

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse,
Norbert M. Schmitz (Hg.)

BILDGESTALTEN

Topographien medialer
Visualität

büchner BEWEGTBILDER

Bildgestalten

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse,
Norbert M. Schmitz (Hg.)

Bildgestalten

Topographien medialer Visualität



B Ü C H N E R

Besuchen Sie uns im Internet:
www.buechner-verlag.de

**BEWEGT
BILDER**

ISBN (Print) 978-3-96317-175-8

ISBN (ePDF) 978-3-96317-689-0

Copyright © 2020 Büchner-Verlag eG, Marburg

Umschlaggestaltung: Büchner-Verlag eG, Marburg

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den Verlag geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Inhalt

Dank	7
Einleitung	8
<i>Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz</i>	
Mediensimulation als Selbsterkenntnis unserer Natur: Zum Verhältnis von Medientheorie und Anthropologie	14
<i>Norbert M. Schmitz</i>	
That there Is More to the Medium than the Message: Further Considerations on the Cognitive Semiotics of Lifeworld Mediations	39
<i>Göran Sonesson</i>	
The Role of the Body in Cognition and Signification	57
<i>Lars Elleström</i>	
Presenting the Past: The Future of McLuhan Studies	65
<i>Andrew McLuhan</i>	
Hapto-gestural Reading: The Embodied Reading Experience in the Context of Digital Media	79
<i>Lars C. Grabbe</i>	
Young Children and Reading: From Paper/Digital to Phygital	98
<i>Patrícia Dias</i>	

Analyse der Lesetätigkeit am Smartphone am Beispiel von Instagram.....	117
<i>Jan-Henning Raff</i>	
Angemessene Kommunikation mit <i>leichter Sprache</i>	132
<i>Sabina Sieghart</i>	
Embodied Interaction Design: Überlegungen zur leibphänomenologischen Fundierung immersiver Interfaces.....	160
<i>Patrick Rupert-Kruse</i>	
From Aesthetics to <i>Vitality Semiotics</i> – From <i>l’art pour l’art</i> to Responsibility: Historical Change of Perspective Exemplified on Josef Albers	194
<i>Martina Sauer</i>	
Autorinnen und Autoren.....	215

Dank

Die Idee zu einer Tagung zum Thema des Bewegtbildes reicht bis in das Jahr 2011 zurück und entwickelt sich mittlerweile zur festen Größe innerhalb der deutschen Forschungslandschaft.

Als außerordentliche wissenschaftliche Kooperation zwischen Fachhochschule Kiel, Muthesius Kunsthochschule in Kiel sowie MSD – Münster School of Design werden Konzept und Ausrichtung der Tagung durch Prof. Dr. Lars C. Grabbe, Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse und Prof. Dr. Norbert M. Schmitz konstant weiterentwickelt und mit internationalen Diskursen verknüpft.

Besonderer Dank gilt hier der MSD – Münster School of Design der Fachhochschule Münster, welche die zugrunde liegende Tagung *FURE+ – The Future of Reading and Media* in 2018 finanziell förderte und Tagungsraum und -technik großzügig zur Verfügung stellte. Ein besonderer Dank gebührt ebenfalls Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Quass von Deyen für die vollumfängliche Kooperation.

Mit diesem Band wird die eigenständige wissenschaftliche Buchreihe im Büchner-Verlag Marburg konsequent und leidenschaftlich weitergeführt. Für die Umsetzung bedanken wir uns herzlich bei der MSD – Münster School of Design der Fachhochschule Münster, der Muthesius Kunsthochschule in Kiel sowie der Fachhochschule Kiel, welche den Druck dieser Publikation finanziell ermöglichen.

Besonderer Dank gilt natürlich den Autorinnen und Autoren, die mit ihrer Forschung und Inspiration die notwendigen Impulse für eine Publikation gelegt haben.

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz
im Januar 2020

Einleitung

Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz

In der Ära der sogenannten Digitalisierung hat eine große Bandbreite von multimodalen Technologien (vgl. Kress 2009; vgl. Stöckl 2004) Einfluss auf die strukturelle Dimension von Medien und die jeweiligen Nutzungsweisen auf Seiten der Menschen.

