Simulation umschrieben. Somit ist für Baudrillard die Geschichte des Bildes zugleich eine des Sündenfalls, wobei man in der letzten Phase, vergessen zu haben scheint, wie alles anfing. Der entscheidende Schritt findet zwischen dem zweiten und dritten Stadium statt.

»Le passage des signes⁷ qui dissimulent quelque chose aux signes qui dissimulent qu'il n'y a rien, marque le tournant décisif. Les premiers renvoient à une théologie de la vérité et du secret (dont fait encore partie l'idéologie). Les seconds inaugurent l'ère des simulacres et de la simulation, où il n'y a plus de Dieu pour reconnaître les siens, plus de Jugement Dernier pour séparer le faux du vrai, le réel de sa résurrection artificielle, car tout est déjà mort et ressuscité d'avance.«⁸

Gerade aus diesem Grund ist es auch schwer, den bösen Zauber der Simulation erfolgreich zu durchbrechen, baut diese doch auf einer geschichtlich früheren, weitgehend aus dem allgemeinen Bewusstsein entschwundenen Phase auf.

An anderer Stelle entwickelt Baudrillard ein dreistufiges Modell, das drei Typen von Simulakren unterscheidet: vormoderne im Zeichen der Imitation, moderne im Zeichen der Produktion und post-moderne im Zeichen der Simulation. Diese letzten Simulakren kommen stets vor dem Original und schaffen dadurch den Unterschied von Realität und Repräsentation definitiv ab.

Für Baudrillard markiert die industrielle Revolution des 19. Jahrhunderts ein radikaler Bruch mit der Vergangenheit. Durch die sich einstellende Massenproduktion wird die frühere Trennung von Bild und Realität zusehends hinfällig. Hier siedelt sich auch der entscheidende Übergang von der zweiten zur dritten Stufe an, von den Bildern, die die Realität kaschieren und denaturieren zu den Bildern, die nur noch die Abwesenheit der Realität maskieren. Auch für Flusser findet im Laufe des 19. Jahrhunderts ein wichtiger technologischer Umschwung

⁷ In Baudrillards Beschreibung werden Zeichen und Bilder interpretativ kurz geschlossen. Es handelt sich dabei um dasselbe terminologische Schwanken, das man auch bei den Begriffen Simulakrum und Simulation feststellen kann.

⁸ Baudrillard, *Simulacres et simulation*, S. 17. »Der Übergang von den Zeichen, die etwas verhüllen, zu den Zeichen, die verbergen, dass es nichts mehr gibt, ist der entscheidende Wendepunkt. Die ersten sind auf eine Theologie der Wahrheit und des Geheimnisses zurückzuführen (zu der auch noch die Ideologie gehört). Die anderen läuten das Zeitalter der Simulakren und der Simulation ein, in dem es keinen Gott mehr gibt, der die seinen auswählt, und kein Jüngstes Gericht, um das Falsche vom Wahren zu scheiden und das Reale von seiner künstlichen Wiederauferstehung, denn alles ist schon tot und im Voraus zum Auferstehen gebracht worden.« [Übersetzung RG]

statt, den er mit der Erfindung der Fotografie verbindet. Die Fotokamera ist der erste Apparat und das analoge Foto die erste Form eines Technobildes.

Baudrillards letzte Stufe des Simulakrums, die Phase der Simulation, wiederum hat Ähnlichkeiten mit Flussers Vorstellung eines kalkulatorisch hergestellten Technobildes aus Pixel, wie man sie auf Computerbildschirmen und Digitalkameras finden kann. Dabei gibt es aber auch einen fundamentalen Unterschied. Die durch Apparate kalkulierten Bilder erschaffen zwar täuschend reale Welten, sind aber im Gegensatz zur traditionellen analogen Fotografie – bei der es noch das Licht ist, dass seine Spuren auf dem Fotopapier hinterlässt – auf die Programme zurückzuführen, aus denen sie hervorgegangen sind.⁹ Gibt es bei analogen Fotografien, wie Flusser hervorhebt, noch ein Schwanken zwischen ihrem symbolischen und symptomatischen Charakter, zwischen ihrem Status als Ikone und Index, so entfällt dies bei kalkulierten Computerbildern weitgehend. Diese Bilder, so Flusser, würden selbst dem eingefleischtesten Ikonoklasten Genüge tun.

