

Philipps-Universität Marburg

Institut für Neuere deutsche Literatur und Medien

Wintersemester 2005/2006

Hauptseminar: Lektürekurs Medientheorie: Vilém Flusser

Dozent: Prof. Dr. Angela Krewani

31. März 2006



Der Netzgedanke Vilém Flussers:
Ein Vergleich mit der Kommunikationsstruktur des Internets

Niels Fallenbeck

eMail: niels@fallenbeck.com

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Einleitung | 3 |
| 2 | Die Evolution der Medien | 4 |
| 2.1 | Das 5-Stufen-Modell nach Flusser | 4 |
| 2.2 | Flussers Kommunikations- und Medienbegriff | 7 |
| 3 | Kommunikation im Internet | 10 |
| 3.1 | Die Geschichte des Internets und der Internetkommunikation | 10 |
| 3.2 | Netzstrukturen und Kommunikationskanäle | 11 |
| 3.2.1 | Chat | 12 |
| 3.2.2 | Weblogs | 13 |
| 3.2.3 | Social Network Services - Das Ende der Öffentlichkeit | 15 |
| 4 | Fazit | 17 |

1 Einleitung

Vilém Flusser - im Jahr 1920 in Prag geboren und 1991 an den Folgen eines Autounfalls gestorben - eilte Zeit seines Lebens der Ruf des „digitalen Denkers“ voraus. Tragischerweise erlebte er den Boom des Internets nicht mehr, dessen Struktur sich in vielen seiner Denksperimente wiederfand und das er sich vermutlich als Kommunikationsgrundlage seiner telematischen Gesellschaft hätte vorstellen können. In seinem Text „Für eine Phänomenologie des Fernsehens“ (Flusser 2005, Seite 103-123) stellte er fest:

Grundsätzlich gibt es zwei Kommunikationssysteme: das Netz und den Rundfunk.

Er klassifiziert das Rundfunksystem als Anordnung eines zentralen Senders, der strahlenförmig und unidirektional seine Daten zu einer Anzahl Empfänger¹ sendet, die jene konsumieren und die vom Sender empfangenen Daten speichern. Die Kommunikation in einem solchen System bezeichnet Flusser als „Diskurs“, während er die Kommunikation in einem netzartigen System „Dialog“ nennt; ein solches System besteht aus Knoten, von denen jeder gleichzeitig Sender und Empfänger sein kann. So unterschiedlich beide System auch sind, kommt doch keines ohne das andere aus.

Die durch die Medien miteinander verbundenen Knotenpunkte sind Kreuzungen, an denen sich „Informationen vermengen und stauen. Man kann diese Knotenpunkte mit verschiedenen Worten bezeichnen, je nach dem Interessenfeld, in dem man das Bild anzuwenden beabsichtigt: zum Beispiel mit Namen wie »Geist, Intellekt, Seele« oder mit Namen wie »Individuum, Einzelmensch«, und schließlich mit Namen wie »Sender und Empfänger«“ (Flusser 2005, Seite 29).

Im 1. Kapitel seines Buchs „Kommunikologie“ konstatiert er (Flusser 2003, Seite 49)

[Die vorliegende Arbeit] sieht gegenwärtig eine neue Daseinsform entstehen, die von Massenmedien programmiert und durch Netzdialoge realisiert wird

und meint damit die aus heutiger Sicht im Internet selbstverständlichen Kommunikationsformen, deren Form er früh voraussagte. Ich werde anhand verschiedener Kommunikationsmethoden beleuchten, ob das Internet die von Flusser geforderte optimale Kommunikationsstruktur darstellen kann und falls dies der Fall ist, ob das Netz heute bereits in dieser Form genutzt wird. Zuerst jedoch gehe ich auf seinen Medienbegriff ein und kurz jene Codes, die für die Teilnahme an heutiger Kommunikation notwendig sind, bevor ich das Internet als Kommunikationsmedium einführen und einen Vergleich zu Flussers propagierter Netzstruktur ziehen werde.

¹auch wenn der Übersichtlichkeit halber ausschließlich die männliche Form verwendet wird, ist damit doch die Gesamtheit der Geschlechter gemeint

2 Die Evolution der Medien

2.1 Das 5-Stufen-Modell nach Flusser

Flussers Entwicklungsgeschichte der Medien stellt sich als ein 5-Stufen-Modell dar, dessen Stufen er mit der Dimension des jeweils verwendeten Codes², mit dem die gespeicherten Informationen verschlüsselt sind, koppelt.

1. Stufe: Der Natur-Mensch nimmt sich nicht selbst als Subjekt wahr, sondern befindet sich in einer „Welt des nur konkreten Erlebens“ (Kohlhaas und Regenbrecht 1996), einer vierdimensionalen **Raumzeit**.
2. Stufe: Der Mensch entdeckt die Funktionalität seiner Hand, womit sich das **Subjekt vom Objekt trennt** und er zwischen sich und seiner Umwelt unterscheiden kann, dies ist eine Voraussetzung für das Entstehen der Kultur. Er ist in der Lage, Objekte wahrzunehmen; es entsteht das Bewusstsein vom dreidimensionalen Raum.
3. Stufe: Mit den ersten zweidimensionalen **Bildern**, den Höhlenmalereien, „entsteht ein imaginiertes Universum“ (Kohlhaas und Regenbrecht 1996). Der Mensch ist in der Lage, eine Abbildung seiner Umwelt anzufertigen und Elemente dieser in Beziehung zueinander zu setzen. Die Bilder sind Abbildungen aus den vier Dimensionen der Raumzeit in die zwei räumlichen, sie sind „nicht ‚denotative‘ (eindeutige) Symbolkomplexe [...] (wie etwa die Zahlen), sondern »konnotative« (mehrdeutige) Symbolkomplexe: Sie bieten Raum für Interpretationen.“ (Flusser 1989)
4. Stufe: Mit der Erfindung **linearer Codes** entsteht das historische Bewusstsein, denn sie erfordern „fortschreitendes Empfangen. Und das hat eine neue Zeiterfahrung zur Folge, nämlich die einer linearen Zeiten, eines Stroms unwiderrufflichen Fortschritts, [...] kurz der Geschichte“ (Flusser 2005, Seite 26).
Was man leicht als alphabetischen Code bezeichnen könnte, „ist in Wirklichkeit ein alphanumerischer Code“ (Flusser 1995, Seite 42), da er „immer auch Ideogramme in sich [trägt]“ (Flusser 1995, Seite 43).
5. Stufe: **Technische Bilder** oder **Technobilder** sind Gebilde aus nulldimensionalen, „komputierte[n] Punktelemente[n]“ (Flusser 1991, Seite 147). Der Unterschied zu den normalen, zweidimensionalen Bildern der 3. Stufe besteht in der Bedeutung: Technobilder haben keinen szenischen Charakter sondern müssen wie Texte gelesen werden.