Im Zentrum des vorliegenden Bandes *Bildgestalten: Topographien medialer Visualität* steht der Versuch Formen und Ausprägungen medialer Visualität und Schriftlichkeit zu lokalisieren und das Bild zwischen Gestalt, Technologie, Praxis und Artefakt interdisziplinär und medientopographisch zu verorten. Dabei spannt sich der Bogen von allgemein anthropologischen und semiotischen Überlegungen bis hin zu medial generierten Formen und Technologien sowie zu konkreten kulturellen Praxen. Einen besonderen Schwerpunkt bilden hierbei Überlegungen zum Wandel von Lesetätigkeiten unter digitalen Bedingungen. Es gilt also gleichermaßen Fragen der Gestaltung, Medialität und Technologie mit Fragen der Rezeption zu verknüpfen und somit produktive Hypothesen für die akademischen und gestalterischen Arbeitsfelder abzuleiten. Die Technisierung (vgl. Hjorth 2011; vgl. Hansen 2006) zeigt sich hierbei als ein zentraler Auslöser für vielfältige Transformationen des Visuellen und ebenfalls von verschiedenen Nutzerdynamiken, wobei sich analoge Medien nicht nur erhalten (z.B. Zeitungen, Magazine, Bücher), sondern sich deren Herstellungs- und Verwendungsweisen aufgrund der Digitalisierung auch verändert haben (z.B. digitale Gestaltung, Digitaldruck, digitales Lesen, interaktive Apps etc.) und sie in einigen Bereichen als vollends durch die Digitalisierung ersetzt erscheinen (z.B. auf Online-Portalen, im Kontext von social media oder bei immersiv-interaktiven Medientechnologien).

Es muss demnach der analytische Versuch unternommen werden, diese analogen und digitalen Formen sinnvoll miteinander in Beziehung zu setzen, um die Grenzen und Möglichkeiten analoger und digitaler Visualität bzw. Schriftlichkeit sowie deren Verbindungen bestimmen zu können. Die Themenfelder des Bandes sind demnach bewusst offen und als interdisziplinär angelegt und berühren Aspekte wie beispielsweise historisch-anthropologische Verortungen von Medialisierungsprozessen, medientheoretische Reflexionen von analogen und digitalen Strategien innerhalb moderner Gestaltung, aktuelle Rezeptionsbedingungen von Texten und Bildern, den Einfluss digitaler Leseendgeräte auf das Lesen, die Typographie im Kontext einer digitalen und nutzerorientierten Gestaltung oder drei-dimensionale Mediengestaltung im Kontext von virtueller Realität, die digitale Bild- und Textüberlagerungen der Realität durch Apparate für Augmented Reality oder letztlich wahrnehmungsbasierte Synchronisierungen (vgl. Paterson 2007) von medialen Inputs und haptischen, taktilen, audiovisuellen und sogar propriozeptiv-körperlichen Erfahrungen der Mediennutzer (z.B. bei Enhanced Ebooks, Smartphones, interaktiven Apps oder Augmented-Reality-Reading-Apps für Tablets etc.).

Die medialen Entwicklungen der jüngeren Zeit integrieren zudem in hohem Maße spezialisierte Designprozesse, technologische Dynamiken auf Seiten der Entwickler und die verschiedenen wahrnehmungstheoretischen Dynamiken der Nutzer, so dass der Fokus auf dieses wechselseitige Verhältnis von überaus hoher Wichtigkeit für diesen Band ist, möchte man aktuelle und zukünftige Medien adäquat klassifizieren und verstehen. Aus diesem Grund bietet der vorliegende Band auch ein Forum für eine interdisziplinäre Diskussion, im Spannungsfeld von Kreativität, Produktionsästhetik, Medienwissenschaften und denjenigen akademischen Disziplinen, die sich mit Design, Technologie und Medienverstehen beschäftigen. Und dieses – für die Herausgeber fruchtbare und erforderliche – Vorgehen spiegelt sich auch in der Vielfalt und Dynamik der Texte des aktuellen Bandes wider.

Im Artikel *Mediensimulation als Selbsterkenntnis unserer Natur: Zum Verhältnis von Medientheorie und Anthropologie* diskutiert Norbert M. Schmitz das Verhältnis von Medientheorie und Anthropologie im Kontext der

Weltoffenheit des Menschen. Generell entwickelt er seine Argumentation mit Hinblick auf ein Verständnis von Medien als partielle Simulationen der Natur des Menschen und legt zudem besonderen Wert auf den Akzent, dass diese ebenfalls als vergegenständlichtes Wissen des Menschen über sich selbst bezeichnet werden können. In dieser Hinsicht ist auch die Mediengeschichte Selbst als ein Prozess menschlicher und kultureller Selbsterkenntnis zu bezeichnen.