»Selbst der orthodoxeste Talmudist hätte gegen derartige Bilder nichts einzuwenden, weil sie nicht in den ontologischen Irrtum führen, Vorstellendes mit Vorgestelltem zu verwechseln. Und selbst der orthodoxeste Epistemologe hätte dagegen nichts einzuwenden, weil derartige Bilder ihren Simulationscharakter nicht verhüllen. Sogar Plato hätte nichts dagegen zu sagen, weil derartige Bilder 'reine Ideen' sind [...].«¹⁰

Hier liegt wohl der entscheidende Unterschied zu Jean Baudrillards Vorstellung der Simulation. Kalkulierte Technobilder sind reine Simulationen, Simulakren, die nicht mehr in die Welt der Erscheinungen gehören, da sie jeden Bezug zu einer abbildbaren Realität verloren haben. Sie versuchen, dies auch zu verschleiern, indem sie sich als hyperreale Repräsentationen der Realität ausgeben – man denke dabei nur an die befremdende Detailperfektion der Bilder digitaler Kameras. Im Gegensatz zu Baudrillard, aber, sieht Flusser darin eine völlig neue Möglichkeit, nicht so sehr den Verlust der Gleichzeitigkeit von Realität und Abbild, sondern die befreiende Einsicht in eine ganz und gar künstliche Welt, die sich jenseits von jeglichem metaphysischen Dualismus positioniert und dadurch den Blick auf die Artifizialität aller Repräsentationen freimacht.

Bei Baudrillards dreistufigem Entwicklungsmodell spielen verschiedene Faktoren eine Rolle: die zunehmende Bedeutung der modernen Massenmedien

⁹ Vgl. dazu R. Guldin, *Iconoclasm and Beyond: Vilém Flusser's Concept of Techno-Imagination*, in: *Studies in Communication Sciences* 7/2 (2007), S. 63-83.

¹⁰ V. Flusser, *Eine neue Einbildungskraft*, in: Vilém Flusser, *Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design*, Mannheim 1996, S. 146.

(Fernsehen, Film, Presse), welche die Grenze zwischen den Waren, die menschliche Bedürfnisse befriedigen, und den Waren, für die erst von den Medien das Bedürfnis entwickelt werden muss, verwischen; der Tauschwert, der den Wert von Waren anhand von Geld und nicht von Nützlichkeit definiert; der multinationale Kapitalismus, die Urbanisierung, aber auch der Einfluss von Sprache und Ideologie, welche die Realität verschleiern, anstatt sie zu enthüllen, wenn sie von den politisch und wirtschaftlich dominanten Gruppierungen verwendet wird. Hier muss auf einen weiteren wichtigen Unterschied zu Flusser hingewiesen werden, in dessen Werk eine Art technologischer Determinismus auszumachen ist. Es ist allein die Macht der Apparate und der von ihnen generierten Technobilder, welche unsere Erfahrung der Realität prägt.

In der Gegenwart, so weiter Baudrillard, sind die Realität und die Bedeutung ganz durch Symbole und Zeichen ersetzt worden, die nicht mehr auf eine hinter ihnen liegende Realität verweisen, sondern nur noch aufeinander. Diese Zeichen sind instabil und endlos veränderbar. Hier wäre ein weiterer Unterschied zu Flusser anzumerken. Technobilder – ob es nun analoge Fotografien oder digitale an Bildschirmen auftauchende Strukturen sind – können nicht mehr auf die von ihnen abgebildete Realität zurückverfolgt werden. Technobilder zwingen den Beobachter zu einer steten Kreisbewegung, bei der die einzelnen Zeichen kreisförmig aufeinander verweisen. Dies wird von Flusser aber nicht als Verlust wahrgenommen, sondern als Chance einer Neulektüre des Realen. Technobilder sind ganz Oberfläche.

WELCOME TO THE DESERT OF THE REAL

Baudrillard benutzt für die gegenwärtige Epoche der Simulation eine Umschreibung, die Karriere machen wird. Wir leben nicht mehr in Zeiten, in denen die Abstraktion die Welt der Landkarte, des Doubles, des Spiegels oder des Begriffs war. Die Simulation bezieht sich nicht auf ein Territorium, hat keinen Referenten und keine Substanz:

»Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité: hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni le lui sert. C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres* –, c'est elle qui engendre le territoire [...].«¹¹

¹¹ Baudrillard, *Simulacres et simulation*, S. 10. »Sie besteht in der Generierung anhand von Modellen einer Wirklichkeit ohne Ursprung und Realität: hyperreal. Das Territorium geht nicht mehr der Karte voraus und dient dieser nicht. Es ist nunmehr die Karte, die dem

In der Hyperrealität der Simulation existieren die Simulakren vor der Realität, die Landkarte geht dem Territorium voraus. Das, was von der Realität noch übriggeblieben ist, darbt dahin.