Die Unterscheidung der Codes hängt auch von deren Verwendung ab. So sind die Bilder, die in der Höhle von Lascaux gefunden wurden einer anderen Stufe zuzuordnen, als die uns umgebenden Bilder, die Flusser als Technobilder bezeichnet.

² „wobei »Codes« zu Systemen geordnete Symbole bedeuten sollen“ (Flusser 2005, Seite 31)

Die französischen Höhlenmalereien sind Imaginationen der Wirklichkeit, Zusammenschumpfungen aus dem vierdimensionalen in den zweidimensionalen Raum, stellen aber in der Regel keine wirkliche Szene dar. Der Charakter dieser alten Gemälde ist ein magischer, geprägt von Zeitlosigkeit, also dem Fehlen des Bewusstseins gegenüber einer linear verlaufenden Zeitachse³.

Die ursprüngliche Funktion dieser Bilder war es, dem Menschen die ihn umgebende Welt greifbar und vorstellbar zu machen, „[s]ie sollen Landkarten sein“ (Flusser 1989) in der Höhle des Jägers, in die er Abends zurückkehrt, um sich zu erholen und um zu sich selbst zu finden. Die Zeichnungen an der Wand zeigen ihm, wie man jagt - oder zumindest, wie die optimale Jagd verlaufen sollte - und bieten ihm Orientierung, sind aber keine realen Situationen abbildende Gemälde, sondern Sachverhalte abbildende Szenen.

Codes dienen der Verschlüsselung von Informationen, damit sie über die verschiedenen Medien übertragen werden können. Für die Entschlüsselung einer Nachricht und deren korrekte Interpretation ist es unabdingbar, dass der Empfänger ebenfalls mit dem verwendeten Code umzugehen weiß. Doch dies allein ist noch nicht genug (Flusser 2005, Seite 32):

Der symbolische Charakter der gespeicherten Informationen ist für ihr Verständnis ausschlaggebend: Sie müssen auf zwei Ebenen erlernt werden. Ihr »Inhalt« - die »Botschaft« der Information - kann erst erfahren werden, wenn ihre »Form« - der »Code«, in welchem die Information verschlüsselt ist, erlernt wurde. Nur jene Informationen werden gespeichert, für deren Codes ein gegebenes Gedächtnis programmiert wurde.

Schrift und Bild existieren nebeneinander und noch im Mittelalter war das historische Bewusstsein, also der richtige Umgang mit der Linearität der Schriftlichkeit, einer kleinen Elite, den *litterati* vorbehalten. Erst die Erfindung des Buchdrucks mit der Konsequenz, dass Schriften nun kostengünstig reproduziert und verteilt werden konnten, „erlaubte einem aufsteigenden Bürgertum, zum historischen Bewußtsein der Elite vorzudringen“ (Flusser 2005, Seite 26), bis schließlich die Industrierevolution ermöglichte, die Masse durch Volksschule und Presse mit linearen Codes zu programmieren.

Man entdeckte, dass man mit den im linearen, alphanumerischen Code vorkommenden Ideogrammen - den Zahlen - die Welt formalisieren konnte. Diese Entdeckung der Wissenschaft, dass sich die ganze Welt in Gleichungen ausdrücken ließ und damit potentiell berechenbar wurde, begründete die Bildung des formalen Bewusstseins, welches die Grundlage für die Entwicklung der Technobilder darstellte. Nun konnten theoretische, künstliche Welten er-

³Flusser bezeichnet die wahrgenommene Zeit als zirkulär, ein Jahr war unterteilt in ständig wiederkehrende Phasen

schaffen (berechnet) werden, die sich von der Wirklichkeit nicht mehr unterscheiden würden⁴. Es folgte eine Welle des Optimismus, weil man die Allwissenheit zu erkennen glaubte. Als man jedoch realisierte, dass man dieser hilflos gegenüber stand, Probleme zwar beschreiben und formalisieren, teilweise aber nicht in vernünftiger Zeit lösen konnte, weil die Lösung der Gleichungssysteme eine zu lange Zeit in Anspruch nehmen würde, verwandelte sich der Optimismus in Pessimismus. Man erfand die Computer, um der Lösung solcher Problematiken näher zu kommen.

Das Einführen der Computer hatte - neben einigen Erfolgen⁵ - jedoch unerwartete Nebenwirkungen. Die Rasanz der Maschinen erfordert keine weitere Formalisierung, sondern eine Digitalisierung der Probleme, ein grundlegendes Umdenken und Umkodieren der Probleme also, und stellt hohe Ansprüche an die sie programmierenden Menschen. Diese müssen sich mit einer neuen Qualität des formalen Denkens auseinandersetzen.

Neben der kalkulatorischen Möglichkeit der Computer mit „punktartigen Bits“ (Flusser 2005, Seite 52) besteht die Möglichkeit der Komputation, der Anordnung dieser Bits „zu Gestalten, zum Beispiel zu Linien, zu Flächen (künftig auch zu Körpern und bewegten Körpern), aber auch zu Tönen“ (Flusser 2005, Seite 52) und die Kombination verschiedener dieser neuartigen Formen.

Neben diesen so entstehenden Bildern gibt es auch die in der Fotografie und Filmkunst entstandenen Bilder, die ebenfalls der Gruppe der Technobilder zuzuordnen sind. Gerade die letztgenannten können auf eine falsche Fährte führen und verleiten uns zum Betrachten in einer Art und Weise, wie die Menschen aus Lascaux ihre Höhlenmalereien betrachteten; sie versetzen uns in eine magische Zeit, die jetzt durch Wiederholungen, Zeitkreise und Ellipsen wieder erlebbar geworden ist. Dennoch ist der herausragende Unterschied zwischen beiden Codes die Bedeutung: Bilder des Technocodes muss man verstehen wie Texte, man muss sie „lesen“ und anschließend synthetisieren, ihre Bedeutung zusammensetzen, wie man einen gelesenen Satz überdenken und verstehen muss. Dennoch sind die Technobilder nicht mit der Schrift vergleichbar.

