

Die Virtualität der Fantasie

–

*Walter Benjamin & mediale Ästhetik:
Digitales Design als Medium
zwischen Symbol und Allegorie*

**Inaugural-Dissertation
zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie
an der Ludwig-Maximilians-Universität München**

vorgelegt von

Philipp Tschochohei

2020

Erstgutachter: Prof. Dr. Julian Roberts

Zweitgutachter: Prof. Dr. Dr. h.c. Julian Nida-Rümelin

Beisitzerin: Prof. Dr. Sarah Diefenbach

Tag der mündlichen Prüfung: 11.02.2021

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Danksagung.....	2
Einleitung.....	3
I. Walter Benjamin und das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit. 14	
1. Die neuen Produktionsmittel.....	17
1.1 Das Spannungsverhältnis von Alt und Neu.....	18
1.2 Die Phantasmagorie der Warenform.....	21
1.3 Die Traumwelt der Utopie und ihre Wunschbilder.....	24
2. Das Kunstwerk als Prototyp.....	28
2.1 Die polare Dialektik von Kult- und Ausstellungswert.....	29
2.2 Die Masse als Rezipient.....	33
2.3 Der Wandel der Apperzeption und der Film.....	35
2.4 Die zerstreute Rezeption und die Architektur.....	40
3. Die fragmentarische Zeit.....	45
3.1 Die Kritik am Fortschrittsglaube des Historismus	45
3.2 Die Zeit als Erinnerung.....	49
3.3 Der Ursprung der Wiederholung.....	55
4. Der mediale Raum.....	62
4.1 Zwischen Symbol und Allegorie.....	63
4.2 Über Erkenntnis und Wahrheit.....	69
4.3 Der Ort des Erzählers.....	75
II. Ästhetik und Rationalität.....	80
1. Die Ästhetisierung und das Als-Ob.....	83
1.1 Die mediale Ästhetik.....	83
1.2 Die Virtualität der Fantasie.....	91
1.3 Die Gestaltung der Welt.....	99
2. Die Rationalisierung und die Tatsache.....	107
2.1 Die Welt des „homo faber“.....	108
2.2 Die Logik der Tatsachen.....	118
2.3 Das wahre Wissen.....	126
3. Wahrheit in Zeit und Raum.....	137
3.1 Die Zeit der Epistemologie: Der Forscher.....	139
3.2 Der Raum der Alethologie: Der Flaneur.....	144
3.3 Wahrheit im digitalen Medium.....	154
III. Erfahrungsdesign.....	163
1. Design zwischen Logik und Kunst.....	165
1.1 Der Designprozess.....	167
1.2 Die Kunsterfahrung.....	172
2. Ästhetik zwischen Symbol und Allegorie.....	182
2.1 Symbolisieren.....	183
2.2 Allegorese.....	190
3. UX-Design als Bewertung oder Erfahrung.....	196
3.1 Interaktive Erlebnisse.....	196

3.2 Erlebnisse zwischen hedonisch und pragmatisch.....	198
4. Brand-Identity + UX-Design.....	203
4.1 Die UXi-Methodik.....	204
4.2 Virtualität & digitales Erfahrungsdesign.....	212
IV. Schlussbetrachtung zur medialen Ästhetik.....	220
Quellen:.....	230

Vorwort

Noch vor einer Generation war die Vorstellung einer Zerstörung der gegenwärtigen Zivilisation und ihrer Kulturen eine Frage des Handelns. Ein möglicher Atomkrieg stand im Raum und die Realisierung der größten Dystopie wurde zur politischen Frage.

Heute liegen die Karten anders. Wenn wir nichts tun, werden die Konsequenzen der industriellen Revolution und der einhergehenden Ausbeutung und Modifikation der Natur den gegenwärtigen Lebensraum des Menschen gefährden. Wir müssen also primär die Welt nicht mehr erobern und ausbeuten, sondern retten und erhalten.

Dieser Wandel in der Wahrnehmung dessen, worauf die gemeinsame Kulturleistung abzielt, zeigt sich zunächst als eine Veränderung der kollektiven Zukunftsfantasien. Wie wir die Welt gestalten müssen, um ihre Zukunft zu sichern, ist daher eine Frage, die in meiner Generation viele motivierte und engagierte Persönlichkeiten anleitet.

Das Folgende bietet hierfür keine Antworten, sondern soll helfen, die entscheidenden Fragen zu stellen. Dabei ist es nicht in der Isolation eines Elfenbeinturms entstanden, sondern wurde durch unterschiedlichste Dialoge und Diskurse angeregt. Mein Dank gilt somit allen Denkern und Träumern, die mich auf diesem Weg begleitet haben.

*München, den 29.09.2020
Philipp Tschochohei*

Danksagung

Mein besonderer Dank gilt Prof. Dr. Julian Roberts für seine fachliche und persönliche Unterstützung dieses Forschungsprojektes sowie die stetige Orientierung und Motivation. Auch meinen Freunden, Kollegen und meiner Familie danke ich von Herzen für ihre Geduld und ihren Beistand.

*München, den 30.12.2021
Philipp Tschokohei*

Einleitung

Wenn wir online durch die digitalen Welten unserer Zeit flanieren, ist uns hintergründig bewusst, dass ihre Urheber Menschen wie du und ich sind. Kein Gott hat diese Welten geschaffen und auch keine ewigen Naturgesetze walten in ihnen. Sie sind nicht kosmisch oder irdisch, sondern kulturell. Woraus sie entstanden sind, lässt sich im allgemeinsten Sinne mit dem Wort „Wir“ beschreiben. Wohin sie uns führen, bleibt wohl offen und doch lässt sich ihr Ursprung umschreiben. Er liegt in einer Zeit, in der die technische Reproduzierbarkeit nicht nur die Produktion von Dingen umfasst hat, sondern es begann, dass auch das Künstlerische und Politische unserer Welt massenhaft verfügbar wurde.

Ein Zeitzeuge dieser Epoche ist Walter Benjamin. Mit seiner Schrift „Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit“ (1936) wurde er international bekannt und legte den Grundstein für den philosophischen Diskurs zu einer medialen Welt jenseits der natürlichen Dinge. Das Kunstwerk und seine ästhetischen Bedingungen im Rahmen der Massenmedien sprengten förmlich die Kategorien des einmaligen Hier und Jetzt, die bis dato die traditionellen Vorstellungen von Werk und Original beherrschten. Die Radiosendungen und Filme seiner Zeit entführten die Menschen des frühen 20. Jahrhunderts zum ersten Mal in die neuen Räume technologischer Massenmedien.

Heute haben wir durch unsere Smartphones und das Internet in diesen Räumen längst eine beständige Präsenz erreicht. Während wir hierbei die Nützlichkeit einer durch technische Mittel von der räumlichen Gegenwart entkoppelten Verfügbarkeit genießen, wird in immer drastischerem Ausmaß die bereits von Benjamin mit Blick auf die politische Propaganda der Faschisten erwähnte Schattenseite deutlich. Ohne Verknüpfung mit der einmaligen Präsenz von allem im Hier und Jetzt, die als Garant für die kosmische und natürliche Ordnung der Dinge steht, wird die Kultur jenseits von Religion und Wissenschaft zum Spielball medialer Machtinstrumente.

Wahlen und Meinungen werden manipuliert und verfremdet, längst überwundene Irrtümer wiederbelebt. Die Erde ist flach und die Corona-Pandemie eine Fiktion. Wer alten oder neuen Irrsinn glauben möchte, findet in den digitalen Welten seine Gemeinschaft. Dementsprechend besteht eine grundlegende Dringlichkeit die ästhetischen Bedingungen digitaler Medien

zu hinterfragen und den traditionellen an Kosmos und Natur gebildeten Wahrheitsbegriff der Philosophie zu aktualisieren.

Die Frage nach der Wahrheit medialer Ästhetik leitet daher das Folgende an. Dabei wird ein Wahrheitsbegriff gesucht, der sich weder in der Beweisbarkeit von Tatsachen noch in der Richtigkeit von Aussagen erschöpft. Eine Konsequenz hieraus ist es, dass für das Weitere ein Verständnis der Welt maßgeblich ist, das sie primär als Konstellation kultureller Entwicklungen versteht. Diese Entwicklungen gründen jedoch nicht nur im rationalen Planen und Handeln, sondern verweisen auch auf die Träume und Fantasien, denen es gelingt, das, was der Fall ist, zu überwinden.

Ein Beispiel hierfür ist der Traum vom Fliegen. Über lange Perioden der Kulturgeschichte galt die Behauptung, dass der Mensch fliegen könne, als falsch – was die Vorstellungen vom Fliegen in den Bereich der fiktiven Erzählungen verlegte. Heute hingegen gehören Erzählungen vom Fliegen zur kulturellen Realität. Folglich gilt es einerseits, Träume, die wahr werden können, von solchen, die illusorisch sind, zu unterscheiden, während andererseits die Aufgabe im Raum steht, das Fantasieren als kulturelle Konstante zu untersuchen. Hierzu werden im Weiteren entsprechende Ansätze der phänomenologischen sowie materialistischen Strömung der Philosophie des 20. Jahrhunderts diskutiert.

Der zweite Aspekt dieser Forschung zur Wahrheit im Bereich medialer Ästhetik fokussiert die Frage danach, was mediale Ästhetik ist. Über die Regel- und Gesetzmäßigkeiten der physikalischen Welt lassen sich zwar die technischen Lösungen medialer Vermittlung erklären, ihre Gestaltung und Inhalte liegen hingegen außerhalb dieser kausalen Bereiche. Es ist die Fantasie, als Fähigkeit des Gestaltens und Darstellens verstanden, die uns von den heutigen Bildschirmen entgegenleuchtet.

Die Verknüpfung von multimedialer Ästhetik mit einem erkenntniskritischen Diskurs zum fantastischen Vorstellungsvermögen des Menschen beschreibt folglich ein zeitgenössisches Forschungsfeld der Philosophie der Ästhetik im Modus der Grundlagenforschung.

Dabei steht diese Forschung nicht außerhalb der Tradition, sondern knüpft an maßgebliche Strömungen der Philosophiegeschichte an und eröffnet zum Beispiel in der Gegenüberstellung von Nelson Goodman und Walter Benjamin Einblicke in die für das philosophische Denken des 20. Jahr-

hundreds prägende Dichotomie zwischen kritischer und analytischer Theoriebildung.

Mit Blick auf die historische Verortung dieser Forschung ist ein weiterer Kontrast zu betonen, nämlich die Zäsur zwischen der klassischen Relevanz der Ästhetik als Wissenschaft des Schönen mit der Absicht der Erforschung des Urteilsvermögens einerseits und andererseits dem modernen Diskurs der Ästhetik als einer Wissenschaft des Gestaltens und Rezipierens. Die im Weiteren maßgebenden Fragen untersuchen also nicht die Beurteilung von Kunstwerken, sondern diskutieren die Gestaltung der Welt, wobei sie sowohl als Ansammlung hergestellter Dinge als auch als historischer Erfahrungsraum verstanden wird. Die entsprechenden Stereotypen des „homo fabers“ und des „Flaneurs“ spiegeln im Verlauf dieser Arbeit dieses Spannungsverhältnis zwischen Herstellung und Vorstellung der Welt wider.

Insbesondere die Gestaltung und Vermittlung medialer Erfahrungen verweist unter dem Begriff der Ästhetisierung in den nachfolgenden Argumenten darauf, dass es hier gilt, die geistige Beziehung des Menschen zur Welt nicht auf ein Subjekt-Objekt-Verhältnis zu reduzieren, sondern eine Ästhetik-Theorie stark zu machen, die diese epistemologische Reduktion auf eine Relation vermeidet. Als Konsequenz dieser Kritik einer auf Gegenstände und Tatsachen fokussierten Erkenntnislehre gilt es daher, die Grundlagen für ein Forschungsfeld der Wahrheits-Theorie, i.e. Alethologie, zu erarbeiten, das mediale und prozessuale Phänomene integriert.

Als einführendes Beispiel in diese Problematik dient der folgende Kommentar zur erkenntnistheoretischen Forschung Heinrich Rickerts.

Das Grundproblem der Erkenntnistheorie

Für das Folgende wird die dritte umfassend überarbeitete Ausgabe von Rickerts „Der Gegenstand der Erkenntnis“ (1915) als Quelle zurate gezogen. Gleich zu Beginn definiert Rickert seine Problemstellung: „*Was ist der vom Subjekt unabhängige Gegenstand der Erkenntnis, oder wodurch erhält das Erkennen seine Objektivität?*“¹ und benennt unter Referenz auf Immanuel Kant die für ihn relevante Gegenposition als „naive“ Erkenntnistheorie im Sinne einer kohärenten Abbildung der Wirklichkeit im Vorstellungsvermögen. In Konsequenz fokussiert Rickert seine Ausführung auf den Lösungs-

1 GE: S. 1

weg einer „Umbildung des üblichen Erkenntnisbegriffs“. Diesen versteht Rickert als das Grundproblem der Erkenntnistheorie. Was für ihn die Frage danach aufwirft, ob das „*Vorstellen [sich in] einer vom Subjekt unabhängigen oder bewußtseinstranszendenten Realität [...] durchführen läßt.*“²

Zur Klärung dieser Frage ruft Rickert eine Methode auf, die vom Standpunkt einer Subjekt-Objekt-Differenz aus agiert, wobei er betont, dass diese Trennung sich „nie faktisch vornehmen“ lässt.³ Dieses Spannungsverhältnis in Rickerts Werk zwischen der Annahme einer faktischen Einheit und der erkenntnistheoretischen Setzung einer Differenz von Subjekt und Objekt legt die Frage nahe, ob die Subjekt-Objekt-Differenz bei Rickert letztlich als Universalie von Erkenntnis definiert ist oder ob sich in seiner Theorie auch Hinweise auf interaktive Beziehungen zwischen Subjekt und Objekt finden lassen, die auf eine Medien-Erfahrung anstelle einer Objekt-Erkenntnis verweisen.

Die Doppelseitigkeit des Erkenntnisbegriffs

Rickert formuliert in hegelianischer Manier anhand des Begriffes „Erkenntnis“ die Synthesis von Thesis und Heterothesis derart, dass „*die Zusammengehörigkeit die begriffliche Trennung nicht aus[schließt], sondern gerade wenn wir sagen, daß das Eine zum Andern gehört, unterscheiden wir damit zugleich das Eine vom Andern.*“⁴ Subjekt und Objekt konstituieren also ein gemeinsames Phänomen, i.e. Erkenntnis, in dem sie darin als Gegensätze erscheinen.

Hieraus folgert Rickert die Möglichkeit, dieses Phänomen von jeder seiner beiden Seiten aus zu betrachten, das heißt einerseits mit der Priorisierung des Gegenstandes oder andererseits mit der des erkennenden Subjektes. Gleichzeitig hält er die Setzung fest, dass „*keine Darstellung Alles auf einmal, sondern nur eines nach dem andern sagen kann.*“⁵ Demgemäß konstruiert Rickert aus dem Terminus „Erkennen“ die Differenz und Synthese zwischen Subjekt und Objekt.⁶

2 GE: S. 2

3 Vgl. GE: S. 3

4 GE: S. 3

5 GE: S. 4

6 Vgl. GE: S. 3

Die logische Struktur dieser Konstruktion motiviert Rickert, seine Problemstellung in zwei Extreme aufzugliedern, die die historische Entwicklung der Philosophie mittels der Problematik einer Differenz zwischen Innen- und Außenwelt diskutieren. Er baut das Weitere dementsprechend auf Fragen auf wie: Gibt es eine vom erkennenden Bewusstsein unabhängige, transzendente Wirklichkeit? Reicht das Wissen weiter als das Bewusstsein? Lässt sich an der wirklichen Existenz eines „Außen“ zweifeln?⁷ Fragen, die in der Abstraktion der Wirklichkeit diese als ein feststehendes, zweidimensionales Ereignis begreifen. Bildlich verdeutlicht lässt sich hierzu fragen, ob ein Kreis auf einem Blatt Papier mit seinem Innen und seinem Außen tatsächlich ein Bild davon gibt, was es heißt, die Wirklichkeit zu erkennen.

Schranken des Geistes

Rickert versteht das Erkenntnisproblem zunächst im Sinne einer räumlichen Problemstellung, wobei er vom Inneren, d. h. vom Subjekt ausgehend, die Frage nach dem Äußeren, i. e. dem Objekt stellt. In einem Bild gesprochen, versucht er durch die bessere Kenntnis des Zimmers darauf zu schließen, was es heißt, vor die Tür zu gehen (transzendente Auslegung). Andererseits wäre auch die Lesart möglich, dass Rickert zeigen möchte, dass das Zimmer seine Wände und somit die Differenz zum Außen mitkonstituiert (immanente Auslegung). Ein Beispiel hierfür ist folgende Setzung zu Beginn des Kapitels „Frage und Antwort“: *„Wir Wollen auf dem subjektiven Wege vom Erkennen zum Gegenstand vordringen und können daher zunächst nur von der Leistung des erkennenden Subjekts oder von dem den Urteilsakten inwohnenden Sinn sprechen.“*⁸

Im Weiteren stellt Rickert vor, wie die Problemstellung der Problemlösung vorausgeht, *„d. h. wo Erkenntnis um ihrer selbst willen gesucht wird, muß sie als Antwort auf eine Frage gesucht werden.“*⁹ Fragen reduziert er dabei zunächst auf solche, die „alle vorstellungsmäßigen Bestandteile des Urteils“ bereits enthalten und somit auf Urteilsakte abzielen, die „entweder Ja oder Nein lauten“.¹⁰ Im Anschluss eröffnet er die Problemstellung, ob es neben Bejahung und Verneinung auch eine „dritte Klasse von Urteilssinn“

7 Vgl. GE: S. 5 ff.

8 GE: S. 175

9 GE: S. 176

10 Vgl. ebd.

gibt.¹¹ Hiermit ruft Rickert die im Weiteren wichtige Problematik auf, dass die Suche nach Wahrheit nicht auf eine Richtig-falsch-Bewertung reduzierbar ist, sondern auch einen orientierenden Aspekt hat.

Vom Diskurs des „problematischen Urteils“¹² und dessen Rückführung auf die Ja/Nein-Struktur des „immanenten Urteilssinnes“ führt Rickert diese Problemstellung dahingehend weiter, dass er die Frage stellt: „*[I]st denn alles Erkennen und Wissen, wie wir bisher angenommen haben, in Wahrheit auch ein Urteilen?*“¹³

Die Annahme eines „urteilsfreien Erkennens“ führt Rickert entsprechend der Unterscheidung zwischen „unmittelbarer und mittelbarer Erkenntnis“ zum Spannungsverhältnis zwischen psychologischer Vorbedingung und logischem Sinn des Urteils.¹⁴ Hierbei betont er die Differenz zwischen Wahrnehmung und Erkenntnis und folgert, dass Wahrheit ausschließlich letzterer beikommt, da sie ein bejahendes Urteil enthält, zum Beispiel, dass „das Wahrgenommene existiert.“¹⁵

Hiermit schließt Rickert zunächst den Weg zu einer medialen Position, die auch die Wahrnehmung von Fiktivem diskutieren kann, für sich aus. Wahrheit muss zudem in seiner Theorie an die logische Struktur von Subjekt, Kopula, Bejahung und Prädikat gekoppelt sein.¹⁶ Fragen, deren Antwort nicht aus einer logischen Struktur beziehungsweise logischen Reflexion über die Frage folgen, thematisiert Rickert nicht. Die Möglichkeit der Sinnfrage, zum Beispiel nach dem Sinn des Lebens oder der Liebe, die nicht mit Ja oder Nein, sondern mit Erzählungen oder anderen Darstellungen ihre Resonanz und eben nicht ihre urteilende Antwort finden, liegen demgemäß außerhalb des modernen Verständnisses von Wahrheit, das Rickert anhand der Subjekt-Objekt-Differenz untersucht.

Die Beschränkung geistiger Interaktion auf das logische Denken und somit auf die Reihe: Wahrnehmen → Erkennen → Urteilen → Wissen, reduziert den Wahrheitsbegriff folglich auf einfache Richtig-falsch-Relationen. Der im Weiteren relevante Gegenpol zum logischen Denken, nämlich die ästhetische Fantasie, wie sich später zeigen wird, repräsentiert durch die

11 Vgl. GE: S. 179

12 Vgl. GE: S. 180 ff.

13 GE: S. 182

14 Vgl. GE: S. 183

15 Vgl. GE: S. 184 f.

16 Vgl. GE: S. 186

Reihe: Wahrnehmen → Durchdringen → Modifizieren → Darstellen, öffnet hingegen den Wahrheitsbegriff für Bereiche, die sich nicht in binären Urteilsformen erschöpfen. Lässt sich mit Blick auf diese Perspektive also überhaupt eine Beziehung zwischen Rickerts Forschung und ästhetischer Wahrheit im heutigen Sinn ausmachen?

Wahrheit suchen

„Das Irreale hat in der Wissenschaft längst sein unantastbares Heimatsrecht. Die „Welt“ ist in ihrer Totalität eben „größer“ als die „Wirklichkeit“. Wer nur Wirkliches zu denken vermag, denkt sie notwendig zu klein und wird sich nie in ihr zurechtfinden.“¹⁷ In diesen Sätzen seiner Konklusion im Rahmen der dritten Auflage beschreibt Rickert deutlich die Grundannahme eines an Medien und Ästhetik orientierten Wahrheitsbegriffes. Es ist die weltliche Orientierungsfunktion, die sich zwischen der Betrachtung des Realen als Wirklichkeit und des Irrealen, als ob es möglich wäre, aufspannt. In der elf Jahre zuvor veröffentlichten zweiten Fassung von „Der Gegenstand der Erkenntnis“ (1904) findet sich der Begriff des Irrealen hingegen kein einziges Mal. Diese Modifikation seiner Theorie zeigt, dass das Irreale einen bedeutenden jedoch zunächst von Rickert nicht aus der Tradition abgeleiteten Aspekt seiner Erkenntnislehre darstellt.

Während für Rickert im Begriff des Irrealen ein wissenschaftlicher Fortschritt seiner Theoriebildung liegt, sucht die hier im Weiteren diskutierte Problemstellung danach, Irreales, d. h. Modifikables und Illusorisches beziehungsweise allgemein Fantastisches, differenzieren zu können.

Für Rickert wird die Unterscheidung zwischen real und „irreal“ zum Beispiel dann zentral, wenn er gegen den transzendentalen Realismus und dessen begriffliches Denken argumentiert. Er schreibt: *„Das Transzendente, von dem er [der transzendentaler Realismus] meint, daß es die „wahre“ Realität sei, ist in Wahrheit ein schatten- und schemenhaftes Gebilde, das die Antipathie des „praktischen“ Menschen in viel höherem Maße verdient als die bewußte immanente Wirklichkeit. Jene „andere“ Welt ist „bloß vorgestellt“ in dem Sinn, in dem wir bei der Scheidung von zwei Arten des Vorgestellten das eine als das Irreale denken.“¹⁸*

17 GE: S. 353

18 GE: S. 118

Rickert strebt im Weiteren danach, diese „Irrealität“ in der Unterscheidung von Sein und Sollen aufzuklären. Er schreibt hierzu: *„So haben wir auf unserm subjektiven Wege, der vom Akt der Erkenntnis ausgeht den umfassendsten Begriff für den Gegenstand gewonnen: falls Erkennen Bejahen ist, ist sein Maßstab das, was bejaht wird, und was der Urteilsakt bejaht oder anerkennt, liegt stets in der Sphäre des Sollens, nie in der des Seins.“*¹⁹ und im Weiteren: *„Wir meinen, wenn wir den Gegenstand der Erkenntnis ein Sollen nennen, etwas, das nichts anderes ist als eben ein Sollen, und das als Sollen gerade nicht real existiert, sondern unreal gilt.“*²⁰ Was die Frage aufwirft, ob dieses Sollen vollständig geleistet werden kann, ist die Suche nach Wahrheit eine endliche, oder in anderen Worten formuliert, bilden die bejahenden Urteilsakte, i.e. das Affirmieren-Wollen der Wirklichkeit, die objektive Realität als Totalität ab?

Öffnung des Geistes

In der Differenz zwischen Subjekt und Objekt scheint es, als wäre Letzteres unabhängig und somit für sich vollständig gegeben, während ersteres sich befähigen könnte, diese objektive Totalität zu erkennen. Rickert spricht in diesem Zusammenhang von einer „fertigen“ objektiven Wirklichkeit.²¹ Um sich anschließend gegen die Möglichkeit auszusprechen, dass ein „fertiges Weltganzes“ vom erkenntnistheoretischen Standpunkt erreicht werden könnte.²² Dabei betont er im Sinne eines offenen Wahrheitsbegriffes, dass die Frage nach der erkannten Welt eine „Idee“ im Sinne einer „Aufgabe“ ist.²³

Die Konsequenz aus dem unrealen Aspekt der Annahme einer sinnvoll erkannten realen Objektwelt führt bei Rickert zu einer prozessualen Struktur. Seine Erkenntnislehre versteht das Verhältnis von Erkennendem zu Erkanntem als Offenheit und nicht als Unvollständigkeit. Er betont dies, indem er schreibt, *„Diese Aufgabe gilt zwar notwendig oder transzendent, aber sie ist für jedes empirische Subjekt unlösbar, und daher dürfen wir die Idee der objektiven Wirklichkeit nicht einmal als erkannten Gegenstand zu einer für*

19 GE: S. 218

20 GE: S. 219

21 Vgl. GE: S. 402

22 Vgl. ebd.

23 Vgl. ebd.

*sich bestehenden immanenten „fertigen“ Welt hypostasieren.*²⁴ Was dem Folgenden die Aufgabe gibt, zu zeigen, dass das, worin die Fragen nach Wahrheit gründen, Aufgabe und Prozess ist. Wobei die Schwierigkeit besteht, es nicht als ein Gegenstand im Sinne eines abgeschlossenen Seins vorzustellen, d. h. man denkt sich keinen Erkenntnis-Raum, den man vollständig erkunden könnte, sondern die Möglichkeit einer unbegrenzten Bewegung – eine Erkenntnis-Oberfläche, gilt es zu entdecken.

In Zusammenfassung gilt für die hier aus Rickerts epistemologischem Hauptwerk und insbesondere dessen überarbeiteter Version kommentierten Stellen, dass sich darin wiederholt Hinweise und Argumente für eine von der Subjekt-Objekt-Theorie abweichende Position zeigen. Die Ausgliederung der Wahrheit als Wert-Kategorie innerhalb der Erkenntnislehre hin zu einer eigenständigen praktischen Aufgabenstellung, die zugleich als „unlösbar“ und somit als offen betrachtet wird, bildet Rickert dabei am Diskurs des Irrealen. Dies legt es für das Weitere nahe, die Aktualisierung einer am feststehenden Objekt orientierten Epistemologie hin zu einer prozessualen sowie medialen Wahrheitslehre am Begriff des „Irrealen“ beziehungsweise an dem der Fantasie zu orientieren.

Die Pointe dieses Kommentars zum auf das Subjekt-Objekt-Verhältnis fokussierten Denkens Rickerts liegt dabei darin, dass das Medium, also das Buch in dem argumentiert wird, für den Leser zwar Objekt der Wirklichkeit aber zugleich auch ein medialer Gegenstand ist, der subjektive Vorgänge repräsentiert. Derart sind Rickerts Bücher selbst ein Prüfstein, um die Frage stellen zu können:

Ist die Wirklichkeit feststehender Gegenstand einer abgeschlossenen Schöpfung oder medialer Augenblick diverser Gestaltungsprozesse? Und wenn es Gegenstände gibt, die subjektive Aspekte eignen, zum Beispiel Autoren → Bücher, Kameras → Videos, etc., und wir in diesem Fall von Medien und nicht von bloßen Objekten sprechen, wie können dann ausschließlich Erkenntnisvorgänge angenommen werden, die sich auf eine „rein“ objektive Wirklichkeit beziehen – oder sind Medieninhalte prinzipiell unwirkliche Fiktion?

Integriert man hingegen das „Irreale“ beziehungsweise Fiktion und im weitesten Sinne Fantasie als konstitutive Ebenen der wirklichen Welt, stellt sich die Frage, auf welcher Basis sich ein Wahrheitsbegriff für die mediale

24 GE: S. 403

Erfahrung der Wirklichkeit anstelle einer objektiven Erkenntnis begründen ließe. Und schließt man hieran die Position einer offenen und prozessualen Welt an, gilt es im Weiteren zu fragen, ob dieser Wahrheitsbegriff nur hinreicht, um die Wirklichkeit zu bejahen, also zu affirmieren, oder können wir sie auch in Folge von Spekulationen über das, was wahr sein könnte, handhaben beziehungsweise modifizieren und somit designen? Fragen, an die die im Weiteren dieser Forschung dargelegten Hypothesen, Argumente und Theorien anknüpfen.

Diskurs und Dialektik

Während dieser Kommentar zu Rickerts „Gegenstand der Erkenntnis“ im weiteren Diskurs der Virtualität der Fantasie nicht explizit vertieft wird, spielt die erkenntniskritische Position Walter Benjamins eine zentrale Rolle. Die hierbei grundlegende Annahme eines auf Orientierung ausgerichteten offenen Wahrheitsbegriffes steht, wie mit Rickert aufgezeigt wurde, im Gegensatz zum innerhalb eines Subjekt-Objekt-Verhältnisses urteilenden Verständnisses von Wahrheit. Die im Weiteren anhand von Benjamins Philosophie erarbeitete Position einer medialen Ästhetik verortet die Frage nach der Wahrheit nicht nur innerhalb einer Erkenntnislehre der Gegenstände und Tatsachen, sondern sucht vor allem Grundlagen für eine Wahrheitslehre der Medien und Fragen, i.e. Alethologie, vorzustellen.

Startpunkt der folgenden Forschung ist es, anhand von Benjamins kultur- und erkenntniskritischer Philosophie zum Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit Argumente und Begriffe herauszuarbeiten, um diese dann im Kontext anderer Werke und Denker anzuwenden sowie zu diskutieren. Im Rahmen dieser Kontextualisierung werden einzelne Argumente von zum Beispiel Edmund Husserl und Hannah Arendt Benjamins Argumenten gegenübergestellt.

Der methodische Aufbau dieser Forschung gründet also zunächst in einer Benjamin-Exegese, bevor ein dialektisches Spannungsverhältnis zwischen ästhetischen und rationalen Theorien zur Frage nach der Wahrheit in einer vom Menschen gestalteten Welt untersucht wird. Im abschließenden dritten Teil finden sich dann an Benjamin herausgearbeitete Unterscheidungen wie die von Symbol und Allegorie sowie benjaminsche Begriffe wie der der Transparenz in einem interdisziplinären Kontext wieder. Ausgehend von

theoretischen Positionen aus der Design- und Kunsttheorie zeigt hierbei eine Fallstudie in der Perspektive der Konsumentenpsychologie zum Themenbereich Brand-Identity und User-Experience-Design auf, dass die Frage nach der Wahrheit medialer Ästhetik im theoretischen Diskurs Einsichten aufruft, die auch in der praktischen Anwendung relevant sind.

Der an Benjamin orientierten dialektischen Methode entsprechend, bildet das Weitere insgesamt keinen Anspruch aus, ein geschlossenes System oder die eine richtige Lesart vorzustellen, da in Kontexten und Konstellationen gedacht wird. Die für das 20. Jahrhundert maßgebende theologische Auslegung Benjamins, wie sie zum Beispiel Jean-Michel Palmier in seiner empfehlenswerten Benjamin-Forschung vertritt, wird folglich nicht als die eine richtige Lesart vorausgesetzt, sondern zum Beispiel in Konstellation zu Benjamins politischer Position in dem Begriffspaar „messianische Rettung“ und „revolutionäre Chance“ angesprochen. Hierzu ist an dieser Stelle anzumerken, dass im Gegensatz zu Palmier das Weitere am Kontext des im 21. Jahrhundert etablierten Fokus auf Benjamins Medientheorie orientiert ist, was zugleich den methodisch wichtigen Aspekt der Aktualisierung philosophischer Theorien betont. Auch mögliche Gegenpositionen zu Benjamin wie die Nelson Goodmans werden im dialektischen Sinne nicht ausgeschlossen, sondern als Kontrastmittel eingebunden.

Dementsprechend erschöpft sich diese Grundlagenforschung zur Philosophie einer medialen Ästhetik und der Virtualität ihres Designs nicht im Kontext eines Forschungsstandes zu Benjamin oder zum Begriff der Fantasie, sondern gibt durch das Aufstellen von Hypothesen zur Ästhetik und von Begriffsnetzen zur Virtualität der Gestaltung wichtige Hinweise auf die Voraussetzungen eines Wahrheitsbegriffes, der die Welt und ihre Erscheinungen nicht nur als ein Erkenntnis-Objekt versteht, sondern auch als Wahrheits-Medium.

I. Walter Benjamin und das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit

„Die Dinge vor ihrem Vergessen, die Werke vor ihrem Absterben, die Geschichte und die menschliche Erfahrung vor ihrer Verwüstung zu retten war der beständige Anspruch Benjamins.“

Jean-Michel Palmier²⁵

Walter Benjamin betrachtet die Geschichte des Menschen als einen Wandel der Wahrnehmungsweisen.²⁶ Das Aufkommen der technischen Reproduzierbarkeit versteht er dabei als die umfassendste historische Zäsur der Neuzeit. Diese Thesen Benjamins und somit auch seine philosophische Position werden im Weiteren diskutiert. Dabei beginnt die Darstellung an dem historischen Ort von dem aus Walter Benjamin schreibt und der ihn zugleich motiviert, *„die menschliche Erfahrung vor ihrer Verwüstung zu retten[.]“*²⁷ Was bedroht also den Menschen in dem von Benjamin diskutierten historischen Augenblick?

Die Geschichte

Der Erste Weltkrieg (1914 – 1918), die spanische Grippe (1918 – 1920) und der Faschismus (1922 – 1943) prägten die Welt, in der Walter Benjamin lebte. Gleichzeitig geben sie Hinweise darauf, welche Gefahren philosophische Fragen aufwerfen. Während die spanische Grippe als eine Art Naturgewalt ohne geistigen Prozess entstand, sind die technologischen Mittel des Weltkrieges und der faschistischen Propaganda menschengemacht. Die Geschichte des Menschen verläuft folglich nicht nur in ihrem natürlichen, sondern auch in ihrem kulturellen Rahmen. Der Wandel, der den Menschen von all abendlichen Erzählungen am Lagerfeuer vor einer Höhle zu den Blockbustern auf den Leinwänden im Kino geführt hat, wurde für Walter Benja-

25 WA: S. 77

26 Vgl. WA: S. 1060 ff.

27 WA: S. 77

min und andere Denker seiner Zeit derart offensichtlich, dass sie ihm philosophischen Ausdruck verleihen wollten.

Die Vorstellung der Gattung Mensch als geschichtliches Wesen beschreibt dabei auch einen Bezug zur Ursache beziehungsweise zum Ursprung des Wandels. Dieser kann in der Beziehung zu Gott, zur Natur oder im Menschen selbst gesehen werden. In letzterem Fall stehen entweder die herausragenden Individuen oder die kollektiven „Drifts“ zur Debatte.²⁸ Was allgemein die Frage aufwirft, welche Fähigkeit des Menschen ihn vom in zyklischer Existenz lebenden Gattungen unterscheidet.

Als Gegenthese zur zyklischen Existenz stehen die Annahmen des Fortschritts und der Diskontinuität im Raum. Während in diesem Kontext der Begriff des Fortschritts auf ein Addieren und Steigern verweist – zum Beispiel von Forschungsergebnissen, gibt die Diskontinuität Hinweise darauf, dass es dem Menschen auch gelingt, einmaliges oder scheinbar unmögliches zu erschaffen. Beispiele hierfür sind im allgemeinen Kunstwerke oder im speziellen die Realisierung des Traumes vom Fliegen.

Die Vermehrung von Wissen oder das Realisieren von Träumen, das Denken oder die Kreativität zwischen diesen Extremen wird im Weiteren also der Ursprung von menschengemachter Veränderung verortet. Ergänzt um die Folgen der Veränderungen, das heißt um die veränderten Qualitäten von Erfahrung, ergibt sich ein Bild der Geschichte, das aus philosophischer Sicht im Spannungsfeld zwischen Fortschritt und Diskontinuität zwei Fragen aufwirft:

- Welche Erfahrungen sind Folgen der Vermehrung von Wissen?
- Welche Erfahrungen sind Folgen der Realisierung von Träumen?

Der Augenblick

Im Augenblick zeigt sich nur das, wofür man durch Erfahrung einen Sinn entwickelt hat, denn die Zeit samt ihren Eindrücken huscht in ihm vorbei. Jede geschichtliche Zäsur beschreibt einen solchen Augenblick, der, auch wenn die Zäsur sich über Dekaden ausgeprägt hat, ihren gesamten Quellcode enthält. Benjamin und andere Philosophen wie G.W. Leibniz oder G. De-

²⁸ Vgl. BK: S. 103 ff.

leuze sprechen hierbei auch von Monaden, die in sich ein Bild der gesamten Welt einschließen. Ein solcher Augenblick kann zum Beispiel der Moment sein, als Christopher Kolumbus seinen Fuß zum ersten Mal auf den Boden der „neuen Welt“ setzte oder Johannes Gutenberg das erste von ihm gedruckte Blatt in den Händen hielt.

Die philosophische Betrachtung von solchen Augenblicken sollte mit Blick auf die im Weiteren an Benjamin dargestellte Theorie nicht mit der geschichtswissenschaftlichen verwechselt werden. Aus philosophischer Sicht stellt sich nicht die Frage, ob Kolumbus tatsächlich die „neue Welt“ entdeckt hat, sondern im Zentrum der Betrachtung stehen die in diesen Momentaufnahmen der Geschichte beziehungsweise in diesen Bildern besonderer Augenblicke zusammentretenden Konstellationen. Die Fülle dieser Konstellationen und die jeweiligen Querverweise zu vor- und nachlaufenden Entwicklungen können dabei allerdings nicht im Ganzen durch das Bild selbst dargestellt werden und auch nicht in ihrer Gesamtheit durch Berichte oder Erzählungen vermittelt werden. Insbesondere in seinem Spätwerk betont Benjamin daher Aspekte wie Leerstellen in Erzählungen und das Fragmentarische historischer Betrachtungen.

Wofür diese Bilder als Allegorien auf die besonderen Augenblicke in der Geschichte des Menschen einstehen, dies zu deuten, hängt von der Erfahrung und von den Absichten der Sinnstiftung ihrer Interpreten ab. Deshalb ist es entscheidend für das Weitere, der historischen Zäsur und somit dem Wandel der Gattung Mensch im Rahmen des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit ein Bild und einen Interpreten zu geben. Dieser Interpret wird Walter Benjamin sein und das Bild, das er betrachtet, leuchtete in dem Augenblick auf, wo zum ersten Mal eine Erfahrung nicht mehr in der natürlichen Welt oder anhand der klassischen Medien gemacht wurde, sondern die Medien der technischen Reproduzierbarkeit die Bühne der Welt betreten. Wer war also Walter Benjamin und worauf baut seine philosophische Position auf?

1. Die neuen Produktionsmittel

Das Paris des 19. Jahrhunderts faszinierte den 1892 in Berlin geborenen Philosophen und Kulturkritiker Walter Benjamin. Es ist der zentrale Forschungsgegenstand seines Spätwerks. Der Erinnerung an diese Stadt widmete er sein unvollendetes Hauptwerk. Im Exposé „Paris, die Hauptstadt des 19. Jahrhunderts“ (1935) zu dieser heute als Passagen-Werk bekannten Forschungsarbeit, geht er gleich zu Beginn auf die neue Form der Produktionsmittel ein. Diese erhielt im 19. Jahrhundert ihren Anstoß durch das Auftreten der Maschinen.²⁹ Er schreibt hierzu mit Blick auf Karl Marx im Modus seiner über Jahrzehnte entwickelten Bildtheorie:³⁰

„Der Form des neuen Produktionsmittels, die im Anfang noch von der des alten beherrscht wird (Marx), entsprechen im Kollektivbewußtsein Bilder, in denen das Neue sich mit dem Alten durchdringt. Diese Bilder sind Wunschbilder und in ihnen sucht das Kollektiv die Unfertigkeit des gesellschaftlichen Produkts sowie die Mängel der gesellschaftlichen Produktionsordnung sowohl aufzuheben wie zu verklären. Daneben tritt in diesen Wunschbildern das nachdrückliche Streben hervor, sich gegen das Veraltete – das heißt aber: gegen das Jüngstvergangene – abzusetzen. Diese Tendenzen weisen die Bildphantasie, die von dem Neuen ihren Anstoß erhielt, an das Urvergangne zurück. In dem Traum, in dem jeder Epoche die ihr folgende in Bildern vor Augen tritt, erscheint die letztere vermählt mit Elementen der Urgeschichte, das heißt einer klassenlosen Gesellschaft. Deren Erfahrungen, welche im Unbewußten des Kollektivs ihr Depot haben, erzeugen in Durchdringung mit dem Neuen die Utopie, die in tausend Konfigurationen des Lebens, von den dauernden Bauten bis zu den flüchtigen Moden, ihre Spur hinterlassen hat.“³¹

Dieses umfassende Zitat gibt nicht nur einen ersten Eindruck von Benjamins Rhetorik, sondern es sind hierin auch für das Verständnis von seiner philosophischen Position des Spätwerkes drei zentrale Aspekte enthalten:

29 PE: S. 47

30 Sami Khatib stellt in „Mit Benjamin für Marx, mit Marx für Benjamin“ (2019) fest, „dass nach wie vor keine systematische Abhandlung zum Verhältnis von Benjamin und Marx vorliegt.“ (vgl. EW: S. 323). Ebenda finden sich Kommentare von Freunden Benjamins bezüglich dessen Marxlektüre, wobei Hannah Arendt ihn als „seltsamen Marxisten“ (EW: S. 322) und Theodor W. Adorno ihn als jemanden der „am Marxschen Text vorbeiiinterpretiert“ (EW: S. 338) charakterisiert.

31 PE: S. 46 f.

Zunächst betont er das *geschichtliche Verhältnis von Alt und Neu*. Als Nächstes folgt der Hinweis auf die *Verklärung der gesellschaftlichen Produktionsordnung*. Abschließend widmet er sich seiner *Theorie einer auf geträumten Wunschbildern aufbauenden Utopie*, die das Leben der Menschen im industriellen Zeitalter prägt, was die Frage danach aufwirft, welche Art und Weise einer Betrachtung des historischen Wandels Benjamin an diese drei Faktoren der neuen Produktionsmittel anknüpft.

1.1 Das Spannungsverhältnis von Alt und Neu

Mit Blick auf die industriellen Produktionsmittel charakterisiert Benjamin das Verhältnis der geschichtlichen Kategorien „Alt und Neu“ als Durchdringung. Es ist eine Durchdringung, die sich in den geistigen Bezügen auf diese temporalen Kategorien ereignet. Das heißt, anstelle einer klaren Trennung in den Vorstellungen der Menschen des 19. Jahrhunderts darüber was alt und was neu ist, geht Benjamin davon aus, dass der Sinn dieser logisch gegensätzlichen Strukturen indifferent vorgestellt wird. Er selbst differenziert sie, wie folgt:

Die Momente des Bezuges und somit der Affirmation verweisen auf das Alte. Das Erinnernte und Bekannte fallen ebenso in diese Kategorie, wie das Überlieferte. Für letzteres stellt sich die Problematik der Gültigkeit, da eine Überlieferung zwar von Fakten ausgehen kann, jedoch immer auch die Montage der Erzählung mit einschließt. Folglich ist das Alte trotz seiner Möglichkeit zur Faktizität nicht frei von fantasievollen Ergänzungen und Veränderungen. Benjamin spricht in diesem Zusammenhang von Bildern und genauer gesagt von konstruierten Bildern.

Das Neue hingegen gilt als Anstoß von Bildphantasien. Hiermit verweist es auf den spekulativen Aspekt, der den Wünschen, die sich aus bisher unbekanntem Möglichkeiten ergeben, beikommt. Mittels dieser Wünsche und Bildphantasien also Wunschbildern bildet sich ein Streben aus, das Neue gegen das Alte abzusetzen.

Benjamin merkt im obigen Zitat hierzu kritisch an, dass dieses Veraltete nur das Jüngstvergangene ist. Wir kennen dieses Phänomen aus dem schnellen Wechsel der Moden im Bereich der heutigen Fast-Fashion. Was in einem Monat noch als modische Neuheit gefeiert wird, kann im nächsten be-

reits sprichwörtlich als alter Hut gelten.³² Die Konsequenz, die sich aus diesem Umgang mit dem Jüngstvergangenen als veraltetes abzeichnet, ist eine Orientierung, der anhand des Neuen ausgebildeten Wunschbilder, am Urvergangenen. Als zeitlich indifferent verortetes, gilt dieses als ebenso spekulativ, wie die vom Neuesten angestoßene zukünftige Hoffnung. Folglich bildet sich im Rahmen der Durchdringung von Alt und Neu ein beiderseits spekulativ konstruiertes Bild also eine Fantasie aus, was die Frage aufwirft: Wie benennt Benjamin in seiner Theorie diese temporal organisierte Fantasie begrifflich und in welchem Bild hält er diesen Aspekt des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit fest?

Utopie und Konfiguration

Die temporale Spekulation der Wunschbilder fasst Benjamin im Begriff der Utopie zusammen. Von neuen Produktionsmitteln inspirierte Designs wie zum Beispiel die Verwendung von industriell gefertigten Stahlträgern und großen Glasflächen in der Architektur prägen sich laut Benjamin anhand dieses utopischen Denkens aus. Dementsprechend bilden die Pariser Einkaufspassagen als mit Glas überdachte Gassen mit ihren großflächigen Schaufenstern in seiner Kulturkritik des 19. Jahrhunderts den Prototypen beziehungsweise das zentrale Denkbild für die Umsetzung der durch die industrielle Produktion motivierten Utopien.

Die Durchdringung von Alt und Neu spielt auch im Konzept der Konsumgesellschaft eine zentrale Rolle. Beständiges wirtschaftliches Wachstum wird nur dann möglich, wenn auch beständig alles erworbene „veraltet“ und durch neues ersetzt werden muss. Mit „veraltet“ ist hierbei nicht gemeint, dass es durch Abnutzung seinen Gebrauchswert verliert, sondern dass es nicht mehr zu dem anhand von Wunschbildern motivierten Kreis der Neuheiten zählt. Der Wunsch nach einem schön gestalteten Leben im Kreis von neuen Gütern und Waren ist das für die industrialisierten Gesellschaften seit dem 19. Jahrhundert vorherrschende Bild eines guten und erfolgreichen Lebensstils. Exemplarisch sieht Benjamin diesen Prozess durch die Fotografie

32 Barbara Vinken diskutiert zum Beispiel in „Angezogen“ (2013) mögliche Gesetzmäßigkeiten von Mode unter dem Vorzeichen der gestalterischen Offenheit: *„Die Moden entwickeln sich nicht völlig unvorhersehbar. Sie verdanken sich nicht dem blinden Zufall. Deshalb ist es durchaus möglich, die Mode zu denken. Der Modewandel zeigt bestimmte Strukturmerkmale und folgt bestimmten Gesetzen. Das heißt nicht, dass die Mode in ihrer konkreten Entwicklung vorhersehbar sei.“* AZ: S. 13

motiviert. Er schreibt hierzu: *„Die Photographie ihrerseits dehnt seit der Jahrhundertmitte den Kreis der Warenwirtschaft gewaltig aus, indem sie Figuren, Landschaften, Ereignisse, die entweder überhaupt nicht oder nur als Bild für einen Kunden verwertbar waren, in unbeschränkter Menge auf dem Markt ausbot. Um den Umsatz zu steigern erneuerte sie ihre Objekte durch modische Veränderungen der Aufnahmetechnik, die die spätere Geschichte der Photographie bestimmen.“*³³

Das Bewusstsein dafür, dass das Neue nur eine Konfiguration des Alten im Sinne des Jüngstvergangenen ist, ging im Zuge dieser Fokussierung auf die industrielle Utopie und ihre neuen Produktionsmittel verloren. Es ist eine Fokussierung, die sich nicht in einer bewussten Entscheidung gegen eine realistische Betrachtung von Gütern und Waren zeigt, sondern die sich als unbewusstes Wünschen und Fantasieren in den Kollektiven ausbildet. Der Umgang mit den temporalen Kategorien von Alt und Neu in einer industriellen Gesellschaft wird somit von Utopien geprägt, *„die in tausend Konfigurationen des Lebens, von den dauernden Bauten bis zu den flüchtigen Moden, ihre Spur hinterlassen[.]“*³⁴

Als Fazit und in Referenz auf den Stereotypen des Flaneurs betont Benjamin, dass *„[d]as Neue [...] eine vom Gebrauchswert der Ware unabhängige Qualität [ist].“*³⁵ Im Spannungsverhältnis von Alt und Neu zeigt sich also ein grundlegender Wandel des Sinnes der alltäglichen Dinge. Anstelle Gebrauchsgüter und somit nach ihrem Nutzen beurteilte Objekte sowie dementsprechend alternde Dinge zu sein, werden sie um eine hiervon unabhängige Qualität erweitert. Laut Benjamin gilt dabei: *„Dieser Schein des Neuen reflektiert sich, wie ein Spiegel im andern, im Schein des immer wieder Gleichen. Das Produkt dieser Reflexion ist die Phantasmagorie der »Kulturgeschichte«, in der die Bourgeoisie ihr falsches Bewußtsein auskostet.“*³⁶ Es entsteht also eine Phantasmagorie, die das immer wieder Gleiche als modisch neues prägt.

Der Begriff der Phantasmagorie umfasst jedoch nicht nur die temporale organisierte Fantasie über die Dinge der industriellen Epoche, das heißt ihre Betrachtung als zeitliche, sondern gilt bereits seit Karl Marx als eng verknüpft mit ihrer Entstehungsform und ihrer Handhabe. Es gilt also zu klä-

33 PE: S. 49

34 PE: S. 47

35 PE: S. 55

36 Ebd.

ren, wie Benjamin diesen räumlichen Aspekt versteht und ob er dessen Ursprung auch in den Fabriken vorfindet oder an einen anderen Ort verlegt.

1.2 Die Phantasmagorie der Warenform

Als historisches Bild für die Industrialisierung versteht Benjamin die Weltausstellungen.³⁷ „[Sie] bauen das Universum der Waren auf.“³⁸ Seit Marx gilt in diesem Zusammenhang die Verklärung des Tauschwertes der Waren in Form eines Fetischismus als zentraler Aspekt des industriellen Fortschritts und der hiermit einhergehenden Arbeitsform.³⁹ Diese Verklärung kennzeichnet sich dadurch, dass der Gebrauchswert eines Gutes durch den Tauschwert einer Ware ersetzt wird. In Kontrast zu Marxs „Fetischcharakter“ versteht Benjamin diese Verklärung allerdings nicht entsprechend einer soziologisch-psychologischen Armatur, sondern betont die sinnliche Materialität des Phantasmagorischen.⁴⁰ Es steht somit die These im Raum, dass die Warenform eine Frage der Interpretation der Dinge und nicht ihrer Produktion ist.

Marketing

Während Marx feststellt: „Dieser Fetischcharakter der Warenwelt entspringt, wie die vorhergehende Analyse bereits gezeigt hat, aus dem eigentümlichen gesellschaftlichen Charakter der Arbeit, welche Waren produziert[,]“⁴¹ betont Benjamin, dass die Warenform eine durch Modemarketing und Weltausstellungen inszenierte Phantasmagorie des Neuen ist und bewertet ihre kulturgeschichtliche Deutung kritisch. Er schreibt: „[Das Neue]

37 PE: S. 50

38 PE: S. 51

39 Vgl. MEW23, S. 86 f.

40 Vgl. Hierzu Rolf Tiedemanns unkritische Anmerkung, die Phantasmagorie und Fetischcharakter gleichsetzt: „Das Schicksal der Kultur im neunzehnten Jahrhundert war nichts anderes als eben ihr Warencharakter, der Benjamin zufolge in den ›Kulturgenossen als Phantasmagorie sich darstellte. Phantasmagorie: Trugbild, Blendwerk, ist bereits die Ware selbst, in der der Tauschwert oder die Wertform den Gebrauchswert verdeckt; Phantasmagorie ist der kapitalistische Produktionsprozeß insgesamt, der sich den Menschen, die ihn vollziehen, als Naturmacht gegenüberstellt. [...] Der von Benjamin immer wieder gebrauchte Begriff der Phantasmagorie scheint nur ein anderes Wort für das zu sein, was Marx den Fetischcharakter der Ware nannte[.]“ BV: S. 26

41 MEW23, S. 87

*ist die Quintessenz des falschen Bewußtseins, dessen nimmermüde Agentin die Mode ist.*⁴²

Als Beispiel für Benjamins Position kann ein einfaches Paar Schuhe dienen. Der Gebrauchswert als tägliches und funktionales Kleidungsstück ist uns unmittelbar bewusst. In einer vorindustriellen Gesellschaft besteht der Tauschwert von Schuhen in Relation zu den Werten beziehungsweise der Nützlichkeit anderer Güter. Durch die industrielle Produktion samt ihrer Vermarktung wird der Tauschwert von dieser Mittelstellung zwischen den Gütern entkoppelt. Der Gebrauchswert von Schuhen und der Gebrauchswert eines Hemdes befinden sich nicht mehr in Relation zueinander und sind folglich keine Maßstäbe mehr für ihren Tauschwert. Der Wert orientiert sich nun zum Beispiel an der via Wunschbildern vermittelten Qualität der Neuheit. Ein Paar Turnschuhe kann somit jeden beliebigen – vom Marketing abhängigen – Warenwert annehmen. Häufig wird dieser anhand von Modeerscheinungen oder auch durch besondere Markenwerte konstruiert. Ferner führt dieses Zurücktreten des Gebrauchswertes in der Gesellschaft dazu, dass Waren erstanden werden, auch wenn kein weiteres Gut hierdurch erzielt wird, zum Beispiel das zehnte paar Turnschuhe. Diese Haltung gegenüber den Gütern erfasst dabei alle Personen einer industriellen Gesellschaft, die Formen des Marketings rezipieren.

Entgegen der These von Marx, dass die Phantasmagorie einen Fetisch in Folge der industriellen Arbeitsform sei, zeigt sich im benjaminschen Sinne die Phantasmagorie der Warenform als Ergebnis kollektiver an Neuheit orientierter Wunschbilder, denn Benjamin betont, *„[d]as Neue ist eine vom Gebrauchswert der Ware unabhängige Qualität. Es ist der Ursprung des Scheins, der den Bildern unveräußerlich ist, die das kollektiv Unbewußte hervorbringt.*⁴³

Vergnügungsindustrie

Als zweite markante Eigenschaft von Weltausstellungen beschreibt Benjamin ihr Zusammenspiel mit der Vergnügungsindustrie.⁴⁴ Sie hebt den Menschen *„auf die Höhe der Ware“*.⁴⁵ *„Er überläßt sich ihren Manipulationen,*

42 PE: S. 55

43 Ebd.

44 PE: S. 50

45 Ebd.

*indem er seine Entfremdung von sich und den anderen genießt.*⁴⁶ Diese Entfremdung verweist auf die Entkoppelung der Güter zueinander in der Warenform. Ebenso verliert der Mensch als Ware betrachtet seinen Bezug zu anderen. Benjamin betont hierbei ein Phänomen, das uns zum Beispiel im Starkult der Filmindustrie begegnet. Ein Objekt der Bewertung werden, dessen Marktwert sich aus dem Interesse der Zuschauer erschließt, die meinen an ihm etwas Besonderes oder Spezielles festzustellen, steht in Analogie zu den Werten der Auslagen in den Schaufenstern der Pariser Passagen, die trotz kostengünstiger industrieller Produktion als Luxus angepriesen wurden.⁴⁷

Mehrmals betont Benjamin mit Blick auf die Weltausstellungen und die Funktion der Vergnügungsindustrie, dass die Besucher sich zerstreuen lassen.⁴⁸ Für den rationalen Umgang mit Gütern gibt es in einer derart strukturierten Situation keinen Anlass. Die Ausweitung der Präsentation von neuen Waren im Wechselspiel mit den Manipulationen der Vergnügungsindustrie durch das Fernsehen waren Benjamin 1935 noch nicht bekannt. Mit Blick auf die ihm nachfolgenden Jahrzehnte wird deutlich, dass der Erfolg dieser Zerstreung zur Etablierung der industriellen Ware als gesellschaftlicher Standard von den Akteuren des Marketings und der Reklame erkannt und genutzt wurde. Zum Beispiel gaben die sechs größten Sportartikelhersteller im Jahr der Fußball-WM 2014 allein in Deutschland rund 32 Millionen Euro für Werbung aus.⁴⁹ Wobei anzumerken ist, dass der in Werbeausgaben führende Hersteller Adidas im Jahr 2019 mehr als 450 Millionen paar Turnschuhe produzierte.⁵⁰

Die Phantasmagorie der Warenform und mit ihr das Zurücktreten des Gebrauchswertes der alltäglich genutzten Dinge kann folglich als Voraussetzung für den vom Nutzen unabhängigen an Neuheit orientierten Absatzmarkt angesehen werden, der die konstante Steigerung technischer Produktion rechtfertigt. Dieser industrielle Fortschritt geht aus der Sicht Benjamins mit dem durch die Vergnügungsindustrie geförderten Universum der Waren Hand in Hand. Die für Benjamin zentralen Aspekte dieses historischen

46 Ebd.

47 vgl. PE: S. 51

48 PE: S. 50 f.

49 Vgl. <https://www.sponsors.de/news/sponsoring/analyse-die-werbebudgets-der-sportartikler?active=1> Abgerufen am 10.06.2020

50 Vgl. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/290677/umfrage/schuhproduktion-von-adidas-weltweit/> Abgerufen am 10.06.2020

Wandels erschließen sich im Begriff der Wunschbilder und in einer Haltung der Zerstreuung. Wie lassen sich diese Aspekte nun in einem Bild denken?

1.3 Die Traumwelt der Utopie und ihre Wunschbilder

Bisher wurde festgehalten, dass sich aus der Durchdringung von Alt und Neu eine Utopie folgert, die auf kollektiven Wunschbildern aufbaut. Als Ausprägung dieser Wünsche versteht Benjamin die als Phantasmagorie gestaltete Warenwelt. In ihr finden die Gesellschaften der industriellen Epoche sich als durch die Vergnügungsindustrie zerstreute wieder. Es ist die Entfremdung vom anderen, die hierbei sowohl die Waren als auch die Menschen in der Welt orientiert.

Bemerkenswert an dieser Perspektive auf den Beginn des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit ist das Wechselspiel zwischen Wunschbilder und Traumwelt. Es sind also nicht die neuen Werte, sozialen Normen oder rationalen Entscheidungen, die den Wandel der Welt aus der Sicht Benjamins motivieren, sondern der spekulative Umgang mit der Zeit und das phantasmagorische Eintauchen in das Universum der Waren. Als Ergebnis findet der Mensch dieser Epoche sich nicht in einer kausalen und empirisch fassbaren Welt wieder, denn es sind die utopischen Träume, die sie konstituieren.⁵¹ Die Basis für die Konstruktion dieser Traumwelt bilden in Benjamins Theorie also die kollektiven Wunschbilder. Es stellt sich daher die Frage, aus welchen Quellen Benjamin dieses für sein Spätwerk grundlegende Konzept eines Wechselspiels zwischen Traumwelt und Wunschbildern schöpft.

Wunschbilder

Der Bildbegriff verweist auf die von Benjamin erforschten Gedanken Ludwig Klages.⁵² Dieser stellt dem rationalen Geist – seinen Gedanken und lo-

51 Zu Benjamins Traumbegriff hält Dennis Johannßen fest, dass er einen leibnizschen Gedanken „verdreht“. *„Leibniz betont, dass die Geräusche der unzähligen Wellen weitgehend unbewusst als petites perceptions im Geiste wahrgenommen, jedoch nicht deutlich repräsentiert werden. Das Unbewusste bei Leibniz ist im Grunde ein geringerer Grad an Detailwahrnehmung. Für Benjamin steht das abstrakte Wissen um die Einzelheit der Phänomene der Unmittelbarkeit der Bilder in der Traumwahrnehmung gegenüber.“* EW: S. 288

52 Jean-Michel Palmier merkt an, dass sich Benjamin von seiner Bewunderung für Klages durch den Einfluss Adornos abbringen lässt. Vgl. WA: S. 226

gischen Schlüssen – das Seelenleben gegenüber. In diesem vermitteln Bildphantasien, i.e. Urbilder, die Erkenntnis.⁵³ Von diesem Ansatz ausgehend, erweitert Benjamin mit Blick auf die Psychoanalytik von Sigmund Freud und Carl Gustav Jung die Bildtheorie Klages um den Aspekt eines kollektiv Unbewussten.⁵⁴ Jung geht hierbei davon aus, dass aus den Erfahrungen vorausgegangener Generationen sich ein aktuelles „Bild der Welt“ im kollektiv Unbewussten generiert.⁵⁵ In seiner Theorie vermittelt sich dieses Bild in archetypischen Träumen. Sie zeigen die „*dominierende[n] Gesetze und Prinzipien durchschnittlicher Regelmäßigkeiten im Ablauf der Bilder, welche die Seele immer wieder aufs neue erlebt.*“⁵⁶

Analog hierzu beantwortet Benjamin die Frage danach, wie sich der Wandel dieses kollektiv Unbewussten zeigt und wie die Wunschbilder einer Epoche ersichtlich werden, im Schluss des Exposés zum Passagen-Werk. Hier betont er, dass „*die Entwicklung der Produktivkräfte [...] die Wunschsymbole des vorigen Jahrhunderts in Trümmer [legt,] noch ehe die sie darstellenden Monumente zerfallen sind.*“⁵⁷ Als Beispiele für diese Monumente, in denen sich die Wunschbilder des 19. Jahrhunderts darstellen, nennt Benjamin unter anderem die Pariser Einkaufspassagen und Ausstellungshallen der Weltausstellungen. Der Wunsch nach Luxus sowie nach immer neuen modischen Waren prägte diese Zeit und die industrielle Produktion wusste diese kollektiven Träume zu bedienen und aufrechtzuerhalten.

Des Weiteren hält Benjamin hierzu fest, dass in der Werbegrafik die Fantasie ihren praktischen Zweck erreicht.⁵⁸ Die zunächst geistig im Wunsch konstruierte und bildliche Utopie findet somit in den grafischen Darstellungen und architektonischen Neuerungen ihre Ästhetisierung. Als solche werden die spekulativ erträumten Bilder sinnlich fassbar. Die Ästhetik einer Epoche steht folglich in Zusammenhang mit den zunächst unbewussten Wünschen und erträumten Utopien ihrer Gesellschaft. Insofern die Welt der Gebrauchsgegenstände, das heißt der nützlichen Dinge, mittels Wunschbildern einen Wandel erfuhr, stellt sich zugleich die Frage, wie es sich mit dem klassischen Refugium der Wünsche und Träume also der Kunst verhält.

53 Vgl. KE: S. 153 f.

54 Jean-Michel Palmier merkt an, dass sich Benjamin von seinem Interesse an Jung durch den Einfluss Adornos abbringen lässt. Vgl. WA: S. 226

55 Vgl. PU: S. 107

56 Ebd.

57 PE: S. 59

58 Ebd.

Traumwelt

Benjamin geht hierbei von der These aus, dass die Entwicklung der industriellen Produktivkräfte im 19. Jahrhundert die Gestaltungsformen von der Kunst emanzipiert hat.⁵⁹ Versteht man künstlerische Gestaltung nicht nur als hohe Kunst, sondern auch als Handwerk, so wird deutlich, wie die Maschinen und mit ihr die technische Produktionsweise eine neue Form der Darstellung ermöglicht haben. Neben dem Warendesign nennt Benjamin in diesem Zusammenhang auch das Aufkommen der Architektur als Ingenieurkonstruktion, die Naturwiedergabe als Fotografie, die Fantasieschöpfung als Werbegrafik und die Dichtung im Feuilleton, durch die die Traumwelt der industriellen Gesellschaft nun ihren Ausdruck erfährt.⁶⁰

Der Fokus seiner Analyse der neuen Produktionsverhältnisse im 19. Jahrhundert liegt also ganz auf dem ästhetischen Aspekt. Hierdurch gelingt es ihm, die von Fantasie und Spekulation getragenen Entwicklungen im Rahmen des industriellen Fortschritts aufzuzeigen. Dabei gilt, die Ästhetisierung beziehungsweise das Wahrnehmbar-Machen der unbewussten, kollektiven Wunschbilder entfremdet die Dinge von ihrem Gebrauchswert und die Menschen von ihrer Kontemplation auf die reale beziehungsweise natürliche Welt.⁶¹ Die Dinge werden dabei zu Waren und der Mensch tritt ein in eine fantastische Traumwelt der Zerstreuung. Ermöglicht wird dies, indem die Gestaltungsformen sich von der handwerklichen und kreativen Kunst emanzipieren und sich die Form des modernen industriellen Designs ausprägt. Der Mensch erfährt also bereits in der ersten Epoche des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit ein neues Verhältnis zu sich selbst, zu den alltäglichen Dingen und zur Kunst.

Entgegen dem Ansatz von Karl Marx interpretiert Benjamin dabei die historische Zäsur nicht anhand des Wandels der Arbeit in den neuen Produktionsverhältnissen, sondern beschreibt ein ästhetisches Phänomen. Dieses betrachtet er als einen qualitativen Wandel, der die Menschen nicht al-

59 Ebd.

60 Vgl. PE: S. 59

61 Marleen Stoessel betrachtet diesen Vorgang im Kontext des benjaminschen Aura Begriffes und merkt hierzu an, dass „die Erfahrung der Aura als Quelle vorgeschichtlicher Wünsche [...] historisch zum Privileg geworden [ist] und damit die ihr innewohnende menschliche Beziehung verfälscht [wird]. Der Wunsch, Objekt und Ware geworden, wird als Kulturgut vereinnahmt[.]“ AM: S. 157

lein in ihrem Verhältnis zu den Dingen verändert, sondern auch in Bezug auf ihr „Wünschen“ und dahingehend, wie sie die Zukunft „träumen“. Als Agenten und Ausdrucksmittel dieses Wandels bezieht sich Benjamin sowohl auf die aufkommende Marketingleistung der Händler von Industriewaren als auch auf die zerstreute Wirkung der Vergnügungsindustrie.

Aus heutiger Sicht lassen sich die von Benjamin genannten Emanzipationen der Gestaltungsformen aus dem Bereich der Kunst hin zur Waren- und Informationswirtschaft im Begriff des Designs bündeln. Die hiermit benannte Zäsur, nämlich der Wandel von einer handwerklichen Welt der Gebrauchsgegenstände hin zu einer industriellen des Warendesigns umfasst dabei auch sozio-politische Bereiche. Für Benjamins philosophisches Projekt ist es jedoch zentral, dass er sich primär auf den ästhetischen Aspekt fokussiert. Die Frage danach, mit welchen Methoden und Dimensionen der Betrachtung er seine Analyse des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit am wirkmächtigsten ausführt, muss daher im Weiteren den Bereich des Ästhetischen und somit den Wandel der Kunst thematisieren.

2. Das Kunstwerk als Prototyp

1933, zwei Jahre bevor er das oben vorgestellte Exposé zum Passagen-Werk schrieb, ging Benjamin nach Paris ins Exil. Hier tritt er mit Hannah Arendt näher in Kontakt.⁶² Sie bleiben bis zu seinem Tod 1940 Freunde.⁶³ Diese sieben Jahre im Pariser Exil nutzte er, um zu schreiben und zu forschen. Es entstanden seine berühmtesten Texte – allen voran die sogenannte „Reproduktionsarbeit“. Der 1936 erschienene Aufsatz: „*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*“ gehört heute zum Kanon der Kunst- und Medientheorie.⁶⁴ Das Vorwort macht deutlich, dass es ihm in dieser Schrift nicht allein um den akademischen Fortschritt ging, sondern auch um seine historische Aufgabe als Intellektueller. Diese sah er im Kampf gegen den Faschismus.⁶⁵ Trotz oder vielleicht gerade wegen dieser politischen Motivation gelang es Benjamin, Thesen über die Bedingungen des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit zu formulieren, die im Verlauf dieses Zeitalters an Brisanz gewannen.

Im Zentrum seiner Argumentation steht das Kunstwerk.⁶⁶ Es gilt ihm als Prototyp für die geschichtlichen Umwälzungen, die dieses neue Zeitalter mit sich bringt.⁶⁷ Um diese zu verdeutlichen, stellt er das Kunstwerk in verschiedene Kontexte, nämlich ästhetische, soziologische und politische. Seine Analyse der technischen Entwicklung und somit des Auftretens der Apparaturen im Kunstbetrieb führt er dabei über die Fotografie hin zum Film.

Es ist die Filmkunst, der er letztlich attestiert, das Übungsinstrument für die von ihm beschriebenen Veränderungen zu sein.⁶⁸ Methodisch baut die Reproduktionsarbeit auf der Anwendung einer polaren Dialektik im Kontext

62 Vgl. AB: S. 203

63 Letzter Brief Benjamins an Arendt: 09.08.1940, Vgl. BV, S. 1182; 1968 hält Arendt in Gedanken an Walter Benjamin am Goethe-Institut in New York einen Vortrag, den sie anschließend in dreiteiliger Form im Merkur veröffentlicht. Vgl. AB: S. 206

64 Zum Beispiel beginnt Jean-Michel Palmier seine umfassenden Ausführungen über Benjamins Werk mit dem Satz: „*Kein anderes Werk dürfte in den letzten Jahrzehnten so tiefgreifenden Einfluß auf die ästhetische Reflexion gehabt haben wie dasjenige Walter Benjamins.*“ WA: S. 17

65 RA: S. 473

66 Jean-Michel Palmier betont hierzu: „*Es handelt sich um eine der grundlegendsten Schriften Benjamins zum Wandel des autonomen Kunstwerks seit dem neunzehnten Jahrhundert und seinem Verhältnis zur Moderne.*“ WA: S. 1032

67 Vgl. RA: S. 475

68 RA: S. 505

des historischen Wandels auf.⁶⁹ Exemplarisch lässt sich diese Methodik zum Beispiel am Spannungsverhältnis zwischen Kult- und Ausstellungswert erklären. Was heißt es also, im Modus einer polaren Dialektik zu argumentieren?

2.1 Die polare Dialektik von Kult- und Ausstellungswert

Der Dialektik kommt im philosophischen Forschen eine besondere Bedeutung zu. Sie bezeichnet zum einen das dialogische Streitgespräch zweier Redner mit gegensätzlichen Annahmen zu einem Sachverhalt und zum anderen die auf Widersprüchen aufbauende Betrachtung eines Gegenstandes. Besondere Bedeutung erlangte die „Dialektik der Negation“ G.W.F. Hegels im 19. Jahrhundert durch die Schriften von Karl Marx und Friedrich Engels sowie im 20. Jahrhundert durch ihre Weiterführung in den Schriften von Theodor W. Adorno.⁷⁰ In diesem Kontext – wenn auch nicht in dieser Reihe – steht das dialektische Verständnis von Benjamin, der eng mit Adorno befreundet war.⁷¹ Inwieweit lässt sich also Benjamins Dialektik-Verständnis von der hegelianisch geprägten Tradition abgrenzen?⁷²

69 Vgl. BH: S. 248

70 Bezeichnend hierfür ist der Titel von Theodor W. Adornos Hauptwerk: *„Negative Dialektik“* (1966).

71 Georgios Sagriotis hält 2019 in seiner Forschung zum Verhältnis von Benjamin und Hegel fest, dass der Unterschied zwischen ihrem Verständnis von Dialektik insbesondere im Verhältnis zur Zeit liegt. Für Hegel baut die dialektische Betrachtung auf Heraklits berühmter Flussmetapher auf und konstituiert eine Philosophie des Werdens, wohingegen Benjamin eine Dialektik im Stillstand anstrebt. (Vgl. EW: S. 123)

72 Mit Bezug auf die Unterschiede in der ästhetischen Theorie betont Stavros Arabatzis in „Allegorie und Symbol“ die Differenz zwischen Benjamins und Hegels Verständnis von Dialektik wie folgt: *„Das Entscheidende hierbei [Benjamins Verständnis von philosophischer Geschichte als Wissenschaft vom Ursprung] ist die Bestimmung der Form als eine aus disparaten Materialien montierte Totalität eines sinnvollen Nebeneinanders von Gegensätzen. Damit ist keine bloße Synthesis der Gegensätze beabsichtigt, die, im Sinne der Hegelschen Dialektik, diese in einer Einheit aufhebt. Sondern diese Einheit, die aus den Bruchstücken des Seienden zusammengefügt wurde, bricht wieder auseinander und wird damit zum Rätsel[.]“* AS: S. 58 Während sich Arabatzis in seiner Untersuchung auf das Rätselhafte und allegorische an Benjamins Methodik des Frühwerks fokussiert, wird hier insbesondere Benjamins dialektische Methodik gemäß dessen Spätwerk thematisiert.

Polarität statt Negation

Die Grundidee hinter der Methode der dialektischen Negation ist es, dass sich zwischen zwei Gegensätzen das für den Diskurs oder die Betrachtung relevante aufzeigen lässt. Hegel nutzt hierzu die doppelte Negation, in der sich die Gegensätze in ihrer Gemeinsamkeit förmlich „aufheben“. Was in logischen Sätzen formuliert bedeutet, dass wenn A das Gegenteil von B ist, $A = -B$ gilt. Da zugleich gilt, dass $B = -A$ ist, erhält man durch die doppelte Negation von A die gesamte Betrachtung dieser widersprüchlichen Elemente. Es folgt: $A = -(-A)$, wobei B als $-A$ sowohl enthalten als auch „aufgehoben“ ist.

An einem Beispiel aufgezeigt, wird diese abstrakte Form verständlicher. Angenommen, das Gegenteil von Schwarz ist Weiß. So gilt, dass Schwarz nicht Weiß ist und Weiß nicht Schwarz ist. Geht man nun weiter und untersucht, was alles nicht nicht Schwarz ist, so gehören hierzu neben Weiß auch alle anderen Farben, die von Schwarz und dessen Negation Weiß verschieden sind. Die doppelte Negation von Schwarz verweist somit auf das ganze Spektrum an Farben, das sich zwischen dem Gegensatz von Schwarz und Weiß aufspannt.