»[...] c'est aujourd'hui le territoire dont les lambeaux pourrissent lentement sur l'étendue de la carte.«¹²

Und weiter:

»C'est le réel, et non la carte, dont des vestiges subsistent çà et là, dans les déserts qui ne sont plus ceux de l'Empire, mais le nôtre. *Le désert du réel lui-même.*«¹³

Im Film *Matrix*, der im gleichen Jahr wie *The Thirteenth Floor* erschien, begrüßt Morpheus Neo, der sich für die rote Pille entschieden hat und seine Software in Baudrillards *Simulacres et simulation* versteckt hält, in der neuen Welt mit dem Satz »Welcome to the desert of the real«. Um sie herum ist nichts als dunkle Zerstörung, was wiederum an Baudrillards Vorstellung einer durch die Simulakren hingemordeten Realität erinnert. In *Simulacres et simulation* spricht dieser von einer »mise à mort de toute référence«¹⁴, einer Tötung jeglicher Referenz.

Zwei Jahre später erscheint Slavoj Žižek' Essaysammlung *Welcome to the Desert of the Real*, das den Ereignissen nach dem 11. September 2001 gewidmet ist. In einem Gespräch mit Ulrich Gutmair und Chris Flor, das am 7. Oktober 1998 stattfand, geht Žižek auf den Begriff der virtuellen Realität ein und artikuliert damit eine theoretische Position, die direkt mit Flussers Begriffen des Technobildes und der Technoimagination zusammenhängt.

Territorium vorausgeht – *Präzession der Simulakren* –, sie generiert nunmehr das Territorium [...].« [Übersetzung RG]

¹² Ebd., S. 10. »[...] heute ist es das Territorium, dessen Fetzen langsam auf dem ganzen Gebiet der Karte verfaulen.« [Übersetzung RG]

¹³ Ebd., S. 10. »Es sind die Überreste der Realität und nicht der Karte, die hie und da in den Wüsten überleben, die nicht mehr diejenigen des Imperiums sind, sondern unsere. *Die Wüste des Realen selbst.*« [Übersetzung RG] Baudrillard spielt in diesem Zusammenhang auf Jorge Luis Borges' Kurzgeschichte *Von der Strenge der Wissenschaft* an. Dort beschreibt Borges ein Reich, in dem eine Karte erstellt wird, die genau dessen Größe hat und sich mit diesem in jedem einzelnen Punkt deckt. Spätere Generationen vernachlässigen jedoch die Karte, sodass bald nur noch Fetzen von ihr übrigbleiben. In Baudrillards apokalyptischer Vision wird diese Vorstellung in ihr Gegenteil verkehrt. Die Karte, die aufgerufen war, die Wirklichkeit darzustellen, verschluckt diese erfolgreich, so dass von ihr bald nur noch Ruinen übrigbleiben.

¹⁴ Ebd., S. 16.

»Was am virtuellen Raum so schockierend war, war nicht, daß es vorher ‘echte’ Realität gegeben hätte und jetzt nur noch eine virtuelle. Erst über die Erfahrung der virtuellen Realität wurde uns quasi retro-aktiv klar, daß es noch nie eine ‘reale Realität’ gegeben hat. Die Wirklichkeit war immer virtuell, wir haben es einfach nicht bemerkt.«¹⁵