Filme besitzen unterschiedliche Ebenen des Handelns (Flusser 2005, Seite 93):

Beim Erzeugen von Filmen muß man also zwischen zwei Ebenen des Handelns deutlich unterscheiden. Auf der einen befinden sich die Handlungen [...] all jener, welche dazu beitragen, dem »Filmproduzenten« den Filmstreifen zu liefern. Auf der zweiten Ebene handelt der »Filmproduzent« selbst mit Klebstoff und Schere.

⁴in seinem Aufsatz „Digitaler Schein“ (Flusser 1991) erläutert Flusser, dass sich Hologramm und Wirklichkeit in Zukunft mit unseren Sinnen nicht unterscheiden lassen werden und begründet dies mit der Weiterentwicklung der Technik, mit der Möglichkeit, die berechneten Bildpunkte so eng zusammen fassen zu können, dass man keinen Unterschied mehr zwischen der echten, realen Welt und der berechneten erkennen kann

⁵zwar konnte man jetzt komplexere Formelsysteme lösen, jedoch existieren noch immer zahlreiche unlösbare Probleme

Weil wir die neuen Codes gerade erst kennengelernt haben, nutzen wir sie, wie wir den Vorgänger, die Schrift, verwendet haben. „Die meisten unserer Filme sind »schlecht«, da aus historischem Bewußtsein geboren“ (Flusser 2005, Seite 95), es ist nahezu ausgeschlossen, dass es unsere Generation schafft, sich „von der Geschichte in die Techno-Imagination zu schwingen“ (Flusser 2005, Seite 93).

Für die Übergangszeit zwischen verschiedenen Codes ist charakteristisch, dass der Wechsel nicht schlagartig erfolgt, sondern dass der Umgang mit den neuen Codes und dessen Möglichkeiten mühsam und langsam erlernt werden muss. Die Entzifferung von Technobildern bezeichnet Flusser als Technoimagination und weist darauf hin, dass viele Menschen Technobilder heute mit den ursprünglichen Bildern verwechseln und damit nicht in der Lage sind, ihren Inhalt korrekt zu erfahren. Grund dafür ist unter anderem die Unwissenheit, wie Technobilder hergestellt werden. Damit ist keineswegs nur die technische Realisierung gemeint⁶; das Problem tritt auch dann auf, wenn der Film selbst aufgenommen und das Foto selbst gemacht wurde. „Die Undurchsichtigkeit der Technobilder beruht auf dem Umstand, daß es sich bei ihnen um Codes handelt, welche auf einer Bewußtseinssebene ausgearbeitet werden“ (Flusser 2003, Seite 178). Ähnlich verhielt es sich beim Übergang von den Bildern zur Schrift: „Es hat Jahrhunderte nach der Erfindung der Schrift erfordert, bevor die Schreiber lernten, daß Schreiben erzählen bedeutet“ (Flusser 2005, Seite 27).

Der moderne Architekt (und der moderne Mensch überhaupt) denkt und handelt, erlebt und wertet prozessual, funktional, historisch, und der post-moderne Architekt (der postmoderne Mensch überhaupt) denkt und handelt, erlebt und wertet formal, strukturell, nachgeschichtlich.

(Flusser 1995, Seite 182)

2.2 Flussers Kommunikations- und Medienbegriff

Flusser unterscheidet zwischen zwei grundlegenden Arten der Kommunikation. Die diskursive Struktur, die verwendet wird, um vorhandenes Wissen zu verteilen, dieses also möglichst originalgetreu, das heißt ohne Veränderungen und ohne Verfälschungen zu speichern und die dialogische Struktur, mit der „Menschen verschiedene bestehende Informationen aus[tauschen], in der Hoffnung, aus diesem Tausch eine neue Information zu synthetisieren“ (Flusser 2003, Seite 16). Diese verschiedenen Formen schließen sich jedoch keinesfalls gegenseitig aus, viel-

⁶Flusser ist der Überzeugung, dass man einen Apparat (wie beispielsweise den Fotoapparat) nur dann überlisten und in seinem angemessenen Sinn verwenden kann, wenn man die Funktionsweise vollständig verstanden hat

mehr ist es so, dass jede Form ohne die andere nicht existieren kann und die Unterscheidung beider Formen nur auf dem eigenen Blickwinkel beruht und nicht universal zu treffen ist⁷.

Der Netzgedanke Flussers, um den es gehen hier gehen soll, wird vom Autor selbst als „Netzdialog“ (Flusser 2003, Seite 32) bezeichnet, als ein Gebilde also, welches Informationen hervorbringt; seine grundlegende Eigenschaft ist seine Offenheit für Geräusche. Sich vor diesen abzuschotten und damit eine Verfälschung der Information durch diese Störungen ausschließen zu können, ist ein charakteristisches Merkmal von diskursiven Kommunikationsstrukturen, die wegen des reinen Erhalts der Information von Flusser als Gedächtnisstrukturen bezeichnet werden.

Notwendig ist, den Text der 4. Stufe im Kommunikationsmodell von den neuen Texten im „elektromagnetische[n] Feld“ (Flusser 2005, Seite 63) zu unterscheiden. Der Text, wie man ihn in Büchern findet, hat einen diskursiven Charakter, weil er einem Schlusspunkt entgegenläuft. Dieser Schlusspunkt kann jedoch im Umfeld des Hypertextes⁸ als neuer Ausgangspunkt gesehen werden, der Text verliert seine lineare Struktur, weil er „»weich«, plastisch, manipulierbar geworden“ (Flusser 2005, Seite 63) ist.