Göran Sonesson thematisiert mit *That there Is More to the Medium than the Message: Further Considerations on the Cognitive Semiotics of Lifeworld Mediations* die Relation von Medialität und Kommunikation in der Perspektive der kognitiven Semiotik. Sonesson differenziert hierbei interne und externe Mediatisierung und zeigt auf, dass der Begriff des Mediums selbst als ambig zu bezeichnen ist, vor allem im Kontext einer Sender-und-Empfänger-Dynamik. Zudem umreißt er die Entwicklung von Mediatisierungsstrukturen bei öffentlicher und privater Kommunikation und analysiert verschiedene Faktoren, die zwischen Medien und deren einzelnen Prozessen einen relevanten Einfluss auf die kommunikative und semiotische Praxis nehmen.

Auf Basis einer wahrnehmungstheoretischen Perspektive plädiert Lars Elleström in *The Role of the Body in Cognition and Signification* für die Interrelation von körperlichen und mentalen Prozessen. Für Elleström ist der Körper differenziert zu betrachten, denn letztlich ist er der Produzent von Medien, ebenfalls Produkt von Medien und wahrnehmende Instanz von Medien. Facettenreich bezieht er den sensorischen Horizont des menschlichen Körpers auf die signifikativen Ebenen der Kommunikation und entwickelt seine Argumentation zusätzlich in Orientierung an der Semiotik von Charles S. Peirce.

Mit *Presenting the Past: The Future of McLuhan Studies* widmet sich Andrew McLuhan dem medientheoretischen Erbe seines Vaters Eric McLuhan und seines Großvaters Marshall McLuhan. Sich mittlerweile in der dritten Generation befindend spürt McLuhan den Spuren des McLuhanschen Denkens bis in die 1930er Jahre nach und fokussiert die psychischen und sozialen Effekte der menschlichen Technologien, um letztlich ein ergreifendes Plädoyer für die Weiterentwicklung und Erhaltung der McLuhan Studies zu formulieren.

Lars C. Grabbe befasst sich in *Hapto-gestural Reading: The Embodied Reading Experience in the Context of Digital Media* mit einer phänosemiotischen Analyse des digitalen Lesens. Grabbe begreift das digitale Lesen als eine besondere visuelle Gestalt, deren interaktive Potentiale eine vom analogen Lesen zu differenzierende Phänomenstruktur aufweisen. Der Fokus liegt auf einer haptischen und taktilen Interaktion mit dem digitalen Text, dessen topographische Text-Ebenen sich über komplexe virtuelle Ebenen erstrecken und hierdurch eine körperliche und mentale Navigation erfordern. Das digitale Lesen zeigt sich für Grabbe nicht als mangelhafte Evolution des analogen Lesens, sondern als eigenständiges kognitives und wahrnehmungstheoretisches Phänomen, dessen Struktur erst noch adäquat verstanden werden muss.

Einen forcierten Blick auf die Lesepraxis von Kindern zeigt Patrícia Dias mit ihrem Artikel *Young Children and Reading: From Paper/Digital to Phygital*. Die Autorin thematisiert digitale Technologien als Gestaltgeber für gesellschaftliche Prozesse und unterstreicht deren Einfluss auf die kognitive Weltbewältigung. Dias zeigt auf, dass vor allem digital-affine Kinder bereits Handlungsroutrinen aufweisen, die sich nicht länger als dichotom klassifizieren lassen. Stattdessen interagieren sie holistisch mit Medien in einer modernen Gesellschaft, dessen Strukturen analoges und digitales produktiv verbinden, indem digitales als im physikalischen Raum – als phygitale Dynamik – eingebettet erscheint.

Jan-Henning Raff widmet sich in *Analyse der Lesetätigkeit am Smartphone am Beispiel von Instagram* dem Aspekt des Scrollens in der App Instagram und bezieht sich zudem auf Begriffe der Filmpraxis. Raff bezieht sich direkt auf das Interface und begreift das Scrollen als eine besondere Form des Kameraschwenks. In dieser Perspektive begreift er den Schwenk als Modus Operandi der Vermittlung von Schnitte zwischen den einzelnen Bildern. Die effektivste Ausnutzung des Interface ist abhängig von der Geschwindigkeit, so der Autor, je schneller es bedient wird, desto effektiver wird es ausgenutzt. Zudem hat die Geschwindigkeit eine unmittelbare Auswirkung auf die körperliche Einstellung.

In *Angemessene Kommunikation mit leichter Sprache* thematisiert Sabina Sieghart das Lesen als Grundvoraussetzung zur Partizipation am gesellschaftlichen Leben. Aus dem Horizont der Designforschung argumentierend fragt sie nach den Möglichkeiten, um das Lesen und

Textverstehen für schwache Leser zu erleichtern. Der Beitrag der visuellen Gestaltung zur Lesbarkeit und Leserlichkeit Leichter Sprache wird seit 2016 erforscht, so Sieghart, und der Artikel präsentiert die Ergebnisse zweier Studien zu diesem Thema. Neben theoretischen Erkenntnissen werden auch konkrete Anhaltspunkte für die Praxis der Gestaltung von Leichter Sprache geboten.

