

## VI. Metakontexte

Kontexte sind in Bewegung. Sinnstiftungen überlagern sich. Perspektiven transformieren sich und das im schnellen Wechsel einer der objektiven Be- trachtung entzogenen Relationssystematik. Die vorangegangenen Kapitel haben gezeigt, wie komplex die Frage nach dem Kontext unter dem Ein- druck der Massenmedien ist. Kontext ist subjektiv und stetig in Bewegung – wie kann dies erkenntnisleitend in einem Modell beschrieben werden? »Gerahmte« Medien, also Medien mit einem klar definierten Anfang und Ende, verfügen über eine quantitative Definition ihrer Erscheinungen und lassen sich anhand des Modells des virtuellen Kontexts schlüssig erfassen. Die Sinnstiftung ist dabei eine Frage des Nachvollziehens und des genauen Sehens. Aber in der Hyperrealität der Gegenwart bilden Medien die Grund- lage von Weltbildern; sind fluide geworden und fragmentiert in den sich selbst in den perfekten Bildern bestätigenden Selbstbildern. Kontextualisie- rung ist damit letztlich ein individueller Vorgang. Und als solcher kann er nur nachvollzogen werden, wenn das Ich Teil der Betrachtung wird.

Es stellt sich damit die Frage nach einer Metakontextualisierung, der im Folgenden nachgegangen werden soll – der Frage, wie sich virtuelle Kontexte als externalisierte Modelle in Relation zum subjektiv-menta- len Kontext und zu den Weltbildkonstruktionen der Menschen verhal- ten. Angenommen wird, dass jede menschliche Schöpfung als Verbin- dung von Imagination und Simulation eine mentale Leistung darstellt. Als mentale Leistung spiegelt sie damit die grundlegenden Strukturen menschlicher Weltzuwendung wider. So wie uns Werke und Medien mit- unter Aufschluss über einen oder mehrere Menschen geben, so können die Strukturen der virtuellen Sphärenmodulation uns Aufschluss über die Strukturen des menschlichen Geistes geben.

Es kann dabei das Ziel weder sein, das »Wesen« der Menschen zu er- örtern, noch, Aussagen über physikalisch oder biologische Prozesse zu treffen – das sei den jeweiligen Wissenschaften vorbehalten –, sondern es geht im Folgenden darum, Begriffe, Mechanismen und Strukturen für ei- nen Umgang mit Kontexten zu benennen, also ein Modell als Arbeitshy- pothese zur Kontextualisierung zu erstellen, aus dem eine Relationssys- tematik der Sinnstiftung zwischen Individuum und Umgebung – Subjekt und Objekt – erkenntlich wird. Dadurch ist das Folgende als Entwurf einer Theorie zu begreifen, mit der nicht nur Medienercheinungen ana- lysiert werden können, sondern durch die das grundsätzliche Verhältnis und die Prozesse des allgemeinen menschlichen »In der Welt Seins« als ein Relationssystem erfassbar werden können.<sup>1</sup>

1 Der Begriff des »In der Welt Seins« wird im Folgenden, dem Philosophen Martin Heidegger folgend, als ein beobachtbarer und fundierter Modus des

Die Systematik des virtuellen Kontexts bildet hierzu das Basismodell, wobei in der strukturellen Beschreibung deutlich wurde, dass es sich hierbei nicht nur um ein abstraktes Modell handelt. Stattdessen scheint es durch seine Herkunft in der Analyse menschlicher Schaffensformen tendenziell auf ein Grundsystem des menschlichen Denkens zu verweisen, in dem sich mehrere auf den ersten Blick unterschiedliche Erscheinungen wie Mathematik, Bilder, Sprache oder Musik eine gemeinsame Verhältnismäßigkeit der Relationen teilen. Grundlegend für die Erweiterung des Modells ist demnach der Nachweis eines unzureichenden Medienbegriffes, durch den die Inhalte des Medialen objektiviert und damit als ein *Etwas* betrachtet werden, das als ein eigenständiges Objekt außerhalb des Menschen existiert. Diese Annahme ist nach den vorangegangenen Ausführungen obsolet, da es sich bei Objekten nicht um objektiv-faktische Gegenstände handelt, sondern um die Erscheinungen einer mentalen Kette der Weltbeziehung, die ohne den menschlichen Verstand nicht *a priori* »in der Welt« vorhandensind. Gegenstände offenbaren sich demnach in den Relationen auf Erscheinungen, wodurch diese zu einem Fixpunkt und damit als Weltbeziehungsmodulation des menschlichen Geistes vermeintlich objektiviert werden. Demnach ist es die hier verfolgte Absicht, die Ebene des scheinbar objektiven *Etwas* zu erweitern und anhand der Prozessbeschreibung des menschlichen »In der Welt Seins« einen umfassenden Ansatz darzulegen, mit dem nicht nur theoretische Überlegungen als »Worte über Worte« angestellt werden können, sondern dieses auch mit praktischen Beobachtungen und Rückschlüssen aus den kreativen und schöpferischen Handlungsstrukturen anhand eines prozessbasierten Denkmodells vereint werden kann. Über das vermeintliche Wesen der Weltbeziehung des Menschen und seiner Beschaffenheit ist in unterschiedlichen Richtung und Fachbereichen in schier unerschöpflicher Weise geschrieben und geforscht worden. Die daraus entstandenen unzähligen Ansätzen und partikulären Erkenntnisse werden zunächst zur Komplexitätsreduktion ignoriert. Stattdessen soll mit grundsätzlichen Axiomen begonnen werden – den Bausteinen eines Metakontextes.

## Axiome

### *Axiom I: Das »Sein« und das »Ich«*

Bei allem gesicherten Wissen von der Welt kann man bei näherer Betrachtung nur zu dem Schluss kommen, dass es sehr wenig gibt, dessen Existenz

menschlichen »Daseins« verwendet, vgl.: Heidegger, Martin: *Sein und Zeit*, S. 59–62.

tenz wirklich gesichert ist. Die Axiome der menschlichen Existenz sind strenggenommen nur zwei Kategorien, die als absolut gesetzt und damit faktisch und unzweifelhaft vorhanden angesehen werden können. Zum einen ist dieses das *Sein* und zum anderen das *Ich*.<sup>2</sup> Was auf den ersten Blick banal anmutet, offenbart bei näherer Betrachtung schon die Komplexitäten einer genaueren Beschreibung, da beides der direkten Anschauung verschlossen ist. Das Sein umschreibt als Kategorie alles, was existiert, was also ungeachtet seiner Beschaffenheit *a priori* vorliegt. Das ist nicht zu verwechseln mit dem, was Menschen wahrnehmen und sie umgibt, obwohl es damit verbunden ist. Strenggenommen sind vermeintliche Definitionen über das Sein nur Zuschreibungskategorien der Wahrnehmung. Kategorien wie Raum und Objekte besitzen keine Existenz aus sich selbst heraus, sondern sind nur die Fassung von bestimmten Zuständen von Partikeln im Sein, die sich verdichten und in einem stetigen Austausch zueinanderstehen – nach Gesetzmäßigkeiten, die zweifelsohne vorhanden, aber größtenteils unverstanden sind. Eine Skulptur z.B. erscheint uns zwar als ein Etwas, aber strenggenommen ist sie nicht zu trennen von dem, was sie umgibt, und ist so den Wechselwirkungen von Zeit und Masse unterworfen. Sie ist damit nur ein Bestandteil des Seins und ihrem Wesen nach nicht isoliert davon – das gleiche gilt auch für den physischen Körper des Menschen.<sup>3</sup> Das andere Axiom, das Ich, steht in einer Dichotomie zum Sein. Es ist nicht Teil von ihm, sondern ein Zustand des *Da-Seins*, der in der Weltwahrnehmung unzweifelhaft gegeben