Beim Dekodieren der Codes ist eine dem Modell folgende Steigerung der Komplexität erkennbar. Codes der ersten Stufe, in denen der Mensch die Welt unmittelbar wahrnimmt, stellen keine Anforderungen an den Empfänger der Informationen. Für die Anfertigung der ersten Höhlenmalereien musste der Mensch aus dem konkreten Erleben heraustreten und Szenen aus der ihn bisher umgebenden Raumzeit auf eine zweidimensionale Fläche abbilden, der Mensch musste „die Fähigkeit [erlernen], die Welt der Sachlagen auf Szenen zu reduzieren, und umgekehrt: die Szenen als Ersatz für Sachlagen zu entschlüsseln“ (Flusser 2005, Seite 24). Mit dem anschließenden Übergang vom Bild zur Schrift wurde dem Menschen ein historisches Bewusstsein abverlangt und mehr Mühe beim Entschlüsseln der Codes: zuerst musste der Satz gelesen und anschließend der Inhalt zusammengefügt werden. Das Aufkommen von Technocodes stellt uns vor weitere neue Herausforderungen und wir sind gegenwärtig kaum in der Lage, diese in befriedigender Art und Weise zu entschlüsseln. Es sind Bilder, denen ein Text innewohnt, dennoch sind sie keine Symbiose der beiden, uns bekannten Codes. Wie eine neue Information im Dialog entsteht, entstehen die Technobilder als eigenständiges, unbekanntes System.

⁷ „Damit ein Dialog entstehen kann, müssen Informationen verfügbar sein, welche in den Beteiligten durch den Empfang vorheriger Diskurse angesammelt wurden. [...] Jeder Dialog kann als eine Serie von Diskursen betrachtet werden, die auf Tausch aus sind. Und jeder Diskurs kann als Teil eines Dialogs angesehen werden.“ (Flusser 2003, Seite 17)

⁸ der Hypertext bietet die Möglichkeit, mit Bildern, Videos oder Tönen verknüpft zu werden, andere Texte zu verlinken und deshalb die lineare Struktur zu verlieren und somit als Startpunkt einer nicht deterministischen Reise durch verschiedene Texte (oder andere Informationen) zu dienen. Weitere Informationen (auch aus linguistischer Sicht) finden sich in (Runkehl u. a. 1998)

Und noch eines ist deutlich erkennbar. Für die Entwicklung eines neuen Codes bedarf es seiner Vorgänger. Die von prähistorischen Jägern angefertigten Tierbilder an den Felswänden von Lascaux hätten nicht entstehen können, wenn der Mensch nicht die Eigenschaft besessen hätte, sich vom Objekt zu distanzieren⁹. Bei der Entstehung der Technocodes ist das noch deutlicher zu erkennen: zum einen arbeiten diese mit einer neuartigen Symbiose aus Text und Bild, zum anderen hätten die für die Erzeugung nötigen Apparate ohne Kenntnis von Schrift (genauer: chemische Formeln) nicht entwickelt werden können. Gleiches gilt für den Produzenten solcher Bilder: „der Fotograf muß zuerst imaginieren, dann begreifen, um zuletzt »techno-imaginieren« zu können” (Flusser 2005, Seite 28).

Neben der Entstehung der Codes, wurde der Mensch sesshaft und baute Städte und Häuser. Flusser erkennt im Haus der Neuzeit allerdings nur noch eine Ruine, durch deren löchrige Wände der Wind der Kommunikation weht. Das Eindringen der neuen Apparatur des Fernsehens, welche für den Empfang entsprechender Informationen notwendig ist, gliedert sich nicht einfach in unseren Wohnraum ein, „[v]ielmehr führt das Fernsehen zu einer »Familienstruktur«, welche radikal neu ist” (Flusser 2005, Seite 107). Dabei wird der ursprüngliche, dem Amphitheater gleichende Familienkreis von einer theaterähnlichen Struktur ersetzt; die Familie versammelt sich im Halbkreis vor dem Fernsehgerät. Dabei ist zu beachten, dass der Kreis „ein Platz [...], auf dem etwas, zum Beispiel Meinungen [...] ausgetauscht werden” (Flusser 2005, Seite 107) ist, das Theater hingegen eine diskursive Struktur besitzt, für den Austausch von Informationen nicht konzipiert wurde und dafür gänzlich ungeeignet ist. Der Fernseher erzeugt also in Flussers Sinne keine neuen Informationen, sondern er verteilt Nachrichten auf die Empfänger.

Dass wir das Fernsehen in der bekannten Art und Weise nutzen, lässt sich laut Flusser auf ein Missverständnis zurückführen. Im Namen Television erkennt er, „daß es in der Absicht ihres [der Fernsehkiste] Entwurfs lag, nicht ein verbessertes Radio, sondern ein verbessertes Telefon zu erzeugen” (Flusser 2005, Seite 117) „und der gegenwärtige Gebrauch ist inklusive der Feedback-Stellen ein Mißbrauch” (Flusser 2005, Seite 119). Zwar ist das Fernsehen in den letzten Jahrzehnten etwas interaktiver geworden, strukturell hat es sich jedoch nicht verändert. Allerdings entstand neben dem (diskursiven) Rundfunknetz ein weiteres, von Anfang an für den Austausch von Daten und Botschaften ausgelegtes Netzwerk, das Internet.

⁹ „Dieser Schritt zurück vom Objektiven ins Subjektive und die darauffolgende Wendung ins Intersubjektive bilden eine außerordentlich komplexe Geste” (Flusser 2005, Seite 72)

3 Kommunikation im Internet

3.1 Die Geschichte des Internets und der Internetkommunikation

Das Internet entstand aus einem Forschungsprojekt des US-Verteidigungsministeriums, das in den frühen 1960er Jahren begonnen wurde. Die vom Verteidigungsministerium gegründete „Advanced Research Projects Agency“¹⁰ entwickelte zusammen mit dem Massachusetts Institute of Technology (MIT) den Vorläufer des heutigen Internets, das ARPANET. Dieses war - entgegen klassischer Sender-Empfänger-Modelle wie beispielsweise dem von Stuart Hall¹¹ - dezentral organisiert und unterschied sich grundlegend von der Struktur der Fernseh- und Radioübertragung, in der ein Teilnehmer in der Regel nicht gleichzeitig Sender und Empfänger sein kann¹².