Benjamins polare Dialektik unterscheidet sich hiervon derart, dass er kein streng disjunktives Verhältnis zwischen den Gegensätzen annimmt. Die Gegensätze stehen also nicht in einem sich gegenseitig ausschließenden Widerspruch zueinander, sondern sind polare Akzente, die eine gemeinsame Ähnlichkeit aufweisen. Exemplarisch findet sich diese Struktur in Benjamins Betrachtung zur Rezeptionspraxis von Kunstwerken.

Dabei geht er von der Setzung aus, dass *„die Rezeption von Kunstwerken [...] mit verschiedenen Akzenten [erfolgt], unter denen sich zwei polare herausheben. Der eine dieser Akzente liegt auf dem Kultwert, der andere auf dem Ausstellungswert des Kunstwerkes.“*⁷³ Entgegen einer an den Begriffen orientierten logischen Formel zu folgen, sucht Benjamin die Ausprägung dieser unterschiedlichen Akzente an historischen Beispielen festzumachen. Zum Beispiel dienen ihm die Epochen spiritueller und religiöser Kulte als Reverenzen für den Ursprung des Kultwertes von Kunstwerken, da es hierbei an Rituale gebunden war. Den Umschwung zum anderen Pol benennt er im Weiteren. Dieser kennzeichnet sich durch die „Emanzipation

73 RA: S. 482

der einzelnen Kunstübungen aus dem Schoße des Rituals“, wodurch „die Gelegenheiten zur Ausstellung ihrer Produkte“ wachsen.⁷⁴

Das dialektische Verhältnis zeichnet sich folglich nicht durch eine bloße Negation und somit inneren Logik der Begriffe aus, sondern besteht in einem Umschwung, der sich infolge einer „quantitativen Verschiebung“ als „qualitative Veränderung“ auf phänomenaler Ebene bemerkbar macht.⁷⁵ Als Ursprung dieser Verschiebung und Veränderung betont Benjamin die „verschiedenen Methoden technischer Reproduktion des Kunstwerks“.⁷⁶

Ursprung und Extrem

Benjamins polare Dialektik hinterfragt somit den Ursprung, anhand dessen sich eine quantitative Verschiebung in eine qualitative Veränderung wandelt. Der entscheidende Aspekt dieser dialektischen Methode liegt somit nicht im logischen Widerspruch der Gegensätze, sondern im kulturellen Spannungsverhältnis der Pole. Die jeweils eigens gesetzten kulturellen Ursprünge dieser Pole vermitteln zudem eine diskontinuierliche Auffassung historischer Entwicklungen.⁷⁷ Zwischen Kult- und Ausstellungswert steht somit kein „Entweder oder“, da sie sich nicht disjunktiv als Phänomene ausschließen, sondern in Konstellation betrachtet, offenbaren die polaren Akzente gegensätzliche Ursprünge – die rituelle Verwendung einerseits und die mediale Präsentation andererseits. Es sind also Kunstwerke denkbar, die sowohl Kult- als auch Ausstellungswert haben, wobei für Benjamin die Frage zentral ist, welcher der beiden Werte in der betrachteten historischen Konstellation dominant ist.

Neben einer Benennung der Ursprünge im historischen Verlauf gehört es zur Methode Benjamins, auch die Extreme der Ausprägung des Gegensatzes aufzuzeigen. Für die Fotografie hält Benjamin zum Beispiel fest, dass sie

74 Vgl. RA: S. 484

75 Ebd.

76 Ebd.

77 Georgios Sagriotis betont dies als einen entscheidenden Unterschied zwischen den hegelischen Zügen der Dialektik Adornos und der nicht hegelianischen Dialektik Benjamins. Er schreibt hierzu: „Der [dialektische] Umschlag [bei Benjamin] ist nicht der bestimmte Kulminationspunkt einer Entwicklung, sondern die Unterbrechung ihres Kontinuums.“ Vgl. EW: S. 135 Benjamins Fokus auf den Aspekt der Diskontinuität wird also auch in seiner zentralen Methodik deutlich.

den Kultwert auf ganzer Linie zurückdrängt.⁷⁸ Mit dieser durch eine Apparatur ermöglichten neuen Kunsttechnik hat sich die qualitative Veränderung des Kunstwerkes emanzipiert. Die Epochen spiritueller und religiöser Kulte hinter sich lassend, findet sich im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit das Kunstwerk als Fotografie in einer neuen auf Ausstellung und Verfügbarkeit fokussierten Zeit wieder. Das heißt allgemein, beide Pole sind weiterhin gegeben, der historische Wandel hat jedoch das Vorzeichen geändert, unter dem sich primär neue Kunstformen entwickeln. Benjamin betrachtet dabei das dialektische Spannungsverhältnis nicht ausgehend von Begriffen, sondern versteht den Ursprung als historisches Ereignis. Die Rückwirkung des Wandels auf den Menschen als Wahrnehmender und Hersteller steht somit auch zur Debatte.

Rezeption und Produktion

Die technische Reproduzierbarkeit verändert auch die Haltung der Rezipienten gegenüber der Kunst. Benjamin geht von der These aus, dass parallel zum Kultwert die „freischwebende Kontemplation“ ihr kulturelles Primat abbaut. Am Beispiel der modernen Fotografie, deren bestreben es gemäß Benjamin ist, Beweisstück im historischen Prozess zu werden, betont er, dass sie ihren Betrachter beunruhigt.⁷⁹ „[E]r fühlt: zu ihnen [den Fotografien] muß er einen bestimmten Weg suchen.“⁸⁰ Anstelle einer erklärenden Beschriftung, die anzeigt, was zu erkennen ist, stehen die Fotografien in den illustrierten Zeitschriften in einem direktiven Kontext. Dieses Verhältnis vom Bild zu seiner Bedeutung wird für Benjamin besonders im Film deutlich, „wo die Auffassung von jedem einzelnen Bild durch die Folge aller vorangegangenen vorgeschrieben erscheint.“⁸¹ Die Direktive des Kontextes ist es also die in der modernen Rezeptionshaltung dem Wandel entspricht, dass auf der Ebene der Darstellung der gesteigerte Ausstellungswert eines Kunstwerkes es aus seiner Position im kultischen Ritual ablöst. Sein Sinn für den Betrachter liegt somit nicht mehr in der spirituellen oder religiösen Handlung, sondern generiert sich durch die am Kontext orientierte Haltung des

78 Vgl. RA: S. 485

79 Vgl. Ebd.

80 Ebd.

81 Ebd.

Rezipienten. Das Kunstwerk versetzt ihn also nicht mehr in rituelle Ekstase, sondern er wird Fan oder Kritiker des Werkes.

Neben dieser Übertragung der dialektischen These zu Kult- und Ausstellungswert auf die Rezeption betont Benjamin auch die qualitative Verschiebung in der Produktion. Insbesondere in der Filmproduktion sieht sich der Schauspieler einer ihn testenden Apparatur gegenüber. Exemplarisch hierfür ist es, eine Szene beziehungsweise Einstellung so oft zu wiederholen, bis der gewünschte Ausdruck erreicht wurde. Auch die heutige Optimierung im Rahmen der digitalen Kinematografie qua sofortiger Kontrolle der erzielten Leistung auf den Bildschirmen der Kameras ist ein Beispiel für diesen Aspekt. Diese testende Haltung, so hält Benjamin fest, ist jedoch keine, „der Kultwerte ausgesetzt werden können.“⁸²

Die technische Reproduzierbarkeit und mit ihr die Anwendung von Apparaturen im Kunstbetrieb haben entsprechend der dialektischen Betrachtung von Benjamin zu einer qualitativen Veränderung des Wertes von Kunst sowohl im Rahmen ihrer Produktion als auch ihrer Rezeption geführt. Diese qualitative Veränderung findet sich allerdings nicht nur im technisch-ästhetischen Diskurs der Reproduktionsarbeit, sondern auch in ihrem soziologisch-psychologischen wieder. Wie beschreibt Benjamin also den gesellschaftlichen Wandel im Rahmen des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit?

2.2 Die Masse als Rezipient

Im Rahmen der Reproduktionsarbeit stellt Benjamin dem Kunstwerk die Masse gegenüber. Dies geht mit der These einher, dass eine Verschiebung des Subjekts vom Individuum hin zum Kollektiv stattfindet. In anderen Worten formuliert, dem Objekt beziehungsweise Medium der Betrachtung steht nicht mehr ein „Ich“ als Subjekt gegenüber, sondern das unbestimmte „Wir“ der Masse.⁸³ Diese Position wurde von Adorno in einem Brief an Benjamin zum Passgen-Werk-Exposé scharf kritisiert, da dieser dessen Konzept eines kollektiv Bewussten ablehnt.⁸⁴ Trotz Adornos Einwand, dass

82 Vgl. RA: S. 488

83 Im Entwurf zur Reproduktionsarbeit betont Benjamin die politische Dimension der Masse. Vgl. BVII: S. 370 f.

84 Vgl. BV: S. 1129 / Adorno an Benjamin, 2.8.'35

es kein „Kollektivbewusstsein“ gibt, bleibt Benjamin seiner Position in der Reproduktionsarbeit treu und argumentiert hierfür wie folgt:

Zunächst hält Benjamin fest, dass *„[d]ie Reproduktionstechnik [...] das Reproduzierte aus dem Bereich der Tradition ab[löst].“*⁸⁵ Und folgert weiter: *„Indem sie die Reproduktion vervielfältigt, setzt sie an die Stelle seines einmaligen Vorkommens sein massenweises. Und indem sie der Reproduktion erlaubt, dem Aufnehmenden in seiner jeweiligen Situation entgegenzukommen, aktualisiert sie das Reproduzierte.“*⁸⁶ Das Verhältnis zwischen Subjekt und Objekt beziehungsweise Rezipient und Medium gestaltet sich somit derart, dass zunächst das Kunstwerk aus der Tradition abgelöst wird. Es verliert seine Bindung an eine bestimmte, durch Überlieferung geprägte Rezeptionspraxis. Des Weiteren tritt das mediale Objekt nicht mehr als einzelnes den Betrachtern entgegen, sondern als massenweises. Es ist mehreren zugleich verfügbar. Diese Kopplung von Vielheit und Verfügbarkeit führt gemäß Benjamin zu einer Aktualisierung. Als Bedingung der Aktualisierung benennt er die jeweilige Situation des Betrachters, was die Rezeptionspraxis an das Zeitgeschehen anstelle einer Prägung mittels Tradierung koppelt. Das Kunstwerk wird somit nicht mehr entsprechend seiner Einmaligkeit, Seltenheit und Bedeutung im Rahmen einer Tradition betrachtet, sondern anhand seiner Vielheit, Verfügbarkeit und Aktualität rezipiert.

Dementsprechend verändert sich auch die Seite der Rezipienten. Sie treten der Reproduktion als Masse gegenüber. Das heißt, sie erheben einen anderen Anspruch gegenüber dem Kunstwerk, als ihn zum Beispiel die Individuen einer kultischen Gemeinschaft aufrufen würden, da diese die Bewahrung des besonderen Wertes des Einmaligen für die Tradition priorisieren. Benjamin betont exemplarisch diese „zunehmende Bedeutung der Massen“ in folgender These: *„Die Dinge sich räumlich und menschlich »näherzubringen« ist ein genau so leidenschaftliches Anliegen der gegenwärtigen Massen wie es ihre Tendenz einer Überwindung des Einmaligen jeder Gegebenheit durch die Aufnahme von deren Reproduktion ist.“*⁸⁷ Das heißt, gerade in der Überwindung des Einmaligen liegt der Anspruch der Massen dem modernen Kunstwerk gegenüber. Die medialen Objekte der Massen sollen dabei als verfügbare gegeben sein. Sie sollen räumlich und mensch-

85 RA: S. 477

86 Ebd.

87 RA: S. 479

lich „näher“ liegen als der kultische Gegenstand, der zum Beispiel erst durch eine Wallfahrt oder eine im Ritual erreichte Ekstase zugänglich wird.

Die Bedingungen der Rezeption von technisch Reproduzierbarem verknüpft Benjamin somit nicht mit den individuellen Möglichkeiten zur sinnlichen Wahrnehmung und Interpretation, sondern er formuliert einen Zugang zum Werk, der sich im Begriff der Masse abzeichnet. Die Einzelnen dieser Masse sind in ihrem Ort und ihrer Rezeptionsleistung jedoch nicht näher bestimmbar. Das Reproduzierte passt sich dementsprechend der unbestimmten Masse durch seine technische Verfügbarkeit und seine Offenheit zur kulturellen Aktualisierung an. Hieraus ist zu folgern, dass nicht mehr die traditionelle Prägung das Erkenntnis-Subjekt bestimmt, sondern kulturelle Wahrnehmung als situative Spontanität im kollektiv Bewussten auftritt. Mit Blick auf die Gegenwart gelten als Beispiele für diese Thesen Benjamins der Verfügbarmachung und Aktualisierung die Entwicklung der globalen Musik-Festivalkultur und das leidenschaftliche Posten von „besonderen Augenblicken“ in den sozialen Medien.

Benjamin schließt sein Argument zur modernen Masse als Rezipient damit, dass er festhält: „*Die Ausrichtung der Realität auf die Massen und der Massen auf sie ist ein Vorgang von unbegrenzter Tragweite sowohl für das Denken wie für die Anschauung.*“⁸⁸ In diesem Zusammenhang gilt es näher zu hinterfragen, wie Benjamin diesen Wandel von Denken und Anschauung versteht – worauf baut die Bedeutung von Kulturgütern im Zeitalter technischer Reproduktion auf?

2.3 Der Wandel der Apperzeption und der Film

Der Begriff der Apperzeption beschreibt die Interaktion zwischen Erkennendem und Erkanntem. Das heißt, die sinnliche Wahrnehmung und die Interpretation des Wahrgenommenen bilden zusammen die Ausübung des Apperzeptionsvermögens. Folglich bedingt die Apperzeption die Vorstellung von dem was ist und somit das Denken darüber, wie es ist. Im Gegensatz zur kantischen Tradition des Apperzeptionsbegriffes geht Benjamin davon aus, dass sich das „Erfahrungsvermögen der Menschen“ historisch wandelt.⁸⁹

88 RA: S. 480

89 Martin Mettin merkt zur Differenz zwischen Kants und Benjamins Apperzeptionsbegriff an: „[D]ie apriorische Stabilität des kantischen Erkenntnisapparates [ist] für Benjamin radikal in-

Für Benjamin spielt dabei das Medium, in dem die sinnliche Wahrnehmung stattfindet, eine entscheidende Rolle.⁹⁰ Es gilt ihm als Basis für „[d]ie Art und Weise, in der die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert[.]“⁹¹ Dementsprechend versteht er ein Medium als „nicht nur natürlich sondern auch geschichtlich bedingt.“⁹² Die folgende These Benjamins fasst diese Annahmen allgemein zusammen: „Innerhalb großer geschichtlicher Zeiträume verändert sich mit der gesamten Daseinsweise der menschlichen Kollektiva auch die Art und Weise ihrer Sinneswahrnehmung.“⁹³ Das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit markiert für Benjamin einen solchen Zeitraum. In ihm wandeln sich Kollektive hin zu Massen und neue auf technischer Reproduktion aufbauende Medien führen zu einer Veränderung der Wahrnehmung und somit auch des Apperzeptionsvermögens.⁹⁴ Als zentrales Beispiel für diesen Wandel versteht Benjamin den Film.⁹⁵ Die Filmkunst gilt ihm in seiner Zeit als Prototyp für die neuen Aufgaben, die sich dem Apperzeptionsvermögen im Umgang mit technischen Medien stellen. Im Rahmen dieses Wandels und dieser neuen Aufgaben sind für Benjamin drei Begriffe zentral: Aura, Montage und Chock.

frage gestellt. Wollte die Kritik der reinen Vernunft bestimmen, was ihr apriori (= logisch vor jeder Geschichte und jedem Konkreten) gegeben ist, was damit aber weder vom Konkreten noch vom Geschichtlichen verändert wird, so musste die Sphäre der Kategorien bzw. der allgemeinen Begriffe (= des reinen Denkens) von konkreter Erfahrung unbehelligt bleiben. Für Benjamin indes ist die Erfahrungsfähigkeit deutlicher als für Kant keine anthropologische Konstante. Die Erfahrungsvermögen der Menschen haben sich durch den Zivilisationsprozess hindurch geformt und verändert, genau so wie Sprache, in der sich schließlich Anschauung und Begriff berühren und überlagern, permanentem Wandel unterliegt.“ EW: S. 261 f.

90 Martin Mann untersucht in „Das Erscheinen des Mediums“ die Autoreflexivität des Medienbegriffs bei Benjamin. (vgl. EM: S. 40 ff.) Er fokussiert sich hierbei weitgehend auf Benjamins Verständnis von Medien im Frühwerk. Des Weiteren arbeitet er ausgehend von einer gemeinsamen Basis die Differenzen der Medien-Begriffe von Benjamin und Marshall McLuhan heraus. (vgl. EM: S. 50 ff.) Er stellt hierzu fest: „Der Gewinn der Auseinandersetzung mit Walter Benjamin ist für diese Arbeit vor allem die frühe sprach- und medientheoretische Fokussierung auf eine in Sprache (verstanden als jenes abstrakte Medium, das auf Mitteilung gerichtet ist) angelegte Medialität der Autoreflexivität.“ (EM: S. 50) Das Medium als sinnliche Wahrnehmung, wie es Benjamin in seinem Spätwerk erforscht, beschreibt Martin dabei lediglich als den Punkt, wo McLuhans Theorie „the medium is the message“ an Benjamin anknüpft und klammert diese kulturwissenschaftliche Dimension für seine weitere Forschung aus.

91 RA: S. 478

92 Ebd.

93 Ebd.

94 Vgl. RA: S. 479

95 Vgl. RA: S. 505

Aura

Als erster Aspekt des Wandels des Apperzeptionsvermögens ist der Verlust der Aura festzustellen. Benjamin versteht sie als eine an das einmalige Vorkommen sowie das Hier und Jetzt des wahrgenommenen Gegenstandes geknüpfte Qualität. Aura bezeichnet für ihn somit keine kultische Fetischisierung, sondern eine historische Präsenz. Als Beispiel bezieht er sich auf das Wirken des Schauspielers im Film und schreibt: *„[Z]um ersten Mal – und das ist das Werk des Films – kommt der Mensch in die Lage, zwar mit seiner gesamten lebendigen Person aber unter Verzicht auf deren Aura wirken zu müssen. Denn die Aura ist an sein Hier und Jetzt gebunden. Es gibt kein Abbild von ihr. Die Aura, die auf der Bühne um Macbeth ist, kann von der nicht abgelöst werden, die für das lebendige Publikum um den Schauspieler ist, welcher ihn spielt. Das Eigentümliche der Aufnahme im Filmatelier aber besteht darin, daß sie an die Stelle des Publikums die Apparatur setzt. So muß die Aura, die um den Darstellenden ist, fortfallen - und damit zugleich die um den Dargestellten.“*⁹⁶ Die Präsenz des Filmschauspielers auf der Leinwand im Gegensatz zu der des Bühnenschauspielers im Theater ist also nicht die eines geschichtlichen Originals, sondern die einer technischen Reproduktion. Auffällig ist dabei, dass Benjamin das Erscheinen der Aura an die Interaktion zwischen Publikum und Darstellung knüpft, woraus er folgert, dass die Apparatur diese Interaktion unterbindet und somit die Apperzeption sich wandelt.

Auch dem Kunstwerk attestiert er, infolge seines massenweisen Vorkommens den Verlust der Aura.⁹⁷ Was insbesondere dann deutlich wird, wenn der Anblick eines Originals durch zahllose Reproduktionen in Zeitschriften und auf Bildschirmen bereits ein gewohnter ist und sich der historische Gegenstand für den Betrachter nicht mehr als einzigartiger Anblick offenbart. Zudem verliert das Kunstwerk durch das Zurückdrängen des Kultwertes und seiner rituelle Bedeutung im Rahmen einer Tradition an Aura.⁹⁸ Das heißt, der Rezipient erfährt nicht mehr eine womöglich einmalige Begegnung mit dem besonderen Kultgegenstand, sondern bringt sich in Form der Reproduktion das Objekt bereits zuvor medial näher oder versucht im kultischen Moment durch eine Aufnahme die Einmaligkeit der Begegnung zu substituieren und für eine spätere Wiederholung zu bewahren.

96 RA: S. 489

97 Vgl. RA: S. 479

98 Vgl. RA: S. 480

Dabei gilt, dass entsprechend der von Benjamin genannten Bedingungen eine Aura nicht technisch reproduziert werden kann. Folglich gilt, es gibt kein Abbild von ihr, da sie an die Erfahrung eines Originals und so an dessen Einmaligkeit gebunden ist. Kulturell betrachtet sind daher insbesondere Erfahrungen im Zusammenhang mit Tradition und Ritual auratisch geprägt. Für das Apperzeptionsvermögen lässt sich also folgern, dass es bei gesteigerter Wahrnehmung technischer Medien eine verminderte Übung in der Leistung auratischer Wahrnehmung erfährt.

Montage

Als zweiten Aspekt des Wandels des Apperzeptionsvermögens untersucht Benjamin die Montage. Sie ermöglicht es einerseits, etwas darzustellen, das „vorher nie und nirgends denkbar gewesen ist“ und andererseits verhindert sie es den illusionären Aspekt, der bei der Bühnenaufführung offensichtlich ist, zu durchschauen.⁹⁹ Benjamin spricht in diesem Zusammenhang auch von einer „Natur zweiten Grades“.¹⁰⁰ Hierbei betont er, dass die Apparaturen der Filmtechnik in die Wirklichkeit eindringen, wohingegen ein Maler sich ihr gegenüberstellt. Dies gibt ihm Anlass zu folgender These: *„So ist die filmische Darstellung der Realität für den heutigen Menschen darum die unvergleichlich bedeutungsvollere, weil sie den apparatfreien Aspekt der Wirklichkeit, den er vom Kunstwerk zu fordern berechtigt ist, gerade auf Grund ihrer intensivsten Durchdringung mit der Apparatur gewährt.“*¹⁰¹ Oder in anderen Worten formuliert, wo der Pinselstrich beim Gemälde leicht ins Auge fällt, ist die Montagetechnik der Filmkunst darauf angelegt, die komplizierte Technik hinter den Aufnahmen vergessen zu lassen.

Das Apperzeptionsvermögen steht somit infolge der Montage im Rahmen der neuen Medien vor zwei Aufgaben: Einerseits muss es unbekanntes verarbeiten, dem keine tradierte Prägung oder vorherige sinnliche Wahrnehmung entspricht zum Beispiel eine Zeitlupenaufnahme¹⁰² oder einen Cartoon¹⁰³ und andererseits findet eine Gewöhnung der Wahrnehmung an eine

99 Vgl. RA: S. 495

100 Vgl. Ebd.

101 RA: S. 496

102 Vgl. hierzu auch Benjamins Kommentare zum Optisch-Unbewussten, RA: S. 500

103 Vgl. Reproduktionsarbeit erste Fassung, Bl: S. 462

Situation statt, die ebenso fiktional ist wie die der Theaterbühne, die jedoch derart konstruiert ist, dass sie gerade diesen Aspekt vergessen lässt.

Chock

Als dritten Aspekt des Wandels des Apperzeptionsvermögens betont Benjamin die Chockwirkung des Films. Unter dieser Wirkung versteht er es, dass die Filmaufnahme den Assoziationsablauf immer wieder unterbricht.¹⁰⁴ Entgegen einer kontemplativen Haltung, zu der ein Gemälde einlädt,¹⁰⁵ setzt sich der Ablauf der Bilder im Film förmlich an die Stelle der eigenen Gedanken.¹⁰⁶ Zeitliche und räumliche Sprünge, der Schnitt von einer Figur zur anderen im Dialog und ähnliches sind hierfür markante Beispiele. Benjamin bezeichnet die Folge dieser technischen Struktur des Films als „physische Chockwirkung“.¹⁰⁷ Ihre Konsequenz ist es, dass der Rezipient mit einer gesteigerten Geistesgegenwart reagiert.¹⁰⁸ Statt einer Kontemplation im Gegenüber-Stehen, deren Höchstleistung in einer Immersion also in einem geistigen Eintauchen in das Gemälde besteht,¹⁰⁹ findet eine Examination, i.e. ein beständiges Aufpassen, in Bezug auf das vom Film Durchdrungene statt.

Diese begutachtende Haltung differenziert Benjamin klar von dem Begriff der Aufmerksamkeit, wie er der Kontemplation nahesteht.¹¹⁰ Dem Dadaismus schreibt er hierbei analog zum Film eine Chockwirkung zu, die hier allerdings nicht physisch frei gesetzt wird, sondern in moralischen Aspekten verpackt sei.¹¹¹ In diesem Zusammenhang merkt Jean-Michel Palmier kritisch an, dass es den Dadaisten darum ging, „*die Feindseligkeit des Publikums hervorzulocken, es zu einer Reaktion zu zwingen[.] [...] Der Chock wurde [dabei] künstlich provoziert, während er beim Kino dem Medium innewohnt.*“¹¹² Um im Weiteren darauf einzugehen, dass Benjamin im Anschluss an die Reproduktionsarbeit in Referenz auf Freud „*dem Begriff des Chocks einen vergänglichen Charakter zu [schreibt]. Die Gewöhnung und*

104 Vgl. RA: S. 502

105 Ebd.

106 Vgl. RA: S. 503

107 Vgl. Ebd.

108 Vgl. Ebd.

109 Vgl. RA: S. 504

110 Vgl. RA: S. 505

111 Vgl. RA: S. 503

112 WA: S. 1102

die Abwehrmechanismen verwandeln ihn in ein Erlebnis.“¹¹³ Diese kritische Haltung Palmiers gegenüber der Filmtheorie Benjamins gründet dabei in der Kritik Adornos, deren Haupteinwände Palmier von dem Standpunkt aus zusammenfasst, dass Benjamin „eine ganze Reihe von Faktoren allzusehr vereinfacht“ hat.¹¹⁴

Trotz dieser kritischen Einwände von Adorno und Palmier gegenüber Benjamins Filmtheorie wird im Weiteren dessen am Beispiel des Films gebildete Differenzierung zwischen einer begutachtenden sowie zerstreuten und einer aufmerksamen sowie kontemplativen Haltung relevant sein. Im Gegensatz zu Adorno und Palmier steht hier also nicht die Frage nach der Qualität von Benjamins Filmtheorie zum Diskurs, sondern es dienen Benjamins Überlegungen zu einzelnen Kunstarten als Beispiele für seine philosophische Perspektive auf den ästhetischen Wandel im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit. Diese Perspektive wird insbesondere dann deutlich, wenn der neuesten Kunstform zu Benjamins Zeit, i.e. dem Film, seine Überlegungen zur ältesten, nämlich der Baukunst gegenübergestellt werden. Dementsprechend stellt sich die Frage danach, welche Parallelen Benjamin in Bezug auf den Wandel der Rezeptionshaltung zwischen Film und Architektur aufzeigt.

2.4 Die zerstreute Rezeption und die Architektur

Am Beispiel des Films verdeutlicht Benjamin, dass die Rezeptionshaltung die Aufmerksamkeit nicht mit einschließt.¹¹⁵ Dennoch wird die fiktionale Wirklichkeit einer Filmwelt mit voller Geistesgegenwart wahrgenommen. Es ist daher von einem Aufpassen ohne strukturierte Gedankengänge zum Gesehenen zu sprechen. Den markanten Unterschied zwischen einem geistig aktiven Aufmerken – sich vor einem Kunstwerk innerlich sammeln – und einem passiven Aufpassen beschreibt Benjamin als Zerstreuung.¹¹⁶ Hierbei betont er, dass „*die zerstreute Masse ihrerseits das Kunstwerk in sich [versenkt]*.“¹¹⁷ Dies verweist auf eine grundlegend veränderte Rezeptionshaltung infolge der technischen Reproduzierbarkeit. Sie baut nicht auf der Distanz

113 WA: S. 1103

114 Vgl. WA: S. 1097 f.

115 Vgl. RA: S. 505

116 Vgl. RA: S. 504

117 Vgl. Ebd.

zwischen Betrachter und Kunstwerk auf oder dessen Einzigartigkeit im rituellen Moment, sondern gründet im alltäglichen und massenhaften Umgang mit Kunstwerken. Man konsumiert sie, anstatt sie zu bewundern. Man versenkt sie in sich, statt in ihnen aufzugehen. Die Kunst ist so zur medialen Ware geworden und anstelle des Staunens über ihre Aura, Schönheit und Erhabenheit tritt die Zerstreung zwischen Kitsch, Unterhaltung und Belustigung.

Gewöhnung

Diese Aspekte der zerstreuten Betrachtung überträgt Benjamin im Weiteren der Reproduktionsarbeit auf die Architektur. Er schreibt: „*Die Architektur bot von jeher den Prototyp eines Kunstwerks, dessen Rezeption in der Zerstreung und durch das Kollektivum erfolgt. Die Gesetze ihrer Rezeption sind die lehrreichsten.*“¹¹⁸ Mit diesen Worten leitet Benjamin seine historische Reflexion über den Ursprung der Theorie der Zerstreung ein. Dabei tritt anstelle des Films die Architektur als Gegenstand der Betrachtung in die Mitte des Gedankenganges.

Bauten gelten als eine der ältesten Kunstformen und Grundsäulen von Kulturen. Des Weiteren werden sie für gewöhnlich von Massen rezipiert, insbesondere wenn man ihre historische Beständigkeit bedenkt. Benjamin unterscheidet in diesem Zusammenhang zwei Arten der Rezeption: „durch Gebrauch und durch Wahrnehmung“ beziehungsweise „taktil und optisch“.¹¹⁹ Er führt sein Argument dahingehend weiter, dass er die Kontemplation der optischen Rezeption zuordnet und annimmt, dass es auf der taktilen Seite hierfür keine Entsprechung gibt.¹²⁰ Des Weiteren leitet die taktile Rezeption die optische Haltung gegenüber dem Bauwerk an. Im Gegensatz zur kontemplativen Aufmerksamkeit beschreibt er die Basis dieser Rezeptionshaltung als Gewohnheit.¹²¹ „*[S]ie findet von Hause aus viel weniger in einem gespannten Aufmerken als in einem beiläufigen Bemerken statt.*“¹²² Dieses beiläufige Bemerken in der taktilen Rezeption von Architektur steht somit dem passiven Aufpassen in der optischen Rezeption von Filmen ge-

118 Ebd.

119 Vgl. RA: S. 504

120 Vgl. RA: S. 505

121 Vgl. Ebd.

122 Ebd.

genüber. Zwischen diesen beiden Polen spielt sich die zerstreute Rezeptionshaltung ab.

Benjamin betont im Weiteren, dass *„diese an der Architektur gebildete Rezeption [...] unter gewissen Umständen kanonischen Wert [hat]. Denn: Die Aufgaben, welche in geschichtlichen Wendezeiten dem menschlichen Wahrnehmungsapparat gestellt werden, sind auf dem Wege der bloßen Optik, also der Kontemplation, gar nicht zu lösen. Sie werden allmählich nach Anleitung der taktilen Rezeption, durch Gewöhnung, bewältigt.“*¹²³ Hieran schließt er die Konklusion an, dass sich auch der Zerstreute gewöhnen kann und es gerade diese Art der Gewöhnung ist, die es leistet, die neuen Aufgaben zu bewältigen, die dem Apperzeptionsvermögen durch den technologischen Wandel gestellt werden. Die Rezeption in der Zerstreuung ist folglich das Symptom dieser Veränderungen der Apperzeption¹²⁴ und ihr Ursprung liegt in den neuen Medien des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit.

Mit Blick auf den Ursprung der zerstreuten Rezeptionshaltung und des Effektes der Gewöhnung bildet also die Architektur das zentrale Beispiel in Benjamins Theorie. Zwischen Film und Architektur, zwischen optischer und taktiler Zerstreuung, zwischen Gewöhnung an Chock-Montage und Raumgestaltung formuliert er also die dialektischen Pole seiner Rezeptionstheorie. Welche Bedeutung kommt dieser Theorie nun im historischen Kontext bei?

Wandel

Das Kunstwerk sowohl als neues (Fotografie, Film) als auch als altes (Malerei, Bauwerk) erscheint bei Benjamin als Prototyp für den Wandel des Apperzeptionsvermögens. Während sich die kulturelle Qualität der Kunstwerke von einem rituellen und kultischen Wert hin zum Ausstellungswert verschoben hat, bildete sich zugleich eine neue Art und Weise der Rezeption aus. Dies beschreibt Benjamin vor dem Hintergrund, dass nicht mehr das qua Tradition geprägte Individuum dem Werk gegenüber tritt, sondern es von unbestimmten Massen konsumiert wird. Ästhetische Dimensionen wie Aura und Einmaligkeit seitens der Werke sowie Kontemplation und Immersion

123 Ebd.

124 Vgl. Ebd.

seitens der Rezipienten erfahren hierdurch einen Wandel. Die Ästhetik im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit gründet somit in Medialität und Aktualität seitens der Werke sowie Zerstreuung und Examination seitens der Rezipienten. Gleichzeitig betont Benjamin die Übung und Gewöhnung an die Zerstreuung im Sinne einer kulturellen Aufgabe angesichts des historischen Wandels im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit.

Sein methodisches Vorgehen basiert dabei auf der Anwendung einer polaren anstelle einer negativen Dialektik, was den Wandel sowohl entsprechend seiner Extreme als auch seiner Ursprünge in den Fokus rückt. Des Weiteren ist festzuhalten, dass die Wahl des Kunstwerkes als Prototyp für die Veränderungen des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit eine Differenz zum historischen Materialismus marxscher Schule darstellt. In diesem steht die Ware und somit das ökonomische Produktionsverhältnis im Mittelpunkt. Benjamin erforscht den Wandel hingegen mit einem ästhetischen Fokus. Es ist somit nicht mehr das, was wir der Natur entnehmen und zu Gütern formen, zentraler Gegenstand der Betrachtung, sondern das, was wir für uns aus unserem geistigen Leben heraus erfinden, erträumen und entwickeln.

Am Beispiel des Kunstwerkes zeigt Benjamin also nicht wie die Herrschafts- und Produktionsverhältnisse sich wandeln, sondern er verdeutlicht, wie sich die Wahrnehmung und Erschließung der Welt aktualisiert und welche neuen Aufgaben somit dem Wahrnehmen und Vorstellen zukommen. Diese neuen Aufgaben versteht er dabei als qualitative Veränderungen innerhalb einer Polarität. Das heißt, sie sind keine Neuerungen im Sinne von unbekanntem Neuheiten. Der historische Wandel der Apperzeption zeigt sich bei Benjamin daher nicht als dialektischer Umschwung, sondern als Veränderung von kulturellen Konstellationen. Entscheidend für diesen Wandel ist der tatsächliche Umgang mit neuen Medien und somit – im Gegensatz zur marxistischen Theorie – keine System inhärente Struktur. Benjamin betont hier eine geschichtliche Diskontinuität entsprechend einer historischen Zäsur. Zum Beispiel weist die zerstreute Rezeption von Bauwerken eine lange Kulturgeschichte auf, die veränderte Wahrnehmungsweise gegenüber den neuen Medien lässt sich jedoch nicht aus dieser ableiten, obwohl sie in einem dialektischen Verhältnis zueinander stehen.

Zudem stellt Benjamin fest, dass die Unterscheidung der Durchdringung von Wirklichkeit und Fiktion mit Blick auf die Leinwände und Bildschirme zu einer beständigen anstelle einer gelegentlichen Aufgabe geworden und

die Sensibilität für auratische Erlebnisse im Rückschritt begriffen ist. Gleichzeitig erfolgt die Abkehr von der Kontemplation – einer geistigen Haltung, die die letzten Jahrhunderte spätestens seit Beginn der Buchkultur geprägt hat.¹²⁵ An die Stelle der geistigen Ruhe des kontemplativen Nachdenkens tritt die Übung an die beständige Chockwirkung, das zerstreute Aufpassen und beiläufige Bemerkeln. Die Kunstwerke des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit wie Film und heutzutage allgemein Video sind mit Blick auf Benjamins Argumente also nicht nur Prototypen, sondern auch Übungsinstrumente. Hieraus ist zu folgern, dass sie als Prototypen uns helfen, den Wandel den dieses Zeitalter mit sich bringt zu verstehen und als Übungsinstrumente sie die Gewöhnung an die neuen apperzeptiven Aufgaben dieser Zeit unterstützen.

Neben diesem kulturellen Wandel zeigt Benjamin auf, wie am Beispiel der Kunst und ihrer Medialität ein neues Verhältnis des Menschen zu sich selbst im Sinne des Massen-Menschen entsteht und ebenso wie sich der Bezug auf die dingliche Welt aktualisiert. Die philosophische Position Benjamins ist also die eines Kulturkritikers, der sich methodisch im Feld des historischen Materialismus verorten lässt. Dass Benjamin hierbei nicht einer typischen Theorie-Schule folgt, sondern die philosophische Position seines Spätwerkes mit seinen frühen Überlegungen verknüpft ist, soll die folgende Vertiefung aufzeigen. Anleitend ist dabei die Fragestellung, wie Benjamin die für seinen ästhetischen Fokus zentralen Kategorien Zeit und Raum diskutiert.

125 Vgl. UT: S. 361

3. Die fragmentarische Zeit

Es war einer der letzten Texte, die Benjamin schrieb. Das deutschsprachige Manuskript gab er 1940 an Hannah Arendt und es wurde posthum 1942 in der Zeitschrift für Sozialforschung zum Gedenken an Walter Benjamin veröffentlicht.¹²⁶ Die Rede ist von seiner Schrift „Über den Begriff der Geschichte“. Heute auch bekannt als die „Geschichtsphilosophischen Thesen“.¹²⁷

In keinem anderen seiner Werke definiert Benjamin so eindringlich, was er unter historischem Materialismus versteht. Dabei steht für ihn die politische Aufgabe ebenso im Mittelpunkt, wie die Argumentation für eine Auffassung von Zeit als Geschichte, die diese nicht als Kontinuum begreift. Der Kampf gegen den Faschismus, das Versagen der Sozialdemokratie und die Hoffnung auf eine revolutionäre Wendung bilden die Beispielebenen, an denen Benjamin seine Herangehensweise an die Geschichte beschreibt. Hierbei wird er nicht müde kritische Einsichten zu formulieren, wie es seine Anmerkungen zur Ausbeutung der Natur und der Arbeiter verdeutlichen.¹²⁸ Doch letztlich bildet ein metaphysisches und somit genuin philosophisches Fazit seinen Schlusspunkt. Geschichte, als die Zeit verstanden, in der die Menschheit sich ereignet, ist Gegenstand einer Konstruktion. Sie ist von Jetztzeit erfüllt und nicht der fatale Glaube an den Fortschritt im Rahmen einer homogenen sowie leeren Zeit.¹²⁹ Wieso dieser Glaube fatal ist und was für eine fragmentarische Auffassung von Zeit spricht, zeigt das Weitere.

3.1 Die Kritik am Fortschrittsglaube des Historismus

Allgemein gilt es, die Betrachtung der Zeit von der Messung der Zeit zu unterscheiden. Die physikalische Zeit und insbesondere die Uhrzeit gelten als gemessene Zeit. Sie verläuft linear, getaktet und gleichförmig in eine Rich-

126 Vgl. Institut für Sozialforschung: Walter Benjamin zum Gedächtnis; Hrsg. Max Horkheimer und Theodor Wiesengrund-Adorno, Los Angeles, 1942

127 Jean-Michel Palmier hierzu: „Die Vereinbarkeit der Geschichtsphilosophie Walter Benjamins [...] mit seiner Bindung an den Marxismus und seiner Bezugnahme auf den Materialismus war seit den sechziger Jahren Gegenstand von Diskussionen und Polemiken. Die revolutionäre Bedeutung, die er dem Hier und Jetzt beimisst, seine Verurteilung des einfältigen Glaubens an den geschichtlichen Fortschritt, der gleichzeitige Rekurs auf die Marxschen Schriften und die jüdische Tradition sind ebenso faszinierend wie verwirrend.“ WA: S. 1163

128 Vgl. BG: S. 699

129 Vgl. BG: S. 701

tung. Im Gegensatz hierzu baut die Betrachtung der Zeit als Erfahrung auf der Vergangenheit auf. Den Sprung in die Vergangenheit bezeichnen wir für gewöhnlich als Erinnerung. Die Wahrnehmung eines Momentes als Empfindung gilt zudem als unabhängig von der Maßeinheit Zeit. Zum Beispiel dehnt die sogenannte Schrecksekunde einen Moment in die Länge, wohingegen in ekstatischen Ereignissen sich Minuten und Stunden zu Augenblicken verflüchtigen. Während die Betrachtung der Zeit genuin menschlich ist, gilt die Messung der Zeit als Teil des technischen Fortschritts. Im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit wurde die Uhrzeit zur allgegenwärtigen Größe und bildet die Basis für die Verwaltung und Organisation industrieller Gesellschaftsformen. Exemplarisch steht hierfür der Wechsel von regionaler Ortszeit hin zu globalen Zeitzonen im Rahmen des Ausbaus von Schienennetzen und Telegrafie im 19. Jahrhundert. Wie stellt Benjamin nun seine Kritik an diesem historischen Wandel hin zu einem Zeitverständnis, das die Zeit als universelle und fortschreitende Größe begreift, dar?

Diskontinuität

Benjamin betont in seinen „Geschichtsphilosophischen Thesen“ den Zusammenhang, den die sozialdemokratische Theorie zwischen technischem Fortschritt und dem Glauben an einen Fortschritt der Menschheit herstellte.¹³⁰ Dieses Dogma kritisiert Benjamin auf einer ontologischen Basis. Nicht die Annahmen, wie und was dieser Fortschritt sei, stellt er zur Debatte, sondern die Vorstellung einer Geschichte, die sich als ein „eine homogene und leere Zeit durchlaufenden Fortgang“ zeitigt.¹³¹ „Die Kritik an der Vorstellung dieses Fortgangs muß die Grundlage der Kritik an der Vorstellung des Fortschritts überhaupt bilden.“¹³² Folglich ist es nicht die Ausbeutung der Natur und die der Arbeiter, die unter dem Sigel des Fortschritts im 19. Jahrhundert einsetzte, um im 20. Jahrhundert ihre fatalen Folgen zu entfalten, die Benjamin in die Mitte seiner Argumentation stellt.¹³³ Anstelle einer Kulturkritik der Produktionsverhältnisse legt er seinen Fokus auf die Formulierung eines ontologischen Argumentes. Er stellt somit die Frage nach dem Sein der Zeit, wenn ihr Seiendes als die Gattungsgeschichte betrachtet wird.

130 Vgl. BG: S. 700

131 Vgl. BG: S. 701

132 Ebd.

133 Vgl. BG: S. 699

Benjamins zentrale Annahme ist es dabei, dass das Sein der Zeit als geschichtlich Seiendes im Modus der Konstruktion besteht. Er schreibt hierzu: *„Die Geschichte ist Gegenstand einer Konstruktion, deren Ort nicht die homogene und leere Zeit sondern die von Jetztzeit erfüllte bildet.“*¹³⁴ Von dieser Annahme ausgehend, folgert Benjamin, dass der Ort dieser Konstruktion die von Jetztzeit erfüllte Zeit ist. Folglich lehnt er es ab, eine homogene und leere Zeit als quasi historischen Raum, in dem sich Geschichte ereignet, anzunehmen. Das geschichtliche Kontinuum wird somit als Schein klassifiziert und dem Glauben an den Fortschritt die ontologische Voraussetzung abgesprochen. Benjamin geht also von der These aus, dass sich die Geschichte in von Jetztzeit erfüllten Konstruktionen ereignet. Entsprechend dieser Referenz auf die Jetztzeit bilden die Konstruktionen keine lineare Reihe aus, sondern Geschichte erzählt einzigartige Ereignisse. Das Sein historischer Zeit versteht er somit als diskontinuierlich Erfahrung und nicht als homogenen Vorgang.

Das Zählen von Zeitpunkten, wie es die Uhren leisten, versteht Benjamin folglich als ein Beispiel für das Abschreiten der homogenen Zeit. Dieser Vorstellung eines Seins der Zeit als kontinuierlicher Prozess stellt er sein Konzept vom geschichtlichem Sein entgegen. Der entscheidende begriffliche Unterschied liegt also in der Frage, ob die Gattung Mensch ein Prozess oder eine Geschichte ist.

Benjamin versteht Zeit dabei nicht als Ablauf, sondern als Erfahrung. Der Kalender und das an besondere Tage des Eingedenkens geknüpfte Geschichtsbewusstsein bilden in seiner Theorie die entsprechende Analogie.¹³⁵ Die Beobachtung der Zeit besteht somit nicht in einer Addition von Momenten, sondern in einem Eingedenken – statt Konvergenz bildet Divergenz die Basis der Betrachtung von Zeit als Geschichte. Benjamin nimmt also an, dass die Vorstellung einer Gegenwart kein beständiger Übergang der Vergangenheit hin zur Zukunft ist, denn in ihr ist die Zeit als Konstellation aus Vor- und Nachgeschichte zum Stillstand gekommen.

Ein Beispiel hierfür ist das Eingedenken zu Neujahr. Im Augenblick des Jahreswechsels läuft der Sekundenzeiger ohne zu zögern weiter und doch gilt dieser Moment in allen Kulturen als ein besonderes Jetzt in dem das vergangene Jahr mit dem zukünftigen in Konstellation tritt. In diesem augenblicklichen Eingedenken sieht Benjamin die theoretische Basis für seinen

134 BG: S. 701

135 Vgl. BG: S. 701 f.

historischen Materialismus. Historische Erkenntnis orientiert er also nicht an in Dekaden gegliederten Zeiträumen, sondern an den Momenten in denen eine Diskontinuität sich einstellt – für einen Augenblick die Zeit festgehalten wird und sie sich als Konstellation konstruiert. An die Seins-Frage bezüglich der Zeit knüpft Benjamin somit die Frage danach an, wie sich in der Betrachtung von Geschichte Erkenntnis ausbildet.

Kein Kausalnexus

Aus der Verbindung von Benjamins ontologischer Betrachtung zur Zeit mit seinem Diskurs der Gattungsgeschichte als Historie ergeben sich zwei Möglichkeiten: Entweder man nimmt ein „ewiges Bild“ der Vergangenheit an und glaubt daran, sie für immer fixiert zu haben oder man versteht die Vergangenheit als Erfahrung, die für sich als einzige da steht.¹³⁶ Benjamin stellt sich somit die Frage: Ist die Erinnerung ein beständig gleiches und eindeutiges Ereignis oder Referenz auf eine einmalige Erfahrung, die mannigfaltige Betrachtungen erlaubt?

Er betont, dass der Historismus seiner Zeit mit einem Glauben an eine gesicherte Betrachtung und festen Abfolge der Ereignisse in der Vergangenheit ihr einen Kausalzusammenhang unterstellt, der in einer Universalgeschichte gipfelt.¹³⁷ Der historische Materialismus, so wie ihn Benjamin versteht, legt der Geschichtsschreibung hingegen ein konstruktives Prinzip zugrunde.¹³⁸ Dieses konstruktive Prinzip baut auf ein Denken auf, das in einer von „Spannungen gesättigten Konstellation plötzlich einhält“.¹³⁹

Die Betrachtung der Geschichte gilt Benjamin folglich nicht als ein Glaube an ihren Fortschritt infolge einer bestimmten Vergangenheit, sondern als ein Eingedenken in die Vergangenheit mit Blick auf die Gegenwart der Jetztzeit. Dies ist möglich, da betrachtete Zeit als eigenständige Erfahrung und nicht als bestimmtes Fixum vorliegt. Geschichte formiert sich dementsprechend nicht konvergent in einer universellen Form, da sie konstruktiven Prinzipien folgt, die auf der mannigfaltigen Divergenz von Erfahrungen aufbauen. Letztlich betont Benjamin, dass „[d]er Historismus [sich damit] begnügt [...], einen Kausalnexus von verschiedenen Momenten der

136 Vgl. BG: S. 702

137 Vgl. BG: S. 702

138 Vgl. Ebd.

139 Vgl. BG: S. 702 f.

*Geschichte zu etablieren.*¹⁴⁰ Ferner lehnt er es ab, historische Tatbestände als Ursachen zu verstehen, denn die Betrachtung der Zeit kennt keine Kausalität, was sie von der Messung der Zeit als Basis zur Bestimmung von Kausalzusammenhängen streng unterscheidet.¹⁴¹ Hierzu Benjamin weiter: „Der Historiker, der davon ausgeht, hört auf, sich die Abfolge von Begebenheiten durch die Finger laufen zu lassen wie einen Rosenkranz. Er erfährt die Konstellation, in die seine eigene Epoche mit seiner ganz bestimmten früheren getreten ist. Er begründet so einen Begriff der Gegenwart als der »Jetztzeit«, in welcher Splitter der messianischen eingesprenzt sind.“¹⁴² Während es in seiner Kritik des Historismus also zunächst nahe liegt, dass Benjamin einen Relativismus vertritt, betont er mit Blick auf die „Jetztzeit“ ein konstruktives Prinzip, i.e. den sogenannten „messianischen Splitter“. Wie konstituiert sich dieses Prinzip?

3.2 Die Zeit als Erinnerung

Benjamins „Geschichtsphilosophische Thesen“ bauen auf einem ontologischen Verständnis der Betrachtung von Zeit auf, das diese nicht als gegebenes Kontinuum, sondern als diskontinuierliche Konstruktion begreift. Sie vermittelt Momente des Eingedenkens. Entsprechend dieser aus Erfahrungen sich bildenden Konstruktionen wird Zeit im Sinne einer historischen Kategorie nicht als homogen und leer verstanden, sondern als angefüllt und fragmentarisch. Benjamin beschreibt in den geschichtsphilosophischen Thesen die Möglichkeit dieser zeitlichen Fragmente, als messianische Splitter sich zu zeigen.¹⁴³ Diesen Splittern schreibt er eine revolutionäre Sprengkraft zu.¹⁴⁴ Hierbei versteht er es, als die Aufgabe des historischen Materialisten diesen messianischen Anspruch der Vergangenheit an die Gegenwart einzulösen.¹⁴⁵ In welchem Zusammenhang steht also der messianische Anspruch mit der revolutionären Chance?

140 BG: S. 704

141 Vgl. ebd.

142 Ebd.

143 Vgl. BG: S. 704

144 Vgl. BG: S. 703

145 Vgl. BG: S. 694

Rettung

Als messianische Zeit versteht Benjamin eine Erinnerung an Geschehnisse, die eine Vorstellung eines Glücks enthalten, das man als Erlösung im Sinne einer Rettung bezeichnen kann.¹⁴⁶ Die Erlösung kann hierbei sowohl auf in der Vergangenheit als auch in der Zukunft Möglichen gerichtet sein. Das Es-war-Vielleicht und das Es-könnte-Sein bilden die Basis dieser Art der Zeitbetrachtung. Für Benjamin gilt in diesem Zusammenhang der Chronist als Neutrum zwischen dem revolutionär orientierten historischen Materialisten und dem konservativen Historisten. Im Detail betrachtet, differenziert er diese drei Typen wie folgt:

a) „*Der Chronist, welcher die Ereignisse hererzählt, ohne große und kleine zu unterscheiden, trägt damit der Wahrheit Rechnung, daß nichts was sich jemals ereignet hat, für die Geschichte verloren zu geben ist.*“¹⁴⁷ Dabei treten zwei Merkmale als Maßgeblich in Erscheinung, denn zum einen liegt die Wahrheit des Chronisten nicht in seinen Sammlungen als Inhalt, sondern in seiner Einstellung zur Geschichte, denn „*[d]as wahre Bild der Vergangenheit huscht vorbei.*“¹⁴⁸ Das heißt, der Chronist eröffnet durch seine Sammlung die Möglichkeit ein vergangenes Bild in die Gegenwart zu holen.

In Hinblick auf das „Vergegenwärtigen“ betont Benjamin, dass es eine „*wahre Methode, die Dinge sich gegenwärtig zu machen[,]*“ sei.¹⁴⁹ Diese unterscheidet er davon, Vergangenheit derart in die Gegenwart zu holen, dass man sich in sie hineinversetzt.¹⁵⁰ Das Vergangene wird so nicht zur Schablone für eine Wiederholung in der Gegenwart, sondern ermöglicht es der Gegenwart, ihren sich selbstähnlichen Ablauf zu unterbrechen. In einem Bild formuliert, bietet die chronistische Vergangenheit einen Fundus für Gedankenblitze, die den Alltag aufbrechen.

Zum anderen differenziert Benjamin zwischen dem bloßen „Hererzählen“ von Ereignissen und dem historischen Artikulieren. Dieses charakterisiert er wie folgt: „*Vergangenes historisch artikulieren heißt nicht, es erkennen ›wie es denn eigentlich gewesen ist‹. Es heißt, sich einer Erinnerung bemächtigen, wie sie im Augenblick einer Gefahr aufblitzt.*“¹⁵¹ Der Chronist

146 Vgl. BG: S. 693

147 BG: S. 694

148 BG: S. 695

149 Vgl. BV: S. 273

150 Vgl. ebd.

151 BG: S. 695

im Sinne Benjamins bleibt jedoch neutral. Er konstruiert weder einen „großen Zusammenhang“¹⁵² noch legt er seiner Sammlung an historischen Bildern eine Artikulation zugrunde, die zum Beispiel vor einer Gefahr retten möchte. Entsprechend dieser beiden Aspekte der Konstruktion und Artikulation grenzt im Weiteren Benjamin den Historisten vom historischen Materialisten ab.

b) *„Der Historismus gipfelt von rechtswegen in der Universalgeschichte.“*¹⁵³ Wobei für Benjamin gilt, dass *„[d]er Historismus [...] das ›ewige‹ Bild der Vergangenheit [betrachtet], der historische Materialist eine Erfahrung mit ihr, die einzig dasteht. Er überläßt es andern, bei der Hure ›Es war einmal‹ im Bordell des Historismus sich auszugeben. Er bleibt seiner Kräfte Herr: Manns genug, das Kontinuum der Geschichte aufzusprengen.“*¹⁵⁴ Und sowie es Aufgabe des historischen Materialisten ist, das „Kontinuum der Geschichte aufzusprengen“, das heißt, sie diskontinuierlich darzustellen, kommt es dem Historismus bei, sich in die Sieger der Geschichte einzufühlen.¹⁵⁵ Wobei *„[d]er Historismus [...] sich damit [begnügt], einen Kausalnexus von verschiedenen Momenten der Geschichte zu etablieren.“*¹⁵⁶ Der Historist konstruiert Geschichte also als Universalgeschichte, indem er einen Kausalnexus zum Beispiel von politischen Siegern und ihren historischen Momenten artikuliert. Geschichte tritt somit nicht als ein rettendes Bild im Augenblick einer Gefahr in sein Leben ein, sondern er versetzt sich zur Rechtfertigung der Gegenwart in die Vergangenheit der Mächtigen hinein. Diesen Umgang mit Geschichte lehnt Benjamin als falsch beziehungsweise verblendend ab.¹⁵⁷

c) Er betont daher, dass es die Aufgabe des historischen Materialisten ist, *„die Geschichte gegen den Strich zu bürsten.“*¹⁵⁸ Anstelle einer leeren Zeit, die durch eine Reihe von besonderen Momenten gefüllt wird, erscheint Geschichte im Sinne Benjamins historisch artikuliert als eine „Monade“.¹⁵⁹ *„In dieser Struktur [der Monade] erkennt er [der historische Materialist] das Zeichen einer messianischen Stillstellung des Geschehens, anders gesagt,*

152 Vgl. BV: S. 273

153 BG: S. 702

154 Ebd.

155 Vgl. BG: S. 696

156 BG: S. 704

157 Vgl. BV: S. 273

158 BG: S. 697

159 Vgl. BG: S. 703

*einer revolutionären Chance im Kampfe für die unterdrückte Vergangenheit.*¹⁶⁰ Das heißt, einzelne Erfahrungen, die durch ein gemeinsames Gefühl, Benjamin plädiert für das der Gefahr, sich zu einer sinnvollen Konstellation verknüpfen, bilden eine Struktur die im theologischen Jargon als „messianischer Splitter“ oder im marxistischen Jargon als „revolutionäre Chance“ eine Rettung versprechen. Die Einfühlung in die Vergangenheit findet somit als eine in der Jetztzeit relevante statt. Dementsprechend konstruiert und artikuliert der historische Materialist einzelne Bilder aus der Sammlung des Chronisten ohne in die reaktionäre Haltung des Historismus zu verfallen, der die Gegenwart als Konsequenz der Vergangenheit und nicht als ihre Chance begreift. Was bedeutet es also, wenn die Gegenwart zur Chance einer Rettung wird, anstatt Konsequenz des Gewesenen zu bleiben?

Jetztzeit

An die rettende Aufgabe des historischen Materialisten schließt für Benjamin der Gedanke an eine erlöste Menschheit an. Ihr fällt nämlich ihre Vergangenheit voll auf zu.¹⁶¹ Für Benjamin liegt dabei in der Erinnerung entweder eine revolutionäre Kraft zur Befreiung aus barbarischen Herrschaftsverhältnissen oder ein Werkzeug, um gerade diese als Bestand der Tradition in Form des Konformismus zu überliefern.¹⁶² Die Erinnerung an das Gewesene zeigt sich bei Benjamin also als Politikum, wobei der „große Zusammenhang“ und die „Universalgeschichte“ von ihm abgelehnt werden und er die „Jetztzeit“ als Modell des messianischen begreift.¹⁶³

Ein Beispiel für den Begriff der Jetztzeit bildet Benjamin in Referenz auf einen namentlich nicht erwähnten Biologen seiner Zeit. Dabei beschreibt er einen Perspektivenwechsel von der industriellen Epoche hin zur Figur, „*die die Geschichte der Menschheit im Universum macht.*“¹⁶⁴ Dies führt ihn zu dem Denkbild, dass wenn man, die Existenz des „homo sapiens“ zu der des organischen Lebens auf der Erde in ein Verhältnis stellt und dieses an einem Tag von 24 Stunden beschreibt, so würde die Geschichte der zivilisierten

160 BG: S. 703

161 Vgl. BG: S. 694

162 Vgl. BG: S. 695

163 Vgl. BG: S. 703

164 Ebd.

Menschen nur „*ein Fünftel der letzten Sekunde der letzten Stunde füllen[.]*“¹⁶⁵ Aus der Perspektive des organischen Lebens auf der Erde ist die bisherige Menschheitsgeschichte also nur ein Augenblick. Dementsprechend spricht Benjamin nicht von einer Zeitspanne, die der historische Materialist überblickt, sondern davon, dass „*[e]r [...] die Konstellation [erfaßt], in die seine eigene Epoche mit einer ganz bestimmten früheren getreten ist. Er begründet so einen Begriff der Gegenwart als der ›Jetztzeit‹, in welcher Splitter der messianischen [Zeit] eingesprengt sind.*“¹⁶⁶ Die Gegenwart folgt als Heute also nicht aus dem Damals, sondern steht in Referenz auf einmalige und rettende Zeithorizonte.

Analog hierzu formuliert Benjamin den Bezug des historischen Materialisten zur „revolutionären Chance“ wie folgt: „*Er nimmt sie wahr, um eine bestimmte Epoche aus dem homogenen Verlauf der Geschichte herauszusprengen; so sprengt er ein bestimmtes Leben aus der Epoche, so ein bestimmtes Werk aus dem Lebenswerk. Der Ertrag seines Verfahrens besteht darin, daß im Werk das Lebenswerk, im Lebenswerk die Epoche und in der Epoche der gesamte Geschichtsverlauf aufbewahrt ist und aufgehoben.*“¹⁶⁷ Es gliedern sich in dieser Betrachtung also keine kleinen und großen Zeiträume aneinander, sondern in der Jetztzeit, in der sich dem historischen Materialisten eine entsprechende „Monade“ einstellt, er diese „heraussprengt“, eröffnen sich einzelne Kontexte vor unterschiedlichen Zeithorizonten.

In Benjamins Theorie erscheint die historische Wahrheit also im Augenblick ihrer Erkennbarkeit als gegenwärtige Konstruktion im Sinne einer Konstellation. Als solche ist sie ein Bild, das nur einmal aufblitzt.¹⁶⁸ Von diesen Annahmen ausgehend, folgert er, dass ein Zusammenhang zwischen Gegenwart und Vergangenheit nur dann besteht, wenn sich die Gegenwart im Bild einer Vergangenheit wiedererkennt. Die Artikulation der Geschichte knüpft Benjamin dabei an eine empfundene Gefahr. Diese Artikulation folgert den historischen Bezug zur Gegenwart also nicht aus dem vergangenen Kausalnexen, sondern vermittelt ihn vor verschieden weit gespannten Horizonten. Diese können ein einzelnes Werk aber auch den „gesamten Geschichtsverlauf“ umfassen.

165 Ebd.

166 BG: S. 704

167 BG: S.703

168 Ebd.

Dem historischen Materialisten zeigt sich die Vergangenheit folglich als gegenwärtiges Denkbild. In diesem kommt die Betrachtung zu ihrer „Stillstellung“ und erteilt ihr einen „Chock“.¹⁶⁹ Zwischen Jetztzeit und historischem Bild ergeben sich dabei Spannungsverhältnisse – die sogenannten Konstellationen. Die Konstruktion dieser Konstellationen gilt Benjamin dann als Basis für das Erkennen und Verstehen der historischen Lage in Referenz auf verschiedene zeitliche Horizonte.¹⁷⁰

Mit Blick auf dieses konstruktive Prinzip zur Klärung der Frage, wie Zeit als Geschichte betrachtet werden kann, gilt es festzuhalten, dass der vermeintliche Glaube an den ewigen Fortschritt im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit nur ein scheinbares Verständnis von Zeit vermittelt. Die Betrachtung der Zeit erfolgt in Benjamins Theorie nicht als Entschlüsselung von kausalen Beziehungen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft – also innerhalb einer Universalgeschichte, sondern als Erschließung des Damals im und als Heute. Was die Frage aufwirft, wie sich hieraus ein Blick auf die Zukunft ableiten lässt, da eben kein Kausalnexus gedacht wird, der abläuft oder fortschreitet.

Der entscheidende Begriff zur Klärung dieser Frage nach der Zukunft in Benjamins Geschichtsphilosophie ist der der Wiederholung. Er schließt seine Betrachtungen zum Begriff der Geschichte in Anhang B zum Beispiel mit einer Metapher zur Frage nach der Zukunft ab. Hierbei verneint er die Vorstellung, dass der Wahrsager über die Zukunft Auskunft geben könne, um ihr erneut ein theologisches Bild entgegenzustellen, nämlich dass in der Zukunft jede Sekunde eine „kleine Pforte“ sein könnte, durch die der Messias tritt, beziehungsweise sich eine „revolutionäre Chance“ einstellen könnte.¹⁷¹ In diesem theologischen Topos des zukünftigen „Messias“ und seinen „Pforten“ zur Gegenwart liegt also zugleich die Vorstellung einer beständig möglichen, rettenden Wiederholung. Wie versteht Benjamin nun diesen Begriff der Wiederholung?

169 Vgl. BG: S. 702 f.

170 Ebd.

171 Vgl. BG: S. 704

3.3 Der Ursprung der Wiederholung

In der erkenntniskritischen Vorrede zu seiner Habilitationsschrift „Ursprung des deutschen Trauerspiels“, die rund 15 Jahre vor seinen „Geschichtsphilosophischen Thesen“ entstand, setzt sich Benjamin bereits mit dem Begriff der Wiederholung auseinander. Hier betont er insbesondere den fragmentarischen Aspekt von philosophischer Erkenntnis. Er vergleicht sie mit einem Mosaik, schreibt ihr eine intermittierende Rhythmik zu und betont so die Wichtigkeit des Zusammentretens des Einzelnen.¹⁷² Im Weiteren bezeichnet er *„[d]ie philosophische Geschichte als die Wissenschaft vom Ursprung [...], die da aus den entlegenen Extremen, den scheinbaren Exzessen der Entwicklung die Konfiguration der Idee als der durch die Möglichkeit eines sinnvollen Nebeneinanders solcher Gegensätze gekennzeichneten Totalität heraustreten lässt.“*¹⁷³

Was Benjamin 1925 noch als Totalität bezeichnet findet sich analog 1940 in seinem Bildbegriff wieder. Aus den entlegenen Extremen wurden im Verlauf seiner Forschung „Spannungsverhältnisse“ und das sinnvolle Nebeneinander zur „Konstellation“. Für das Weitere von Interesse und zugleich für das Verständnis von Benjamins philosophischer Perspektive elementar, ist es, die Parallelen zwischen der „philosophischen Geschichte als Wissenschaft vom Ursprung“ und dem in den „Geschichtsphilosophischen Thesen“ dargestellten historischen Materialismus aufzuzeigen. Wie definiert Benjamin also den Begriff des Ursprungs?¹⁷⁴

Ursprung

Als Ursprung versteht Benjamin den Bezug auf die Vor- und Nachgeschichte eines Phänomens.¹⁷⁵ Er schreibt hierzu: *„Ursprung, durchaus historische*

172 Vgl. UT: S. 208

173 UT: S. 227

174 Auch Palmier verweist auf dieses Verhältnis der Reformulierung zwischen Früh- und Spätwerk: *„Während er [Benjamin] dessen Einordnung [die des Kunstwerkes] in die Moderne und die neuen Aspekte, die die Technik dazu beiträgt, ernst nimmt, begreift Benjamin deren Entwicklung durch eine Reformulierung seiner eigenen Kategorien. Und wenn er neue prägt oder verwendet (dialektisches Bild, Verdinglichung), widersprechen diese nicht notwendig seinen älteren Einsichten, sondern spitzen sie zu. Möglich wird diese Entwicklung durch Benjamins Weigerung, den Begriff des Seins von dem der Erfahrung zu trennen. Und die Wahrheit, die er anfangs im platonischen Ideenbegriff ausgedrückt hatte, ist stets das Ergebnis einer Dekonstruktion.“* WB: S. 1008

175 Vgl. UT: S. 226

3.3 Der Ursprung der Wiederholung

*Kategorie, hat mit Entstehung dennoch nichts gemein. Im Ursprung wird kein Werden des Entsprungenen, vielmehr dem Werden und Vergehen Entspringendes gemeint.*¹⁷⁶ Er differenziert den Begriff also zunächst von dem des Anfangs. Um dann weiter zu präzisieren: „*Im nackten offenkundigen Bestand des Faktischen gibt das Ursprüngliche sich niemals zu erkennen, und einzig einer Doppeleinsicht steht seine Rhythmik offen. Sie will als Restauration, als Wiederherstellung einerseits, als eben darin Unvollendetes, Unabgeschlossenes andererseits erkannt sein. In jedem Ursprungsphänomen bestimmt sich die Gestalt, unter welcher immer wieder eine Idee mit der geschichtlichen Welt sich auseinandersetzt[.]*“¹⁷⁷ In der Benennung des Ursprungs als „Doppeleinsicht“, betont Benjamin hier bereits die Bedeutung der Dialektik für sein philosophisches Forschen.¹⁷⁸ Zudem distanziert er sich vom kausalistischen Betrachten, i.e. dem „nackten offenkundigen Bestand des Faktischen“. Ferner verweist er darauf, dass der Begriff des Ursprungs nicht die Entstehung meint, sondern dem „Werden und Vergehen Entspringendes.“ Benjamin versteht also bereits in seinem Frühwerk den Gegenstand der historischen Betrachtung nicht als zeitlichen Ablauf, sondern als ein Bilden von spannungsgeladenen Konstellationen. Diese fasst er dann in seinem Spätwerk unter dem Begriff der „dialektischen Bilder“ zusammen.¹⁷⁹

Ein Beispiel für dieses Verständnis des Begriffes Ursprung zeigt die Frage danach, was das Ursprüngliche an einem Apfelbaum ist. Ist es sein Samen oder seine Frucht? Während der Samen den Anfang eines Baumes im Sinne des Woraus-er-Entsteht meint, verdeutlicht die Frucht des Apfels das aus dem Werden und Vergehen entspringende. Die Frucht ist Ergebnis des Jahreszyklus. Sie ist wortwörtlich Frucht der Existenz eines Apfelbaumes und als solche Konsequenz und Ausgangspunkt des Apfelbaum-Seins zu-

176 UT: S. 266

177 Ebd.

178 Benjamin distanziert sich hierbei gemäß Vanessa Vidal Mayor von Georg Lukács allgemeiner Dialektik epischer Formen: „*Im Unterschied zu Lukács' geschichtlicher Auffassung der epischen Formen als Abbild großer Epochen impliziert die Dialektik des Ursprungs keine abstrakte Betrachtung der Kunstformen. [...] Darum ist das Kunstwerk kein Abbild der historischen Wirklichkeit, wie es bei Lukács noch der Fall ist, sondern Ausdruck. In seiner Form drückt sich eine Auseinandersetzung mit den historischen Wirklichkeiten aus, ihre Vor- und Nachgeschichte.*“ EW: S. 314 f.

179 Jean-Michel Palmier merkt zu Benjamins Konzept der dialektischen Bilder an: „*Die Theorie des dialektischen Bildes, der Dialektik im Stillstand, gehört zu den ganz entscheidenden Intuitionen Benjamins hinsichtlich der Methodologie der Passagen. In ihrer bruchstückhaften Ausarbeitung bewahrt sie etwas Rätselhaftes und treibt die Verschmelzung theologischer und materialistischer Elemente auf die Spitze.*“ WA: S. 760

gleich. Der Samen als Keimling hingegen verweist nur auf das, was im bevor steht, nämlich Baum zu werden. Ein Apfel hingegen steht sowohl für die Vorgeschichte (Blüte) als auch für seine Nachgeschichte (Keimling). Im Apfel selbst, seinem Reifen und Keimen tritt somit das Ursprüngliche eines Apfelbaums zutage, also die Idee „Apfel“. In dem aus dem Ursprünglichen das Werden und Vergehen entspringt, wiederholt es also diese Prozesse.¹⁸⁰

In Differenz zu Benjamins Theorie enthält dieses Beispiel allerdings eine deutliche Vereinfachungen, da es sich um einen natürlichen beziehungsweise zyklischen Prozess handelt. Benjamin wendet die Kategorie des Ursprungs nämlich auf die historischen Phänomene der menschlichen Gattung an, das heißt auf die einmalige Kulturgeschichte. Der Ursprung steht somit nicht innerhalb einer sich zyklisch wiederholenden Vor- und Nachgeschichte, sondern bildet einzelne fragmentarische Konstellationen. Wie versteht also Benjamin den Begriff der Wiederholung mit Blick auf einen nicht zyklischen Zeithorizont?

Wiederholung

An die Bestimmung des Begriffes des Ursprungs schließt Benjamin sein Verständnis der philosophischen Methode an: *„Die Richtlinien der philosophischen Betrachtung sind in der Dialektik, die dem Ursprung beiwohnt, aufgezeichnet. Aus ihr erweist in allem Wesenhaften Einmaligkeit und Wiederholung durcheinander sich bedingt.“*¹⁸¹ Das Einmalige im Durcheinander mit der Wiederholung bildet folglich für Benjamin die Basis der philosophischen Betrachtung eines Phänomens im Rahmen seiner dialektischen Methode. Diese geht zurück auf den historischen Moment der Betrachtung, wo der Ursprung ersichtlich ist.

Am Beispiel der industriellen Produktion liegt dieser im Prototypen. Genauer gesagt, in dem Prototypen, der als Ausgang einer Massenproduktion dient. Er behält sich entgegen seiner Vorgänger und weiteren Optionen eine Einmaligkeit und verkörpert zugleich das Wesenhafte seiner Wiederholung im Massenprodukt. Ein weiteres Beispiel hierfür wäre das Kunstwerk als Gemälde in einer Kirche im Verhältnis zum Kunstwerk als Fotografie in den

¹⁸⁰ Ein umfassend theologisch aufgeladenes Verständnis von „Ursprung“ stellt Jan Urbich in „Darstellung bei Walter Benjamin“ im Kapitel: „Ursprungsphänomen: die verstreute Entelechie“ vor. Vgl. DW: S. 225 ff.

¹⁸¹ UT: S. 226

3.3 Der Ursprung der Wiederholung

Massenmedien, auch hier zeigt sich der Ursprung eines Phänomens im Verständnis des Kunstwerkes als Prototyp für das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit. Das heißt, in den Bedingungen seiner Öffentlichkeit im Rahmen des traditionellen Ritus oder im modernen Sinne eines massenhaft ausgestellten und somit ständig wiederholten Objektes.

Für Benjamin gilt dabei, dass wenn in der Betrachtung Wiederholung und Ursprung zusammenfallen, ein Phänomen entsprechend seiner Wesenszusammenhänge erschlossen wird. Eine Methode, die er in seinem Frühwerk definiert und auch in seiner späteren Reproduktionsarbeit zur Anwendung bringt. Mit Blick auf die Frage nach der vermeintlichen Beständigkeit der Zukunft ist hieraus zu folgern, dass das scheinbare Wissen über die Zukunft lediglich die Annahme der Wiederholung von ursprünglichen Wesenszusammenhängen ist. Am Beispiel des Apfelbaumes formuliert, wenn Äpfel an einem Baum reifen, dann hat auch das Phänomen Apfelbaum eine Zukunft oder am Beispiel des Kunstwerkes erklärt, wenn es nicht mehr im Ritual betrachtet wird, sondern in Zeitungsmedien als Fotografie ausgestellt wird, dann hat es als Medieninhalt eine Zukunft. An diesen Beispielen wird deutlich, dass die Implikation einer Zukunft, das heißt die Formulierung in einem Wenn/Dann Schemata, leicht zu Missverständnissen bezüglich Benjamins Verständnis einer fragmentarischen Zeit führt. Denn aus der Kritik des Kausalnexus heraus folgert die dialektische Betrachtung nicht die Zukunft als Konsequenz, sondern führt sie in Form der Nachgeschichte als Teil der Wesensbestimmung mit in die Gegenwart ein.

Mit Blick auf Benjamins Kritik des Fortschritts stellt das Verständnis von Kunst als Medieninhalt also weder ein Ende samt Neuanfang noch den nächsten Schritt in einer Entwicklung dar, sondern beschreibt den zu seiner Zeit gegenwärtigen Wandel. Dieser Wandel lässt sich derart verstehen, dass auch das rituelle Kunstwerk ursprünglich bereits Medium ist, sich in der Doppeleinsicht, dass es sich um Werk und Medium handelt aber zugleich die Frage stellt, was sich in der Wiederholung dieser Aspekte verändert, nämlich der Bezug zum für die Kunst einmaligen, nämlich dass es sich um Ausstellungs-Objekte handelt, die Originale sind. Als Kultgegenstand ist das Original das Medium und als Medieninhalt wird das Original durch Reproduktionen ausgestellt.