Die Theorieperspektiven aus Phänomenologie, Design und Interfacetheorie bringt Patrick Rupert-Kruse in *Embodied Interaction Design: Überlegungen zur leibphänomenologischen Fundierung immersiver Interfaces* zusammen. Zentral ist für ihn der Fokus auf die Relevanz körperlicher Aneignungspraktiken und somit zeigt er, wie frühe Grundlagen der Phänomenologie moderne Designtheorien im Kontext der Konstruktion synthetischer Realitäten geformt haben. Seine Überlegungen fokussieren Theorien der Verkörperung und Designpraxis und befassen sich mit VR-Technologien und haptischen Interfaces.

Abschließend widmet sich Martina Sauer in *From Aesthetics to Vitality Semiotics – From l’art pour l’art to Responsibility: Historical Change of Perspective Exemplified on Josef Albers* der Ausdruckswahrnehmung. Diese Form der Wahrnehmung greift bei realen und virtuellen Medien und ist stets verbunden mit Gefühlen oder Vitalitätseffekten. Auslöser dieser Wahrnehmung sind logische Strukturen oder abstrakte Repräsentationen, deren Wirkungshorizont ästhetische Bewertungen, Gefühle und Handlungsfelder adressiert. In der Verbindung von ästhetischer Erfahrung und semiotischen Effekten liegt für Sauer die Vitalitätssemiotik begründet, die sie anhand des Bauhaus-Meisters Josef Albers erläutert.

Die Herausgeber erhoffen sich auch mit diesem siebten Sammelband zunächst weitere anregende und vor allem explorative Beiträge für eine autonome Bewegtbildwissenschaft zu versammeln und darüber hinaus erneut aufzuzeigen, dass eine Verbindung mit internationalen Forschungsperspektiven als äußerst gewinnbringend betrachtet werden kann, um Interdisziplinarität aktiv zu fördern und eine moderne und sich vom Medium Bewegtbild aus entfaltende Medientheorie zu flexibilisieren.

Digitalisierung bedeutet immer Technologieeinsatz und damit technologische Formung, wobei klar werden sollte, dass die gestalterische Formung immer Einfluss nimmt auf Nutzungs- und Wirkungsweisen. Dieses Verhältnis ist noch nicht ausreichend erforscht, so die Herausgeber, und damit gilt es auch zukünftig verbesserte Analysekriterien und -modelle für die Analyse der digitalen Transformationen zu finden. Der vorliegende Band will daher Gestaltung, Medialität und Technologie mit Fragen der Rezeption verknüpfen, um gleichermaßen produktive Hypothesen für die akademischen und gestalterischen Arbeitsfelder abzuleiten.

Literatur

- Hansen, Mark. B. 2006. *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. New York: Routledge.
- Hjorth, Larissa. 2011. „Domesticating New Media: A Discussion on Locating Mobile Media.“ In *The New Media and Technocultures Reader*, herausgegeben von S. Giddings und M. Lister, 437–448. New York: Routledge.
- Kress, Gunther. 2009. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Paterson, Mark. 2007. *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies*. London: Bloomsbury.
- Stöckl, Hartmut. 2004. *Die Sprache im Bild – Das Bild in der Sprache: Zur Verknüpfung von Sprache und Bild im massenmedialen Text. Konzepte. Theorien. Analysemethoden*. Berlin: Erich Schmidt.

Mediensimulation als Selbsterkenntnis unserer Natur: Zum Verhältnis von Medientheorie und Anthropologie