Die ersten Verbindungen zwischen den Großrechnern der University of California in Los Angeles (UCLA), des Stanford Research Institute (SRI), der University of California in Santa Barbara (UCSB) und der University of Utah wurden im Herbst 1969 eingerichtet und galten als der Startschuss des Internets. Im Jahre 1971 bestand das Netz aus 14 Knoten und wuchs um einen pro Monat. Neben der ursprünglichen Verwendung des Netzwerks zum Datenaustausch entwickelten sich parallel bereits verschiedene Kommunikationsmethoden. Der erste Chat fand bereits 1972 auf der ersten internationalen Konferenz über die Kommunikation zwischen Computern (ICCC) statt. Drei Jahre später wurde die erste Mailingliste eingerichtet, auf der die Teilnehmer über eMails kommunizierten. Im Jahr 1979 wurde das USENET entwickelt, das noch heute Diskussionsforen für alle verschiedenen Themen zur Verfügung stellt, im gleichen Jahr programmierten Forscher der Universität von Essex den ersten Multi-User-Dungeon (MUD), einen virtuellen Raum, in dem die Teilnehmer miteinander kommunizieren konnten und der als Vorläufer der heute sehr beliebten Online-Rollenspiele gilt. Ursprünglich wurden MUDs als Spielumgebungen entwickelt, in denen die Teilnehmer gemeinsam Aufgaben lösen und ihre Spielfigur entwickeln mussten, fanden aber später auch Verwendung für Bildungs- und Diskussionszwecke. Im Jahre 1988 schließlich wurde der Internet Relay Chat (IRC) entwickelt, ein eigenes Netzwerk, das nur der (quasi-synchronen) Kommunikation der Teilnehmer untereinander dient.

¹⁰im Folgenden: ARPA

¹¹Hall entwickelte 1970 das „Sender-Empfänger-Modell“, das von einer kodierten Nachricht ausgeht, die über einen Informationskanal (ein Medium) übertragen wird. Für die erfolgreiche Kommunikation ist ein gemeinsamer Code von Sender und Empfänger nötig

¹²die erste Erwähnung der Idee der bidirektionalen Kommunikation im Medium Radio findet sich in Brechts Radiotheorie aus der Zeit um 1930: „Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Kanalsystem, das heißt, er wäre es, wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Zuhörer nicht nur zu hören, sondern auch sprechen zu machen und ihn nicht zu isolieren, sondern ihn auch in Beziehung zu setzen.“

Auch die Institutionalisierung des Internets wird dem frühen Gedanken der Gleichberechtigung verschiedener Knoten gerecht. Technische Belange werden seit 1986 von der Internet Engineering Task Force (IETF) und der Internet Research Task Force (IRTF) betreut, Organisationen, in denen jeder Mitglied werden kann. 1992 charakterisierte Dave Clark¹³ bei einem Treffen die Internet Society treffen¹⁴:

We reject kings, presidents and voting. We believe in rough consensus and running code.

Der 1991 veröffentlichte Dienst World Wide Web (WWW), der die Gestaltung von Webseiten mit Texten, Bildern und Tönen erlaubt, gibt den Anwendern die Möglichkeit, mit vergleichsweise wenig Aufwand vielfältige Inhalte ins Netz zu stellen und anderen zugänglich zu machen. Anfangs brauchte der „Sender“ noch Kenntnisse in der Web-„Programmiersprache“ HTML¹⁵, mittlerweile können auch Laien ohne entsprechende Kenntnisse Inhalte im Netz veröffentlichen. Die im Jahr 1997 gegründete Blogosphäre, wie die Gesamtheit der Weblogs¹⁶ genannt wird, gibt dem Benutzer beispielsweise textverarbeitungsähnliche Programme in die Hand, die auf Knopfdruck den geschriebenen Text samt Bildern im Netz zugänglich machen.

Der Begriff Weblog¹⁷ ist ein Neologismus aus den Worten „Website“ und „Logbuch“. Die frühen so betitelten Webseiten enthielten eine Auflistung von anderen Webseiten, die der Autor für beachtenswert hielt, im Grunde also der Verlauf der Surf-Sitzungen des Homepagebetreibers. Die Blogosphäre zeichnet sich durch intensive Verlinkung der Blogs untereinander aus, die Idee der frühen Weblogs findet sich noch heute in der sogenannten „Blogroll“, der Liste vom Autor empfohlener Seiten, die sich typischerweise in vielen Weblogs findet.

3.2 Netzstrukturen und Kommunikationskanäle

„Materielle und Immaterielle Kabel haben es wie einen Emmentaler durchlöchert“ (Flusser 1998), „[d]as heile Haus wurde zur Ruine, durch deren Risse der Wind der Kommunikation bläst“ (Flusser 2005, 162). Sie hält Einzug in Form von Zeitschriften, dem Fernsehen und in den jüngeren Jahren auch in Form des Internets.

Musste man früher das Haus, die schützenden Wände, verlassen und in die Öffentlichkeit gehen, um zu kommunizieren oder Bilder zu betrachten, die nur in Ausstellungen oder dem

¹³Dave Clark war Vorsitzender des 1978 ins Leben gerufenen Internet Configuration Control Board (ICCB), das 1983 von dem Internet Activities Board (IAB), später in Internet Architecture Board umbenannt, abgelöst wurde

¹⁴Ahlert (2000)

¹⁵HTML ist die Abkürzung für „Hypertext Markup Language“

¹⁶eine detaillierte Betrachtung von Weblogs findet in 3.2.2 statt

¹⁷die Abkürzung „Blog“ entstand im Jahre 1999, als Peter Merholz den Begriff „Weblog“ auseinander zog und in der Seitenleiste seiner Homepage die Worte „we blog“ notierte (vgl. Merholz (2002))

Dorfplatz zugänglich waren, das gewonnene Wissen wieder nach Hause tragen und dort zu verarbeiten¹⁸, ist diese Abgrenzung mit dem Aufkommen des Fernsehens und der Apparate in den Wohnungen aufgehoben worden - die Bilder kommen in das Private, welches damit seine Privatheit verliert. Neben den gar nicht oder nur sehr beschränkt dialogfähigen Medien wie dem Rundfunk oder dem Fernsehen, hielt in den letzten 15 Jahren mit dem Internet ein Medium Einzug, das zielstrebig in diese Richtung entwickelt wird.