- 2 Natürlich gibt es auch dazu geteilte Ansichten: Zum Beispiel geht der Neurobiologe Maturana davon aus, dass es kein Gegenüber des Ichs gibt: »Es gibt keine Außenansicht dessen, was es zu erklären gibt.« Zitat in: Maturana, Humberto R./Pörksen, Bernhard: *Vom Sein zum Tun*, S. 25. Im Folgenden wird allerdings von diesem Dualismus ausgegangen, da er, wie auch das erste Kapitel zeigte, eine Grundkonstante im menschlichen Wahrnehmen ist. Über das, was das »Ich« seien könnte, wird an dieser Stelle nicht weiter nachgegangen. Vorerst gilt hierbei die Annahme des Hirnforscher Gerhard Roth: »[...] lassen sich Geist und Bewusstsein als ein immaterielles physikalisches System verstehen, das aus ›mentalnen Feldern‹ aufgebaut ist, die sich raum-zeitlich organisieren und so eine virtuelle Gesamtwelt erschaffen, nämlich unseren Körper, die Welt um ihn herum und den Geist in seinen vielfältigen Erscheinungsformen. [...] Somit schafft sich die Großhirnrinde mit Geist und Bewusstsein eine höhere Organisationsebene, mit deren Hilfe sie ihre eigenen Aktivitäten ordnet.« Zitat in: Roth, Gerhard/Strüber, Nicole: *Wie das Gehirn die Seele macht*, S. 240.
- 3 »Machen wir uns klar, dass bereits einfache Sinneswahrnehmungen keineswegs das Abbild einer Realität darstellen, sondern selbst bereits mentale Konstruktionen sind. Das gilt sogar für elementare Wahrnehmungen, die den eigenen Körper betreffen.« Zitat in: Bösel, Rainer: *Wie das Gehirn »Wirklichkeit« konstruiert*, S. 19.

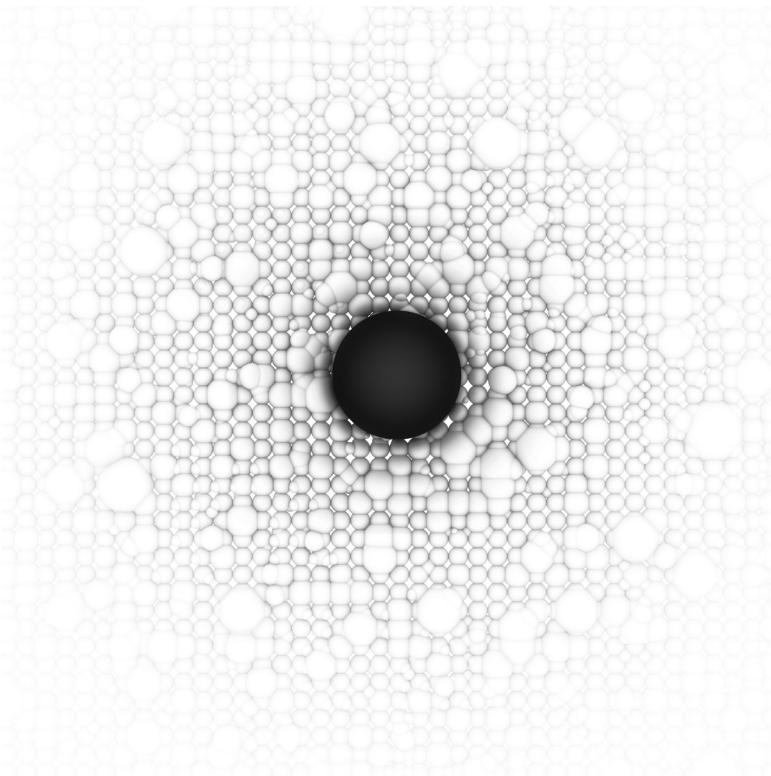


Abb. 23: *Das Sein und das Ich.*

ist und der seinem Wesen nach in einem Gegensatz zum Sein steht. Das Ich, als eine abstrakte Ordnungssystematik, ist allerdings ebenso der direkten Anschauung verschlossen und stellt gewissermaßen eine metaphysische Kategorie dar.<sup>4</sup>

Beide Axiome und dabei vor allem das Ich verfügen über eine beobachtbare Impulskraft – eine Kraft der Veränderung –, wodurch sich beide nicht statisch gegenüber stehen, sondern in wechselnden Konstellationen

- 4 Eine Beschreibung des Ichs von Gerhard Roth illustriert dies: »Wir sind eine Unmenge verschiedener Erlebniszustände. Und doch scheint es eine Konstante in diesem Wirrwarr zu geben: Das *Ich*. Ein Blick in den Spiegel oder auf ein vergilbtes Fotos sagt mir (in aller Regel!): Das bin ich! Ich wache morgens auf und weiß (in aller Regel!), wer ich bin, und meist weiß ich (zweilen mit einiger Verzögerung), wo ich bin. ›Ich bin ich – wer sonst!‹ Denken wir aber darüber nach, wer oder was dieses Ich eigentlich ist, dann werden wir nicht fündig.« Zitat in: Roth, Gerhard: *Persönlichkeit, Entscheidung und Verhalten*, S. 72.

zueinander eine Relation ausbilden.<sup>5</sup> Diese Relation formt die Sphäre des *Selbst* aus, in der Kontexte als Verbindung zwischen dem komplexen Sein und dem singulären Ich entstehen.

### *Axiom II: Die Sphären des Selbst*

Das *Selbst* ist der Zwischenraum zwischen Sein und Ich und damit der Ort der Kontextualisierung. Es ist im Modell der Metakontexte nach dem Sphärenmodell des virtuellen Kontextes aufgebaut. Das Modell umschreibt hierbei eine Ordnungsprojektion, die alle Arten der Beziehung zwischen dem Ich und dem Sein auf jeder Maßstabsebene strukturiert und filtert. Die einzelnen Sphären repräsentieren unterschiedliche Ebenen des Bewusstseins, das von der Wahrnehmung ausgehend über einen immer höheren Abstraktionsgrad verfügt, der in der Sphäre des Icons zum Ich überleitet. Die Sphäre des Icons ist dabei die Perspektive des Ichs oder die Projektion einer zukünftigen und möglichen Ich-Konfiguration, die das Ich zum Sein einnehmen kann. Imagination und Realität sind dabei keine Kategorien zwischen denen unterschieden werden kann; da sie gleichwertig im Sein in Bezug auf die Ausbildung von mentalen Erscheinungen sind. Lediglich die Komplexität der Konfigurationsmöglichkeit entscheidet.