Norbert M. Schmitz

Abstract

Der Beitrag versucht den vermeintlichen Gegensatz von naturwissenschaftlicher Anthropologie und kulturwissenschaftlicher Medientheorie zu überwinden, indem beide als eine Relation von Natur- und Kulturgeschichte in ein dynamisches Verhältnis gebracht werden. Medientheorie lässt sich dann als die historische Entwicklung der Simulation einer selbst dynamischen menschlichen Körperlichkeit verstehen. Insofern sind der eigentliche Gegenstand von Darstellungsmedien die Funktionen unseres Wahrnehmungsapparates, mediale Technologien repräsentieren demnach immer zuerst einen partiellen Aspekt menschlicher Sinnesorgane bzw. Weltwahrnehmung, ohne dass deren Komplexität z.B. im Verhältnis rationaler kognitiver und affektiver Elemente bisher auch nur annähernd darstellbar bzw. simulierbar ist. Der Beitrag konzentriert sich auf die Fernsinne des Sehens und Hörens, insbesondere aber auf die technische Simulation visueller Wahrnehmung, um sie gegenüber zu undifferenzierten Modellen einer ‚enthierarchisierten‘ Multimodalität abzugrenzen. Der Vorteil einer solchen Zugangsweise ist, dass Effizienz und symbolische Formung von Darstellungsmedien auf den historisch sich wandelnden Ebenen technologischer und kultureller Entwicklung unabhängig von ontologisierenden ‚Wahrheitsepistemiken‘ untersucht werden können. Diese Überlegung führt uns zu einer Medientheorie der Anthropologie und einer Anthropologie der Medien.

Keywords

Anthropologie der Medien, Medienanthropologie, Darstellungsmedien, Funktionale Simulation, Repräsentation, Funktionalität der Wahrnehmung

1. Medientheorie und Anthropologie

Stehen Medientheorie und Anthropologie in einem Gegensatz zueinander oder gehören Sie zusammen? Diskurshistorisch ließe sich beides wohl begründen. Einerseits ist da Marshall McLuhans berühmte Rede von den Medien als Extensionen des Menschen, als Ausweitungen seines Körpers einschließlich des Nervensystems in den digitalen Technologien unserer Tage. Die Analogie zwischen Computer und Gehirn und die Deutung des Internets als eine Art kollektives Gedächtnis oder gar Bewusstsein sind Gemeinplatz des Feuilletons geworden. Demgegenüber steht gerade in Deutschland eine Schule des Medienmaterialismus, die Anfang dieses Jahrtausends große Teile der jungen Fachdisziplin der Medienwissenschaft prägte, und die, wiewohl an Überlegungen McLuhans anknüpfend, sich in deutlichsten Gegensatz zu jeder Form des Anthropologischen stellte. Als Versuch geschichtlich gewachsene und medial bedingte Konstruktionen zu naturalisieren, stand der anthropologische Ansatz gerade bei marxistisch inspirierten Ansätzen unter dem Verdacht der ahistorischen Ideologie. Ein Friedrich Kittler sah in der Materialität des Mediums den (fast) ausschließlichen Motor der Geschichte. D. h. die „Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften“ kann man auch im Sinne heutiger posthumanistischer Perspektiven als Abschied von der Universalie des Menschen verstehen (Kittler 1980).

Zugleich stand jeder anthropologische Ansatz immer im Verdacht ahistorischer Ideologie. Dies alles ist naheliegend und vielfach diskutiert und braucht hier nicht weiter ausgeführt zu werden.

Ich glaube aber, dass solche Gegenüberstellungen von Anthropologie und Medialität, in denen sich doch nur der alte Dualismus von Kultur und Natur fortsetzt, auf einem grundlegenden Irrtum beruhen, einem allerdings, der tief in der Geschichte des abendländischen Denkens wurzelt.

Eine begriffliche Anmerkung und Einschränkung vorab: Anthropologie soll hier zunächst einmal in einem biologisch evolutionären Sinne verstanden werden. Es geht also um die Natur des Menschen als Naturwesen und damit, bezogen auf die Möglichkeiten und Horizonte kultureller Prozesse, um Universalia. In diesem Sinne ist hier auch nicht der in der angelsächsischen Literatur häufige und gelegentlich

verunklärende Gebrauch des Begriffes im Sinne der Ethnographie gemeint, denn diese zielt ja gerade auf die kulturellen Differenzen verschiedener Ethnien einschließlich einer Selbstreflexion des eigenen Stammes ab, seien es nun Deutsche oder Amerikaner. Im Gegensatz hierzu fragt die Anthropologie nach der biologischen Rahmung innerhalb der sich solche Vielfalt überhaupt erst ereignen konnte und kann.

Doch bedeutet dies eben nicht, dass die Anthropologie eine ahistorische Wissenschaft ist. Denn gerade aus einer neodarwinistischen Perspektive sind lebende Organismen nicht anders als historisch zu verstehen, wenngleich sich ‚Geschichte‘ hier bekanntlich in ganz anderen zeitlichen Dimensionen ereignet, als wir es von unserer Kulturgeschichte kennen.¹

Der *Homo sapiens* ist bekanntlich ein recht junges Geschöpf in dem vielhundert Millionen Jahre dauernden Prozess pflanzlicher und tierischer Evolution.² Man erinnert sich an die Evolutionsuhren im Schulbuch oder Naturkundemuseum mit denen gezeigt werden soll, dass auf der Skala einer Uhr im Vergleich zu den 24 Stunden der gesamten Evolution die Anwesenheit unserer Gattung nur wenige Sekunden dauert. Das Auftreten der Hominiden ereignete sich gewissermaßen erst kurz vor zwölf.