In einer derartigen dialektischen Betrachtung zur Kunst als historisches Phänomen, die hier erneut Thesen aus der Reproduktionsarbeit zusammenfasst, finden sich also die von Benjamin in seinem Trauerspielbuch bereits

angelegten methodischen Aspekte, nämlich die Verknüpfung der Aspekte des Einmaligen (Originalität) und der Wiederholung (Werk und Medium) zur Erklärung des Phänomens. Was die Frage danach aufruft, wie Benjamin den Aspekt der Einmaligkeit beziehungsweise der Originalität versteht.

Echt

An Benjamins historischem Materialismus ist auffällig, dass ihm das Paris des 19. Jahrhundert als Ursprung der Moderne gilt, während im Rahmen einer linearen Geschichtsbetrachtung festzustellen wäre, dass die industrielle Revolution in England ihren Anfang nahm. Entsprechend des Ursprungs-Aspektes ist für Benjamin jedoch nicht der Anfangspunkt des Phänomens relevant, sondern sein Interesse bezieht sich auf die Epoche und den Ort, wo der industrielle Wandel zu seiner Reife gelangte.

Das kulturelle Interesse an den Moden und Neuheiten, deren Ausstellung in den Einkaufspassagen und die Thematisierung der Masse sowie der Ware in den Künsten gelten Benjamin als die zentralen Ankerpunkte, um die Dialektik des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit im Paris des 19. Jahrhunderts zu verorten. Die Dialektik des Wesens dieses Zeitalters spannt somit Verhältnisse zwischen Individuum und Masse, zwischen Gütern und Waren, zwischen Kult- und Ausstellungswert sowie Tradition und modischer Neuheit auf. Doch worin liegt seine Einmaligkeit?

Diese Differenz zwischen dem frühen Faktum der industriellen Revolution in England – ihrem Anfangspunkt – und der Frage nach einer inneren, wesenhaften Struktur, die den Pariser Ursprung ausmacht, verweist auf den Begriff des Echten.¹⁸² Für Benjamin gilt das Echte als das „Ursprungssiegel in den Phänomenen“. Es steht dabei in engem Zusammenhang mit den geistigen Modi des Entdeckens und Wiedererkennens.¹⁸³ Hierbei betont er, dass in den Begriffen das Phänomen „bleibt[,] was es war – Einzelheit“, wohingegen in der Idee es „wird[,] was es nicht war – Totalität“.¹⁸⁴ Hierzu hält er außerdem fest, *„[d]ie Darstellung einer Idee kann unter keinen Umständen als geglückt betrachtet werden, solange virtuell der Kreis der in ihr möglichen Extreme nicht abgeschritten ist. Das Abschreiten bleibt virtuell. Denn das in der Idee des Ursprungs Ergriffene hat Geschichte nur noch als einen*

182 Vgl. UT: S. 227

183 Vgl. Ebd.

184 Vgl. Ebd.

Gehalt, nicht mehr als ein Geschehn, von dem es betroffen würde. Innen erst kennt es Geschichte, und zwar nicht mehr im uferlosen, sondern in dem aufs wesenhafte Sein bezogenen Sinne, der sie als dessen Vor- und Nachgeschichte zu kennzeichnen gestattet. ¹⁸⁵

Die Parallelen zu G.W. Leibniz' „Monadologie“ (1714) werden an dieser Stelle besonders deutlich, wenn Benjamin auf das Erkennen im „Innen“ verweist. Ferner trägt der Abschnitt, dem diese Zeilen entnommen sind, den Titel „Monadologie“.¹⁸⁶ Als historische Monaden, als in sich geschlossene wesenhaft auf das Innere und ihren Wandel bezogene Einheiten, die in ihrer ideellen Betrachtung als Totalitäten erscheinen, definiert Benjamin hier seine Bezugspunkte.¹⁸⁷ Der Begriff der Monade taucht auch wie unter 1.3.2 bereits erwähnt wurde in seinem letzten Text auf. Die Methode der „Monadologie“ kennzeichnet er durch das virtuelle Abschreiten des Ideenkreises, d. h. einer möglichst vollständigen Diskussion der dialektisch angelegten Extreme des Phänomens beziehungsweise von dessen inneren Spannungsverhältnissen. Hierdurch erschließt sich das Innere der Monade und somit das Echte des Phänomens.

Dabei gilt es, zwischen geschichtlichem Geschehnis und Gehalt zu unterscheiden, wenn man im Sinne Benjamins nach dem „echten“ Ursprung fragt. Die Betrachtung der industriellen Epoche als Geschehnis würde dementsprechend auf ihren Anfangspunkt in England verweisen. Die monadische Perspektive Benjamins hingegen zielt nicht darauf ab, eine historische Reihe aufzuzählen und somit Punkte aneinanderzureihen, sondern strebt die Vermittlung von Horizonten an. Diesen liegt eine gesamte und in sich geschlossene Welt im Sinne einer „inneren Totalität“ beziehungsweise Monade zugrunde. In der Erkundung des durch Extreme aufgebauten Ideenkreises

185 Ebd.

186 Dennis Johannßen hält hierzu fest: *„Als Entwurf einer Philosophie des Perspektivismus und der Repräsentation ist die Monadologie für Benjamin zunächst in Bezug auf den „Schein des erkennenden Menschen“ von Bedeutung, den es, laut eines früheren Fragments, „zu überwinden“ (GS VI, S. 46) gelte.“* EW: S. 282

187 Johannßen gliedert Benjamins Bezug zur leibniz'schen Monadologie in zwei Bereiche: *„Die einzelnen Monaden – und das ist der erste für Benjamin entscheidende Gedanke – wirken nicht aufeinander ein, sondern korrespondieren in der Erinnerung. [...] Was das Innere der Seelen betrifft – und das ist der zweite, für Benjamin entscheidende Gedanke der Monadologie –, versteht Leibniz die Natur des Geistes nicht als Bewusstsein, wie Descartes, sondern als repräsentierend und vorstellend oder, was für Leibniz beinahe ein Synonym ist, als wahrnehmend. Die Wahrnehmungen der Monaden enthalten nicht nur die aller anderen in sich, sondern schließen Spuren aller vergangenen und, in diesen lesend, aller zukünftigen Zustände ein. [...] Wenn eine Monade auf eine andere zu wirken scheint, dann berühren sie sich nicht physisch oder kausal, sondern der Grad des Ausdrucks der einen nimmt ab, während der der anderen zunimmt.“* EW: S. 286 f.

dieser Monade sieht Benjamin den Erfolg seiner Methodik. Hierbei wird das Phänomen nicht mehr entsprechend seiner Geschehnisse betrachtet, sondern als eine gehaltvolle Erfahrung verstanden. Während die Erfahrung selbst in historischer Perspektive als „echtes“ sich vollzieht, es also das Paris des 19. Jahrhundert nur einmalig geben kann, bietet das virtuelle Abschreiten des Kreises von Extremen Hinweise auf die ursprünglich zugrunde liegenden Ideen.

Infolge seiner Forschung reformuliert Benjamin dieses kritisch an Platon und Leibniz orientierte Theoriegebäude und aktualisiert seine Erkenntnistheorie auf Basis des historischen Materialismus, wie er von Marx und Lukács formuliert wurde, wobei auch die Bildtheorie Klages und die zeitgenössische Psychoanalyse Freuds und Jungs Einzug in seine Theorie erhielten.¹⁸⁸

Die Vor- und Nachgeschichte sowie die Virtualität des Ideenkreises formiert er zu den bereits erwähnten Konzepten der „dialektischen Bilder“, die eine historische Spannung qua ihrer Konstruktion in sich bergen, sowie der „polaren Dialektik“, die die Extreme anhand von quantitativen Verhältnissen und qualitativem Wandel untersucht.¹⁸⁹

Anhand dieser Modifikationen zeigt sich die Veränderung des frühen Benjamins hin zum späten, das heißt des kritischen Idealisten hin zum historischen Materialisten. Zwischen dieser Vor- und Nachgeschichte seiner Philosophie lässt sich nun entsprechend seiner eigenen Methode nach dem fragen, das sich als einmalig wiederholt in seiner Theorie. Oder in anderen Worten formuliert, was macht den ursprünglichen „Benjamin“ aus?

188 Zum Verhältnis von Walter Benjamin zu Ludwig Klages geben die Ausführungen von Julian Roberts in „Walter Benjamin“ (1982) ausführlich Auskunft (vgl. WB: S. 104 ff.). Die wichtige Rolle von Sigmund Freud für Benjamins Denken beleuchtet Nadine Werner in dem gemeinsam mit Jessica Nitsche herausgegebenen Band „Entwendungen“ (2019) (vgl. EW: S. 77 ff.).

189 Dieser Fokus auf ein „Umschlagen von Extremen“ steht in Verbindung zur Dialektik Kierkegaards, wie Georgios Sagriotis aufzeigt. Er betont dazu, es gilt für Benjamin, „*nicht in die Esoterik des Glaubens Zuflucht zu nehmen, sondern sich in die Exoterik der Geschichte hinauszuschleudern.*“ Vgl. EW: S. 136

4. Der mediale Raum

Benjamin beginnt sein Trauerspielbuch mit einer erkenntniskritischen Vorrede. Anstelle der zu erwartenden Erkenntnistheorie formuliert er also eine Kritik, die für seine nachfolgenden Forschungsjahre maßgebend ist. Im Gegensatz zu philosophischen Theorien, die den Diskurs metaphysischer Fragen auf die logische und begriffliche Analyse kategorieller Systeme verlegen, fokussiert sich Benjamin auf die ästhetischen Dimensionen von Erkenntnis.

Dieser Ansatz wird dadurch unterstützt, dass er als Horizont für die metaphysischen Fragestellungen nicht den Menschen innerhalb des natürlichen Kosmos betrachtet, sondern ihn im Kontext von dessen Kulturgütern verortet. Benjamins Erkenntniskritik lehnt dabei die wissenschaftliche und insbesondere die begriffliche Erkenntnis in Form der Systembildung nicht kategorisch ab, denn ihn motiviert eine Erweiterung beziehungsweise Öffnung philosophischen Fragens. Das heißt, neben den Fragen nach dem Wissen über das Werden und dem Erkennen des Seins stellt er die Frage nach dem Darstellen und Verstehen von Wahrheit. Auf den Begriff gebracht, erweitert er den philosophischen Diskurs rund um die spekulativen und affirmativen Positionen, um eine auf das Kreative bezogene. Er schreibt hierzu: „*Soweit er [der Systembegriff] die Philosophie bestimmt, droht diese einem Synkretismus sich zu bequemen, der die Wahrheit in einem zwischen Erkenntnissen gezogenen Spinnennetz einzufangen sucht als käme sie von draußen herzufliegen. Aber ihr angelernter Universalismus bleibt weit entfernt, die didaktische Autorität der Lehre zu erreichen. Will die Philosophie nicht als vermittelnde Anleitung zum Erkennen, sondern als Darstellung der Wahrheit das Gesetz ihrer Form bewahren, so ist der Übung dieser ihrer Form, nicht aber ihrer Antizipation im System, Gewicht beizulegen.*“¹⁹⁰

Benjamins Kritik an dieser Forschungshaltung des „Spinnennetzes“ und somit am Fokus auf die Erkenntnis baut dabei auf einer zentralen Unterscheidung auf, nämlich der von Symbol und Allegorie. Die Praxis der Philosophie versteht er in diesem Zusammenhang also nicht darin, ein kohärentes System zu bilden, sozusagen das Weben eines Netzes, um Wahrheit fangen zu können, sondern darin, sie in philosophischer Darstellung zu offenbaren. Dementsprechend ereignet sich seine Philosophie nicht in logischen Aussagesätzen innerhalb eines Systems, da ihm die Sprache nicht Mittel zum

190 UT: S. 207 f.

Zweck ist, sondern Medium. Im Folgenden gilt es also zu hinterfragen, worauf dieses mediale Philosophieren aufbaut.

4.1 Zwischen Symbol und Allegorie

Benjamin geht davon aus, dass sich die Welt des Menschen – philosophisch vermittelt – in Symbolen und Allegorien darstellt. Bereits in seiner Dissertation „Der Begriff der Kunstkritik in der deutschen Romantik“ von 1920 betont er, dass „*Natur und Kunst [...] Kontinuen der Reflexion, Reflexionsmedien [sind]*.“¹⁹¹ Hierzu unterscheidet er zwischen Beobachtung und Wahrnehmung.¹⁹² Er stellt dabei das wissenschaftliche Experiment in ein Spannungsverhältnis zur magischen Beobachtung der Natur im Sinne der Romantiker – allen voran Novalis,¹⁹³ wobei er betont, dass Novalis die Theorie der Naturbeobachtung hin zu einer Theorie der Beobachtung geistiger Gebilde erweitert.¹⁹⁴ Die Medien der Natur und der Kunst finden somit im Rahmen dieses Spannungsverhältnisses zwischen Wahrnehmen und Beobachten eine dialektische Identität.¹⁹⁵ Die Pole dieser Dialektik lassen sich dabei unter die Begriffe Naturwissenschaft und Kunstphilosophie subsumieren. In seiner Dissertation zeichnet Benjamin somit bereits Forschungslinien vor, die sich bis in sein Spätwerk hinein nachvollziehen lassen. In der weiteren Entwicklung steht er dabei nicht nur der systematischen Philosophie kritisch gegenüber, sondern reflektiert ebenso kritisch auf seine frühen Bezüge zur Romantik.

Erscheinung und Wesen

Acht Jahre nach seiner Dissertation veröffentlicht Benjamin seine Habilitationsschrift – das Trauerspielbuch. Hierin formuliert er eine direkte Kritik an den Gedanken der romantischen Ästhetiker, denen er zuvor noch affirmativ gegenüberstand. Es ist die Unterscheidung zwischen Symbol und Allegorie, die diese Kritik motiviert.¹⁹⁶ Benjamin spricht von der „Herrschaft eines

191 Vgl. BI: S. 707

192 Vgl. KR: S. 60

193 Vgl. KR: S. 60 f.

194 Ebd.

195 Vgl. KR: S. 60

196 Dies betont auch Stavros Arabatzis in „Allegorie und Symbol“, wenn er schreibt: „[Benjamins] Kritik richtet sich gegen eine poetisch-ästhetische Symbolik, die eine vollkommene Überein-

Usurpatoren“, einem „erschlichenen Gebrauch“, von „Mißbrauch der Formanalyse und Inhaltsästhetik“ und letztlich von einem durch die Romantiker „entstellten Symbolbegriff“. ¹⁹⁷ Er geht dabei davon aus, dass dort, „wo im Kunstwerk die ›Erscheinung‹ einer ›Idee‹ als ›Symbol‹ angesprochen wird[,]“ ¹⁹⁸ gilt, dass „[d]ie Einheit von sinnlichem und übersinnlichem Gegenstand, die Paradoxie des theologischen Symbols, [...] zu einer Beziehung von Erscheinung und Wesen verzerrt [wird]“. ¹⁹⁹ Dieser Verzerrung möchte er mit seiner Kritik entgegenwirken.

Benjamin führt daher im Rahmen seiner Kritik die Differenzierung zwischen einem symbolischen Bezug auf die Erscheinung und einem allegorischen auf das Wesen ein. Exemplarisch für ersteren ist die „adamitische Namensgebung“, also die Benennung der Dinge mit Eigennamen. ²⁰⁰ Diesem symbolischen Charakter des Wortes steht der allegorische Hinweis entgegen. Benjamin betont hierzu am Beispiel von Goethe und Schopenhauer, wie im Klassizismus der Begriff der Allegorie als Gegenstück für symbolisches Bezeichnen verstanden wird. ²⁰¹ Die Allegorie wird hierbei als ein Ausdruck für einen Begriff verstanden, der einem Kunstwerk zugrunde liegt, wohingegen das Symbol auf dessen Idee referiert. Diese klassizistischen und romantischen Missverständnisse bestehen gemäß Benjamin bis in die Moderne. ²⁰²

Geht man also zum Beispiel davon aus, dass „*Allegorie [...] ein konventionelles Verhältnis zwischen einem bezeichnenden Bilde und seiner Bedeutung [sei.]*“ ²⁰³ so spekuliert man zwar über die mögliche Bedeutung des Begriffes als einem auf das Wesen der Darstellung und weniger auf die Erscheinung des Dargestellten bezogenen, erreicht jedoch nicht die von Benjamin herausgearbeitete Konklusion. Er folgert nämlich aus seinen Studien, dass das Symbol als zeichenhafte Entsprechung und Repräsentation seinen Gebrauch findet, wohingegen die Allegorie eine dialektische Technik und Ausdrucksform vertritt. ²⁰⁴ Das heißt, „*die Allegorie [ist] von einer entsprechenden Dialektik nicht frei und die kontemplative Ruhe, mit welcher sie in*

stimmung von Erscheinung und Idee unterstellt.“ AS: S. 76

197 Vgl. UT: S. 336 f.

198 UT: S. 336

199 Ebd.

200 Vgl. UT: S. 217

201 Vgl. UT: S. 338 f.

202 Vgl. UT: S. 339

203 UT: S. 339

204 Vgl. UT: S. 340 ff.

*den Abgrund zwischen bildlichem Sein und Bedeuten sich versenkt, hat nichts von der unbeteiligten Sufficientz, die in der scheinbar verwandten Intention des Zeichens sich findet.*²⁰⁵

Folglich gilt, mit Symbolen bezeichnen und benennen wir. Allegorien hingegen „sind im Reiche der Gedanken was Ruinen im Reiche der Dinge.“²⁰⁶ Sie entsprechen einem dialektischen Vorgang der Entstehung, der einerseits als Voraussetzung eine bereits bestehende Symbolik benötigt, was vergleichbar mit dem Bau eines Tempels ist, um dann andererseits durch die ästhetische Technik der Allegorese eine Erscheinung zu Erzeugen, die nur noch Hinweis auf die eindeutige Repräsentation via Symbolik ist und über diese hinausgeht – eine Tempelruine. Folglich verknüpfen Allegorien in sich eine Vor- und Nachgeschichte. Sie umschreiben somit einen Ursprung. Analog verweist die Tempelruine auf den einstigen Bau ebenso wie auf die Geschichte von Bestand und Verfall des Bauwerkes, auch wenn es ihr unmöglich ist, als Ding die Gesamtheit dieser Geschichte im Sinne einer Abbildung zu repräsentieren.

Diese prozessuale und gleichsam historische Dimension ist es, die die Allegorie als wichtige Kunsttechnik im Bereich der in einem zeitlichen Rahmen ablaufenden Medien auszeichnet. Die Erscheinung eines Tempels als Ruine verweist zum Beispiel lediglich auf sein Alter und somit auf den Anfangspunkt seines Bestehens. Das „Ruinenhafte“ ist dann nur Zeichen für das Alt-Sein. Das Wesen einer Tempelruine hingegen ist es, einen zeitlichen Horizont zu umfassen und sich im Sinne eines Spannungsverhältnisses zwischen dem originären Gebrauch des Tempels als Kultstätte und seiner Wiederholung als kulturelles Gut in Form der Ruine im Heute aufzuspannen. Mit dem Begriff der Ruine lässt sich jedoch nicht nur ein Beispiel für das Verständnis von Benjamins philosophischer Methodik im Sinne einer Allegorese geben, sondern in seiner Philosophie stellt dieser Begriff einen eigenständigen Terminus dar, der sich sowohl im Früh- als auch im Spätwerk findet.²⁰⁷

205 UT: S. 342

206 UT: S. 354

207 Vgl. neben den folgenden Bezügen auf das Trauerspielbuch auch die abschließende Erwähnung im Exposé zum Passagen-Werk: PE S. 59

Ruine

Benjamin betont mit Blick auf die Frage nach der Schönheit eines Werkes den Zusammenhang von Wissenschaft und Kunst, wie folgt: *„[O]hne ein zumindest ahnendes Erfassen vom Leben des Details durch die Struktur bleibt alle Neigung zu dem Schönen Träumerei. Struktur und Detail sind letzten Endes stets historisch geladen. Es ist der Gegenstand der philosophischen Kritik zu erweisen, daß die Funktion der Kunstform eben dies ist: historische Sachgehalte, wie sie jedem bedeutenden Werk zugrunde liegen, zu philosophischen Wahrheitsgehalten zu machen. Diese Umbildung der Sachgehalte zum Wahrheitsgehalt macht den Verfall der Wirkung in dem von Jahrzehnt zu Jahrzehnt das Ansprechende der früheren Reize sich mindert, zum Grund einer Neugeburt, in welcher alle ephemere Schönheit vollends dahinfällt und das Werk als Ruine sich behauptet.“*²⁰⁸ Ein historisches Kunstwerk als eine Art „Ruine“ zu betrachten, eröffnet folglich zwei Möglichkeiten: Zum einen kann die auf den durch die Struktur gestützten Details aufbauende Schönheit quasi „neu geboren“ werden und zum anderen können die „historischen Sachgehalte“, die den Kontext des Werkes bilden, als „philosophische Wahrheitsgehalte“ entwickelt werden.

Das heißt, die sachliche Betrachtung des Kunsthistorikers erweitert sich mit der Perspektive eines Werkes als eine gegenwärtige Ruine aus einer vergangenen Zeit zur philosophischen Frage nach dessen Wahrheitsgehalt. In Konsequenz verliert sich die flüchtige, geträumte Schönheit des Werkes, die man auch als Erscheinungs-Nostalgie bezeichnen könnte, und eine fundierte Einsicht in die wesenhafte Bedeutung dieser ästhetischen „Ruine“ für die Funktion der Kunstform eröffnet sich.

Diese Funktion der Kunstform verweist dabei auf den Gebrauch des Mediums, in dem sie stattfindet. Benjamin bezeichnet dies auch als eine Aktualisierung entsprechend des „Jetzt“.²⁰⁹ Die im Moment der Entstehung des Kunstwerkes symbolischen Details erscheinen in historischer Betrachtung als Allegorien für die seitdem vergangene Ideengeschichte. Das heißt, mit der Ruinen-Perspektive entsteht in Benjamins Methode ein Bindeglied zwischen Erscheinung und Wesen, denn durch die Betrachtung als Ruine aktualisieren sich die einstigen Symbole in der allegorischen Betrachtung der Gegenwart. Die Perspektive der Ruine wird hierdurch zu einer Art Sensor für

208 UT: S. 358

209 Vgl. Ebd.

die Suche nach spannungsgeladenen Konstellationen beziehungsweise dialektischen Bildern im Heute.

Des Weiteren löst Benjamin am Ruinen-Begriff seine Kritik an einer Verzerrung der Beziehung zwischen Erscheinung und Wesen auf, die dann eintritt, wenn Symbol und Allegorie derart missverstanden werden, dass ästhetischen Zeichen entweder eine Bedeutung oder eine Idee zugeschrieben wird. Er differenziert dabei klar zwischen den Zeichen und ihrer Bedeutung – dem Symbolischen – auf der einen Seite und der Wahrnehmung und ihrer Dialektik – dem Allegorischen – auf der anderen Seite. Letzteres beschreibt zudem einen Prozess der Aktualisierung, da die Wahrnehmung an das Jetzt des Rezipienten gebunden ist. Dieses Jetzt des Rezipienten untersucht Benjamin im Rahmen des barocken Trauerspiels mit Blick auf die Kontemplation, wie das Weitere zeigt.

Kontemplationen

Am Beispiel des barocken Trauerspiels zeigt sich rückblickend, dass sich die Rezeptionshaltung gegenüber den Medien Bühne und Schrift gewandelt hat. Das Trauerspiel zielt nicht auf eine Bühnendarstellung ab, sondern ist seiner allegorischen Form entsprechend ein Lesedrama.²¹⁰ Der Zuschauer und vor allem Leser muss sich „grüblerisch“ in die schnell wechselnden Situationen „versenken“.²¹¹ In der Form des Trauerspiels als Lesedrama erhält also die Kontemplation im Barock eine neue kulturelle Relevanz. Analoges gilt für das Buch und die Fähigkeit zu Lesen, die seit dem Barock sich als Medien und Kulturtechnik weiterentwickelt haben und heute zum selbstverständlichen Alltag gehören.

Der Kontemplation des Lesenden und sich dabei zwischen Allegorien geistig versenkenden Menschen,²¹² steht in Benjamins Theorie die philosophische Kontemplation gegenüber.²¹³ Sie bezieht sich auf die ursprünglichen Worte als symbolische Repräsentationen von Ideen, wie sie im Falle des „adamitischen Namengebens“ auftreten.²¹⁴ Dies steht in Zusammenhang mit Benjamins Annahme, dass „[d]ie Idee [...] ein Sprachliches [ist], und

210 Vgl. UT: S. 361

211 Ebd.

212 Vgl. UT: S. 360 ff.

213 Vgl. UT: S. 217

214 Vgl. Ebd.

*zwar im Wesen des Wortes jeweils dasjenige Moment, in welchem es Symbol ist.*²¹⁵ Hierbei entfällt die mitteilende Bedeutung der Worte.²¹⁶ Und so wird es verständlich, dass die (philosophische) Sprache im Sinne einer Nennung von Namen ohne Intention beziehungsweise ohne Absicht der Mitteilung des Sprechenden gebraucht wird.²¹⁷ Diese Verknüpfung zwischen symbolischem Wort und Idee verweist für Benjamin auf den Bereich der Wahrheit, denn *„[d]ie Wahrheit ist ein aus Ideen gebildetes intentionsloses Sein.*²¹⁸ Ihr Sein ist dabei der „Phänomenalität entrückt“ und das des „Namens“.²¹⁹

Die erwähnte Umbildung eines historischen Sachverhaltes zum philosophischen Wahrheitsgehalt strukturiert folglich das betrachtete Medium entsprechend der erkenntnistheoretischen Kategorien von Idee und symbolischem Wort einerseits und Phänomen sowie Begriff andererseits. Der dialektische Gegenpol, der hierdurch zur Wahrheit der Ideen entsteht, wird von Benjamin als Erkenntnis über die Phänomene benannt.²²⁰ Am Beispiel des barocken Lesedramas unterscheidet Benjamin zudem die Kontemplation des Rezipienten von der des Philosophen. Während der Rezipient die Intention des Autors, das allegorische Spiel mit Symbolen kontempliert, zielt die philosophische Perspektive auf eine Benennung der Ideen ab.

Die Ebene der Phänomene und Begriffe gliedert er dabei in den allegorischen Modus ein, wohingegen die Ideen und Worte beziehungsweise „Namen“ symbolische Referenzen darstellen. Das Bindeglied zwischen diesen Ebenen der Kontemplation bildet der Begriff des Mediums, in dem die Ideen via an den Phänomenen orientierten Begriffen als Namen dargestellt werden. Durch diese medialen Ebenen erhält die Darstellung also einerseits einen historischen und sich aktualisierenden Aspekt, nämlich den Allegorischen, und andererseits einen ursprünglichen und transzendenten (i.e. Einheit von sinnlich-übersinnlich²²¹) also symbolischen Aspekt. Diese Verknüpfung von historischem Sachgehalt und philosophischem Wahrheitsgehalt bildet den Kern von Benjamins Erkenntniskritik, was die Frage danach auf-

215 UT: S. 216

216 Vgl. UT: S. 217

217 Vgl. UT: S. 216

218 Ebd.

219 Vgl. Ebd.

220 Vgl. UT: S. 213 ff.

221 Vgl. UT: S. 336

wirft, mit welchen Termini er diese Ebenen aus erkenntnistheoretischer Sicht differenziert.

4.2 Über Erkenntnis und Wahrheit

Zwischen dem Sachverhalt und seinem Wahrheitsgehalt steht für Benjamin sowohl die historische Kodifikation als auch die philosophische Lehre.²²² Mit Wahrheitsgehalt bezeichnet er dabei nicht die logische Bewertung der Schlüssigkeit einer Aussage als richtig oder falsch (das Urteil), sondern das Ergebnis kontemplativer Betrachtung (die Darstellung). Die kontemplative auf die Wahrheit gerichtete Betrachtung versteht Benjamin im Trauerspielbuch als ein ausdauerndes Denken, dass die unterschiedlichen Sinnstufen, die sich an einem Gegenstand abzeichnen können, umfasst.²²³ Hierbei tritt das „bildnerische“ und „intellektuelle“ in eine Relation, was den sinnlichen und geistigen Raum der Betrachtung verknüpft. Entscheidend für die Erschließung des Wahrheitsgehaltes ist dann die „genaueste Versenkung in die Einzelheiten eines Sachgehalts“.²²⁴ Die Art und Weise dieser Versenkung also die erkenntnistheoretische Basis seiner philosophischen Lehre differenziert Benjamin anhand der Dialektik von Erkenntnis und Wahrheit.

Erkenntnis

Benjamin schreibt hierzu, die *„Methode, für die Erkenntnis ein Weg, den Gegenstand des Innehabens – und sei’s durch die Erzeugung im Bewußtsein – zu gewinnen, ist für die Wahrheit Darstellung ihrer selbst und daher als Form mit ihr gegeben. Diese Form eignet nicht einem Zusammenhang im Bewußtsein, wie die Methodik der Erkenntnis es tut, sondern einem Sein.“*²²⁵ Benjamin charakterisiert die Erkenntnis zunächst als eine Methode zur Herstellung eines Bewusstseinszusammenhanges – was an die oben erwähnte Spinnennetz Metapher erinnert – und die Wahrheit im Gegensatz hierzu als Darstellung ihrer selbst beziehungsweise als Form eines Seins. Dieses Spannungsverhältnis lässt sich auch als das zwischen dem Prozess eines Erzeugens und dem Moment einer Einsicht verstehen. Benjamin konkretisiert

222 Vgl. UT: S. 207

223 Vgl. UT: S. 208

224 Vgl. Ebd.

225 UT: S. 209

dies, indem er festhält: „[Die] Erkenntnis ist erfragbar, nicht aber die Wahrheit.“²²⁶

Von dieser Basis ausgehend, gilt es, den Prozess der Erkenntnis von der Beobachtung einer Wahrheit näher zu unterscheiden, wobei anzunehmen ist, dass „[a]ls Einheit im Sein und nicht als Einheit im Begriff [...] die Wahrheit außer aller Frage [ist].“²²⁷ Benjamin argumentiert hierbei im Frühwerk noch in Anlehnung an die platonische Ideenlehre, wobei er dementsprechend die Ideen als ein „Vorgegebenes“ definiert.²²⁸ Die Ideen und die Wahrheit sind somit als Sein gegeben. Die Erkenntnis hingegen ist ein Zusammenhang von Phänomenen und Begriffen im Bewusstsein. Erkenntnisse können folglich entstehen, wohingegen Wahrheiten schlichtweg sind. Ersterer können also Ergebnis eines Prozesses sein, wohingegen letztere gefunden werden können aber nicht herstellbar sind. Für das „Einfangen“ von Erkenntnissen kann somit ein System angenommen werden, während im Bereich der Wahrheit der direkte Bezug zum Sein von Benjamin thematisiert wird.

Wahrheit

Mit Blick auf Platons „Symposion“ betont Benjamin den Zusammenhang zwischen Wahrheit und Schönheit.²²⁹ Das Scheinen der Schönheit, „das verführt, solange es nichts will als scheinen, zieht die Verfolgung des Verstandes nach und läßt seine Unschuld einzig da erkennen, wo es an den Altar der Wahrheit flüchtet. Dieser Flucht folgt Eros, nicht Verfolger, sondern als Liebender; dergestalt, daß die Schönheit um ihres Scheines willen immer beide flieht: den Verständigen aus Furcht und aus Angst den Liebenden.“²³⁰ Aus dieser Interpretation des Platon Textes folgert Benjamin, dass die „Wahrheit nicht Enthüllung ist, die das Geheimnis vernichtet, sondern Offenbarung.“²³¹ Das heißt, dem Wahrheits-Liebenden gegenüber „offenbart“ sich die Schönheit am „Altar der Wahrheit“, wenn sie ihre „Angst“ überwindet.²³² Die Funktion des „Altars der Wahrheit“ beschreibt er dabei

226 Ebd.

227 UT: S. 210

228 Vgl. Ebd.

229 Vgl. UT: S. 210 f.

230 UT: S. 211

231 Ebd.

232 Vgl. Ebd.

als das Bewahren eines fragilen „Geheimnisses“. Hierdurch verdeutlicht Benjamin erneut das „intentionlose Sein“ der Wahrheit im Sinne einer „Offenbarung“. Sie kann nicht durch Kraft des Verstandes „enthüllt“ werden wie eine Erkenntnis, sondern zeigt sich von sich aus. Eine derartige Offenbarung steht in der Theorie Benjamins in Zusammenhang mit der Praxis des Philosophen.

Das Darstellen einer in Wahrheit erkannten Idee benötigt dementsprechend keinen „lückenlosen Deduktionszusammenhang der Wissenschaft.“²³³ Aus Benjamins Sicht ist dennoch für ein philosophisches System ein „Grundriß von der Verfassung der Ideenwelt“ relevant,²³⁴ denn die großen Gliederungen „philosophischer Terminologie“ zum Beispiel „Logik, Ethik und Ästhetik“, „haben denn auch nicht als Namen von Fachdisziplinen, sondern als Denkmale einer diskontinuierlichen Struktur der Ideenwelt ihre Bedeutung.“²³⁵ Der wissenschaftlichen Methode und den, durch sie gebildeten, Begriffen kommt dabei eine „Vermittlerrolle“ zwischen den Phänomenen und den Ideen bei.²³⁶ Die Praxis dieser Vermittlung beschreibt Benjamin anhand von zwei Stereotypen, nämlich dem Wissenschaftler und Künstler wie folgt:

*„Ist Übung im beschreibenden Entwurfe der Ideenwelt, dergestalt, daß die empirische von selber in sie eingeht und in ihr sich löst, die Aufgabe des Philosophen, so gewinnt er die erhobne Mitte zwischen dem Forscher und dem Künstler. Der letztere entwirft ein Bildchen der Ideenwelt und eben darum, weil er es als Gleichnis entwirft, in jeder Gegenwart ein endgültiges. Der Forscher disponiert die Welt zu der Zerstreung im Bereiche der Idee, indem er sie von innen im Begriffe aufteilt. Ihn verbindet mit dem Philosophen Interesse am Verlöschen bloßer Empirie, den Künstler die Aufgabe der Darstellung.“*²³⁷ Benjamin positioniert also die Philosophie zwischen der empirischen Wissenschaft und einer Darstellung der Ideenwelt, das heißt zwischen Forscher und Künstler.²³⁸ Dieses „Zwischen“ bedeutet jedoch keine disjunktive Trennung der beiden Bereiche, sondern bezeichnet den Punkt der Mitte als verbindendes Gelenk.²³⁹ Die Darstellung der Ideen

233 Vgl. UT: S. 213

234 Vgl. Ebd.

235 Ebd.

236 Vgl. UT: S. 213 f.

237 UT: S. 212

238 Vgl. Ebd.

239 Vgl. Ebd.

und die Vermittlung der Empirie sind zugleich Aufgaben einer philosophischen Lehre, wobei die Ideen sich durch die Konfiguration der Begriffe darstellen lassen.²⁴⁰ Die Idee der Wahrheit gliedert Benjamin dabei von dieser begrifflichen Konfiguration ab und klammert sie so aus dem Bereich der Erkenntnistheorie aus. Hierzu betont er: *„Als ein Ideenhaftes ist das Sein der Wahrheit verschieden von der Seinsart der Erscheinungen.“*²⁴¹ Was die Frage danach aufruft, in welcher Beziehung die Phänomene als „Seinsart der Erscheinungen“ zu den Ideen stehen.

Phänomene

*„Die Ideen verhalten sich zu den Dingen, wie die Sternbilder zu den Sternen.“*²⁴² Von diesem Gleichnis ausgehend, erläutert Benjamin die Bedeutung der Phänomene in seiner Theorie. Sie stehen in Korrelation zu den Begriffen jedoch nicht zu den Ideen. Die Sterne können zum Beispiel Gegenstand wissenschaftlicher Forschung sein, wohingegen die Sternbilder als ästhetische Darstellungen Sterne unter Eigennamen subsumieren, die nicht aus ihren empirischen Eigenschaften ableitbar sind. Dementsprechend kategorisiert Benjamin die Begriffe als zwischen empirischem Phänomen und abstrakter Idee stehend.²⁴³ Dabei gilt, sie vermitteln zwischen dem Einzelfall und dem Allgemeinen.²⁴⁴ Wobei Benjamin betont, dass der Modus der Identitätsbildung zwischen Begriff und Phänomen zur „Rettung der Phänomene“ beiträgt, wohingegen die Differenzierung der Begriffe entsprechend der Phänomene „die Darstellung der Idee“ ermöglicht.²⁴⁵ Folglich sind *„[d]ie Ideen [...] in der Welt der Phänomene nicht gegeben.“*²⁴⁶ Und es gilt, dass *„[d]as Sein der Ideen [...] als Gegenstand einer Anschauung überhaupt nicht gedacht werden [kann], auch nicht der intellektuellen.“*²⁴⁷ Es ergibt sich also in Benjamins Theorie kein epistemologischer Kreisschluss zwischen Einzelfall und Allgemeinen mittels Induktion und Deduktion. Das heißt, zwischen den Ideen und den Phänomenen besteht keine Kohärenz,

240 Vgl. UT: S. 214

241 Vgl. UT: S. 216

242 Ebd.

243 Vgl. Ebd.

244 Vgl. UT: S. 215

245 Vgl. Ebd.

246 Ebd.

247 Ebd.

sondern eine Diskontinuität wie zwischen Stern und Sternbild. Die benjaminsche Verknüpfung von Erkenntnistheorie und Ideenlehre führt folglich zu einem Paradox. Wie kann eine Idee dargestellt werden, wenn sie nicht Gegenstand einer Anschauung sein kann?

Die Lösung dieses Paradoxes liegt im Begriff beziehungsweise der Idee der Wahrheit. Während begriffliche Erkenntnisse intentionale Gegenstände sind und zum Beispiel in Form des Beweises vorgebracht werden können, ist „[d]ie Wahrheit [...] ein aus Ideen gebildetes intentionsloses Sein.“²⁴⁸ Die Darstellung einer Wahrheit schließt in sich den Bezug auf mehrere Ideen mit ein, wobei sie „[n]icht als ein Meinen, welches durch die Empirie seine Bestimmung fände, sondern als die das Wesen dieser Empirie erst prägende Gewalt besteht[.]“²⁴⁹ Hierbei gilt, dass die Idee ein sprachliches ist, wobei nicht Begriffe, sondern Wörter, die ihrem Wesen nach symbolisch sind, gebraucht werden.²⁵⁰ Die Wahrheit vermittelt sich somit nicht wie die Erkenntnis im schlüssigen Argument, sondern in der symbolischen Benennung. Diese symbolische Benennung referiert auf Ideen, die sich anhand wohldifferenzierter Begriffe beschreiben aber nicht benennen lassen. Die Anschauung setzt in diesem Prozess also zwischen Begriff und Phänomen ein, während zwischen wahrem Wort und benannter Idee ein intentionsloses Benennen stattfindet.²⁵¹ Dieses Benennen bezeichnet Benjamin auch als philosophische Kontemplation über die „reinen Wesenheiten“.²⁵²

Ideen

In den Spekulationen der Romantiker wurde gemäß Benjamin die philosophische Kontemplation über die Wahrheit als ein „reflektierendes Bewusstsein“ aufgefasst.²⁵³ Sie positionierten die philosophische Praxis also im Bereich der prozessualen Erkenntnis und distanzierte sie so, von dem bei Benjamin betonten Charakter einer sprachlichen „Offenbarung“ und „Erneuerung“ der Benennung der Ideen als Wahrheit.²⁵⁴ Dementsprechend lehnt Benjamin für philosophische Problemstellungen die beiden reflexiven Me-

248 UT: S. 216

249 Ebd.

250 Vgl. Ebd.

251 Vgl. UT: S. 217

252 Vgl. Ebd.

253 Vgl. UT: S. 218

254 Vgl. UT: S. 217

thoden Induktion und Deduktion ab, denn „[w]ährend die Induktion die Ideen zu Begriffen durch den Verzicht auf ihre Gliederung und Anordnung herabwürdigt, vollzieht die Deduktion das gleiche durch deren Projizierung in ein pseudo-logisches Kontinuum.“²⁵⁵ Und folgert, „[d]as philosophische Gedankenreich entspinnt sich nicht in der ununterbrochenen Linienführung begrifflicher Deduktionen, sondern in einer Beschreibung der Ideenwelt.“²⁵⁶

Es ist diese „Beschreibung der Ideenwelt“, die Benjamin als Ziel seiner Erkenntniskritik bestimmt. Entgegen der platonischen Lehre, auf deren Basis sich induktive und deduktive Modi des Philosophierens etabliert haben, erkennt Benjamin das „adamitische Namensgeben“ als Prototyp der Philosophie an.²⁵⁷ Die Aufgabe des Philosophen ist es, die Ideen als Worte darzustellen.²⁵⁸ Die Darstellung einer Wahrheit im Kreise ihrer konstituierenden Ideen gilt folglich als der erkenntniskritische Anspruch Benjamins. Als philosophische Methode fokussiert er sich hierbei auf die dialektische Darstellung von Konstellationen, anstelle Mittels Induktion und Deduktion Einzelheiten oder Verallgemeinerungen aus den Phänomenen abzuleiten,²⁵⁹ wobei das dialektische Denken primär mit einer temporalen Perspektive verknüpft wird, nämlich dem Ursprung.²⁶⁰

Entsprechend dieser benjaminschen Fokussierung auf die Dialektik und Darstellung als Grundprinzipien der philosophischen Praxis sowie der dabei zentralen temporalen Orientierung des dialektischen Prozesses, stellt sich erneut die Frage, wie die entsprechende Darstellung räumlich zu verorten ist. Oder in anderen Worten formuliert, wie lässt sich die räumliche Relation der philosophischen Suche nach Wahrheit beschreiben?

255 UT: S. 223

256 Ebd.

257 Vgl. UT: S. 217

258 Vgl. Ebd.

259 Christian Ferencz-Flatz betont hierzu Benjamins Auseinandersetzung mit „der damaligen phänomenologischen Ästhetik, wie sie Moritz Geiger schon vor Scheler in einem Aufsatz von 1913 entwickelte. Benjamin kannte und schätzte Geigers Beiträge zur Phänomenologie des ästhetischen Genusses.“ Anhand dieses Kontextes lässt sich Benjamins Kritik an Induktion und Deduktion, im Rahmen der phänomenologischen Strömung wie sie von Edmund Husserl etabliert wurde, einordnen. Vgl. EW. S. 213

260 Vgl. UT: S. 226

4.3 Der Ort des Erzählers

Anstelle einer Diskussion der Termini „Sternbild“ und „Ideen-Kreis“ anhand des Frühwerks bezieht sich das Weitere auf einen Essay aus dem Spätwerk Benjamins: „Der Erzähler“ (1936). Er kommentiert hierin das Werk des russischen Schriftstellers Nikolai Lesskow, wobei dieser als Nebenfigur behandelt wird und Benjamin seine eigene kulturkritische Position zur Kunst des Erzählens in den Mittelpunkt stellt. Von der Ruinen-Perspektive ausgehend, „*daß es mit der Kunst des Erzählens zu Ende geht[,]*“²⁶¹ diskutiert er den medialen Wandel anhand des Spannungsverhältnisses zwischen Erfahrung und Information.

Erfahrung und Information

Aus Sicht Benjamins formiert sich das Ende der Erzählkunst rund um die „Entwertung der Erfahrung“.²⁶² Dies baut auf zwei Vorgängen auf:

a) Aus der Perspektive der Vorgeschichte begründet das Aufkommen des Romans die Abkehr vom mündlichen Tradieren von Erzählungen und stellt somit die Erzählkunst unter die Bedingungen eines neuen Mediums, nämlich denen des Buches.²⁶³ Hierbei gilt, während der Erzähler im Rahmen der mündlichen Weitergabe der eigenen Erfahrung oder einer ihm berichteten, selbst zur Erfahrung seiner Zuhörer wird, agiert der Romancier in Abgeschiedenheit und so bezeichnet Benjamin die individuelle Einsamkeit als die „Geburtskammer des Romans“.²⁶⁴ Zudem vermittelt der Erzähler seinen Hörern Rat und vertritt so die epische Seite der Wahrheit, i.e. die Weisheit,²⁶⁵ wohingegen „*der Roman die tiefe Ratlosigkeit des Lebenden [bekundet]*“.²⁶⁶

b) Mit Blick auf die Nachgeschichte liegt der zweite Grund für die Entwertung der Erfahrung im verstärkten Aufkommen einer neuen Form der Mitteilung durch die Presse im 19. Jahrhundert. „*Diese neue Form der Mitteilung ist die Information.*“²⁶⁷ Während eine Erzählung einlädt, durch ihre Offenheit über das Gesagte nachzudenken, bauen die Berichte der Presse

261 ER: S. 439

262 Vgl. Ebd.

263 Vgl. ER: S. 442

264 Vgl. ER: S. 443

265 Vgl. ER: S. 442

266 ER: S. 443

267 ER: S. 444

auf Erklärungen auf.²⁶⁸ Sie regen somit nicht dazu an nacherzählt zu werden, sondern dienen der Kenntnisnahme und sachlichen Weitergabe. Benjamin betont hierzu, wie Erzählungen, die zum Beispiel von Herodot ca. 450 v. Christus verfasst wurden, über die Jahrhunderte erhalten blieben und immer wieder eine neue Interpretation fanden, während die täglichen, den Erdbereich umspannenden Neuigkeiten der Presse lediglich Informationen enthalten, die nur im Augenblick ihrer Neuheit „leben“.²⁶⁹ Erzählungen entfalten sich also über die Zeit hinweg, indem sich ihre Leerstellen von den Hörern immer wieder neu füllen lassen. Benjamin gibt daher in diesem Zusammenhang den Ratschlag: *„Es ist nämlich schon die halbe Kunst des Erzählens, eine Geschichte, indem man sie wiedergibt, von Erklärungen freizuhalten.“*²⁷⁰

Zusammenfassend betont Benjamin, dass die Erzählung als *„handwerkliche Form der Mitteilung [...] es nicht darauf [anlegt], das pure »an sich« der Sache zu überliefern wie eine Information oder ein Rapport. Sie senkt die Sache in das Leben des Berichtenden ein, um sie wieder aus ihm hervorzuholen. So haftet an der Erzählung die Spur des Erzählenden wie die Spur der Töpferhand an der Tonschale.“*²⁷¹ Informationen hingegen sind unpersönlich. Ihre Wiedergabe gewinnt nicht durch die eigene Ausgestaltung und Darstellungsweise des Erzählenden, sondern zielt auf den möglichst objektiven Bericht ab. Dieses Spannungsverhältnis zwischen der Vermittlung von Erzählungen und Informationen, von tradierbaren Geschichten und tagesaktuellen Mitteilungen, von persönlicher Erfahrung und allgemein Bekanntem gründet in unterschiedlichen medialen Räumen. Einerseits ist es die *„Erfahrung, die von Mund zu Mund geht, [die] die Quelle [ist], aus der alle Erzähler geschöpft haben.“*²⁷² Und andererseits gilt der Roman und mit ihm die Presse, die beide erst durch die Erfindung der Buchdruckerkunst ermöglicht wurden, als das Paradebeispiel für eine neue Form der Mitteilung.²⁷³ Es ist eine Form der Mitteilung, die sich auf Erklärungen und Informationen spezialisiert und so der epischen Wahrheit also den von Mund zu Mund weitergegebenen Weisheiten entgegensteht. In diesem Wandel der medialen Räume der zwischenmenschlichen Mitteilung zeigt sich also für Benjamin

268 Vgl. ER: S. 444 f.

269 Vgl. ER: S. 445

270 Ebd.

271 ER: S. 447

272 ER: S. 440

273 Vgl. ER: S. 442 ff.

ein dialektisches Verhältnis, das sich zwischen den Polen Erfahrung und Information aufspannt. Wie konstituieren sich dabei die jeweiligen medialen Räume?

Mediale Räume

Der mediale Raum des Erfahrungsaustausches ist von dem der Informationsweitergabe verschieden. Die Weitergabe von Informationen steht ebenso wie die Erkenntnis unter den Bedingungen der Eindeutigkeit und der Richtigkeit. Es ist der objektive Anspruch, der die Geltung einer Information bestimmt. Die kürzeste Variante der Mitteilung, die diese Bedingungen erfüllt, zeigt sich im Symbol. Zum Beispiel vermitteln Verkehrsschilder Informationen. Diese Information muss für jeden, der die entsprechende Konvention kennt, richtig interpretierbar sein. Sie ist frei von Mehrdeutigkeit und im Idealfall selbsterklärend.

Den dialektischen Gegenpol bildet die Weitergabe von Erfahrungen. Sie ereignet sich im Wechselspiel mit einer in ihr offenbarten Wahrheit. Eine Erfahrung kann je nach persönlichem Standpunkt unterschiedlich interpretiert werden und strukturiert sich anhand der in ihr auftretenden Phänomene. Diese Phänomene verweisen auf einen Ideenkreis. Die Darstellungsweise der Erfahrung verknüpft dabei einerseits die ihr zugrundeliegenden Phänomene mit Begriffen und benennt andererseits Wörter, die auf abstrakte Ideen hinweisen. Welche hiervon beim Zuhörer bekannt sind, wo dieser anknüpft und für sich die Erzählung affirmiert, ist offen. Ein guter Erzähler, wie Benjamin betont, weiß um diesen Umstand und lässt dem Hörer bewusst Raum in der Geschichte für das Einbringen seiner eigenen Interpretation der mitgeteilten Erfahrung.

Im Erfahrungsaustausch wird somit gemeinsam nach Wahrheit gesucht. Die Weisheiten der Erzähler sind also interaktiv. Dabei handelt es sich gemäß der Bedingungen der Mehrdeutigkeit, Offenheit und Darstellungsweise um eine allegorische Technik. Die Allegorese der Erzähler ermöglicht es folglich ihren Geschichten, sich immer wieder neu zu aktualisieren und sich so über weite Zeiträume hinweg zu erhalten. Informationen hingegen sind nur im Moment ihrer Mitteilung aktuell und am nächsten Tag bereits veraltet.

Der Erfahrungsaustausch benötigt zudem eine Interpretation des Erzählten, wohingegen die Weitergabe von Informationen für alle Empfänger auf derselben objektiven Geltung aufbaut. Der Ort des Erzählens ist daher ein interaktiver und die Erzählung etwas Verbindendes und zugleich Persönliches. Der mediale Raum der Information kann in Kontrast hierzu als ein unpersönlicher, ein zwischen Empfänger und Sender, also zwischen dem, der sie zuerst hatte und dem der sie noch nicht hatte, trennender verstanden werden. Es ist somit die Einzelheit, die im doppelten Sinne, sowohl menschlich als auch systematisch, den medialen Raum der Informationen und Erkenntnisse dominiert. Der objektive Anspruch beansprucht hierbei die universelle Geltung unabhängig von den tatsächlich Zuhörenden, während der Erzähler erst durch die gegenwärtigen Zuhörer die Möglichkeit erhält den interaktiven Aspekt der Erzählung also die Weisheiten zu aktualisieren.

Folglich gleichen sich der Journalist, der sich als erster einer Information bemächtigt und der Forscher, der als erster eine Entdeckung macht, darin, dass ihre Erkenntnisse Anspruch erheben für jeden relevant zu sein. Dementsprechend fordern sie durch ihre Darstellungsmittel allgemeine Geltung ein. Ihre Gegenseite bilden die für Benjamins Philosophie charakteristischen Stereotypen, nämlich die Erzähler und Künstler. Die Erzähler entwickeln ihre Geschichten anhand von Erfahrungen, die jeder, der sie in seiner eigenen Geschichte auch vorfindet, mit ihnen teilt und fokussieren sich auf eine Darstellung, die zur Weitergabe einlädt. Und ebenso die Künstler, deren Werke ansprechend sind und Teil des kulturellen Erbes werden können, indem sie eine nachhaltige Resonanz bei ihren Betrachtern auslösen.

An dem hier aufgezeigten Spannungsverhältnis zweier medialer Räume und Praktiken zeigt sich, dass die geistige Welt, nicht nur auf Erkenntnissen und Informationen aufbaut, sondern auch Raum gibt, um Erfahrungen auszutauschen und gemeinsam nach Wahrheit im Sinne von Weisheit zu suchen. Die informativ erkennende Seite repräsentiert dabei das logische und rationale am Menschen, wohingegen die Leerstellen, das „Eingedenken“ und das Hinweise-Geben auf Weisheiten im Erzählen das ästhetische Suchen und Finden als Interaktion beschreiben. Im Spannungsverhältnis von Erfahrung und Information spiegelt Benjamin in seinem Spätwerk dementsprechend die für die Erkenntniskritik des Frühwerks relevanten Kategorien Erkenntnis und Wahrheit wider.

Zudem erinnert der Wandel des Erfahrungsaustausches anhand der jeweiligen medialen Räume an Benjamins – für die Medientheorie des 20. Jahrhunderts prägende – These einer Veränderung der Wahrnehmungsweisen des Menschen durch Umgang mit neuen Techniken der Medialität. Mit Blick auf die beiden von Benjamin einander gegenübergestellten Stereotypen – Wissenschaftler und Künstler – baut das Spannungsverhältnis, in dem dieser Wandel sich vollzieht, aus philosophischer Sicht auf den Bereichen Logik und Ästhetik auf. Hieran knüpft die für das Weitere grundlegende Frage an, ob diese ästhetischen und logischen Momente konstitutiv sind für die mediale Entstehung und Reproduktion dessen, was wir Welt nennen.

II. Ästhetik und Rationalität

Die Natur erforschen. Ein Experiment entwerfen und es beliebig wiederholen können. Wobei es gilt, durch die Gleichheit der Ergebnisse und den logisch gültige Schluss zu sicherem Wissen zu gelangen. Es ist eine kausale und deterministische Welt, in der der Naturwissenschaftler agiert. Am anderen Pol des hier diskutierten Spannungsverhältnisses steht der Künstler. In seinem Atelier sind Träume und Wünsche ebenso zu Hause, wie das Spiel mit den Möglichkeiten. Die Gegenstände der Betrachtung sind dabei flüchtige und scheinbar unfassbare. Seine Welt gestaltet er ästhetisch. Diese Dialektik zwischen Wissenschaft und Kunst, zwischen dem Erlangen einer Erkenntnis und der Suche nach einer Wahrheit findet exemplarisch ihre Anwendung in den Erzeugnissen der Ingenieure und Designer. Die Ergebnisse ihrer Arbeit sind es, die den Bestand der menschlichen Welt sichern und erweitern. Wie lassen sich nun die Kernbegriffe dieser Dialektik definieren?

Die Welt

Der hier vorgestellte Begriff der Welt baut auf zwei Bereichen auf: Zum einen auf Erforschung, Entdeckung und Kategorisierung der Natur samt ihrer Einbettung in einen Kosmos und zum anderen auf Gestaltung, Darstellung und Idealisierung der Kultur samt ihrer Verknüpfung mit der Menschheitsgeschichte. Der erste Bereich erfordert ein Vermögen, das allgemein als Rationalität bezeichnet wird. Es ist die Fähigkeit des Menschen widerspruchsfreie Systeme zu entwerfen, gültige Schlüsse abzuleiten und die Geltung von Wissen zu bestimmen. Der zweite Bereich gründet in den ästhetischen Fertigkeiten des Menschen. Die Produktion von Neuem durch kreative Rekombination, das Fällen von Geschmacksurteilen und die Handhabung von Wahrnehmungen gehören hierzu. In der philosophischen Tradition zeigt sich diese Dichotomie im Diskurs des Wissensbegriffs und seiner Abgrenzung von der Kunst.²⁷⁴ Die Pole dieser traditionellen Gegensätze werden da-

274 Diesbezüglich schreibt Jürgen Mittelstraß in seinem Versuch einen gemeinsamen „offenen“ Wissensbegriff zu finden: „Wissen wird gemeinhin, wenn nicht auf vertraute Alltagskonzepte bezogen, den Wissenschaften zugeschrieben, womit zugleich die in den Wissenschaften geltenden Standards und Kriterien, z. B. Überprüfbarkeit, Reproduzierbarkeit, Objektivität im Sinne von Intersubjektivität und methodische Strenge, als konstitutiv für den Wissensbegriff gelten. Kunst wird von diesem Begriff nicht erfasst, im Gegenteil. Ihr wird aus der Perspektive des wis-

bei unter den Schlagwörtern „Szientismus“ und „Fiktionalismus“ in ihrem Verhältnis zur Wirklichkeit diskutiert.²⁷⁵ Im Weiteren gilt es also zu hinterfragen, auf welcher Basis diese Unterscheidung aufbaut. Worin gründen sachliche Forschung und kreative Gestaltung?

Logik und Ästhetik

Der logische Gebrauch des Bewusstseins ist reflexiv. Von dieser Annahme ausgehend, führt das Denken in die Bereiche der abstrakten Erkenntnis sowie des gesicherten Wissens. Mit Blick auf Benjamins Theorie verliert der Erkennende dabei die Möglichkeit solche Erfahrungen darzustellen, die sich nicht innerhalb eines begrifflichen Systems infolge von Induktion oder Deduktion ausdrücken lassen. Anhand Benjamins Begriff der Wahrheit, wie er oben unter I.4.2. vorgestellt wurde, lässt sich diese Leerstelle der Logik verdeutlichen.

Andererseits gehört Wahrheit als eine Bewertungskategorie von logischen Schlüssen spätestens seit Ludwig Wittgensteins „Tractatus“ in Tabellenform zum Instrumentarium der modernen Logik. Der Wahrheitswert gibt hierbei Auskunft darüber, ob ein Schluss richtig oder falsch ist. Auch Immanuel Kant baut seine Differenzierung der Kategorien von Meinen, Glauben und Wissen auf dem Begriff der Wahrheit auf. Sein Konzept des Für-wahr-Haltens verweist dabei auf verschiedene Möglichkeiten die Geltung von Aussagen subjektiv und objektiv anzuerkennen. Beide Ansätze werden im Weiteren unter II.2 näher diskutiert.

An der Ästhetik orientierte Philosophen wie zum Beispiel Benjamin gehen von der Gegenannahme aus, dass dem Begriff der Wahrheit auch unabhängig von einer Kategorisierung in „richtig/falsch“ oder „subjektiv/objektiv zutreffend“ Sinn beikommt. Sie wird hierzu als ein Ziel in der Welt verstanden, das nicht durch Modi der Reflexion wie zum Beispiel der Aussagenlogik bestätigt oder widerlegt wird, sondern durch Erfahrungen vermittelt wird. Wahrheiten, die wir mittels begründeter Urteile begreifen und Wahrheiten, an denen sich unsere Fragen – wie Seefahrer am Sternenhimmel – orientieren, sind also voneinander zu unterscheiden. Im Weiteren wird

senschaftlichen Verstandes jegliches Wissen und insofern auch jeglicher sich im Wissen dokumentierender Erkenntniswert abgesprochen.“ KW: S. 83 f.

275 Vgl. ebd.

mit Blick auf die unter I.4 mit Benjamin aufgezeigten Thesen daher zwischen den Begriffen Erkenntnis und Wahrheit unterschieden:

- Erkenntnis folgt aus der Reflexion über Annahmen und Schlüsse.
- Wahrheit orientiert mögliche Interpretationen von Phänomenen.

Diese Kernaspekte der Welt, i.e. Reflexion und Interpretation, gilt es im Weiteren mit philosophischer Brille zu hinterfragen, wobei drei Fragen zentral sein werden:

1. Wie sind die ästhetischen Aspekte der Wahrnehmung konstituiert?
2. In welcher dialektischen Spannung stehen sie zur Rationalität?
3. Warum sind die hier vorgezeichneten „ästhetischen Wahrheiten“ insbesondere in einer digitalen Welt relevant?

1. Die Ästhetisierung und das Als-Ob

Der Begriff Ästhetisierung beschreibt einen Vorgang, indem eine abstrakte Idee sinnlich wahrnehmbar wird. Klassische Beispiele hierfür sind Schönheit und Demokratie. Als Ideen und Begriffe unsichtbar werden sie in Kunstgegenständen und Parlamentsgebäuden fassbar. Eine Ästhetisierung verknüpft also eine geistige Vorstellung mit einem sinnlichen Medium. Gesellschaftlich problematisch werden Ästhetisierungen insbesondere dann, wenn sie zur Verblendung wie zum Beispiel in der politischen Propaganda oder dem industriellen Marketing eingesetzt werden, wie es bereits unter I.1 und I.2 anhand von Benjamins Thesen diskutiert wurde.

Der Begriff Als-Ob bezeichnet einen Modus der Apperzeption, d. h. der intuitiven Verknüpfung von sinnlicher Wahrnehmung und geistiger Vorstellung, der den Verweisungszusammenhang der Realität fantastisch überlagert. Ein markantes Beispiel für diesen Modus des Bewusstseins ist ein Theaterbesuch. Wir sehen förmlich längst vergangene Helden handeln, Plastikschwerter zu Excalibur werden und versetzen uns in die Welt des Dramas, als ob diese real wäre. Entgegen einer Illusion bleibt dabei allerdings bewusst, dass die Wahrnehmungen in Modifikation rezipiert werden.

Im Weiteren werden diese Begriffe der Ästhetisierung und des Als-Ob näher diskutiert. Ziel ist es, die Voraussetzungen ästhetisch-fiktionaler Phänomene zu erkunden und sie begrifflich einzufangen. Hierzu werden insbesondere Thesen und Argumente von Walter Benjamin, Edmund Husserl und Jean Baudrillard hilfreich sein, wobei folgende Frage anleitend ist: Wie modifiziert unser Bewusstsein die Wahrnehmung der Wirklichkeit anhand eingetübter Vorstellungen?

1.1 Die mediale Ästhetik

Benjamin untersucht Fragen der Ästhetik innerhalb eines Spannungsfeldes zwischen Werk und Medium.²⁷⁶ Entgegen des traditionellen ästhetischen Diskurses, der sich auf die begründeten Geschmacksurteile gegenüber eines

276 Jean-Michel Palmier über die allgemeine Bedeutung der benjaminschen Ästhetik: „*Kein anderes Werk dürfte in den letzten Jahrzehnten so tiefgreifenden Einfluß auf die ästhetische Reflexion gehabt haben wie dasjenige Walter Benjamins.*“ WA: S. 17

Werkes fokussiert, stellt Benjamin die medialen Qualitäten zur Diskussion.²⁷⁷ Die Unterscheidung zwischen Werk-Ästhetik und medialer Ästhetik ist dabei vergleichbar mit der räumlichen Orientierung in einem Zimmer im Gegensatz zu der auf der Erdoberfläche. Im ersten Fall findet die Orientierung innerhalb vorausgesetzter Grenzen statt, wohingegen im zweiten Fall die Bestimmung des Standpunktes anhand von Interaktionen mit der Umgebung erfolgt.

Für Benjamins Kunstphilosophie sind dementsprechend nicht nur die künstlichen Dinge und deren Eigenschaften relevant, sondern insbesondere hinterfragt er die Prozesse der Darstellung und Rezeption sowie deren historischen Wandel. Im Weiteren werden diese beiden Konzepte der Werk- und der medialen Ästhetik näher untersucht.

Werk und Medium

Von der These ausgehend, dass anhand eines bestimmten Werkes sich ein Raum zur Begründung von Stil- und Geschmacksurteilen definiert, zeigt sich die Betrachtung eines Gemäldes als Analyse. Dieser Vorgang ist typisch für am Werk orientierte Kunsttheorien und exemplarisch in Nelson Goodmans „Sprachen der Kunst“ (1968) ausgeführt worden. Goodman formuliert hierin die Konklusion, dass „*ästhetische Erfahrung kognitive Erfahrung ist, die sich durch die Dominanz bestimmter symbolischer Charakteristika auszeichnet und sich nach den Standards kognitiver Wirksamkeit beurteilen lässt*[.]“²⁷⁸ Es sind somit die Informationen und Erklärungen zu einem Kunstwerk, die dem Rezipienten bewusst sind, die seine Beurteilung bestimmen und ihr analog zu den Wänden eines Zimmers Grenzen setzen. Die hieraus gefolgerte Wahrheit über das Erkannte kann als Konsequenz der Begründungsstrategie des Urteils verstanden werden. Sie ist eine Verortung im Sinne einer Erkenntnis, was Goodman dazu führt, nicht von einem Verstehen, sondern von einem Anpassen zu sprechen.²⁷⁹ Worauf er folgert:

277 Jaeho Kang betont die kritische Dimension von Benjamins Medientheorie: „*In the course of the 1930s, Benjamin endeavoured to develop an alternative form of criticism corresponding to the changing nature of communication, focusing on the most radical experiments in art, media and politics. These would be his most distinctive and famous contributions to media theory and remain the subject of fierce debate even today.*“ WM: S. 15

278 SK: S. 241

279 Vgl. SK: S. 240 ff.

„Wahrheit und ihr ästhetisches Gegenstück sind letztlich nichts anderes als Angemessenheit unter verschiedenen Namen.“²⁸⁰

Mit Blick auf diese exemplarische Position der Werk-Ästhetik ist festzuhalten, dass Darstellungsweise und Inhalt in Korrelation mit der Historie des Werkes einen symbolischen Raum mit möglichst eindeutigen Referenzen auf ein entsprechendes Kunstverständnis ausbilden. Aus Benjamins Perspektive betrachtet, entfallen diese Aspekte jedoch im Rahmen technischer Reproduktion und somit medialer Verbreitung.²⁸¹

Folglich steht im Gegensatz zur kunsttheoretischen „Verortung“ eines Werkes der allegorische Raum der medialen Ästhetik. Hierin findet sich keine referenzielle Wahrheit, die Konsequenz einer Analyse der Eigenschaften ist. Es ist das Gebiet der „ästhetischen Wahrheit“, die sich im Modus einer Apperzeption zeigt und von der „wissenschaftlichen Erkenntnis“ zu differenzieren ist. Dabei gilt, die Verknüpfung von Wahrnehmungs- und Vorstellungsweise konstituiert für das jeweilige Apperzeptionsvermögen eine Oberfläche, auf der sich die Interpretation vermittelt. Ein Medium ästhetisch betrachtet, stellt Fragen nach entsprechenden Erfahrungen im Umgang mit ihm und nach möglichen Perspektiven der Betrachtung. Deutlich wird dies, wenn man die Medien Natur und Film vergleicht.

In der Wahrnehmung von der Natur zeigt sich eine konstante Raumzeit. Die Zukunft folgt immer auf die Gegenwart, die das Vergangene hinter sich lässt. In dieser konstanten Raumzeit ereignen sich Erfahrungen im Modus der Kausalität. Unsere Vorstellungen von der Welt üben sich in diesem Modus der kausalen Apperzeption von natürlichen Begebenheiten.

Im Gegensatz hierzu steht die Wahrnehmung eines Filmes. In ihm können binnen eines Schnittes beliebige Sprünge in Zeit und Raum vorgenommen werden. Die Raumzeit einer Filmdarstellung entsteht durch Montage von ausgewählten Situationen. Die Erfahrung eines Filmes ist folglich die einer Fiktion. Vorstellungen, die wir mit dem Film verknüpfen, ähneln daher den in der Fantasie gemachten Erfahrungen. Im Film und im Traum scheint das Unmögliche möglich. Diese potenzielle Möglichkeit fiktionaler Welten lässt sich auf den Begriff gebracht als Virtualität beschreiben.

280 SK: S. 242

281 Suk Won Lim betont in Bezug auf Boris Groys, dass die „durch Reproduktionstechniken aufgelöste [...] Entauratisierung eine Art von „Entortung“ [ist].“ AA: S. 117

Die Naturbetrachtung übt die Apperzeption anhand der Kausalität, wohingegen die des Filmschauens sie entsprechend der angewandten Montage-techniken in verschiedenen Arten der Fiktion trainiert.²⁸² Mit dieser Ausbildung des Apperzeptionsvermögens verknüpft Benjamin seine Betrachtungen zu den unterschiedlichen Qualitäten eines Mediums. Hierzu zählen die Beständigkeit in Material und Rezeption, die Verfügbarkeit für Einzelne oder die Masse und die Aktualität im historischen Moment der Gestaltung und in Bezug auf die gegenwärtige Rezeption. Entsprechend dieser drei Kategorien erhält die ästhetische Betrachtung eines Mediums die der Allegorie entsprechende Fokussierung auf die Prozesse der Rezeption im Gegensatz zur Klärung der Geschmacksurteile oder der Bezüge zwischen Inhalt und Form.

Dieser kunstphilosophische Ansatz Benjamins in einem Bild verdeutlicht stellt zunächst zwei räumliche Situationen gegenüber: Zum einen eine Person, die ein Gemälde in einem Zimmer betrachtet. Ihre Rezeption des Werkes ist geprägt von den ihr vorliegenden Informationen und bekannten Erklärungen zum Bild. Das Urteil, das die Person über das Gemälde fällt, gilt als Konsequenz dieser Zusammenhänge. Dies beschreibt die Werk-Ästhetik, wie sie oben mit Verweis auf Nelson Goodman bereits angesprochen wurde.

Die zweite Variante ist die der medialen Ästhetik. Das Zimmer, in dem die Person mit dem Werk steht, befindet sich in einem Haus. Dies ist die gegenwärtige Epoche, in der sich beide befinden. Das Haus steht selbstverständlich an einer Straße, anhand derer sich ein epochaler Kontext, um die Rezeptionssituation aufspannt und der als gesamter Straßenzug ein Zeitalter vertritt. Diese Straße kreuzt andere und so bilden sie gemeinsam die mediale Vielfalt einer Stadt aus und repräsentieren so eine bestimmte Kultur.

Die Frage nach der medialen Ästhetik betrifft diese Zusammenhänge und Möglichkeiten zur Orientierung zwischen allen uns bekannten Städten beziehungsweise Kulturen, den jeweiligen medialen Zusammenhängen, die diese definieren und den Verknüpfungen, die die medialen Epochen untereinander in der Zeit ausprägen. Es hängt dementsprechend von den gemachten ästhetischen Erfahrungen und möglichen kulturellen Perspektiven des Rezipienten ab, welche Orte beziehungsweise Interpretationsweisen ihm in dieser Stadt beziehungsweise Kontext zugänglich sind. Benjamin fasst diese

²⁸² Benjamin verweist in diesem Zusammenhang auf das romantische Sinnbild der „Blauen Blume“: „Der apparatfreie Aspekt der Realität ist hier zu ihrem künstlichsten geworden und der Anblick der unmittelbaren Wirklichkeit zur blauen Blume im Land der Technik.“ RA: S. 495

Einbettung der Rezeption in kulturelle und somit historische Kontexte wie folgt zusammen: *„Die Art und Weise, in der die menschliche Sinneswahrnehmung sich organisiert – das Medium, in dem sie erfolgt – ist nicht nur natürlich sondern auch geschichtlich bedingt.“*²⁸³

Die ästhetische Wahrheit wird hierbei als Modus einer Bewegung verstanden, i.e. es werden zwei Orte in der Zeit gewählt und miteinander verknüpft, wobei gilt: *„Nicht so ist es, daß das Vergangene sein Licht auf das Gegenwärtige oder das Gegenwärtige sein Licht auf das Vergangene wirft, sondern Bild ist dasjenige, worin das Gewesene mit dem Jetzt blitzhaft zu einer Konstellation zusammentritt. Mit andern Worten: Bild ist die Dialektik im Stillstand. Denn während die Beziehung der Gegenwart zur Vergangenheit eine rein zeitliche, kontinuierliche ist, ist die des Gewesenen zum Jetzt dialektisch: ist nicht Verlauf sondern Bild (,) sprunghaft. - Nur dialektische Bilder sind echte (d.h.: nicht archaische) Bilder; und der Ort, an dem man sie antrifft, ist die Sprache.“*²⁸⁴ Dieser Vorgang des Bildens einer Konstellation in Form eines „dialektischen Bildes“ ist zentral für die späte Erkenntnistheorie Benjamins.²⁸⁵ Im Gegensatz zur analytischen Kunsttheorie, die auf Theoriebildung in Bezug zum Kunstobjekt abzielt, betont Benjamin die augenblickliche Erfahrung, die der ästhetische Gegenstand als Medium ermöglicht.

Benjamins politisch motivierter Umgang mit historischer Betrachtung baut analog hierzu auf einer ähnlichen Entfaltung der Perspektiven auf. Er schreibt in seinen geschichtsphilosophischen Thesen: *„Er [der historische Materialist] nimmt sie [die Struktur einer politisch relevanten Konstellation] wahr, um eine bestimmte Epoche aus dem homogenen Verlauf der Geschichte herauszusprengen; so sprengt er ein bestimmtes Leben aus der Epoche, so ein bestimmtes Werk aus dem Lebenswerk. Der Ertrag seiner Verfahrens besteht darin, daß im Werk das Lebenswerk, im Lebenswerk die Epoche und in der Epoche der gesamte Geschichtsverlauf aufbewahrt ist und aufgehoben.“*²⁸⁶ Hieran wird ein weiterer Unterschied zur von Benjamin kritisierten Erkenntnistheorie deutlich, denn Ziel seiner Methode ist es nicht, ein Objekt möglichst allgemein zu bestimmen, also ein Ereignis oder ein

283 RA: S. 478

284 BV: S. 576 f.

285 Vergleiche hierzu Palmier: *„Die Theorie des dialektischen Bildes, der Dialektik im Stillstand, gehört zu den ganz entscheidenden Intuitionen Benjamins hinsichtlich der Methodologie der Passagen.“* WA: S. 760

286 BG: S. 703

Werk zu analysieren, sondern sich mittels der Situation oder des Mediums Perspektiven im Jetzt zu eröffnen.

Folglich besteht das für die ästhetische Wahrheit Relevante nicht im angeleiteten Geschmacksurteil über das Werk, sondern in der Art und Weise der Einübung der dem Medium entsprechenden Apperzeptionen. Das Erkennen einer Wahrheit im Sinne eines begründeten Urteils gegenüber des Werkes steht somit im Gegensatz zur Wahrheit, die der Umgang mit dem Medium zeigt. Vermittelt es Kausalität oder Fiktion? Trainiert es unsere Rationalität oder unsere Fantasie? Derartige Fragen fordert die Perspektive der medialen Ästhetik heraus. Ihre Konsequenz ist es, dass ästhetische Gegenstände als „dialektische Bilder“ entsprechend ihrer interpretativen Virtualität augenblicklich betrachtet werden. Der zeitlosen Erkenntnis der Wissenschaft, deren erkenntnistheoretische Basis in der Betrachtung von natürlichen Dingen fußt und von Philosophen wie Nelson Goodman den kulturellen Werken angenähert wird, steht somit eine mediale Theorie der spontanen Einsichten anhand des Ästhetischen gegenüber. Wie lässt sich diese temporale Gebundenheit der Rezeption nun näher beschreiben?