Diese Ich-Konfiguration bestimmt dabei, wie Objekten aus den Strukturen des Seins anhand möglicher Interaktionen mit Erscheinungsgruppen geschaffen werden. Gleichzeitig ist dieser Prozess grundlegend für einen fundamentalen Dualismus, der sich, anhand der Sphäre des Icons, elementar zwischen der *bestehenden* Konfiguration und der *möglichen* Konfiguration des Ichs zum Sein ausprägt. Der Dualismus zwischen Ich und Icon bestimmt dabei die Perspektive auf die weiteren Sphären des *Selbst*, die sich in synthetischen Relationssystemen zum Sein anhand des Modells der virtuellen Kontexte ausformen. Das *Selbst* des Menschen kann dabei als deckungsgleich mit den mentalen Prozessen des Verstandes, der Erinnerung sowie seinem Selbstbild und -gefühl gesehen werden. Es ist strenggenommen der einzige Zustand, der einer (*Selbst*-)Betrachtung zugänglich ist. Im Unterschied zu der statischen Systematik der virtuellen Kontexte ist das *Selbst* in dem hier vorgestellten Modell ein fluides System, in dem alle Sphären sich in einem permanenten Zustand der Wechselbeziehungen befinden und sich gegenseitig bedingen.<sup>6</sup>

- 5 Diese Annahme beruht im Kern auf der aristotelischen Ansicht, dass etwas Lebendes, zu dem das Ich zweifellos gehört, sich beständig durch seine Handlungen als Ich bestätigt. Vgl.: Korsgaard, Christine M.: *Self-Constitution*, S. 41–42.
- 6 Das hierbei als Illustration weiterführend verwendete vereinfachte Sphärenmodell, stellt eine abstrahierte grafische Darstellung dieses fluiden

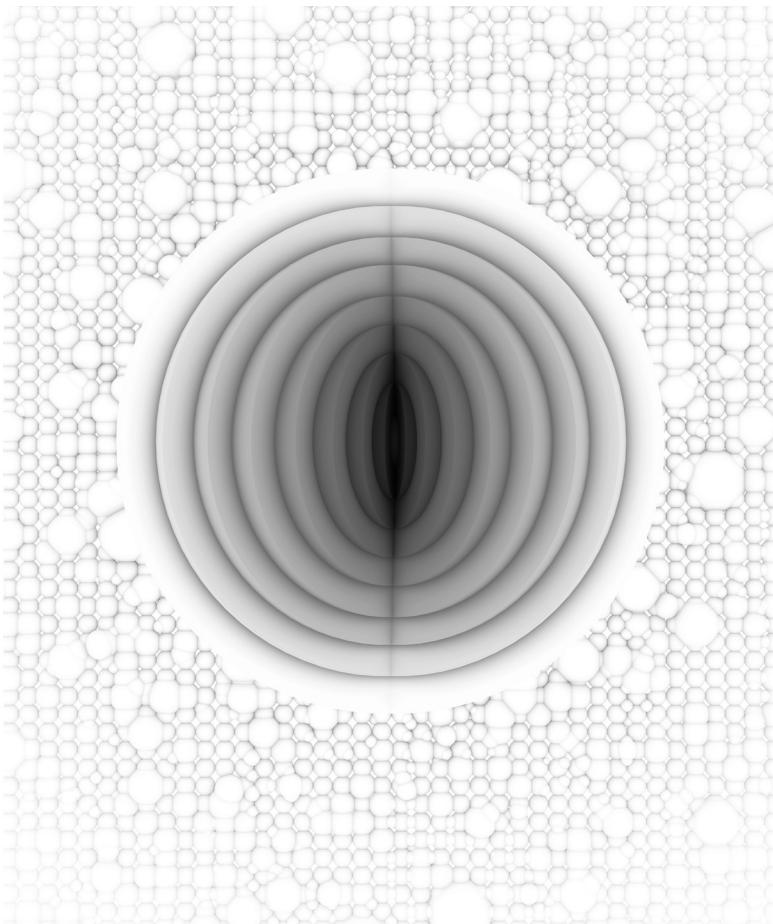


Abb. 24: Das Selbst bildet eine Ebene des Transits zwischen dem Ich und dem Sein aus. Die einzelnen Sphären repräsentieren die Ebenen der Komplexreduktion der Wahrnehmung und damit der Abstraktion. Orientiert an den Strömungssimulationen z.B. der Heliosseismologie kann man sich das Selbst in diesem Modell wie eine Flüssigkeit mit unterschiedlichen Dichtebenen vorstellen. Dadurch sind Sphären in Richtung des Ichs statischer und dichter.

Die Elemente der jeweiligen Sphären sind hierbei permanenten Veränderungen ausgesetzt, wobei die strukturellen Relationen tendenziell, aber in Anbetracht einer zeitlichen Entwicklung des Gesamtsystems nicht zwangsläufig, bestehen bleiben. Das Selbst bildet also mit dem Ich und dem Sein ein System der Relationen, in der zum einen eine direkte Wechselwirkung zwischen dem Ich und dem Sein nicht möglich ist und zum anderen außerhalb dieser »universellen Trinität« als der Grundkonstante der menschlichen Welt nichts weiter existiert. Kontext bezeichnet damit nicht nur einen Zustand, sondern das, wie es ist.

### *Axiom III: Kontext und Impuls*

Die Beziehung zwischen dem Ich und dem Sein ist nicht permanent umfassend, sondern ein Modus der selektiven Zuwendung. Diese erfolgt anhand des *Impulses*, der innerhalb eines oder mehrerer Räume möglicher Ich-Konfigurationen unterschiedliche Erscheinungen als zugehörig zu einem *Kontext* definiert. Raum ist dabei nicht zu verwechseln mit einem euklidisch-geometrischen Raumverständnis, sondern bezeichnet ein durch die Wahrnehmung zusammenhängendes Feld der Erscheinungen, das gegenüber dem Ich sinnstiftend wirksam werden kann. Kontext und Raum bedingen sich hierbei wechselseitig, sind aber nicht per se deckungsgleich.

Der Kontext ist dabei primär bestimmt von einer konstanten Ich-Konfiguration, in der aus Bestandteilen des Seins eine Einheit mit gleichwertigen und quantifizierbaren Elementen gebildet wird. Er ist dabei die Summe aller Dinge. Anhand dieser wiederum können Wechselwirkungen mit einem Ich innerhalb eines bestimmten Raumes als Fassung potentieller Ich-Konfigurationen erfolgen. Diese Dinge entstehen zwar aus dem Sein, sind aber nur Objekte durch die Bindung an das Selbst und als eigenständige Kategorie im Sein nicht existent und somit objektiv gegenstandslos. Die Bildung des Kontexts ist dabei ebenso von einer potentiellen Perspektive bestimmt, anhand der eine Projektion des Ichs in eine mögliche Ich-Konfiguration auf die Erscheinungen erfolgen kann. Erst durch die Möglichkeit des »In-Beziehung-Setzens« anhand einer *Ich-Projektion*, verstanden

Zustandes dar, dessen Ähnlichkeit zu dem etablierten Image von einem auf Wasser fallenden Tropfens und den daraus resultierenden Wellen darauf verweist. In einer Präzisierung ist das Sphärenmodell der Strukturlogik des virtuellen Kontextes grundlegend ähnlich zu begreifen, wie die räumlichen Modelle der Helioseismologie, in der Wellenbewegung in mehreren Schichten und Richtungen durch einen kugelförmigen Gaskörper mit spezifischen Eigenschaften der unterschiedlichen Sphären simuliert werden. Zu einer Illustration vgl.: Roth, Markus: »The Sun as a Resonance Cavity«, in: [http://www3.kis.uni-freiburg.de/~mroth/helioseismologie2\\_engl.html](http://www3.kis.uni-freiburg.de/~mroth/helioseismologie2_engl.html).