Und doch erscheinen aus menschlicher Perspektive die letzten 30- oder 40.000 Jahre der Geschichte der Spezies *Homo sapiens*, die Menschheitsgeschichte, also der Zeitraum der Kulturgeschichte von altsteinzeitlichen Werkzeugen angefangen, als eine Ewigkeit in der sich an unserer biologischen Natur so gut wie nichts mehr verändert hat. In der Tat dürfen wir davon ausgehen, dass ein Cro-Magnon-Mensch, bekleideten wir ihn mit einem Anzug, im Straßenbild New Yorks nicht weiter auffallen würde. Es könnte sich ja auch um einen etwas ‚barbarisch‘ gestylten modernen Künstler handeln, der in seinem Atelier in Lascaux und Altamira auch gerne seine in einer fast impressionistischen Manier gehaltenen Werke auf Höhlenwände appliziert.

1 Neodarwinismus bezeichnet das zentrale Paradigma der modernen Evolutionsbiologie, die Darwins Erkenntnisse mit späteren Entdeckungen insbesondere der Genetik synthetisierte und differenzierte (vgl. Hoßfeld und Junker 2001).

2 Deshalb ist der etwas antiquiert wirkende Begriff Naturgeschichte äußerst passend. Im angelsächsischen ist ja die *natural history* immer noch ein gängiger Begriff.

2. Medien als Werkzeuge

Diese Überlegungen führen zum Kern des Spannungsverhältnisses zwischen biologischer und kultureller Evolution, welches sich nicht zuletzt in der unglaublichen Dynamik der letzteren zeigt, eine Geschwindigkeit und Beschleunigung der Entwicklung, die zweifellos mit durch die Medien bedingt ist. Diese Überlegung führt uns zu einer Medientheorie der Anthropologie und einer Anthropologie der Medien.

Klassische Ansätze der philosophischen Anthropologie, namentlich der des ansonsten so präzise argumentierenden Arnold Gehlen, gehen allerdings von einer grundlegenden Fehleinschätzung aus, wenn sie den Menschen als Mängelwesen beschreiben (Gehlen 1940).³ Ein Mängelwesen stellt in der biologischen Evolution eine Unmöglichkeit dar, denn es hätte im Prozess von Mutation und Selektion niemals entstehen können, denn jeder Organismus muss auf jeder Stufe seiner phylogenetischen wie ontogenetischen Entwicklung seinen Umweltbedingungen einigermäßen gut angepasst sein um zu überleben. In der Beschreibung eines Mängelwesens projiziert der moderne Mensch seine eigene Umwelt auf eine ihm unbekannte Vergangenheit. Der moderne Mensch ist dabei tief eingebettet in das dichte Netz kultureller Überformungen seiner medialisierten Gegenwart voller künstlicher Artefakte, deren Nichtvorhandensein in der archaischen Vergangenheit er als Mangel empfindet. Dieser anthropozentrische Blick eines modernen Kulturmenschen auf seine Vorfahren ohne die ihm gewohnte Dichte zivilisatorischer Überformung gleicht den Ängsten eines in die Wildnis des tropischen Urwalds verirrtten Expeditionsteilnehmers des 19. Jahrhunderts.

Dies zeigt sich nebenbei bemerkt schon in der merkwürdigen Selbstbeschreibung des Menschen als schwaches und von großen, mit Klauen und Zähnen wohl bewehrten Bestien umgebenes Lebewesen. Doch gehört der Homo sapiens rein statistisch zu den Großen unter den großen Tieren wenn man ihn eben nicht mit der Hand voll uns gefährlich werden könnenden Säugetieren wie Mammut und Säbel-

³ Ähnliches formulierte schon Herder 1772 in seiner Abhandlung über den Ursprung der Sprache.

zahnziger vergleicht, sondern mit den vielen tausenden anderer Säugtier- und Vogelarten; von den Millionen und Abermillionen Spezies sogenannter niederer Tiere ganz abgesehen.

Gebhens berühmte Beschreibung des Menschen als weltoffen scheint mir hingegen nach wie vor treffend. Ich möchte im Folgenden diesen Begriff des Pioniers der philosophischen Anthropologie in einer bestimmten Hinsicht mit der Überlegung McLuhans von der Extension bzw. Ausweitung des Menschen durch die Medien verbinden, mit denen der Medientheoretiker das Verhältnis von Medien und der körperlichen Natur des Menschen deutet.