VILÉM FLUSSER: ZU WIRKLICHKEIT UND WIRKUNG

Flusser und Baudrillard waren sich wiederholt am Rande von Symposien begegnet. Das letzte Mal war es beim Essener Cultec-Kongress im November 1991, kurz bevor Flusser in einem Autounfall in der Nähe der deutsch-tschechischen Grenze tödlich verunglückte. In seinem Essay »Sprung in die Fiktion. Einige Überlegungen zu Baudrillard und Flusser« fasst Stefan Bollmann das persönliche und theoretische Verhältnis der beiden Philosophen zusammen. Sie hätten sich gekannt und auch sympathisch gefunden, soweit so etwas unter Philosophen überhaupt möglich sei. Von einer Freundschaft zu sprechen sei allerdings übertrieben. Sie hätten sich zwar mit gegenseitigem Respekt wahrgenommen, von einem eigentlichen Austausch könne jedoch nicht die Rede sein. Vielleicht sei dies auch auf ein irritierendes Gefühl der Nähe zurückzuführen, was unter Umständen als bedrückend und produktivitätshemmend wahrgenommen werden könne. Auffällig sei jedenfalls, dass bei ihrer letzten Begegnung beide den Vortrag des anderen schon nach knapp zehn Minuten verlassen hätten.¹⁶ Wie die folgenden Ausführungen zeigen werden, gab es trotz Bollmanns vorsichtiger Umschreibung des Verhältnisses tatsächlich so etwas wie eine persönliche und zugleich theoretische Rivalität zwischen den beiden Philosophen.

Dies kommt vor allem in einem Gespräch mit Florian Rötzer, das im Oktober 1990 in München stattfand, zum Ausdruck. Darin geht Flusser auf den Begriff der Simulation ein, und setzt diesen in direkten Bezug zu deren religiösen Dimension, so wie sie schon aus den vorherigen Baudrillard-Zitaten hervorgegangen war. Flusser lanciert im Interview einen polemischen Frontalangriff auf die Person und das Werk Baudrillards, ohne jedoch dessen Namen zu nennen.

¹⁵ U. Gutmair und Ch. Flor, Hysterie und Cyberspace. Im Gespräch mit Slavoj Žižek, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2491/1.html>.

¹⁶ Vgl. S. Bollmann, Sprung in die Fiktion. Einige Überlegungen zu Baudrillard und Flusser, in: Baudrillard. Simulation und Verführung, hg. von Ralf Bohn und Dieter Fuder, München 1994, S. 103. Am 23. November 1991 sprach Flusser über „Die Informationsgesellschaft, Phantom oder Realität“ (V. Flusser, Die Informationsgesellschaft, Phantom oder Realität?, Audiobook, Audio CD, supposé Verlag, Berlin 1999) und entwickelte dabei ein Kreislaufmodell, das er auf die Geschichte, das Verhältnis von Natur und Kultur und die Beziehung der einzelnen Wissenschaften zueinander anwandte.

»Mir gefällt das Wort ‘virtuell‘ gar nicht, weil es unter anderem viele Macho-Konnotationen hat. Da es keine nicht-virtuelle Realität gibt, da Realität nur ein Grenzbe-
griff ist, dem wir uns nähern und den wir nie erreichen können, kann ich von alternativen
Weisen des Erreichens von Realität sprechen. Das kann ich technisch und theoretisch er-
reichen. [...] Realität ist zwar auch ein relativer Begriff, aber man sieht ihm das nicht so
an. Die Leute sprechen von der harten Realität oder von der brasilianischen Realität oder
von ähnlichem Blödsinn, als sei dies eine faßbare Situation [...]. Deswegen geht mir auch
der Begriff der ‘Simulation’ so gegen den Strich. Wenn etwas simuliert wird, also etwas
anderem ähnlich ist, dann muß es etwas geben, das simuliert wird. Im Begriff der ‘Simula-
tion’ oder des ‘Simulacrums’ steckt ein tiefer metaphysischer Glaube an etwas Simulier-
bares. Diesen Glauben teile ich nicht. [...] Das Wort ‘Simulation’ ist das indirekte Einge-
ständnis an einen transzendentalen Glauben. Wenn ich glaube, daß ich etwas nachahmen
kann, dann glaube ich auch, daß es etwas gibt, das nicht nachahmt – nicht nur im Sinne
des Originals, sondern beinahe im aristotelischen Sinne des unbewegten Bewegers, des
primus motor. Im Wort ‘Simulation’ verbirgt sich meiner Meinung nach der Rest eines
Glaubens ans Absolute.«¹⁷

In einem früheren Gespräch mit Rötzer, das vom 10. bis 13. März 1988 in Karls-
ruhe stattfand, geht Flusser auf den ontologischen Status von Technobildern, in
diesem Falle von Fernsehbildern, ein. Rötzer suggeriert eine Unterscheidung
zwischen dem, was er materielle Wirklichkeit und Bildebene nennt.