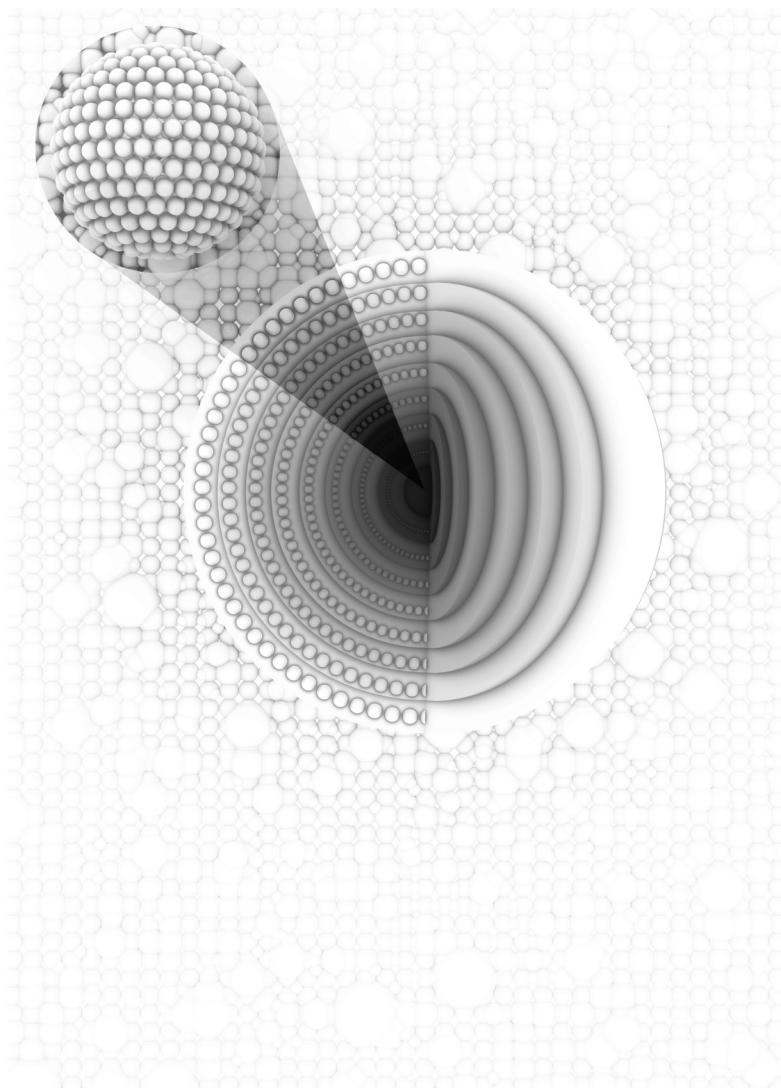


Abb. 25: Wahrnehmung ist nicht »umfassend«, sondern erfolgt innerhalb eines spezifischen Wahrnehmungsfeldes als Zugang zum Sein. Die unterschiedlichen Elemente im Selbst sind dabei die relationsstiftenden Konfigurationen des Bezuges zum Sein, der sich anhand des Raumes als Rahmen der Projektion und Wechselwirkung manifestiert.

als zusammenhängendes Konstrukt aus dem Raum, kann sich dann Kontext ergeben.

Zu diesem Vorgang gehört konstituierend der Impuls. Dieser ist ebenfalls eine Wesenseigenschaft des Ichs und wird im Selbst in einer temporären Wechselwirkung mit den Bestandteilen des Seins geschaffen. Er kann auch vom Sein ausgehen, das ebenfalls über eine Impulskraft verfügt. Demnach entsteht Kontext durch eine Fokussierung des Ichs auf mögliche Interaktionselemente zum Sein, indem eine Bündelung und Prägung der Elemente in den Sphären des Selbst durch die bestimmende Sphäre des Icons vollzogen wird.

Im Gegensatz zum Modell des virtuellen Kontextes sind die Wechselwirkungen zwischen den Sphäreninhalten nicht permanent. Es gibt immer nur eine Bahn des Impulses, einen Weg der bewussten Zuwendung. Dieser bildet innerhalb des Raumes unterschiedliche Abzweigungen aus; zwischen den bereits etablierten Pfaden verzweigt sich der Impuls anhand des Rhythmus und schafft neue Verknüpfungen.

Der Rhythmus, anhand dessen der Impuls zwischen den Erscheinungsgruppen variiert, ist dabei das Element der Zeit. Er ist sozusagen das richtungs- und kontextschaffende Element, durch das das Ich die Wahrnehmung des Seins und seine Beziehungen zu ihm definiert und damit immer auch die Verkörperung eines möglichen und zukünftigen Ichs anhand der Sphäre des Icons projiziert. Der Impuls als ein beginnendes Element der Wechselwirkungen ist demnach auch der Motor einer zukünftigen Entwicklung, die aber immer definiert ist als eine Veränderung der Relationen des Ichs zum Sein anhand neuer Wechselwirkungen im Selbst. Hier liegt auch der Schwerpunkt des Impulses innerhalb des Modells: nämlich geht es um die Schaffung von Inhalten innerhalb der Sphären des Selbst, und zwar, bildlich gesprochen, durch die Vertiefung neuer Pfade zu den Erscheinungen mittels der als passend etablierten Konfigurationen der Sphäreninhalte zueinander. Impuls ist dadurch die beobachtbare Eigenschaft des Ichs, auf Erscheinungen zu reagieren, zu agieren und so Wege der Interaktion zu bilden, die den Kontext für eine umfassendere Gruppe von Elementen des Seins erzeugen.

#### *Axiom IV: Fluide Relationen*

Im grundlegenden Modell der virtuellen Kontexte sind die Relationen starr und fixiert. Im Selbst als einem mentalen Kontext sind diese dahingegen in Bewegung und bilden immer neue Relationen in fluiden Zuständen aus. Der Kontext auf bestimmte Zustände im Sein kann sich ändern. Neue Sphäreninhalte treten in das Gefüge, neue Zugänge entstehen oder neue Aspekte erweitern den Umfang des Kontextes.