Ästhetisierung und Kultur

Wie bereits unter I.1 und I.2 diskutiert, zeigen für Benjamin die kulturellen Medien des 19. und 20. Jahrhunderts einen erhöhten Anteil am fantastischen Aspekt des Apperzeptionsvermögens. Dieser wurde sowohl im Bereich der bildenden als auch der darstellenden Künste intensiviert, was sich anhand der Beispiele Architektur und Film wie folgt zusammenfassen lässt:

Die Architektur, zuvor als eine von Beständigkeit geprägte Konstante der bildenden Künste verstanden, an der sich der epochale Wandel des ästhetischen Mediums Raumgestaltung sicher bestimmen lässt, geriet im Zuge der Pariser-Passagen in Zusammenhang mit der Waren-Phantasmagorie. Das Aufkommen der Einkaufspassagen mit ihren Verkaufsräumen und Schaufenstern entkoppelte die architektonische Gestaltung von ihrem historischen Ort. Die Gestaltung dieser Passagen orientierte sich an der Ästhetisierung neuer Moden. Sie verkörperte den Schein des Luxus für industrielle Güter und nutzte verschiedene Techniken von Spiegeln über Beleuchtungen, um ihre Montage besonderer und immer „neuer“ Räume umzusetzen. Die Masse der Konsumenten stand plötzlich Räumen gegenüber, die nicht aus Tradi-

tion ihre Gestaltung übernommen oder geprägt haben, sondern die nach den Anforderungen des Warenmarktes und den beständigen Wechsel der Moden variiert wurden. Die Passagenarchitektur wurde so zum Prototypen des Einkaufszentrums und des Supermarktes, während Schaufensterpuppen und Produktdummies die ersten Statisten in der Montage der Waren-Phantasmagorie bildeten. In diesem Kontext erfuhr die Architektur als die beständigste und der Natur am nächsten stehende Kunstform einen von Fiktion und Inszenierung getragenen Wandel, wie er zuvor nur von der Ästhetisierung in rituellen Bauwerken bekannt war.

Parallel zeichnete die Strömung des Historismus im 19. und 20. Jahrhundert dem Städtebau ein Potpourri an unterschiedlichen Stilen ein. Die räumlichen und zeitlichen Konstanten und Kausalitäten der Baukunst wurden zurückgedrängt und Montage sowie Fiktion zum Ziele der Simulation beliebiger Erfahrungen durch die Gestaltung von Räumen etablierten sich als neuer Standard. Bezeichnend hierfür ist die Etablierung des Berufs des Architekten im 19. Jahrhundert sowie die Rückbesinnung auf einen Form/Funktion Rationalismus im als Bauhaus bekannten architektonischen Stil des 20. Jahrhunderts als Gegenströmung zum Eklektizismus dieser Epoche.

Zeitgleich entwickelte sich der Film. Technisch zwischen Malerei und Fotografie im Sinne der Bildmontage stehend, zählt dieses Medium zu den darstellenden Künsten wie Schauspiel und allgemein der Kunst des Erzählens. Die Weitergabe von Informationen in Nachrichtensendungen und Dokumentarfilmen gehört abseits der Kunst ebenso zur Praxis des Mediums wie die Gestaltung von Fantasiewelten in Animationsfilmen. Problematisch aus Sicht der Medienästhetik ist die Verschränkung von technisch hergestelltem Abbild der Realität und Bildmontage.²⁸⁷ Während die ersten Fotografien noch als Beweisdokumente galten,²⁸⁸ kann heutzutage durch digitale Technik eine Fotografie beliebig manipuliert werden. Was einerseits der Filmkunst eine weitere Möglichkeit zur künstlerischen Gestaltung gibt, erhöht andererseits die Schwierigkeit, bei der Betrachtung von Film im Kontext von informativen Formaten wie Nachrichten oder Dokumentationen ein Urteil über den Wahrheitsgehalt zu fällen. Diese qua Montagetechnik dem Medium Film eigene Virtualität und der hierbei einhergehende Anteil fiktionaler Gestaltung mittels Erzähltechnik entkoppelt die Ästhetisierung im

287 Vgl. RA: S. 495 ff.

288 Vgl. RA: S. 485

Rahmen einer Filmdarstellung von der abgebildeten Realität und ermöglicht dabei sogar die Darstellung beliebiger Fantasien.

Für Menschen, die nur die Apperzeption der Natur gewöhnt sind, stellt daher die Wahrnehmung ihres ersten Films eine dementsprechende Herausforderung dar, da sie den nötigen apperzeptiven Modus noch nicht eingeübt haben. Die Durchdringung von fiktionalem Medium und ästhetisierter Realität kann dabei so weit führen, dass Schauspieler im echten Leben mit ihrer Filmfigur verwechselt werden oder Beobachtungen aus Filmen Einfluss auf Beurteilungen der Realität haben, wie es in Propagandafilmen provoziert wird. Dies ordnet den Film als ein Medium ein, das der Möglichkeit zur Darstellung von Fantastischem nahe steht und eine hohe Virtualität aufweist. Dabei gilt, dass Filminhalte nicht nur auf der Vorstellungsebene fiktional sein können wie beim Erzählen von Fabeln oder Märchen, sondern zudem eine Wahrnehmung ohne realen Ursprung ermöglichen wie zum Beispiel bei Animationsfilmen. Durch diese doppelte Virtualität des Mediums in Wahrnehmung und Vorstellung kommt ihm eine besondere Rolle zu, nämlich die des Übungs- bzw. Lerninstruments für den medialen Umgang und dessen fantastischem Anteil.

Mit Blick auf die erhöhte sinnliche Präsenz des Fantastischen für das Apperzeptionsvermögen infolge der ästhetischen Entwicklungen des 19. und 20. Jahrhunderts gilt es, das Phänomen Fantasie näher zu hinterfragen. Hierzu ist mit Blick auf Benjamin davon auszugehen, dass die gesteigerte Ästhetisierung von fantastischen Elementen in den bildenden und darstellenden Künsten die Virtualität der Wahrnehmungen und Vorstellungen erhöht. Das heißt, die Apperzeption fand – neben der im 17. und 18. Jahrhundert als wissenschaftlich bestimmbar und somit kausal beurteilten Natur samt einer Gewöhnung an das konstant Reale – in den kulturellen Entwicklungen des 19. und 20. Jahrhunderts eine verstärkte Aufgabe vor, das Fantastische als Wahrnehmung und nicht nur als Vorstellung verstehen zu müssen, denn was wir einst nur träumen konnten, wovon wir vielleicht gerade noch so und meistens in Rätseln sprechen konnten, können wir heute digital animiert zeigen. Dieser zentrale Diskurs der medialen Präsenz von Fantastischem wird im Weiteren dahingehend ergänzt, dass nach den Bedingungen der Fantasie im Sinne eines menschlichen Vermögens gefragt wird. Wie sind uns Fantasien bewusst und was heißt es für unser Verständnis von Realität, wenn wir Fantastisches sinnlich wahrnehmen?

1.2 Die Virtualität der Fantasie

Unter dem Titel: „Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung – Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigung“ wurden Texte aus dem Nachlass des Philosophen Edmund Husserl zusammengefasst.²⁸⁹ Sein Forschen zum Phänomen der anschaulichen Vergegenwärtigung und im Speziellen zur Fantasie umfasst primär die Jahre 1898–1925. Während dieser fast 30-jährigen Denkbewegung entwickelte sich Husserls Theorie der Fantasie von ersten Differenzierungen hin zu einem komplexen System, das die Fantasie zwischen Wirklichkeit und Welt aber auch zwischen Glaube und Möglichkeit verortet. Gliedert man Husserls Konzept entsprechend dieser beiden Themenbereiche auf, so gilt es, zunächst zu klären, wie sich die Begriffe Wirklichkeit und Welt aneinander differenzieren lassen.

Wirklichkeit und Welt

Von der Annahme ausgehend, dass die Wirklichkeit durch den Glauben an ihre Erfahrung bestimmt ist, gilt es zunächst, zwei Varianten von Apperzeption zu unterscheiden: Erstens die Erfahrung der Wirklichkeit als einfache Perzeption – Fälle, in denen man glaubt, was man sieht, fallen hierunter – und zweitens die Erfahrung der Wirklichkeit als ästhetischer Schein. In diesem zweiten Modus findet eine Negation der Erfahrungssetzung statt und die Wirklichkeit wird zur „Wirklichkeit als ob“.²⁹⁰ Besonders deutlich wird diese Modifikation des Wirklichen anhand des ästhetischen Scheins im Schauspiel. Heißt das, man sieht im Theater, was man glaubt?

Entgegen einer Betrachtung im Sinne einer getäuschten Wirklichkeit, wie es typisch für eine Illusion wäre,²⁹¹ findet im Theater eine Wahrnehmung auf dem Boden der „Illusion“ oder des „Scheins“ statt. *„Mit anderen Worten, wir stellen uns auf den Boden der Phantasieanschauung.“*²⁹² Anstelle eines Zweifels gegenüber der wirklichen Erfahrung als real oder fiktiv

289 Der Annahme einer produktiven Auseinandersetzung Walter Benjamins mit der phänomenologischen Philosophie Edmund Husserls kann mit Blick auf Christian Ferencz-Flatzs Untersuchung zu diesem Thema widersprochen werden. Ferencz-Flatz hierzu: *„Im Gegenteil scheint Benjamin an einer expliziten und ausführlichen kritischen Auseinandersetzung mit der Phänomenologie Husserls, wie sie etwa in den dreißiger Jahren Adorno vorschwebte, überhaupt kein Interesse zu haben[.]“* EW: S. 212

290 Vgl. AV: S. 513

291 Vgl. AV: S. 516 f.

292 AV: S. 517

setzen wir einen anderen Modus der Wirklichkeit voraus, der bewusst zwischen dem, was real und fiktiv ist, unterscheiden kann. Hierbei gilt, „*wir nehmen wahr in aktiver Weise, wir urteilen in aktiver Weise, wir vollziehen Erwartungen, wir hoffen und fürchten, wir trauern und sind freudig bewegt, wir lieben und hassen usw. Aber all das „in“ der Phantasie, im Modus des Als-ob.*“²⁹³ Husserl folgert dementsprechend, dass diese Wahrnehmung im ästhetischen Schein der Wirklichkeit als quasi-Wirklichkeit darauf aufbaut, dass gewisse Dinge beziehungsweise Situation für eine „doppelte“ Apperzeption geeignet sind.²⁹⁴ Diese baut sich einerseits durch die Perzeption „wahrnehmungsmässiger Erscheinungen“ auf und andererseits durch ein hiermit in Widerstreit stehendes Erlebnis. Als Folge findet ein Vollzug der Wahrnehmung im Sinn einer apperzeptiven Fantasie, i.e. Fiktion, statt, wie es im Theater üblich ist.²⁹⁵ Somit sind die eigentlich perzeptierten Erscheinungen Fiktum. Hierbei gilt gemäß Husserl: „*Im fingierenden Erleben, oder in der Einstellung, in der wir in der „Bild“-Welt leben, haben wir nichts von der wirklichen Welt der Erfahrung, und speziell der Erfahrung der zur Darstellung dienenden Realitäten vollzogen, diese Welt ist für uns nicht gesetzte, sondern ausgeschaltete Welt.*“²⁹⁶ Ein Beispiel ist die Funktion von Möbeln als Gebrauchsgegenstände entsprechend ihres Zwecks im Alltag, die irrelevant wird, wenn sie als Requisit ihren Nutzen im ästhetischen Schein auf der Theaterbühne entfalten. Als solche sind sie Mittel zur Konstitution des erlebten Fiktums.²⁹⁷ In Konsequenz steht die Frage im Raum, ob es Wahrheit in dieser abseits der „wirklichen Welt der Erfahrung“ liegenden Welt der „ausgeschalteten“ Realität geben kann.

Fantastische Wahrheiten

Die Wahrnehmungsweise im Modus des Als-Ob erhebt trotz ihres Bezuges auf Fikta Anspruch auf eine Art objektiver Wahrheit.²⁹⁸ Husserl differenziert hierbei die fiktionale Objektivität in eidetische Wahrheiten und Tatsachen-

293 Ebd.

294 Vgl. Ebd.

295 Vgl. AV: S. 517 f.

296 AV: S. 518

297 Interessant sind hierzu Benjamins Kommentare zu Requisiten und insbesondere zur Sinnlosigkeit einer laufenden Uhr auf der Theaterbühne, die hingegen im Film als „Quasi-Schauspieler“ fungieren kann. Vgl. RA: S. 490, Fußnote 19

298 Vgl. AV: S. 520

wahrheiten. Erstere sind in wirkliche Wahrheiten umwendbar, wohingegen letztere nicht in wirkliche Tatsachenwahrheiten übertragen werden können.²⁹⁹ Dementsprechend kann die Moral einer Fabel als aus der Anschauung der Situation gefolgerte einen Wahrheitsgehalt auch abseits der quasi-Erfahrung im Modus des Als-Ob beanspruchen, wohingegen das in der Fabel erfahrene quasi-Faktum, dass Tiere sprechen können, nur als hypothetische Wahrheit und nicht direkt als Tatsachenwahrheit verstanden werden kann.³⁰⁰ Im Modus des Als-Ob gelten also ebenso logische wie normative Gesetze, denn die Logik zum Beispiel *„bevorzugt nicht die gegebene Wirklichkeit, sie bezieht sich auf jede mögliche Wirklichkeit[.]“*³⁰¹

Dennoch gibt es einen grundsätzlichen epistemologischen Unterschied zwischen wirklicher und fiktionaler Welt. Die wirkliche Welt ist vollständig bestimmt und empirisch erkennbar – auch die Bereiche, die jenseits unserer Erfahrung liegen.³⁰² Die fiktionale Welt hingegen ist offen, das heißt: *„[S]ie reicht nur so weit, <als> die zusammenhängende Fiktion durch das aktuell zur Anschauung Gebrachte und durch das nach logischen <Gesetzen> darin Beschlossene (eidetisch und erfahrungslogisch) Vorzeichnung geleistet hat. Darüber hinaus ist jede Aussage völlig unbestimmt.“*³⁰³ Diese Unterscheidung zwischen einer Annahme einer wirklichen Welt infolge eines auf Empirie und Bestimmbarkeit aufbauenden Erfahrungsglaubens und der Annahme möglicher Welten, die zwar in sich logische Zusammenhänge aufweisen, jedoch letztlich in ihrer Verfasstheit unbestimmt sind, betont den virtuellen Aspekt der Fantasie. Virtualität heißt hierbei, dass potenzielle Möglichkeiten vorliegen, was sich im Unterschied zwischen „der“ realen Welt und den fiktiven Welten als erkenntnistheoretische Offenheit ausprägt.³⁰⁴

Hiermit wurde gezeigt, dass entgegen einer Illusion, die eine Täuschung der Apperzeption ist, eine Fantasie eine Apperzeption im Modus der „be-

299 Vgl. AV: S. 521

300 Vgl. Ebd.

301 AV: S. 522

302 Vgl. AV: S. 523

303 Ebd.

304 Nelson Goodman verdeckt zum Beispiel diesen Unterschied zwischen „realer Welt“ und „fiktionalen Welten“ durch seine Annäherung des wissenschaftlichen Wahrheitsbegriffes an den der Künste. Am Ende von „Sprachen der Kunst“ bezieht er sich dementsprechend ausschließlich auf Welt im Plural: *„Mein Anliegen war es, die systematische Untersuchung von Symbolen und Symbolsystemen sowie der Art und Weise, in der diese in unseren Wahrnehmungen und Handlungen, in den Künsten und Wissenschaften und damit im Erschaffen und Erfassen unserer Welten funktionieren, einige Schritte voranzubringen.“* SK: S. 244

wussten Täuschung“ beziehungsweise des Als-Ob fingiert und als solche sind fantastische Welten apperzeptiv von der realen Welt zu unterscheiden. Dennoch können sowohl derartige Fiktionen als auch die reale Wirklichkeit als Basis von Erfahrungen dienen, da Logik und Wahrheit nicht ausgeschaltet sind.

Fantasiebewusstsein

Dabei müssen gemäß Husserl zwei Fälle unterschieden werden: Im ersten Fall wird in die erfahrene Wirklichkeit hinein fantasiert. Man betrachtet zum Beispiel ein gelbes Haus, als ob es blau wäre.³⁰⁵ Es entsteht somit ein Widerspruch zur gegebenen Wirklichkeit und im Bewusstsein bleibt klar differenziert, dass die Erfahrung des Hauses als Gelb auf dem Boden der Wirklichkeit aufbaut, wohingegen das Blau einen Schein meint. Husserl geht nun weiter und hinterfragt, was passiert, wenn ich mir das Haus und alle Welt blau denke. Ich wechsele hierbei meine Einstellung zur Wirklichkeit und betrachte sie, als ob sie blau wäre. Ich wechsele in die quasi-Wirklichkeit.³⁰⁶ Dies beschreibt den zweiten Fall, in dem die Einstellung zur Wirklichkeit modifiziert wird. Anhand dieses Gedankenexperiment sieht Husserl einen entscheidenden Aspekt von Fantasiebewusstsein exemplifiziert. Es ist das sogenannte Widerstreitsbewusstsein, das ausbleibt, insofern sich der Fantasierende ganz in der Anschauung auf sein Fantasiebewusstsein einlässt.

In Modus des Fantasiebewusstseins stehen „unendlich viele freie Möglichkeiten von Phantasien“ zur Verfügung.³⁰⁷ Dennoch gilt für „die Welten der Phantasie“ die „freie Welten“ sind, neben der Beliebigkeit auch das Moment der Einstimmigkeit. Widersprüche sind möglich innerhalb der Fikta. Diese Welten lassen sich jedoch nicht durch eine Erfahrungsanalyse näher bestimmen, sondern lediglich durch ein quasi-Explizieren, i.e. ein „neu und frei Hineinphantasieren“, erweitern.³⁰⁸ Die Welt der „echten“ Erfahrung und als solche der Wirklichkeit beschreibt hingegen „ein grenzenloses System von aktuellen Erfahrungen, mit Erfahrungshorizonten, die wieder zu explizieren sind durch Erfahrungen, und dabei ein festes, sich immerfort von

305 Vgl. AV: S. 534

306 Vgl. AV: S. 534

307 Vgl. Ebd.

308 Vgl. AV: S. 535

selbst, aber in gebundener Weise erweiterndes System.“³⁰⁹ Es spielen also in beiden Welten, der fingierten der Theaterbühne als auch der realen des Alltags Logik und eidetische Wahrheiten ihre Rolle.

Der entscheidende Unterschied zur Trennung der apperzeptiven Ansprüche zwischen Wirklichkeit und Fiktion liegt im Widerstreitsbewusstsein, das sich im Bereich der Tatsachenwahrheiten in fingierten Welten als begrenztes und im Rahmen der Wirklichkeit als ein sich selbst erweiterndes System ausprägt. Was nach dem „Happy End“ eines Hollywoodfilmes passiert, liegt somit in der freien Fantasie des Zuschauers, wohingegen die Tendenzen einer realen Partnerschaft Gegenstände empirischer Forschung in der Sozialpsychologie sein können.

Fantasieobjekte

Aus der Annahme der Gegebenheit von Fantasie-Welten folgt die Frage nach der Geltung ihrer Gegenstände. Husserl betont hierzu, dass sie als solche entsprechend dem „Sein der Phantasiegegenständlichkeit“ erfahrbar sind.³¹⁰ Die gedachte Wirklichkeit tritt dabei als Möglichkeit vor Augen,³¹¹ wobei die Frage danach anschließt, inwieweit diese Möglichkeiten identifizierbare Gegenstände mit intersubjektiver Objektivität sind.³¹² Das heißt, der in der Fantasie gesetzte Gegenstand gilt als von einem bestimmten Bewusstsein konstituiert. Hierbei wird ein Subjekt fingiert, dem es möglich ist, das Fiktum wahrzunehmen oder vorzustellen. Folglich ist es, um beim Beispiel Husserls zu bleiben, offen, ob der individuelle Zentaur, den der eine fantasiert dem eines anderen entspricht. Beide können zwar „die völlig gleichen Fiktionen vollziehen“, die jedoch an ein „mögliches Subjekt“ gekoppelt sind und so im Modus der Unbestimmtheit erfolgen.³¹³ Es gilt dabei, dass das „*Sein einer Möglichkeit als Möglichkeit [...] auf kein bestimmtes wirkliches Subjekt zurück [verweist].*“³¹⁴ Husserl betont in diesem Zusammenhang, dass das intersubjektiv identische der Wille beziehungsweise die Motivation zur gemeinsamen Fiktion ist.

309 AV: S. 534 f.

310 Vgl. AV: S. 563

311 Vgl. Ebd.

312 Vgl. AV: S. 564

313 Vgl. AV: S. 567

314 Ebd.

Die intersubjektive Fantasie baut dazu auf einer „Umfiktion“ der Umwelt auf und fingiert somit eine individuell bestimmte intersubjektive Fantasie. Der Zentaur tritt somit in einer fingierten Welt neben anderen fingierten Objekten als Objekt auf. Fehlt der gemeinsame Ansatz zur Umfiktion so bleiben Fantasiegegenstände an die „vereinzelte individuelle Subjektivität gebunden“.³¹⁵ Die intersubjektive Geltung fingierter Objekte hängt folglich vom gemeinsamen Ansatz zur Umfiktion ab. Inwieweit insbesondere Massenmedien einen derartigen Ansatz zur Umfiktion der wirklichen Welt anbieten, lässt sich mit Blick auf Benjamins Theorie des kollektiv Bewussten auf die Phänomene der Phantasmagorie und der Utopie als kulturell relevante Momente eingrenzen, wie es unter I.1. und I.2 bereits aufgezeigt wurde.

Fantasie und Virtualität

Im „Ansetzen“ einer Fantasie als seiend, liegt gemäß Husserl ihr entscheidender Unterschied zur Möglichkeit. Man denkt sich hierbei etwas, als ob es sei und somit als möglicherweise seiend.³¹⁶ Das heißt, es verweist auf die Virtualität der Welt. Etwas rein Fantasiertes ohne Umfiktion einer Umwelt und lediglich aufbauend auf einer intentionalen Modifikation von Erlebtem gilt hingegen als rein Subjektives. Die psychoanalytische Traumdeutung baut zum Beispiel darauf auf, diese Intentionalität der Modifikation zu hinterfragen. Ein Traum ist sich dabei auch im selben Bewusstsein nicht identisch, sondern als „immer wieder Neues, nur Gleiches“.³¹⁷ Folglich kann man zwar immer wieder das Gleiche träumen aber einen Traum nicht wiederholen.

Im Gegensatz hierzu ist eine Möglichkeit im Sinne eines Gedachten und somit als virtuell Seiendes wiederholbar. Das heißt, ein Gedanke lässt sich identisch reproduzieren. Streng gesprochen, träumt man aktuell nicht davon Kolonien auf dem Mars zu errichten, sondern denkt daran. Diese Wiederholung gilt sowohl zeitlich für das Individuum als auch intersubjektiv. Dementsprechend kann hierbei auch von einem Glauben die Rede sein.³¹⁸ Zusammenfassend lässt sich daher festhalten: *„Phantasiertes ist durchaus subjektiv und kein An-sich, aber Möglichkeiten sind an sich, Ansetzungen sind*

315 Vgl. AV: S. 568

316 Vgl. AV: S. 569

317 Vgl. Ebd.

318 Vgl. Ebd.

*keine Phantasien, sondern sind auf Grund von Phantasien vollzogene „Impressionen“.*³¹⁹ Als derartige Impressionen können Fantasien, die sich als Möglichkeiten bestimmen lassen, als Glaube und so als fassbare Allgemeinheiten verstanden werden.³²⁰

Die Virtualität der Fantasie steht folglich nicht in Widerspruch zu ihrer Objektivität, sondern bedingt diese. Um beim Beispiel der Marskolonien zu bleiben, heißt das, dass die Impression einer Bevölkerung des Mars aktuell eine wiederholbare Umfiktion der Wirklichkeit darstellt, deren potenzielle Wahrheit intersubjektiv geglaubt werden kann. Es handelt sich somit um eine Fantasie im Rahmen der potenziellen Möglichkeiten der gegenwärtigen Welt. Die Virtualität der Fantasie umfasst also das, was als Seiend angesetzt werden kann, unabhängig davon, ob es sich um künstlerische Leistungen auf einer Theaterbühne oder technologische Innovationen der Raumfahrt handelt.

Offene Wahrheiten

Insgesamt hat sich diese Ausführung zu Husserls Gedanken zum Thema der anschaulichen Vergegenwärtigung auf zwei Kernaspekte fokussiert: Zunächst war es notwendig aufzuzeigen, dass es einen Modus des Als-Ob in der Apperzeption gibt, der exemplarisch insbesondere in der Kunstbetrachtung üblich ist. Eine Büste wird zum Beispiel nicht als bloßer Marmorblock, sondern als Abbild eines Körpers oder sogar einer bestimmten Figur wahrgenommen. Gerade im Schauspiel und somit auch im Film kann dieser Modus für die gesamte auf die künstlerische Darstellung gerichtete Apperzeption konstitutiv werden. Da in diesen fiktionalen Welten logische und normative Geltung auch ihre Relevanz hat, lag die Frage nahe, inwiefern der Apperzeption im Modus des Als-Ob auch eine objektive beziehungsweise intersubjektive Wahrheit beikommt.

Entscheidend für im Modus des Als-Ob anerkannte Wahrheiten ist die gemeinsame Motivation der Fantasierenden. Schließt diese Motivation die Umfiktion der wirklichen Umwelt mit ein, wie es zum Beispiel im Theater der Fall ist, so können die hierin erfahrbaren Impressionen als fingierte Objekte eine entsprechende Geltung beanspruchen. Diese Geltung zeigt sich

319 Ebd.

320 Vgl. Ebd.

als Glaube daran, dass die Fikta möglicherweise sein könnten – zum Beispiel, dass es am dänischen Königshof einen Prinzen namens Hamlet gab. Folglich muss die Fantasie und mit ihr die im Medium dargestellten Fiktionen als konstitutives Moment möglicher Seins-Bezüge und somit als Geltungsbereich von Wahrheiten anerkannt werden.

Zentraler Unterschied zur empirischen Analyse der realen Wirklichkeit ist es dabei, dass die Erfahrung einer Welt im Modus der Wirklichkeit-als-Ob nicht „die“ Welt, sondern eine mögliche Welt erfasst. Als solche kommt den geglaubten Bezügen, auch wenn sie intersubjektiv Geltung beanspruchen, eine epistemologische Offenheit zu. Das heißt, die empirische auf das wirkliche Sein bezogene Fragen nach Wahrheit verknüpfen Erfahrungen und erschließen somit die Welt als erkannte, wohingegen die mittels der Fantasie ästhetisch dargestellten Objekte und Zusammenhänge im Modus des Als-Ob eine Möglichkeit als wahr konstituieren. Diese Art der Wahrheit eröffnet folglich den Glauben an etwas und ist zugleich eine Erweiterung beziehungsweise Öffnung der als gegeben angenommenen Welt.

Schließlich gilt es als Konsequenz des Fantasierens, die Suche nach möglichen Wahrheiten anzusetzen, was im Gegensatz zum epistemischen Erschließen der Welt via bestimmter Erkenntnisse steht. Auf den Punkt gebracht, lässt sich dieser Gegensatz derart zusammenfassen, dass das virtuelle Fantasieren Wahrheit sucht, indem es die Frage über das Mögliche eröffnet, wohingegen epistemologische Akte diese Tür schließen, um festzustellen, was der Fall ist. Stellt man nun dieses Modell der Virtualität der Fantasie in Konstellation zur medialen Ästhetik, erhält man die Problemstellung, dass die mediale Umwelt bereits modifizierte Darstellung ist. Zum Beispiel bietet ein Bericht in einer Nachrichtensendung verschiedene Modi der Rezeption an. Zum einen kann man davon ausgehen, dass Fakten angegeben werden, die wahr oder falsch sein können, zum anderen kann das Framing der Berichterstattung infrage gestellt werden und letztlich könnte man auch den Bericht eine Vermittlung des Ereignisses zusprechen, als ob man es miterleben könnte. Während der erste Modus nach der rationalen Prüfung der Tatsachen fragt, was später unter II.2 thematisiert wird, rufen die beiden anderen Modi die Betrachtung im Rahmen einer Ästhetisierung innerhalb von Medien-Montage sowie die Umfiktion der Wirklichkeit hin zur Betrachtung einer möglichen Welt auf.

Mit Blick auf diese beiden die medialen Fikta betreffenden Aspekte, stellt sich die Frage: Was bedeutet das für unser Verständnis von Realität,

wenn Medien die Grundlage bilden? Bleibt die Wirklichkeit hinter der Modifikation (Ästhetisierung) der Modifikation (Als-Ob) der Realität zugänglich oder wird sie verdeckt? Oder um Jean Baudrillards These einer Agonie des Realen im Zeitalter der Massenmedien vorweg zu nehmen, gibt es die unmodifizierte Realität in Folge des 20. Jahrhunderts überhaupt noch?

1.3 Die Gestaltung der Welt

Die Welt ist nicht die Erde. Die Welt existiert nur dann, wenn sie vorgestellt und gedacht wird. Sie ist in Kommunikation und Medialität zu Hause. Ihre Substanz ist nicht materieller, sondern verweisender beziehungsweise referenzieller Art. Diese Annahmen stehen in Analogie zu Husserls Gedanken einer anschaulichen Vergegenwärtigung der Wirklichkeit, was die Frage aufruft, ob die Welt prinzipiell eine Fiktion im Sinne einer modifizierten Betrachtung der Wirklichkeit ist oder ob die Unterscheidung zwischen einer „realen Welt“ und den „fiktiven Welten“ Bestand hat.

Absolut ästhetisch

Eine Absolutierung des ästhetischen Aspekts der Welt, i.e. dass es sich bei diesem Phänomen allgemein um eine Modifikation der Betrachtung handelt, findet sich in der Post-Moderne bei Wolfgang Iser wieder. Er verbindet die Ästhetik mit der Ethik und schreibt ihr sogar ein erkenntnistheoretisches Primat zu. Hierzu legt er die epistemologische Tradition seit Kant derart aus, dass das Ästhetische und mit ihm die Wahrnehmung des Seins als Anfangspunkt allen Erkennens steht.³²¹ Und betont mit Blick auf den sogenannten „Wiener Kreis“ für das 20. Jahrhundert: „*Die ästhetische Verfassung von Wirklichkeit ist eine Einsicht nicht nur einiger Ästhetiker, sondern aller reflektierten Wirklichkeits- und Wissenschaftstheoretiker dieses Jahrhunderts.*“³²² Die ästhetische Perspektive wird also von Iser als ein aller Erkenntnis und im Speziellen auch der ethischen vorgelagerter Bereich beziehungsweise als deren Grundlage angenommen.

Hieraus folgt für ihn eine allgemeine Begründung der Welt als oberflächen- und tiefen-ästhetisiertes Phänomen. Die derart erfasste und durch Zu-

321 Vgl. WW: S. 37

322 Ebd.

tun des Menschen verfasste Welt gliedert alle anderen Erkenntnis Modi als Teilbereiche ein, da die sogenannte „epistemologische Ästhetisierung“ deren Fundament bildet.³²³

Rationalität wird hierbei also als ein Modus von Gestaltung und Darstellung verstanden und nicht als ein dialektischer Gegenpol zum Fantastischen. Die auch bei Goodman bereits angesprochene Verschränkung von Kunst und Wissenschaft findet sich hier unter eindeutigem Vorzeichen wieder. Dieser Priorisierung der Ästhetik als absolutes Grundphänomen der Erkenntnis lässt sich mit Husserl jedoch entgegen, dass auch im ästhetischen und insbesondere sogar im fiktionalen Wahrnehmen Logik und Rationalität ihre Geltung beanspruchen können.

Der angesprochenen „ästhetischen Verfassung der Wirklichkeit“ und somit der Idee einer prinzipiellen Modifikation des Wirklichen unter ästhetischen Bedingungen in der Wahrnehmung des Menschen, steht also die Idee gegenüber, dass sowohl ästhetisch als auch rationalistisch wahrgenommen wird. Dem klassischen „Entweder oder“ und damit Konzepten, die einen der Pole als absolut gültig annehmen, was Welsch als „epistemologische Ästhetisierung“ in seiner Position beschreibt und sich im Weiteren unter II.2.2 bei Wittgenstein in sein Gegenteil, nämlich einer „epistemologischen Logizität“ verkehrt finden wird, kann nicht ohne Vorbehalt zugestimmt werden.

Auch in Benjamins Theoriegebäude gilt die Ästhetisierung nicht als Alleinherrscher über die Gestaltung der Welt, sondern als ein Aspekt neben anderen. Als Beispiele hierfür könnte man mit Benjamin die Welt auch als industrialisierte, politisierte und ritualisierte auslegen. Die Art und Weise der Modifikation der Wirklichkeit hin zur Welt wäre also im Einzelfall zu betrachten, anstelle einer prinzipiellen Annahme, dass im Apperzeptionsvermögen die Wahrnehmung der Vorstellung immer vorausgeht und dies auch alle kreativen Fertigkeiten mitbestimmt, wie es Welsch in seiner Oberflächen- und Tiefenästhetisierung der Welt vorstellt.

Dennoch zeigt gerade eine extreme Position, wie sie von Welsch vertreten wird, dass der Begriff der Ästhetik und insbesondere seine Praxis der Ästhetisierung größere Bereiche anspricht als nur den der Kunst. Von Städteplanung bis Produkt-Design, von Content-Framing bis zur Allgemeinbildung, wann immer Teile der Welt gestaltet werden, könnte auch vom Wandel der Wahrnehmung und Erweiterung der sinnlichen Möglichkeiten ge-

323 Vgl. WW: S. 44

sprochen werden. Kritisch zu betrachten ist allerdings der alleinige Fokus auf diesen Aspekt, was es für das Weitere nahelegt, der Dichotomie zwischen Ästhetik und Rationalität näher auf den Grund zu gehen.

Zuvor steht jedoch noch die Frage nach der Unterscheidung zwischen der „realen Welt“ und den „fiktiven Welten“ im Raum, wobei es nicht wie hier bei Welsch die These ist, dass absolut alles Wirkliche ästhetisch ist, sondern dass dieses Wirkliche aufgrund alles Ästhetischen gar nicht mehr zugänglich ist. Von der absoluten Priorisierung des Ästhetischen wechselt die Perspektive im Weiteren also zu der Annahme, dass das Ästhetische alleinige Konsequenz einer gestalteten Welt ist.

Ästhetische Phantasmen

Baudrillard zeigt deutlich im Rahmen seiner Interpretation der kulturellen Bedeutung des Vergnügungsparks „Disneyland“, dass für ihn das ästhetische Phantasma als primäre Apperzeption in der post-modernen Welt gilt. Er schreibt hierzu: *„Disneyland existiert, um das „reale“ Land, das „reale“ Amerika, das selbst ein Disneyland ist, zu kaschieren [...]. Disneyland wird als Imaginäres hingestellt, um den Anschein zu erwecken, alles Übrige sei real. Los Angeles und ganz Amerika, die es umgeben, sind bereits nicht mehr real, sondern gehören der Ordnung des Hyperrealen und der Simulation an.“*³²⁴ Diese Gleichsetzung von einem medialen Raum, in dem die Wahrnehmungen im Modus des Als-Ob apperzipiert werden, und der umgebenden Welt verneint den Aspekt einer Unterscheidung von ästhetischem Schein qua Fantasie und der Realität als wirkliches Sein. Statt einer Dichotomie zwischen „fiktionalen Welten“ und „realer Welt“ attestiert Baudrillard eine Kohärenz zwischen diesen Welten und einer Welt im Zustand der „Hyperrealität“.

Anstelle den Eintritt in eine Phantasmagorie zu betonen, wie es zum Beispiel bei Benjamin und den Weltausstellungen der Fall ist, um so den medialen Aspekt zu thematisieren, wird das Phantasma bei Baudrillard zum Beweis, dass das umgebende „Hyperreal“ und „Simulation“ sei. Der von Husserl vorgeschlagene Widerstreit zwischen fantastischer und realistischer Apperzeption wird von Baudrillard nicht aufrechterhalten. Stattdessen baut er seine Interpretation der Disneyland-Phantasmagorie auf einem Modell

324 AR: S. 25

der Simulakren auf.³²⁵ Die hierbei zugrundeliegende These, dass sich Reales notwendig in Fiktives wandelt, gliedert Baudrillard in vier Stufen:

- Ästhetische Reflexion der Realität (Abbildung),
- Maskierung und Denaturierung der Realität (Dissimulation),
- Maskierung einer Abwesenheit der Realität (Simulation),
- Selbstreferenz ohne Realitätsbezug (Simulakrum).

Mit Bezug auf einen theologischen Kontext beschreibt er dies im Detail wie folgt: „*Im ersten Fall ist das Bild eine gute Erscheinung – die Repräsentation gehört zur Ordnung des Sakraments. Im zweiten Fall ist es eine schlechte Erscheinung und gehört zur Ordnung des Verfluchens. Drittens spielt es, eine Erscheinung zu sein und gehört zur Ordnung der Zauberei. Im vierten Fall gehört es überhaupt nicht mehr zur Ordnung der Erscheinung, sondern zur Ordnung der Simulation.*“³²⁶ Baudrillard sucht hierbei die Differenz zwischen dem faktisch Seienden und dem möglicherweise Seienden, dem Realen und dem Virtuellen und somit dem Gedachten und dem Fantasierten nicht in unterschiedlichen Phänomenen auszumachen, sondern als potenzielle Abfolge einer Ästhetisierung der Wirklichkeit als ein allgemeines Als-Ob darzustellen.

Die Referenzbezüge der vier Stufen umfassen dabei unterschiedliche Realitätsansprüche. Hierdurch ist es ihm möglich, das Reale als ästhetischen Schein auf der Stufe von Simulation und Simulakra zu postulieren. Die mit Husserl betonte Unterscheidung zwischen bewusster Fiktion im Modus der Apperzeption und einer unbewussten Illusion beziehungsweise Täuschung der Perzeption entfällt hierbei. Eine Büste wäre dementsprechend nicht einerseits Marmorblock und andererseits plastische Darstellung eines Menschen, sondern eine Simulation gestaltet aus der Hand eines Künstlers und somit dessen Vorstellung im Sinne einer „Maskierung der Realität“. Dabei gilt für Baudrillard: „*Mit der Simulation verschwindet die gesamte Metaphysik. Es gibt keinen Spiegel des Seins und der Erscheinungen, des Realen und seines Begriffs mehr. [...] Es ist nur noch operational. Im Grunde nicht mehr von der Ordnung des Realen, da es von keinem Imaginären eingehüllt wird. Es ist hyperreal, Produkt einer sich ausbreitenden Synthese von kombinatorischen Modellen in einem Hyperraum ohne Atmosphäre.*“³²⁷ Lässt

325 Vlg. AR: S. 24

326 AR: S. 15

327 AR: S. 8 f.

sich die „Ordnung des Realen“ also nicht mehr von seiner Verhüllung mit „Imaginärem“ unterscheiden, verliert auch der Begriff des Realen seine Geltung, was die Gegenthese nahelegt, dass gerade aus der Unterscheidung der Begriff der Realität seinen Sinn erhält. Versteht man im Gegensatz zu Baudrillard Fantastisches nicht als Konsequenz des Ästhetischen, sondern als Aspekt, dann gewinnt die Differenzierung zwischen Realität und Fiktion an Schärfe.

Hiergegen antwortet Baudrillard mit der von Benjamin bekannten Annahme, dass sich die Wahrnehmung der Wirklichkeit historisch wandelt. In einem später erschienenen Werk „Der symbolische Tausch und der Tod“ (1976) betont er: *„Die wirkliche Definition des Realen lautet: das, wovon man eine äquivalente Reproduktion herstellen kann. [...] Am Ende dieses Entwicklungsprozesses der Reproduzierbarkeit ist das Reale nicht nur das, was reproduziert werden kann, sondern das, was immer schon reproduziert ist. Hyperreal.“*³²⁸ Und verdeutlicht im Weiteren: *„Jetzt beginnt für die Kunst ihre unbegrenzte Reproduktion: alles, was sich selbst verdoppelt, selbst die banale und alltägliche Realität, steht gleichermaßen im Zeichen der Kunst und wird ästhetisch.“*³²⁹ Die hyperreale Welt der unbegrenzten ästhetischen Reproduktion gilt Baudrillard somit ausnahmslos als die „neue“ Wirklichkeit infolge der technischen und medialen Entwicklungen der Moderne. Im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit scheint die reale Welt nicht nur phantasmagorische Ausnahmen zu zählen, wie sie mit Benjamin unter I.1.2 diskutiert wurden, sondern das Hyperreale, d. h. die Reproduktion der Realität gilt als neuer Standard.

Die Realität beschreibt Baudrillard dabei in Termen der Digitalität, i.e. operational, kombinatorische Modelle, etc. und verschränkt so die vom Menschen gestaltete mit der erlebten Welt. Die Virtualität von Fantasie und mit ihr von technischer Reproduktion führt in seiner Theorie bis hin zu einem Zustand, in dem die gesamte Metaphysik verschwindet. Anstelle eines Bezuges auf das Sein reduziert sich die Existenz des Menschen in dieser totalen Reflexion ästhetischen Scheins auf eine Existenz zwischen Simulation und Simulakra. Das oben mit Husserl betonte Widerstreitsbewusstsein, das die Differenz zwischen potenziell möglichen Fiktionen und freien Fantasien markiert, schweigt bei Baudrillard. Die Frage nach dem, was wahr sein oder werden könnte, verschwindet in der metaphysischen Agonie des Realen.

328 TT: S. 299

329 TT: S. 302

Aus Sicht der medialen Ästhetik ist es der Mensch als digitaler User den Baudrillard hier vorwegnimmt, bevor er zu Beginn des 21. Jahrhundert entsteht. Allerdings klammert er dabei das User-Interface, jede Art von taktilem Erlebnis und somit das Raumgefühl und die Interaktion mit den Simulakren, d. h. ihre Atmosphäre in seinem „Hyperraum ohne Atmosphäre“ aus. Baudrillards Fokus liegt wie bei Benjamin darauf, dass in diesem Zeitalter eine neue Wahrnehmungsweise eingeübt wird – jedoch in totalem Umfang.

Benjamin stellt den Wandel des Apperzeptionsvermögens in den Kontext unterschiedlicher Medien und definiert zum Beispiel den Film als besonders geeignetes Übungsinstrument. Bei Baudrillard hingegen hat sich dieser Wandel als Totalität ausgeprägt. Die Gegenthese zu dieser Annahme eines universellen ästhetischen Phantasmas namens „Hyperraum“ besteht darin, dass auch Medien in denen deutlich zwischen Realität, Abbild und Simulation unterschieden werden kann, rezipiert werden. Die Einübung der Unterscheidung zwischen „realer Welt“ und „fiktiven Welten“ entfällt also nicht allgemein. Trotz einer *„Ära der Simulation durch Liquidierung aller Referentiale – schlimmer noch: durch deren künstliche Wiederauferstehung in verschiedenen Zeichensystemen[.]“*³³⁰ wie Baudrillard sie betont, bleibt bei Benjamin für den Menschen die Realität bestehen, auch wenn sie vor der Kamera scheinbar verschwindet.³³¹

Im Kontext von Benjamins und Husserls Thesen ist bei Baudrillard also zu hinterfragen, ob auch eine Betonung der Unterscheidung von Phantasmagorie und Realität infolge reproduzierender Medien möglich ist und inwieweit unterschiedliche Medien verschiedene Referenzsysteme ausbilden. Baut die mediale Ästhetik zwangsläufig nur auf Zeichensystemen im Sinne von Äquivalenzsystemen auf oder sind zum Beispiel Allegorien als weitere Referenzsysteme relevant und bieten der Realität eventuell ein Refugium vor der Transformation in einen „Hyperraum“? Und vielleicht erleichtern neue Medien mit ihrer gesteigerten Virtualität also ihrer umfassenden Reproduktion des Realen die Unterscheidung zwischen „realer Welt“ und „fiktiven Welten“? Von diesen Hypothesen ausgehend, lässt sich als gemeinsamer Nenner festhalten, dass die Vorstellung der Welt als ein in sich verschränktes ästhetisches Phantasma infolge des technischen Fortschritts zwar eine Zäsur für die Apperzeption bedeutet, jedoch nicht hinreicht, die Realität als Ganzes zu negieren, was die hier anleitende Frage erneut in folgender

330 AR: S. 9

331 Vgl. RA: S. 500

Form aufwirft: Modifizieren wir, wenn wir etwas ästhetisieren oder im Modus des Als-Ob betrachten, Wirkliches, Reales oder Fiktives?

Ästhetische Weltanschauung

Der Wandel der Welt durch die Medien, wie ihn Benjamin darstellt, und die potenziellen Möglichkeiten Welten zu fantasieren, wie es Husserl erforscht, zeigen, dass sich die Antwort auf die Frage nach der Genese der Welt nicht im Ist, sondern im Werden verbirgt. Die Frage zielt also nicht darauf ab, zu klären, ob die Welt ästhetisch oder hyperreal ist, sondern wie sich ihr apperzeptiver Wandel vollzieht.

Dieses Werden erschließt sich anhand zweier Vorgänge: Zum einen werden aus sinnlicher Wahrnehmung Vorstellungen (Fantasie) und zum anderen aus Vorstellungen sinnliche Wahrnehmungen (Ästhetisierung). Dabei wird zugleich deutlich, dass neben der ermöglichenden Fantasie das modifizierende Denken steht. Setzt man nun zwischen beide kein „Entweder oder“ oder stellt das Eine als dominanten Prozess vor das Andere (vgl. Welsch) oder verlegt eines davon zeitlich in Folge eines Stufenmodells in die Vergangenheit, um sich im Heute allein auf die Konsequenz des Modells fokussieren zu können (vgl. Baudrillard), ist die These aufzustellen, dass sich aus dem Ästhetischen nicht ableiten lässt, was wir denken, sondern wie wir Erfahrungen machen. Entgegen der hier diskutierten Positionen von Welsch und Baudrillard beschreibt die Ästhetik also keine strenge Disjunktion zu Logik und Realität. Eine rein ästhetische Weltanschauung ist daher als unvollständig anzunehmen. Dennoch konnte sowohl mit Welsch als auch mit Baudrillard auf zwei grundlegende Aspekte der Ästhetik hingewiesen werden:

a) Die Grenzen medialer Ästhetisierung finden sich auf der Seite der Rezipienten, d. h. nicht allein die Fähigkeit etwas fantastisch als eine bestimmte Art und Weise von Gestaltung zu interpretieren, sondern die jeweilige Übung darin sind relevant.

Was der Annahme: Alle sinnliche Wahrnehmung ist ästhetisch, die Frage zur Seite stellt, inwieweit Modifikationen zur anschaulichen Vergegenwärtigung der wahrgenommenen Wirklichkeit im Bewusstsein bekannt sind.

b) Die Reduktion der Virtualität der Fantasie auf einzelne Bewusstseinsakte schreibt jeder Umfiktion einen Ursprung zu, d. h. das Widerstreitsbewusstsein trennt einerseits modifizierte Fantasien von freien Fantasien ab und andererseits ermöglicht die Unterscheidung zwischen Illusion und Modifikation die Eingrenzung des Phänomens auf überprüfbare Veranschaulichungen.

Hieraus folgt die Annahme: Wenn geistige Anschauungen fantastisch sind, dann ist erstens die Unterscheidung zwischen fiktiven Welten, realer Welt und Wirklichkeit möglich und zweitens verweisen die jeweiligen Bedingungen apperzeptiver und medialer Modifikationen auf die potenzielle Möglichkeit einer Abweichung von sowie einer Realisierung in der Wirklichkeit.

Gegenthese

Die Gegenthese zu diesem Diskurs einer Genese der Welt entsprechend ästhetischer und fiktionaler Akte beschreibt die Welt als ein auf Rationalität und Tatsachen fundiertes Phänomen. In Bezug zur Annahme (a) heißt das, dass es Analog zur Ästhetik eine Fragestellung der Rationalität ist, inwieweit zum Beispiel das analytische Modell vom beschriebenen Phänomen abweicht und ob sich alle Phänomene kausal beschreiben lassen. Bezüglich (b) ergibt sich die Problemstellung, dass zu klären ist, ob der Logik ebenfalls ein modifizierender Aspekt zugesprochen werden kann oder ob sie tatsächlich die Wirklichkeit als solche erfasst.

Die Folge hiervon ist es, dass Logik und Kausalität als zentrale Aspekte einer rationalen Weltanschauung entweder analog zu Ästhetik und Phantasma als apperzeptive Subpositionen anzunehmen sind oder epistemologisch einen anderen Status beanspruchen können. Diese Dialektik zwischen ästhetischer und rationaler Weltanschauung wird im Weiteren derart thematisiert, dass zunächst unter (2.) mit Arendt, Wittgenstein und Kant Beispiele für eine möglichst rationale Auffassung von Welt und Wirklichkeit vorgestellt werden, die also der Logik das epistemologische Primat zuschreiben, bevor unter (3.) eine Gegenüberstellung zur bisher aufgezeigten ästhetischen Perspektive stattfindet. Wie lässt sich also die rationale Auffassung der Welt rekonstruieren?

2. Die Rationalisierung und die Tatsache

Die Verknüpfung von Zwecken und Mitteln zu einem Nutzen ist der Bereich der Genese der Welt, in dem die Logik ihre Praxis entfaltet. Dies gilt in der Wissenschaft sowie in der Ökonomie. Die Ratio als Voraussetzung für vernünftiges Denken und Handeln begriffen, bedarf neben einer logischen Struktur auch einen Ort des Handelns. Dieser Ort ist die Welt, verstanden als im Modus der Tatsachen erkannte Wirklichkeit.

Im Spannungsfeld der Rationalisierung zwischen Wissenschaft und Ökonomie stehen seit dem 19. Jahrhundert die Ingenieure. Als Stereotyp erhielten sie in Max Frischs „Homo Faber“ (1957) Einzug in die Literatur und in der politischen Philosophie Hannah Arendts spielt die Kategorie „homo faber“ eine zentrale Rolle zur Erklärung der Bedingungen menschlichen Seins.

Ihre Betrachtung der Welt als eine Konsequenz von qua Ratio angewandten Tatsachen verweist auf eine von der ästhetischen Perspektive verschiedene Tendenz. Während die Virtualität der Fantasie verschiedene mögliche Welten vorstellt und sie in Differenz zur realen stellt, fixiert die Rationalität der Tatsachen eine bestimmte Welt als real unter Ausschluss anderer Möglichkeiten. In anderen Worten formuliert, es wird eine Welt errichtet, anstelle sie zu entwerfen. Entgegen einer Einsicht in die Virtualität der Welt motiviert diese Auffassung ihre Konkretisierung. Das heißt, infolge von wissenschaftlicher Erkenntnis sind die Tatsachen bestimmt und mittels logischer Gedankengänge in systematische Strukturen fixiert.

Hieran schließt seit dem Beginn des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit und somit der Industrialisierung der ökonomische Begriff der Rationalisierung im Sinne eines optimierten Produktionsprozesses an. Anstelle ästhetischer Offenheit des vorindustriellen Handwerks tritt die Systematik der maschinellen Massenproduktion. Dies führt zur für die Philosophie des 20. Jahrhunderts prägenden These eines Wandels der Lebensverhältnisse.

Das an rationalisierte Prozesse gebundene Leben stellt nicht die Frage nach Sinn und Wahrheit, sondern geht als Teil der Zweck-Mittel-Relation in numerischer Form ein in den imperativischen Haushalt einer vernünftigen Welt.³³² Wer man ist und wie man handelt, wird in dieser Art und Weise der

332 Vgl. DA: S. 33

Weltkonzeption durch möglichst rationale Gründe gerechtfertigt, was dem Ansatz eines kreativen Spiels mit den weltlichen Möglichkeiten im Rahmen der Ästhetisierung widerspricht. Die logisch bedingte und somit rationale Welt baut also auf von der ästhetischen und fiktionalen Welt verschiedenen Bedingungen auf. Die Basis für diese Rationalisierung bilden die für wahr gehaltenen Tatsachen. Bevor jedoch die Welt unter dem Aspekt der Tatsachen diskutiert wird, gilt es zuerst „homo faber“ kennenzulernen.

2.1 Die Welt des „homo faber“

Der fantastischen Welt der Möglichkeiten steht die beständige Welt der Tatsachen entgegen. Sie baut auf Dingen auf, denen das Merkmal der Haltbarkeit zukommt. Nicht der Konsum und somit die bloße Erhaltung des Lebens bildet die Ursache für die Existenz dieser Gegenstände, sondern der menschliche Bedarf an Nützlichem. Diese Gebrauchsgegenstände sind es, die in eine Zweck-Mittel-Relation eingegliedert sind und als solche der Welt eine Beständigkeit ermöglichen. Hannah Arendt betont hierzu: *„Diese Gegenstände werden gebraucht und nicht verbraucht, das Brauchen braucht sie nicht auf; ihre Haltbarkeit verleiht der Welt als dem Gebilde von Menschenhand die Dauerhaftigkeit und Beständigkeit, ohne die sich das sterblich-unbeständige Wesen der Menschen auf der Erde nicht einzurichten wüßte; sie sind die eigentlich menschliche Heimat des Menschen.“*³³³ Im Wesen dieser Dinge liegt es also, entsprechend ihrer Dauerhaftigkeit und Haltbarkeit beurteilt zu werden und nicht mit Blick auf ihre Vergänglichkeit. Dies unterscheidet sie streng von Konsumgütern und folglich liegt ihr Ursprung nicht in den bloßen Arbeits- sowie Konsumprozessen, sondern in der Fähigkeit der Menschen beständige Dinge herzustellen. Dieses Herstellen wird von „homo faber“ geleistet.³³⁴ Was bedeutet es nun für den Menschen, in dieser hergestellten „menschlichen Heimat des Menschen“ zu Hause zu sein?

333 VA: S. 161

334 Vgl. Ebd.

Kultur und Natur

Durch die Handlungen des „homo faber“ entsteht eine für die menschliche Kultur entscheidende Differenz zur Natur. Letztere lässt sich als ein zyklischer Lebensprozess begreifen, i.e. ein autopoetischer Kreislauf aufbauend auf Wiederholungen und minimalen Abweichungen – sogenannten „Drifts“, wie es Maturana und Varela in ihrer Forschung zu den biologischen Wurzeln des menschlichen Erkennens beschreiben.³³⁵ Arendt betont hierzu, dass das Errichten und Aufbauen einer eigenen Welt, die uns vor diesem natürlichen Kreislauf schützt, Voraussetzung dafür ist, dass wir diese als einen Gegenstand objektiv betrachten können.³³⁶ Sie folgert: *„Ohne eine solche Welt zwischen Mensch und Natur gäbe es ewige Bewegtheit, aber weder Gegenständigkeit noch Objektivität.“*³³⁷ Die Voraussetzung für eine objektive Distanz zur Natur, d. h. für eine feststellende und zweifelsfrei erkennende Wissenschaft, bildet das Herstellen des „homo faber“.

Neben einer Welt, in der wir leben und deren Nützlichkeiten wir gebrauchen, entsteht also eine kategorische Differenz zwischen Kultur und Natur, das heißt, zwischen dem, was wir geschaffen haben, und dem, was ohne unser Schaffen von selbst entsteht. Diese Selbstständigkeit der natürlichen aber auch die Beständigkeit der Gebrauchsdinge situieren das, was wir als objektive Welt begreifen (können). Derart sind also die Ingenieure als ausführend und herstellend tätige Menschen eng verbunden mit den Forschern, die in der hierdurch erweiterten Entfremdung von der Natur neue Perspektiven der Objektivierung finden. Während insbesondere die Naturwissenschaft die kausalen Zusammenhänge der Natur erforscht, stellt sich die Frage, welche Kategorie für das Interesse des „homo faber“ anleitend ist.

Zweck und Mittel

„Homo faber“ stellt die beständige Welt der Menschen unter dem Aspekt der Zweckdienlichkeit her.³³⁸ Der pragmatische Ansatz steht somit an erster Stelle. Dabei ergeben sich aus Arendts Sicht allerdings zwei Probleme.³³⁹

335 Vgl. BK: S. 103 ff.

336 Vgl. VA: S. 162 f.

337 VA: S. 163

338 Vgl. VA: S. 182

339 Vgl. Hierzu auch Jürgen Habermas: Theorie des kommunikativen Handelns, Kapitel 4, Rationalisierung und Verdinglichung, 1. These vom Sinnverlust, 2. These vom Freiheitsverlust /

Erstens: *„Alles, was ist, an seinem Nutzen zu messen und in seiner Zweckdienlichkeit zu beurteilen, liegt im Wesen des Herstellens, aber die Schwierigkeit, mit den Urteilsmaßstäben dieser Tätigkeit in der Welt auszukommen, liegt darin, daß die Zweck-Mittel-Kategorie, auf der sie beruhen, unbegrenzt anwendbar ist und eine Kette ohne Ende erzeugt, in welcher sich jeder erreichte Zweck immer sofort wieder in ein Mittel in einem anderen Zusammenhang auflöst.“*³⁴⁰ Arendt beschreibt diese Problematik mit Bezug auf Nietzsche als die „Aporie des konsequenten Utilitarismus“.³⁴¹ Analog zur These, dass alles in der Natur kausal verstanden werden kann, wird hiermit eine allgemeine Annahme der Utilität gesetzt. Mit dieser Apperzeption der Welt im Modus des Nutzens und der Zweckdienlichkeit eignet sich „homo faber“ zudem eine weitere Problematik an, i.e. die Sinnlosigkeit.³⁴²

Zweitens, *„Innerhalb der Zweck-Mittel-Kategorie und ihres Erfahrungsfeldes, in dem die gesamte Welt von Gebrauchsgegenständen und der Nützlichkeit überhaupt lokalisiert ist, gibt es keine Möglichkeit, den Zweckprogressus zu durchbrechen und zu verhindern, daß alle Zwecke schließlich wieder zu Mitteln für weitere Zwecke werden, es sei denn, man deklariere eines dieser Dinge zu einem »Zweck an sich«.“*³⁴³ Arendt betont hierzu, dass ein Zweck, der sein Ziel erreicht, aufhört Zweck zu sein. Das Herstellen organisiert die Zwecke in Form eines infiniten Regresses und somit analog zur Natur als beständiges Werden.

Sinn hingegen zeichnet sich durch seine kulturelle Beständigkeit aus. Er verliert seine Relevanz nicht daran erreicht beziehungsweise verstanden zu sein. Wo der Zweck förmlich verschwindet, wenn er erfüllt ist, erhält der Sinn erst seinen vollen Wert.³⁴⁴ Die Suche des „homo faber“ nach einem Zweck-an-Sich entpuppt sich somit als ein Paradox. Seine am Nutzen der Dinge orientierte utilitaristische Geisteshaltung verliert ihre Sinnhaftigkeit darin, dass, wann immer sie einen „Endzweck“ definiert, sie diesen obsolet macht, sobald sie ihn erfüllt.³⁴⁵ Folglich bleiben dem Stereotyp „homo faber“ nur zwei Wege offen, entweder eine absurde Existenz im Modus des Sisyphos, deren Ziele beständig zu neuen Anfängen werden, oder die Ak-

TK: S. 462 ff.

340 VA: S. 182

341 Vgl. Ebd.

342 Vgl. VA: S. 183

343 VA: S. 183

344 Vgl. VA: S. 184

345 Vgl. Ebd.

zeptanz der Sinnlosigkeit aller Endzwecke, die sich „homo faber“ in der Welt setzt.

Dabei gilt es, die Sinnlosigkeit vom Unsinn zu unterscheiden. Nimmt man zum Beispiel an, man könnte ein bestimmtes Auto als den „Zweck an sich“ des Autobauens definieren, dann würde der Zweck-Mittel-Regress stoppen, sobald die Produktion dieses Autos beginnt. Das Mittel würde den Zweck ohne weitere Folge erfüllen. Jede weitere Ingenieursleistung im Autobau wäre dann obsolet, d. h. sie wäre durch die Erfüllung des „Zweck an sich“ sinnlos geworden und eben nicht unsinnig.

Tatsächlich existiert allerdings kein solches Modell und eine beständige Aktualisierung der Autoherstellung ist der Fall. Die Herstellung führt also einerseits zu beständigen Dingen in der Welt wie Autos, verläuft jedoch andererseits in fortschreitender Zweck-Mittel-Regression und erneuert so konstant ihre Ziele. Im Gegensatz zur Kunstwelt, in der ein Durchbrechen solcher Regression als sinnvoll verstanden wird und der Epochenwechsel förmlich gesucht wird, ist die Ingenieurswelt bestrebt das bestehende System immer weiter zu optimieren. In einer rationalistischen Perspektive werden die produktiven Dynamiken also nicht entsprechend ihrer artistischen Aspekte durch „Neues“ variiert, sondern mit dem Blick der Pragmatik durch „Bewährtes“ verbessert.

Dennoch unterliegt auch die Ingenieurswelt dem historischen Wandel und bildet Epochen aus. Zum Beispiel wird die antike Ingenieurskonstruktion des Webstuhls sinnlos – aber nicht unsinnig – im Vergleich zu modernen technologischen Maschinen. Während die Verbesserung und somit der Zweck-Mittel-Regress aus Sicht des Zwecks vom antiken Webstuhl bis in die moderne Fabrikhalle reicht, unterliegen die Mittel zum Beispiel Körperkraft oder Elektrizität einem von Umbrüchen geprägten Wandel. Es stellt sich die Frage danach, in welche Sinnepochen sich die pragmatische Anschauung entsprechend der primär eingesetzten Mittel gliedern lässt.

Nutzen und Fortschritt

Anstelle der Gestaltung der Welt und ihres Wandels stellt Arendts Bezug auf die technische Rationalität die Beständigkeit und Herstellung der Welt in den Mittelpunkt. Sie versteht die Entwicklung der Welt folglich als Fortschritt, den sie mit Blick auf „homo fabers“ primäre Mittel in drei Phasen

gliedert. Die Zeit vor der Moderne und somit vor der instrumentellen Vernunft des „homo faber“ fasst sie dabei anhand des Merkmals zusammen, dass die Dinge primär durch Werkzeuge produziert wurden. Mit dem Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit ändert sich dies grundlegend.

Als erstes *„ahmt man mit Hilfe der Maschine Naturprozesse nach oder bedient sich zu diesem Zweck auch direkt der Naturkräfte[.]“*³⁴⁶ Die Herstellung der Dinge wird förmlich aus der Hand gegeben und die Körperkraft der Handwerker durch die Leistung der Maschinen ersetzt.

Als zweites, *„haben [wir] begonnen, gewissermaßen Naturprozesse selbst zu »machen«, d. h. wir haben natürliche Vorgänge losgelassen, die niemals zustande gekommen wären ohne uns[.]“*³⁴⁷ Markantestes Beispiel hierfür ist die Elektrifizierung der Welt, wobei allgemein hierzu von Arendt kritisch angemerkt wird, *„[d]aß hier mehr im Spiele ist und mehr auf dem Spiele steht als die Entwicklung rein technischen Könnens[.]“*³⁴⁸ Heutzutage, wo uns die Folgen dieser Nachahmung und Freisetzung von natürlichen und quasi-natürlichen Prozessen in Form des anthropogenen Klimawandels bewusst werden – Folgen, die Arendt noch mit einem Fragezeichen versehen hatte,³⁴⁹ zeigt sich, dass die hierbei freigesetzten Kräfte nicht nur dabei helfen, unsere Welt herzustellen, sondern zugleich das, wozu diese Welt in Differenz steht – die Natur – zu zerstören.

*„Die letzte Phase in dieser Entwicklung ist die Automation[.]“*³⁵⁰ Mit ihr sieht Arendt den Prozess des „homo faber“ als Hersteller der Welt an einem Endpunkt angekommen, da seine Vorstellung der Zweck-Mittel-Kategorie als Rahmensystem zur Organisation von Produktionsprozessen obsolet werden würde. Das heutige Sinnbild hierfür wäre die Maschine, die dank künstlicher Intelligenz und Robotik eigenständig neue Maschinen herstellt.

Arendt merkt hierzu an: *„Die »mechanistischen« Kategorie- und Begriffssysteme von Homo faber versagen hier genau so, wie sie seit eh und je vor den Vorgängen einer organischen Natur und des natürlichen Universums versagt haben. Warum denn auch die Vertreter der Automation allgemein die mechanistische Naturbetrachtung ausdrücklich verwerfen und sich gegen den praktischen Utilitarismus des achtzehnten Jahrhunderts kehren,*

346 VA: S. 174

347 VA: S. 175

348 VA: S. 176

349 Vgl. VA: S. 177

350 VA: S. 176

der so außerordentlich charakteristisch für die einseitig zielbewußte Werk-Mentalität von Homo faber war.“³⁵¹ Die heutige Zeit, die in der Automation die Zukunft der Industrie sieht und diese in allen möglichen Situationen integriert, läutet mit Blick auf Arendts Argumentation also die „Totenglocken“ des „homo faber“.

Bis zum Abschluss dieser dritten Phase, gilt es jedoch als Tatsache, dass die Beständigkeit der Welt durch die Werk-Mentalität des „homo fabers“ und dessen Interaktion mit Maschinen sowie umgeleiteten Naturkräften entsteht. Während die Fortschritte hierbei an den Zwecken orientiert sind, werden die historischen Zäsuren in einem Wechsel der primären Mittel gesehen, wobei hypothetisch in der Herstellung einer Maschinen herstellenden Maschine ein Endzweck für die gegenwärtige Epoche angenommen wird. Wodurch dann diese Sinneinheit des technologischen Nutzens von künstlicher Intelligenz und Robotik ein neues Vorzeichen bekommt und die Epoche der Automation abgeschlossen wird, lässt sich gegenwärtig nur spekulieren.

Allgemein ist festzuhalten, dass für die progressive Dimension des Herstellens und dessen beständigen Fortschritt das disruptive Nutzen-Verhältnis zu natürlichen Mitteln zentral ist. Auf dieser historischen Basis baut somit die ingenieurmäßige Herstellung der Dinge auf, die durch ihre Beständigkeit und Nützlichkeit die Welt einrichten, was die Frage aufwirft, ob dies für alle Dinge gilt, die keine Konsumgüter sind.

Nutzung und Beständigkeit

Offenkundig besteht zwischen einem Kunstwerk und einem Gebrauchsgegenstand ein Unterschied. Unabhängig von der gemeinsamen Werk-Mentalität der Künstler und Ingenieure, die die Dinge zum Bestand der Welt hinzufügen, unterscheiden sich ihre Produkte in ihrer Art und Weise der Beständigkeit, denn die Abnutzung als Gegenspieler der Beständigkeit spielt für das Kunstwerk keine Rolle. Sein Bestand in der Welt ist vielleicht durch den Wandel des Geschmacks und der Weltanschauungen gefährdet, doch im Allgemeinen „[sind] Kunstwerke [...] die beständigsten und darum die weltlichsten aller Dinge.“³⁵² Dass ein Konsum- oder ein Gebrauchsgegen-

351 VA: S. 178

352 VA: S. 202

stand zum Kunstwerk werden kann, ist dabei nicht ausgeschlossen, wie sich insbesondere im Bereich der Bekleidungsproduktion zeigt.³⁵³

Für Arendt liegt der entscheidende Unterschied in der zweckdienlichen Motivation „homo fabers“. Der Zweck eines Gebrauchsgegenstandes, zum Beispiel eines Stuhles, ist nur dann erfüllt, wenn dieser auch verwirklicht wird, also wenn sich jemand auf den Stuhl setzt. Er nützlich ist. Ein als Kunstwerk hergestelltes Ding hingegen muss nicht prinzipiell zweckmäßig und nützlich sein. Sein Wesen gilt als qualitativ von dem der Gebrauchsgegenstände verschieden.³⁵⁴

An Kunstwerken tritt somit die „Weltlichkeit der Welt“ im Sinne der Bewahrung des Beständigen in Erscheinung.³⁵⁵ Das Kunstwerk ist dabei zwar hergestelltes jedoch zugleich konserviertes. Sein Ziel liegt nicht im Aufbauen, sondern im Erhalten der Welt. Anstelle des Fokus auf Zweck und Mittel verbürgt es durch seine Beständigkeit Sinn und Anschauung. Arendt fasst dies, wie folgt, zusammen: *„Wenn Gebrauchsgegenstände ihre Existenz der menschlichen Geschicklichkeit verdanken, Gegenständliches zu gebrauchen und zu nutzen, wenn Waren ihre Existenz der menschlichen »Neigung zum Tauschen und Einhandeln« (Smith) schulden, dann entstehen Kunstwerke aus der menschlichen Fähigkeit, zu denken und zu sinnen.“*³⁵⁶ Diese Ergebnisse des Denkens und Sinnens werden in den Kunstwerken materialisiert und somit die flüchtigsten Momente menschlicher Existenz bewahrt. Hierbei tritt allerdings qua Vergegenständlichung die Problematik der „Leblosigkeit“ ein. Arendt bezeichnet daher die Dingwelt, zu der auch die Werke der Künstler gehören, als dem Tod verfallen.³⁵⁷ Es obliegt dabei dem Rezipienten in diese Dingwelt wieder neues Leben einzubringen. Während sich die pragmatischen Zwecke des „homo fabers“ im zweckmäßigen Gebrauch seiner Produkte erfüllen, realisiert sich die Konservierung geistigen Lebens im Werk des Künstlers erst in der Betrachtung und Einfühlung des Rezipienten.

Kreieren und Rezipieren bilden also die Voraussetzung für artistisch hergestellte Dinge sowie Geschick und Gebrauch die pragmatische Herstellung anleiten. Letzteres führt zur Abnutzung der Dinge in der Welt, was für

353 Vergleiche hierzu auch Marcel Duchamps „Bicycle Wheel“ (1913): *„Though Bicycle Wheel predates Duchamp’s use of the word “readymade” – a term he coined after moving from Paris to New York in 1915 – it is the earliest example of this class of groundbreaking artworks.“*

Quelle: <https://www.moma.org/collection/works/81631> Abgerufen: 07.04.2020

354 Vgl. VA: S. 202

355 Vgl. Ebd.

356 VA: S. 203

357 Vgl. S. 204

Arendt einen qualitativen Unterschied zur Bewahrung von Kunstwerken darstellt. Diese entstehen aus einer denkenden und sinnstiftenden Haltung, was die Frage nach der intellektuellen Dimension des pragmatischen Herstellens in Vergleich zum ästhetischen Gestalten in den Raum stellt.

Kalkulation und Gestaltung

Es sind nicht die schweifenden Gedanken und der als Inspiration plötzlich aufblitzende Sinn des eigenen Tuns, sondern die wohlüberlegte Planung und das Erfüllen vorausgesetzter Zwecke mit bekannten Mitteln, die das Handeln des „homo fabers“ bestimmen. Sein pragmatisches Herstellen beruht anstelle von Inspiration und Gedanken auf Analyse und Kalkulation. Bezüglich dieser intellektuellen Tätigkeiten, hält Arendt fest, dass *„die logische Verstandestätigkeit noch einmal vom Denken wie vom Erkennen geschieden werden [muss], sofern sie nämlich weder, wie das Denken, der lebendigen Erfahrung noch, wie das Erkennen, eines vorgegebenen Gegenstandes bedarf, um sich zu entfalten.“*³⁵⁸ Und betont im Weiteren, dass die Computer der Gegenbeweis zur im siebzehnten Jahrhundert populären These sind, dass der Verstand und somit die Fähigkeit zum Schlussfolgern *„die höchste und menschlichste aller menschlichen Fähigkeiten ist[.]“*³⁵⁹ Die Logik und das Berechnen der Welt stellt Arendt somit dem Denken und Erkennen gegenüber. Das Denken, als Reflexion auf die Lebenserfahrung verstanden, entspricht dabei verstärkt dem geistigen Agieren des Künstlers, wobei die Analyse eines Gegenstandes eher dem Wissenschaftler zukommt.³⁶⁰

Trotz ihres gemeinsamen Aspektes, i.e. beständige Dinge herzustellen, unterscheiden sich Künstler von Ingenieuren und Wissenschaftlern gemäß Arendt in ihrer auf Erfahrung und Reflexion statt auf Kalkulation und Analyse aufbauenden Werk-Mentalität. Während Kalkulation und Analyse dabei als etwas „Totes“ verstanden werden, schreibt sie dem artistischen Denken und Erkennen etwas Lebendiges zu. Dies erhält beziehungsweise erneuert sich wie bereits angemerkt in der Rezeption. Der Künstler vermittelt lebendige Erfahrung, wo der Ingenieur die Nützlichkeit der logischen Abstraktion beweist.

358 VA: S. 207

359 VA: S. 208

360 Vgl. VA. S. 206

Zudem verweist Arendt darauf, dass es zwischen Künstler und Ingenieur neben der Beständigkeit ihrer Werke in der Welt noch eine weitere Gemeinsamkeit gibt. Es ist die Gestalt der Dinge, die sich nicht vermeiden lässt. Sie schreibt: *„[I]n Wahrheit [gibt es] kein Ding, das nicht das bloße Gebrauchtwerden bereits übersteigt und eine Art von Existenz hat, die jenseits seiner Funktion liegt. [...] Das jenseits des Funktionellen liegende Sosein eines Dinges ist seine Schönheit oder seine Häßlichkeit, und dies Sosein, im Unterschied zu der Funktion, ist an Erscheinen überhaupt gebunden und damit an Sichtbarkeit in einer öffentlichen Welt.“*³⁶¹ Bei allem Pragmatismus des „homo faber“ erhalten seine Produkte als Bestandteile der Welt notwendigerweise auch Anteil an der Gestaltung der Welt.