Es ist das jüngste der neuen Medien, das für die Entstehung die wenige Jahre vorher entwickelten Computer und deren Fähigkeit zur Digitalisierung benötigte.

3.2.1 Chat

Das Netz wurde konzipiert zum Austausch von Daten, die aus Bits, aus Nullen und Einsen bestehen. Nach der notwendigen Digitalisierung von Informationen, die damit den Zugang in die Netzstruktur erlangen, gleichen sich alle Daten im Netz. Erst durch die Komputierung der Datenströme, durch die Dekodierung, entstehen virtuelle¹⁹ Welten, in denen man sich kommunikativ bewegen kann.

Die Wahrnehmung ist digital kodiert [...]. Der empfangene Reiz wird im Nervensystem auf nicht völlig durchsichtige Methode prozessiert, und so entstehen Vorstellungen, Empfindungen, Wünsche, Gedanken, kurz, so wird alles erfahren. Man kann, wenn man den Computer als Modell heranzieht, von einer aus digitalen Codes generierten Komputation von Erfahrung sprechen.

(Neswald 1998, Seite 135)

Unter anderem besteht die Möglichkeit, mit weiteren Teilnehmern dieser Netzstruktur dialogisch in Kontakt zu treten und tatsächlich gab es schon Chat-Experimente in der Frühzeit des Netzes²⁰, der Dialog war und ist noch heute durch das System der eMails eine der Hauptanwendungen im Internet. Die Technik des Telefonnetzes wird überflüssig, Telefongespräche laufen in der Regel bereits über die Infrastruktur des Internets und halten in letzter Zeit als direkt an dieses Medium anschließbare Apparate Einzug in unsere zerklüfteten Behausungen. Es findet nicht nur ein Ersatz des alten Netzes statt. Zur Zeit entsteht eine um multimediale Elemente bereicherte Kommunikation, mit der es künftig möglich sein wird, sich auch über weite Entfernungen in Gesten ausdrücken oder Technobilder jeder Art einsetzen zu können.

¹⁸ „Die seit mindestens 4000 Jahren vorherrschende Kommunikationsstruktur war folgende: Informationen wurden im Privaten ausgearbeitet, im Öffentlichen ausgestellt und dort erworben und dann ins Private getragen, um dort verarbeitet zu werden“ (Flusser 2005, Seite 148)

¹⁹ „Man weiß ja ungefähr, was mit »virtuell« gemeint ist - nämlich »noch nicht völlig«“ (Flusser 1995, Seite 166)

²⁰siehe auch 3.1

Letztlich ist „Chat“ ein zu weiter Begriff, um hier abgehandelt werden zu können. Ich möchte mich im Folgenden auf eine spezielle Art von Homepages beschränken, die in Deutschland erst in den letzten Monaten sehr populär geworden ist.

3.2.2 Weblogs

Ein Weblog ist eine auf den Dialog ausgerichtete Webseite. Vom Inhalt den normalen Webseiten ähnlich, leben Blogs von der Diskussion. Einer oder mehrere Autoren verfassen Informationen²¹ und stellen sie auf einer öffentlich zugänglichen Webseite ins Netz. Die Anordnung der Beiträge ist umgekehrt chronologisch, so dass dem Besucher zuerst der aktuellste Beitrag präsentiert wird. Diese konzeptuelle Überlegung fördert den Dialog, denn aktuelle Themen sind wesentlich interessanter als ältere Beiträge²². Fühlt sich ein Besucher angesprochen und möchte einen Kommentar zu dem geschriebenen Beitrag hinterlassen, kann er die dafür vorhandene Funktion verwenden. Schreibt er selbst Blog, kann er einen Querverweis auf diesen lesenswerten Beitrag erstellen.

Das Themenspektrum, das in Blogs behandelt wird, ist nicht überschaubar, doch in den letzten Monaten zeigt sich, dass Weblogs auch in journalistischer Weise eingesetzt werden. In „Ein Dutzend Gründe, warum Blogs den Journalismus [...] aufmischen werden“ (Alphonso und Pahl 2004, Seite 23 ff.) schreibt Don Alphonso²³ „Sie sind das dauerhafte digitale Gedächtnis des Netzes“ (Alphonso und Pahl 2004, Seite 37) und meint, was Flusser als das „kollektive Gedächtnis“ (Flusser 2003, Seite 33), als Netzdialoge bezeichnet. Ein interessanter Aspekt der journalistischen Verwendung von Blogs ist, dass das alte System der Presse seit jeher ein mehr oder weniger reines Rundfunksystem (Flusser 2005, Seite 117) ist.

Auch weitere dieser Netzstruktur zugeschriebene Eigenschaften lassen sich mit Weblogs in Verbindung bringen. Es „entstehen die neuen Informationen [...] als Verformung der verfügbaren Information durch das Eindringen von Geräuschen“ (Flusser 2003, Seite 32), welche fast ungehinderten Zugang haben, ist doch der Netzdialog eine „>offene Schaltung<“ (Flusser 2003, Seite 32). Schaltungen dieser Art schreibt Flusser eine authentische Demokratie zu, sie seien die „öffentliche Meinung“ (Flusser 2003, Seite 32).

Tatsächlich bringen diese als Weblogs zu charakterisierenden Webseiten Techniken mit, die einen Schritt von der Ebene des Textes fort auf die Ebene des Hypertextes gehen. Neben der Möglichkeit der Textgestaltung durch den Autoren stellen die Systeme eine Verbindung

²¹neben den „klassischen“ Texten gibt es Foto-Blogs, Video-Blogs sowie Podcasts (ein Synonym für Audio-Blogs)

²²nichts ist älter als die Zeitung von gestern

²³„Don Alphonso lehrte als Informant der Kultwebseite dotcomtod.com den Vorständen der deutschen Internetwirtschaft jahrelang das Fürchten. Mit dem Dotcom-Schlüsselroman »Liquide« [...] hat der dem Untergang der New Economy ein literarisches Denkmal gesetzt“ (Alphonso und Pahl 2004). Er gehört zu den bekanntesten Bloggern in Deutschland und veranstaltet und tritt auf bei Lesungen und Konferenzen.

untereinander her, wenn der Autor mit einem anderen in den Dialog tritt. Dies geschieht, sobald er sich auf einen Text in einem fremden Weblog bezieht - das System stellt selbständig eine bidirektionale Querverbindung²⁴ mit dem anderen her. Dadurch haben die Leser beider Blogs die Möglichkeit, die beiden auf sich beziehenden Beiträge zu verfolgen und auf diese Art und Weise auf einem nicht-deterministischen Weg neue Weblogs kennenzulernen. Durch die Bezugseigenschaft entsteht natürlich eine umfangreiche Informationsquelle, die gewährleistet, dass unnötige Informationen normalerweise nicht verlinkt werden²⁵.