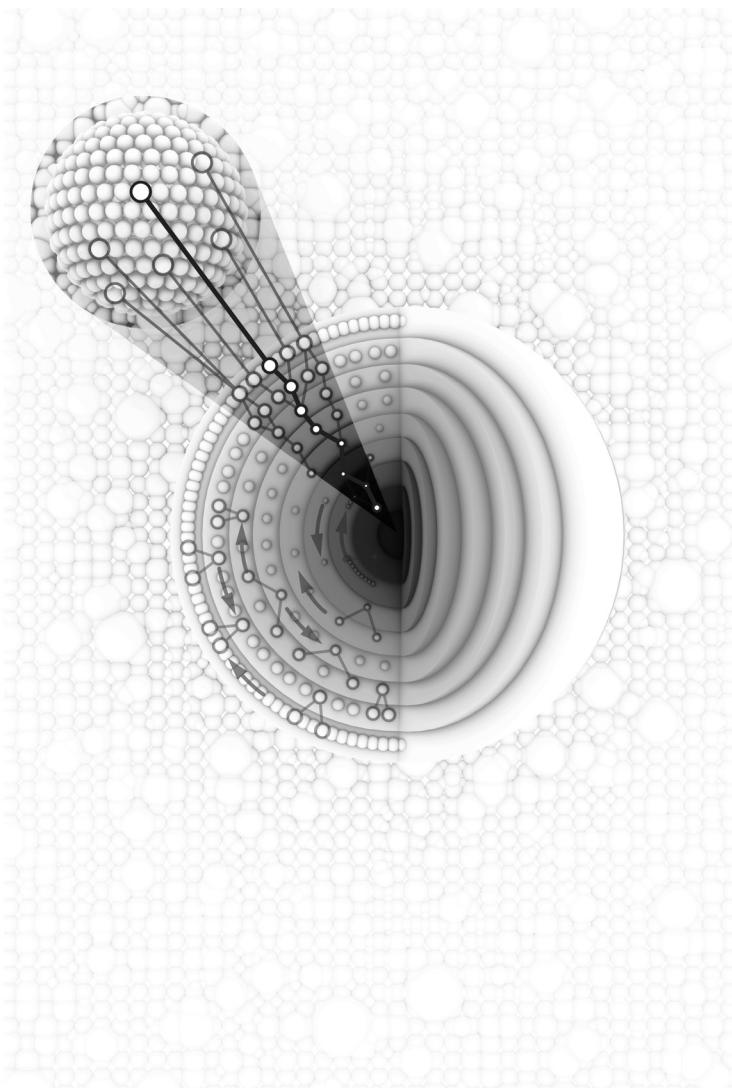


Abb. 26: Anhand des Impulses wird eine Wechselwirkung zu einer Erscheinung im Raum aufgebaut. Diese erscheint nun als Objekt, zu dem ein spezifischer Zugang im Selbst existiert. Durch die Drehung der Sphären und ihrer Inhalte untereinander können stetig neue Zugangsmodulationen gebildet werden. Bereits etablierte, aber nicht mehr aktive Wechselwirkungen bleiben innerhalb eines bestimmten Raumes als Beziehungen des Gedächtnisses konstant und prägen ihn mit. Etablierte Verbindungen zwischen den Sphärenelementen können auch weiterhin konstant bleiben und als Fragment in zukünftigen Relationen impulsregulierend wirksam sein.

Das Selbst ist hierbei nicht nur das, was allgemein als Bewusstsein zu verstehen ist, sondern es ist auch der Speicher aller vergangenen und demnach möglichen Beziehungsmodalitäten zwischen Ich und Sein. Kontext ist der aus der konkreten Wahrnehmung entstehende Sinnzusammenhang; das Selbst der Speicher der Bestandteile aller möglichen Sinnzusammenhänge. In den Sphären des Selbst entstehen demnach durch die Koppelungen der unterschiedlichen Sphären die Modulationen des Bewusstseins und des Weltzuganges, die durch die unterschiedlichen Elemente in den Sphären und ihren Wechselwirkungen gebildet werden. Die Koppelung der einzelnen Sphären untereinander und ihrer jeweiligen Elemente kann am äußersten Rand noch als schwach bezeichnet werden, während sie zum Zentrum des Ichs hin stetig zunimmt. Je näher eine Sphäre am Ich ist, desto geschlossener und prägender sind ihre Inhalte im Gesamtsystem. Die Elemente der Sphären sind hierbei, obwohl sie strukturell benennbar sind, nicht annäherungsweise so isoliert zu definieren wie in der Methodik der virtuellen Kontexte, sondern erhalten ihre jeweilige Inhaltswirkung vor allem über die Relation zu anderen Elementen der jeweils benachbarten Sphären in einer fluiden, aber tendenziell vagen Wechselwirkung. Diese Relationsverbindung kann idealerweise, als gleichzeitig deduktive und induktive Kette, durch alle Sphären hindurchgehen und erzeugt in diesem Fall eine temporäre Brücke für den Impuls zwischen äußerer und innerer Sphäre und damit auch zwischen dem Ich und dem wahrgenommenen Sein, wodurch alle Elemente über eine gleichstarke und durchgängig definierende Koppelung verfügen können.

Die äußere Ebene der Sphäre wird gebildet durch die »Sphäre der Erscheinungen«, in der die Inhalte des Raumes anhand der Modulationen des menschlichen Wahrnehmungsapparates spezifiziert und zu Gruppen und Objekten gefasst werden. Die zweite Ebene bildet die »Sphäre der Emotion«, die eine grundsätzliche Zuwendungsmodalität zu den Erscheinungen bildet. Die dritte Ebene bildet die »Sphäre der Images«, in der mehrere Erscheinungen durch ein »emotionales sich Beziehen auf diese« als zusammengehörig strukturiert sind. Die vierte Ebene ist die »Sphäre des Zeichens«, die als abstraktere Kategorie Vergleichbarkeit ermöglicht, die anhand der fünften Ebene, der »Sphäre der Narration«, vorgenommen wird. Die sechste »Sphäre des Mythos« bündelt die anderen Sphären anhand derer sich das Ich durch die Projektion der siebten »Sphäre des Icons« in Relation setzt. Die Sphären sind damit analog zur Systematik der virtuellen Kontexte, allerding ist ihre Wechselwirkung nicht statisch, sondern fluide und singulär. Der Impuls des Ichs auf den Raum ist immer nur eine Verbindung durch die Sphären und keine Verästelung. Die Komplexität entsteht erst im Gesamtsystem eines Kontextes anhand etablierter Wege durch das Selbst in der Festigung bestimmter Sphäreninhalte. Das Zusammenwirken mehrere Relationsmöglichkeiten erfolgt daher im Speicher des Bewusstseins; also in den spezifischen

Eigenschaften der Sphäre zu einer bestimmten Wechselwirkung, wobei die Eigenschaften als Bausteine möglicher zukünftiger Wechselwirkungen in diesem Speicher erhalten bleiben.<sup>7</sup>

Der Impuls als Kategorie hat dabei definierende und, bedingt durch das Ich, interpretierende Kraft. Das heißt, dass aus Verknüpfungen durch das Selbst auch neue Wege zu den Erscheinungen des Seins gebildet werden können bzw. die Inhalte aus untergeordneten Sphären zu bestimmten Inhalten in übergeordneten Sphären in eine Wechselbeziehung gesetzt werden können. Neue Elemente in den Sphären und damit im Speicher des Selbst entstehen demnach durch neue Verkettungen zwischen dem Ich und dem Sein, die durch eine Verlagerung in die Sphäre des Icons und damit im Verhältnis oder in der Perspektive auf das Sein entstehen. Entstehen können sie aber auch durch die zweite konstituierende Eigenschaft des Selbst: der Drehung der Sphären und damit ihrer Inhalte zueinander. Bereits etablierte Sphäreninhalte können so neue Wechselwirkungen untereinander erzeugen, obwohl z.B. das Verhältnis zwischen dem Ich und dem Raum konstant bleibt, und so dennoch ein neues Verhältnis zwischen Ich und Sein erwirken. Durch neue Erscheinungen entstehen beispielsweise neue Narrative oder die bestehenden werden gefestigt, wenn sich die neuen Erscheinungen mit ihnen schlüssig kontextualisieren lassen. Ebenso kann ein ganz neuer Kontext mit neuen Inhalten im gleichen Raum entstehen.