»Da sehe ich keinen Unterschied. [...] Das ist so, als ob Sie fragen wollen, ob Sie im
Fernsehen wirklich den Reagan sprechen hören. Die Frage, ob das Reagan ist oder ein
Schauspieler, der den sprechenden Reagan darstellt, wo doch schon Reagan selber ein
Schauspieler ist, ist Unsinn. Worauf es ankommt, ist ja nicht, ob das der Reagan oder ein
anderer ist, sondern es kommt auf die Wirkung der Ansprache an. Das ontologische Inter-
esse richtet sich nicht mehr auf die Wirklichkeit, sondern auf die Wirkung. Das kann man
im Deutschen gut ausdrücken. Die sogenannten ‘Simulacren’, die wir auf dem Fernseh-
oder Computerschirm sehen, sind wirklich in dem Sinn, daß sie wirken. Wir müssen end-
lich aufhören, ewig nach dem ‘Ding an sich’ zu fragen statt nach der Effektivität. Die
durch Computer hergestellten Welten sind ebenso effektiv wie diese eine armselige Welt,
in die wir angeblich hineingeworfen wurden, ohne gefragt zu werden, als wir geboren
wurden.«¹⁸

¹⁷ V. Flusser, Zwiegespräche, Interviews 1967-1991, Göttingen 1996, S. 230-1.

¹⁸ Ebd., S. 57.

Der wüstenhaften Welt der Gegenwart setzt Flusser somit die Möglichkeit entgegen, durch Computer alternative Welten zu schaffen und zu manipulieren. Flussers kritische Verve rührt auch daher, dass seine Bildtheorie als theoretische Alternative zu Baudrillards Begriffen des Simulakrums und der Simulation gedeutet werden kann. Wie Baudrillard stellt er das Aufkommen neuer Bildwelten fest. Die durch Apparate hergestellten Technobilder besitzen tatsächlich einen anderen ontologischen Status als die traditionellen Bilder. Anstatt sich aber über den Verlust einer angeblich objektiven Realität zu beklagen, wie dies Baudrillard tut, versucht er wie Žižek dessen schöpferische Dimensionen zu erkunden. Dies tut er unter anderem dadurch, dass er die Geschichte des Sündenfalls positiv umdeutet. Aber davon mehr später.

Ich möchte nun Flussers Position und seine Kritik von Baudrillards Vorstellung kurz darlegen.¹⁹ Dabei wird sich zeigen, dass Technobild und Technoimagination ein Begriffspaar darstellen, das man Baudrillards Simulakrum und Simulation direkt gegenüberstellen kann. Auch bei Flusser findet sich eine geschichtliche, in Phasen verlaufende Entwicklung, die allerdings nicht nur von Bildern handelt, sondern auf einer rekursiven Dialektik von Bild und Text beruht. Darüber hinaus stellt der Begriff der Technoimagination eine mögliche kritische und kreative Form des Umgangs mit den neuen technischen Bildern von Film, Fernsehen und Computer dar.

VILÉM FLUSSER: TECHNOBILD UND TECHNOIMAGINATION

Flusser entwirft eine mediengeschichtliche Evolutionstheorie²⁰, die mit dem Bild einsetzt. Menschen erfinden Bilder, um sich in der Welt, in der sie sich befinden, orientieren zu können. Mit der Zeit aber stellen sich diese Bilder zwischen den Menschen und seine Umgebung.

¹⁹ In Vilém Flussers Reisebibliothek, die im Flusser Archiv an der Universität der Künste Berlin einzusehen ist, finden sich drei Bücher von Jean Baudrillard: „Oublier Foucault“ in einer spanischen Übersetzung aus dem Jahr 1986, „Le miroir de la production: Ou l’illusion critique du matérialisme historique“ (Paris 1973) und „Pour une critique de l’économie politique du signe“ (Paris 1972) (vgl. Vilém Flusser, *Kommunikologie weiter denken*, Frankfurt am Main 2009, S. 286).

²⁰ Vgl. dazu auch R. Guldin, A. Finger, G. Bernardo, Vilém Flusser, Paderborn 2009, S. 91-92.