Folglich wird das Ergebnis logischer Abstraktion in der Planung des Ingenieurs notwendig als Produkt ästhetische Erfahrung. Diese Verschränkung führt für Ingenieure zum Beispiel zu der Fragestellung, ob sich Schönheit kalkulieren lässt – andererseits nutzen auch Kunst- und Designströmungen wie zum Beispiel das Bauhaus kalkulatorische und analytische Aspekte als anleitende Modi für ihre Gestaltungsideen. Es besteht ein Spannungsfeld zwischen Form und Funktion sowie Gestalt und Erlebnis. Die ästhetische Empfindung bildet somit den dialektischen Gegenpol zur pragmatischen Nützlichkeit.

Diese Dichotomie zwischen dem pragmatischen und dem hedonischen Aspekt von Gegenständen wird im III. Teil dieser Arbeit unter dem Begriff der „User-Experience“ zentral sein. Im Weiteren interessiert zunächst die Frage, ob sich auch eine Synthese dieser Aspekte denken lässt – wie es zum Beispiel Jürgen Mittelstrass vorschlägt, der im „homo faber“ eine an Leonardo da Vinci orientierte Doppelrolle des schaffenden und gestaltenden Menschen im Sinne von Handwerker und Künstler sieht.³⁶² Im Gegenteil zu Mittelstrass löst Arendt dieses Spannungsverhältnis nicht mit Blick auf mögliche Idealtypen auf, sondern fragt, ob die Kalkulation und Gestaltung von Dingen und somit die pragmatischen und artistischen Herstellungsweisen einen grundlegenden Unterschied aufzeigen, der dafür Ursache ist, dass wir die Gebrauchsdinge abnutzen, während wir die Kunstwerke konservieren. Lässt sich folglich die herstellende Aufgabe dahingehend differenzieren, dass letztere sinnvolle Erfahrungen vermitteln, während erstere zweckmäßige Nützlichkeit anbieten?

361 VA: S. 210

362 Vgl. PB: S. 228

Funktion und Sinn

Für die hier untersuchte Frage, nach der Bedeutung der Rationalität in der Welt, hat sich gezeigt, dass der Stereotyp des „homo fabers“ sie im Sinne einer Zweck-Mittel-Relation verwirklicht und so eine funktionale Welt der Gebrauchsdinge herstellt. Hierbei erscheint die Logik, die sein Denken in bestimmte Bahnen „zwingt“, als eine Art „Naturkraft“.³⁶³ Dementsprechend erschwert die Weltsicht des „homo fabers“ ein Verständnis der Welt, das nicht auf Zweckdienlichkeit aufbaut, wobei die Erfahrung von „Zwecken an sich“ qua Eigenlogik dieser rationalen Handlungsweise hypothetisch bleibt.

Die pointierte Frage, wann „homo faber“ damit fertig werden wird, die Welt herzustellen, wann also alle Bedürfnisse der Menschen erfüllt und alle Zwecke erreicht sind, wann die Chimäre von Produktion, Innovation und ewigem Fortschritt zum Erliegen kommt, lässt sich entsprechend dieser Eigenlogik der Weltsicht des „homo fabers“ nur mit einem „Nie!“ beantworten. Seine Welt ist also nicht nur die der beständigen Dinge, sondern auch eine beständige Baustelle.

Dies zeigt sich anhand Arendts Argumentation als ein infinites Prozess des Findens und Bewältigens von Zweck-Mittel-Relationen und so verabschiedet Arendt die Weltsicht des „homo fabers“ trotz seiner Funktion als Hersteller aller nützlichen Dinge als ein Idealbild des Menschen und betont: *„Insofern aber Sprechen und Handeln die höchsten und menschlichsten Tätigkeiten der Vica activa sind, ist die Welt eine wirkliche Heimat für sterbliche Menschen nur in dem Maße, als sie diesen in sich flüchtigsten und vergänglichsten Tätigkeiten eine bleibende Stätte sichert, als sie sich dafür eignet, Tätigkeiten zu beherbergen, die nicht nur völlig nutzlos für den Lebensprozeß als solchen sind, sondern auch prinzipiell anderer Natur als die mannigfaltigen herstellenden Künste, durch die die Welt selbst und alle Dinge in ihr hervorgebracht sind. [...] [D]enn so viel ist sicher, das Maß für die Welt ist nicht die zwingende Lebensnotwendigkeit, die sich in der Arbeit kundgibt, und es kann nicht in dem Reich von Mitteln und Zwecken gefunden werden, daß maßgebend ist für die Herstellung der Welt Dinge und maßgeblich noch für den Gebrauch, den wir von ihnen machen.“*³⁶⁴

363 Vgl. VA: S. 207 f.

364 VA: S. 212

Arendt betont also letztlich Sprechen und Handeln als Basis für die Genese einer sinnvollen Welt. Die rationale Weltanschauung bietet folglich kein eigenständiges Refugium für den Menschen, auch wenn ihr Vertreter „homo faber“ nützliche Dinge herstellt, lässt sich Sinn nicht vollständig auf Zweck-Mittel-Relationen und deren Kalkulation reduzieren.

Hierbei vertritt sie eine Position, die die Logik als quasi Naturgewalt annimmt. Der Aufbau von logischen Rechensystemen in der heutigen digitalen Epoche lässt sich aus der Perspektive Arendts folglich als ein weiteres Umlenken einer natürlichen Gewalt in die Strukturen der technischen Reproduzierbarkeit begreifen – Stichwort künstliche Intelligenz.

Eine Gegenposition zu Arendts Betrachtung von Logik im Sinne einer Naturgewalt findet sich in der frühen Position Ludwig Wittgensteins, wobei die Spannung zwischen diesen beiden Positionen insbesondere dann deutlich wird, wenn man ihre Begriffe des Denkens und Erkennens vergleicht. Für Arendt gilt: *„Denken und Erkennen sind nicht dasselbe. Denken, das für das Kunstschaffen die außerhalb seiner selbst liegende Quelle bildet, manifestiert sich direkt in aller großen Philosophie, während Erkennen, das Wissen vermittelt und Gewußtes ansammelt und ordnet, sich in den Wissenschaften niederschlägt.“*³⁶⁵ Wittgenstein hingegen verknüpft das Sprechen mit dem logischen Denken. Erkenntnis folgt dabei aus der Kombination von sprachlichen Möglichkeiten und logischen Regeln. Wie sich zeigen wird, besteht seine Welt folglich nicht aus hergestellten Dingen, sondern aus Tatsachen. Wie lässt sich nun diese „tatsächliche Welt“ denken?

2.2 Die Logik der Tatsachen

Ludwig Wittgenstein eröffnet seinen „Tractatus Logico-Philosophicus“ (1921) mit markanten Setzungen. Im Vorwort hält er fest, dass sein Buch dem Denken, beziehungsweise genauer gesagt, dem Ausdruck der Gedanken eine Grenze ziehen möchte: *„Denn um dem Denken eine Grenze zu ziehen, müßten wir beide Seiten dieser Grenze denken können (wir müßten also denken können, was sich nicht denken läßt).“*³⁶⁶ Wobei gilt: *„und was jenseits der Grenze liegt, wird einfach Unsinn sein.“*³⁶⁷

365 VA: S. 206

366 TP: S. 9

367 Ebd.

Sinn und Unsinn, richtig und falsch derartige Kategorien erschließen sich gemäß Wittgenstein via logischer Gedankengänge. Den logischen Ort bestimmt er hierbei als eine Verknüpfung von „Satzzeichen“ und „logischen Koordinaten“.³⁶⁸ „Das Satzzeichen besteht darin, daß sich seine Elemente, die Wörter, in ihm auf bestimmte Art und Weise zueinander verhalten. Das Satzzeichen ist eine Tatsache.“³⁶⁹ Und die „logische Koordinate“ steht in Analogie zu der der Geometrie. Sie ist ebenso widerspruchsfrei.³⁷⁰ Während Arendt die Logik als natürliche Bedingung des Menschen interpretiert, stellt Wittgenstein die Logik in Verbindung zur Sprache und somit als eine Kulturleistung dar. Logik und Sprache konstituieren für ihn die Welt, denn „[w]ir könnten nämlich von einer »unlogischen« Welt nicht sagen, wie sie aussähe.“³⁷¹ Dementsprechend bezeichnet Wittgenstein den Gedanken als „das logische Bild der Tatsachen“ und folgert weiter: „Die Gesamtheit der wahren Gedanken sind ein Bild der Welt.“³⁷² Das heißt, die Erkenntnis der Welt baut auf Bildern ihrer Tatsachen auf, die sich aus logischen Gedanken bilden lassen, die wir wiederum in der Sprache ausdrücken können.³⁷³ Ist die Welt also nur ein Gedanke?

Tatsächliche Welt

„Die Welt ist alles, was der Fall ist. [Sie] ist die Gesamtheit der Tatsachen, nicht der Dinge. [...] Denn, die Gesamtheit der Tatsachen bestimmt, was der Fall ist und auch, was alles nicht der Fall ist. Die Tatsachen im logischen Raum sind die Welt.“³⁷⁴ Folglich wäre nicht „homo faber“ der Her-

368 TP: S. 25

369 TP: S. 18

370 Vgl. TP: S. 17

371 TP: S. 17

372 Ebd.

373 Paolo Gabrielli betont hierzu in „Sinn und Bild bei Wittgenstein und Benjamin“ neben der Ähnlichkeit zwischen dem Spätwerk Wittgensteins und der Bildtheorie Benjamins, dass erster im Anschluss an den „Tractatus“ der Sprache ein „ästhetisches“ Bild zugrunde legt und sich so vom frühen Konzept des „logischen“ entfernt hat. Er schreibt in Bezug auf Wittgensteins „Philosophische Untersuchungen“: „Das Vorurteil, dass es etwas jenseits der Sprache oder hinter der Sprache gibt, und dass wir uns ein Bild in Beziehung zu den Worten vorstellen, ist gar nicht „dumm“[...] Es handelt sich jedoch nicht um ein logisches Bild als Bedingung der Möglichkeit eines abbildenden Verstehens, sondern um ein „ästhetisches“ Bild[...] Dieses ästhetische Bild entspricht der Selbstbezüglichkeit der Sprache und kann nur durch den effektiven Sprachgebrauch – als identisch und gleichzeitig different in Bezug auf ihn – gefühlt (und gezeigt) werden.“ SB: S. 114

374 TP: S. 11

steller der Welt, sondern der Wissenschaftler, der die Sachverhalte, die sich aus den Verknüpfungen der Sachen und Dinge der Wirklichkeit ergeben, als Tatsachen erfasst und so feststellt, was der Fall ist.³⁷⁵ Durch dieses Erfassen und Feststellen „*machen [wir] uns Bilder der Tatsachen[,]*“³⁷⁶ wobei das „*Bild [...] ein Modell der Wirklichkeit [ist]*.“³⁷⁷ Die gesamte Wirklichkeit, d. h. sowohl die bestehenden als auch die nichtbestehenden Sachverhalte, bildet wiederum die Basis für die Welt.³⁷⁸ Die Logik der Sprache, die Konstruktion von Bildern entsprechend der Virtualität der Dinge also ihrer möglichen Sachverhalte und somit das Modell der Wirklichkeit in seiner Gesamtheit gilt Wittgenstein folglich als die sinnvoll erfasste Welt. Was außerhalb dieser logischen und sprachlichen Grenzen liegt, lässt sich entweder nicht denken oder nicht mitteilen. Dementsprechend wäre es nicht möglich zu sagen, ob es der Fall ist oder nicht, wodurch es sich für Wittgenstein zunächst als „un-weltlich“ disqualifiziert. Diesen Bereich außerhalb der Logik bezeichnet Wittgenstein als Zufall.³⁷⁹

Dabei gilt, was jenseits der Grenze der in der Sprache ausgedrückten Tatsachen liegt, ist Unsinn.³⁸⁰ Wittgenstein betont, dass „*die Grenzen meiner Sprache [...] die Grenzen meiner Welt [bedeuten]*.“³⁸¹ Ebenso sind die Grenzen der Welt die der Logik.³⁸² Folglich gilt die Logik ihm als „Spiegelbild der Welt“.³⁸³ Diese Eingrenzung der Welt auf ihr logisch-sprachliches Abbild wird vom frühen Wittgenstein streng disjunktiv gedacht, sodass Bereiche, in denen aller Erfahrung nach Widersprüche möglich sind und der Zufall eine Rolle spielt, ausgeklammert werden. Deshalb liegen die Ethik und die Ästhetik für ihn außerhalb der (logischen) Welt.³⁸⁴ Sind sie also unsinnig?

375 Vgl. Ebd.

376 TP: S. 14

377 TP: S. 15

378 Vgl. S. 14

379 Vgl. TP: S. 78

380 Vgl. TP: S. 9

381 TP: S. 67

382 Vgl. Ebd.

383 Vgl. TP: S. 76

384 Vgl. TP: S. 83

Sinnfragen

Hieran knüpft die Frage nach dem Lebenssinn als verschieden vom logischen Sinn an, denn „[d]ie Tatsachen gehören alle nur zur Aufgabe, nicht zur Lösung.“³⁸⁵ Die Perspektive der Aufgabe die Welt zu erklären, also die Frage nach dem „Wie“, ist folglich die, von der Wittgenstein spricht und von der er annimmt, dass sie geklärt werden kann. Die Frage nach dem „Sein der Welt“, d. h. die ontologische Fragestellung, bezeichnet er als mystisch.³⁸⁶ Und betont hierzu: „Das Gefühl der Welt als begrenztes Ganzes ist das mystische.“³⁸⁷ In diesem Mystischen zeigt sich allerdings das Unausprechliche.³⁸⁸

An diesen Perspektivenwechsel schließt Wittgenstein die selbstkritische Einsicht an, dass der Leser am Ende der Lektüre seine Sätze als unsinnig erkennen möge. Sie sind somit als Bilder der Wirklichkeit zu verstehen, die auf das verweisen, beziehungsweise genauer gesagt „hinweisen“, was außerhalb der sprachlichen und somit weltlichen Grenze liegt.³⁸⁹ Jenseits des logischen Denkens und der sinnvoll sprachlich verfassten Welt liegen also die emotionalen Bereiche der Ethik und die fiktionalen der Ästhetik. Das Wahrnehmen und Empfinden exkludiert Wittgenstein somit als mystisches aus seinem Versuch im „Tractatus“ die für die Wissenschaft grundlegende Welt der Tatsachen zu bestimmen.

Die Sinnfragen der logisch gedachten Welt sind also verschieden von denen der empfundenen Welt. Wittgensteins Theorie betont folglich ebenfalls die Unterscheidung von rationalen und ästhetischen Aspekten der Welt, wobei er für erstere festhält, dass sie das „Wie“ der Welt untersuchen und er im Gegenzug den Fragen nach dem „Warum“ der Welt einen unaussprechlichen beziehungsweise mystischen Modus zuschreibt. Das Ergebnis dieser logisch fassbaren Wie-Fragen beschreibt Grenzen, innerhalb derer sich gemäß Wittgenstein ein tatsächliches Spiegelbild der Wirklichkeit abbildet.³⁹⁰

385 TP: S. 84

386 Vgl. Ebd.

387 Ebd.

388 Vgl. TP: S. 85

389 Vgl. Ebd.

390 Paolo Gabrielli hält hierzu in „Sinn und Bild bei Wittgenstein und Benjamin“ mit Blick auf Wittgensteins „Bemerkungen über die Grundlagen der Mathematik“ fest: „Es gibt keine notwendigen Zusammenhänge in der Wirklichkeit, die man ein für allemal entdecken kann, da die Notwendigkeit in der Art und Weise liegt, in denen wir von den Sachen sprechen, und nicht in den Sachen selbst. [...] Das heißt, dass alles, was sein muss, zur Sprache gehört: Die begrifflichen Sätze – wie beispielhaft die der Mathematik – haben keinen echten Erkenntnisinhalt, sondern sie drücken nur Regeln zur Beschreibung der Wirklichkeit aus und sind so aus-

Tatsachen-Wahrheit

Im Rahmen dieser Differenzierung zwischen sprachlicher Welt, bildlicher Repräsentation der Wirklichkeit und dem, was außerhalb dieser umgrenzten Bereiche liegt, stellt sich die Frage nach der Möglichkeit von Wahrheit. Wittgenstein verortet diese zwischen Bild und Wirklichkeit, denn „[i]n der Übereinstimmung oder Nichtübereinstimmung seines [des Bildes] Sinnes mit der Wirklichkeit besteht seine Wahrheit oder Falschheit.“³⁹¹ Das Begriffspaar wahr und falsch verwendet Wittgenstein hierbei im Anschluss an mehrere Sätze in denen er zunächst von der richtig oder falschen Abbildung und Darstellung der Wirklichkeit spricht.³⁹² Der Umbruch von „logischer Richtigkeit“ zur „wahren Übereinstimmung“ erfolgt hierbei ohne weitere Erklärung im Satz 2.21.: „*Das Bild stimmt mit der Wirklichkeit überein oder nicht; es ist richtig oder unrichtig, wahr oder falsch.*“³⁹³ Wird die Wirklichkeit also entsprechend der logischen Form nach richtig abgebildet und somit im sprachlichen Gebilde dargestellt, so zeigt sich eben dieses sprachliche Gebilde als wahr, i.e. Sinnvoll.

Hierbei sagen die logischen Sätze also die Form der Abbildung nichts über die Wirklichkeit selbst aus.³⁹⁴ Dementsprechend sind die Richtigkeit und Falschheit einer bildlichen Veranschaulichung der Wirklichkeit von der Wahrheit und Falschheit eines logischen Satzes zu unterscheiden. „*Wir können also in der Logik nicht sagen: Das und das gibt es in der Welt, jenes nicht[.]*“³⁹⁵ sondern anhand der Form nur zeigen, dass der Sachverhalt möglich wäre. Als solcher ist er zwar weltlich aber nicht wirklich. Die Logik als Voraussetzung einer rationalen Weltanschauung bildet somit keine Brücke zwischen dem wirklichen Sein und dessen „wahrer“ Repräsentation, da sie als innerweltliches und somit sprachlich-kulturelles Phänomen die Welt beschreibt und nicht erfasst. Wittgenstein schreibt dabei der Logik eine Virtualität zu, die alle möglichen Abbildungen der Wirklichkeit in der Welt umfasst.

schließlich eine Art Vorbereitung auf einen gewissen Gebrauch der Sprache.“ SB: S. 115

391 TP: S. 16

392 Vgl. TP: S. 16

393 Ebd.

394 Vgl. TP: S. 54

395 TP: S. 67

Von dieser Position aus wird deutlich, dass Wittgenstein den Solipsismus positiv auslegt und betont: „*Ich bin meine Welt.*“³⁹⁶ Woran die Einsicht anschließt: „*Das Subjekt gehört nicht zur Welt, sondern es ist eine Grenze der Welt.*“³⁹⁷ Das Wahrgenommene und somit sinnlich Erfasste gehört also ebenfalls nicht in den Bereich der hier angesprochenen Tatsachen-Wahrheiten. Diese Vorstellung, dass die Repräsentation der Wirklichkeit als Welt abseits der sinnlichen Wahrnehmung in einer formalen sprachlichen Abbildung stattfindet, grenzt diese Theorie folglich auf mögliche Bewusstseinsstrukturen ein. Wittgenstein schreibt somit eine Geltung als Tatsachen-Wahrheit nur den nicht-subjektiven Funktionen des Denkens zu. Wie die Welt logisch in Wahrheit gedacht wird, klärt also nicht, was sie in Wirklichkeit ist, sondern beschreibt nur ihr Wie.

In Bezug auf die hierbei ausgeklammerten subjektiven, d. h. in seinem Sinne die mystisch-ästhetischen Bereiche betont Wittgenstein: „*[E]s [ist] eine der wichtigsten Tatsachen, daß sich die Wahrheit oder Falschheit der nichtlogischen Sätze nicht am Satz allein erkennen läßt.*“³⁹⁸ Was außerhalb der sprachlichen Repräsentation in logischer Form liegt, dessen Wahrheit benötigt mehr als die Analyse der Richtigkeit des Satzes. Dieses „mehr“ verweist auf die ästhetischen Bereiche der sinnlichen Wahrnehmung und emotionalen Empfindung, deren Sinnhaftigkeit sich nicht vollständig im Modus des Wie aussagen lässt.

Eine mögliche Gegenannahme hierzu ist es, dass widersprüchliche Sätze nicht auf Tatsachen-Wahrheiten verweisen. Geltungsbereiche außerhalb logischer Denkweisen, wie sie in der Kunst üblich sind, benötigen somit einen anderen Modus von Wahrheit. Mit Benjamin empfiehlt sich hier die Annahme „offener Wahrheiten“, die nicht als Tatsachen formal gültig sind, sondern sich in der Jetzt-Zeit ihrer Erfahrbarkeit aktualisieren und so das, was ist, offenbaren.³⁹⁹ Die Annahme Husserls, dass auch fiktionale Welten logisch aufgebaut sind, findet sich analog in Wittgensteins Theorie, insofern die logische Wahrheit dieser Welten sprachlich mitteilbar ist, bilden sich die zum Beispiel für die Kohärenz eines Filmes relevanten Grenzen einer möglichen Welt aus, die in Hinblick darauf, wie sie ist, tatsächlich sein könnte.

396 Ebd.

397 TP: S. 68

398 TP: S. 70

399 Vgl. oben I.4.2

Anzumerken ist hierzu, dass Wittgenstein die Dichotomie zwischen realer Welt und fiktionalen Welten im „Tractatus“ nicht aufruft, auch wenn er die Virtualität der Welt im Rahmen möglicher Tatsachen einschließt. Die für ihn zentrale Problemstellung des „Wie ist die Welt“ schlüsselt er nämlich danach auf, ob die Welt wahrhaftig oder falsch gedacht wird. Was in der Welt ist oder nicht, dazu vermittelt die Logik der Tatsachen-Wahrheit keine Einsichten. Offen bleibt somit die Frage, ob der, der die Tatsachen der Welt wahrhaftig denkt auch die reale Welt richtig sieht? Oder in anderen Worten formuliert, findet die Erkenntnis bei Wittgenstein nur innerhalb der durch das Subjekt begrenzten Weltlichkeit statt oder sind diese Grenzen nach außen hin offene?

Offene Grenzen

Wittgensteins „Tractatus“ zeigt das Weltbild einer logischen und sprachlich verfassten Welt, wodurch diese als umgrenzter Raum vorgestellt wird. Diese Art und Weise der Apperzeption von Wirklichkeit baut sich sinngemäß einen Stützpunkt im chaotischen Wechselspiel der Wahrnehmungen und Möglichkeiten der geistigen Veranschaulichung. Die wahrheitsfähigen Phänomene, die formal richtig sind, beschränken sich auf ihre logischen Sätze. Derartige Erkenntnisse sind folglich logisch formalisierte Aussagen über das Wie der Wirklichkeit.

Ausgeklammert wird dabei alles Mystische, Ethische und Ästhetische, d. h. all die Bereiche, deren Wahrheit sich nicht an Wie-Fragen erschöpft. Die Wahrheit eines Gefühls oder Traumes ist entsprechend des frühen Wittgensteins daher außerhalb der Grenze, die er mit seinem logisch-rationalen Modell der Sprache zieht. Worauf das Empfinden und Träumen verweist, was ihr Inhalt ist, lässt sich in logischen Sätzen, wie sie Wittgenstein diskutiert, nicht eingrenzen.

Wenn die Logik also nicht wie bei Arendt als Naturgewalt, sondern wie bei Wittgenstein als Kulturtechnik verstanden wird, ergeben sich aus epistemologischer Sicht Außenbereiche. Hierbei gelten gemäß Wittgenstein zwei Annahmen:

Erstens, sagen die logischen Sätze nichts darüber aus, was es in der Welt gibt. Folglich entfällt die Möglichkeit anhand dessen, was der Fall ist, bereits darauf zu schließen, ob es sich um eine Veranschaulichung der realen

Welt oder einer fiktiven Welt in der Aussage handelt. Zum Beispiel lässt sich daran, dass die Argumentation eines Dokumentarfilms in sich schlüssig ist und er Tatsachen zeigt, nicht folgern, inwieweit die Inhalte des Films durch Montage eine Modifikation der realen Welt vermitteln und somit eine fiktive Welt konstituieren. Eine wahre Tatsache ist folglich nicht notwendigerweise ein realer Sachverhalt. Für die Fantasie sind die von Wittgenstein benannten Grenzen also offen.

Zweitens, ruft die Wahrheit oder Falschheit nichtlogischer Sätze außersprachliche Referenzbereiche auf. Die sprachlich verfasste Welt ermöglicht die Repräsentation von Bildern der Wirklichkeit, nur dann, wenn ihre Sätze sinnvoll sind. Dementsprechend sind für Wahrheiten, die abseits des Sagbaren liegen, das heißt zum Beispiel solchen, die sich sinnlich und augenblicklich einstellen, die Bilder der Wirklichkeit nicht notwendig logisch verfasst. Das logische Denken beschreibt somit einen Sonderfall des Apperzeptionsvermögens. Die Logik der Tatsachen stiftet keinen Prüfstein dafür, ob jenseits der benannten Grenzen Wahrheit möglich ist. Während aus für den frühen Wittgenstein gilt, dass derartige Wahrheiten als Unsinn erscheinen, da sich das Wie ihrer Repräsentation nicht sprachlich erschließen lässt, bleiben andere Sinnfragen beziehungsweise Perspektiven offen. Die Logik der Tatsachen postuliert keine Subposition aller Erkenntnisvorgänge, sondern umgrenzt einen bestimmten Bereich der Wahrheitsfragen, nämlich den nach dem Wie. Stellen sich Fragen ein, was oder warum etwas ist, werden Referenzbereiche aufgerufen, deren epistemologischer Modus nicht allein im logischen Bereich liegen kann. Während der logische Sinn sozusagen kein Visum für alle Bereiche der sinnlichen Vergegenwärtigung erhält, bleibt es ihr freigestellt, ob sie ihre Inhalte als Tatsachen formuliert, also in das von Wittgenstein umgrenzte Gebiet einreist oder andere Sinnfragen motiviert und somit andere Modi der Wahrheitssuche aufruft.

Folglich gehört es zu den wichtigsten Sätzen des frühen Wittgensteins, was er am Ende des „Tractatus“ über seine eigenen Sätze sagt, denn hier heißt es, „er [der Leser] muß diese Sätze überwinden, dann sieht er die Welt richtig.“⁴⁰⁰ Es bleibt offen, ob Wittgenstein hierbei an die eben angesprochenen Bereiche der Repräsentation von Fantastischem und an die Bezüge auf Sinnfragen im Rahmen sinnlicher Wahrnehmung und anschaulicher Vergegenwärtigung denkt. In Analogie zur digitalen Technik wird zum Bei-

400 TP: S. 85

spiel deutlich, dass es somit nicht Wittgensteins Vorhaben war, das Bewusstsein des Menschen analog zu einem Computer innerhalb einer logischen Systemarchitektur einzuschließen. Das heißt auch, dass Computer zwar die Logik der Tatsachen beschreiben können, sich ihnen hierdurch jedoch nicht die Welt des Menschen als sinnvoll erschließt.

In diesem Zusammenhang ist anzunehmen, dass es Wittgenstein im Schluss des „Tractatus“ nicht darum geht, die zuvor definierten Grenzen der logischen Weltsicht zu widerrufen, sondern sie als offene Grenzen zu postulieren. Die richtige Weltsicht ergibt sich dementsprechend in Wittgensteins Theorie dann, wenn zwischen logisch sinnigen und unsinnigen Sätzen vermittelt wird. Liegt die richtige Weltsicht in dem Spannungsverhältnis zwischen rationaler Tatsachen-Beschreibung und ästhetischer Erfassung von Wahrnehmungen sowie der moralischen Diskussion von Empfindungen? Das heißt in anderen Worten formuliert, zwischen dem objektiven und subjektiven Für-wahr-Halten?

2.3 Das wahre Wissen

Immanuel Kant zeigt in seiner „Kritik der reinen Vernunft“ (1781) deutlich, dass zwischen der Wirklichkeit an sich und der Welt, wie sie für uns im Denken und Sprechen gegenwärtig ist, ein entscheidender Unterschied besteht. Dieser Unterschied tritt im Spannungsverhältnis von Natur und Freiheit am deutlichsten hervor, wobei die Natur als deterministische Gesetzmäßigkeit und die Freiheit als Gegenthese hierzu verstanden wird. Die Objektivität der Naturforschung und die Subjektivität der menschlichen Vorstellungen beschreiben in groben Zügen Kants erkenntnistheoretische Basis. In der Diskussion dieser Gegensätze entwickelt er Kategorien, um sowohl der Vernunft als auch mit ihr dem Denken Leitlinien zu empfehlen.

In Bezug auf die Wahrheit sind die anschaulichsten dieser logisch deduzierten Leitlinien die drei Kategorien: Meinen, Glauben und Wissen.⁴⁰¹ Ihnen zugrunde liegt die Einsicht, dass „[d]er Verstand [...] nichts anzuschauen [vermag], und die Sinne nichts zu denken. Nur daraus, daß sie sich vereinigen, kann Erkenntnis entspringen.“⁴⁰² Denn es gilt, „Gedanken ohne Inhalt sind leer, Anschauungen ohne Begriffe sind blind.“⁴⁰³ Entsprechend

401 Vgl. KrV: S. 689

402 KrV: S. 98

403 Ebd.

dieser Unterscheidung versteht Kant die Ästhetik als die Wissenschaft der Regeln der Sinnlichkeit und die Logik als die Wissenschaft der Verstandesregeln,⁴⁰⁴ was die Frage danach in den Raum stellt, ob wahre Erkenntnis auf der Synthese dieser beiden Fakultäten aufbaut.

Fürwahrhalten

*„Das Fürwahrhalten ist eine Begebenheit in unserem Verstande, die auf objektiven Gründen beruhen mag, aber auch subjektive Ursachen im Gemüte dessen, der da urteilt, erfordert.“*⁴⁰⁵ In diesem Konzept der Annahme von wahren Gedanken und Worten sind die eben genannten Differenzen zwischen Sinnlichkeit und Verstand sowie zwischen dem worin sie jeweils Gründen in den Kategorien subjektiv/objektiv aufgehoben. Das heißt, die objektive Wirklichkeit wird erst in Folge von Sinnlichkeit als Anschauung samt der Verknüpfung mit Kategorien des Verstandes vorgestellt und so subjektiv erfahrbar. Hieraus resultieren Begriffe und Urteile, die letztlich von der Vernunft als gültig oder ungültig zu bewerten sind. Folglich ergibt sich die Frage nach dem, was man wissen kann. Das Festhalten von Wahrheiten in der Welt steht somit in Kants Lehrstück über das Meinen, Glauben und Wissen zur Diskussion.

Er hält hierzu allgemein fest: *„Das Fürwahrhalten, oder die subjektive Gültigkeit des Urteils, in Beziehung auf die Überzeugung (welche zugleich objektiv gilt), hat folgende drei Stufen: Meinen, Glauben und Wissen. Meinen ist ein mit Bewußtsein sowohl subjektiv, als objektiv unzureichendes Fürwahrhalten. Ist das letztere nur subjektiv zureichend und wird zugleich für objektiv unzureichend gehalten, so heißt es Glauben. Endlich heißt das sowohl subjektiv als objektiv zureichende Fürwahrhalten das Wissen. Die subjektive Zulänglichkeit heißt Überzeugung (für mich selbst), die objektive Gewißheit (für jedermann).“*⁴⁰⁶ Mit dem Modus des Fürwahrhaltens geht dabei die Setzung einher, dass wenigstens irgendein Anspruch auf Geltung der Aussage erhoben wird und es sich nicht um willkürliche Erdichtung handelt.⁴⁰⁷ Hierdurch werden Fiktionen im Sinne von freien Fantasien ausge-

404 Ebd.

405 KrV: s. 687

406 KrV: S. 689

407 Vgl. Ebd.

geschlossen. Fiktionen im Sinne von Modifikationen sind jedoch weiterhin mit diesen Kategorien verknüpft und gelten zunächst als Meinungen.

Man könnte zum Beispiel der Meinung sein, dass es Zentauren gibt oder schon einmal gegeben hat, weil man Berichte über Zentauren gelesen hat. Verlässt man hierbei die Spekulation und nimmt die Berichte als Belege ernst, so könnte man sogar glauben, dass es Zentauren gibt. Wer schließlich einen Bericht als Beweis nimmt, könnte sogar behaupten, dass er weiß, dass Zentauren existieren. Mit Kant ließe sich hier nun widersprechen, dass ein Glaube an Zentauren erst dann als Wissen gilt, wenn es eine objektive Gewissheit gibt, also jedermann diese Überzeugung teilt und die Beweisführung als wahr anerkennt. Zentral für diese Theorie des Fürwahrhaltens ist es daher, wie sich ihre Prüfsteine in der Praxis konstituieren.

Prüfsteine

Wie Kant in seinen Beispielen zeigt, erfolgt die Anwendung der drei Kategorien im selbstreflexiven oder diskursiven Dialog.⁴⁰⁸ Erstes Beispiel hierfür ist der Arzt, der nicht aus einer bloßen Meinung heraus den Kranken behandelt, sondern seine eigene Diagnose zumindest selbst für wahr halten muss, um die Behandlung beginnen zu können und so im Zweifelsfall aufgrund eines Glaubens agiert, i.e. pragmatischer Glaube.

Kants zweites Beispiel ist der Prüfstein der Wette. Hält man zum Beispiel an seinem Urteil über einen Sachverhalt fest, auch wenn man auf die gefolgerte Tatsache „das Glück des ganzen Lebens“ verwetten müsste oder würde man mit Blick auf diesen Einsatz doch lieber die Wette auf einen verschmerzbaeren Geldbetrag herabsetzen – dies entscheidet darüber, wie man sich in Bezug auf das objektiv zureichende Fürwahrhalten positioniert hat. Wer etwas subjektiv sowie objektiv zureichend für wahr hält, kann alles wetten. Wem bei einem extrem hohen Einsatz Zweifel kommen, dessen Fürwahrhalten entlarvt sich als ein Glaube. Der Wetteinsatz bemisst sich also an der Höhe des subjektiven Zutrauens.

Sowohl die notwendige Behandlung eines Kranken als auch das Eingehen einer überprüfbaeren Wette verweisen auf Bereiche, in denen die Richtigkeit des Fürwahrhaltens sich in Folge der Situation einstellt. Doch wie verhält es sich, wenn an unüberprüfbaere Annahmen geglaubt wird?

408 Vgl. KrV. S. 690 f.

Zutrauen

Kant unterscheidet in seinem Lehrstück zwischen verschiedenen Arten des Glaubens. Hierzu zählt zum Beispiel der bereits erwähnte pragmatische Glaube, der, weil eine Handlung notwendig ist, die bestmögliche Wahl eines Zweckes zu ihrer Erfüllung nahelegt. Eine weitere Variante ist der doktrinale Glaube, der sich weder durch Nachforschungen noch durch Erfolg oder Misserfolg der Handlung bestätigt oder widerlegt, sondern dem auch in Zukunft keine Gewissheit zuteil wird.

Der Glaube an ein Dasein Gottes zählt zum Beispiel für Kant zu dieser Kategorie.⁴⁰⁹ Allgemein hält er hierzu fest, dass „[d]er Ausdruck des Glaubens [...] in solchen Fällen ein Ausdruck der Bescheidenheit in objektiver Absicht, aber doch zugleich der Festigkeit des Zutrauens in subjektiver [ist].“⁴¹⁰ Lässt sich auf ein Fürwahrhalten kein Prüfstein anwenden, bleibt die objektive Seite offen. Das heißt, dass auch bei allgemeiner Zustimmung, sozusagen kollektivem Zutrauen einer Sache gegenüber, diese nicht gewusst wird, sondern daran geglaubt wird, dass sie wahr ist. Daran zu glauben, etwas zu wissen, unterscheidet sich somit davon, ein Wissen für wahr zu halten.

Neben diesen positiven Varianten des Glaubens an etwas erwähnt Kant auch den Modus des „negativen Glaubens“.⁴¹¹ Hierbei handelt es sich um eine Kategorie, die dann erfüllt ist, wenn anstelle der Hoffnung auf eine Bestätigung des Urteils also auf eine Verifikation davon ausgegangen wird, dass keine Falsifikation möglich ist. Im Modus des negativen Glaubens werden nicht die subjektiven Gründe des Fürwahrhaltens bestärkt und das vermeintliche Wissen geglaubt, sondern gerade die objektiven Gründe angezweifelt. Es wird nicht darüber reflektiert, was man glaubt, zu wissen, sondern woran man zweifelt, es zu glauben. Zweifelt man zum Beispiel an der Existenz Gottes, stellt man für gewöhnlich die Frage nach der Geltung von Gottesbeweisen und diskutiert nicht die Festigkeit des eigenen Zutrauens.

Diese Dichotomie zwischen doktrinalem und negativem Glaube sowie hoffendem und zweifelndem Zutrauen verweist darauf, dass der Bereich des Glaubens sowohl die überprüfbare reale Welt als auch die möglichen fikti-

409 Vgl. Ebd.

410 KrV: S. 692

411 Vgl. KrV: s. 694

ven Welten umfasst. Das Zutrauen auf etwas kann folglich auch fiktionaler und somit phantasmagorischer Art sein, wie es sich zum Beispiel im Glaube an Utopien vermittelt. Eine mögliche Skepsis gegenüber naturwissenschaftlichen Aussagen hingegen, verweist darauf, dass die Kategorie des Wissens allein noch nicht klärt, ob etwas auch für wahr gehalten wird. Wahres Wissen muss folglich sowohl seine Realität beweisen als auch allgemeines Zutrauen anregen. Letzteres ruft die Problematik der menschlichen Urteilskraft auf.

Urteilen

Das wahre Wissen vermittelt sich gemäß Kant im Modus des Fürwahrhaltens eines Urteils, das sowohl in subjektiver als auch objektiver Hinsicht als zureichend begründet erachtet wird und darüber hinaus fähig ist, allgemeine Zustimmung zu erhalten. Urteile, die in einem dieser Bereiche nicht hinreichend affirmiert werden, referieren somit nicht auf wahres Wissen.

Deshalb kommt in der alltäglichen Praxis dem Bereich des Glaubens, wo Zweifel und Hoffnung möglich sind, besondere Relevanz bei. Mit Blick auf die Herstellung der Welt in Folge rationaler Handlungen liegt die Diagnose nahe, dass es in vielen Fällen der pragmatische oder doktrinale Glaube ist, der als Handlungsanleitend gesetzt wird und „homo faber“ nicht in jedem Fall auf zweifelsfreies Wissen zurückgreifen kann. Dennoch müssen gerade in der Praxis des Forschers und des Ingenieurs auch gesicherte Wissensbestände vorliegen, um planbare und reproduzierbare Ergebnisse erzielen zu können. Dabei gilt, dass die Beurteilung von Wissen als wahr einen Sonderfall in der alltäglichen Praxis des Fürwahrhaltens beschreibt, da neben dem subjektiven Zutrauen auch ein Urteil notwendig ist, das allgemeine Zustimmung erhalten kann. Da diese Zustimmung allerdings nicht allein auf subjektiven Meinungen aufbauen kann, liegt die Frage nahe, welche Art des Urteilens kategorisiert Wissensbestände als tatsächlich geltend?

Beweisen

Was Kant unter Tatsachen versteht, wird in seiner „Kritik der Urteilskraft“ (1790) deutlich: „*Gegenstände für Begriffe, deren objektive Realität [...]*“

bewiesen werden kann, sind (res facti) Tatsachen.“⁴¹² Der näher zu diskutierende Begriff hierbei ist das Beweisen. Wozu Kant festhält: *„Zuerst wird zu jedem Beweise, er mag (wie bei dem Beweise durch Beobachtung des Gegenstandes oder Experiment) durch unmittelbare empirische Darstellung dessen, was bewiesen werden soll, oder durch Vernunft a priori aus Prinzipien geführt werden, erfordert: daß er nicht überrede, sondern überzeuge, oder wenigstens auf Überzeugung wirke; d.i. daß der Beweisgrund, oder der Schluß, nicht bloß ein subjektiver (ästhetischer) Bestimmungsgrund des Beifalls (bloßer Schein), sondern objektivgültig und ein logischer Grund der Erkenntnis sei: denn sonst wird der Verstand berückt, aber nicht überführt.*“⁴¹³ Dementsprechend ist es Aufgabe des Beweises zu überzeugen und zwar nicht nur in ästhetischer, sondern auch in logischer Hinsicht, wobei beide Aspekte zur Synthese gelangen müssen. Das wahre Wissen ist also sowohl logisch als auch ästhetisch fundiert, wobei zu klären ist, ob dem einen oder anderen ein Primat zuzuschreiben ist oder beide als dialektische Pole die Gültigkeit konstituieren.

Hierzu hält Kant fest: *„Ein Beweis aber, der auf Überzeugung angelegt ist, kann wiederum zwiefacher Art sein, entweder ein solcher, der, was der Gegenstand an sich sei, oder was er für uns (Menschen überhaupt), nach dem uns notwendigen Vernunftprinzipien seiner Beurteilung [...] ausmachen soll. [...] Im ersteren Falle ist er auf hinreichende Prinzipien für die bestimmende, im zweiten bloß für die reflektierende Urteilskraft gegründet.*“⁴¹⁴ Letzterer, i.e. die reflektierende Urteilskraft, nimmt in Kants Ästhetik-Theorie eine besondere Stellung ein, wobei Kant hier in der Synthese von Logik und Ästhetik ihre disjunktiven Merkmale betont, nämlich einerseits die Referenz auf das An-Sich des Gegenstandes und andererseits auf das Für-Uns als Menschen.

Hieraus folgt die Annahme, dass das bestimmende Urteilen Angelegenheit des Verstandes ist und so zum ästhetisch oder „sinnlich“ Urteilen in Widerspruch steht.⁴¹⁵ Im Rahmen von Kants transzendentaler Erkenntnistheorie sind zwar sinnliche Anschauungen aber keine ästhetischen Urteile von Bedeuten, denn Erkenntnisurteile, die das Objekt bestim-

412 KdU: S. 435

413 KdU: S. 426 f.

414 KdU: S. 428

415 Vgl. KdU: S. 36

men, müssen letztlich logisch fundiert sein.⁴¹⁶ Wie verhält es sich also mit Urteilen, die auf das Für-Uns beziehungsweise die Apperzeption referieren?

Reflektieren

Ein reflektierendes und zugleich nicht logisch bestimmendes Urteil kann ästhetisch sein.⁴¹⁷ Hierbei werden die Einbildungskraft und der Verstand in Verhältnis zueinander betrachtet. Die zentrale Kategorie für diesen Vorgang ist die Empfindung – im Gegensatz zum Begriff, der für objektives Urteilen notwendig ist. Dies erklärt Kant derart, dass „[...] *auch ein ästhetisches Sinnenurteil möglich [ist], wenn nämlich das Prädikat des Urteils gar kein Begriff von einem Objekt sein kann, indem es gar nicht zum Erkenntnisvermögen gehört, z. B. der Wein ist angenehm, da denn das Prädikat die Beziehung einer Vorstellung unmittelbar auf das Gefühl der Lust und nicht aufs Erkenntnisvermögen ausdrückt.*“⁴¹⁸ Und so folgert er im Weiteren: „*Ein ästhetisches Urteil im allgemeinen kann also für dasjenige Urteil erklärt werden, dessen Prädikat niemals Erkenntnis (Begriff von einem Objekte) sein kann (ob es gleich die subjektive Bedingungen zu einem Erkenntnis überhaupt enthalten mag). In einem solchen Urteile ist der Bestimmungsgrund Empfindung.*“⁴¹⁹ Eine Setzung, die an die mit Benjamin bereits unter I.4.2 vorgestellte Unterscheidung von Erkenntnis und Wahrheit erinnert. Während erstere auch sinnliche Wahrheit oder allgemein ästhetische Urteile einschließt, greift letztere auf Bereiche zu, die dem Erkenntnisvermögen selbst unzugänglich sind, da keine bestimmten Begriffe vorliegen. Die für jeden unterschiedliche Empfindung von Lust und Unlust sowie die Problematik sie beliebig reproduzieren zu können, gilt hierbei als Paradebeispiel dafür, dass Apperzeptionen Wahrheiten aber keine Erkenntnisse vermitteln.

Kant unterscheidet im Weiteren näher zwischen sinnlicher Wahrnehmung (unmittelbar) und Apperzeption (reflexiv) derart, dass er festhält: „*Im ästhetischen Sinnes-Urteile ist es diejenige Empfindung, welche von der empirischen Anschauung des Gegenstandes unmittelbar hervorgebracht wird, im ästhetischen Reflexionsurteile aber die, welche das harmonische Spiel der beiden Erkenntnisvermögen der Urteilskraft, Einbildungskraft und Ver-*

416 Vgl. Ebd.

417 Vgl. KdU: S. 37

418 KdU: S. 37

419 Ebd.

stand im Subjekte bewirkt, indem in der gegebenen Vorstellung das Auffassungsvermögen der einen und das Darstellungsvermögen der andern einander wechselseitig beförderlich sind[.] [...] Das ästhetische Sinnesurteil enthält materiale, das ästhetische Reflexionsurteil aber formale Zweckmäßigkeit. ⁴²⁰ Das unmittelbare Sinnes-Urteil erlaubt somit keine Auskunft über seine formalen Bedingungen, während ästhetische Reflexionsurteile also Apperzeptionen, die „Einbildungskraft“ und „Verstand“ verknüpfen, in Kants Theorie auf einer „formalen Zweckmäßigkeit“ aufbauen.

Entsprechend dieser „formalen Zweckmäßigkeiten“, die zum Beispiel wechseln können, wenn im Theater der Vorhang fällt und die Empfindungen nicht mehr im Modus des Als-Ob apperzipiert werden, konstituiert sich der epistemologische Aspekt ästhetischer Urteile.

Wahres Wissen, das nicht nur auf der Frage nach einem Wie aufbaut, sondern auch bestimmt, was ist, muss folglich die objektiven Begriffe, um apperzeptive Vorstellungen ergänzen. Während der rational-logische Bereich dabei hinreicht, um Erkenntnisse zu ermöglichen, kommt es dem reflexiv-ästhetischen bei, den Aspekt der Wahrheit in der Welt zu beweisen. Folgt hieraus mit Blick auf die „formalen Zweckmäßigkeiten“ des ästhetischen Reflexionsurteils, dass sich die „richtige Welt“ in einer bestimmten, i.e. „harmonisch“ eingestellten Apperzeption findet?

Einbildung

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass der Beweis einer Tatsache, um diese als wahres Wissen mit Gewissheit anerkennen zu können, sowohl auf subjektiven als auch objektiven Aspekten aufbaut. Erstere lassen sich als primär ästhetisch und letztere als logisch fundiert beschreiben. Der ästhetische Aspekt der Theorie des Fürwahrhaltens fokussiert sich dabei auf Reflexionsurteile, die die Einbildungskraft mit dem Verstand verknüpfen, also im Subjekt wirken.

Der Bezug auf die Wirklichkeit im Sinne einer Bestimmung ihrer Tatsachen via Sinnesurteile wird als nicht erkenntnisfähig disqualifiziert im Rahmen von Kants Theorie des wahren Wissens, da hier kein objektiver Begriff der Sache vorliegt. Die ästhetische Reflexion gilt hingegen als entscheidend für das Auffassungs- sowie Darstellungsvermögen und bildet neben der

420 KdU: S. 37 f.

transzendentalen Ästhetik, die die Vorbedingungen von Erkenntnis diskutiert, als apperzeptives Vermögen eine hinreichende Basis für den Ablauf von Erkenntnisprozessen.

Die objektive Welt, deren wahres Wissen auf Logik und Beweiskraft aufbaut, kann folglich dem Verstand in der Einbildung nur dadurch vermittelt werden, dass einerseits sinnliche Anschauung die zeitliche und räumliche Ordnung der Phänomene bereitstellt und im Weiteren die ästhetische Reflexion die Einbildungskraft anleitet. Ohne diese Veranschaulichung der Begriffe wäre die objektive Welt leer, sowie vice versa die ästhetische Reflexion ohne Begriffe blind wäre.

Diesen Modus der anschaulichen Vergegenwärtigung der Realität bezeichnet Husserl in seiner Theorie als Bildbewusstsein und Fantasie. Letztere ermöglicht es, das unmittelbare Bildbewusstsein zu modifizieren, i.e. Umfiktionalität. Kant hingegen fasst diese beiden Aspekte der anschaulichen Vergegenwärtigung, i.e. Fantasie sowie Modifikation im Begriff der Einbildung zusammen. Die Möglichkeit der Modifikation und Imagination und somit einer Eröffnung neuer Annahmen in der Welt wird von ihm nicht als eigenständiges Phänomen diskutiert, da er sich auf die Annäherung der Erkenntnis an die tatsächliche Wirklichkeit mittels eines „harmonischen“ Spiels zwischen Einbildung und Verstand fokussiert. Diese Annäherung an die tatsächliche Wirklichkeit ist es, die bei der anschaulichen Vergegenwärtigung im Rahmen künstlerischer sowie multimedialer Wahrnehmung jedoch entfällt. Der fantastische Bereich der Wirklichkeit wird unter dem Vorzeichen der Verstandestätigkeit epistemologisch nicht erschlossen und die von Husserl im Rahmen der Umfiktionalität betonte Intersubjektivität als Drittes neben objektiven und subjektiven Geltungsansprüchen blieb bei Kant ausgeklammert.

Die Gegensätze Logik und Ästhetik und mit ihnen die Verstandestätigkeit und die Einbildungskraft des Menschen finden ihre Synthese also auch bei Kant nicht in einer gemeinsamen Leistung, sondern beschreiben sich ergänzende jedoch disjunkte Bereiche der Vergegenwärtigung der Wirklichkeit als reale Welt. Diese Vergegenwärtigung gilt dabei nicht qua logischer oder ästhetischer Anschauung als entweder wahr oder falsch, da sie sich entsprechend ihrer subjektiven und objektiven Aspekte in unterschiedliche Modi des Fürwahrhaltens gliedern lässt.

Die Ambiguität des Glaubens steht hierbei den komplexen Bedingungen wahren Wissens gegenüber. Einerseits zwischen Hoffnung und Zweifel im Bereich des Glaubens konstituiert, gilt es andererseits im Rahmen des Wissens durch überprüfbare Beweise und formale Reflexionen neben Wahrheiten auch Erkenntnisse zu beurteilen. Während letztere logischen und formalen Bedingungen folgen, können erstere bereits dann angenommen werden, wenn kein Begriff zu ihrem Inhalt vorliegt. Das heißt, eine rein logische Erkenntnis sagt nichts über das, was in der Welt ist, aus, sondern verweist, wie bereits unter II.2.2 mit Wittgenstein gezeigt wurde, auf ihr Wie und eine rein ästhetische Wahrheit trifft keine Aussage über das, wie die Welt ist, sondern gibt lediglich einen Hinweis darauf, was in der Welt erkannt beziehungsweise empfunden werden könnte.⁴²¹

Die Frage nach dem, was wir in der Welt wissen können, erfährt im Modus des Fürwahrhaltens also eine Korrektur dahingehend, dass der kritisch zu diskutierende Fall dann eintritt, wenn epistemologische Unvollständigkeit vorliegt. Diese kann entweder logische oder ästhetische Leerstellen aufweisen. Richtig und somit epistemologisch erfolgreich erscheint einem die Welt gemäß Kant dann, wenn anstelle der Unvollständigkeit „Harmonie“ zwischen den Erkenntnisvermögen, i.e. Einbildung und Verstand herrscht.

Woran mit Benjamin sich die Frage anschließen lässt, ob neue Arten und Weisen der sinnlichen Wahrnehmung auch neue „formale Zweckmäßigkeiten“ in der ästhetischen Reflexion erfordern. Ist diese Harmonie, die für das

421 Entgegen der hier vertretenen synthetischen Position geht Jan Ulbrich in „Darstellung bei Walter Benjamin“ von einer Opposition im Sinne der „Antinomie“ im kantischen Erkenntnismodell aus. Er schreibt: *„Ziel der Arbeit ist es daher, Benjamins Theorem der ›Wahrheitsförmigkeit‹ literarischer Formensprache vor der Folie des zweiwertig-antinomischen kantischen Erkenntnismodells und in Bezug auf den Darstellungsmodus der Literatur näher zu untersuchen. Dabei ist es die grundlegende Opposition von (philosophischem) ›Begriff‹ und (ästhetischem) ›Bild‹, von Begriffsförmigkeit und Anschaulichkeit, welche als erkenntnistheoretisches Modell die unterschiedlichen Problemfelder der Ästhetik und Poetik seit dem 18. Jh. umschließt und hier als ›objektive Antinomie‹ des Ästhetischen diskutiert werden soll.“* DW: S. 3

Die von Kant unter dem Begriff der „Antinomie“ diskutierte Doppeldeutigkeit des Begriffes „Welt“ als empirisches und intellektuelles mündet zum Beispiel in der Einsicht, dass *„[d]ie Reihe der Bedingungen [...] nur in der regressiven Synthesis selbst, nicht aber an sich in der Erscheinung, als einem eigenen, vor allem Regressus gegebenen Dinge, anzutreffen [ist].“* KrV: S. 470 Wobei Kant davon ausgeht, dass gilt: *„[Die Welt] ist nur im empirischen Regressus der Reihe der Erscheinungen und für sich selbst gar nicht anzutreffen. Daher, wenn diese jederzeit bedingt ist, so ist sie niemals ganz gegeben, und die Welt ist also kein unbedingtes Ganzes, existiert also auch nicht als ein solches, weder mit unendlicher, noch endlicher Größe.“* Ebd. Anstelle einer Verknüpfung von Kants „Antinomien“ mit Benjamins Begriff der Darstellung, wie es Ulbrich vorschlägt, wird hier Kants Konzept der Synthesis von Vorstellung und Anschauung in Dialektik zu Benjamins Begriff der Erfahrung diskutiert.

wahre Wissen in der Theorie Kants notwendig ist, somit in Folge ihrer subjektiven Konstitution historisch bedingt? Wenn ja, wie lässt sich diese „harmonische“ Brille trotz der epistemologischen Unvollständigkeit, die während ihrer Disharmonie in Folge historischen Wandels vorliegt, anpassen? Und kann dabei ein Fokus auf die Rationalisierung der Wirklichkeit in Begriffen einen Mangel an als Ästhetisierung wahrgenommenen Vorstellungen aufheben?

3. Wahrheit in Zeit und Raum

Aus dialektischer Sicht ist der Wahrheitsbegriff ein zweifacher. Es lassen sich nämlich gegensätzliche Extreme am Phänomen Wahrheit verdeutlichen:

Zum einen die Annahme einer zeitlosen und abstrakten Wahrheit, die zu jeder Zeit und überall gültig ist.⁴²² Werden derartige Wahrheiten mit Erfahrungen im Sinne einer intellektuellen Anschauung von Tatsachen verknüpft, können sie handlungsanleitend und somit Welt konstituierend wirken.⁴²³ Exemplarisch hierfür ist es, zu wissen, welcher Zweck sich durch welches Mittel erfüllen lässt. Die Basis für rationales Handeln gründet also in einer Vorstellung von Wahrheit, die auf schlüssiger Logik und bestimmbareren Tatsachen aufbaut. Der Prozess, der diese Bedingungen sicherstellt, i.e. das Denken, schützt sich dabei durch eine möglichst umfassende Rationalisierung mittels logischer Schlüsse und überzeugender Beweise vor Zweifeln und Zufällen.

Andererseits kann Wahrheit auch als sinnliche Gewissheit verstanden werden.⁴²⁴ Hierbei ist es wichtig dahingehend zu differenzieren, dass die Gewissheit vor einem Marmorblock zu stehen, apperzeptiv modifiziert werden kann, sodass man sich sicher ist, vor einer menschlichen Skulptur zu stehen. Stellt man sich hingegen vor, dass die Marmorfigur mit einem über ihr persönliches Befinden spricht, verlässt man den Rahmen der Modifikation und fantasiert etwas Unrealistisches. Die sinnliche Gewissheit gilt dabei, als vor Zweifeln und Zufällen gefeilt, da sie augenblicklich im Hier und Jetzt gegenwärtig ist. Es ist nicht die Unschärfe ihrer Geltung, die diese Perspektive auf das Phänomen Wahrheit kritisch beleuchtet, sondern die mögliche Ungewissheit darüber, ob und inwieweit modifizierte oder fantasierte Apperzeptionen vorliegen.

Dieser Unschärfe kommt bei der Rezeption von digitalen Medien eine besondere Bedeutung bei, da die sinnliche Wahrnehmung auf wenige Sinnesreize reduziert ist und von ihrem Status als hier und jetzt gegenwärtig entkoppelt auftritt. Man sieht zum Beispiel dem Bildschirm nicht an, ob er gerade eine Szene lediglich durch die Linse der Kamera modifiziert darstellt oder ob die gesamte Szenerie als Phantasma inszeniert ist, da die sinnliche

422 Zum Beispiel ein logischer Satz: Es gilt, A ist nicht B und B ist nicht A.

423 Zum Beispiel die Annahme der Kausalität, dass jeder Wirkung eine Ursache vorausgeht.

424 Zum Beispiel ist es wahr, dass sie das hier lesen.

Wahrnehmung einer leuchtenden, glatten Oberfläche objektiv betrachtet gleich bleibt. Zwischen einer originalen beziehungsweise authentischen sinnlichen Gewissheit und der Sinnlichkeit einer technischen Reproduktion gilt es folglich im Diskurs dieses zweiten Typus von Wahrheit zu unterscheiden.⁴²⁵

Stereotypen

Bei der näheren Differenzierung ästhetischer und rationaler Wahrheitskonzepte helfen im Weiteren zwei Stereotypen, die das dialektische Spannungsverhältnis des sinnlich-intellektuellen Wahrheitsbegriffes veranschaulichen:

Zum einen ist es der Forscher, dessen Instrumente von der Wirklichkeit berührt, ihm Daten anbieten, anhand derer er ein möglichst realistisches Modell erarbeiten kann. Die Zeit tritt dabei als exakte Messung von Intervallen und als genaue Bestimmung von Momenten in Erscheinung. Der Raum hingegen wird im Laboratorium des Wissenschaftlers idealerweise neutralisiert und in der Feldforschung als Momentaufnahme konserviert. Wissenschaft oder allgemein gesprochen Forschung zeichnet sich also insbesondere durch eine Bestimmung der Zeit unter Annahme von räumlicher Konstanz aus.

Der andere hier diskutierte Stereotyp ist der Flaneur.⁴²⁶ Im Bild des Flaneurs verschwinden die für den Forscher wichtigen Aspekte der Wiederholbarkeit, der Neutralität und Konservierung. Dem Flaneur gilt die Berührung mit der Wirklichkeit als Rausch. Ekstatisch durchlebt er die Sinnesreize, die im Hier und Jetzt einmalig und vergänglich auf ihn einwirken. Anstelle der instrumentellen und möglichst objektiven Beziehung zur Wirklichkeit verliert sich der Flaneur in ihr. Straßenschluchten, Menschenmengen und Wa-

425 Für Kant unterscheidet sich die „empirische Wahrheit“ vom Traum anhand des gesetzmäßigen Zusammenhanges von Zeit und Raum. Die Möglichkeit derartige Zusammenhänge via technischer Reproduktion zu simulieren bestand zu seiner Zeit medial nicht. Er schreibt: *„In dem Raume aber und der Zeit ist die empirische Wahrheit der Erscheinungen genugsam gesichert, und von der Verwandtschaft mit dem Traume hinreichend unterschieden, wenn beide nach empirischen Gesetzen in einer Erfahrung richtig und durchgängig zusammenhängen.“* KrV: S. 461 Dieser „hinreichend gesicherte Unterschied“ zwischen Traum und Erscheinung steht mit Blick auf die Medien im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit zur Debatte.

426 Jean-Michel Palmier charakterisiert zum Beispiel den benjaminschen Flaneur wie folgt: *„Der Flaneur wird zum Lumpensammler, zum Sammler dialektischer Bilder, der Abfälle [rébuts] in Rätsel [rébus] verwandelt. In dieser Fähigkeit, das gesellschaftliche Universum in jedem seiner Bilder zu entziffern, so wie die Ruine in ihrer Gesamtheit das Wesen der barocken Allegorie offenbart, liegt die ganze Originalität seiner [Benjamins] Methode.“* WA: S. 1296

renauslagen bilden die Räume, in denen sich dieser Stereotyp öffentlichen Lebens in der Epoche der Industrialisierung herausbildete. Seine Zeitwahrnehmung ist nicht Messung, sondern Empfindung und der Raum nicht objektive Wirklichkeit oder ein realistisches Modell der selbigen, sondern eine Phantasmagorie in der allem und jedem das Potenzial des Als-Ob beikommt.⁴²⁷

Kurz um, der Forscher widerstreitet die Virtualität seiner Erkenntnisse und der Flaneur behauptet die Virtualität seiner Wahrheiten. Dementsprechend bilden sie die Extreme eines Spannungsverhältnisses, das zwischen bestimmter Zeit und fixiertem Raum sowie der Aktualität des Hier und Jetzt liegt. Mit Blick auf dieses Spannungsverhältnis stellt sich die Frage nach den Bedingungen von Wahrheit in ästhetischer Hinsicht.

3.1 Die Zeit der Epistemologie: Der Forscher

Betrachtet man den Forscher als kulturellen Stereotypen der Moderne so lassen sich zwei extreme Ausprägungen benennen:

Einerseits ist es der Wissenschaftler, der in zuvor genau definierten Räumen Veränderungen in der Zeit bestimmt. Seine Ergebnisse orientiert er an Messungen und Modellen. Ihre Gültigkeit erhebt dabei im Idealfall einen Anspruch auf Zeitlosigkeit, während sein Zugang zur Wirklichkeit allgemein hin als Reproduzierbar gilt.

Entsprechend dieser Struktur verläuft die Sicherstellung seiner theoretischen Erkenntnis durch die Modi der Verifikation und Falsifikation. Das heißt, wissenschaftliche Forschung wird entweder belegt oder widerlegt. Ihr Wahrheitsanspruch baut folglich auf Kohärenz und Konsens auf, wobei die Grundannahme einer Korrespondenz zwischen Forschungsergebnis und -gegenstand wiederholt zu prüfen ist.

427 Die hier vorgestellte Konstruktion eines Flaneur-Stereotypen ist an verschiedene Quellen aus dem Spätwerk Benjamins angelehnt, die bereits unter I. vorgestellt wurden. Eine historisch umfangreiche und kritische Charakterisierung des Flaneurs findet sich bei Matthias Keidel in „*Die Wiederkehr der Flaneure*“. Seine literaturwissenschaftliche Arbeit kritisiert die systematische Offenheit von Benjamins Konzept und betont zugleich dessen zentrale Rolle für die Etablierung des Begriffs. (vgl. WF: S. 40 ff. und S. 196 f.) Abschließend betont Keidel, dass das „digitale Flanieren“ bereits kulturelle Ansätze zeigt, jedoch für literaturwissenschaftliche Forschung zumindest zum Stand von 2006 noch nicht genug Substanz bietet. (vgl. WF: S. 200)

Andererseits erforscht es der Ingenieur, mit welchen Mitteln sich welche Zwecke erreichen lässt. Das Credo des „Trial-and-Error“ leitet ihn dabei ebenso an, wie die kontextuale Anpassung seiner Ergebnisse. Diese müssen auf möglichst weite Kontexte und in möglichst vielen Situationen ihre Geltung behaupten können. Die pragmatische Erkenntnis einer Funktionserfüllung realisiert sich in ihrer möglichst universalen Anwendbarkeit.

Verändern sich die Anwendungsbereiche gerät folglich auch die erkannte Funktion ins Wanken. Die wissenschaftlich belegte Allgemeingültigkeit, i.e. die Basis für das Forschen des Ingenieurs, besteht für dessen Praxis nur theoretisch. Faktisch erfüllen sich Zwecke durch ihre Mittel erst dann, wenn erste gefragt sind und letztere gebraucht werden. Das heißt, ihnen kommt eine raumzeitliche Aktualität bei. Dabei muss die Anwendung auf veränderliche Kontexte angepasst werden können oder sie muss eine entsprechende Flexibilität in der Planung ihrer Praxis bereits mit einschließen.

Folglich gehört die Überwindung tradierter Lösungsansätze zum praxisorientierten Forschen des Ingenieurs, da er aktualisierte und zeitgemäße Antworten auf die Frage danach, was wir gegenwärtig benötigen, erarbeitet. Hiermit geht es einher, dass sich der Wissenschaft neue Aufgabengebiete stellen und auch bereits verifizierte Erkenntnisse erneut geprüft werden müssen. Wie lassen sich nun diese Parameter des theoretischen und praktischen Forschens auf gesellschaftlicher Ebene nachzeichnen?

Tradition und Erkenntnis

Als anleitender Stereotyp moderner Gesellschaften führen diese im Forscher exemplarisch enthaltenen Extreme zu einer institutionalisierten Erzeugung von Erkenntnis. Dabei gilt, dass „[i]n einer rationalisierten Lebenswelt [...] der Verständigungsbedarf immer weniger durch einen kritikfesten Bestand an traditionell beglaubigten Interpretationen gedeckt [wird.]“⁴²⁸ Weder Wissenschaftler noch Ingenieur reproduzieren die Welt von Gestern. Ihre Perspektive auf die Zeit ist die des Fortschritts. Den einen locken die neuen Erkenntnisse und den anderen die besseren. Infolge erzeugen sie als „homo faber“ beständig eine „neue Welt“, indem sie ihren Bestand an Wissen und Nutzen immer wieder revidieren und erweitern. Die Reproduktion der Vergangenheit in Form der Tradition entspricht nicht der Haltung des Forschers, stattdessen gilt ihm die zukünftige Reproduzierbarkeit als Qualitätsmerkmal seiner Ergebnisse.

Diese beständige Erneuerung ist nur dann möglich, wenn das revidierte Wissen und die nützlichen Dinge massenhaft verbreitet werden können. Die kulturellen Voraussetzungen dieser innovativen Zeit der Erkenntnistheoretiker und -praktiker wissenschaftlicher und technischer Art finden sich dementsprechend in der industriellen Herstellung und den Massenmedien.

Dabei ist es nicht nur Jürgen Habermas, wie eben zitiert, der der aus Benjamins Kunsttheorie abgeleiteten These einer Abkehr von der Tradierung im Zeitalter technischer Reproduzierbarkeit nachgeht, sondern auch Benjamins Weggefährten Max Horkheimer und Theodor W. Adorno untersuchen den Wandel, der in dieser Epoche liegt.

Für Adorno und Horkheimer besteht das Fazit allerdings nicht in der Abkehr von einer tradierten Beständigkeit der Welt, sondern zeigt sich im Januskopf der Epistemologie. Die Fortschrittlichkeit der Welt fußt aus ihrer Perspektive ebenfalls in Mechanismen der Tradierung, während die Frage nach der Zeitlichkeit von Erkenntnis in sich dialektisch gedacht wird. Das heißt, einerseits verstehen sie Erkenntnis als rational und somit im wissenschaftlichen Sinne als „bloßes Wahrnehmen, Klassifizieren und Berechnen“, was den Tätigkeiten der hier vorgestellten Forscher entspricht, und andererseits kann Erkenntnis einen „gesellschaftlichen, historischen, menschlichen Sinn“ entfalten.⁴²⁹

428 TK: S. 456

429 Vgl. DA: S. 33

Der Hoffnung der modernen Forschung, dem mythischen Weltbild zu entkommen und die „neue Welt“ als zeitlos und allgemein gültige auf objektiven Tatsachen aufzubauen, erteilen sie dabei eine eindeutige Absage: *„Die Welt als gigantisches analytisches Urteil, der einzige, der von allen Träumen der Wissenschaft übrig blieb, ist vom gleichen Schlage wie der kosmische Mythos, der den Wechsel von Frühling und Herbst an den Raub Persephones knüpfte.“*⁴³⁰

Es ist also die historische und somit gesellschaftliche Dimension des Forschens und somit das kontextuelle Aktualisieren von Theorie und Praxis, das die Ideale des Forschers als Utopien entlarvt. Die initiale Annahme des Forschers, die gesamte Welt derart zu erneuern, dass sie eines Tages fertiggestellt ist, trägt daher die Insignie des Träumers. Sein Fortschritt entpuppt sich als zielloser. Befindet sich folglich „homo faber“ auf einer Irrfahrt?

Kritik und Praxis

Trotz dieser Diagnosen und Einwände der Leitfiguren der „kritischen Theorie“ zeigt sich „homo faber“ im 20. Jahrhundert extrem erfolgreich. Die industrielle Epoche im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit wird von seiner Ingenieursleistung befördert und von seinen wissenschaftlichen Errungenschaften beflügelt.

Bei Benjamin findet sich diesbezüglich keine Kritik, denn weder die Utopien technischer Innovation noch der Verlust tradierten Wissens motivieren seine Skepsis an der erkenntnistheoretischen Basis dieser Zeit. Seine Erkenntniskritik baut nämlich darauf auf, dass sich das Forschen zwischen Phänomenen und Begriffen abspielt.

Mit Blick auf das platonische Höhlengleichnis agiert „homo faber“ in der Höhle seiner Laboratorien und Prüfstände. Wahrheit, die weder in vordefinierten Räumen und anhand festgestellter Zeitpunkte im Labor erkannt wird, noch durch eine funktionale Auswahl von Mitteln zur Zweckerfüllung ihre Bestätigung findet, gilt Benjamin als der zentrale Kritikpunkt an der Zeit der Epistemologie. Das heißt, die Zeitlosigkeit als utopische Zielsetzung des rationalen Forschers steht bei ihm in einem Spannungsverhältnis zum mit Jetzt-Zeit aufgeladenen Augenblick. Einerseits wirft also ein beständiges Feuer immer neue Schatten, die scheinbar nie altern, an die Wand,

430 Ebd.

während andererseits vor der Höhle jede Blüte dem Lauf der Sonne ihre Frische und Vergänglichkeit verdankt.

Folgt man mit Blick auf eine Gegenthese zu Benjamins Ansatz dem Bild des Höhlengleichnisses weiter, so untersucht Hannah Arendt mit ihrem „homo faber“ die Frage danach, wo die Schatten herkommen, wenn sie die Dinge der Welt als Basis für ihren Bestand bestimmt. Die Hoffnung durch eine genauere Analyse der Schatten ihren Ursprung bestimmen zu können, verstrickt „homo faber“ jedoch in einen mythischen Traum, wie sich mit Adorno und Horkheimer anmerken lässt. Ebenso zeigt sich in der logisch-sinnvollen Sprache des frühen Wittgensteins all das, was zwischen Erscheinung und Beschreibung der Fall ist, wobei der Lichtkegel des Feuers eine scheinbar unüberwindbare Grenze für die Erkenntnis zieht. Von der Annahme ausgehend, dass die „wahre Welt“ außerhalb der Höhle liegt, kategorisiert Kant das, was in ihr zu wissen ist, als allgemein anerkanntes.⁴³¹ Diese „richtige“ Welt zeigt sich dabei nur dann, wenn das ruhige Feuer gleich des klaren Verstandes auf die Steinwand der Einbildungskraft einen harmonischen Schatten wirft und so die „wahre Welt“ durchscheinen kann.

Diese erkenntnistheoretische Welt des rationalistischen „homo faber“ baut also darauf auf, den Schatten beziehungsweise den Phänomenen, die sich ihnen zeigen und dabei scheinbar immer wieder identisch auftreten, mittels Logik und Begriffen möglichst analytische und somit genaue Erkenntnisse abzugewinnen sowie ihre allgemeine Gültigkeit zu beweisen. Benjamins Kritik an dieser epistemologischen Praxis setzt daran an, in einer vergänglichen Welt nach Wahrheit zu fragen.⁴³²

Benjamin betont hierzu als Gegenspieler zu Phänomen und Begriff ein Konzept der Ideen und des Namens, wie es bereits unter I.3 und I.4 aufgezeigt wurde. Dabei gilt, Namen widerstreiten jeder logischen Beziehung untereinander, da sie eigentliche sind. Ihre Aufgabe ist es nicht, dem Bezeich-

431 Alexander Stern betont in „The Fall of Language – Benjamin and Wittgenstein on Meaning“ hierzu ebenfalls das Verhältnis zwischen Kant und Wittgenstein mit Benjamin im Hintergrund. Er schreibt: „[The] contrast with Kant is instructive because the way the early Wittgenstein conceives of the „limits of language“ is comparable to the way Kant understands transcendental illusion and the limitation of knowledge to the realm of experience. [...] Since the limit that interests Kant is not linguistic, he does not face the problems of ineffability that Wittgenstein force philosophy to abide by strict limitations in order to be meaningful, and both, as a result, divide philosophical statements into those capable of making sense and those consigned to nonsense.“ FL: S. 285

432 Palmier führt dies am Beispiel der Schönheit aus und schreibt: „Jede Schönheit ist flüchtig, und nur in der Selbstdarstellung des Reichs der Ideen gewinnt sie eine ontologische Dimension. Indem sich Benjamin von jeder falschen Totalisierung fernhält, kann er zugleich den selbst wieder flüchtigen Charakter dieser Darstellung der Wahrheit erkennen.“ WA: S. 725

neten Bedeutung zu verleihen, sondern dessen Idee zu vergegenwärtigen.⁴³³ Zugleich gelten ihm Ideen als unfassbar im Bereich der Erkenntnis.⁴³⁴ Sie sind weder zu messen noch zu berechnen. „Homo faber“ hat also keinen direkten Zugang zur Ideenwelt, sondern muss seinen Messungen und Berechnungen innerhalb der Schattenwelt als Zeichen der wahren Welt Glauben schenken. Doch was liegt außerhalb des Messens und Berechnens? Und, um Benjamins erkenntniskritischen Standpunkt und somit seine ergänzende Position zur forschenden Moderne auf den Punkt zu bringen, wo sind die Ideen?

3.2 Der Raum der Alethologie: Der Flaneur

Das Folgende wird von der Hypothese angeleitet, dass Ideen im alethologischen Raum liegen. Dabei gilt, dass sie Erkenntnis ermöglichen, jedoch selbst keine sind. Das heißt, sie sind weder mess- noch berechenbar. Ihre Vermittlung folgt nicht den Prinzipien wissenschaftlicher oder technischer Rationalität, sondern den Modi medialer Darstellung. Folglich können sie nicht allein aus Empirie und Kausalität abgeleitet werden, sondern treten mittels Ästhetik sowie Fantasie in Erscheinung.⁴³⁵ Dementsprechend zeigen sie sich in einem durch Wahrheits-Suche gebildeten Merkmalsraum, i.e. dem alethologischen Raum, als Transparenzen und nicht als definierte Objekte. Benjamin exemplifiziert diesen Zugang zum ästhetischen Aspekt der Wahrheit, der ihn seit seinem Trauerspielbuch beschäftigte, im Rahmen des Passagen-Werkes am Beispiel des Flaneurs.