Bei diesem System handelt es sich nach Flusser um ein offenes, denn die Anzahl der Teilnehmer ist potentiell unbegrenzt - die Struktur muss bei einer Veränderung der Teilnehmerzahl nicht angepasst werden. Außerdem merkt er an, dass die Neigung bestehen könnte, dialogische Systeme als geschlossene Spiele anzusehen und diskursive Systeme als potentiell offen, führt dies aber mit dem Beispiel des Telefonnetzes zum Widerspruch. „Es ist keine feststehende Tatsache, daß die dialogische Ausbreitung von Informationen strukturell und strategisch nur wenigen Auserwählten gestattet sein muß, sondern strukturell und strategisch, das heißt theoretisch, ist die Demokratie (Dialog aller mit allen) möglich“ (Flusser 1995, Seite 119). Dieses Potential zur Demokratie sieht auch Alphonso: „Im Netz sind alle gleich“ (Alphonso und Pahl 2004, Seite 38).

Tatsächlich scheint das Netzwerk der Blogs, die „Blogosphäre“, eine Symbiose aus Rundfunk- und Netzstruktur zu sein, denn es existieren neben den vernetzenden Techniken auch Mechanismen, um Inhalte von Blogs wie ein Rundfunkprogramm empfangen zu können²⁶. Diese Techniken blenden in der Regel eventuelle Querverweise aus, man ist nicht ohne weiteres in der Lage, auf den abgerufenen Artikel Bezug nehmende Texte gleichzeitig mit diesem geliefert zu bekommen. Im gleichen Atemzug entsteht durch diese Verweise eine Netzstruktur mit Datenspeichern als Knotenpunkte, denn nicht nur die verlinkten Knoten an sich reichen so ihren Inhalt zum jeweiligen Nachbarn weiter, auch Dritte haben die Möglichkeit, direkt zu kommentieren. Es liegt in der Natur der Sache, dass die Kommunikationsstruktur der Blogosphäre rhizomatisch wuchert und nicht gleichförmig in alle Richtungen wächst. Die größte Anzahl von Links wird auf den Blog zeigen, den die Gemeinschaft für den diskussionswürdigsten hält^{27 28}.

²⁴die Verbindung von System A zu System B besteht seit dem Moment, in dem der Weblogautor von A auf B Bezug nimmt. Setzt er einen Link auf den entsprechenden Inhalt, teilt die Software A ihrem Gegenüber dies mit und platziert an entsprechender Stelle in System B einen sogenannten „Back-Link“

²⁵Don Alphonso merkt an, dass sie eine kostenlose Basis für Recherche bilden und sich damit als direkte Konkurrenz gegenüber dem klassischen Journalismus positionieren (Alphonso und Pahl 2004, Seite 33)

²⁶Gemeint sind die sogenannten RSS-Feeds, die man mit entsprechenden Programmen abonnieren und periodisch auf Aktualisierungen hin überprüfen kann

²⁷hier kann man durchaus von einer demokratisch getroffenen Entscheidung sprechen

²⁸google verwendet einen ähnlichen Algorithmus, um Webseiten in einem Suchergebnis gemäß ihren „Wert“ anzuordnen

Die aktuellsten Entwicklungen sind keineswegs auf Texte beschränkt. Erste Systeme zum Veröffentlichen von Videos stehen bereit²⁹ und werden begeistert angenommen, mittlerweile gibt es erste Rückkopplungen in den Rundfunkmedien.

Im Fall der Veränderung des linearen Codes vom Alphabet zum alphanumerischen Code existierte immer eine Elite. „Während also die Gesellschaft als ganze immer mehr Buchstaben liest, konzentrieren sich die Intellektuellen immer mehr auf Zahlen und werden dadurch [...] wieder zu einer herrschenden Elite im Besitz eines Geheimcodes, zum Beispiel des digitalen Codes“ (Flusser 2005, Seite 50). Von Demokratisierung konnte also trotz der Erfindung des Buchdrucks nicht die Rede sein. Die hohe Vernetzungsdichte ermöglicht, dass Vordenker sich nicht weit von der Masse entfernen, wenn diese die Strukturen wenigstens diskursiv nutzt.

3.2.3 Social Network Services - Das Ende der Öffentlichkeit

Es ist ein Vorstoß des Öffentlichen ins Private. Es publiziert nicht das Private, sondern privatisiert das Publike.

(Flusser 2005, Seite 110)

Die letzten Bollwerke der Öffentlichkeit fallen mit dem Einzug der Menschen in digitale Städte. Wie wir oben gesehen haben, halten die Informationen spätestens seit dem Rundfunk Einzug in die privaten Räume, ein Weg auf den Marktplatz entfällt. Dass der soziale Teil des Lebens sich mittlerweile auch ins Internet verlagern kann, ist hingegen noch nicht sehr bekannt. „[S]o genannte Social Network Services (SNS) [...] sind für viele Menschen zum [...] Kern des Weltnetzes geworden“ (Moorstedt 2006) und ermöglichen ein vollständig digitales Leben. Die Möglichkeit, als Sender³⁰ aufzutreten, ist ebenso gegeben wie Infrastruktur für die dialogische Auseinandersetzung. SNS-Plattformen zeichnen sich durch eine noch höhere Verlinkung untereinander aus als die Webseiten der Blogosphäre, denn soziale Netzwerke können nicht funktionieren, wenn sie als Mitglieder ausschließlich isolierte Individuen haben. Im Gegensatz zu Blogs ist in sozialen Netzwerken die Regel, dass in den Knoten nicht nur Informationen eines Typs gespeichert sind, da die Systeme ihren Mitgliedern die Möglichkeit geben, Texte, Videos und auch Musik miteinander zu teilen.