Nun kennzeichnet den Medienbegriff von Beginn an eine Ambivalenz. Epistemologisch schwankt er zwischen Mitte und Mittel, und letzteres betont, einen „Vermittlungszweck [das zu Begriffen wie] Werkzeug führt“ (Leschke 2014, 14).

Medien werden hier zunächst ganz im Sinne McLuhans vor allem in ihrer Bedeutung als Werkzeuge verstanden, eine Fokussierung, die rein heuristisch begründet ist und sich vorrangig nicht in Opposition zu anderen Medienkonzepten stellt. Denn zuletzt müsste, wie Hartmut Winkler betont, will der Medienbegriff nicht defizitär sein, diese Seite des Medienbegriffs wieder mit der anderen der Mitte verbunden werden, eine Arbeit, welche den Rahmen dieser Überlegungen allerdings überschreiten würde (Winkler 2004, 9–27). Ich komme aber darauf zurück.

Betont man nun den Werkzeugcharakter der Medien, d.h. ihre Bedeutung als Mittel, sind sie, so meine zentrale These, über ihre ganze kulturelle Evolution hinweg Simulationen des menschlichen Körpers, bzw. sie simulieren bestimmte Eigenschaften desselben.

Ein Bemühen der vorliegenden Überlegungen ist es, die These von den Medien als Extensionen des Menschen auf der spezifischen Ebene solcher Simulationen für ein analytisch tragfähiges Konzept fruchtbar zu machen. Andernfalls verflacht die Rede von der Ausweitung des Menschen in den Medien zur unpräzisen Metapher, wie wir es schon von McLuhan kennen, wenn er beispielsweise das Rad als eine solche Extension beschreibt (McLuhan 1995, 75).

Hier handelt es sich nur um einen einfachen Analogieschluss ohne methodische Anschlussfähigkeit, der letztlich von solcher Allgemeinheit ist, dass der Erkenntniswert gering bleibt. McLuhans Überlegung das Rad als „Verstärkung einer gesonderten und isolierten Funktion,

nämlich der des Fußes im Abrollen“ (McLuhan 1995, 121) zu betrachten, scheint mir nicht hinreichend. Das Rad ist nun tatsächlich eine Möglichkeit zur Verbesserung der Fortbewegung, das auf ganz anderen physikalischen Gesetzmäßigkeiten beruht als das Gehen eines Zwei- oder Vierbeiners, denn das technische Artefakt besitzt keinerlei strukturelle Ähnlichkeit mit den morphologischen und anatomischen Strukturen unserer Extremitäten. Analog ist hier bestenfalls der Zweck, aber nicht die Struktur; eine Differenz, die allerdings zur Bildung einer Metapher taugt. Auch ansonsten scheint es sich tatsächlich um eine vollständige Erfindung des menschlichen Geistes zu handeln, denn meines Wissens kommt es auch bei sonst keinem Lebewesen vor.⁴

Trefflicher ist die Überlegung bei anderen Werkzeugen: Medien funktionieren vom steinzeitlichen Faustkeil (Abbildung 1) angefangen (darin McLuhans Gedanken aufgreifend) immer nur in einem bestimmten Verhältnis zu der Rahmung, die uns unsere körperliche Struktur vorgibt; am Beispiel des Steinwerkzeugs also den Greiffertigkeiten der Hand mit ihrem opponierbaren Daumen.

Faustkeil und Steinaxt beziehen sich auf dieselben physikalischen Gesetzmäßigkeiten etwa von Hebel- und Streckwirkungen, die auch die biologische Struktur von Hand und Arm bestimmen.⁵ Diese vermeintliche Selbstverständlichkeit gilt es zu betonen.

4 Ich verdanke diesen Hinweis meinem Freund Michael Windgassen, für dessen geistreiches Zuhören bei der Erstellung dieses und vieler anderer Texte ich mich herzlich bedanken möchte.