»Bilder (wie alle Mediation überhaupt) haben die Tendenz, den Weg zu dem durch sie Vermittelten zu versperren. Dadurch stülpt sich ihre ontologische Stellung um: Aus Wegweiser werden sie zu Hindernissen.«²¹

Aus diesem Grund wurde die Schrift erfunden, deren Zweck darin besteht, die die Realität verstellenden Bilder zu zerstückeln, um sich aus deren idolatrischer Verklammerung zu befreien. Aber auch in diesem Falle schlägt die mediale Vermittlung in eine mediale Trennung um, die in einer Textolatrie mündet. So wie die Welt der Bilder durch die Texte, wurden die Texte durch die Technobilder wieder vorstellbar gemacht. Bei diesem dialektischen Dreistufenmodell interagieren Text und Bild stets miteinander. Die überwundenen Stufen sind zudem jeweils in den höheren enthalten. Texte enthalten Bilder und Technobilder gehen auf Texte zurück, die ihrerseits Bilder enthalten. Der Unterschied zu Baudrillards Modell ist frappant. Sein viertstufiges Modell ist weitgehend linear. Nach der ersten paradisiisch anmutenden Phase der guten Repräsentation folgen drei Stufen der zunehmenden Sündhaftigkeit, die in einer Ausmerzungen der Realität münden, aus der es kein Zurück mehr gibt.

Anstatt vom Gegensatz zwischen Realität und Künstlichkeit auszugehen wie Baudrillard, benützt Flusser das Oppositionspaar konkret/abstrakt. Damit entgeht er weitgehend den metaphysischen Fallstricken, in die sich Baudrillard verheddert. Im Gegensatz zum platonischen Dualismus von Realität und Bild, handelt es sich bei abstrakt und konkret um relationelle Grenzbegriffe, die eine Modulierung erlauben. Im Gegensatz zum Paar Bild/Realität verweist das Paar abstrakt/konkret zudem direkt auf die Beziehung von Subjekt und Objekt.

Flusser versteht Abstraktheit im etymologischen Sinne, als Trennung, Distanzierung, Wegnahme eines Teiles. Abstrakt kommt vom Lateinischen *abstrahere*, wegziehen, entfernen, trennen, aber auch sich von etwas losmachen, befreien. Dinge werden abstrakt dadurch, dass sie ihrem Kontext entrissen werden. Der Mensch gelangt in die Abstraktion durch einen Schritt zurück, durch ein Herausfallen aus dem ursprünglichen vierdimensionalen Raum-Zeit-Kontinuum, in das er mit all seinen Fasern hinein verwachsen war. Dies ist ein Verlust, aber auch eine Befreiung für Neues. Die Etymologie des Begriffs »konkret« enthält ebenfalls wesentliche Momente von Flussers mediengeschichtlicher Evolutionstheorie. Das Wort stammt aus dem Lateinischen: »Concretus« ist das Partizip von »concrecere«, was so viel heißt wie zusammenwachsen oder verdichten. Die neue kalkulatorische Wirklichkeit der Technobilder, die an Computerbildschirmen auftauchen, entsteht durch eine Raffung von Punkten, eine Bal-

²¹ Flusser, Eine neue Einbildungskraft, S. 142-143.

lung von Pixel, das heißt, ein Verdichten. Zudem suggeriert die erste Bedeutung des Wortes (zusammenwachsen) auf etwas Passives und die zweite (verdichten) auf ein aktives, projektives Moment, was Flussers eigenem Verständnis der beiden Formen von Konkretheit entspricht.

Der Weg vom Bild zum Text zum Technobild wird nun als Übergang von der Konkretheit einer ersten verlorengegangenen vierdimensionalen Raumzeit zu einer neuen Konkretheit zweiten Grades geschildert. Die Erfindung des Bildes ist dabei ein erster Versuch, zu dieser nicht mehr zugänglichen Realität vorstellungsmäßig zurückzugelangen. Dieser Schritt führt aber, wie auch allen weiteren, noch weiter von dieser weg. Erst der letzte Schritt macht eine neue, weil ganz und gar vom Menschen entworfene Konkretheit zugänglich. Damit hängt für Flusser auch eine positive Umdeutung des Sündenfalls zusammen.²² In dem Moment nämlich, wo der maximale Punkt der Abstraktheit erreicht wird, schlägt diese wieder ins Konkrete um. Diese zweite Konkretheit – die für Flusser vor allem mit den projektierende Fähigkeiten des Computers zusammenhängt – ist nur bedingt mit der ersten vergleichbar, ist es doch eine durch und durch künstliche Welt, der wir nun gegenüberstehen, mit dem entscheidenden Unterschied aber, dass es eine ganz vom Menschen gemachte Künstlichkeit darstellt.