Der Flaneur, als Mitte zwischen Künstler und Designer verstanden, bildet den Stereotypen ab, der als dialektischer Gegenpol zum Forscher und zur Welt des „homo faber“ nicht nach Erkenntnis, sondern nach einem Verhältnis zur Wahrheit strebt. Dabei begeht er nicht die an Ewigkeit orientierten Wege von Aufklärung und Mythos, wie es Adorno und Horkeimer der

433 Vgl. WA: S. 729

434 Palmier schreibt hierzu: „Die Idee ist in Wahrheit weder Begriff noch Abstraktion. Sie ist nicht aus einer Verallgemeinerung von einem empirischen Realen her abgeleitet.“ WA: S. 728

435 Als Fazit zum Verhältnis von Name und Idee hält Palmier fest: „Im symbolischen Charakter des Wortes kommt die Idee zur Selbstverständigung. Wiewohl sie das »Urvernehmen« der Worte nicht zu erneuern vermag, versucht sie doch, hinter deren herabgesunkenem Sinn ihre symbolische Bedeutung zu entdecken. Sie erneuert die Wörter, indem sie sie dem Verschleiß der Sprache entreißt. Die Platonsche Anamnesis wäre dann weniger die Erinnerung geschauter Ideen als die Suche nach der uranfänglichen Benennung vermittels der ursprünglichen Namen. Damit ist die Philosophie ohne eine Theorie der Kunst nicht zu denken.“ WA: S. 729

Moderne zuschreiben.⁴³⁶ Er verliert sich stattdessen ekstatisch im Hier und Jetzt der medialen Ästhetik. Sein Verständnis der Welt generiert sich weniger aus einer Haltung des Betrachtens und Analysierens heraus als durch Erfahrung und Empfindung. Dementsprechend leitet ihn nicht sein rationales Denken an bei der Suche nach Wahrheit, sondern es ist die „Kategorie des illustrativen Sehens grundlegend für den Flaneur[,]“⁴³⁷ was heißt es also, der Welt mit dem Blick eines Flaneurs zu begegnen?

Illustratives Sehen

Entgegen dem wissenschaftlichen Erkennen via Messinstrumente und Berechnungen führt das illustrative Sehen nicht zu exaktem Wissen oder zu begründeten Annahmen, da es das Betrachtete modifiziert. Der Flaneur kommentiert beziehungsweise träumt mit dieser Art des Blickes zum Gegebenen etwas hinzu.⁴³⁸ Das heißt, während der Forscher neue Erkenntnisse findet, sucht der Flaneur neue Täuschungen. Wahrheit in diesem benjaminschen Sinne zeigt sich daher nicht als bestimmte Erkenntnis, sondern als spontanes Aufwachen aus einem Traum. Wer aus der platonischen Höhle heraus möchte, muss also zunächst, den Schatten den Rücken kehren. Dementsprechend gilt der Flaneur als „der Priester des genius loci.“⁴³⁹ Er trägt die Kunde davon mit sich, welche Täuschung im Geist des Raumes liegt, den er be-
geht.⁴⁴⁰

Die Kunst mit ihren Theaterbühnen und Filmkulissen bietet hierzu ebenso Beispiele an, wie die ökonomische Warenwelt samt Marketing. Auch in

436 Adorno und Horkheimer hierzu: „Je mehr die Denkmaschinerie das Seiende sich unterwirft, um so blinder bescheidet sie sich bei dessen Reproduktion. Damit schlägt Aufklärung in die Mythologie zurück, der sie nie zu entrinnen mußte. [...] In der Prägnanz des mythischen Bildes wie in der Klarheit der wissenschaftlichen Formel wird die Ewigkeit des Tatsächlichen bestätigt und das bloße Dasein als der Sinn ausgesprochen, den es versperrt.“ DA: S. 33

437 Vgl. BV, S. 528

438 Vgl. ebd.

439 Vgl. Bill, S. 196

440 Diese an Benjamin orientierte Charakterisierung des Flaneurs erhebt keinen allgemein gültigen Anspruch, sondern dient im Rahmen dieser Forschung als Analogie. Mit Blick auf eine literaturwissenschaftliche Typisierung des Flaneur-Begriffes betont Matthias Keidel zum Beispiel: „Jede inhaltliche Festschreibung der Figur des Flaneurs und eine Definition seiner vermeintlichen Attribute, wie sie in Anlehnung an Benjamin betrieben wurde, kann nur zu kurz greifen. Die ausgewählten literarischen Texte in dieser Arbeit zeigen, daß die Großstadt trotz aller vermeintlichen „Virtualisierung“ von Lebenszusammenhängen in der direkten Betrachtung noch immer genug Fragen aufwirft, um substantielle Reflexionen anzuregen, die einer weiteren Interpretation wert sind.“ WF: S. 200

der Politik und insbesondere in den zu Propagandazwecken eingesetzten Kunstwerken erhält der Blick des Flaneurs, der nicht nur zwischen Sein und Schein, sondern gerade auch zwischen Utopie, Ideologie, Phantasmagorie und Fiktion unterscheiden kann, eine kritische Bedeutung. Träumen und Aufwachen gelten dabei derart als markante Merkmale für die Weltsicht eines Flaneurs, wie für den Forscher das Erfinden und Funktionieren relevant ist.

In Benjamins Spätwerk erfüllt sich dieser Bezug zum Täuschenden für den Flaneur mittels seiner Beziehung zu den städtischen Menschenmassen der Moderne. Benjamin hält hierzu fest, dass es „[d]er Schein einer in sich bewegten, in sich beseelten Menge ist [...], an dem er [der Flaneur] seinen Durst nach dem Neuen löscht.“⁴⁴¹ Und fügt an: „In der Tat ist dieses Kollektiv durchaus nichts als Schein.“⁴⁴² Doch gerade in diesem Verständnis der Täuschung, dass die Menge ein einheitliches Kollektiv zeigt, das sich definieren ließe und somit nicht als indifferente Masse, sondern als homogenes Volk oder ähnliches verstanden werden könnte, offenbart der Flaneur das täuschende Element und liefert einen Hinweis auf die Ideen hinter der Gestalt einer Menschenmenge. Sein Blick versucht nicht festzuhalten, was für ein Kollektiv oder der gleichen er sieht. Hieraus folgt dahingehend eine Offenheit gegenüber der Menschenmenge, dass der Flaneur sie als Konsumenten, Rezipienten, Touristen, Demonstranten und so weiter betrachten beziehungsweise träumen kann.

Dem trügerischen derartiger Zuschreibungen bleibt sich der Flaneur trotz des Spiels mit dem Scheinhaften bewusst. Er verfällt im Sinne Husserls nicht der Illusion, da dem Widerstreitsbewusstsein die Umfiktioin ebenso deutlich vor Augen liegt, wie dem Künstler der Unterschied zwischen einem Marmorblock, einer menschlichen Skulptur und einem lebendigen Körper. In diesem Sinne lässt sich der Flaneur auf die Phantasmen der Großstädte und ihrer Menschenmengen derart ein, dass er sie als Teil einer medialen Ästhetik integriert, was von einer illusorischen Täuschung klar zu unterscheiden ist. Während der Flaneur in diesem träumerischen Modus verbleibt, betont Benjamin hingegen, dass „[d]ie Verwertung der Traumelemente beim Aufwachen [...] der Kanon der Dialektik [ist]. Sie ist vorbildlich für den Denker und verbindlich für den Historiker.“⁴⁴³

441 BV, S. 436

442 Ebd.

443 BV, S. 580

In der Haltung des Flaneurs zur modernen Großstadt tritt auch ein zweites Täuschungsmoment zutage. Es ist der „Durst nach Neuem“, der sich, wie hier bereits unter I.1 gezeigt wurde, ebenso als Trugbild entpuppt, da das Neue ein Jüngstvergangenes und als solches ein Aktualisiertes ist. In diesem Zusammenhang verweist Benjamin darauf: „*Welche Bewandnis es mit dem Neuen hat, das lehrt vielleicht der Flaneur am besten.*“⁴⁴⁴ Seine Weltsicht bildet somit einen Gegensatz zum Fortschrittsglauben eines Forschers, für den es gilt, immer neue Erkenntnisse in Form von Wissen oder Anwendungen zu vermitteln. Ein Flaneur strebt hingegen danach, durch Nähe und Distanz zum scheinhaften Hinweise auf Wahrheit zu geben.

Die Menschenmenge in der Stadt motiviert dabei den Durst des Flaneurs immer weiter.⁴⁴⁵ Das „illustrative Sehen“ beschreibt keinen zielorientierten Modus, da sein Sinn in der Modifikation und nicht in der Feststellung liegt. Dieses Modifizieren baut in Kontrast zu logischen Folgerungen auf dem „Durst nach Neuem“ auf und somit auf dem Gefühl der Neugierde. Zum Beispiel erscheint die neueste Mode oder auch das neue Phone-Design in den Einkaufsstraßen, als ob sie eine echte Neuheit darstellen, wobei dem Kenner das Phantasma bewusst ist, da es sich häufig um Retrospektiven in der Mode und um Stil-Varianten im Modell-Design handelt. Die Idee der Neuheit scheint gerade dadurch für den Flaneur in den Täuschungen des Warenmarkes durch, dass dieser nach ihr strebt, sie aber nicht erfüllt. Gleichzeitig sucht der Flaneur danach, sich auf diese Arten an Apperzeption einzulassen, was ihm mit Blick auf das Bild des Höhlengleichnisses die räumliche Position zuschreibt, sich zwischen den Figuren des Außen und dem Leuchtmittel des Innen zu befinden.

Der nüchternen Rationalität des modernen Denkens im Stile „homo fabers“ steht im Flaneur somit eine Haltung gegenüber, die auf der „Einführung“ in Zweideutigkeiten und dem „Rausch“ an Phantasmen aufbaut.⁴⁴⁶ Dabei bestimmt oder fixiert der Flaneur die Zeit nicht, sondern lädt sich mit ihr auf, „wie eine Batterie kraft lädt“.⁴⁴⁷ Anstelle unter definierten zeitlichen und räumlichen Bedingungen Wissen über einzelne Phänomene zu bestimmen, erlebt er eine Raum- und Zeitwahrnehmung in der Jetztzeit, die Benjamin auch als „Durchdringungs- und Überdeckungstransparenz der Welt“ be-

444 BV, S. 436

445 Palmier betont hierzu: „*Im Baudelaire-Essay ist die Masse für den Flaneur der Schleier, der es ihm erlaubt, die Stadt als Phantasmagorie zu entdecken.*“ WA: S. 763

446 BI, S. 558

447 Vgl. BV, S. 164

schreibt.⁴⁴⁸ Wie durchdringt und überdeckt dieses illustrative Sehen des Flaneurs mit seinen Kommentaren und Träumereien demnach die Welt?

Modifizierende Transparenz

Als „Priester“ der „Durchdringungs- und Überdeckungstransparenz der Welt“ oder in anderen Worten formuliert der ästhetischen Modifikation sinnlicher Wahrnehmung und anschaulicher Vergegenwärtigung zeigt der Flaneur im Vergleich zum Forscher einen entscheidenden Unterschied. Er ist sich der Distanz zwischen Wahrheit und Schattenspiel bewusst. Er versucht nicht im sicheren Rahmen der Höhle die Phänomene besser zu verstehen, sondern hat in Folge seiner Neugierde sowohl den Schatten des Feuers als auch den, den die Sonne wirft, im Blick. Das heißt, anstelle im vordefinierten Raum eines Laboratoriums zu forschen, um die richtige Welt herzustellen, sucht der Flaneur das Spannungsverhältnis zwischen wahrer und richtiger Welt in den Straßenzügen der Stadt. Dabei stellt nicht er die Fragen an das zu erkennende Objekt, sondern er lässt sich in seinem Hier und Jetzt des Raumes, als von dem Ort an dem er sich befindet, ansprechen und fragen: *„Nun, was mag denn in mir sich alles zugetragen haben?“*⁴⁴⁹ Worauf der Flaneur derart reagiert, dass er die Welt nicht als Raum erforscht, sondern sich die Konstellation ihrer Orte als geträumte Illustration möglicher Ereignisse vorstellt.

Für Benjamin wird diese apperzeptive Haltung, die sich um den Stereotypen des Flaneurs darstellen lässt, repräsentiert durch die Künstler. Sie sind es, die in ihren Gestaltungen Anleitungen hinterlassen, den Weg hinaus aus dem feststehenden erkenntnistheoretischen Raum und der kontinuierlich fortschreitenden Zeit zu finden. In ihren ästhetischen Produkten materialisieren sich Übungen für das Apperzeptionsvermögen, was vergleichbar damit wäre, wenn sich in der Höhle ein neues Feuer entzündet oder sich das Licht der Nacht wie beim Wechsel von Gaslampen zu elektrischen Lampen in den Pariser Straßen grundlegend wandelt. Die Einsicht in die Virtualität der Transparenz, durch die die wahre Welt in die richtige durchscheint, gilt somit als Voraussetzung, um die Ebenen der Umfiktions eines Phantasmas durchblicken zu können. Was zum Beispiel anhand der digitalen Bildbearbeitung via Filter und anderen Tools verständlich wird, die im Rahmen von

⁴⁴⁸ Vgl. BV, S. 678 f.

⁴⁴⁹ Vgl. BV, S. 1009

social-media Kanälen wie Instagram zum Standard wurde. Die Idee des Schönen wird hierdurch einerseits auf vielerlei Art und Weise durchsichtig, d. h. ihre Transparenz hat eine hohe Virtualität, während andererseits bewusst wird, dass die technisch reproduzierten und modifizierten Personen und Orte nicht ihre „wahre“ Schönheit zeigen, sondern mit Ebenen der Umfiktio n versehen wurden und so als Phantasma lediglich auf den Traum von Schönheit verweisen.

Mit Blick auf diese Virtualität der Transparenz vertritt Benjamin die unter I.2 diskutierte These, dass die verschiedenen Künste unterschiedliche Varianten der im Raum der Wahrnehmung gegebenen Transparenz einüben. Dieser in der Reproduktionsarbeit aufseiten der Rezipienten und ihrer Apperzeption von Kunstwerken formulierten These steht im Passagen-Werk ergänzend die Frage nach den Modifikationen von Durchdringungs- und Überdeckungstransparenz im öffentlichen medialen Raum zur Seite, was die bereits unter I.4. diskutierte Frage nach der Werk- und Medien-Ästhetik erneut aufruft.

Dabei gilt, dass analog zum Erzählen einer Geschichte die ästhetische Gestaltung Hinweise auf Ideen vermittelt, i.e. sie ästhetisiert. Aus der Perspektive der Werk-Ästhetik betrachtet, wie sie sich zum Beispiel bei Nelson Goodman („*Sprachen der Kunst*“) oder Arthur Danto („*What art is*“) findet, verkörpern Kunstwerke Bedeutungen. Das Gemälde „zeigt“ in diesem Sinne Schönheit. Im Gegensatz hierzu betont Benjamins Ansatz einer medialen Ästhetik, dass der Gebrauch des Mediums Malerei, wie er im Gemälde gegenwärtig ist, auf die Idee der Schönheit hinweist. Ein Maler macht die Idee der Schönheit in seinem Werk transparent. Sie scheint durch. Sie ist aber nicht „dort“. Während die Werk-Ästhetik und ihre Forscher es versuchen, das Gemälde als einen „Raum“ der Schönheit zu definieren, weiß der Flaneur um die Zweideutigkeit der Aussage, dass ein Gemälde schön sei, denn einerseits wird es durch den Blick des Betrachters als Hinweis durchdrungen und andererseits durch dessen Apperzeption mit Schönheit überdeckt.

Aus Sicht einer medialen Ästhetik und in Kontrast zur Werk-Ästhetik ist von der Annahme auszugehen, dass im Bild keine Schönheit ist. Diese Annahme wird unter III.3 näher diskutiert, wobei davon ausgegangen wird, dass man eine allgemein gültige Schönheit weder messen noch berechnen kann, da sie in der Qualität der Interaktion liegt und nicht als Eigenschaft des Objektes a priori besteht. Würde man zum Beispiel die ganze Welt auf

Pause stellen, so könnten die Lichtwellen, die vom Gemälde ausgehen, immer noch im Raum nachgewiesen werden, die Schönheit des Gemäldes würde jedoch zum Erliegen kommen, da ihr Ort in der Virtualität der Fantasie liegt.

Dies betont Benjamins Setzung seiner erkenntniskritischen Vorrede, dass die Ideen „in der Welt der Phänomene nicht gegeben [sind].“⁴⁵⁰ Wobei gilt: „Die Ideen sind ewige Konstellationen und indem die Elemente als Punkte in derartigen Konstellationen erfaßt werden, sind die Phänomene aufgeteilt und gerettet zugleich.“⁴⁵¹ Die Verknüpfung von Ideen und Phänomene baut auf dem Gedanken der Konstellation auf.

Für den Flaneur zeigt sich selbiges in seiner bewussten Wahrnehmung der Stadt und ihren Menschenmassen im Modus des Als-Ob. Sein illustratives Sehen beschränkt sich dabei nicht auf einzelne Gegenstände, sondern verknüpft zum Beispiel die Menschenmenge mit den Schaufenstern oder auch das nächtliche Leuchten der Gaslampen mit den Spiegeln der Cafés zu dialektischen Bildern.⁴⁵² Entgegen den Phantasmagorien, die zum Beispiel vermittelt werden von Marketing und Vergnügungsindustrie, bildet die Apperzeption des Flaneurs keinen unbewussten Zustand aus, sondern das Flanieren-Gehen gilt trotz seiner träumerischen Merkmale als ein bewusster Prozess.

Analog zu einem als Allegorie betrachteten Kunstwerk erscheint die Stadt dem Flaneur nicht als Summe von Einzelnem, da die für ihn ersichtlichen Konstellationen einen medialen Prozess ausbilden. Dieser birgt als Merkmalsraum Hinweise und Andeutungen. Durch eine Stadt flanieren, beschreibt einen allegorischen Prozess. Dementsprechend gelten dem Flaneur zum Beispiel die Pariser Einkaufspassagen als das Medium des bürgerlichen und kapitalistischen Traumes seiner Zeit. Im Begehen dieses medialen Raumes sammelt der Flaneur Hinweise auf die Idee, die die Gestaltung des Lebens in der industriellen Epoche anleitete und die in der Gestaltung von Häusern, Straßenzügen, Schaufenstern und Cafés durchscheint. Die Modifikation des Wandels der ästhetischen Gestaltung trägt folglich – wie ein Traum – das Geschehen des Tages als Leitideen eines historischen Ab-

450 UT: S. 215

451 Ebd.

452 Bezüglich der dialektischen Bilder hält Palmier fest: „Die Wahrheit zeigt sich in einer Idee, in einer spannungsreichen Konstellation. Das Bild ist seinem Wesen nach diese Konstellation.“
WA: S. 761

schnitts und somit als transparente Ebene mit sich, was die Frage danach zur Diskussion stellt, wie sich diese Transparenz anhand ihrer historischen Modifikationen und somit entsprechend ihrer apperzeptiven Virtualität darstellen lässt. Kurz um, wie zeigt sich dem Flaneur der Wandel des Mediums Stadt?

Wirkliche Träume

Die Wahrheit im Raum der Flaneure, die als Künstler und Designer Kulturen durchstreifen, um Inspiration an den dahinterstehenden Ideen zu finden, ist keine bestimmte.⁴⁵³ Was der Flaneur sieht, träumt er. Dabei strebt er nicht nach Einsicht in die Zeitlosigkeit der Ideen, sondern danach den Raum der Ideen im Augenblick durchsichtig werden zu lassen. Der objektive Aspekt seiner Welt gilt somit als flüchtig, nicht wiederholbar und nur über den Gebrauch von ästhetischen Mitteln reproduzierbar. Sein Fokus liegt nicht auf der natürlichen Wirklichkeit wie beim Forscher, sondern auf der kulturellen.

Dabei gilt, dass statt ein einzelnes Ding im Labor und Experiment zu modifizieren, um es anhand der gemessenen Abweichungen berechnen zu können, alles gegenwärtige Teil der illustrativ-fantastischen Wahrnehmung wird. Die Apperzeptionshaltung wird als gesamtes, willentlich verstellt, um spannungsvolle Konstellationen zu erzielen. Das Gesuchte, i.e. die Ideen, bleiben dabei flüchtig. Der Flaneur versucht nicht sie festzuhalten, sondern hält stattdessen sich in einer Position der Zweideutigkeit.⁴⁵⁴ Im Gegensatz zum Verstand, der dem Forscher mittels Logik und Rationalität Zugang zu den Phänomenen der Wirklichkeit als Realität erlaubt, produziert die Fantasie eine Welt des Als-Ob und somit eine Wirklichkeit der potenziellen Möglichkeiten. In dieser Erfahrung der Virtualität der Wirklichkeit gründen Träume ebenso wie Utopien und Kreationen.

In anderen Worten formuliert, mittels der Fantasie legt der Flaneur auf die Gewissheit der sinnlichen Wahrnehmung transparente Schichten der Äs-

453 Matthias Keidel leitet den Flaneur historisch vom Dandy her (vgl. WF: S. 14), was den Aspekt der öffentlichen Selbstdarstellung priorisiert und nicht wie hier vorgenommen, die Apperzeptionshaltung fokussiert. Keidels literaturwissenschaftliche Forschung an einer Typologie des Flaneurs stellt dennoch ebenfalls fest, dass eine besondere Eigenart bzw. Dynamik des Wahrnehmens und Denkens, ein Interesse am städtischen Raum und dessen Medialität sowie einer „intensiven Beschäftigung mit Entfremdungsgefühlen“ relevant sind für den Typus „Flaneur“. (vgl. WF: S. 9 f.)

454 Vgl. WA: S. 756

thetisierung, die die Bedeutungsebenen seiner Apperzeption konstituieren. In dieser Welt können vergessene und unbekannte Ideen gefunden werden. Während zum Beispiel sich das Leben im Paris des 19. Jahrhunderts nicht im Labor reproduzieren und erforschen lässt, zeigen heute noch die literarischen Werke seiner Flaneure Hinweise auf das, was als Erfahrung gegenwärtig und als Virtualität vorstellbar war.

In den Allegorien der Flaneure und den transparenten Schichten, mit denen sie ihre Wahrnehmung überlagern, entsteht eine Beschreibung des Wandels der Welt und nicht nur ihres wissenschaftlichen und technischen Fortschrittes. Hierbei scheinen kulturelle Träume ebenso wirklich, wie ihre technologischen Konsequenzen in der natürlichen Welt. Beispiele hierfür sind der Traum vom Fliegen und das Flugzeug aber auch der Traum eines Künstlers davon aus einem Marmorblock eine Skulptur entstehen zu lassen und dessen Ergebnis. Diese von Träumen freigesetzten Wirkungen in der Welt sind es, die die Suche des Flaneurs anleiten.

Diese Suche nach dem, was wahr werden könnte, verweist auf einen Begriff der Wahrheit im Sinne einer Möglichkeit und nicht eines Urteils über einen Geltungsanspruch. Wahrheit aus dieser Perspektive betrachtet eignet einen virtuellen Aspekt. Zugleich ist der Gegenstand dieser Suche zum Beispiel im Fall einer Stadt ein einmaliger und in historischer Perspektive betrachtet einzigartiger. Die Lehre vom Umgang mit virtuellen Wahrheiten also den Fragen nach dem, was wahr werden beziehungsweise sich realisieren könnte – wie zum Beispiel der Traum vom Fliegen, bildet also die eine Seite einer Lehre von der Wahrheit, die auf der anderen Seite das Wahre am einmaligen und einzigartigen diskutiert. Hier werden diese beiden Aspekte unter dem Begriff der Alethologie zusammengefasst. Sie ist folglich von der Epistemologie und ihrem Wahrheitsbegriff zu unterscheiden. Der Alethologie kommt entgegen der epistemologischen Ausrichtung auf das wahre Wissen nämlich eine Rolle zu, die sich zwischen Träumen und Erfinden aufspannt. In diesem Zusammenhang steht zum Beispiel das Erfinden wortwörtlich für die Problematik, dass sich Künstler und Designer im alethologischen Raum als Suchende zwischen flüchtigen Traumgestalten wiederfinden.

Das eindeutige Symbol, wie es die Wissenschaftler und Ingenieure in ihren Modellen anlegen und ihren Berechnungen gebrauchen, verliert sich in einem alethologischen Kontext in irrationalen Kombinationen und stellt als Allegorie mögliche Antworten in den Raum anstatt eindeutige Relatio-

nen festzustellen. Eine Allegorie begründet dabei diese möglichen Antworten nicht, sondern verweist auf sie. Sie lädt zum Nachfragen ein, anstatt weitere Fragen ausschließen zu wollen. Dieses Verhältnis zwischen Symbol und Allegorie findet sich auch zwischen medialer und Werk-Ästhetik wieder. Das heißt, statt des „wahren Wissens“, das unter rationalen Gesichtspunkten in Bezug auf Werke und andere Objekte hergestellt wird, vermittelt die Medialität ästhetischer Gestaltung Einsicht in die „Virtualität der Fantasie“. Man entdeckt folglich das, was man sich vorstellen kann und was potenziell möglich ist. Dies ist der Traum des Flaneurs, wobei sich nicht die Frage danach stellt, welcher dieser Träume der Wirklichkeit am nächsten kommt, sondern welcher dieser Träume ein Potenzial in sich trägt, diese zu verändern, zu gestalten – sich zu realisieren.

Am Ende des Traumes steht auch bei Benjamin das Erwachen, wobei ihm im Erwachen das Geträumte als Ruine erscheint.⁴⁵⁵ Die Inhalte sind zerfallen und können nur schwer rekonstruiert werden. Doch die grundlegenden Ideen, also das, was trotz aller Vergänglichkeit des Hier und Jetzt Bestand hat, scheint in den prägnanten Bildern, i.e. den dialektischen, durch Flaneure wie Künstler und Designer üben sich darin, in dem sie fantastische Modifikationen medial vermitteln, den Traum oder zumindest dessen Reste zu verwerten.

Hierbei bedienen sie sich der von Benjamin beschriebenen Durchdringungs- und Überdeckungs-Tendenzen, mit denen Medien – insbesondere der Film – der Realität begegnen.⁴⁵⁶ Die Kehrseite dieser gesteigerten an der Virtualität der Medien orientierten Darstellung von Fantasien bildet der Wandel des Apperzeptionsvermögens der Rezipienten. Benjamin beschreibt diesen als tief greifende Veränderung der Menschheit, eine These, die in Zeiten multimedialer Digitalität von verschiedenen Fachgebieten untersucht wird. Hierbei gilt es nachzufragen, ob durch die alltägliche Multimedialität das Darstellen von Träumen sinnliche Wirklichkeit geworden ist. Werden wir in der Kultur des 21. Jahrhunderts „digitale Flaneure“?

455 Vgl. PE: S. 59

456 Vgl. RA: S. 499

3.3 Wahrheit im digitalen Medium

*„Kommen wir zur Welt der Medien. Die moderne Welt verwandelt sich zunehmend in eine Medienwelt; homo faber gibt seine Rolle mehr und mehr an mundus faber ab. Homo faber – das ist der Mensch, der mit Kopf und Hand, deren neuzeitlicher Ausdruck Wissenschaft und Technik sind, alles, und die Welt, in der er lebt, zu seinem Werk macht; mundus faber – das ist die vom Menschen angeeignete und geschaffene Welt, die sich anschickt, sich den Menschen anzueignen.“*⁴⁵⁷ Entsprechend dieses Wandels innerhalb des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit vom Primat der technisierten Fabrik hin zu den Kanälen der Medienwelt stellt Jürgen Mittelstraß in „Wissen und Grenzen“ (2001) die Frage nach der Freiheit des Menschen in Relation zu der von ihm gestalteten Welt, i.e. „mundus faber“.

Von der Prämisse ausgehend, dass *„[f]reie Medien [...] das Individuum noch lange nicht frei [machen,]“*⁴⁵⁸ führt Mittelstraß seinen Gedanken zu folgender Einsicht: *„In den Medien schaut sich die moderne Welt an, und sie verwandelt sich unversehens selbst in ein Medium, indem sie die Übersicht darüber, was an ihr selbst real und was an ihr selbst virtuell ist, verliert.“*⁴⁵⁹ In Anbetracht von „mundus faber“ steht der Mensch somit vor einer doppelten Aufgabe.

Einerseits muss er seine Freiheit im Umgang mit multimedialen Orientierungsangeboten sicherstellen. Was gesehen und was übersehen wird, kann dabei ebenso relevant sein, wie die Frage danach, was davon für die individuelle Autonomie relevant ist, denn die Auswahl der Kanäle innerhalb „mundus faber“ entscheidet zugleich über die Gestaltung der Welt, die man in der digitalen Epoche erlebt.

Andererseits befindet sich der Mensch „mundus faber“ gegenüber konstant in einer testenden Haltung dahingehend, ob das medial Vermittelte glaubhaft ist. Woran kann oder sollte man glauben und was kann man wissen. Derartige Fragen begleiten die Interaktion mit einer zwischen faktischer Realität und virtueller Modifikation aufgespannten medialen Wirklichkeit. Bildschirm und Kopfhörer werden analog zur Tageszeitung Landkarten zur Bestimmung des eigenen Standpunktes in der Welt. Hierbei steht wie bei ei-

457 WG: S. 60

458 WG: S. 62

459 WG: S. 63

ner Reise um die Erde die Frage danach im Zentrum, ob der Rezipient dem Kartenmaler seinen Weg, und hier geht es um den Lebensweg, anvertraut.

Die Reproduktion von „mundus faber“ als medial vermittelte Welt verliert zudem jede Form der Einheitlichkeit in Zeiten individualisierter Inhalte. Entgegen der Phase des Fernsehens bieten die digitalen Kanäle eine individuelle Auswahl, wobei das Potenzial von „mundus faber“ für jeden ähnlich ist. Die Virtualität der Welt in der Epoche digitaler Medialität erhält ihre Konkretisierung im Hier und Jetzt der Auswahl und Rezeption durch den Einzelnen. Wo und wann man sich in „mundus faber“ befindet, entspricht einer Offenheit, wie es vor dieser Epoche unbekannt war. Der physische Standpunkt und die umgebenden Dinge – also die Welt des „homo faber“ – bilden zwar immer noch die Kontexte und Referieren auf die reale Welt, doch wo und wann sich jemand in der digitalen Welt aufhält, ist hierdurch nicht bestimmt.

Folglich steht die von Mittelstraß benannte vom Menschen selbst gestaltete, multimediale Welt „mundus faber“ in einem hinweisenden Verhältnis zur Wirklichkeit. Sie ist eine Allegorie und nicht ein Abbild der Realität. Stereotypisch betrachtet sind wir also keine handelnden und herstellenden Menschen in ihr aller „homo faber“, sondern Flaneure. Wie lässt sich diese Welt des post-modernen Flaneurs nun näher beschreiben?

Allegorische Gegenwart

Das digitale Medium als Basis multimedialer Vermittlung verstanden, eröffnet dem post-modernen Menschen im Sinne von „mundus faber“ eine allegorische Gegenwart. Abseits von Kunstwerken bieten die zahlreichen Möglichkeiten zur Gestaltung digitaler Erscheinung es an, die allegorische Sicht auf die Dinge von der Seite der Rezipienten auf die Produzenten zu übertragen. News, Storys und Co. vermitteln keine Abbilder im digitalen Medium der Wirklichkeit, sondern sind allegorische Prozesse des Hinweisens auf mögliche Realitäten, i.e. Gestaltungen fiktiver aber nicht illusorischer Welten, wie sie zum Beispiel unter dem Schlagwort „fake news“ diskutiert werden.

Die Fantasie des Flaneurs und Träumers der industriellen Epoche, die sich bereits im Produktdesign ankündigte, erfährt folglich im Gestalten medialer Oberflächen und Inhalte eine Loslösung von den Bindungen an fest-

stehendes Material. Die ästhetische Virtualität der Digitalität ist maximal. Wahrheit im digitalen Medium kann somit nicht als reine Entsprechung beziehungsweise als Erkenntnis verstanden werden, sondern fällt in die allegorische Kategorie. Anstelle einer Einsicht in das Wesen der Dinge, stellt sich die Frage danach, ob man ihren sinnvollen Zusammenhang durchschaut. Die Bestimmung der Gegenstände in „mundus faber“ entsprechend ihrer Eigenschaften tritt also hinter ihren medialen und somit kommunikativen Charakter zurück. „Mundus faber“ zeigt sich als eine erzählte, berichtende und informative Welt, die es nicht nur zu entdecken, sondern vor allem zu verstehen gilt. Woran die These anknüpft, dass der geistige Zugang zu „mundus faber“ über eine Kommunikationstheorie optimierbar wäre. Können wir also den Sinn unserer medialen Welt besser verstehen, wenn wir sie in wahrhaftige und glaubhafte Aussagen verpacken?

Seinsmodalitäten

Mit Blick auf die post-moderne Lebenswelt des Menschen entwickelt Jürgen Habermas in seiner „Theorie des kommunikativen Handelns“ (1981) ein Modell, das zwischen Wahrheit, Wahrhaftigkeit und Richtigkeit im Rahmen von Sprechhandlungen unterscheidet.⁴⁶⁰ Die performative Einstellung des Sprechers, sei sie konstativ, expressiv oder regulativ, bildet hierzu die Bewertungsgrundlage für die Geltung des Sprechaktes. Habermas betont dabei die Problematik des intermodalen Geltungstransfers von expressiven zu konstativen Akten aus Sicht einer logischen Theoriebildung. Diese Problematik, wie sich Erlebnissätze in Aussagesätze überführen lassen, besteht insbesondere dann, wenn nach der Wahrheit oder Wahrhaftigkeit von Information in digitalen Medien gefragt wird. Handelt es sich bei einem kommentierten Videobericht um Fakten, Fakes oder Fiktion?

Die ästhetische Gestaltung digitaler Medien betrifft in diesem Zusammenhang primär die expressiven und konstativen Akte, also die der Wahrhaftigkeit und Wahrheit. Habermas versteht zudem seinen formalpragmatischen Ausgangspunkt als Vorstufe einer empirischen Pragmatik. Letztere sieht er insbesondere in das Problem der sprachlichen Repräsentation verschiedener Realitätsebenen verstrickt.⁴⁶¹ Die Unterscheidung zwischen ver-

460 TK: S. 443

461 TK: S. 444

schiedenen Abstufungen von Wahrheit erfolgt in seinem Modell anhand der Form des kommunikativen Aktes.

Entgegen der Position Benjamins, dessen Theoriebildung an der Suche nach Wahrheit orientiert ist, fokussiert Habermas das Erleben und Aussagen von Wissen mit einem wahren Geltungsanspruch. Die für Benjamin relevante Position einer Suche nach Wahrheit im Sinne eines Fragens und Hinweisens wird von Habermas dabei nicht thematisiert. Für ihn stehen Aussagen im Zentrum des Diskurses. Dennoch zeigt sich auch in seiner Theorie die Problematik des Realitätsanspruchs in Hinsicht auf den lebensweltlichen Gebrauch von sprachlichen Medien. Habermas betont hierzu: *„Die sprachliche Abgrenzung der Realitätsebenen von ›Spiel‹ und ›Ernst‹, der sprachliche Aufbau einer fiktiven Realität, Witz und Ironie, übertragener und paradoxer Sprachgebrauch, Anspielungen und die kontradiktorische Zurücknahme von Geltungsansprüchen auf metakommunikativer Ebene – alle diese Leistungen beruhen auf der absichtlichen Verwechslung von Seinsmodalitäten. Die formale Pragmatik kann zur Aufklärung des Täuschungsmechanismus, den der Sprecher dabei beherrschen muß, mehr beitragen als eine noch so genaue empirische Beschreibung der erklärungsbedürftigen Phänomene.“*⁴⁶² Habermas' Ansatz zielt also darauf ab, zwischen Fakt und Fake nicht rein anhand empirischer Phänomenbeschreibung zu differenzieren. Die Grade in denen wir uns zum Beispiel von Falschmeldungen oder „Native Advertising“ täuschen lassen, erklären somit noch nicht, wie die Unterscheidung zwischen der Seinsmodalität der Realität und der des Als-Ob getroffen wird. In dieser Position findet sich also eine enge Verwandtschaft zu den erkenntniskritischen Thesen Benjamins und zum Stereotypen des Flaneurs.

Analog zum Spätwerk Benjamins liegt auch für Habermas die Lösung des Problems zwischen Sein und Schein in lebensweltlichen Lernprozessen.⁴⁶³ Die Einübung von hypothetischen Geltungsansprüchen auf Ebene der Sprechakte entspricht auf medialer Ebene dem testenden Verhalten, das Benjamin den Kinobesuchern seiner Zeit dem Film gegenüber zuschreibt.

Der Umgang mit sprachlichen Geltungsansprüchen innerhalb einer Kultur eröffnet somit ebenfalls die Möglichkeit einer fiktiven Ebene, in der „richtig“ und „wahrhaftig“ kommuniziert werden kann. Dieser Aufbau einer fiktiven und zugleich auf wahres verweisenden Realität wird insbesondere

462 TK: S. 444 f.

463 TK: S. 445

dann begünstigt, wenn in Medien kulturelle Inhalte kommuniziert werden, denen kein Abbildcharakter zukommt, da sie auf abstrakte oder hypothetische Gegenstände verweisen, z. B. ein Sinnbild für den Begriff der Frucht oder ein Bildnis Gottes. In Unterschied zu Benjamin diskutiert Habermas hierbei jedoch einzelne Akte in verschiedenen Modi der Kommunikation und nicht einen historischen Wandel der Modifikation von transparenten Schichten in der ästhetischen Gestaltung der Welt.

Aus Benjamins Perspektive bricht für den Menschen ein neues Zeitalter an. Dies zeigt sich heute insbesondere mit Blick auf die Digitalität, da sie als aktuell flexibelste Form in der Erzeugung von sinnlich wahrnehmbarer und in hohem Grad fiktiver Realität in medialer Form dem sinnlichen Umgang mit der natürlichen Realität entgegensteht. Das heißt, dem Optimum einer richtigen und wahren Wissenschaft von der Natur – also deren Erkenntnis – steht die Fertigkeit gegenüber, verschiedene Modi des Seins – also realistische und fiktionale Ebenen – differenzieren und anwenden zu können. Dem Forscher, dem es um die Entschlüsselung und exakte Beschreibung der Natur geht, tritt somit der mediale User, der „digitale Flaneur“ als Ergänzung gegenüber. Ihm vermittelt sich in „mundus faber“ dabei keine stumme, faktische Natur, die es gilt monologisch zu erkunden, sondern eine kommunikative mediale Welt, mit der auf verschiedenen Ebenen von Referenzsystemen und Geltungsansprüchen ein Dialog möglich ist. Habermas als Ergänzung zu dieser benjaminschen Konzeption verstand, betont hierzu, „[i]ndem er [der Heranwachsende] mit den entsprechenden Geltungsansprüchen hypothetisch umgehen lernt, übt er sich in die kategorialen Unterscheidungen zwischen Wesen und Erscheinung, Sein und Schein, Sein und Sollen, Zeichen und Bedeutung ein. Mit diesen Seinsmodalitäten bekommt er die Täuschungsphänomene, die zunächst der unfreiwilligen Konfusion zwischen der eigenen Subjektivität auf der einen, den Bereichen des Objektiven, Normativen und Intersubjektiven auf der anderen Seite entspringen, selbst in die Hand. Er weiß nun, wie man die Konfusionen beherrschen und Entdifferenzierungen absichtlich erzeugen, für Fiktion, Witz, Ironie usw. einsetzen kann.“⁴⁶⁴ In diesem Sinne lernt er „mundus faber“ und die mediale Welt nicht nur zu dechiffrieren, sondern auch mitzugestalten. Er erforscht nicht ihr eines unveränderliches Sein, denn er flaniert durch ihre potenziell möglichen Modalitäten. Das heißt, worauf Habermas hier verweist, das ist die Virtualität der Sprache und nicht die Logik ihrer Akte. Wie verhält sich die-

464 TK: S. 445

se benjaminsche Lesart zu Habermas' Anspruch, die logische Ordnung der kommunikativen Akte aufzuzeigen?

Realitätsebenen

Eine direkte Übertragung von Erlebnissen in Bezug auf ein digitales Medium hin zu sprachlichen Aussagen, deren Geltungsanspruch analog zu dem wissenschaftlicher und technischer Richtigkeit wäre, kann nicht geleistet werden. Wobei die Übertragung nicht an der Logik der Aussagen scheitert, sondern am Transfer eines Erlebnisses in eine sprachliche Darstellung. Mediale Erlebnisse sind zum Beispiel von natürlichen seinsverschieden, da die Betrachtung eines Videos eines Sonnenunterganges eben kein Erlebnis eines Sonnenunterganges ist.

Mit Habermas wird deutlich, dass die konstitutive Wahrheit und die expressive Wahrhaftigkeit medialer Inhalte ohne eine Verortung ihres Geltungsanspruches in einem realistischen oder hypothetischen Modus der Apperzeption nicht übersetzt werden kann. Die formalpragmatische Analyse benötigt einen Index, der die relevante Realitätsebene kennzeichnet. Voraussetzung hierfür ist das Verständnis der Virtualität von Medien in denen sich weltliche Bezüge vermitteln und eine Einsicht in die Variabilität der apperzeptiven Modi in denen diese Bezüge auf die Welt erfolgen. Im Sinne eines geübten Flaneurs müssen verschiedene Seinsmodalitäten verstanden werden, bevor die jeweilige Realitätsebene in einer Aussage explizit werden kann.

Ein Beispiel hierfür zeigt sich im Wandel der Filmtechnik von analog zu digital. Dabei gilt, die analoge Montagetechnik agiert innerhalb materieller Grenzen, die nur mit viel Aufwand und Kreativität erweiterbar sind. Derartige Grenzen zeigen sich zum Beispiel im Bereich der Zeitlupenaufnahme und der Special Effects, wobei erstere durch technische Grenzen eingeschränkt ist und letztere in Hinblick auf Ressourcen, Risiko und „Machbarkeit“ den Filmschaffenden vor zum Teil unüberwindbare Hürden stellen. Digital kann hingegen nahezu alles montiert werden, was einem in den Sinn kommt. Die Filme der Pixar-Studios wie „Findet Nemo“ (2003) oder „Alles steht Kopf“ (2015) sind entsprechende Beispiele.

Hinweise auf eine Wahrheit, die von den konstitutiven Akten der filmischen Erzählung vermittelt werden, zielen dabei nicht auf die realistische

Existenz der gezeigten Begebenheiten ab, sondern bieten Anspielungen und somit allegorische Hinweise auf Gefühle und Ereignisse, die sich vom fantastischem Bildraum des Mediums hypothetisch auf Ereignisse innerhalb der Lebenswelt übertragen lassen. Die Seinsmodalität eines Animationsfilmes wie zum Beispiel „Alles steht Kopf“, in dem Emotionen als lebende Wesen mit Erfahrungshorizont und Charakterentwicklung dargestellt werden, umfasst somit auf fiktionaler Ebene realistische Anspielungen und Hinweise – hier im Bereich der Entwicklungspsychologie. Folgt man aus diesen Anspielungen und Hinweisen eine Wahrheit, zum Beispiel die Moral einer Geschichte, stellt sich die Frage nach ihrem Geltungsanspruch.

Mediale Wahrheit

Die Wahrheit der Wahrnehmung im digitalen Medium ist von der natürlichen oder unmodifizierten Wahrnehmung zu unterscheiden. Ihr konstruktiver und hypothetischer Charakter verschiebt die Frage nach dem Geltungsanspruch von einzelnen Erlebnissen und Aussagen dahingehend, dass die Art und Weise des Seins-Bezuges sowie die Realitätsebene zu hinterfragen ist. Welche Aussage ein Scherz ist und welches Bild ein Fake, das sind Bewertungen, deren theoretische Basis darin gründet zwischen Als-Ob, Traum und Fiktion unterscheiden zu können. Die Basis hierfür findet sich neben den von Benjamin und Habermas erwähnten Trainings- und Übungseffekten durch den Umgang mit fiktionalen Seinsmodi vor allem in der Einsicht, dass die Dinge und Inhalte lebensweltlicher Bezüge sich in technisierten Medien und insbesondere in der Digitalität nicht ohne kritische Reflexion auf ihren „Ort“, i.e. im realen oder fiktiven, bestimmen lassen.

Die ästhetische Gestaltung der Welt fordert nicht nur in den kommunikativen, sondern auch in den darstellenden Medien das Apperzeptionsvermögen dahingehend heraus, zwischen fantastischen und realistischen Wahrnehmungen zu unterscheiden. Das Hypothetische, das der Forscher zu überwinden sucht, bietet sich dabei wie im Fall des Flaneurs nicht als Gegenspieler, sondern als Mitspieler an. Aus Witzen, Fantasien und Utopien kann etwas gelernt werden, insofern sie nicht mit faktischen Aussagen verwechselt werden, was die Funktion des unter II.1.2 in Bezug auf Husserl vorgestellten Widerstreitsbewusstseins betont. Mit diesem Spannungsverhältnis zwischen Fantastischem und Realistischem wird nicht nur die Seinsmodalität einzel-

ner kommunikativer Akte im Sinne Habermas' angesprochen, sondern auch aus benjaminscher Perspektive heraus auf einen historischen Wandel verwiesen. Dieser umfasst sowohl die mediale Gestaltung als auch die Rezeption der Welt. Folglich ist mit Benjamins Annahmen auch der „Realität“ von Leinwänden und Bildschirmen eine modifizierbare Transparenz und somit eine Pluralität der Sinnebenen zuzuschreiben.

Die Suche nach Wahrheit in der digitalen Welt setzt also immer mit der Frage danach ein, inwieweit die Virtualität des Mediums eine Montage seiner Erscheinungen und somit auch deren Bedeutung ermöglicht. Rationalität und Logik, die zum Beispiel Aussagen über Tatsachen ermöglichen, bieten hierbei keinen ausreichenden Beweis an, um zwischen einer potenziell wahren oder einer richtigen Weltsicht unterscheiden zu können, da im Modus des Als-Ob also innerhalb fiktiver Welten und Realitätsebenen Logik und Rationalität nicht ausgeschaltet sind. Die ästhetische Differenzierung in symbolische und allegorische Varianten von Darstellung und Vermittlung ermöglicht es hingegen zu hinterfragen, ob das Medium abbildende oder hinweisende Geltungsansprüche in Bezug auf Zeit und Raum thematisiert.

Als dialektische Extreme lassen sich hierzu die beiden Stereotypen des Forschers und des Flaneurs vergleichen. Ersterer versucht in seinem Forschungsaufbau die Variablen zu minimieren und somit die Virtualität der Medien negativ zu bestimmen, wohingegen letzterer diese maximiert. Der positive Umgang mit dem, was möglich ist, erlaubt es nicht nur dem Flaneur die fantastischen Aspekte der Welt wahrzunehmen, sondern motiviert allgemein zu einer suchenden und fragenden Haltung gegenüber dem, was in Zeit und Raum wahr sein könnte. Zwischen Aussagenlogik und ästhetischem Spiel steht mit Blick auf Benjamin und Habermas in Bezug auf die Darstellung und Vermittlung von Wahrheit in und über die Welt kein „entweder oder“. Es sind nämlich die Indizes der Seinsmodi und Realitätsebenen, die aus dem ästhetischen Spiel gewonnen, den logischen Raum verorten. Worüber wir sinnvoll sprechen können, hängt also nicht allein von Logik und Sprache ab, was insbesondere das „Sprechen können“ betrifft, sondern gerade davon, durch welche ästhetischen beziehungsweise medialen Übungen der Sinn von Darstellung und Inhalt einem durchsichtig wird.

Die Anwendung einer derartigen allegorischen Offenheit, wie sie der Umgang mit dem digitalen Medium nahelegt, wird im Folgenden näher diskutiert. Die Ästhetisierung der digitalen Welt umfasst dabei als Extrembe-

3.3 Wahrheit im digitalen Medium

reiche den pragmatischen und den hedonischen Designansatz. Der Nutzen des Hergestellten und das Empfinden des Gestalteten stehen somit zum Diskurs.

III. Erfahrungsdesign

Der Mensch steht im Mittelpunkt der heutigen Zeit. Ihm gegenüber befinden sich die Maschinen. Sie bilden seine Umwelt im 21. Jahrhundert. Während der Mensch sich dabei zwischen Natur und Kultur, zwischen Wissenschaft und Kunst orientiert, stellen die Maschinen die Dinge und Prozesse der Welt her. Sie sind ihm nicht Objekt der Betrachtung, sondern Medium der Interaktion.

„Homo faber“ – der Wissenschaftler und Ingenieur – nutzt sie, um die Welt des modernen Menschen herzustellen. Dabei sind sie aus den Fabriken über die Verkehrswege bis in die Wohnzimmer vorgedrungen. Heutzutage befinden sich Maschinen in den Händen und Hosentaschen von nahezu jedem. In dieser Form sind sie nicht mehr nur Mittel zur Erfüllung eines Zweckes, sondern stellen ihren Nutzern entsprechend ihrer Virtualität die Frage nach dem „Wozu“.

„Mundus faber“ – die vom menschen geschaffene Welt – gestaltet und reproduziert sich durch die Maschinen in technologischen Wiederholungen und Modifikationen. Die multimediale Welt erstrahlt dabei auf den Bildschirmen in einer Mannigfaltigkeit, wie es weder die Theaterbühnen noch die Schriftstücke vergangener Zeitalter erreichen konnten. Die Weitergabe von Erfahrungen in Form von mündlichen Erzählungen und bildender Kunst wandelte sich hin zu multimedialen Inhalten, deren Kanäle ständig neue Designs aufweisen. Es steht somit die Frage danach im Raum, wie wir diese technischen Interaktionsmittel als Erfahrungen gestalten.

Mediales Design

Der Wandel des medialen Designs birgt aus philosophischer Sicht den kritischen Punkt, dass zum Beispiel die sinnliche Wahrnehmung einer beleuchteten Glasplatte gleich bleibt, auch wenn die Rezeption einer digitalen Zeitung von der einer Videoplattform deutlich zu unterscheiden ist. Dieser Unterschied zeigt sich, von der Perspektive der Rezeptionshaltung ausgehend darin, dass dasselbe Objekt einmal kontemplativ und ein anderes Mal zerstreut wahrgenommen wird. Die Erfahrung gründet dabei nicht im Gegenstand Bildschirm, sondern in der ästhetischen Rezeption seiner Inhalte beziehungsweise im medialen Design ihrer Darstellung. Es ist also die mediale

Apperzeption anstelle einer einfachen sinnlichen Wahrnehmung, anhand derer sich „mundus faber“ mittels der von „homo faber“ heutzutage bereitgestellten Technologien entfaltet.

Die Frage der Wahrheit berührt dabei nicht die Repräsentation der Wirklichkeit in einem wissenschaftlichen Model und somit die Frage, ob die Wahrnehmung von leuchtenden Glasplatten richtig analysiert wurde, sondern diskutiert die Sinnstiftung der Apperzeptionen im Rahmen medialer Kanäle. Das heißt mit Blick auf die unter II. diskutierten Aspekte: Was verweist auf Reales und was auf Fiktives, wie wurde modifiziert und welche Transparenzen wurden konstruiert?

Die Erfahrungen in einer digitalen und multimedialen Welt – verstanden als durch Reproduktionstechnik konstituierte – unterscheiden sich von der des Menschen in einer Stellung zwischen Natur und Kultur dahingehend, dass die neuen Medien die Frage nach dem einer technologischen Anwendung beikommenden Design stellen. Das Erfahrungsdesign in einer digitalen Welt steht dabei zur Diskussion. Oder um es mit den Worten von Herbert A. Simon zu verdeutlichen: „*The proper study of mankind has been said to be man. But I have argued that people or at least their intellectual component may be relatively simple, that most of the complexity of their behavior may be drawn from their environment, from their search for good designs. If I have made my case, then we can conclude that, in large part, the proper study of mankind is the science of design, not only as the professional component of a technical education but as a core discipline for every liberally educated person.*“⁴⁶⁵ Was heißt es also, technologisch reproduzierbare Erfahrungen zu designen?

465 CA: S. 138

1. Design zwischen Logik und Kunst

Herbert A. Simon beschreibt in der dritten Auflage von „The Sciences of the Artificial“ (1996), dass ein wissenschaftliches Verständnis von Design sich seit der Mitte der 70er Jahre entwickelt. In diese Periode fällt auch die erste Ausgabe seiner Schrift (1969), die heute als einflussreiches und viel zitiertes Werk bekannt ist. Den universitären Anfangspunkt der Designforschung sieht Simon in der Gründung des Design-Research Centers an der Carnegie Mellon University 1975.⁴⁶⁶ Eine Aktualisierung sowie Erweiterung der von ihm angedachten Konzepte zu den Themenbereichen Design, technische Systeme und künstliche Intelligenz findet sich seit den 90er Jahren weltweit in den auf „Human Computer Interaction“ (HCI) spezialisierten Fakultäten.⁴⁶⁷

Simons definiert in seinem Hauptwerk den Begriff Design wie folgt: *„Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones.“*⁴⁶⁸ Bemerkenswert an dieser Definition, ist einerseits ihre Allgemeinheit, da der Begriff Design nicht auf ästhetisches Gestalten reduziert wird, und andererseits die Orientierung am Spannungsfeld zwischen bestehenden und bevorzugten Situation. Die kreative Tätigkeit des Menschen und somit seine Fähigkeit zu schöpfen und zu gestalten, bildet gemäß Simons Perspektive den Kernaspekt des Designbegriffes. Dabei gilt: *„The intellectual activity that produces material artifacts is no different fundamentally from the one that prescribes remedies for a sick patient or the one that devises a new sales plan for a company or a social welfare policy for a state. Design, so construed, is the core of all professional training; it is the principal mark that distinguishes the professions from the sciences.“*⁴⁶⁹

Die Gegenseite zu Simons Diskurs des Designs in Kontext und in Abgrenzung zu den akademischen Wissenschaften bildet ein Verständnis, das Design als Bindeglied zwischen Handwerk und Kunst versteht. In diesem Kontext steht der von John Dewey in „Art as Experience“ (1936) vertretene Erfahrungsbegriff. Insbesondere im Forschungsgebiet der „User-Experi-

466 Vgl. CA: S. 133 f.

467 Den Anfang dieses Forschungsbereiches markiert Stuart K. Cards: „The Psychology of Human-Computer Interaction“ (1983).

468 CA: S. 111

469 Ebd.

ence“ gilt seine Konzeption von Erfahrung im Rahmen künstlicher Gegenstände als wegweisend.⁴⁷⁰ Entgegen des pragmatischen Nutzens von Gestaltung, wie ihn Simons technologische Perspektive untersucht, betont die künstlerisch-handwerkliche Perspektive Deweys den hedonischen Erfahrungsaspekt und somit die Möglichkeit zur Sinnstiftung durch Design.

Dewey differenziert den künstlerischen Gegenstand von der nützlichen Maschine wie folgt: „*The work of art, however, unlike the machine, is not only the outcome of imagination, but operates imaginatively rather than in the realm of physical existences. What it does is to concentrate and enlarge an immediate experience. The formed matter of esthetic experience directly expresses, in other words, the meanings that are imaginatively evoked; it does not, like the material brought into new relations in a machine, merely provide means by which purposes over and beyond the existence of the object may be executed.*“⁴⁷¹ Dabei betont er nicht nur die maschinelle Überführung einer gegebenen Situation in eine wünschenswerte, sondern beschreibt die Möglichkeit zur Gestaltung, wie sie beim Kunstwerk am deutlichsten hervortritt, als ein Potenzial zur Erweiterung von gegenwärtigen Erfahrungen.

Verknüpft man Simons Verständnis von Design, das aus einer logisch-wissenschaftlichen Perspektive heraus den Begriff entwickelt, mit dem ästhetisch-artistischen Ansatz von Dewey, stellt sich die Frage danach, wie Funktion und Erlebnis eines Designs zusammenhängen. Oder in anderen Worten formuliert, wie verknüpft eine wünschenswerte Gestaltung der Welt die Aspekte Nützlichkeit und Sinnstiftung?⁴⁷²

470 Hierzu zählt zum Beispiel die Aktualisierung von Deweys Theorie in: John McCarthy und Peter Wrights: „Technology as Experience“ (2004)

471 AE: S. 273 f.

472 Mit Fokus auf die Gestaltung neuer Technologien beschreiben Diefenbach, Hassenzahl und Lenz in „Ansätze zur Beschreibung der Ästhetik von Interaktion“ (2012) eine ähnliche Problemstellung, wobei die Ebene des „Wie“ der des „Warum“ untergeordnet wird: „*Das Wie von Interaktion wird abgeleitet aus dem Warum. Die Frage nach der technologischen Umsetzung ist erst der darauffolgende Schritt. Was aus methodischer Sicht also zunächst benötigt wird, ist ein technologie-unabhängiger Pool von Attributen zur Exploration des Gestaltungsspielraums anhand einer Bewusstmachung der zur Verfügung stehenden Interaktionseigenschaften und deren Kombinationsmöglichkeiten.*“ AI: S. 124

1.1 Der Designprozess

Für Simon bildet die künstlich hergestellte Welt ein Bindeglied zwischen den geistigen und materiellen Dimensionen, wobei sie darauf ausgerichtet ist, Ziele zu erreichen.⁴⁷³ Er stellt somit den pragmatischen Nutzen in den Vordergrund seiner Überlegung. Dies erinnert an die von Hannah Arendt im Stereotypen „homo faber“ angelegten Bedingungen menschlichen Seins, wie sie hier unter II.2.1 rekonstruiert wurden. In Unterschied zu Arendt folgt Simon jedoch keinen kulturellen Stereotypen, sondern kategorisiert den Vorgang der Kreation von „mundus faber“ beziehungsweise einer künstlich errichteten Welt als Designprozess. Er schreibt hierzu: *„The proper study of those who are concerned with the artificial is the way in which that adaptation of means to environments is brought about and central to that is the process of design itself.“*⁴⁷⁴ Entsprechend dieser pragmatischen Ausrichtung an den Mitteln und ihren Möglichkeiten wird Simons Ausführung zum Designprozess im Weiteren in drei Bereiche gegliedert, nämlich in: Logik des Prozesses, Erfüllung des Zieles und Darstellung der Problematik.

Designlogik

„We must start with some questions of logic. The natural sciences are concerned with how things are. Ordinary systems of logic the standard propositional and predicate calculi, say serve these sciences well. Since the concern of standard logic is with declarative statements, it is well suited for assertions about the world and for inferences from those assertions.“

*Design, on the other hand, is concerned with how things ought to be, with devising artifacts to attain goals. We might question whether the forms of reasoning that are appropriate to natural science are suitable also for design. One might well suppose that introduction of the verb "should" may require additional rules of inference, or modification of the rules already imbedded in declarative logic.“*⁴⁷⁵ Anhand dieser Positionierung Simons wird deutlich, dass er sein Verständnis von Design primär an einer Differenzierung zum wissenschaftlichen Denken herausbildet, anstatt es in ein Spannungsverhältnis zur Ästhetik zu stellen. Mit Blick auf die Logik von De-

473 Vgl. CA: S. 113

474 CA: S. 113

475 CA: S. 114 f.

signprozessen verknüpft er in diesem Zusammenhang die Frage, ob die Standard-Logik, die zum Beispiel zur Evaluierung von wissenschaftlichen Geltungsansprüchen geeignet ist, hinreicht, um Designprozesse und somit Entwürfe von Möglichkeiten zu untersuchen. In diesem Sinne diskutiert Simons das Spannungsverhältnis eines Verständnisses der Welt als das, was der Fall ist, hin zu einer Welt dessen, was möglich erscheint.

Im Weiteren spricht sich Simon dafür aus, dass „*the requirements of design can be met fully by a modest adaptation of ordinary declarative logic. Thus a special logic of imperatives is unnecessary.*“⁴⁷⁶ Der Grund hierfür liegt in seinem Verständnis der Nützlichkeitsfunktion. Entsprechend seiner Formalisierung ergibt sich hierbei ein mathematisches Problem vom Typus einer Maximierung.⁴⁷⁷ Dabei geht er davon aus, dass sich aus einer Auswahl möglicher Welten eine bestimmte auswählen lässt, in der der Nutzen sich maximiert.⁴⁷⁸

Die Frage nach den Voraussetzungen einer Logik für den Designprozess mit Blick auf die Maximierung des Nutzens schließt Simon daher mit der Feststellung: „*In the case of optimization we asked: "Of all possible worlds (those attainable for some admissible values of the action variables), which is the best (yields the highest value of the criterion function)?" As we saw, this is a purely empirical question, calling only for facts and ordinary declarative reasoning to answer it. In this case, where we are seeking a satisfactory alternative, once we have found a candidate we can ask: "Does this alternative satisfy all the design criteria?" Clearly this is also a factual question and raises no new issues of logic. But how about the process of searching for candidates? What kind of logic is needed for the search?*“⁴⁷⁹ Aus der Unterscheidung einer Orientierung des Prozesses am Modus der „optimization“ oder der „satisfaction“ eröffnen sich neue Fragen hinsichtlich der Durchführung des Designprozesses. Anstelle einer feststellenden und somit epistemologischen Perspektive dahingehend, was ein optimales Design beschreibt, verweist Simons Ausführung auf den alethologischen Aspekt einer Suche nach Möglichkeiten. Zum Beispiel folgt der Feststellung, dass die Signalfarbe Rot die optimale Farbe für ein Warnschild ist, die Suche nach dem passenden Farbton und -lack, um das Schild entsprechend seiner Produktions- und Anwendungsfaktoren realisieren zu können.

476 CA: S. 115

477 Vgl. S. 117

478 Vgl. S. 117 f.

479 CA: S. 121

Einerseits überschreitet an dieser Stelle der Designprozess die Grenzen der Standard-Logik,⁴⁸⁰ andererseits betont Simon in diesem Zusammenhang erneut die Unterscheidung der möglichen Welten und der realen Welt. Eine Differenz, die auch in Edmund Husserls Überlegungen zur Fantasie unter II.1.2 zentral war. Während Husserl den Aspekt der Modifikation anspricht, um die Ermöglichung fantastischer Welten zu charakterisieren, nutzt Simon verschiedene Optionen der Modifikation und somit der Generierung von Kontexten für das Design, um einen Prozess zu definieren, dessen Logik weiterhin handhabbar ist. Hierzu wechselt er von einer optimierenden zu einer befriedigenden Orientierung der Modifikation. Es wird unter den möglichen Welten beziehungsweise Kontexten, nicht nur der optimierende bestimmt, sondern auch der ausgewählt, der die Designansprüche bestmöglich befriedigt. Die Problemstellung der Logik eines Designprozesses verschiebt sich somit von der Frage nach der Nutzenmaximierung hin zur Auswahl möglicher Varianten in Hinblick auf ihre Kontextualisierung. Wie wählt man also unter den möglichen nützlichen Designs ein zufriedenstellendes aus beziehungsweise wie kontextualisiert man Designvarianten in möglichen Welten?

Stilerfüllung

Simon beschreibt, dass die Zerlegung von Designprozessen entsprechend der vorausgesetzten Problemstellung einer Nutzenoptimierung in kalkulierbare Faktoren nur dann erfüllt ist, wenn für den Prozess entsprechende Annahmen möglicher Welten gelten.⁴⁸¹ Diese „additiven“ and „factorablen“ Welten erinnern an den von Benjamin unter I.3.1 kritisierten Historismus, der die Gattungsgeschichte als einen additiven Kausalnexus konzipiert. Entgegen der Vorstellung von additiven Welten mit vollständig bestimmbar Ursachen und Wirkungen betont Simon die Umstände, die zur Diskontinuität möglicher Welten beitragen und sie als realistisch klassifizieren. Er schreibt: *„Now the real worlds to which problem solvers and designers address themselves are seldom completely additive in this sense. Actions have side consequences (may create new differences) and sometimes can only be taken when certain side conditions are satisfied (call for removal of other differences before they become applicable). Under these circumstances one*

480 vgl. CA: S. 123

481 Vgl. CA: S. 123

*can never be certain that a partial sequence of actions that accomplishes certain goals can be augmented to provide a solution that satisfies all the conditions and attains all the goals (even though they be satisfying goals) of the problem. For this reason problem-solving systems and design procedures in the real world do not merely assemble problem solutions from components but must search for appropriate assemblies.*⁴⁸² Analog zu Benjamins auf die Vergangenheit gerichteten Kritik eines Glaubens an eine Welt, die aus addierbaren Ereignissen sich konstituiert, vertritt Simon das Kriterium einer „search for appropriate assemblies“ als Annäherung an die reale Welt. Dies erinnert an die Suche nach sich augenblicklich einstellenden Konstellationen im Sinne von Benjamins dialektischen Bildern, wie sie unter II.1.1 vorgestellt wurden.

Designlösungen, verstanden als die Erfüllung einer Suche, die nicht rein auf die Nutzenmaximierung in hypothetisch angenommenen vollständig kalkulierbaren Welten abzielen kann, sondern auch die Bedürfniserfüllung in der realen Welt mit ihren unvorhersehbaren Konsequenzen und Verknüpfungen mit einbezieht, verweisen laut Simon letztlich auf die Frage nach der Art und Weise der Organisation des Designprozesses. Diese Organisation muss dabei Kriterien einschließen, die den möglichen Welten, in denen sich das Design realisieren könnte, realistische Faktoren zuschreiben. Das Arrangieren derartiger realistischer Kontexte beschreibt Simon wie folgt als Stilfrage: *„When we recall that the process will generally be concerned with finding a satisfactory design, rather than an optimum design, we see that sequence and the division of labor between generators and tests can affect not only the efficiency with which resources for designing are used but also the nature of the final design as well. What we ordinarily call "style" may stem just as much from these decisions about the design process as from alternative emphases on the goals to be realized through the final design.*⁴⁸³ Die „generators and tests“, das heißt, die kalkulierbaren und überprüfbareren Aspekte der Variantenerzeugung und somit die Frage nach der funktionalen Gestaltung des Designs definieren das Ergebnis des Prozesses ebenso, wie dessen strukturelle Organisation.⁴⁸⁴ Ein unterschiedlicher Stil im Design gilt gemäß Simons Theorie daher nicht rein als Ergebnis verschiedener Nutzung der Materialien entsprechend der Präferenz des Designers, sondern ergibt sich aus den Differenzen zwischen den Designern in ihrer Organisation des

482 CA: S. 124

483 CA: S. 130

484 Vgl. CA: S. 130 f.

Prozesses. Neben der Zielorientierung anhand optimierender und erfüllender Parameter muss dabei auch die Art und Weise der Darstellung der dem Design zugrundeliegenden Problemstellung beachtet werden, da diese für den Prozessablauf maßgebend ist.

Darstellungswandel

Simon findet seine Beispiele zur Problemlösung durch Darstellungswandel primär im Bereich der Mathematik. Einerseits ist es der Wechsel vom römischen zum arabischen Zahlensystem, der verdeutlicht, wie stark ein Design – in diesem Fall das der Zahlzeichen – die Möglichkeiten eines Bereiches, nämlich dessen der Algebra, und somit auch dessen kulturelle Anwendung und Relevanz verändern kann. Andererseits lässt sich das Ableiten von mathematischen Funktionen als ein Darstellungswandel verstehen.⁴⁸⁵ Dies kann analog auf den philosophischen Fachbereich der Logik übertragen werden, wo die aus den Annahmen gefolgerte Konklusion eine andere Darstellungsweise der in den Annahmen bereits gegebenen Zusammenhänge ist. Allgemein formuliert Simon dementsprechend die These: „*Solving a problem simply means representing it so as to make the solution transparent.*“⁴⁸⁶

Entsprechend dieser Transparenz mittels Darstellung, die die Problemlösung durchsichtig werden lässt, definiert sich der Umgang mit Designproblemen nicht allein als generierende und testende Aufgabenstellung. Das heißt, es ist trotz der Nähe zur Standard-Logik sowie Mathematik und Wissenschaft nicht möglich, allein via analytischer und kalkulativer Rationalität Designaufgaben zu lösen, denn sie schließen ebenso einen ästhetischen Aspekt mit ein. Die Ästhetisierung der Problemstellung eines Designs gliedert Simon entsprechend der folgenden Beispiele in übliche Typen: „*In a completely pragmatic vein we know that problems can be described verbally, in natural language. They often can be described mathematically, using standard formalisms of algebra, geometry, set theory, analysis, or topology. If the problems relate to physical objects, they (or their solutions) can be represented by floor plans, engineering drawings, renderings, or three-dimensional models. Problems that have to do with actions can be attacked with flow charts and programs.*“⁴⁸⁷ Die Frage danach, wie sich aus dem Ist-Zu-

485 Vgl. CA: S. 132

486 CA: S. 132

487 CA: S. 133 f.

stand ein Soll-Zustand entwerfen lässt, beschreibt also nicht nur eine Aufgabenstellung, die sich als Designprozess entsprechend funktionaler Aspekte aufgliedern lässt, sondern schließt in sich selbst eine ästhetische Problemstellung der Darstellung dieses Prozesses mit ein.

Die Auswahl der möglichen Methoden zur darstellenden Beschreibung der Designidee definiert zugleich ihre Ausgestaltung mit. Dass ein Darstellungswandel auch grundlegende Problemstellungen innerhalb von Kulturen verändern kann, wie es zum Beispiel im Wandel der Zahlzeichen in Bezug auf den gewerblichen Handel oder auch der Nachrichtenmedien in Bezug auf die politische Partizipation offensichtlich wird, führt letztlich zu Simons häufig zitiertes These, dass „[t]he proper study of mankind has been said to be man. But [...] we can conclude that, in large part, the proper study of mankind is the science of design[.]“⁴⁸⁸ Da an mehreren Stellen von Simons an Logik orientierter Betrachtung zum Designbegriff die Frage nach der ästhetischen Gestaltung sowie Darstellung naheliegt, gilt es im Weiteren diesen ästhetischen Aspekt aus artistischer Perspektive in die Überlegung bezüglich einer nützlichen und sinnstiftenden Gestaltung der Welt mit einzubinden.

1.2 Die Kunsterfahrung

Für Dewey bildet die künstlich hergestellte Welt die Basis für ästhetische Erfahrungen. Er definiert diese wie folgt: „*Esthetic experience is imaginative.*“⁴⁸⁹ „Imaginative“ versteht er hierbei als eine durch vergangene Erfahrungen gebildete Apperzeption. Dementsprechend schreibt er: „*For while the roots of every experience are found in the interaction of a live creature with its environment, that experience becomes conscious, a matter of perception, only when meanings enter it that are derived from prior experiences. Imagination is the only gateway through which these meanings can find their way into a present interaction[.]*“⁴⁹⁰ In Deweys Theorie bildet der fantastische Aspekt des Bewusstseins eine Pforte, durch die Bedeutungen in die gegenwärtige Interaktion mit der Umgebung eintreten können.

488 CA: S. 138

489 AE: S. 272

490 AE: S. 272

Die an der Vergangenheit orientierte Prägung dieser bedeutungsgeladenen Erfahrungen fasst er allgemein im Begriff der Gewohnheit zusammen.⁴⁹¹ Wobei er die Position vertritt, dass die an Objekten der technischen Reproduzierbarkeit geübte Apperzeption sich auch auf die einer natürlichen Landschaft überträgt. Er schreibt hierzu: „*Even the objects of the natural landscape come to be “apperceived” in terms of the spatial relations characteristic of objects the design of which is due to mechanical modes of production[.]*“⁴⁹² Diese Verknüpfung von Apperzeption und Einübung ästhetischer Gewohnheiten verweist auf die zentralen Aspekte der medialen Ästhetik. Die von Benjamins Überlegungen zur medialen Ästhetik bekannte Bedeutung der Kunst als Reflexionsebene für philosophische Gedankengänge findet sich auch bei Dewey: „*For philosophy like art moves in the medium of imaginative mind, and, since art is the most direct and complete manifestation there is of experience as experience, it provides a unique control for the imaginative ventures of philosophy.*“⁴⁹³ Wobei anzumerken ist, dass Benjamin Kunst primär vor einem historischen Horizont aus einer kulturkritischen Perspektive heraus reflektiert und Dewey sie als Träger und Medium von sinnstiftenden Bedeutungen im Sinne einer expressiven Erfahrung versteht.⁴⁹⁴ Neben diesem ästhetischen Prüfstein für philosophische Theorien bietet Deweys Kunsttheorie auch einen doppeldeutigen Designbegriff. Wie er Design im Kontext von ästhetischer Erfahrung und Kunst definiert, zeigt das Folgende.

Designtypen

Dewey differenziert den Begriff Design anhand der beiden Bereiche Nützlichkeit und Ästhetik. Dabei beschreibt er die Überwindung der reinen Nützlichkeit als entscheidenden Faktor dafür, dass sich auch ästhetische Aspekte im Sinne einer „unmittelbaren und vitalen Erfahrung“ einstellen.⁴⁹⁵ Hieraus folgert er: „*It is significant that the word “design” has a double meaning. It signifies purpose and it signifies arrangement, mode of composition.*“⁴⁹⁶ Diese doppelte Bedeutung zwischen Zweck und Anordnung, als Kategorien

491 Vgl. AE: S. 342

492 AE: S. 342

493 AE: S. 297

494 Vgl. AE: S. 273

495 Vgl. AE: S. 116

496 AE: S. 116

der Nutzenorientierung und ästhetischen Gestaltung verstanden, entwickelt er dahingehend weiter, dass er die Charakteristik eines künstlerischen Designs als „Intimität“ beschreibt.⁴⁹⁷

Aufgabe dieser Intimität ist es, die einzelnen Teile als einen Zusammenhang erscheinen zu lassen.⁴⁹⁸ Dieses Qualitätsmerkmal beschreibt Dewey als dann erfüllt, wenn *„design and shape lose superimposed character and become form. They cannot do this so long as they serve a specialized purpose; while they can serve the inclusive purpose of having an experience only when they do not stand out by themselves but are fused with all other properties of the work of art.“*⁴⁹⁹ Die Prüfsteine für das Bilden eines Designzusammenhanges macht Dewey also an der Integration des Zweckes hin zu einer Erfahrung fest. Der hierbei entscheidende Vorgang ist die Verknüpfung der Anordnung der Einzelteile (design) mit ihrer Formgebung (shape) zu einem einheitlichen Erfahrungszusammenhang (form). Dieser Erfahrungszusammenhang wird auch als „Typ“ bezeichnet. Entsprechend der Termini des Prototyps und des Stereotypen referiert der Begriff nicht nur auf Erfahrungszusammenhänge, sondern auch auf Sinneinheiten. In welchem Zusammenhang stehen also Design und Sinn innerhalb einer ästhetischen Erfahrung?