## Anthropozentrische Weltbilder

Die Axiome einer Metakontextualisierung sind damit umschrieben. In ihr existieren als Eckpfeiler die Antipoden Sein und Ich, die beide über keine direkte Art der Wechselbeziehung verfügen können. Anhand der Eigenschaften der Sphären des Selbst entstehen Relationen, durch die sich das Ich anhand des Impulses in eine mögliche Ich-Konfiguration projiziert und sich so mit den Abstraktionen des Seins im Raum kontextualisiert. Durch unterschiedliche Wechselbeziehungen, etwa durch Verlagerung der Wahrnehmung anhand der Sphäre des Icons und des Impulsrhythmus als zeitliches Element oder durch Drehung der etablierten Sphäreninhalte zueinander, werden weitere Zugangsmodalitäten zu unterschiedlichen Manifestationen des Raumes geschaffen. Diese basieren zwar auf dem Sein,

7 Vgl. hierzu auch die Darstellung von Gerhard Roth: »So erinnern wir uns besonders gut an Inhalte, wenn sie detailreich sind und viele Anknüpfungspunkte zu bereits vorhandenen Gedächtnisinhalten ergeben. Ebenso ist der Zugriff erleichtert, wenn wir bestimmte Inhalte bereits in mehreren Kontexten erlebt haben und ein höherer Vernetzungsgrad im Langzeitgedächtnis mit anderen Inhalten besteht.« Zitat in: Roth, Gerhard/Strüber, Nicole: *Wie das Gehirn die Seele macht*, S. 227.

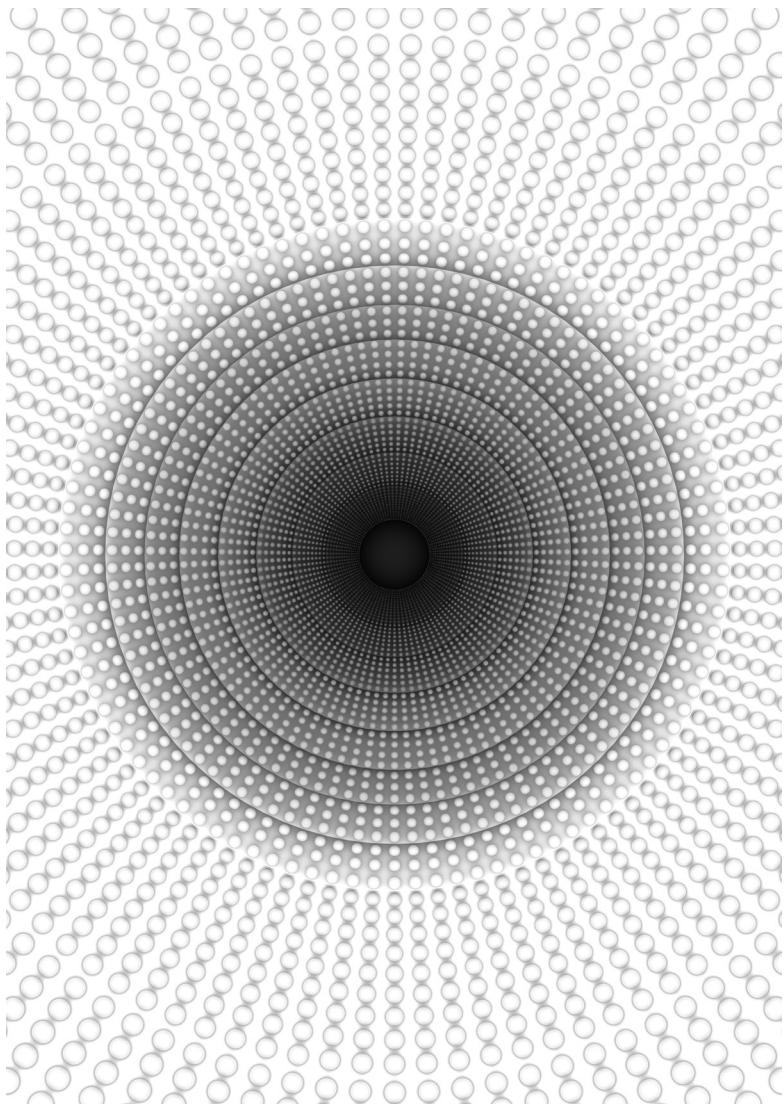


Abb. 27: Ein Ziel der menschlichen Entwicklung dürfte es sein, eine Wechselwirkung zu allen Elementen und Impulsen des erfahrenen Seins und damit einen absoluten Raum auszubilden.

sind aber nicht deckungsgleich mit ihm, sondern immer nur ein begrenzter Ausschnitt der Wahrnehmung, der sich aus den Wechselwirkungen und damit dem Gedächtnis des Selbst ergibt. Alle Erscheinungen im Wahrnehmungsfeld sind als Kategorien gleichwertig und erhalten ihre Spezifikation wiederum aus den Interaktionsmöglichkeiten mit dem Ich anhand des Selbst. Diese Konfigurationen sind als Kontexte dabei in einem stetigen Feld der fluiden Wechselwirkungen verbunden. Anhand der Ich-Projektion entsteht erst das Objekt der Wahrnehmung im Raum, als spezifische Erscheinung im Sein in Relationen zu Sphärenelementen im Selbst. Beispielsweise wird die Kategorie »Hut« erst zu einem Objekt, wenn im Selbst Zugangsmodularitäten gebildet werden können, durch die die Wechselwirkung »Ich mit Hut« als mögliche Konfiguration der Erscheinungen vorliegt.<sup>8</sup> Es kann angenommen werden, dass der Impuls als treibende Kraft die Schaffung einer Wechselwirkung zwischen allen möglichen Elementen und allen möglichen Perspektiven des Selbst anstrebt, wodurch letztlich eine Strukturierung aller Raumkonstellationen anhand des Ichs erreicht wird. Daraus würde sich weitergedacht auch ein Ziel im Verhältnis zwischen Ich und Sein ableiten, wodurch sich das »In der Welt Sein« anhand einer umfassenden Wechselbeziehung von allem was in Räumen zum Selbst vorliegt, in Bezug auf das Ich konstituiert. Das hieße, dass das »System« Mensch nach einer schlüssigen Kontextualisierung aller Erscheinungen strebt, um alle Räume, die anhand des Selbst vorliegen, in einem schlüssigen Gesamtsystem zu vereinen. Da im Selbst Erinnerung, Wahrnehmung und damit auch Erwartungen als Teile der Wechselwirkungen zusammen existieren, festigt sich ein so entstehendes Weltbild als Vorhersage möglicher Räume und Kontexte tendenziell selbst.

## Interaktionen

### *Interaktion I: Das Ich und das Andere – Moment der Erkenntnis*

Diese Zentrierung auf ein Ich, die im Wesentlichen auch den Annahmen eines anthropozentrischen Weltbildes entspricht, ist natürlich eine Vereinfachung. Obwohl als Axiom streng genommen nur von der gesicherten

8 Hierzu der Hirnforscher Rainer Bösel: »Wir wissen aus vielen anderen Untersuchungen, dass Dinge, die wir sehen, im Grunde ihre Bedeutung durch die jeweilige Brauchbarkeit erhalten. Wir nehmen nur das wahr, womit wir etwas anfangen können und was unter Umständen für unser Handlungsrepertoire bedeutsam ist.« Zitat in: Bösel, Rainer: *Wie das Gehirn »Wirklichkeit« konstruiert*, S. 10. Diese Prototypen aus der Erfahrung werden als Stereotype in das Gedächtnis geladen und auf neue Situationen angewandt; vgl. Ibid., S. 23.