Das Technobild – und hier ist eine gewisse Nähe zu Baudrillards theoretischem Ansatz – festzustellen ist nicht mehr einfaches Abbild der Realität, wie es traditionelle Bilder waren. Es gehorcht zudem nicht mehr einer linearen, sondern einer simultanen bildhaften kreisförmigen Logik. Bei Baudrillard wird letztlich die Simultaneität dadurch aufgehoben, dass das Simulakrum die noch verbleibende Realität abtötet und definitiv zum Verschwinden bringt. Bei Flusser hingegen stehen hinter dem Technobild textuelle Anweisungen und hinter diesen wiederum alle anderen früheren überwundenen Stufen.

Das Simulakrum genügt sich selbst, verweist nur noch auf sich selbst und andere Simulakren. Auch Flussers Technobild verweist nicht mehr auf eine klar erkennbare Realität und ist in diesem Sinne nicht mehr Wirklichkeitssymptom. Als Produkte von Apparaten – Videos, Fernseher und Computer – sind in Technobildern die apparatischen Programme eingeschrieben, aus denen sie hervorgegangen sind. Diese Künstlichkeit gibt sich jedoch als Realität aus: Fotos beharren auf ihrem objektiven Status, Fernseher stellen sich als Fenster zu Welt dar. Beim Betrachten von hyperrealen Fotos auf Computerbildschirmen könnte man meinen, die Realität selbst vor Augen zu haben. Aus diesem Grund setzt Flusser

²² Zur Metaphorik des Falls bei Vilém Flusser vgl. auch R. Guldin, Die zweite Unschuld. Heilsgeschichtliche und eschatologische Perspektiven im Werk Vilém Flussers und Marshall McLuhans, in: Flusser Studies 06, Mai 2008, <http://www.flusserstudies.net/pag/06/guldin-die-zweite-unschuld.pdf>

den Begriff der Technoimagination ein. Interpretiert Baudrillard die Simulation als eine kollektive Verschwörung zur allgemeinen Irreführung, so versteht Flusser die Technoimagination als ein Gegengift zur aktuellen Lage. Technoimagination ist zweifach zu denken: es ist nicht nur die Fähigkeit, die technische Gemachtheit von Technobildern zu durchschauen, d.h. die Fähigkeit hinter den realitäts- und objektivitätsbeanspruchenden technischen Bildern letztlich deren ideologische Programmierung zu erblicken, es ist zugleich die Begabung, damit alternative Welten zu schaffen und zu manipulieren.

GLEICHZEITIGKEIT

Abschließend möchte ich nun noch auf die Frage der Gleichzeitigkeit im Werk der beiden Autoren eingehen. Die von Baudrillard verwendeten Begriffe des Simulakrums und der Simulation sind gerade in Hinblick auf ein Konzept der Simultaneität äußerst problematisch, suggerieren sie doch eine ontologische Dualität, die es auf der vierten und letzten Stufe der Bildentwicklung eigentlich gar nicht mehr geben kann. Das Simulakrum verbirgt keine Wahrheit mehr, nicht einmal mehr die Abwesenheit einer solchen, es unterhält nur noch eine Beziehung zu sich selbst, d.h. es ist sein eigenes reines Simulakrum geworden: »elle est son propre simulacre pur.«²³ Dasselbe gilt für den Begriff der Simulation. In diesem Sinne kann man bei Baudrillard eigentlich von einer radikalen Aufhebung der Gleichzeitigkeit sprechen. Dieser Tatsache wird aber in den verwendeten Begriffen keine Rechnung getragen. Dass Baudrillard gerade an Begriffen festhält, welche die von ihnen beschriebene Realität nur noch zum Teil wiedergeben, könnte daran liegen, dass er die verschwundene Realität konzeptuell wenigstens noch mitlaufen lassen will. Dies könnte zudem als Ausdruck einer gewissen Nostalgie gedeutet werden, die auch in den stark religiös gefärbten Begriffen der vier Entwicklungsstufen mitschwingt. Insofern wäre Flusser in seiner harschen Kritik beizupflichten. Baudrillards Philosophie – wenigstens sein Begriffspaar Simulakrum/Simulation – scheint sich zudem, den kreativen Freuden des Erfindens künstlicher Welten zu verschließen.