Sinndesign

Als Exkurs zu Dewey hilft es an dieser Stelle, das „Mondgleichnis“ von Gottlob Frege vorzustellen.⁵⁰⁰ Sein 1892 erschienener Aufsatz „Über Sinn und Bedeutung“ stellt eine Gliederung der Begriffe vor, die zwischen der sinnlichen Wahrnehmung, der geistigen Vorstellung und dem sprachlichen Bezeichnen eines Gegenstandes differenziert. Frege betont hierbei, dass der Sinn zwischen subjektiver Vorstellung und betrachtetem Gegenstand liegt.⁵⁰¹ Er hält dies in folgendem Gleichnis fest: *„Jemand betrachtet den Mond durch ein Fernrohr. Ich vergleiche den Mond selbst mit der Bedeutung; er ist der Gegenstand der Beobachtung, die vermittelt wird durch das reelle Bild, welches vom Objektivglase im Innern des Fernrohrs entworfen*

497 Vgl. AE: S. 117

498 Vgl. Ebd.

499 AE: S. 117

500 Vgl. FB: S. 27

501 Vgl. ebd.

wird, und durch das Netzhautbild des Betrachtenden. Jenes vergleiche ich mit dem Sinne, dieses mit der Vorstellung oder Anschauung. Das Bild im Fernrohr ist zwar nur einseitig; es ist abhängig vom Standorte; aber es ist doch objektiv, insofern es mehreren Beobachtern dienen kann. [...] Von den Netzhautbildern aber würde jeder doch sein eigenes haben.“⁵⁰² Der Begriff Sinn – in diesem Gleichnis das Bild im Fernrohr – umschreibt also sowohl objektive als auch subjektive Aspekte. Er liegt im Medium zwischen Mond und Betrachter.

Dementsprechend sind auch die folgenden Ausführungen Deweys über die Bedeutung von künstlerischen Werken als Gedanken zum Sinn der Gegenstände zu verstehen, da diese die diskutierten Bedeutungen nicht an sich tragen, sondern durch sich medialisieren.⁵⁰³ Er schreibt hierzu: „*As long as “meaning” is a matter of association and suggestion, it falls apart from the qualities of the sensuous medium and form is disturbed. Sense qualities are the carriers of meanings, not as vehicles carry goods but as a mother carries a baby when the baby is part of her own organism. Works of art, like words, are literally pregnant with meaning.*“⁵⁰⁴ Die Bereiche der Assoziation und Suggestion von Bedeutung kritisiert er hierbei als den Sinn der Form und somit die Typen-Bildung störende Aspekte. Zudem hält er allgemein fest, dass im Falle einer medialen Ästhetisierung von Ideen nicht das kognitive Verstehen der Bedeutung zentral ist, sondern das unmittelbare Empfinden ihrer Sinnhaftigkeit.⁵⁰⁵

Diese Unterscheidung zwischen kognitivem Verstehen und unmittelbarer Empfindung verdeutlicht er am Beispiel des problemorientierten Denkens wie folgt: „*One who is thinking his way through a complicated problem finds direction on his way by means of this property of ideas. Their qualities stop him when he enters the wrong path and send him ahead when he hits the right one. They are signs of an intellectual “Stop and Go.” If a thinker had to work out the meaning of each idea discursively, he would be lost in a labyrinth that had no end and no center. Whenever an idea loses its immediate felt quality, it ceases to be an idea and becomes, like an algebraic symbol, a mere stimulus to execute an operation without the need of thinking.*“⁵⁰⁶ Entsprechend dieses Ermöglichens und Stillstellens des Denkens

502 FB: S. 27

503 Vgl. AE: S. 118

504 Ebd.

505 Vgl. AE: S. 119

506 AE: S. 120

grenzt Dewey seine Theorie vom diskursiven Denken auf assoziativer Ebene und somit vom symbolisierenden Darstellen ab. Sinnvolles Design erfüllt sich dann, wenn es zum unmittelbaren Entdecken von Ideen führt – sie offenbart. Hierdurch erhält ein Design neben seiner Funktionalität auch ästhetischen Charakter: „*For this reason certain trains of ideas leading to their appropriate consummation (or conclusion) are beautiful or elegant. They have esthetic character.*“⁵⁰⁷

Entsprechend diesem allegorischen Verständnis von Ästhetisierung beschreibt Dewey den Designprozess eines Künstlers nicht als rationalisierende Leistung, die Bedeutungen zu Sinnzusammenhängen kombiniert, sondern als Integration der Nützlichkeit in sinnstiftende Erfahrungen.⁵⁰⁸ Versteht man hingegen auch den heutigen Designer als Künstler, so ist im Sinne Deweys zu betonen, dass gilt: „*The artist is compelled to be an experimenter because he has to express an intensely individualized experience through means and materials that belong to the common and public world. This problem cannot be solved once for all. It is met in every new work undertaken. Otherwise an artist repeats himself and becomes esthetically dead. Only because the artist operates experimentally does he open new fields of experience and disclose new aspects and qualities in familiar scenes and objects.*“⁵⁰⁹ Mit Blick auf diese experimentelle Offenheit des Künstlers gilt es, seine Aufgabe einer Integration der „common and public world“ in „intensely individualized experience“ zu hinterfragen. Was heißt es also, ästhetische Erfahrungen zu gestalten und zu rezipieren im Sinne Deweys?

Erfahrungsmedium

Ausgehend von Deweys Annahmen, dass ästhetische Erfahrung fantasievoll ist und jeder bewussten Erfahrung durch diesen Bereich der Imagination in der gegenwärtigen Interaktion Bedeutung beikommt,⁵¹⁰ betont er, dass „*[i]n every work of art, however, these meanings are actually embodied in a material which thereby becomes the medium for their expression.*“⁵¹¹ Folglich sind Kunstwerke mediale Sinnstifter und nicht nur Gegenstände neben ande-

507 AE: S. 120

508 Vgl. AE: S. 118

509 AE: S. 144

510 Vgl. AE: S. 272

511 AE: 273

ren Gegenständen.⁵¹² Das heißt zum Beispiel, ein Ölgemälde gilt nicht als Kunstwerk, weil es aus Leinwand und Farbe besteht, sondern weil es sinnhafte Bedeutungen verkörpert und als solches Medium für Erfahrungen sein kann. Des Weiteren differenziert Dewey zwischen Maschinen, die auch Ergebnis der Vorstellungskraft sind, und Kunstwerken dahingehend, dass bei Kunstwerken die ästhetische Interaktion im imaginativen Bereich tätig ist und so unmittelbare Erfahrungen ermöglicht, wohingegen die Maschine durch Rekombination von Materialien als Mittel zum Zweck keine Erfahrung eröffnet, die den imaginativen Bereich anregt.⁵¹³ Dies erinnert an das unter II.3 aufgezeigte Spannungsverhältnis zwischen der Sinnstiftung der Künstler und der Zweckerfüllung der Ingenieure. Der Fantasie als Imagination schreibt Dewey in seiner ästhetischen Theorie dementsprechend eine zentrale Rolle zu, wobei er sie von der Vorstellungskraft derart abgrenzt, dass sie nicht eine besondere Eigenschaft neben anderen in der ästhetischen Erfahrung beschreibt, sondern das ist, was die anderen Elemente wie zum Beispiel: Sinnlichkeit, Emotionalität und Verstand in einen Zusammenhang „transformiert“.⁵¹⁴ Aus dieser Position heraus kritisiert Dewey vier für die philosophische Ästhetik zentrale Position.

Erstens spricht er der Traum-Theorie zu, dass sowohl für die Kreation von künstlerischen Werken als auch bei deren Rezeption träumerische Zustände relevant sein können.⁵¹⁵ Und betont in diesem Zusammenhang die Augenblicklichkeit der hierbei aufleuchtenden Bilder und Ideen: „*Images and ideas come to us not by set purpose but in flashes, and flashes are intense and illuminating, they set us on fire, only when we are free from special preoccupations.*“⁵¹⁶ Wobei gerade an diesem Aspekt der Freiheit von „special preoccupations“ und somit der Forderung nach einer vorbehaltlosen Kontemplationshaltung gegenüber dem Kunstwerk Deweys Kritik der Traum-Theorie anknüpft. Er kritisiert nämlich an der träumerischen „make-believe or illusion theory“, dass sie gegenüber entscheidenden Elementen der Kunsttheorie eine Vereinfachung darstellt, denn „*[n]o matter how imaginative the material for a work of art, it issues from the state of reverie to become the matter of a work of art only when it is ordered and organized, and this effect is produced only when purpose controls selection and deve-*

512 Vgl. ebd.

513 Vgl. AE: S. 273 f.

514 Vgl. AE: S. 274 f.

515 Vgl. AE: S. 275

516 AE: S. 276

*lopment of material.*⁵¹⁷ Trotz aller träumerischen Fantasie der Kreativität gilt aus Deweys Sicht auch für Kunstwerke der im Design zentrale Aspekt einer absichtlichen Gestaltung der Materialien.

Zweitens charakterisiert Dewey die ästhetische Spiel-Theorie als eine der Traum-Theorie naheliegende Ansicht, die der Aktualität ästhetischer Erfahrung dahingehend näher steht, dass sie die Notwendigkeit der gestaltenden Tätigkeit mit einschließt.⁵¹⁸ In diesem Zusammenhang hält er fest: „*As the need for order is recognized, play becomes a game; it has “rules.” There is also a gradual transition, such that play involves not only an ordering of activities toward an end but also an ordering of materials.*“⁵¹⁹ Folglich steht auch im Kontext der ästhetischen Spiel-Theorie am Ende von Deweys Kritik die Einsicht, dass der materielle und somit der objektive Aspekt unterbetont wird.⁵²⁰ Das heißt, aus der Spielerei freier Tätigkeiten werden im Gestaltungsprozess geordnete spielerische Handlungen, die die Intention tragen, bestimmte Erfahrungen via Transformation des Materials zu entwickeln.⁵²¹ Daher folgert Dewey für seine Kritik an beiden Theorien: „*The fact that art is production and that production occurs only through an objective material that has to be managed and ordered in accord with its own possibilities seem to be conclusive in the latter sense.*“⁵²² Was ihn dazu veranlasst letztlich beide Theorien zusammen mit der an anderer Stelle kritisierten Perspektive der „self-expression“ als subjektive Positionen innerhalb der Kunstphilosophie zu verorten, wobei gilt, „*one of them selecting material that is private, like that of a dream, the other activities that are exclusively individual.*“⁵²³

Drittens kritisiert Dewey die Repräsentations-Theorie.⁵²⁴ Ausgehend von der Annahme, dass allgemein verständliche Nachbildungen der Wirklichkeit möglich sind, schließt die Repräsentations-Theorie nicht nur Gegenstände der Natur ein wie zum Beispiel in der Landschaftsmalerei, sondern umfasst auch persönliche Erfahrungen, wie sie zum Beispiel auf der Theaterbühne aufgezeigt werden. Dabei gilt, dass sich die Aussagekraft steigert, wenn die

517 Ebd.

518 Vgl. AE: S. 277f.

519 AE: S. 278

520 Vgl. AE: S. 279

521 Vgl. ebd.

522 AE: S. 280

523 AE: S. 283

524 Vgl. ebd.

dargestellten Erfahrungen möglichst allgemein bekannt sind.⁵²⁵ Folglich stellt sich die Frage nach der Objektivität der nachgebildeten Gegenstände und Erfahrungen. In diesem Zusammenhang vertritt Dewey die These, dass das Material und die Funktionalität des Kunstwerkes nicht differenziert werden können.⁵²⁶ Die als Material eingehenden Erfahrungen des Künstlers werden dementsprechend Teil der Erfahrungsvermittelnden Funktion des Werkes. Folglich steht die Objektivität von Erfahrungen zum Diskurs, die Dewey mit der der Natur unter dem Vorzeichen der Potenzialität gleichsetzt.⁵²⁷ Hierbei schreibt er der Kunst eine starke Position bei der Vermittlung von Erfahrungen hin zu kollektiv Bewusstem zu: „*Anything in the world, no matter how individual in its own existence[,] is potentially common, as I have said, because it is something that may, just because it is part of the environment, interact with any living being. But it becomes a conscious common possession, or is shared, by means of works of art more than by any other means.*“⁵²⁸ An diesen darstellenden und kommunizierenden Aspekten der Kunst im Sinne der Repräsentations-Theorie setzt Dewey seine Kritik an. Er schreibt: „*The fatal defect of the representative theory is that it exclusively identifies the matter of a work of art with what is objective. It passes by the fact that objective material becomes the matter of art only as it is transformed by entering into relations of doing and being undergone by an individual person with all his characteristics of temperament, special manner of vision, and unique experience.*“⁵²⁹ Das heißt, die Integration von Erfahrungen als Material in das Kunstwerk befördert trotz ihrer allgemeinen Zugänglichkeit und möglichen Anerkennung keinen objektiven Geltungsanspruch. Dewey verweist stattdessen auf die Transformation des Materials durch den Künstler hin zu einem Medium. Als solches ist Kunst weder subjektiv noch objektiv, sondern eine Integration dieser beiden Aspekte in ein neues Erfahrungsmedium.⁵³⁰

Hieran schließt Dewey seine Differenzierung von Erkenntnis und Erfahrung an.⁵³¹ Er widerspricht dabei kognitivistischen Folgerungen, indem er der Erkenntnis im Sinne eines Wissens einen instrumentellen Charakter zuschreibt und betont, dass durch die Verbindung mit „non-intellectual ele-

525 Vgl. AE: S. 285

526 Vgl. AE: S. 286

527 Vgl. ebd.

528 AE: S. 286

529 AE: S. 287

530 Vgl. AE: S. 288

531 Vgl. AE: S. 290

ments“ sich erst eine sinnstiftende Erfahrung formieren lässt.⁵³² Dementsprechend kritisiert er die Repräsentations-Theorie ebenso wie deren kognitiven Vertreter als einseitig auf objektive Ansprüche ausgelegte Konzepte.⁵³³

Als Viertes und somit in Anschluss an den kritischen Diskurs der subjektiv oder objektiv fokussierten Kunsttheorien stellt Dewey einen dritten Haupttypus der philosophischen Ästhetik vor. Dieser zielt darauf ab, durch Kunst metaphysische Wahrheiten transparent werden zu lassen, wobei sich Deweys Kritik hier insbesondere auf die an Platon angelehnte Übersteigerung der Vermittlung hin zu reinen Wesenheiten fokussiert. Als Übersteigerung der Vermittlung treten hierbei zwei Aspekte hervor. Der erste beschreibt die Überwindung der unmittelbar geistig gegebenen Qualitäten durch Reflexion hin zu einer reinen Anschauung. Der zweite umfasst den Wunsch einer Abkehr von unmittelbar sinnlichen Qualitäten, um frei für die primär angestrebte Reflexionshaltung sein zu können.⁵³⁴ Die Sinnlichkeit dient in diesem Konzept nur als Hinweis auf Nicht-Sinnliches. Dies steht der körperliche und geistige Sinne integrativ umfassenden Theorie Deweys streng entgegen. Dementsprechend deutlich formuliert er seine Kritik: „*In view of the fact that the work of art is the impregnation of sensuous material with imaginative values, I know of no way to criticise the theory save to say that it is a ghostly metaphysics irrelevant to actual esthetic experience.*“⁵³⁵

Hieran knüpft Dewey die für seine Theorie maßgebende Definition von Kunst als verkörpernde Produktion von Erfahrungen an: „*Since a work of art is the subject-matter of experiences heightened and intensified, the purpose that determines what is esthetically essential is precisely the formation of an experience as an experience. Instead of fleeing from experience to a metaphysical realm, the material of experiences is so rendered that it becomes the pregnant matter of a new experience.*“⁵³⁶ Das heißt, das Werk der ästhetischen Gestaltung und Wahrnehmung wird ein Erfahrungsmedium. Als derartige Vermittlung von Erfahrungen schließt es sinnhafte Bedeutungen und nützliche Funktionen in sich ein. Es hat somit subjektive und objektive, individuelle und universale, sinnliche und rationale Aspekte,⁵³⁷ was die Frage nach der Art und Weise der Darstellung dieser sinnhaften Bedeutun-

532 Vgl. AE: S. 290

533 Vgl. ebd.

534 Vgl. AE: S. 293

535 Ebd.

536 AE: S. 294

537 Vgl. AE: S.297

1.2 Die Kunsterfahrung

gen aufwirft. Während sich das Design der nützlichen Funktionen logisch aufschlüsseln lässt, wie mit Simon gezeigt wurde, verweist die erfahrungsbezogene Problemstellung der Gestaltung auf den Bereich der Ästhetisierung. Wie lassen sich also die grundlegenden Methoden beschreiben, die die Materialien der Natur und der Erfahrung zu apperzeptiven Medien transformieren?

2. Ästhetik zwischen Symbol und Allegorie

Technologische Medien bilden einerseits interaktive Schnittstellen an, wie wir sie aus der heutigen digitalen Welt kennen, und andererseits vermitteln sie sinnstiftende Erfahrungen. Hierbei referieren sie nicht nur auf begriffliche Bedeutungen, sondern weisen mit Bildern und Metaphern auf abstrakte Vorstellungen hin. Wie sich aus Blick der Fachwissenschaften Philosophie und Psychologie die ästhetische Forschung in diesem Bereich sinnlicher Wahrnehmung und Vermittlung von ihren Anfängen zu den derzeitigen Problemstellungen der Human-Computer-Interaction (HCI) und des User-Experience-Designs (UX) entwickelt hat, soll das Folgende kurz zusammenfassen.

Von der Sprachhandlung zur Aufmerksamkeitsrichtung

1876 veröffentlicht Gustav Fechner 1876 sein Hauptwerk „Vorschule der Ästhetik“. Es gilt heute als Gründungsdokument der experimentellen Ästhetik. Fechners Theorie erweitert den semiotisch geprägten Gegenstandsreich der Ästhetik durch eine Fundierung auf experimentell-empirischen Grundlage. Er verbindet hierbei den kunsttheoretischen Diskurs zur Idee der Schönheit mit Untersuchungen zu alltäglichen Gebrauchsgegenständen, wodurch der Themenkomplex Design ein fester Bestandteil des ästhetischen Diskurses wird.⁵³⁸

Die von Fechner begründete experimentelle Ästhetik gilt heutzutage als Teilgebiet der Psychologie – wobei zu betonen ist, dass er gemeinsam mit Wilhelm Wundt 1879 das erste Institut für experimentelle Psychologie initiierte, das durch seine Anerkennung 1883 als offizielles Universitätsinstitut zum Geburtsort der Psychologie im Sinne einer eigenständigen akademischen Wissenschaft wurde. Die Anfänge der experimentellen Ästhetik und der universitären Psychologie fallen somit in eins.

Im frühen 20. Jahrhundert erfährt Fechners „Vorschule der Ästhetik“ thematisch eine Renaissance. Sein „Aesthetisches Associationsprincip“ erhält 1968 mit Nelson Goodmans „Sprachen der Kunst – Entwurf einer Symboltheorie“ eine systematisch-analytische Aktualisierung. Diese ging damit einher, dass ästhetische Modelle aus den Bereichen der Gestalt- und Einfühlungstheorien insbesondere mit Blick auf die Informationsästhetik und deren

538 Vgl. EPI: S. 194 f.

Kontext im Rahmen der „kognitiven Wende“ zur Mitte des 20. Jahrhunderts kritisch überdacht wurden. *„Der zentrale Punkt dieses Ansatzes [der kognitiven Ästhetik], [...] besteht darin, dass die behavioristische Vorstellung einer primär reizgesteuerten Wahrnehmung zunehmend von Modellen einer konzeptgesteuerten Wahrnehmung abgelöst wurde. Damit ist gemeint, dass das, was wahrgenommen wird, nicht primär durch Elemente der wahrgenommenen Objekte bestimmt wird, sondern durch die Wahrnehmungserwartungen und -bereitschaften, mit denen das Subjekt seiner Lebenswelt gegenübertritt.“*⁵³⁹ Das heißt, der apperzeptive Aspekt wurde als Voraussetzung für sinnliche Erkenntnis begriffen. Entgegen des im 18. und 19. Jahrhundert vertretenen Idealismus und Empirismus gegenüber den ästhetischen Objekten bildet sich also bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts ein Fokus auf die medialen Aspekte ästhetischer Phänomene aus, wobei *„[d]er Aufbau eines Wahrnehmungssystems durch Lernprozesse geschehe [...] und nicht durch ‚Aufbau von Assoziationen‘. Das Erlernen neuer Bedeutungen – und damit auch die ästhetische Erlebnisfähigkeit – sei demnach nicht auf das ‚Anwachsen des Depots von Assoziationen‘ zurückzuführen, sondern auf das ‚Lernen neuer Aufmerksamkeitsrichtungen‘.“*⁵⁴⁰ Dieser Wandel von der Erforschung assoziativer Theorien hin zu solchen der Aufmerksamkeitsrichtung ist für den im HCI und UX zentralen interaktiven Aspekt von ästhetischer Erfahrung grundlegend. Exemplarisch wird dieses Umdenken im Weiteren an Textauszügen von Gustav Fechner und Nelson Goodman exemplifiziert, bevor näher auf Goodmans Symboltheorie eingegangen wird.

2.1 Symbolisieren

Eine gemeinsame Basis zwischen Fechners und Goodmans Ansatz zeigt sich in ihrer Darstellung des Apperzeptionsvermögens und der (optischen) Rezeption. Fechner schreibt zum Beispiel: *„Jedes Ding, mit dem wir umgehen, ist für uns geistig charakterisiert [sic!] durch eine Resultante von Erinnerungen an Alles, was wir je bezüglich dieses Dinges und selbst verwandter Dinge äusserlich und innerlich erfahren, gehört, gelesen, gedacht, gelernt haben. Diese Resultante von Erinnerungen knüpft sich eben so unmittelbar an den Anblick des Dinges, wie die Vorstellung desselben an das*

539 EP: S. 95

540 Ebd. / Allesch zitiert hierbei aus James J. Gibson: Die Sinne und der Prozess der Wahrnehmung (1973).

*Wort, womit es bezeichnet wird. Ja Form und Farbe des Dinges sind so zu sagen nichts als sichtbare Worte, welche uns die ganze Bedeutung des Dinges unwillkürlich vergegenwärtigen; wir müssen freilich diese sichtbare Sprache eben so gut erst gelernt haben, um sie zu verstehen, wie die Sprache der Worte.*⁵⁴¹ Das heißt, sein „Aesthetisches Associationsprincip“ verknüpft sprachähnliche Wahrnehmungssysteme mit Lernprozessen, wobei diese ein Erfahrungsdepot von Assoziationen ausbilden.

Ähnlich formuliert Goodman in Rekurs auf Ernst Gombrich: *„Das Auge beginnt immer schon erfahren seine Arbeit, es wird von seiner eigenen Vergangenheit und von alten und neuen Einflüsterungen des Ohrs, der Nase, der Zunge, der Finger, des Herzens und des Gehirns beherrscht. Es funktioniert nicht allein und als Instrument aus eigener Kraft, sondern als Pflichtbewußtes Glied eines komplexen und kapriziösen Organismus. Nicht nur wie, sondern auch was es sieht, wird durch Bedürfnis und Vorurteil reguliert. Es wählt aus, verwirft, organisiert, unterscheidet, assoziiert, klassifiziert, konstruiert. Eher erfaßt und erzeugt es, als daß es etwas widerspiegelt; und was es erfaßt und erzeugt, sieht es nicht entblößt, als etwas ohne Attribute, sondern als Dinge, als Nahrung, als Leute, als Feinde, als Sterne, als Waffen. Nichts wird entblößt gesehen oder bloß gesehen. Die Mythen vom unschuldigen Auge und vom absolut Gegebenen sind üble Spießgesellen.*⁵⁴² Im Gegensatz zu Fechner ergänzt Goodman das Erfahrungsdepot um „neue Einflüsterungen“, die in einem Zusammenhang mit einem System aller Sinne stehen. Dieses System beschreibt er als „komplexen und kapriziösen Organismus“. Die Aufmerksamkeitsrichtung wird hierbei von „Bedürfnis und Vorurteil reguliert“. Folglich baut die sinnliche Erkenntnis nicht rein auf einem Assoziations-Depot auf, sondern bildet aus Goodmans Perspektive heraus verstanden auch organische und regulierte Systeme aus. Wie lässt sich nun aus dieser organischen Komplexität und regulierenden Systematik eine mediale Vermittlung im Sinne einer Symboltheorie ableiten?

Repräsentation als System

Goodman untersucht die Frage nach der apperzeptiven Vermittlung, anhand der Schnittstelle zwischen sinnlicher und intellektueller Repräsentation, das

541 VÄ: S. 93

542 SK: S. 19

heißt, er interessiert sich in seinem kunsttheoretischen Hauptwerk ebenso für die Rezeption des Werkes als auch für die Notation von Kunst im Entstehungsprozess. In diesem Zusammenhang beschreibt er seinen Ansatz als die Suche nach einer „allgemeinen Symboltheorie.“⁵⁴³

Das „conceptual framework“ einer spezifischen Symboltheorie beziehungsweise den Verweisungszusammenhang gliedert er in ein „system of classification“, i.e. logisch verknüpfte Kategorien, auf. Die beiden Grundmodi dieser Systematisierung bezeichnet er als pikturale Repräsentation und verbale Beschreibung – zum Beispiel Zeitungsbild und Untertitel. Hierzu hält er fest, dass Repräsentation und Beschreibung sich in verschiedenen Arten des Klassifizierens ausprägen, nämlich mittels bildlich oder sprachlich vermittelter Etiketten. Diese Etiketten repräsentieren allerdings nicht durch Ähnlichkeit, sondern durch Denotation.⁵⁴⁴ Das heißt, es entsteht ein Bezug zwischen Zeitungsbild, Untertitel und fotografiertes Situation, wobei gilt, dass weder die Fotografie noch die Wörter der wirklichen Situation ähnlich sind, sondern im System der Tageszeitung verweisen sie auf eine journalistische Darstellung des im Artikel repräsentierten Ereignisses. Goodman hält hierzu fest: *„Anwendung und Klassifikation eines Etiketts geschehen relativ zu seinem System; und es gibt zahllose alternative Systeme der Repräsentation und Beschreibung.“*⁵⁴⁵ Das im Zeitungsbild journalistisch repräsentierte Ereignis ließe sich folglich auch als mündliche Erzählung mit fantastischen Ausschmückungen in einem lyrischen Werk oder auch als emotionaler Bericht eines Zeitzeugen in einer Videobotschaft repräsentieren und beschreiben. Hierbei wird dann dasselbe Zeitungsbild jeweils als Etikett für das Ereignis in unterschiedlicher Repräsentation verwendet.

Im Weiteren argumentiert Goodman für die zentrale Stellung der Repräsentation in seiner Symboltheorie. Sie versteht er derart, dass sie ungleich einer Abbildung im Sinne einer Imitation ist. Zwischen dem „was“ und dem „wie“ repräsentiert wird, muss keine Ähnlichkeit bestehen, denn *„[n]ichts ist an sich eine Repräsentation; der Status als Repräsentation bezieht sich auf das Symbolsystem. Ein Bild in einem System kann eine Beschreibung in einem anderen sein; und ob ein denotierendes Symbol repräsentational ist, hängt nicht davon ab, ob es dem von ihm Denotierten ähnlich ist, sondern von seinen eigenen Beziehungen zu anderen Symbolen in einem gegebenen*

543 SK: S. 9

544 Vgl. SK: S. 17

545 SK: S. 48

System.“⁵⁴⁶ Goodmans grundlegende Annahmen bezüglich der apperzeptiven Vermittlung zeigen sich hieran deutlich, denn einerseits bestehen „zahllose alternative Systeme der Repräsentation“ parallel, woraus folgt, dass dem Symbolisieren eine Virtualität der Gestaltung beikommt, und andererseits bilden sich die Bezüge und somit die Repräsentationsfähigkeit des denotierenden Symbols in „Beziehungen zu anderen Symbolen in einem gegebenen System“ aus, was neben dem Aspekt einer bestimmaren Modifikation des Symbols durch einen Systemwechsel die Frage nach dem Spannungsverhältnis zwischen möglichen und gegebenen Systemen aufruft.

Analoge und digitale Symbolschemata

Goodman differenziert zwischen analogen und digitalen Symbolschemata.⁵⁴⁷ Beide gelten als Kategorien für mögliche Symbol-Systeme, die er dadurch unterscheidet, dass erstere „*syntaktisch als auch semantisch in extremer Weise undifferenziert*“ sind und letztere Eins-zu-eins-Korrelationen ausbilden. Derart quantisierte digitale Symbolschemata zeigen sich folglich notational.⁵⁴⁸ Goodmans Differenzierung von analogem und digitalem Symbolisieren lässt sich zum Beispiel an einer Zeigeruhr verdeutlichen, da die Bewegung des Sekundenzeigers ein analoges Symbol für den zeitlichen Ablauf darstellt, wohingegen das Zifferblatt als Notation der Zeit in Stunden und Minuten via Quantisierung einen digitalen Aspekt einbringt.

Häufig spricht man im alltäglichen Sprachgebrauch bei einer Zeigeruhr von einer analogen Uhr, obwohl sie für gewöhnlich ein Ablesen entsprechend dem Tempo der Zeiger als auch der aufgezeichneten Einheiten und somit in beiden Schemata erlaubt. Eine digitale Uhr hingegen, bei der die Zeitanzeige ihre Zahlen förmlich durchblättert beziehungsweise von einer Sekunde zur nächsten springt, verdeutlicht allein den durchgängig diskontinuierlichen sowie differenzierten Aspekt digitaler Symbolschemata. Goodman fasst dies am Beispiel von Analog- und Digitalcomputer zusammen, wobei er die zu seiner Zeit übliche Annahme einer höheren Präzision der letzteren, wie folgt, zurückweist: „*Dies trifft nur insofern zu, als die Aufgabe des Digitalcomputers im Zählen besteht, während der Analogcomputer die Aufgabe hat, die absolute Position in einem Kontinuum*

546 SK: S. 210

547 SK: S. 154 f.

548 Vgl. Ebd.

zu registrieren. Die wirklichen Vorzüge von digitalen Instrumenten sind die von Notationssystemen: Bestimmtheit und Wiederholbarkeit des Ablesens. Analoge Instrumente bieten möglicherweise größere Empfindlichkeit und Flexibilität.“⁵⁴⁹ Aus heutiger Sicht haben sich Digitalcomputer für nahezu alle Anwendungen durchgesetzt. Eine Ausnahme hiervon bilden zum Beispiel modulare Synthesizer, die als Analogcomputer seit den 70er Jahren von Musikern eingesetzt werden.

Zusammengefasst differenziert Goodman analog und digital in Bezug auf das Ablesen von Symbolschemata derart, dass ersteres sich durch Empfindlichkeit und Flexibilität auszeichnet, wohingegen im digitalen Bestimmtheit und Wiederholbarkeit entscheidend sind. Folglich sind insbesondere digitale Symbolschemata für das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit geeignet, da sich technische Reproduktion üblicherweise als möglichst exakte Wiederholung ausprägt. Die Transformation von analog zu digital versteht Goodman als eine Definition des Feinheitsgrades des Ablesens. Diese erfolgt, indem aus einer analogen Erkundungsphase eine digitale Fixierung zum Beispiel in Form einer Maßeinheit abgeleitet wird.⁵⁵⁰ Die Gegenbewegung, dass zum Beispiel eine durch digitale Navigation vorgegebene Route analog realisiert wird, zeigt deutlich, wie die Bestimmtheit und Wiederholbarkeit im Digitalen in ihrer analogen Umsetzung eine Empfindlichkeit für Störungen und eine situative Flexibilität fordern. Mit Blick auf dieses Verhältnis zwischen einer einzigartigen Erkundungsphase und einer reproduzierbaren Fixierung steht die Frage im Raum, ob sich ästhetische Werke derart erkunden lassen, dass das, was ihre Gestaltung vermitteln soll, bestimmt werden kann.

Endlose Suche der Exemplifikation

Das Spannungsverhältnis zwischen analogen und digitalen Systemen, das sich auch auf das Verhältnis von analogen Erfahrungen und ihren digitalen Reproduktionen projizieren lässt, tritt in ähnlicher Perspektive bei Goodman im Verhältnis von Kunst und Sprache wieder auf. In diesem Zusammenhang betont er, dass „[i]n der Malerei und der Bildhauerei [...] [die] Exemplifikation ssyntaktisch und semantisch dicht [ist].“⁵⁵¹ Dementsprechend gibt

549 SK: S. 155

550 Vgl. SK: S. 155

551 SK: S. 216

der exemplifizierende Aspekt von Malerei und Bildhauerei ein Beispiel für analoge Systeme, da gilt: „[E]in System ist analog, wenn es syntaktisch und semantisch dicht ist.“⁵⁵² Hieran schließt die Setzung an, dass das „Sagen, was das Bild exemplifiziert, eine Frage des Einpassens der richtigen Wörter aus einer syntaktisch unbegrenzten und semantisch dichten Sprache [ist].“⁵⁵³ Was die folgende Problemstellung ergibt: „Wie exakt jeder von uns verwandte Ausdruck auch sein mag, es wird immer einen weiteren geben derart, daß wir nicht bestimmen können, welcher von den beiden tatsächlich durch das betreffende Bild exemplifiziert wird.“⁵⁵⁴ Das heißt, man kann mit einer Sprache Bilder nicht fixieren beziehungsweise ihr analoges Ausdrucks-System lässt sich nicht digitalisieren, denn das Sprechen über das, was Bilder im Sinne von Kunstwerken und Designobjekten exemplifizieren, stellt einen Vorgang innerhalb analoger Systeme dar.

Das Ablesen des Bildes erfolgt entsprechend der Modi der Empfindlichkeit und Flexibilität und nicht wie in digitalen Systemen notational fixiert mittels Bestimmtheit und Wiederholbarkeit. Zum Beispiel könnte ein digitaler Computer sensorisch die Eigenschaften eines Kunstwerkes bestimmen, jedoch nicht seine Bedeutung feststellen und aussagen. Goodman folgert aus diesem Spannungsverhältnis eine allgemeine Setzung: „In jedem derartigen System mit einem dichten Symbolschema und einer dichten oder unbegrenzten Menge von Bezugnahmeklassen erfordert die Suche nach akkurater Anpassung von Symbol und Symbolisiertem ein Höchstmaß an Feingefühl; es ist eine endlose Suche.“⁵⁵⁵ Und stellt an späterer Stelle fest, dass dies auch für ein „literarisches Werk“ gilt, denn „[o]bwohl [es] artikuliert ist und exemplifizieren oder ausdrücken kann, was artikuliert ist, ist hier wie bei anderen Künsten stets eine Suche ohne Ende vonnöten, um das genau bestimmen zu können, was exemplifiziert oder zum Ausdruck gebracht wird.“⁵⁵⁶ Die Suche nach der richtigen Benennung des in ästhetischen Werken apperzeptiv Vermittelten zeigt sich also in Goodmans Symbol-Theorie als eine endlose Aufgabenstellung – ein infinites Regress. Die Möglichkeit einer an offener Wahrheit orientierten allegorischen Perspektive auf ästhetische Gestaltung diskutiert Goodman in Kontrast zu Benjamin nicht als Gegensatz zum Symbolbegriff, denn seine „kognitive Zielsetzung“ bildet für ihn die

552 SK: S. 154

553 SK: S. 217

554 Ebd.

555 SK: S. 218

556 Sk: S. 221 f.

singuläre Grundvoraussetzung seiner Forschung.⁵⁵⁷ Dies führt dazu, dass er trotz der Feststellung eines infiniten Regresses in Bezug auf die Exemplifikation ästhetischen Ausdrucks die analytische Problemstellung eines systematischen und symbolischen Identifizierens beibehält. Aus dieser Position heraus formuliert er seine Kerngedanken zur Frage nach der Art und Weise einer apperzeptiven Vermittlung in der Ästhetik beziehungsweise der Rezeptionshaltung wie folgt:

„[Ä]sthetische Erfahrung [ist] eher dynamisch als statisch. Es geht dabei nämlich um das Treffen feiner Unterscheidungen und das Entdecken subtiler Beziehungen, das Identifizieren von Symbolsystemen und von Charakteren innerhalb dieser Systeme und das Identifizieren dessen, was diese Charaktere denotieren und exemplifizieren; es geht dabei um das Interpretieren von Werken und die Reorganisation der Welt mit Hilfe der Werke und der Werke mit Hilfe der Welt. Vieles aus unserer Erfahrung und viele unserer Fertigkeiten kommen dabei zum Tragen und können sich durch die Begegnung verändern. Die ästhetische ›Haltung‹ ist ruhelos, forschend, erprobend – ist weniger Haltung als vielmehr Handlung: Schöpfung und Neuschöpfung.“⁵⁵⁸

Entsprechend dieser Position einer an der Identifikation von Symbolen ausgerichteten Aufmerksamkeitsrichtung zeigt sich deutlich, dass trotz der analytischen und auf kognitive Zielsetzungen aufgebauten Theorie sich letztlich kein geschlossenes System der Denotation und Exemplifikation im Bereich der ästhetischen Erfahrung ableiten lässt. Goodman weist in seinem Projekt einer allgemeinen Symboltheorie eine dynamische und offene Handlungsorientierung gegenüber durch Kunst und Design ausgedrückten Repräsentationen aus. Die durch den kognitiven Ansatz angenommene Voraussetzung der Möglichkeit einer analytischen Aufschlüsselung des Phänomens im Sinne einer Identifikationsleistung führt dabei zu einer verfeinerten Anpassung der Rezeptionshaltung. Die Apperzeption wird also bei Goodman optimiert und nicht inspiriert. Dies bildet einen Gegensatz zu den öffnenden und erweiternden sowie an Imagination und Fantasie orientierten

557 Vgl. SK: S. 237: „Symbolisierung muß demnach grundsätzlich danach beurteilt werden, wie gut sie der kognitiven Zielsetzung dient: nach der Feinheit ihrer Unterscheidungen und der Angemessenheit ihrer Anspielungen; nach ihrer Arbeitsweise beim Erfassen, Erkunden und Durchdringen der Welt; nach der Art und Weise, in der sie analysiert, sortiert, ordnet und organisiert; nach der Art und Weise, in der sie an der Erzeugung, der Handhabung, dem Bewahren und der Transformation von Wissen beteiligt ist. Überlegungen zu Einfachheit und Subtilität, Kraft und Präzision, Bereich und Auswahl, Vertrautheit und Neuheit sind alle relevant und konkurrieren oft miteinander; ihre Gewichtung ist bedingt durch unsere Interessen, unseren Informationsstand und unser Forschen.“

558 SK: S. 223

2.1 Symbolisieren

Positionen, wie sie hier bereits am Beispiel von Dewey, Husserl und Benjamin diskutiert wurden. Folglich stellt sich die Frage, ob ästhetische Erfahrungen nicht nur mittels der Identifikation von Symbolen verfeinert, sondern auch als Erweiterung der Apperzeption verstanden werden kann.

2.2 Allegorese

Im Gegensatz zu Goodmans Perspektive, artistische Werk durch sprachlichen Rückgriff auf Symbolschemata exemplifizieren zu können, vertritt Benjamin die These, dass mittels der Sprache nicht der Ausdruck der Werke ergründet wird, sondern Hinweise auf die ästhetisierten Ideen gegeben werden. Benjamin beschreibt diese Kritik an sprachlicher Exemplifikation wie folgt: *„Es kann zu nichts führen, Ideen induktiv – ihrem „Umfang“ nach – aus der populären Redeweise bestimmen zu wollen, um sodann auf die Wesensergründung des umfänglich Fixierten auszugehen. Denn der Sprachgebrauch ist dem Philosophen zwar unschätzbar, wo er als Hinweisung auf Ideen, verfänglich aber, wo er in seiner Interpretation durch laxes Reden oder Denken als förmlicher Begriffsgrund hingenommen wird.“*⁵⁵⁹ Benjamin möchte vor allem die „Wesensergründung“ vor der Annahme bewahren, dass die Interpretation ausschließlich auf einem Begriffsgrund aufbaut, da er die sprachlichen Referenzen als Hinweis und nicht als Repräsentation versteht.⁵⁶⁰ Wenn nicht als Beschreibung innerhalb von Symbolsystemen, sondern als Lenkung der Aufmerksamkeitsrichtung auf die Wesensergründung, wie versteht Benjamin also die apperzeptive Vermittlung in Kontrast zu Goodman?

Idee als Sinnbild ihrer Wahrheit im Werk

Entscheidend für Benjamin ist der Umgang mit den Ideen. Sie umfassen in seiner Theorie nicht die Begriffe oder Gesetze der Phänomene, sondern verweisen auf deren Konfiguration. Er schreibt: *„Die Ideen verhalten sich zu*

559 UT: S. 219

560 Die hierbei offensichtliche Nähe Benjamins zur philosophischen Strömung der Phänomenologie Husserls ist mit Vorsicht zu betrachten, da *„sich auch die tiefgreifenden Unterschiede zur Phänomenologie fassen [lassen], die paradoxerweise zugleich auf einen engeren Anschluss an die Historie und auf eine radikalere Abgrenzung der Idee von der Geschichte hinauslaufen[,]“* wie Ferencz-Flatz in seiner Untersuchung des Einflusses der Phänomenologie Edmund Husserls auf Walter Benjamin feststellt. Vgl. EW: S. 216

*den Dingen, wie die Sternbilder zu den Sternen.*⁵⁶¹ Die Konstellation von Sternen verweist dementsprechend auf einen Bären oder einen Wagen, ohne diesen zu repräsentieren oder zu beschreiben. Daher gilt für Benjamin, wer nach den hinter den Dingen liegenden Ideen fragt, zielt nicht auf eine begriffliche Erkenntnis über die Dinge ab. Das heißt, er versucht nicht mit dem Teleskop zu erforschen, was bestimmte Sterne mit Bären oder Pinselstriche mit Schönheit zu tun haben, sondern nähert sich einer ursprünglichen Wahrheit über die Idee an, die sich in den Konfigurationen der Erscheinungen offenbart.⁵⁶² Begriffe werden dabei von Benjamin nicht abgelehnt, sondern als Vermittler zwischen den betrachteten Phänomenen verstanden, wie es bereits unter I.4.2 näher ausgeführt wurde.

Während zum Beispiel Goodman der Ästhetik einen Erkenntnisgewinn unterstellt: *„Der primäre Zweck ist Erkenntnis an und für sich; Brauchbarkeit, Wohlgefallen, Zwang und kommunikative Nützlichkeit, alle hängen von ihr ab[,]“*⁵⁶³ ist Benjamin bestrebt, den Bezug der Ästhetik zur Wahrheit zu verdeutlichen: *„Wahrheit tritt nie in eine Relation und insbesondere in keine intentionale. Der Gegenstand der Erkenntnis als ein in der Begriffsintention bestimmter ist nicht die Wahrheit. Die Wahrheit ist ein aus Ideen gebildetes intentionsloses Sein.“*⁵⁶⁴ Und er betont im Weiteren: *„Nicht als ein Meinen, welches durch die Empirie seine Bestimmung fände, sondern als die das Wesen dieser Empirie erst prägende Gewalt besteht die Wahrheit.“*⁵⁶⁵ Wahrheit gilt ihm als das, was die sinnliche Wahrnehmung prägt. Sie leitet somit die ästhetische Apperzeption an und gestaltet so das Wahrgenommene mit. Folglich stellt sich ihm nicht die Frage nach der Identifikation des richtigen Symbolsystems am ästhetischen Objekt, denn ähnlich wie in Deweys Kunstverständnis einer Erfahrung von Erfahrungen bilden bei Benjamin die Werke kein Erkenntnisobjekt, sondern ein interaktives Medium zur Vermittlung von Wahrheiten. Für Benjamin versinnbildlicht dabei das allegorische Fragen nach einer Wahrheit jenseits von richtig und falsch das entscheidende Prinzip der ästhetischen Betrachtungsweise, nämlich den Dialog zwischen Apperzeption und Medium.

561 UT: S. 214

562 Jean-Michel Palmier betont im Kontext von Adornos Kritik an Benjamins Ästhetik: *„Gerade in diesem außergewöhnlichem Sinn fürs Detail, in dieser Fähigkeit, solche Konstellationen, wahre Kristall-Monaden zu konstruieren, in denen seine Geschichtsphilosophie zum Ausdruck kommt, liegt vielleicht der originellste Zug der Benjaminschen Methode und zugleich eine der innovativsten Perspektiven seiner »materialistischen Ästhetik.«*“ WA: S. 1020

563 SK: S. 237

564 UT: S. 216

565 Ebd.

Vor diesem theoretischen Hintergrund versteht Benjamin Symbole nicht als Elemente innerhalb eines semantisch und syntaktisch definierten Verweisungszusammenhanges, sondern als direkte Entsprechung einer Idee.⁵⁶⁶ Hieraus folgt, dass ein Wort als Symbol den Namen einer Idee vertritt, wohingegen der Begriff die Definition eines Phänomens vermittelt. Ein entsprechendes Beispiel ist das Wort „Schönheit“, das sich einer allgemein gültigen begrifflichen Definition entzieht und doch direkt auf eine allgemein bekannte Idee verweist, der empirisch eindeutige Phänomene zugeordnet werden können. Die Thematik der Schönheit wird im Weiteren noch näher diskutiert. Entsprechend der hier knapp zusammengefassten Kernaspekte von Benjamins Theorie stellt sich die Frage: Wie löst Benjamin diese Problemstellung, die auch Goodman im Spannungsverhältnis zwischen artistischem Werk und Sprache diskutiert, nämlich dass sich mit sprachlichen Mitteln das im Werk vermittelte nicht endgültig erfassen lässt?

Seinskonfiguration

Eine Erkenntnis im benjaminschen Sinne entspricht einem Besitzcharakter in Bezug auf ein erfasstes Wissen. Das heißt, die Aufmerksamkeitsrichtung erschließt etwas Bestimmtes in stabiler Art und Weise. Erkenntnis zeigt sich daher als eine festgestellte Antwort auf eine Frage. Sie vermittelt eine systematische Einheit und baut auf einheitlichen Begriffen auf, die als solche eine bestimmte Intention vertreten. Diese Intention entspricht den herangezogenen Definitionen für die Begriffe. Goodmans Modell ist es derart zu charakterisieren, dass es versucht die Ästhetik und insbesondere die Virtualität der Fantasie an die wissenschaftlichen Ansprüche analytischer Rationalität anzugleichen. Dies zeigt sich zum Beispiel daran, dass er den Unterschied zwischen Kunst und Wissenschaft allein „in der Dominanz bestimmter spezifischer Charakteristika von Symbolen“ verortet.⁵⁶⁷

Im Gegensatz hierzu beschreibt Benjamin die Wahrheit als eine Versenkung in einmalige Konstellationen. Ein Aspekt den auch Goodman im Rahmen der Verfeinerung der Exemplifikation erwähnt und als endlose Aufgabe darstellt. Benjamin versteht in seiner Erkenntniskritik die Wahrheit hingegen als „unerfragbar“ und stellt sie als etwas dar, dass durch die Konfiguration des Seins transparent wird. „Unerfragbar“ verweist in diesem Kontext

⁵⁶⁶ Vgl. Ebd.

⁵⁶⁷ Vgl. SK: S. 243

darauf, dass sie nicht als Antwort auf eine Frage kognitiv erzielt werden kann, sondern gegebenenfalls als die Frage selbst zu verstehen ist oder sich nur in spontaner gegebenenfalls monadischer Offenbarung einstellt beziehungsweise kristallisiert, um im Benjamin-Jargon zu sprechen. Während eine Erkenntnis etwas Unklares enthüllt, offenbart die Wahrheit das Gesuchte mittels der Formgebung seiner Darstellung. Das heißt, Erkenntnis bestimmt sich begrifflich definiert und Wahrheit gestaltet sich in ihrer Art und Weise der Darstellung. Hieraus ist zu folgern, dass erstere objektiviert und letztere medialisiert.

Die Suche nach Wahrheit und ihre Darstellung im Kunstwerk fallen dann in eins, wenn das im Objekt Ästhetisierte durch die Betrachtung des Objektes als Medium transparent wird. Im Gegensatz zu einer symbolischen Entschlüsselung des Werkes im Sinne einer Identifikationsleistung, wie es Goodman vorstellt, betont Benjamin die Suche nach Wahrheit innerhalb des ästhetisch medialisierten Gegenstandes als Konfiguration transparenter Ebenen. Anstelle einer endlosen Exemplifikation tritt dem Rezipienten im Werk somit eine Seinskonfiguration gegenüber.

Die mediale Problemstellung der Ästhetik, welche Aufmerksamkeitsrichtung eine apperzeptive Vermittlung im Sinne einer ästhetischen Erfahrung anleitet, zeigt sich bei Benjamin also als ein Spannungsverhältnis zwischen der Frage nach Erkenntnis-Antworten und der Suche nach Wahrheits-Fragen, was die Problemstellung aufwirft, wie dieser dynamische Prozess apperzeptiver Vermittlung in Form einer medialen Genese in Bezug auf die Praxis von Kunst und Design zu beschreiben ist.

Allegorische Fragensuche

Entsprechend Benjamins Theorie gibt die Gestaltungstechnik der Allegorie einen Hinweis auf das zu Bezeichnende. Das heißt, sie repräsentiert es nicht, sondern bringt den Suchenden via Suggestionen in die Nähe dessen, was hinter der allegorischen Konstellation steht. Die bei Goodman angesprochene Idee eines Verständnisses von Gestaltung und Rezeption nicht als eine Frage der ästhetischen Haltung, sondern als Handlungen verweist zum Beispiel auch auf diesen allegorischen Aspekt, der von Goodman nicht erwähnt wird, obwohl er mit dem Symbolisieren in Korrelation steht. Benjamin unterscheidet in seiner Theorie diese Bereiche wie folgt: Symbole sind mög-

lichst eindeutige Referenzen im Sinne einer Identifikation, die sich in einem System untereinander in Bezug setzen lassen, wohingegen Allegorien konstruierende Handlungen des Hinweise-Gebens und -Nehmens beschreiben.

Seit dem 16. Jahrhundert gilt die Praktik des Rebus als Beispiel für diese Art und Weise der Vermittlung von Inhalten via Hinweise. Wie folgendes Beispiel zeigt, können hierbei auch Schriftzeichen ihren systematischen Rahmen innerhalb des Alphabetes verlieren und zu einer Art des Hinweise-Gebens werden: Welches Wort verbirgt sich hinter: BL, BL / BL, e, BL / BL, BL? Die Antwort finden Sie in der Fußnote 578.

Die entsprechende Denkweise zum Verständnis eines Rebus oder der allegorischen Art und Weise der Gestaltung der Charaktere des barocken Trauerspiels untersucht Benjamin insbesondere in seinem Frühwerk. Im Trauerspiel weisen zum Beispiel die Figuren keine eindeutigen Symbole zur Rollenidentifikation auf, denn sie sind in eine allegorische Emblematik verstrickt.⁵⁶⁸ Man erkennt nicht direkt und eindeutig beim Erscheinen auf der Bühne, wer der Gute und wer der Böse ist, sondern muss es erahnen, auf welche Charaktere diese Figuren in Wahrheit hinweisen.⁵⁶⁹ Das Erahnen steht hierbei für ein wiederholtes Nachfragen und somit für eine Aufmerksamkeitsrichtung, die immer wieder interaktiv aus einer offenen Haltung heraus neue Fragen und Perspektiven aufwirft, anstelle eindimensional darauf gerichtet zu sein, durch symbolische Identifikation bestimmte Antworten festzustellen.

Diese Aufmerksamkeitsrichtung zeigt sich auch dann, wenn Benjamin der kontemplativen Sammlung die Zerstreuung als Rezeptionshaltung gegenüberstellt. Er schreibt zum Beispiel in seiner Reproduktionsarbeit: „*Zerstreuung und Sammlung stehen in einem Gegensatz, der folgende Formulierung erlaubt: Der vor dem Kunstwerk sich Sammelnde versenkt sich darin; er geht in dieses Werk ein, wie die Legende es von einem chinesischen Maler beim Anblick seines vollendeten Bildes erzählt. Dagegen versenkt die zerstreute Masse ihrerseits das Kunstwerk in sich.*“⁵⁷⁰ Die von Goodman beschriebene endlose Exemplifikation erinnert an eine derartige kontemplative Rezeptionshaltung und somit an ein Sich-versenken im verfeinerten Ablesen der Symbolik, wohingegen die Zerstreuung auf eine

568 Vgl. UT: S. 339

569 Vgl. UT: S. 403

570 RA: S. 504

Aneignung des Kunstwerkes mittels Interaktion verweist, was den Handlungscharakter allegorischer Betrachtung betont.

Mit Blick auf das industrielle Produktdesign gilt in diesem Zusammenhang, dass insbesondere dann, wenn wir Taktile, i.e. durch Gebrauch anstelle der Betrachtung, etwas rezipieren, ein nicht kontemplativer Fall von Rezeption eintritt, der gemäß Benjamin exemplarisch für die ästhetischen Umbrüche des 20. Jahrhunderts und somit den Beginn des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit steht. In diesem Zeitalter bringen die industriellen Produktionsmittel in Form von medialen Apparaturen und Kunsttechniken eine tief greifende Veränderung des Apperzeptionsvermögens mit sich.⁵⁷¹ Benjamin vertritt hierzu die These, dass die Kontemplation als Rezeptionshaltung im Rückschritt begriffen ist und im 20. Jahrhundert die Zerstreung die Aufmerksamkeitsrichtung zwischen optisch und taktil rezipierter technischer Reproduktion verortet. Das kontemplative Entschlüsseln ästhetischer Erfahrung erfährt somit einen Wandel dahingehend, dass anstelle der Identifikationsleistung ein zerstreutes Aufmerken tritt, dass das Kunstwerk oder Designobjekt nicht als Gegenstand einer Betrachtung, sondern als medialen Interaktionspartner wahrnimmt und aneignet.

Die anhand Benjamins Theorie und deren Unterscheidung zwischen Erkenntnis und Wahrheit sowie zwischen Symbol und Allegorie festgestellten Bedingungen ästhetischer Rezeption stehen in Kontrast zu Goodman.s kognitivistischer Symboltheorie. Gemäß Benjamin geht der Wandel der apperzeptiven Vermittlung im Kontext des Zeitalters der technischen Reproduzierbarkeit mit der Feststellung einher, dass die Verknüpfung einer zerstreuten Rezeption mit der allegorischen Gestaltungsform dem ästhetischen Umgang mit Apparaturen entspricht. Diese Verknüpfung tritt in der Praxis zum Beispiel dann auf, wenn sich im Webdesign die Problemstellung ergibt, wie das Design einer Website „Leichtigkeit“ vermitteln kann, ohne ein eindeutiges Symbol, das für Leichtigkeit steht, zu zeigen und ohne, dass der Rezipient die kognitive Leistung erbringt, die Denotationen und Exemplifikationen des Symbolsystems zu identifizieren. Oder allgemeiner formuliert: Welche Anforderungen stellt die zerstreute Rezeptionshaltung und somit ein Rezipient, der nicht bedenkt oder analysiert, was er wahrnimmt, an Designern von digitalen Medien?

⁵⁷¹ Vgl. RA: S. 505

3. UX-Design als Bewertung oder Erfahrung

Erinnern wir uns zunächst an Gustav Fechner und dessen Bestreben im 19. Jahrhundert grundlegende Prinzipien der Ästhetik durch experimentelle Forschung aufzuzeigen. Die ästhetische Assoziation stand hierbei im Mittelpunkt des Forschungsanliegens. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts verschob sich dann im Rahmen der kognitiven Ästhetik der Forschungsfokus von Untersuchungen die Assoziation betreffend hin zu Fragestellungen bezüglich der Konzentrationsrichtung. Der in den 90er Jahren noch als „provokant“ bezeichnete Ansatz von Simon aus dem Jahr 1969,⁵⁷² gilt heute in weiten Bereichen des Designs als wichtige Grundlage, wie es sich bereits 1996 in John M. Carrolls Arbeit: „Human-Computer-Interaction: psychology as a science of design“ abzeichnete. Ihre entsprechend der HCI Forschung formulierte Fragestellung nach einer Verbesserung der Nützlichkeit von Computern und Software baut sowohl auf einer psychologischen Perspektive auf, die als Nutzer-Orientiert (User-Centered) bezeichnet wird,⁵⁷³ als auch auf einem rationalen Umgang mit ästhetischen Problemstellungen.⁵⁷⁴ Die Formierung der HCI als eigenständige Forschungsdisziplin in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhundert gründet also in einem auf Design-Logik fokussierten Bereich und betont den pragmatischen Aspekt der Interaktion zwischen Nutzer und Designobjekt.

Im 21. Jahrhundert wird die HCI um eine bei Simon bereits angedeutete sowie Deweys Theorien nahestehende Forschungsrichtung erweitert, nämlich das User-Experience-Design (UX). Hierbei liegt der Fokus primär auf der Erfahrungs-Gestaltung, was hedonische Aspekte der Interaktion betont. Folglich gilt es zu hinterfragen, mit welchem Verständnis von Ästhetik dieser Bereich der Interaktion zusammenhängt und welche Perspektiven sowie Prozesse für die Gestaltung einer interaktiven Erfahrung im Sinne des UX-Designs grundlegend sind.

3.1 Interaktive Erlebnisse

Rolf Reber, Norbert Schwarz und Piotr Winkielman setzten sich 2004 in einer gemeinsamen Arbeit mit der Frage auseinander, ob das Zuschreiben von

572 Vgl. HC: S. 62

573 Vgl. HC: S. 67 ff.

574 Vgl. HC: S. 72 ff.

Schönheit mit der Verarbeitung der sinnlichen Reize zusammenhängt. In ihrem Paper: „Processing Fluency and Aesthetic Pleasure: Is Beauty in the Perceiver's Processing Experience?“ gelangen sie zu folgender Konklusion: Umso reibungsloser die Interaktion verläuft, umso positiver ist auch die ästhetische Bewertung des Rezipienten.⁵⁷⁵ Bei diesem als intersubjektiv deklarierten Ansatz treten die in Zusammenhang mit Tractinsky oder auch Dewey angesprochenen Problemstellungen der einseitig am Subjekt oder Objekt orientierten Perspektiven nicht auf. Schönheit wird also weder anhand einer vordefinierten Aufmerksamkeitsrichtung des Subjekts noch anhand von vorausgesetzten dem Objekt zugeordneten Kategorien bestimmt, sondern generiert sich aus der Interaktion. Das heißt, die Idee Schönheit wird als in der apperzeptiven Vermittlung durchsichtig angenommen. Hieraus ist allgemein die Hypothese abzuleiten, dass ideelle ästhetische Qualitäten weder als Vorstellungen der Rezipienten noch Eigenschaften der Gegenstände gegeben sind, sondern mittels interaktiver Handlungsweisen zwischen Rezipient und Gegenstand transparent werden. Dies entspricht dem von Dewey formulierten Verständnis eines künstlichen Gegenstandes als Erfahrungsmedium. Folglich wäre es zum Beispiel falsch zu sagen, dass ein Gegenstand schön sei, da Schönheit erst durch die Rezeptionshandlung als Erfahrung vermittelt und durchsichtig wird.

Aus dieser Perspektive der Interaktion ist zu schließen, dass ein Gegenstand als Medium für die Erfahrung von Schönheit die potenzielle Möglichkeit Schönheit zu ästhetisieren einschließt. Die Transparenz der Idee gilt somit als Virtualität. Hieran knüpft die Frage danach an, welche Aspekte der Virtualität eines ästhetischen Gegenstandes in der Betrachtung apperzipiert werden. Dies betont die kognitiven Eigenschaften des Rezipienten im Sinne eines interaktiven Suchens anstelle eines analytischen Bestimmens.

Zusammenfassend hat sich mit Blick auf diese Forschung zur an Interaktion orientierten ästhetischen Beurteilung gezeigt, dass der qualitative Gehalt digitalen Designs sich in der Art und Weise der Interaktion und somit als ästhetisches Erleben offenbart. Dieses wird durch die Gewöhnung und Übung in verschiedenen Arten der Apperzeption angeleitet, was symbolische und allegorische Aspekte im Sinne Benjamins einschließt. Die ästhetische Betrachtung baut auf einem an der Aneignung des Werkes ausgerichteten Dialog mit dem Gegenstand im Sinne eines Mediums im Hier und Jetzt auf.

⁵⁷⁵ Vgl. PF: S. 377

Die traditionellen Modelle eines Reiz/Reaktion-Schemas, wie sie die Gestalt- und Empfindungsästhetiken vertreten, gelten im Sinne Deweys als Überbewertung der Eigenschaften des Gegenstandes (Versuch der sprachlichen Objektivierung ästhetischer Merkmale) und als Unterbewertung der Fähigkeiten des Rezipienten (Reduktion zum passiven Empfänger oder aktiven Decodierungswerkzeug mittels Identifikationsleistungen). Für die Wechselwirkung zwischen Rezipient und digitalem Design sind hingegen nicht an Reiz und Empfindung orientierte Konzepte wie „Immersion“ dienlich, sondern es ist der Begriff des „Interaktiven“, wie er von Reber, Schwarz und Winkelman untersucht wurde, anhand dessen die psychologische Dimension ästhetischer Wahrnehmung verständlich wird. Hieraus ist die Hypothese abzuleiten, dass im Dialog mit Kunst und Design die Gestaltung als Erlebnis ästhetische Qualitäten transparent werden lässt.

3.2 Erlebnisse zwischen hedonisch und pragmatisch

John McCarthy und Peter Wrights Buch: „Technology as Experience“ (2004) gilt als ein Standardwerk im Bereich des UX-Designs. Das theoretische Fundament bildet hierbei Deweys „Art as Experience“. In Referenz auf Dewey betonen die Autoren, dass nicht einzelne Merkmale des Designs das Erlebnis konstituieren, sondern die Gesamtheit aller sinnlichen, intellektuellen und emotionalen Eigenschaften für das Erlebnis entscheidend sind.⁵⁷⁶ Steigerung, wechselseitige Vermittlung, (An-) Spannung und Erwartung gelten hierbei als Grundkategorien zur Beschreibung der internen Dynamiken jeder im obigen Sinne ganzheitlichen Erfahrung.⁵⁷⁷ Folglich gilt es, die Qualität des Bezogen-Seins eines Nutzers auf das Design im Rahmen der digitalen Interaktion zu hinterfragen.⁵⁷⁸

In Konsequenz zeigt sich eine pragmatisch-ästhetische Perspektive als naheliegende Antwort auf die Frage danach, in welcher Haltung Nutzer mit Technologie umgehen. McCarthy und Wright verfolgen dabei weniger das Ziel eine Theorie der technologischen Erfahrung zu erarbeiten, sondern ihr Bestreben liegt vielmehr darin, Technologie selbst als eine eigene Art und Weise des Erfahrung-Machens zu verstehen. Also solche ist Technologie und mit ihr digitales Design Basis für sinnliche, emotionale, willentliche

⁵⁷⁶ Vgl. TE: S. 58

⁵⁷⁷ Vgl. TE: S. 64

⁵⁷⁸ Vgl. TE: S. 66 / Die Lösung für den Rebus lautet: Bl um e.

und dialogisch fantasievolle Aspekte des Erlebens.⁵⁷⁹ Folglich bieten McCarthy und Wright einen UX-Ansatz, der auf die medialen Aspekte eingeht und nicht im Modus einer Werk-Ästhetik verharrt. Dieser dialogische Modus versteht ästhetische Erfahrung als konstituiert anhand mehrerer interaktiver Dimensionen, was im Gegensatz zu einer Charakterisierung anhand von sinnlichen Reizen steht. Neben dieser Fragestellung nach den pragmatischen Parametern des Nutzungserlebnisses von digitalem Design werden in der UX-Forschung auch hedonische Dimensionen hinterfragt. Hierbei steht dann nicht allein die pragmatische Perspektive des Wie-erleben-Wir im Mittelpunkt, sondern auch die Frage nach dem Empfinden und somit nach dem, was uns an einem Design lockt.

Hedonik als Novum

Marc Hassenzahl und Sarah Diefenbach fokussieren sich in zahlreichen Publikationen auf diesen hedonischen Aspekt des UX-Designs. Eine allgemeine Übersicht zu diesem Forschungsbereich gibt ihr gemeinsam mit Nina Kolb herausgegebenes Paper: „The ‘Heodnic‘ in Human-Computer Interaction – History, Contributions, and Future Research Directions“ (2014). Hierin werden hedonistische Qualitäten der HCI von den pragmatischen derart abgegrenzt, dass letztere in Verhältnis zum Verhalten stehen, wohingegen die Hedonischen das psychische Wohlbefinden und die Orientierung am Selbstverständnis des Nutzers priorisieren.⁵⁸⁰ Ferner wird aufgezeigt, dass 98 von 151 untersuchten Publikationen auf Hassenzahls Definitionen des Hedonischen referieren. Er differenziert die pragmatischen Qualitäten von den hedonischen zudem derart, dass die Pragmatischen die Funktionalität im Sinne von Nützlichkeit und Verwendbarkeit betreffen, wohingegen die Hedonischen alle weiteren Produkteigenschaften umfassen – zum Beispiel, dass das Produkt etwas Besonderes, Beeindruckendes, Spannendes oder Interessantes ist. Im Detail schreibt er dem hedonischen Bereich Eigenschaften zu, die sich in Kontexten von Stimulation, Kommunikation und Erinnerung ausprägen. Des Weiteren gehört es zu den hedonischen Eigenschaften eines Produktes, ein starkes Potenzial zum Angenehm-Sein bereitzustellen.⁵⁸¹

579 Vgl. TE: S. 184

580 Vgl. HD: S. 305

581 Vgl. HD: S. 306

Die Anzahl der Publikationen, die sich auf das Hedonische im HCI Bereich beziehen, stieg von fünf im Jahr 2004 auf über 25 im Jahr 2012.⁵⁸² Trotz dieses erhöhten Interesses sind die Problemstellungen in diesem Forschungsbereich grundlegende geblieben. Neben einer besseren Verknüpfung von qualitativer und quantitativer Forschung gilt es, verstärkt Ansätze aus der UX-Design-Praxis zu untersuchen sowie allgemein ein klareres Konzept dahingehend zu entwickeln, was den hedonischen Aspekt von Produkten in Kontrast zum pragmatischen auszeichnet.⁵⁸³ Dabei wird die am Nutzen orientierte Werkmentalität des „homo fabers“ mit Blick auf das industrielle Design des 20. Jahrhunderts nicht problematisiert, sondern gerade die Frage nach der ästhetischen Gestaltung beschäftigt die zeitgenössische Forschung in der Markt- und Konsumentenpsychologie.

Pragmatik und Hedonik

Bereits im Jahr 2012 verwies Sarah Diefenbach in ihrer Dissertation „The dilemma of the hedonic – appreciated, but hard to justify“ auf ein grundlegendes Problem der Erforschung des hedonischen Erlebens von Design. Neben einem allgemeinen Verlangen nach Schönem zeigte sich nämlich auch eine Bevorzugung pragmatisch begründbarer Optionen bei den Probanden. Das heißt, es wird gerne das schönere Produkt gewählt, insofern bei Nachfrage ein pragmatischer Grund angegeben werden kann.⁵⁸⁴ Pragmatische und hedonische Attribute werden folglich nicht unabhängig voneinander bewertet.

Diefenbachs Forschung zeigte zum Beispiel auf, dass die Bereitschaft für ein schöneres Produkt mehr zu bezahlen, dann sinkt, wenn die Möglichkeit einer zusätzlichen pragmatischen Begründung für die Wahl des Schönen nicht gegeben ist. Während die Entscheidung für das Nützlichere unabhängig von zusätzlichen Begründungen ist, wird das Schönere vor allem dann gewählt, wenn die Wahl zudem durch pragmatische Aspekte begründet werden kann. Nützlichkeit gilt somit als Wert an und für sich, wohingegen Schönheit nur als ein Wert an sich besteht, der für die Probanden weiterer Rechtfertigung bedarf.⁵⁸⁵

582 Ebd.

583 Vgl. HD: S. 312

584 Vgl. DH: S. 81

585 Vgl. DH: S. 73 f.

Aus philosophischer Sicht betont dies die Problematik, dass die pragmatischen Eigenschaften eines Designs – also der Umfang seiner Nützlichkeit – weitgehend objektiv gegeben sind. Sie sind vom Nutzer-Erlebnis unabhängig und gehören dem Produkt als Potenziale an. Eine ästhetische Qualität wie zum Beispiel Schönheit vermittelt sich, wie oben bereits aufgezeigt, jedoch erst in der dynamischen Interaktion und ist somit nicht als unabhängiger Aspekt gegeben. Es bedarf daher für die Wahl eines Produktes aufgrund seiner Schönheit zusätzlich einen statischen Grund außerhalb der ästhetischen Erfahrung des Rezipienten. Dies tritt insbesondere dann auf, wenn die Wahl vor dritten zu begründen ist, wobei anzunehmen ist, dass die mit Goodman und Benjamin diskutierte Problemstellung einer sprachlichen Vermittlung von ästhetischen Exemplifikationen eine Rolle spielt. Mit Blick auf diese Konstellation stellt sich die Frage, wie UX-Designer trotz der interaktiven Dynamik im Beurteilung ihres Ergebnisses Designregeln für die hedonischen Aspekte formulieren können.

Zufälligkeit und Offenheit

Gemeinsam mit vier anderen Autoren stellte sich Marc Hassenzahl im Paper: „Tracing links between UX frameworks and design practices: dual carriageway“ (2014) einer solchen Theorie und Praxis verknüpfenden Fragestellung. Neben seinem eigenen hedonisch-pragmatischen Modell findet hierbei auch das an einer pragmatischen Sinnstiftung orientierte Modell von McCarthy und Wright Beachtung.

Als Ergebnis dieser Untersuchung für sogenannte „Strong Concepts“ (SC), wobei die Verknüpfung von theoretischer Forschung und praktischem Design zentral war, wird das Konzept der „Randomness“ als grundlegend angesehen.⁵⁸⁶ Zufälligkeit wird hierbei nicht als ungeordnetes Chaos verstanden, sondern als anspruchsvoller Designansatz. Enge Bezüge zur Stochastik finden in diesem Kontext ebenso ihre Erwähnung, wie Hinweise darauf vorgebracht werden, dass Zufälligkeit Spontanität auslösen, Einzigartigkeit erzeugen und ergebnisoffene sowie am Entdecken orientierte Designprozesse fördern kann.⁵⁸⁷

586 Vgl. TC: S. 194 f.

587 Vgl. TC: S. 193

UX-Designer begegnen dementsprechend der Problemstellung interaktiver Dynamik bei der Vermittlung von ästhetischer Qualität dadurch, dass sie der Zufälligkeit eine entsprechende Funktion im Designprozess zuschreiben. Dies erinnert zum einen an die scheinbar zufälligen Verbindungen zwischen den Inhalten einer allegorischen Beschreibung und dem, worauf diese Hinweise gibt, als auch an die, ebenfalls von Benjamin betonte, zerstreute Rezeptionshaltung. Zugleich zeigt sich die von Goodman vorgeschlagene Identifikationsleistung samt Möglichkeit zur Verfeinerung der Exemplifikation als nicht kompatibel mit den für „strong concept“ Design Modelle wichtigen Aspekten der Zufälligkeit und Offenheit.

Wie sich die hier aufgezeigten Faktoren und Spannungsverhältnisse zwischen Symbol und Allegorie sowie zwischen der Interaktion mit einem digitalen Produkt als sinnstiftende Erfahrung und hedonisch-pragmatisches Erlebnis an einem konkreten Designansatz festmachen lässt, soll im Weiteren eine Case-Study aufzeigen.

4. Brand-Identity + UX-Design

Gegenstand der folgenden Case-Study ist das Brand-Identity UX-Design Konzept der Münchner COBE Agentur. Anwendung findet die insbesondere durch Felix van de Sand entwickelte Methodik auf digitaler und materieller Ebene für Kunden wie MunichRe, Bosch und Vodafone. Dabei stehen die Marken und ihre Werte im Mittelpunkt. Die Markenidentität dient somit als Ausgangspunkt für den Designprozess. Am Ende des User-Experience-Identity -Designs (UXi) stehen Produkte, die als Vertreter einer Marke deren Werte dem Kunden gegenüber repräsentieren. Hierzu werden die Markenideale in der Gestaltung des Produktes ästhetisiert. Der Designprozess baut dabei allerdings nicht auf den Geschmacksurteilen der Designer auf, sondern entsprechend der UXi-Methodik wird ein einheitliches Handbuch, i.e. „Codebook“ definiert, anhand dessen begründete Designentscheidungen möglich werden.⁵⁸⁸

In Folgendem wird dieser Prozess dahingehend hinterfragt, inwieweit eine symbolische oder allegorische Vermittlung die Gestaltung anleitet. Dieser Case-Study liegt auf theoretischer Ebene ein Spannungsverhältnis zwischen Symbol und Allegorie zugrunde. Für eine Allegorese spricht hierbei der Ansatz, dass ein abstrakter Begriff wie zum Beispiel der soziokulturelle Wert „Kompetenz“ mittels verschiedener einzelner Designelemente sinnlich wahrnehmbar werden soll. Das Bestreben der Designer, derartige Markenwerte zu kommunizieren, legt hingegen ein an der Eindeutigkeit von Symbolen orientiertes Exemplifizieren nahe. In beiden Fällen findet eine Überführung von abstrakten Begriffen und Wertidealen in sinnlich Wahrgenommenes und somit eine Ästhetisierung statt, doch wie wird diese in der Praxis ausgeführt?