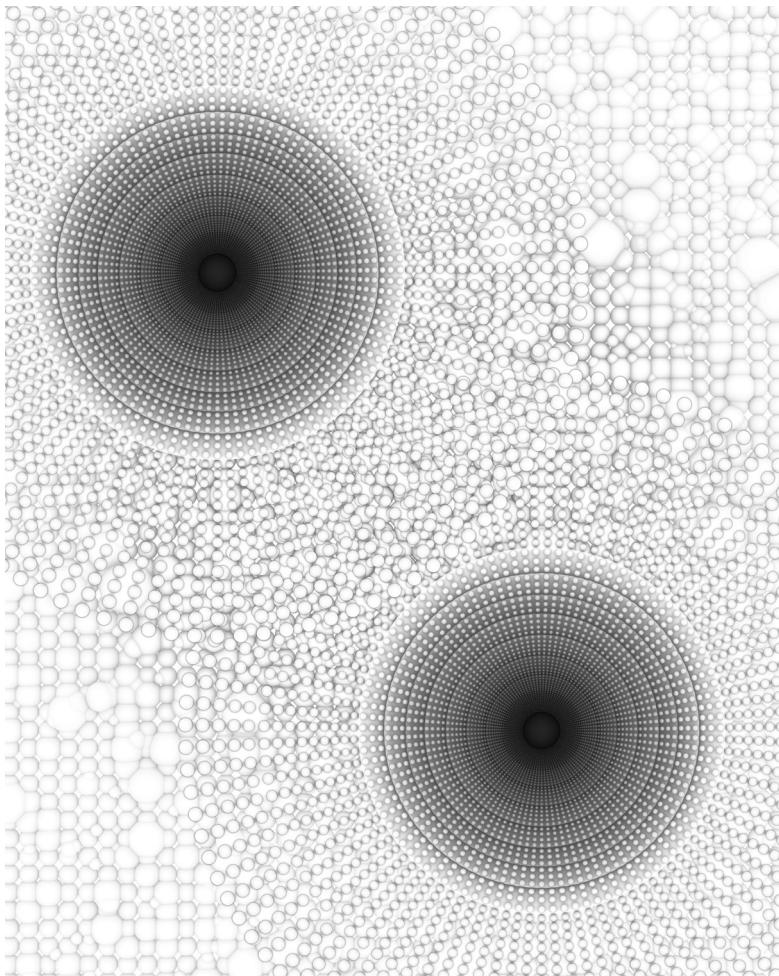


Abb. 28: Durch die Existenz anderer Ichs wird der absolute Raum des Ichs erweitert, da nun unterschiedliche Wechselwirkungen und Impulse zwischen Sein und Ich vorliegen.

Existenz eines Ichs ausgegangen werden kann, besteht das System Mensch augenscheinlich aus mehreren Ichs, die sich in einer partiellen oder permanenten Wechselwirkung befinden. Die Kontexte eines Selbst sind demnach nicht »absolut« in Bezug auf das Sein, sondern es ist gut möglich, dass ein anderes Selbst in gleichen Räumen zu anderen Kontexten kommt.

Obwohl es banal erscheint, ist dabei das Erkennen des »anderen« Ichs eine der komplexesten und bedeutendsten Fälle in diesem Modell einer Metakontextualisierung. Entgegen einer allgemeinen Annahme von Welt ist das Ich dabei nicht zwangsläufig gebunden an das Objekt, das wir als menschliches Wesen begreifen. Auch die körperliche Erscheinung ist erst einmal nur ein Bestandteil des Seins und damit in der Konstruktion von Raum ein Objekt der Zuwendung, das an sich nicht zu trennen ist von den weiteren Eigenschaften und Zuständen des Seins. Die Erkennung eines Gegenübers ist demnach zunächst nur eine Zugangsmodularität, die in einer spezifischen Konstellation der Sphären des Selbst auf einen Raum angewendet wird. Hierzu verfügen zwei oder mehrere Ich-Kontexte über einen annährend gleichen Impulsrahmen auf den Raum, den sie sich als gemeinsames Handlungs- und Wechselwirkungssystem teilen. Die Erkennung des anderen Ichs ist dabei eine Projektion des einen Ichs in der Sphäre des Icons seines eigenen Selbst. Das heißt, aufgrund der Erscheinungen im Raum wird eine Zugangsmodularität zu diesen gewählt, durch die eine mögliche Wechselwirkung als potentieller Zustand des eigenen Ichs gegeben ist. Das andere Ich ist damit zunächst nur eine Ich-Projektion im Selbst und keine eigenständige Existenz.<sup>9</sup> Erst wenn durch Veränderungen im Raum, also in den Erscheinungen, etwa durch Impulse des anderen Ichs, Konfigurationen auftreten, die innerhalb des Selbst ebenfalls als mögliche Wechselwirkungen zu einer bestimmten Ich-Konfiguration vorgesehen sind, verfestigt sich diese Ich-Projektion. Das heißt, dass in zwei Selbsten Wechselwirkungen in bestimmten Kontexten eines gemeinsamen Raumes vorliegen, die sich gegenseitig spiegeln und entsprechen. Im Falle einer solchen Übereinstimmung kann vom »Moment der Erkenntnis« gesprochen werden, da sich das eine Ich über die Konfigurationen beider Selbste im andern Ich wiederfindet und zwischen beiden eine stabile Brücke der Wechselwirkungen entsteht. Der Moment der Erkenntnis ist die Operation, durch die der Dualismus

9 Vergleiche hierzu die Theory of Mind zusammenfasst von Gerhard Roth: »Der Begriff der 'Theory of Mind', abgekürzt ToM, der sich auch im Deutschen festgesetzt hat, bedeutet die Fähigkeit, den mentalen Zustand anderer Menschen, so etwa ihre Gedankengänge, Überzeugungen und Wünsche zu begreifen und ihr Verhalten auf dieser Grundlage in Grenzen vorausahnen zu können. Man nimmt dabei die Perspektive des Anderen ein. [...] Man fand heraus, dass Kinder etwa im Alter von sechs Jahren begannen, einen ToM zu entwickeln.« Zitat in: Roth, Gerhard/Strüber, Nicole: *Wie das Gehirn die Seele macht*, S. 161.

zwischen dem Ich und dem Sein im Sinne einer Spiegelung des Selbst aufgehoben wird. Erkenntnis ist dabei nicht nur beschränkt auf Menschen, sondern kann tendenziell anhand aller Erscheinungen im Raum vorgenommen werden.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel: Wir stehen in einem Raum, der überfüllt ist mit Menschen, und suchen eine bestimmte Person, der uns bereits vertraut ist. Die anderen Menschen sind zweifellos Ichs, aber in dem bestimmten Kontext, in dem wir uns zu den Erscheinungen des Raumes befinden – dem Suchen –, sind sie nur ein Teil des Seins. Wenn wir nun die gesuchte Person sehen und erkennen, formt sich in diesem Vorgang aus einer Bündelung von Erscheinungen, *die Person* als eine Ikone einer bestimmten Zugangsmodularität aus. Die Gruppe der Erscheinung wird in dem Moment zu dem Kontext der Person – obwohl der Raum ja gleich bleibt –, in dem aus spezifischen Erscheinungen eine bestimmte Ich-Projektion als Interaktionspartner gebildet werden kann. Hierzu können wir nun einen Impuls ausführen – entlang der Bahnen, die im Selbst als mögliche Zugangsmodularitäten, als der Kontext zu der spezifischen Person vorliegen: Wir sagen »Hallo«. Der Raum und das Sein haben sich währenddessen nicht verändert; lediglich der Kontext ist ein anderer.