Ganz anders Vilém Flusser, der zwar vor den Gefahren apparatisch hergestellter fiktiver Welten, die sich als real ausgeben, warnt, aber auch die schöpferischen Potentialitäten der neuen Medien der Fotografie und des Computers hervorhebt, eine Ambivalenz, die, wie schon erwähnt, im Begriff Technoimagination zum Ausdruck kommt. Flussers medientheoretische Evolution hat den Vor-

²³ Baudrillard, *Simulacres et simulations*, S. 17.

teil, dass sie den dualistischen Kontext von Baudrillards Überlegungen endgültig verlässt und den Schwerpunkt auf zwei miteinander verbundene dialektische Verhältnisse legt: einerseits die Beziehung konkret/abstrakt und andererseits die Relation von Bild und Text. Innerhalb dieses Rahmens spielt die Gleichzeitigkeit eine wesentliche Rolle. Es ist dabei aber nie eine duale, sondern immer eine mehrschichtige Form der Simultaneität. Ebenso wenig gibt es dabei einen Moment des Ursprungs, der in einem zweiten Moment verloren würde. Ferner geht es dabei nie um ein hierarchisches Verhältnis, bei dem einer der beiden Termini überwiegt, sondern immer um eine reversible Beziehung ineinander verschachtelter Momente. So enthält die neue Konkretheit zweiten Grades alle früheren Stufen der Abstraktion und selbst die erste Form der Konkretheit. Im gleichen Maße enthält das Technobild die es programmierenden Texte zusammen mit den in den Texten enthaltenen Bildern, welche ihrerseits die erste vierdimensional Raumzeit in sich aufgehoben haben. Eine weitere Form der Gleichzeitigkeit beherrscht den Prozess der Mediation selbst, der nach Flusser von Anfang an zwischen Enthüllen und Verbergen, Vorstellung und Verstellung schwankt und konstitutiv ist für jede Mediatisierung von Realität.

Ist der Mensch im Simulationsmodell Baudrillards bestenfalls ein isoliertes Opfer, so wünscht sich Flusser mit dem Begriff der Technoimagination kritische und kreative Menschen herbei, die den künstlichen Status der neuen Welt nicht im Namen einer verlorengegangenen besseren Vergangenheit mit Trauer quittieren, sondern diesen als Ausgangspunkt möglicher neuer kollektiver dialogischer Entwürfe verstehen.

LITERATUR

- Agentur Bilwet. Medienarchiv, Bensheim und Düsseldorf, 1993.
Baudrillard, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris 1981.
Bollmann, Stefan, Sprung in die Fiktion. Einige Überlegungen zu Baudrillard und Flusser, in: Baudrillard. *Simulation und Verführung*, hg. von Ralf Bohn und Dieter Fuder, München 1994, S. 103-113.
Flusser, Vilém, *Zwiesgespräche, Interviews 1967-1991*, Göttingen 1996.
Flusser, Vilém, Eine neue Einbildungskraft, in: Vilém Flusser, *Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design*, Mannheim 1996.
Flusser, Vilém, *Die Informationsgesellschaft, Phantom oder Realität?*, Audiobook, Audio CD, supposé Verlag, Berlin 1999.
Flusser, Vilém, *Kommunikologie weiter denken*, Frankfurt am Main 2009.
Galouye, Daniel F., *Simulacron-3*, Rockville 2011.
Guldin, Rainer, Iconoclasm and Beyond: Vilém Flusser's Concept of Techno-Imagination, in: *Studies in Communication Sciences* 7/2 (2007), S. 63-83.

- Guldin, Rainer, Die zweite Unschuld. Heilsgeschichtliche und eschatologische Perspektiven im Werk Vilém Flussers und Marshall McLuhans, in: Flusser Studies 06, Mai 2008, <http://www.flusserstudies.net/pag/06/guldin-die-zweite-unschuld.pdf>
- Guldin, Rainer, Finger, Anke, Bernardo, Gustavo, Vilém Flusser, Paderborn 2009.
- Gutmair, Ulrich und Flor, Chris, Hysterie und Cyberspace. Im Gespräch mit Slavoj Žižek, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2491/1.html>
- Žižek, Slavoj, Welcome to the Desert of the Real, London und New York 2002.