Die Suche nach einer Antwort auf diese Frage geht davon aus, dass in Hinblick auf die sinnstiftende Verknüpfung von UX-Design und Brand-Identity-Design gemäß dem Markenforscher Oliver Errichiello gilt: „*[F]ür die Marke ist Selbstähnlichkeit [innerhalb eines Gestaltsystems] von zentraler Bedeutung, weil sie die Anziehungskraft der charakteristischen Markengestalt auf das Publikum erhöht und stabile Vertrauensverhältnisse schafft. Je selbstähnlicher Marken sind, desto stärker wirken sie auf ihr Publikum. Sie sind in der Unübersichtlichkeit der Möglichkeiten erkennbar.*“⁵⁸⁹ Wobei

588 Vgl. UX: S. 82

589 MP: S. 47

diese Unübersichtlichkeit der Möglichkeiten insbesondere dann eintritt, wenn Marken sich in digitalen Kanälen gegenüber alternativen Optionen und Möglichkeiten behaupten müssen.⁵⁹⁰ Wozu Errichiello festhält, dass *„gerade dann, wenn unendliche Möglichkeiten eine Realität sind und Freiheit zum Chaos wird, [...] das Beständige und Orientierende der Marke der entscheidende kollektive Anker [ist].“*⁵⁹¹ Die Zielsetzung eines kollektiv verständlichen Designs und einer über alle Formen medialer Vermittlung selbstständigen Gestaltung leitet dementsprechend das Weitere an, was die Frage nach den allegorischen und symbolischen Perspektiven im UXi-Design wie folgt präzisiert: Wie kann die Verständlichkeit des Designs und die Selbstständigkeit einer Marke trotz der hohen Virtualität der apperzeptiven Vermittlung – insbesondere in digitalen Medien – realisiert werden?

4.1 Die UXi-Methodik

Das konstruktive Prinzip der von COBE angewandten UXi-Methodik gliedert sich in drei Schritte:

Semantische Karte

Zuerst wird eine „semantische Karte“ erstellt. In ihrem Zentrum stehen die Markenwerte des Unternehmens. In Folge einer Kontextualisierung mit weiteren Bedeutungsebenen werden die Attribute, die die Identität des Unternehmens beschreiben, verfeinert dargestellt. Die Frage danach, welche Assoziationen beim Kunden gewünscht werden, leitet diesen Schritt an. Die Markenidentität wird somit durch eine sprachliche Exemplifikation repräsentiert, die wiederum die Basis für alle weiteren Schritte des UXi-Prozesses bildet.⁵⁹²

Dies erinnert an Goodmans Theorie der sprachlichen Verfeinerung im Rahmen der Exemplifikation eines artistischen Werkes, wobei die „semantische Karte“ nicht ein Werk beschreiben soll, sondern als Basis für den ästhetisierenden Designprozess dient. Innerhalb Goodmans Theorie lässt sich dieser erste Schritt folglich mit der Erstellung eines die Gestaltung anleitenden Skripts statt einer Exemplifikation vergleichen. Entgegen einer Partitur,

590 Vgl. MP: S. 35

591 Ebd.

592 Vgl. UX: S. 82 f.

bei der es um das bloße Erkennen von Referenzen zwischen Symbolen und deren Erfüllungsklassen geht, steht bei einem Skript das Verstehen im Mittelpunkt.⁵⁹³ Hierzu gehört es auch, dass die verwendete Sprache ambig ist, was bei einer Partitur zum Beispiel in der „Sprache“ des Notensystems nicht der Fall wäre.⁵⁹⁴ Die im Rahmen der „semantischen Karte“ in drei Ebenen der Relevanz gegliederten Wertbegriffe sind nämlich der Alltagssprache und dem Selbstverständnis der Unternehmen entnommen und als derartige Identitätsmerkmale nicht allgemeingültig definierbar. Hierbei gilt, dass *„eine Sprache zu lernen und zu gebrauchen heißt, Probleme der Projektion zu lösen.“*⁵⁹⁵ Im Ansatz der UXi-Methode wären diese Probleme der Projektion gering, insofern es sich um ein Notationssystem handeln würde.⁵⁹⁶ Es liegt jedoch ein Referenzsystem in diskursiver Sprache vor.

Eine eindeutige und feststehende Beziehung zwischen der Markenidentität und der „semantischen Karte“ ist folglich nicht der Fall. Ebenso ist auch keine Eindeutigkeit mit Blick auf die Repräsentation dieser „Karten-Begriffe“ im weiteren UXi-Prozess zu erwarten. Die in diesem ersten Schritt erstellte „semantische Karte“ bietet als Skript für die Projektionen der Markenwerte auf Designelemente einen diskursiven Gestaltungsraum an, der im Designprozess mehrdeutig interpretiert und repräsentiert werden kann, was folglich auch die Möglichkeit einer Anwendung der allegorischen Methodik, wie sie bei Benjamin beschrieben wurde, nahelegt.

Konstituierende Signale und Erfahrungswissen

Im zweiten Schritt der UXi-Methodik wird die „semantische Karte“ mit sogenannten konstituierenden Signalen und dem hierzu passenden alltäglichen Erfahrungswissen der Nutzer kombiniert. Die Signale gelten als konstitutiv, da sie im Rahmen des Designs *„implizit die zur Marke passenden mentalen Konzepte [...] aktivieren [sollen].“*⁵⁹⁷ Diese Kombination aus Signal und mentales Konzept gilt als antrainiert und ist Kulturkreis relativ.⁵⁹⁸ Im Rahmen der UXi-Methodik wird es daher als „Erfahrungswissen“ bezeichnet. Die implizite Nähe zur kognitiven Ästhetik, wie sie in der Mitte des 20.

593 Vgl. SK: S. 189

594 Ebd.

595 Ebd.

596 Vgl. SK: S. 190 f.

597 UX: S. 83

598 Vgl. UX: S. 84

Jahrhunderts entwickelt wurde und auch für Goodmans Theoriebildung relevant war, ist hierbei offensichtlich. Zudem wird die Fähigkeit Muster und Regeln in der Umwelt zu erkennen als fundamentaler Aspekt menschlicher Kognition, gemäß Kaufmann et al.: „Implicit learning as an ability“ (2010), verstanden.⁵⁹⁹ Diese Verknüpfung von Signal und Erfahrungswissen zu hinterfragen und durch einen Research-Prozess abzusichern, wird von den COBE Designern als besonders wichtig bewertet.

Die aus der „semantischen Karte“ entnommenen Begriffe verknüpft dieser Research-Prozess mit Bildern und Eindrücken, die diese repräsentieren sollen. Die sogenannten „Moodboards“ entstehen. Sie verknüpfen zu den einzelnen Markenwerten sprachliche Ausdrücke und visuelle Eindrücke zu allegorischen Konzepten. In diesem Schritt werden zudem einzelne Begriffe der „semantischen Karte“ in ganzen Sätzen ausformuliert und so die abstrakten Begriffe in Beschreibungen alltäglicher Phänomene überführt.

Mit Blick auf Benjamins Theoriegebäude wird deutlich, dass dieser Vorgang eine phänomenologisch orientierte Gliederung in Phänomen, Begriff und Idee aufweist. Dies steht im Gegensatz zu den binären Relationen zwischen Bild und Begriff, wie sie im Bereich der kognitiven Ästhetik vertreten werden. Von Benjamins Setzungen ausgehend, dass sich *„die Bedeutung der Phänomene für die Ideen in ihren begrifflichen Elementen [erschöpft]“*⁶⁰⁰ und *„die Ideen [...] in der Welt der Phänomene nicht gegeben [sind.]“*⁶⁰¹ ist zu folgern, dass die alltäglichen Bilder und der beschreibende Text des Moodboards die Begriffe der „semantischen Karte“ in Bezug auf relevante Phänomene konkretisieren, ohne die zugrundeliegende Idee des Markenwertes zu hinterfragen. Hierzu ist mit Benjamin anzumerken, dass die *„Elemente, deren Auslösung aus den Phänomenen Aufgabe des Begriffes ist, in den Extremen am genauesten zutage [treten].“*⁶⁰² Er verdeutlicht dies, in dem er schreibt: *„Das Allgemeine als ein Durchschnittliches darlegen zu wollen, ist verkehrt. Das Allgemeine ist die Idee. Das Empirische dagegen wird um so tiefer durchdrungen, je genauer es als ein Extremes eingesehen werden kann. Vom Extremen geht der Begriff aus.“*⁶⁰³ Folglich ist es in dieser Phase des Designprozesses relevant, abzustecken,

599 Ebd.

600 UT: S. 214

601 UT: S. 215

602 Ebd.

603 Ebd.

entsprechend welcher Extreme eine Konkretisierung der Begriffe anhand empirischer Vorstellungen erfolgen kann.

Der empirischen Auseinandersetzung mit dem für das Produktdesign relevanten Kulturkreis, den alltäglichen Erfahrungen der Nutzer und insbesondere deren frühkindlicher Aneignung kommt im Rahmen der UXi-Methode in Form der konstituierenden Signale eine besondere Bedeutung bei.⁶⁰⁴ Mit Blick auf Benjamins Ästhetik-Theorie zeigt sich dieser Prozess als ein Ausformulieren der ideellen Markenwerte entsprechend ihrer begrifflichen Extreme samt einhergehender Verknüpfung mit empirischen Phänomenen.

Des Weiteren erhält, laut Benjamin, eine Idee durch das Wort, das sie bezeichnet, ein ihr entsprechendes Symbol, denn „[d]ie Idee ist ein Sprachliches, und zwar im Wesen des Wortes jeweils dasjenige Moment, in welchem es Symbol ist.“⁶⁰⁵ Zwischen dem Namen einer Idee und der Idee als abstrakter Gedanke besteht folglich eine symbolische Referenz. Dieser symbolischen Referenz attestiert Benjamin im Empirischen eine „verborgene Seite“ und betont letztlich deren dort vorherrschende „profane Bedeutung“.⁶⁰⁶ Gerade diese profane Bedeutung herauszuarbeiten und verstehen zu lernen, ist für diesen zweiten Schritt im Rahmen der UXi-Methode zentral. Das eindeutige quasi am Eigennamen orientierte Verhältnis zwischen einem Markenwert als abstraktem Begriff und seiner Idee wird hierbei verlassen und ein uneindeutiges, von der Empirie abhängiges Verhältnis zwischen konkretem Begriff und alltäglichen Phänomenen mittels sprachlicher Beschreibung und bildlicher Veranschaulichung aufgerufen. Die Kontextualisierung der Begriffe erfolgt also diskursiv anhand ihrer semantischen Verknüpfungen und dem für sie relevanten Erfahrungswissen. Die derart konstitutiven Signale sind folglich nicht Teil einer eindeutigen Kommunikation beziehungsweise einer an Konventionen gebundenen Signalweitergabe, sondern sind Ergebnis eines durch Nachforschung und Erkundung gewonnenen Schemas im Sinne eines Merkmalsraumes.

Mit Benjamin ist diese Art des Erfahrungswissens als ein „schematischer Gegenstand des Wissens“ zu klassifizieren. Folglich sind die in den Moodboards dargestellten Verknüpfungen „fixiertes Bild und fixierendes Zeichen in einem“, das heißt, sie sind Allegorien,⁶⁰⁷ denn sie verweisen als Zeichen

604 Vgl. UX: S. 84 f.

605 UT: S. 216

606 Vgl. Ebd.

607 Vgl. UT: S. 359

auf den Markenwert und fixieren ihn zugleich in einem Bild. Die Darstellung des ideellen Markenwertes in Form von Begriffsebenen, Bebilderung und Beschreibung umfasst eine prozessuale Struktur, die die Referenz auf den ursprünglichen Gegenstand nicht allein in symbolischer Eins-zu-Eins-Relation festhält, sondern ihn mittels Zeichen und Bilder in Konstellation fixiert. Der Terminus „Fixierung“ ist hierbei entsprechend der dialektischen Bilder Benjamins als ein Augenblick zu denken, in dem sich eine Konstellation im Ablauf des Suchens und Erkundens eines Ideenkreises anhand seiner Extreme blitzartig als Einsicht kristallisiert. Diese monadische Einsicht zielt im UXi-Prozess entgegen der benjaminschen Theoriebildung nicht auf historisches Wissen in politischer Hinsicht, sondern auf Erfahrungswissen mit Blick auf die an Zielgruppen orientierte Produktgestaltung ab.

Diese Art der Allegorese beschreibt Benjamin zum Beispiel anhand der Epoche der Romantik. In diesem Kontext zitiert er Franz von Baaders „Über den Einfluss der Zeichen der Gedanken auf deren Erzeugung und Gestaltung“ (1823) und hält fest, dass der Allegoriker zwar die natürliche Symbolsprache der Dinge kennt (Erfahrungswissen), jedoch gerade durch seinen willkürlichen Bezug hierauf die Erklärungen dieser Symbole konstituiert.⁶⁰⁸ Besonderes Merkmal der „Erfahrungs-Erklärungs-Allegorese“ ist es also, dass sie aus einem willkürlichen kreativen Akt folgt, obwohl ihre Basis auf einer natürlichen oder allgemein verständlichen Symbolik aufbaut.

Dementsprechend besteht der kreative Akt in der UXi-Methodik zunächst darin, eine diskursive Auswahl von Kontextbegriffen im Rahmen der „semantischen Karte“ zu treffen, um im Weiteren anhand des empirisch gewonnenen Signal-Schemas (Bilderauswahl) diese mit lebensweltlichen Bezügen (Beschreibungen) zu konkretisieren. Folglich besteht während den Nachforschungen zum Erfahrungswissen ein symbolisches Referenzsystem zwischen abstraktem Begriff und der dahinter liegenden Idee, das im Weiteren dann in Form von Signalen beziehungsweise Merkmalen zu einem allegorischen Referenzsystem mit Blick auf die beschreibenden Begrifflichkeiten und dargestellten Phänomenen ausgestaltet wird.

Mit Blick auf das Beispiel „Kompetenz“ zeigt sich dieser Wechsel von symbolischem zu allegorischem Referenzsystem wie folgt:

- „Kompetenz“ wird als Idee und somit als abstrakter Begriff verstanden. Der Name des Begriffes ist Symbol für zahlreiche Erfahrungen,

608 Vgl. UT: S. 360

die sich anhand der „semantischen Karte“ beschreiben lassen. Hierbei werden Termini wie: verantwortlich, zuversichtlich, zuverlässig, vertrauenswürdig, stabil, sicher u. ä. assoziiert.

- Diese anhand von lebensweltlichen Phänomenen konkretisierten Begriffe werden nun mit Bildern verknüpft, die allgemein als Symbole für sie gelten, zum Beispiel: das Schloss eines Safes und der Begriff: Sicherheit.
- Sowohl in der Formulierung des Textes und somit in den lebensweltlichen Bezügen als auch in der Auswahl einzelner Begriff/Bild-Bezüge findet ein willkürlicher kreativer Akt statt.
- Die Konstellation dieser Signale bildet die für den Kernbegriff stehende Allegorie aus. Hierbei liegen textlich fixierte Verweise auf lebensweltliche Situationen und bildlich fixierte Hinweise auf begriffliche Assoziationen vor.

Der Bezug zwischen dem Schloss eines Safes und der hinter dem Begriff „Kompetenz“ stehenden Idee sowie ihrem Aspekt der Sicherheit ist eine zufällige Konstellation. Für deren Konstruktion ist sowohl ein Wissen über das relevante symbolische Referenzsystem nötig als auch eine Fixierung der Aufmerksamkeitsrichtung der Rezipienten auf einen Signal-Kontext wichtig. Das symbolische Referenzsystem des Erfahrungswissens dient somit der Allegorese als Fundament. Das Moodboard repräsentiert dabei als Skript den kreativen Prozess auf begrifflicher und bildlicher Ebene sowie die aus diesem resultierende Allegorie.

Digital-Design-Codes

Digital-Design-Codes, auch implizite Codes genannt, stellen den dritten und zentralen Schritt des UXi-Prozesses dar. Sie definieren, „*welche Gestaltungselemente als konstituierende Merkmale eingesetzt werden müssen, um den gewünschten Markenwert zu codieren.*“⁶⁰⁹ Hierbei geben „*die Moodboards [...] die Leitplanken für eine markenkongruente Gestaltung der UX eines Produktes vor.*“⁶¹⁰ Diese Verbindung zwischen „Design-Codes“ und

609 UX: S. 89

610 Ebd.

Erfahrungswissen wird als assoziativ verstanden, wobei vor allem nach eindeutigen Codes gesucht wird.⁶¹¹ Die „semantische Karte“ und das gesammelte Erfahrungswissen bilden die Basis für die „Design-Codes“. In Konsequenz dieser Prozessschritte ergibt sich eine gestalterische Argumentationsgrundlage für den weiteren Designprozess. Dieser wird dann nicht anhand aktueller Trends oder „aus dem Bauch heraus“ angeleitet, sondern an der aus den Markenwerten abgeleiteten „Designsprache“ orientiert.⁶¹²

Als besonderer Vorteil der UXi-Methodik gilt es, dass infolge dieser argumentativen Grundlage für alle am Designprozess Beteiligten in Form der „Design-Codes“ ein einheitliches Vokabular zur Verfügung steht.⁶¹³ Die Codes bilden dabei keine Eins-zu-Eins Relationen zur Lösung gestalterischer Problemstellungen an, sondern liegen innerhalb der „Leitplanken“ des Moodboards. Dementsprechend wird die Offenheit allegorischen Gestaltens in einem Merkmalsraum ermöglicht, wobei die verschiedenen gestalterischen Prozesse sowie die am Prozess beteiligten Designer ein einheitliches „Spielfeld“ zur Lösungssuche erhalten. Die „Design-Codes“ beschreiben also keine eindeutig decodierbaren Symbole für die Nutzer, sondern allegorische Konstellationen für die Gestalter, mit denen sie die Markenidentität „codieren“.

Diese Folgerung steht in Dissens zur eingangs erwähnten Zielsetzung der von COBE angewandten UXi-Methodik als eine Methodik zur repräsentativen Ästhetisierung von Markenwerten. Ein Grund hierfür ist zum Beispiel die fragliche Eindeutigkeit der Codierung, da es sich bei der „semantischen Karte“ im Sinne Goodmans nicht um eine Notation, sondern um ein Skript handelt. Des Weiteren definiert das Moodboard zwar assoziative Regeln, die die Eindeutigkeit der Codes absichern sollen, jedoch wird der Vorgang in der UXi-Theorie derart verstanden, dass es sich um eine „decodierbare Designsprache“ handelt, in der eindeutig ein Markenwert kommuniziert werden kann – also um ein symbolisches Referenzsystem. Die Rekonstruktion der Methodik mit Blick auf ästhetische Theorien der apperzeptiven Vermittlung hat hingegen gezeigt, dass die semantische Karte als ein Skript für die Konstruktion eines allegorischen Raumes zu verstehen ist. Diese allegorische Designsprache würde folglich den Markenwert nicht eindeutig kommunizieren, sondern ihn mannigfaltig um spielen, was auf ein allegorisches

611 Ebd.

612 Vgl. UX: S. 93

613 Vgl. UX: S. 94

Referenzsystem verweist. Der Rezipient nimmt dementsprechend hinweisende Merkmale wahr und nicht eindeutige Symbole und erschließt sich folglich die Markenwerte nicht durch Decodierung der UXi-Design-Codes, sondern erlebt das Design als Gestaltung, die mögliche Erfahrungen eröffnet. Erfahrungen, die das Erlebnis der Marke in selbstähnlicher Art und Weise tragen. Die User-Experience von Markenidentität baut also auf medialer Interaktion auf und nicht auf einer Identifikationsleistung.

Merkmale statt Codes

In der Umsetzung der UXi-Methodik werden die hier vorgestellten drei Schritte des Prozesses um einen vierten erweitert. Im vierten Schritt den sogenannten „don‘ts“ werden den zuvor affirmativ definierten „Design Codes“ Codes entgegengestellt, die es zu vermeiden gilt. Hierdurch soll die Design-Vision präzisiert werden. Bereits diese Erweiterung der Methodik um ein korrekatives Verfahren verdeutlicht, dass die Genese der „Design Codes“ nicht zu eindeutigen und somit symbolischen Referenzen innerhalb des ästhetischen Systems führt, sondern apperzeptive Offenheit ermöglicht. Dementsprechend wird die allegorische Mehrdeutigkeit der „Design Codes“ dadurch gehandhabt, dass mögliche Irrwege ausgeschlossen werden und eine Orientierung stattfindet. Die ausgeschlossenen „Codes“ gelten hierbei nicht als falsch, sondern als dahingehend ungeeignet, dass sie unpassende Aspekte der Markenwerte im Rahmen der Produkterfahrung betonen würden. Das den „Design Codes“ zugrundeliegende Erfahrungswissen stellt also keinen epistemologischen Anspruch auf Wahrheit im Sinne von richtiger oder falscher Codierung, sondern einen alethologischen im Sinne von offenbaren und verborgenen Merkmalen dar. Das heißt, die apperzeptive Vermittlung der Markenidentität findet nicht in einem richtig decodierbaren Symbol-Schema statt, sondern innerhalb eines mehr oder weniger transparenten allegorischen Raumes.

Zusammenfassend handelt es sich bei der UXi-Methodik nicht um einen epistemologischen Zugang zur Frage, welche Symbole einen abstrakten Begriff wie zum Beispiel Kompetenz in unserer Lebenswelt richtig ästhetisieren, sondern um eine alethologische Suche nach einer hinweisreichen Basis, anhand der die ideellen Markenwerte transparent werden. Der von der UXi-Methode aufgespannte allegorische Raum besteht somit nicht in symboli-

schen Entsprechungen, sondern zeigt potenzielle Möglichkeiten, um auf ideale Werte zu verweisen. Das Ergebnis des kreativen Aktes der UXi-Methodik ist somit eine Virtualisierung abstrakter Begriffe im Medium. Hieraus ist die Hypothese zu folgern, dass die Beherrschung der Virtualität des Mediums und nicht seine Konkretion das Spielfeld für die gestalterische Umsetzung von Markenwerten im Rahmen ihrer Ästhetisierung bildet. Wie die ideale und somit unsichtbare Brand-Identity zur erlebnisreichen Erfahrung für den Nutzer wird, ist mit Blick auf diese Hypothese folglich nicht als Definition von Codierung und Decodierung beziehungsweise als kognitive Gestaltung zu verstehen, sondern als die Ermöglichung interaktiver Erfahrungen. Im Weiteren gilt es dieses Ermöglichten interaktiver Erfahrungen mittels digitalem Design aus der Perspektive der User zu hinterfragen.

4.2 Virtualität & digitales Erfahrungsdesign

Im Paris des 19. Jahrhunderts bilden in den ersten Einkaufspassagen die Schaufenster einen besonderen Anblick. Walter Benjamin betont dies in seinem Essay „Paris, die Hauptstadt des 19. Jahrhunderts“.⁶¹⁴ Er beschreibt, wie in dieser Zeit aus den altmodischen Warenauslagen der Händler und Märkte in Passagen und auf Weltausstellungen Phantasmagorien wurden, die den Kunden nicht nur zeigen, was es gibt, sondern diese Güter als Luxus und Neuheiten präsentieren. Fiktionen, die sich im Verlauf der industriellen Massenproduktion des 20. Jahrhunderts immer wieder im Rahmen von Markenwerten ästhetisiert vorfinden lassen.

Diesem Wandel der Apperzeption durch einen Wechsel der Inszenierung von Gütern, die klassisch unter pragmatischen Aspekten präsentiert wurden und seit dem 19. Jahrhundert im Marketing unter phantasmagorischen Gesichtspunkten sich als Waren zeigen, entspricht im 21. Jahrhundert die Wahrnehmung digitaler Produktangebote. Während in der analogen Welt des 19. und 20. Jahrhunderts die Inszenierung der Warenauslage zentral war, zeigen die auf Daten und Stochastik gestützten „recommender systems“⁶¹⁵ der digitalen Produktangebote, wie wir sie bei Amazon, Youtube und Netflix finden, eine bisher unbekannte Eigenschaft. Sie generieren sich dem Nutzer entsprechend. Dies wäre wie, wenn für jeden Kunden, der vorüber geht, das Schaufenster sich neu sortieren würde. Im Analogen wäre

614 Vgl. PE: S. 45 ff.

615 Vgl. <https://builtin.com/data-science/recommender-systems> Abgerufen: 15.12.2021

das Magie. Im Digitalen ist es unser Alltag. Für das Weitere gilt es, diesen technologischen und apperzeptiven Wandel vor dem Hintergrund des nutzerorientierten Erfahrungsdesigns (UX) zu analysieren. Dabei findet sowohl die Dichotomien von Allegorie und Symbol ihre Anwendung wie auch die des pragmatischen und hedonischen Designs.

Funktion und Symbol

Warenauslagen und Produktangebote stiften räumliche Erfahrungen. Neben dem funktionalen Aspekt der Ausstellung dessen, was verfügbar ist, kommt ihnen auch eine phantasmagorische Seite bei. Es soll das Interesse möglicher Kunden geweckt werden. Hierzu motiviert das Marketing Träume und etabliert Wünsche. Utopien und Phantasmagorien entstehen. Ein Umstand, der insbesondere den Stereotypen des Flaneurs anspricht, da dieser gemäß Benjamin sich besonders für die „Phantasmagorien des Raumes“ interessiert.⁶¹⁶ Während die Flaneure ohne Kaufabsicht durch die Warenauslagen des Paris des 19. Jahrhunderts geschlendert sind, wurden sie nicht von Bedürfnissen geleitet, sondern vom Interesse am Besonderen und Neuem. Diese Orientierung am Interesse anstatt des Nutzens wird heutzutage vermittelt durch Daten sowie KI gestützte Empfehlungsdienste. Im Weiteren soll hierzu Netflix als Beispiel dienen.

Für das Design der Netflix Plattform ist es zunächst grundlegend, dass die User Filmtitel, die sie sehen möchten, finden. Dies wird über symbolische Referenzen sichergestellt. Hierzu zählen Registertitel wie „Dramas“ und „Comedies“ ebenso wie die Suchlupe, die die entsprechende Funktion öffnet. Des Weiteren ist es für das Geschäftsmodell von Netflix zentral, dass sich Nutzer für Filme oder Serien entscheiden, die sie spontan im Angebot der Plattform entdecken. Um dies zu leisten, wurde das Design der Benutzeroberfläche (UI) grundlegend verändert. *„[T]he Netflix UI has undergone a complete transformation over the last decade. Back in 2010, the UI was static, with limited navigation options and a presentation inspired by displays at a video rental store. Now, the UI is immersive and video-forward, the navigation options richer but less obtrusive, and the box art presentation takes greater advantage of the digital experience.“*⁶¹⁷ Insbesondere der

616 Vgl. PE: S. 57

617 Quelle: <https://netflixtechblog.com/decision-making-at-netflix-33065fa06481> Abgerufen: 15.12.2021

Wechsel von einem statischen zu einem immersiven Design weist darauf hin, dass symbolische Referenzen, die das Auffinden leisten, nicht allein ausreichen, um ein am Interesse orientiertes Entdecken zu ermöglichen. Den Hintergrund für diese Designentscheidungen von einer statischen zu einer progressiven UI bilden bei Netflix A/B Testings. Netflix hierzu: „*[W]e use A/B tests. Experimentation scales. Instead of small groups of executives or experts contributing to a decision, experimentation gives all our members the opportunity to vote, with their actions, on how to continue to evolve their joyful Netflix experience.*“⁶¹⁸ Das heißt, das Design der Plattform folgt nicht aus Expertenentscheidungen, sondern findet sich durch Experimente. Hierbei werden infolge einer Analyse der Nutzerdaten Abwandlungen des bestehenden Designs erstellt. Diese werden als Design B einer Teilgruppe der Nutzer präsentiert. Zeigt sich in den Nutzerdaten eines Designs B, dass dieses erfolgreich darin ist, die User-Experience zu verbessern, wird Design B nach und nach als neuer Standard etabliert. In diesem Prozess kommen sowohl Methoden der Entscheidungstheorie als auch mathematische Modelle der Baysschen Statistik zur Anwendung.⁶¹⁹ Der funktionale Wandel des Netflix-Designs wird folglich von Datenanalyse und Nutzerpräferenzen angeleitet. Das Ergebnis dieser an der Nutzerpräferenz orientierten Experimente führte in der letzten Dekade von einem statischen mit symbolischen Referenzen aufgebauten Userinterface zu einem immersiven Erlebnis, das sich dem jeweiligen Nutzer anpasst.

Allegorie und Interesse

Die Entwicklung von einer statischen UI hin zu einer prozessualen eröffnete für Netflix die Möglichkeit der Anpassung der Userexperience an den jeweiligen Nutzer. Dies umfasst die Anordnung der Filmauswahl ebenso wie die Darstellung der einzelnen Filmtitel. „*This is yet another way Netflix differs from traditional media offerings: we don't have one product but over a 100 million different products with one for each of our members with personalized recommendations and personalized visuals.*“⁶²⁰ Das heißt, jeder Nutzer erlebt nicht die eine feststehende Filmauswahl und Darstellung der

618 Ebd.

619 Vgl. <https://netflixtechblog.com/building-confidence-in-a-decision-8705834e6fd8> Abgerufen: 15.12.2021

620 Quelle: <https://netflixtechblog.com/artwork-personalization-c589f074ad76> Abgerufen: 15.12.2021

Filmtitel, sondern ihm wird mittels Datenanalyse und KI eine individuelle Erfahrung der Plattform ermöglicht. Während das alte statische Design die User als eine Masse verstanden hat, integriert das heutige UI-Design die Daten des jeweiligen Nutzers in seine Gestaltung und sucht danach dessen potenziellem Interesse zu entsprechen. Das UX-Design umfasst somit eine hohe Virtualität und ist als ergebnisoffener Prozess angelegt.

Dies zeigt sich darin, dass das Nutzerverhalten und der jeweilige Filmgeschmack unter Abgleich mit der allgemeinen Datenbank analysiert werden. Anschließend wählt ein Algorithmus die Filmtitel und Titelbilder aus, die wahrscheinlich das Nutzerinteresse bestmöglich wecken. Hierdurch formiert sich das UX-Design als ein Merkmalsraum der Hinweise auf das Interesse und den Filmgeschmack des Users ästhetisiert. Infolge der Datenanalyse und der Algorithmus-Empfehlung entsteht somit eine gestaltende Handlung, die die Merkmale einer Allegorie trägt.

Das heißt, in der Interaktion mit dem Netflix-Recommend-System begegnen wir uns nicht als eindeutig Erkannter. Das individuelle Produktangebot ist kein Abbild unserer Präferenzen, sondern es entsteht eine interaktive Beziehung zwischen allen Nutzern, dem individuellen User und den Algorithmen der Plattform. Im Designergebnis spiegelt sich das individuelle Interesse dementsprechend nicht als etwas Eindeutiges wider, sondern wird allegorisch transparent durch die Hinweise und Möglichkeiten, die entstanden sind.

Netflix entspricht in der Nutzererfahrung demgemäß nicht mehr einem feststehenden Design-Objekt. Es ereignet sich als ein medialer Designprozess dessen Ergebnisse Millionen verschiedene Varianten umfassen. Diese erscheinen als Merkmalsräume, in denen sich ein beständiger Wandel an Konfigurationen ereignen kann. Zum Beispiel gilt in Bezug auf die Titelbilder: *„the algorithm must continuously adapt as the effectiveness of artwork may change over time as both the title evolves through its life cycle and member tastes evolve.“*⁶²¹ Derart allegorisiert die persönliche Titelauswahl und Darstellung der Titelbilder fortwährend das potenziell mögliche Interesse eines Users vor dem Hintergrund einer allgemeinen Entwicklung. In dieser millionenfachen Virtualität werden die Gewohnheiten und Vorlieben des Einzelnen in allegorischer Form als digitale Userexperience transparent. Es wird somit im Filmangebot nicht nur aufgezeigt, was der User wahrscheinlich als Nächstes sehen möchte, sondern ihm wird die Erfahrung

621 Ebd.

einer Filmauswahl vermittelt, in der sich ein wahrscheinliches Interesse für etwas noch Unbekanntes ausbilden kann. Das Netflix-Design entspricht daher keiner statischen Warenauslage. Es ist vielmehr ein Raum, der sich wandelnd danach sucht, das Interesse seines Users zu wecken.

Phantasmagorie des Spannenden

Ein entscheidender Faktor für den Erfolg des Netflix-Recommend-Systems ist es, wie spannend die User die empfohlenen Titel finden. Neben der oben aufgezeigten pragmatischen Seite des Entwickelns einer präferierten UI, entscheiden dabei auch die hedonischen Qualitäten über den Erfolg des Netflix Geschäftsmodells. Diese umfassen einerseits das Wecken eines neuen Interesses anhand der allegorischen Vermittlung der Produktauswahl und andererseits gilt es diesem Prozess einen möglichst spannenden Produktkatalog zugrunde zu legen.

Diese hedonische Qualität der Spannung steht vor dem Hintergrund, dass sich die Erfahrung des Filme-Sehens vom Kino über das Fernsehen hin zu Streamingdiensten entwickelt hat. Dabei veränderte sich das Angebot der Ware Film von einer Verfügbarkeit innerhalb eines bestimmten zeitlichen Rahmens im Kino zu einer einmaligen Verfügbarkeit zum Sendetermin im Fernseher. Diese Situation des Verpassens spielt für Streaming-Anbieter wie Netflix eine untergeordnete Rolle, wohingegen aufgrund der gesteigerten Verfügbarkeit eines umfassenden Filmangebotes, der neue Erfolgsfaktor die Frage stellt: Wurde der Film oder die Serie zu Ende gesehen oder abgebrochen?

Hierzu gehört es, dass wenn ein Film die hedonische Qualität der (cinestischen) Spannung enthält, dieser den Zuschauer fesselt und so verhindert, dass er sich von anderem ablenken lässt. Dass beliebig oft pausiert werden kann oder die Verfügbarkeit des Films langfristig bestehen bleibt, tritt in den Hintergrund, wenn ein Film die Phantasmagorie des spannenden Augenblicks ästhetisiert.

Dementsprechend stehen die hauseigenen Filmkuratoren und -produzenten bei Netflix vor der Fragestellung, was die über 195 Millionen User in über 190 Ländern spannend finden könnten.⁶²²

⁶²² Vgl. <https://netflixtechblog.com/supporting-content-decision-makers-with-machine-learning-995b7b76006f> Abgerufen: 15.12.2021

In die Beantwortung dieser Suche nach möglichst erfolgreichen Titeln fließen neben den klassischen Kategorien – zum Beispiel: *„narrative quality, relation to the current societal context or zeitgeist, creative talent relationships, and audience composition and size“* – auch mittels Machine-Learning generierte Vorhersagen mit ein.⁶²³ Wobei gilt: *„The key advantage of these techniques [machine learning and statistical modeling] is twofold. First, they draw on a much wider range of historical titles (spanning global as well as niche audiences). Second, they leverage each historical title more effectively by isolating the components (e.g., thematic elements) that are relevant for the title in question.“*⁶²⁴ Hierdurch entsteht eine Empfehlung für zukünftige Filmtitel nicht nur anhand der Verkaufs- oder Zuschauerzahlen, wie es die Kinokassen oder die Einschaltquote beim Fernsehen generieren, sondern anhand von thematischen Ähnlichkeiten und Zuschauergruppen. Die quantitative Prognose wird um eine qualitative Verortung ergänzt. Letztere ereignet sich einerseits vor dem historischen Hintergrund der Filmkunst und ihren thematischen Strömungen und andererseits vor den gesammelten Daten, wie die Nutzer durch ihre Interaktion mit dem Filmangebot einzelne Titel werten.

Das heißt, ob ein Film die hedonische Qualität des Spannenden als Erfahrung vermittelt, lässt sich mit Blick auf den Aufbau der firmeninternen Empfehlungen für die Erweiterung des Produktkataloges nicht allein durch Expertenmeinungen beschreiben. Ferner liefern auch rein quantitative Daten wie Besucherzahlen oder Einschaltquoten keinen sicheren Anhaltspunkt für den zukünftigen Erfolg einer Filmproduktion. Ebenso bildet auch die Kombination statistisch erfolgreicher Eigenschaften keine Garantie aus dafür, dass ein Film vom Publikum positiv angenommen wird. Dementsprechend vertraut Netflix darauf, seine Filmproduktionen zusätzlich mit Hilfe von Machine-Learning unter den Aspekten Ähnlichkeit und Zufälligkeit zu verbessern: *„we can craft a self-supervised learning task where we randomly select edges in the graph [whose nodes consist of three entity types: {titles, books, metadata tags}] to form a test set, and condition on the rest of the graph to predict these missing edges[i.e. relationships between film titles]. [...] The self-supervision is crucial since it allows us to train on titles both on and off our service, expanding the training set considerably and unlocking more gains from transfer learning. The resulting embeddings*

623 Ebd.

624 Ebd.

can then be used in the aforementioned similarity models and audience sizing models.“⁶²⁵ Der hieraus folgende „knowledge-graph“ sortiert nicht nur die dem System bekannten Filmtitel, sondern verbindet sie in einem relationalen System. Die hierin enthaltenen Informationen kommen dabei derart zur Darstellung, dass sie vergleichbar mit den auf einer Landkarte eingezeichneten Ortschaften und Straßen sind. Entgegen einer Liste mit allen Ortschaften alphabetisch sortiert in der einen Spalte und allen Straßen im entsprechenden Gebiet in der anderen Spalte, bietet eine Kartendarstellung die Möglichkeit zur Orientierung und Positionierung. Die Art und Weise, wie man die phantasmagorische Spannung erzeugt, baut dementsprechend bei Netflix nicht darauf auf, dass man in einer Liste die Top 5 der Spannungsbringer in Filmen abliest und als Zutaten für die nächste Produktion verwendet, sondern es findet eine Kontextualisierung und Verortung statt. Die hedonische Qualität wird also in einem Merkmalsraum gesucht und nicht entsprechend einer Zuschreibung bestimmter Eigenschaften festgestellt.

Offenheit im digitalen Design

Die Vorstellung, dass auch im Bereich des digitalen Produktdesigns Forschung und Experiment zu feststehenden Ergebnissen und Plänen führen, hat sich mit Blick auf das UX-Design von Netflix nicht gezeigt. Der mit dem Wissenschaftler und Ingenieur verwandte „homo faber“ bildete zwar den Startpunkt für das Netflix-Userinterface mit seinem statischen Design und dessen symbolhafter Erscheinung, doch konnten sich diese fixierten Zweck-Mittel-Relationen nicht langfristig durchsetzen. Die an der Nutzerpräferenz orientierten Experimente und A/B-Testings führten dazu, dass sich die Netflix-UI von einem feststehenden Designobjekt zu einem offenen und progressiven Designmedium entwickelt hat. Hierdurch ist es heutzutage möglich, das potenzielle Interesse von Millionen von Nutzern zu allegorisieren. Derart eröffnet es den Usern virtuelle Erfahrungsräume, in denen sie nicht nur bestimmte Filmtitel finden, sondern auch nach Unbekanntem suchen können.

Dieses Suchen nach etwas Unbekanntem und somit das Offenhalten einer Wahrheit wurde im Hauptteil dieser Arbeit mit philosophischer Brille

625 Ebd.

als „alethologisch“ bezeichnet. Dementsprechend erkennen die Algorithmen und Datensätze eines „recommender systems“ wie im Falle von Netflix nicht das zukünftige dem Nutzer noch selbst unbekanntes Interesse, sondern sie generieren einen Merkmalsraum, in dem das Finden dieses Interesses ermöglicht wird. Derartiges digitales Erfahrungsdesign erfüllt also nicht die antizipierten Erwartungen, sondern ermöglicht neue Erfahrungen. Es erweitert den Horizont seiner Nutzer, anstatt ihn festzustellen.

Abseits dieser pragmatischen Funktionalität der „recommender systems“ entstehen durch das KI gestützte digitale Design für die Netflix-Nutzer Erfahrungen, die die Qualitäten Spannung und Interesse mit sich tragen. Während die UX individuell das jeweilige potenzielle Interesse eines Users in der Gestaltung der Titelbilder und der Produktauswahl transparent werden lässt, fördert die Interaktion der User mit dem Filmangebot, das Verständnis dafür, was in Zukunft für die Nutzer spannend sein könnte. Auch in diesem Bereich werden die Merkmale der Filme und ihre einstigen Erfolge nicht als die Voraussetzung für eindeutige Feststellungen genutzt, sondern mittels Machine-Learning wird cineastische Spannung als ein von Ähnlichkeiten und zufälligen Verknüpfungen getragenes Phänomen kontextualisiert.

Zusammenfassend zeigt sich der Designprozess von Netflix sowohl in Hinblick auf das Userinterface (UI) als auch mit Blick auf die Userexperience (UX) als ein von prozessualer Offenheit geprägter Vorgang. Hierbei dienen Forschung und Experimente nicht dazu, etwas Bestimmtes zu erkennen und festzustellen, sondern werden genutzt, um neue Entwürfe zu generieren. Das Ergebnis entspricht folglich keinem feststehenden objektiv „bestem“ Design, sondern sucht danach die potenziellen Möglichkeiten zur Verbesserung der UX zu offenbaren. Das Design zeigt sich somit als ein Medium, dessen Gestaltung in Bezugnahme auf die Nutzer entsteht. Dabei nutzt es sowohl Symbole als auch Allegorien und entwickelt sich mittels A/B-Testings und Machine-Learning beständig sowohl in pragmatischer als auch hedonischer Hinsicht weiter.

IV. Schlussbetrachtung zur medialen Ästhetik

Die eingangs gestellte Frage nach der Wahrheit medialer Ästhetik umfasste drei Etappen. Zunächst wurde mit Walter Benjamin eine kultur- und erkenntniskritische Position der Philosophie des 20. Jahrhunderts aufgerufen, um anschließend den hierbei zentralen Fokus auf den Forschungsbereich der Ästhetik zu vertiefen. Diese Vertiefung stellte die erarbeiteten Annahmen zur medialen Ästhetik in ein dialektisches Spannungsverhältnis zu an Rationalität orientierten Theorien und eröffnete dahingehend einen Diskurs, wie die Wahrnehmung der Welt sich in Bezüge auf unterschiedliche Seinsebenen, nämlich tatsächliche und fiktionale, differenzieren lässt. Im dritten Teil galt es dann, die Praxis medialer Ästhetik im Rahmen des Erfahrungsdesigns vorzustellen, wobei sich die an Benjamin entwickelte Dichotomie von Symbol und Allegorie als mächtiges Werkzeug zur Analyse von Designprozessen erwies. Als Ergebnis sind drei Hypothesen festzustellen, die auf zentrale Aspekte der hier untersuchten Konstellationen verweisen.

Apperzeption

Mit Blick auf die durch den Eintritt der Menschheit in das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit von Benjamin diagnostizierte historische Zäsur konnte ein dialektisches Bild fixiert werden, das sowohl auf eine kulturtheoretische als auch auf eine erkenntniskritische Perspektive in Benjamins Philosophie verweist.

Benjamins Thesen, dass das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit die Wahrnehmung von Gütern hin zur Warenform verändert und dass die Massenmedien die Wahrnehmung der Welt sowie das Selbstverständnis des Menschen transformieren, verweisen beide auf fantastische Aspekte. Die Warenform gründet in einer Apperzeption von Dingen im Modus der Phantasmagorie, das heißt, dass Alltagsgegenstände, wie zum Beispiel Schuhe, zu Medien werden, die auf Markenwerte hinweisen können, während zugleich neue Kunsttechniken wie die Fotografie und der Film das Apperzeptionsvermögen der Menschen an die sinnliche Wahrnehmung von Modifikationen der realen Welt und Fiktionen über mögliche Welten gewöhnen.

Diesen Wandel fasst die von Benjamin vertretene Dialektik von Kult- und Ausstellungswert zusammen, wobei die Kunsttechniken sich aus dem

umgrenzten Bereich kultischer Erfahrungen emanzipieren und in Form einer gesteigerten Ausstellung von Konsumgütern und Kunstwerken in den alltäglichen Massenmedien ihre Anwendung finden. In Konklusion ist für diese kulturelle Perspektive der Apperzeptions-Hypothese festzuhalten, dass im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit das Apperzeptionsvermögen sich durch die veränderten materiellen Bedingungen menschlicher Wahrnehmung dahingehend wandelt, dass dem Fiktionalen gesteigerte Bedeutung zukommt.

Überträgt man diese Hypothese auf den heutigen Alltag, stellt sich die Frage, ob sich die an der Wahrnehmung einer objektiven Natur gebildeten erkenntnistheoretischen Grundlagen auf den alltäglichen Umgang mit technisch vermittelter Medialität übertragen lassen oder ob hier andere Setzungen und Begriffe zur Erschließung des Phänomens nötig sind.

Infolge dieser Problemstellung wurde die kulturtheoretische Perspektive aus Benjamins Spätwerk um seine erkenntniskritische des Frühwerks ergänzt. Anleitend hierbei war Benjamins These, dass sich insbesondere durch das neue Massenmedium Film ein Wandel der Rezeptionshaltung durch Einübung einer zerstreuten anstelle einer kontemplativen Haltung etabliert. Aus erkenntniskritischer Sicht verweist dies auf einen veränderten Umgang mit den ästhetischen Rahmenbedingungen, i.e. Zeit und Raum.

Im Film wird diese Veränderung exemplarisch sichtbar, indem sprunghaft zwischen zeitlichen und räumlichen Positionen gewechselt werden kann, um so für die Erzählung wichtige Konstellationen aufrufen zu können. Diese Diskontinuität, die Benjamin in seinem Spätwerk als Argument gegen den Fortschrittsglauben des Historismus nutzt, um die Vorstellung einer in Konstellationen und an sozialer Rettung anstelle einer an Absicherung von Machtansprüchen orientierten Geschichtsbetrachtung zu motivieren, konnte bereits in den für sein Frühwerk relevanten Begriffen des Ursprungs und der Wiederholung nachgewiesen werden. In deren Kontext stehen auch die für die Apperzeptions-Hypothese grundlegenden Dichotomien von Erkenntnis und Wahrheit in der philosophischen Theorie sowie von Symbol und Allegorie in der ästhetischen Praxis.

Mit Blick auf diese Dichotomien gründet die Verknüpfung der Wahrnehmungen mit Vorstellungen, also die Apperzeption, in Bezug auf einen medialen Raum auf anderen Grundbegriffen als die des objektiven Raumes. Eine Unterscheidung, die abschließend am Beispiel des Stereotyps des Er-

zählers verdeutlicht wurde. In Kontrast zur Information, die als richtige oder falsche Mitteilung eine objektive Erkenntnis über einen Sachverhalt ermöglicht, bilden nämlich die Erzähler mit ihren Geschichten Hinweise aus, die auf Erfahrungen und Ideen verweisen. Mit Blick auf die Apperzeption von Informationen und Erzählungen sind in diesem Zusammenhang zwei Modi zu unterscheiden, nämlich einerseits die Rezeption der Information im Sinne einer Tatsache und andererseits die Rezeption der Erzählung im Sinne einer Fiktion.

Im Rahmen der Apperzeptions-Hypothese stellt sich also die Frage, wie die ästhetische Wahrnehmung von Medien im Kontext der Darstellung von Phantasmagorien und Fiktionen von der Vermittlung von Informationen und Fakten zu unterscheiden ist, was die Problemstellung aufruft, ob sich durch die Beschreibung der Art und Weise der Apperzeption differenzieren lässt, ob in Hinblick auf die Bestimmung von Wissen ein Bezug auf das Medium stattfindet oder ob dabei Hinweise auf mögliche Wahrheiten gesucht werden.

Der mögliche Einwand zu dieser Position, nämlich dass die Verknüpfung von Wahrnehmung und Vorstellung unabhängig von der apperzeptiven Brille ist und stattdessen von der Qualität des begrifflichen Systems sowie den mittels Logik hieraus gefolgerten Geltungsansprüchen abhängt, verweist auf die Logik des reflexiven Denkens. Mit Blick auf Benjamins Erkenntniskritik ist hierzu anzumerken, dass es sich bei Benjamin nicht um eine Negation dieser analytischen Position handelt, sondern um eine Erweiterung. Die Apperzeptions-Hypothese verortet die Annahme einer möglichen eindeutigen Relation zwischen Subjekt und Objekt als eine Perspektive neben anderen, wobei Benjamin erkenntniskritisch den Fokus des reflexiven Denkens auf die begriffliche Erschließung der Phänomene um einen hinweisenden Bezug auf abstrakte Ideen erweitert. In der Dichotomie zwischen Symbol und Allegorie sind diese Aspekte einer eindeutigen und bestimmten Relation, i.e. Symbol, und einer prozessualen und hinweisenden Offenbarung, i.e. Allegorie, exemplarisch zusammengefasst.

Diese Forschung zu Benjamins philosophischer Position führte folglich nicht zu einer Verbesserung der Methodik zur Beschreibung der Welt als das, was der Fall ist, sondern untersuchte die Grundlagen eines geschichtlichen Verständnisses der Welt als Möglichkeitsraum. Dementsprechend er-

gaben sich Fragestellungen zur Problematik der Modifikation der Welt und der Realisierung von Träumen sowie der Ästhetisierung von Ideen. Als Gegenstandsbereich zur Klärung dieser Fragestellungen wurde im Weiteren mit Blick auf Benjamins Thesen davon ausgegangen, dass die heutige multimediale Welt nicht nur auf mittels logischer Gedanken gefolgerten Argumenten aufbaut, sondern sich auch durch ästhetisch vermittelte Fantasien und die hierauf aufbauenden Träumen gestaltet.

Virtualität

In Folge der mit Benjamin erarbeiteten Hypothesen und Begriffe zur medialen Ästhetik wurde ein Spannungsfeld zwischen der epistemologischen und der alethologischen Ausrichtung philosophischen Denkens aufgerufen. Die auf Logik und Rationalität aufbauende Erkenntnislehre steht hierbei im Gegensatz zur an Ästhetik und Fantasie orientierten Alethologie. Grundlegend für den Begriff der Alethologie ist Benjamins Dichotomie zwischen Erkenntnis und Wahrheit. Der Forschungsgegenstand besteht somit nicht in den Bedingungen logischen Schließens, sondern in denen ästhetischer Darstellung. Anstelle einer erkenntnistheoretischen Wahrheit, die als objektive Bestimmung von und Urteil über Tatsachen verstanden wird, stand somit das mediale Hinweisen und Offenbaren von Wahrheit zum Diskurs. Hierzu wurde zunächst die Hypothese eines gesteigerten Anteils des fiktionalen Aspekts infolge der technischen Reproduzierbarkeit dahingehend vertieft, dass sich mit Edmund Husserl die Frage stellen lässt, was es heißt, Fantastisches zu apperzipieren und in welchem Verhältnis das Phänomen der Fantasie zur Realität steht.

Die mit Husserl gebildete Virtualitäts-Hypothese geht davon aus, dass die Fantasie nicht nur illusorische Vorstellungen aufruft, sondern auch modifizierende ausbildet. Exemplarisch wird dies am Beispiel von Kunstwerken und Theateraufführungen deutlich, da hier zum Beispiel ein Marmorblock betrachtet wird, als ob er der Kopf einer Person sei oder ein Schauspieler als ob er ein Held mit übernatürlichen Kräften wäre. Die Apperzeption im Modus des Als-Ob modifiziert die sinnlichen Wahrnehmungen der Wirklichkeit zu fantastischen, was im Gegensatz steht zu halluzinierenden Vorstellungen und illusorischen Täuschungen, die nicht etwas wirklich

Gegebenes, um eine fiktionale Betrachtungsweise ergänzen, sondern etwas Irreales als seiend ansetzen.

Auf Basis dieses modifizierenden Aspektes der Fantasie und der insbesondere im Umgang mit Medien relevanten Apperzeption im Modus des Als-Ob galt es das Spannungsverhältnis zwischen realer Welt und fiktiven Welten zu diskutieren. Husserls These, dass auch in fiktiven Welten die Logik nicht ausgeschaltet, sondern ebenso konstitutiv ist wie in der realen Welt, führte zur Annahme, dass das rationale Geltungsbewusstsein keinen absoluten Prüfstein für die Realität eines medialen Inhaltes gibt. Stattdessen liegt im sogenannten Widerstreitsbewusstsein die Basis für eine Differenzierung von Realität und Fiktion. Dieses gründet in der Einsicht, dass etwas im Modus des Als-Ob und somit modifiziert apperzipiert wird.

Folglich ist die Differenzierung verschiedener Apperzeptions-Modi grundlegend für den Umgang mit dem fantastischen Aspekt einer multimedialen Welt. Gleichzeitig betont der modifizierende Aspekt der Fantasie, dass Fiktionen nicht notwendig unreal sind beziehungsweise bleiben müssen, sondern aufgrund ihres Ursprungs in wirklichen Erfahrungen ihnen die potenzielle Möglichkeit zur Realisierung beikommt. Die Einsicht in diese Virtualität der Welt mittels fantastischer Vorstellungen wurde dann im Weiteren in Kontrast zu an Rationalität orientierten Positionen diskutiert.

Als der Virtualitäts-Hypothese einer mittels Fantasie gestalteten Welt nahestehende Position wurde Hannah Arendts an der Praxis orientierte These einer durch das rationale Handeln des „homo fabers“ errichteten Welt als erstes aufgerufen. Hierbei zeigte sich, dass die Zweck-Mittel-Relation, anhand der funktionale Möglichkeiten realisiert werden, zu einem infiniten Regress führt, da die Welt als Planung und Konstruktion nicht als Ganzes fertiggestellt werden kann, sondern als offener Progress zu verstehen ist. Das Herstellen, das aus den möglichen Mitteln zu einem bestimmten Zweck sucht, das Richtige auszuwählen, benötigt folglich nicht nur ein Wissen über die Zusammenhänge von Zwecken und Mitteln zur Nutzenerfüllung, sondern muss auch potenzielle Möglichkeiten und somit eine Modifikation dessen, was der Fall ist, in Betracht ziehen. „Homo faber“ versteht seine Welt dementsprechend als Virtualität und nicht als abgeschlossene Schöpfung.

Auch auf theoretischer Ebene im Diskurs von Ludwig Wittgensteins Reflexionen zum Begriff der Tatsachen und einer durch logisches Denken in Begriffen bestimmten Welt zeigte sich, dass die Frage nach dem, was die

Welt ist, nicht hinreicht, um zu zeigen, wie die Welt wird, was sie ist. Diese Spannung zwischen dem Bestimmen eines Geltungsanspruches und dem Eröffnen eines Widerstreits mit der Realität zeigt sich exemplarisch als relevant in der Realisierung des Traumes vom Fliegen. Hätte sich die Menschheit mit den Grenzen ihres logischen Denkens und dem Bereich der sinnvollen Aussagen abgefunden und den Traum vom Fliegen als Unsinn verworfen, da es eine Tatsache ist beziehungsweise war, dass Menschen nicht fliegen können, wäre eine Realisierung nicht möglich gewesen. Eine Betrachtung des Traumes vom Fliegen aus der Perspektive der Virtualitäts-Hypothese hingegen zeigt, dass es sich hierbei um eine mittels Fantasie geleistete Modifikation der potenziellen Möglichkeiten der Bewegungsmodi des Menschen handelt. Das heißt, es handelt sich hierbei nicht um eine Illusion, wie wenn man behaupten würde, der Mensch könnte sich beamen, da der Traum vom Fliegen auf einer modifizierenden Fantasie aufbaut, nämlich zu fliegen, als ob man ein Vogel wäre, wohingegen das Beamen auf einer reinen Fantasie der Science-Fiction aufbaut, der keine Als-Ob-Zuschreibung entspricht.

In Anschluss an diesen Diskurs der Virtualitäts-Hypothese mit Fokus auf die Aspekte der Möglichkeit und Modifikation wurde mit Immanuel Kants Lehrstück zum Fürwahrhalten die Frage gestellt, ob ausschließlich die richtige Welt handlungsanleitend ist oder ob auch im alethologischen Sinne die wahre Welt einschließlich dessen, was wahr werden kann, die Grundlage von Handlungen bilden kann. Während die Annahme einer richtigen Welt als Basis für das Handeln auf den Bereich des gesicherten Wissens verweist und somit im Sinne Kants auf Geltungsansprüche, die allgemein anerkannt und bewiesen sind, eröffnet Kants Begriff des Glaubens die im Sinne der Virtualitäts-Hypothese relevante Position. Davon ausgehend, dass ein Glaube intersubjektiv Geltung beanspruchen kann, auch ohne bewiesen zu sein, wie im Falle des doktrinalen Glaubens, oder auch davon, dass ein Glaube sich erst in Konsequenz der Handlung beweisen wird, wie im Falle des pragmatischen Glaubens, wurde deutlich, dass die potenziellen Möglichkeiten ebenso eine notwendige Basis für Handlungen bereitstellen wie das gesicherte Wissen. Folglich zeigte sich auch hier, dass die Erkenntnislehre nicht in Disjunktion zur alethologischen Suche nach Wahrheit steht, sondern eine ergänzende Dichotomie zwischen diesen philosophischen Forschungsfeldern besteht.

Mit Jürgen Habermas wurde abschließend zur Virtualitäts-Hypothese der Bereich der Seinsmodalitäten aufgerufen. Hierbei spielt die Unterscheidung

zwischen Sprechakten, die zum Wissensdiskurs dienen, von solchen, die den Erfahrungsaustausch ermöglichen, eine entscheidende Rolle. Die Transformationen von expressiven Sätzen in konstitutive, also von solchen, die Erlebnisse darstellen, in solche, die zum Erlebnis gehörige Informationen richtig oder falsch vermitteln, ist nicht allein mittels formalpragmatischer Analyse des Sprechaktes möglich, sondern benötigt einen Index, auf welche Realitätsebene sich das Gesagte bezieht. Dies wird zum Beispiel dann deutlich, wenn die Schilderung eines Erlebnisses Ironie enthält, die im persönlichen Gespräch offensichtlich wird, jedoch zum Beispiel in geschriebener Form nicht durchscheint. Die Virtualität der sprachlichen Seinsbezüge umfasst folglich nicht nur solche, die entweder sich auf Reales oder auf Fiktives beziehen, sondern kann auch mit fiktiven Mitteln auf Reales hinweisen, wie es zum Beispiel in fabelhaften Erzählungen durch Animationsfilme der Fall ist.

Abschließend ist für die Virtualitäts-Hypothese festzuhalten, dass die durch die Fantasie eröffneten potenziellen Möglichkeiten sowohl im Herstellen, im Denken als auch im Handeln und Sprechen den rationalen Erkenntnisanspruch ergänzen. Die durch die Virtualität der Fantasie ermöglichte Suche nach Wahrheiten in der Welt wurde dabei in Bezug auf Benjamin mit dem Stereotyp des Flaneurs assoziiert. Im Gegensatz zum Forscher, dessen Zielsetzung eine Erweiterung der Erkenntnis ist, sucht der Flaneur den Umgang mit fiktionalen Apperzeptionen. Diese Geisteshaltung erhält heutzutage, insbesondere bei der Nutzung von digitalen Medien, eine besondere Relevanz. Das in diesem Teil der Forschung gebildete Ergebnis verweist also letztlich darauf, dass die mittels des Widerstreitsbewusstseins geleistete Differenzierung von Seinsmodalitäten und Realitätsebenen notwendig ist, um die medialen Hinweise auf Wahrheit im Modus des Als-Ob nicht mit den tatsächlichen Erkenntnissen einer objektiven Wahrnehmung zu verwechseln.

Von diesen Einsichten ausgehend, dass die mediale Welt eine virtuelle ist und die Virtualität der Welt den Bereich beschreibt, in dem fantastische Möglichkeiten realisiert werden können, wurde abschließend die Frage nach dem zentralen Gegenstandsbereich der Wahrheit medialer Ästhetik gestellt, nämlich der Ästhetisierung abstrakter Ideen mittels Design.

Design

Die Design-Hypothese versteht Gestaltungsprozesse einerseits als funktionale Problemlösung stilistischer Darstellung und andererseits als mediale Vermittlung von Erfahrungen durch deren Ästhetisierung. Von dieser Setzung ausgehend, baute der Diskurs des Erfahrungsdesigns sowohl auf einer logischen als auch auf einer ästhetischen Theoriebildung auf. Die mit Simon aufgezeigte logische Organisation des Designprozesses bildet dabei die Basis für das Gestalten von Werken und Medien im Sinne einer Erfahrungsästhetik, wie sie exemplarisch mit John Dewey vorgestellt wurde.

Erweitert wurde dieser ästhetische Ansatz um eine Gegenüberstellung der kognitiven Perspektive Nelson Goodmans zu der medialen Walter Benjamins. Im Diskurs dieser ästhetischen Perspektiven anhand einer Case-Study zeigte sich dann, dass die symbolische Identifikationsleistung, wie sie Goodman postuliert, als Basis und Element von Designobjekten dienen kann, wobei als Gesamtes, und somit als Vermittler von Erfahrungen betrachtet, ein Design einen allegorischen Darstellungsprozess umfasst. Die bei Benjamin aufgezeigte Dichotomie von Symbol und Allegorie bildet somit auch in der Praxis eines auf User-Experience fokussierten Designs ein wirkmächtiges Instrument zur Beschreibung und Diskussion von Ästhetisierungsprozessen.

Im Fall der Case-Study zur Ästhetisierung von Markenwerten im Rahmen eines digitalen Designs hat sich gezeigt, dass der durch die Allegorese eröffnete Merkmalsraum es ermöglicht, unabhängig vom individuellen Geschmacksurteil eines Designers abstrakte Markenwerte wie zum Beispiel Kompetenz in Gestaltungselementen zu realisieren. Hierbei werden diese jedoch nicht im Sinne einer symbolischen Eins-zu-Eins-Relation codiert, sondern durch die Orientierung des Designs am Merkmalsraum durchsichtig. Ein Befund, der sich auch in Bezug auf Netflix und im Allgemeinen im Rahmen heutiger „recommender systems“ feststellen lässt, wenn am Nutzer orientierte hedonische Qualitäten wie Spannung und Interesse ästhetisiert werden. Das Bemerkenswerte an der Netflix-User-Experience ist dabei, dass sie sich über eine Dekade hinweg von einer statischen UI und somit einem feststehenden Designobjekt mittels durch Algorithmen gestützter Variation sowie A/B-Testings zu einem prozessualen und hochgradig virtuellen Designmedium gewandelt hat. Analog zur erkenntniskritischen und alethologischen Position zur Wahrheit medialer Ästhetik findet sich also insbesondere

in der digitalen Praxis medialer Ästhetik ein Fokus auf den Erfahrungsaustausch im Rahmen einer hinweisenden beziehungsweise allegorischen Vermittlung.

Letztendlich baut also auch das Erfahrungsdesign auf der Virtualität der Fantasie auf, wobei das Anwenden von potenziellen Möglichkeiten nicht illusorische Darstellungen hervorbringt, sondern sinnliche Wahrnehmung derart modifiziert, dass die Vermittlung von pragmatischen sowie hedonischen Designaspekten ermöglicht wird. Der Rezipient muss hierbei nicht in einer kontemplativen Haltung eine Decodierung des Designs vornehmen, um am Designobjekt eine Erfahrung machen zu können, sondern kann diese im Sinne Benjamins auch in zerstreuter Rezeption wahrnehmen. Was die Design-Hypothese dahingehend zusammenfasst, dass stilistische Darstellung und mediale Vermittlung von zum Beispiel Markenwerten im Rahmen einer User-Experience keine Wahrnehmung im Sinne einer objektiven Beobachtung konstituieren, sondern als apperzeptive Sinnstiftung ablaufen.

Mit diesen drei Hypothesen sind die für die alethologische Theoriebildung grundlegenden Begriffe der Apperzeption, der Virtualität und des Designs benannt. Als wichtigstes Ergebnis dieser Untersuchung zur Wahrheit medialer Ästhetik ist festzuhalten, dass der Wandel des Apperzeptionsvermögens des Menschen im 20. Jahrhundert und die gesteigerte sinnliche Wahrnehmung von Fantasien in den Massenmedien der Philosophie des 21. Jahrhunderts ein Forschungsfeld empfehlen, das sie mit den aufkommenden Wissenschaften in den Bereichen der ästhetischen und digitalen Forschung zu Themen wie Mensch-Maschine-Interaktion oder auch Medientheorie verknüpft. Die Basis hierfür bildet es, die Tradition der Objekt-Erkenntnis infrage zu stellen und das Bewusstsein für Themenfelder wie Virtualität und Fantasie zu schärfen.

Die Voraussetzungen der Ästhetisierung, verstanden als eine Art und Weise des Gestaltens mit der Absicht, abstrakte Begriffe in der sinnlichen Wahrnehmung verständlich zu machen, wurden im Begriff der Transparenz zusammengefasst. Das Gestalten und Rezipieren von Transparenz-Ebenen, die die potenzielle Möglichkeit eröffnen, durch sie einen Inhalt wahrzunehmen, der nicht als Signal, Symbol oder Code gegenwärtig ist, sondern auf den allegorisch hingewiesen wird, fasst dementsprechend die hier geleistete Antwort auf die Frage nach der Wahrheit medialer Ästhetik zusammen. Die

Virtualität der Fantasie beschreibt dabei das Vermögen, das es dem Menschen erlaubt, potenziell Mögliches in sinnliche Wahrnehmung hineinzudeuteln. Die Betrachtung der Wirklichkeit als reale Welt wird derart um sinnstiftende Transparenz-Ebenen erweitert. Entgegen des für die Objekterkenntnis grundlegenden Zweifels an der Richtigkeit der subjektiven Vorstellung über die Welt verweist dies auf einen Bereich der Interaktion mit der Welt, in dem es gilt, sie durch Modifikation so zu gestalten, dass sie nicht bleibt, was der Fall ist, sondern so werden kann, wie wir sie uns in sinnvoller Absicht erträumen.

Quellen:

[AA]: Lim, Suk Won: *Die Allegorie ist die Armatur der Moderne*; Königshausen und Neumann Verlag, 2011

[AB]: Schöttker, Detlev; Wizisla Erdmut (Hrsg.): *Arendt und Benjamin – Texte, Briefe, Dokumente*; Suhrkamp Verlag, 2006

[AD]: Lavie, Talia; Tractinsky, Noam: *Assessing dimensions of perceived visual aesthetics of web sites*; Int. J. Human-Computer Studies, No. 60, 2004, p. 269-298

[AI]: Diefenbach, Sarah; Hassenzahl, Marc; Lenz, Eva: *Ansätze zur Beschreibung der Ästhetik von Interaktion*; S. 121-127; in Workshopband Mensch & Computer 2012; Hrsg.: H. Reiterer & O. Deussen, Oldenbourg Verlag, 2012

[AM]: Stoessel, Marleen: *Aura – Das vergessene Menschliche*; Carl Hanser Verlag, 1983

[AR]: Baudrillard, Jean: *Agonie des Realen*; Merve Verlag, 1978

[AS]: Arabatzis, Stavros: *Allegorie und Symbol*; Roderer Verlag, 1998

[AV]: Husserl, Edmund: *Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung – Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigung*; in Gesammelte Werke „Husserliana“ Band 23; Hrsg.: Eduard Marbach, Martinus Nijhoff, Publishers, 198

[AZ]: Vinken, Barbara: *Angezogen*; Klett-Cotta Verlag, 2013

[BG]: Benjamin, Walter: *Über den Begriff der Geschichte*; in Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band I; Hrsg.: Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Suhrkamp, 1991

[BH]: Lindner, Burkhardt (Hrsg.): *Benjamin Handbuch*; J. B. Metzler Verlag, 2011

[BI]: Tiedemann, Rolf; Schweppenhäuser, Hermann (Hrsg.): *Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band I*; Suhrkamp, 1991

Quellen:

- [BII]: Tiedemann, Rolf; Schweppenhäuser, Hermann (Hrsg.): *Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band II*; Suhrkamp, 1991
- [BK]: Maturana, Humberto R.; Varela, Francisco J.: *Der Baum der Erkenntnis*; Fischer Verlag, 2012
- [BV]: Tiedemann, Rolf (Hrsg.): *Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band V*; Suhrkamp, 1991
- [BVII]: Tiedemann, Rolf; Schweppenhäuser, Hermann et al. (Hrsg.): *Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band VII*; Suhrkamp, 1991
- [CA]: Simon, Herbert A.: *The Sciences of the Artificial*; MIT Press, 1996
- [CS]: Stake, Robert E.: *The Art of Case Study Research*; Sage, 1995
- [DA]: Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung*; Fischer Verlag, 2013
- [DH]: Diefenbach, Sarah: *The dilemma of the hedonic – appreciated, but hard to justify*; Dissertation, 2012, Quelle: https://kola.opus.hbz-nrw.de/opus45-kola/frontdoor/deliver/index/docId/604/file/Diefenbach_Dissertation.pdf ; zuletzt abgerufen am 18.09.2020
- [DW]: Urbich, Jan: *Darstellung bei Walter Benjamin*; De Gruyter Verlag, 2012
- [EM]: Mann, Martin: *Das Erscheinen des Mediums*; Königshausen und Neumann Verlag, 2015
- [EP]: Allesch, Christian G.: *Einführung in die psychologische Ästhetik*; Facultus Verlag, 2006
- [EPI]: Mittelstraß, Jürgen (Hrsg.): *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie, Band I*; Metzler Verlag, 2004

Quellen:

[ER]: Benjamin, Walter: *Der Erzähler*, in Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band II; Hrsg.: Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Suhrkamp, 1991

[EW]: Nitsche, Jessica; Werner, Nadine (Hrsg.): *Entwendungen – Walter Benjamin und seine Quellen*; Wilhelm Fink Verlag, 2019

[FB]: Frege, Gottlob: *Funktion, Begriff, Bedeutung*; Vandenhoeck & Ruprecht Verlag, 2008

[FL]: Stern, Alexander: *The Fall of Language – Benjamin and Wittgenstein on Meaning*; Harvard University Press, 2019

[FNI]: Toman, Rolf (Hrsg.): *Friedrich Nietzsche, Werke in drei Bänden, Band I*; Köhne Verlag, 1994

[GE]: Rickert, Heinrich: *Der Gegenstand der Erkenntnis*; J. C. B. Mohr Verlag, 1915

[HC]: Carroll, John M.: *HUMAN-COMPUTER INTERACTION: Psychology as a Science of Design*; Annual Review of Psychology, 48: 61 – 83, 1997

[HD]: Diefenbach, Sarah; Gerber, Nina; Hassenzahl, Marc: *The ‘Heodnic’ in Human-Computer Interaction – History, Contributions, and Future Research Directions*; ACM, 2014, p. 305-314

[KdU]: Kant, Immanuel: *Kritik der Urteilskraft*; in Werkausgabe: Band 10, Hrsg.: Wilhelm Weischedel, Suhrkamp Verlag, 2017

[KE]: Klages, Ludwig: *Vom kosmogonischen Eros*; Georg Müller Verlag, 1922

[KR]: Benjamin, Walter: *Der Begriff der Kunstkritik in der deutschen Romantik*; in Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band I; Hrsg.: Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Suhrkamp, 1991

[KrV]: Kant, Immanuel Kant: *Kritik der reinen Vernunft, Band 1 & 2*; in Werkausgabe: Band 3 & 4, Hrsg.: Wilhelm Weischedel, Suhrkamp Verlag, 2017

Quellen:

[KW]: Mittelstraß, Jürgen: *Kunst und Wissen*; in Tatort Kultur; Hrsg.: Sabine Cloelsch-Foisner, Anton Pustet Verlag, 2013

[MEW23]: Marx, Karl; Engels, Friedrich: „*Werke*“, Band 23; Dietz Verlag, 1962

[MP]: Errichiello, Oliver: *Philosophie und kleine Geschichte der Marke – Marken als individuelle und kollektive Sinnstifter*; Springer Verlag, 2017

[PB]: Mittelstraß, Jürgen: *Der philosophische Blick*; Berlin University Press, 2015

[PE]: Benjamin, Walter: *Paris, die Hauptstadt des 19. Jahrhunderts*; in Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band V; Hrsg.: Rolf Tiedemann, Suhrkamp, 1991

[PF]: Reber, Rolf; Schwarz, Norbert; Winkielman Piotr: *Processing Fluency and Aesthetic Pleasure: Is Beauty in the Perceiver's Processing Experience?*; *Personality and Social Psychology Review*, Vol. 8, No. 4, 2004, p. 364-382

[PU]: Jung, Carl Gustav: *Über die Psychologie des Unbewussten*; Rascher Verlag, 1943

[RA]: Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*; in Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band I; Hrsg.: Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Suhrkamp, 1991

[SB]: Gabrielli, Paolo: *Sinn und Bild bei Wittgenstein und Benjamin*; Peter Lang Verlag, 2004

[SK]: Goodman, Nelson: *Sprachen der Kunst – Entwurf einer Symboltheorie*; Suhrkamp Verlag, 2015

[TA]: Tractinsky, Noam: *Toward the study of aesthetics in information technology*; Twenty-fifth International Conference on Information Systems, 2004

[TC]: Hassenzahl, Marc et al.: *Tracing links between UX frameworks and design practices: dual carriageway*; *Proceedings of HCI Korea*, 2014, p. 188 - 195

Quellen:

[TE]: Mc Carthy, John; Wright, Peter: *Technology as Experience*; MIT Press, 2004

[TK]: Habermas, Jürgen: *Theorie des Kommunikativen Handelns, Band I*; Suhrkamp Verlag, 1995

[TP]: Wittgenstein, Ludwig: *Tractatus logico-philosophicus*; in Werkausgabe Band 1, Suhrkamp Verlag, 2006

[TT]: Baudrillard, Jean: *Der symbolische Tausch und der Tod*; in Ästhetik und Gesellschaft; Hrsg.: Andreas Reckwitz et al., Suhrkamp Verlag, 2015

[UT]: Benjamin, Walter: *Ursprung des deutschen Trauerspiels*; in Walter Benjamin Gesammelte Schriften, Band I; Hrsg.: Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Suhrkamp, 1991

[UX]: Van de Sand, Felix: *User Experience Identity*; Springer Verlag, 2017

[VA]: Arendt, Hannah: *Vita Activa*; Piper Verlag, 2013

[VÄ]: Fechner, Gustav Theodor: *Vorschule der Ästhetik*; Breitkopf & Härtel, 1876

[WA]: Palmier, Jean-Michel: *Walter Benjamin*; Suhrkamp Verlag, 2019

[WB]: Roberts, Julian: *Walter Benjamin*; The Macmillian Press Ltd; 1982

[WF]: Keidel, Matthias: *Die Wiederkehr der Flaneure*; Königshausen und Neumann Verlag, 2006

[WG]: Mittelstraß, Jürgen: *Wissen und Grenzen*; Suhrkamp Verlag, 2001

[WM]: Kang, Jaeho: *Walter Benjamin and the Media*; Polity Press, 2014

[WW]: Welsch, Wolfgang: *Das Ästhetische – Ein Schlüsselkategorie unserer Zeit*; in Die Aktualität des Ästhetischen, Hrsg.: Wolfgang Welsch, Fink Verlag, 1993