5 Und solches bestimmt wieder die Form unseres Denkens (vgl. Wehr und Weinmann 2005).

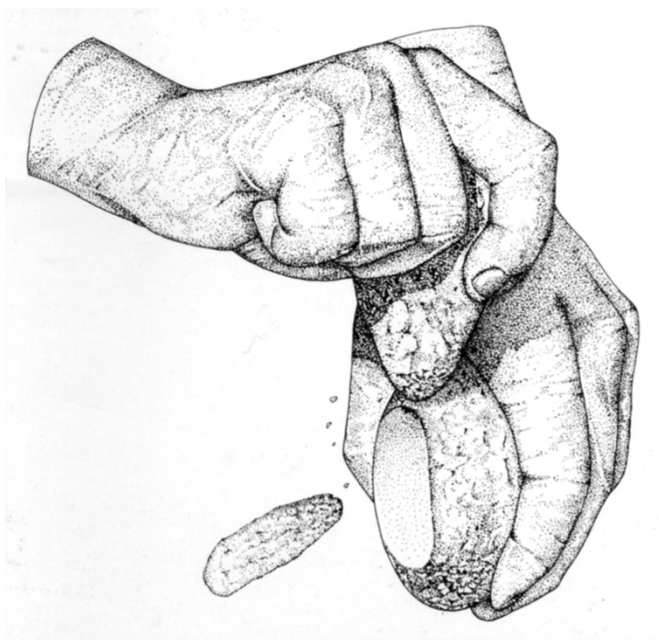


Abbildung 1: Hand im Zusammenspiel mit einem Faustkeil. (Quelle: Fiorenzo Facchini: Der Mensch. Ursprung und Entwicklung, Natur Verlag, Augsburg 1971, S. 81.)

Solche Werkzeugmedien simulieren bestimmte Funktionsweisen unseres Körpers, die wir im Laufe unserer Evolution zur Anpassung an unsere Umwelt entwickelt haben. D.h. solche Werkzeugmedien simulieren Funktionsweisen unseres Körpers in strukturanaloger Art und Weise. Und genau um diese Form der Simulation soll es im Folgenden gehen.

3. Medien als Simulationen

Nun schwankt der Begriff der Simulation im Laufe der Jahrhunderte zwischen dem moralischen Verstellen beispielsweise des Betrügers, welches sich auch heute noch in der medizinischen Terminologie des Simulanten als dem Vortäuschenden einer Krankheit wiederfindet und

der engen Anbindung an die Mimesis im Sinne der möglichst ‚wahrheitsgetreuen‘ Abbildlichkeit, die ein Abwesendes anwesend erscheinen lässt. Aktuell erlebt der Begriff eine Renaissance im Kontext digitaler Medien. Bernhard J. Dotzler schreibt über die derzeit dominante Bedeutung des Begriffs: Er „meint konkret die Modellierung eines dynamischen Systems mit Hilfe des Computers („computergestützte Simulation“) sowie allgemein die mediale Konstruktion künstlicher Welten, virtueller Wirklichkeiten, irrealer Realitäten“ (Dotzler 2010, 509).

Im Sinne dieser Begriffsbestimmung soll hier eine einheitliche Koppelung zwischen Medien und Simulationen entwickelt werden.

Ich möchte mich auf Darstellungsmedien, und vor allem visuelle beschränken. Die anderen Sinne können nur abgrenzend am Rande in Betracht gezogen werden. Allen diesen ist allerdings ein mimetisches Element zu eigen. Dabei bezieht Repräsentation das ganze Bedeutungsspektrum zwischen einem Modell und der Mimesis ein. Dies gilt insbesondere für die Computersimulationen unserer Tage, die nicht (nur) vorhandene Realitäten repräsentieren, sondern (auch) imaginäre simulieren (vgl. Wiesing 2005).

Alle Darstellungsmedien bilden mögliche Welten ab. Ob diese physikalisch möglich sind, spielt dabei nur begrenzt eine Rolle. Wesentlich ist, dass sie vorstellungshaft möglich sind. Diese Differenz ist leicht einsehbar. Auch die ‚unmöglichsten‘ Fantasy-Wesen oder die phantastischen Wunder der Bibel können imaginiert werden.⁶

Wie sich noch zeigen wird, soll es hier auf unterschiedlichen Ebenen um die Koppelung von Vorbild und Abbild gehen, d.h. um die Relation der technischen Medien der Simulation und dem, was sie auf unterschiedlichen Ebenen simulieren. Damit sind weniger die Inhalte der Simulation gemeint, sondern die Strukturen, die sie überhaupt erst ermöglichen.

Inhalt der Darstellungsmedien, so die vielleicht nicht überraschende These, ist die menschliche Natur in einem evolutionär anthropologischen Sinne.⁷ Wäre dem

6 Diese Problematik kann hier nur angedeutet werden, da es nur um die Vorbereitung einer anderen Überlegung geht. Zur Differenzierung vgl. Wiesing 2005, 107–124.

7 Natürlich gäbe es vielfältigste Möglichkeiten Medien zu definieren und zu gebrauchen und dies betrifft auch den materialen Gegenstand der Untersuchung, d. h.