„Soziale Netzwerke sind digitale Städte, deren Informations-Architektur zunehmend mit Straßenzügen und Stadtteilen der Wirklichkeit synchronisiert wird - in Städten wie New York oder L.A. ist beinahe jeder zweite Einwohner auch Bewohner des MySpace-Universums“³¹ (Moorstedt 2006). Hier wird auf beeindruckende Art und Weise deutlich, was Flusser in „Digitaler Schein“ beschrieb: „Das Problem stellt sich also so: Entweder sind die alternativen Welten

²⁹video.google.com oder youtube.com

³⁰vgl. 3.2.2

³¹MySpace ist neben Friendster eine der bekanntesten SNS-Plattformen

ebenso real wie die gegebene oder die gegebene ist ebenso gespenstisch wie die alternativen" (Flusser 1991, Seite 147). In Bereichen ist die digitale Stadt von der realen bereits nicht mehr unterscheidbar, es findet weiterhin eine Verquickung der beiden Welten statt, die (reale) Wirtschaft investiert horrend Summen in digitale Strukturen, um den (längst überholten) Medien die Türen zu den digitalen Welten zu öffnen.

Neue Informationen entstehen durch das Eindringen von Geräuschen in offene Netze. Im neuen Netz der Technocodes ist die Symbiose mit „alten“ Rundfunkcodes sicherlich sehr spannend.

4 Fazit

Es ist nicht ganz abwegig anzunehmen, dass Blogsysteme für die Veröffentlichungen ähnlich bedeutsam werden, wie die Druckmaschine von Johannes Gutenberg für die Herstellung und Verbreitung von Schriften und die Etablierung von linearen Codes war. Die Selbstverständlichkeit einer schriftlichen Sozialisation in westlichen Ländern könnte bald ergänzt werden durch den Unterricht an Filmen und anderer Technocodes, die grundlegende Technik steht schon heute bereit.

Flusser jedenfalls hätte Spaß am Internet als neues Meta-Medium, das gerade im Begriff ist, andere Kommunikationsstrukturen wie das Telefonnetz in sich aufzusaugen. Tatsächlich hätte das Internet das Potential, die Gesellschaft, die Republik und damit die Wissenschaft umzubauen³², wenn man folgende Definition zu Grunde legen würde: „Folgendes Bild läßt sich von der Stellung des Menschen in der Gesellschaft - oder von der Gesellschaft als einem Gefüge von Menschen - entwerfen: ein Informationen speicherndes und Informationen erzeugendes Gewebe“ (Flusser 2005, Seite 29).

Um Informationen zu erzeugen, bedarf es dem Dialog, um sie zu speichern, müssen diskursähnliche Strukturen vorhanden sein. Mag sein, dass Flusser das Netz als Kommunikationsstruktur vorausdenken konnte, nicht aber, wie die Kommunikation in diesem weltumspannenden und demokratisierenden Wissenspeicher aussehen würde. Vielleicht stehen wir momentan am Scheideweg und erleben mit Blogs und sozialen Netzwerken, wie diese aussehen kann.

Für einen Augenblick sehen MySpace und Friendster dann aus wie demokratisierte Mediensysteme, in dem es keine Sender mehr gibt und keine Empfänger, kein oben und kein unten, in dem alle nur noch Knotenpunkte in einem riesigen Netz sind.

(Moorstedt 2006)

³² „Zum Umbau der Wissenschaft wäre eine neue Republik nötig“ (Flusser 1990, Seite 94)

Literatur

Ahlert 2000

AHLERT, Christian: *The Party is Over.* Juli 2000. – URL <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/8/8340/1.html>. – Zugriffsdatum: 27. März 2006

Alphonso und Pahl 2004

ALPHONSO, Don ; PAHL, Kai: *Blogs! - Text und Form im Internet.* 1. Auflage. Schwarzkopf & Schwarzkopf Verlag, 2004

Flusser 1989

FLUSSER, Vilém: *Das Bild.* 1989. – URL <http://www.servus.at/ILIAS/flusser.htm>. – Zugriffsdatum: 28. März 2006

Flusser 1990

FLUSSER, Vilém: *Nachgeschichten - Essays, Vorträge, Glossen.* 1. Auflage. Bollmann, 1990

Flusser 1991

FLUSSER, Vilém: *Digitaler Schein - Ästhetik der elektronischen Medien.* Kap. Digitaler Schein, S. 147–160, Edition Suhrkamp, 1991

Flusser 1995

FLUSSER, Vilém: *Der Flusser-Reader.* Bollmann, 1995

Flusser 1998

FLUSSER, Vilém: *Durchlöchert wie ein Emmentaler.* März 1998. – URL <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/2/2285/1.html>. – Zugriffsdatum: 28. März 2006

Flusser 2003

FLUSSER, Vilém: *Kommunikologie.* 3. Auflage. Fischer Taschenbuch Verlag, Februar 2003

Flusser 2005

FLUSSER, Vilém: *Medienkultur.* 4. Auflage. Fischer Taschenbuch Verlag, Januar 2005

Kohlhaas und Regenbrecht 1996

KOHLHAAS, Martin ; REGENBRECHT, Holger: *Die Technischen Bilder: Zur Theorie von Vilém Flusser.* April 1996. – URL <http://www.uni-weimar.de/architektur/InfAR/lehre/Course01/bilder.html>. – Zugriffsdatum: 28. März 2006

Merholz 2002

MERHOLZ, Peter: *Play With Your Words*. Mai 2002. – URL <http://www.peterme.com/archives/00000205.html>. – Zugriffsdatum: 27. März 2006

Moorstedt 2006

MOORSTEDT, Tobias: *59 Millionen Freunde*. S. 15, Süddeutsche Zeitung Nr. 58, 10. März 2006

Neswald 1998

NESWALD, Elizabeth: *Medien-Theologie*. Böhlau Verlag, 1998

Runkehl u. a. 1998

RUNKEHL, Jens ; SCHLOBINSKI, Peter ; SIEVER, Torsten: *Sprache und Kommunikation im Internet: Überblick und Analysen*. Opladen : Westdeutscher Verlag, 1998