Für die Wechselwirkung zweier Ichs ist damit der Impuls und sein Rhythmus die bestimmende Konfiguration, da diese zum Wesensmerkmal des Ichs gehört und da sich in der Kombination zweier Impulse eine fluide Wechselwirkung aufbaut. Die Kontexte, die im Moment der Erkenntnis sich – hier zunächst nur vermeintlich – spiegelten, treten nun in eine Wechselwirkung und bilden einen neuen Raum aus. In diesem können wiederum Unterschiede auftreten und neue Kontexte entstehen.

### *Interaktion II: Fluide Wechselwirkungen und kommunikative Reaktion*

Mit dem im »Moment der Erkenntnis« erfassten Kontext des Gegenübers erfolgen Wechselwirkungen. Die Kontexte des Gegenübers und der jeweilige Zugang dazu unterliegen nun anhand zweier Impulse einem Abgleich und der Veränderung. Das heißt, das Icon als Perspektive für Erscheinungen verändert sich dergestalt, dass eine neue Sinnstiftung, eine neuer Kontext anhand veränderter Sphäreninhalte erfolgen muss oder die Perspektive und damit die Zugangsmodularität zu ihm geändert werden muss. Dadurch entsteht ein Wechselspiel aus gegenseitigen Sinnstiftungen zum Gegenüber, zu denen sich das Ich wiederum neu in Beziehung setzt. Die fluide Wechselwirkung geht dabei immer von einem Ich aus und basiert auf der Impulskraft, durch die das eine Ich auf die Erscheinungen im Raum – dabei kann es sich auch um den eigenen Körper handeln – einwirkt. Diese Impulskraft ist dabei die mögliche

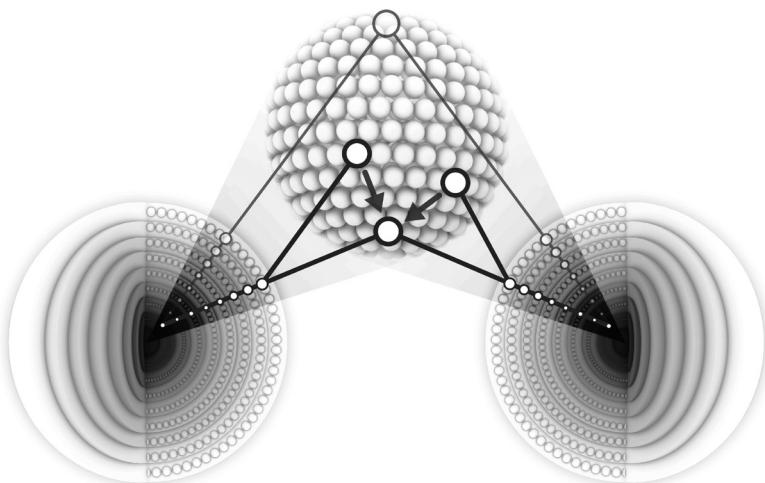
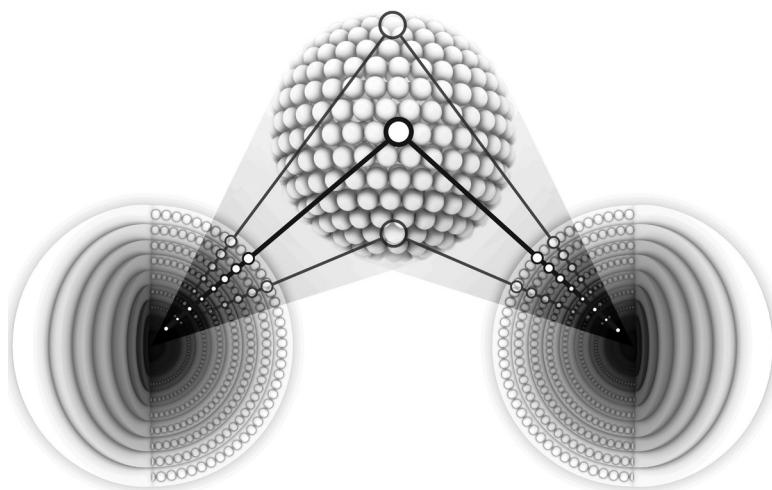
Veränderung des Ichs in die Projektion des anderen Ichs, die bei einer stabilen Brücke zum Anderen ihren Resonanzraum in dessen Selbst findet. Um eine Analogie zu bemühen, kann man sich diese Wechselwirkung wie zwei Steine vorstellen, die ins Wasser geworfen werden, deren Wellen sich überlappen und die dadurch in den jeweiligen Ursprung des anderen Steins hineinwirken. Die Auswirkungen der fluiden Wechselwirkung, was im Falle zweier Ichs als Kommunikation oder *komunikative Reaktion* bezeichnet werden kann, besteht demnach in der Übertragung spezifischer Verbindungstrukturen und Sphäreninhalte des einen Selbst auf das andere; also im Austausch von Wechselwirkungsmodulationen anhand einer spezifischen eigenen Raumkonstruktion. Schlüssel hierzu ist der Impuls und die Veränderung von Raum durch ein externes Ich, wodurch wiederum Rückschlüsse auf die eigene Ich-Konfiguration im Selbst ermöglicht werden. Bestimmendes Merkmal der Kommunikation ist hierbei die Drehung der Sphären untereinander, deren Inhalte sich in immer neuen Konstellationen bei einer möglichst konstanten Sphäre des Icons wiederfinden, bis eine möglichst hohe Übereinstimmung und damit eine maximierte Wechselwirkung beider Kontexte möglich ist.

In diesem Austausch finden sich auch die Aspekte des *Neuen* oder der *Emergenz* wieder, wodurch die Wechselwirkung ihre Relevanz in der Schaffung neuer Elemente im Selbst präzisiert sowie letztere wechselseitig validiert.<sup>10</sup> Da durch den Impuls neue Inhalte in den Sphären als Zugang des Ichs zum Raum geschaffen werden können, sind im Falle dieser Kommunikation auch die Übertragung und die Neuschaffung bestimmter Inhalte möglich. Das heißt, dass ein Sphärenelement, das vorher in einem Selbst nicht vorhanden war, aufgrund bestimmter Änderungen der Erscheinungen im Raum durch das andere Ich evoziert wird und sich schlüssig in die Wechselwirkungen einfügt. Dadurch können neue Verknüpfungen der Sphäreninhalte untereinander entstehen, die eine neue Zugangsmodularität zum Raum und damit eine neue Projektion des Ichs in eine potentielle Konfiguration ermöglichen.

### *Interaktion III: Die kreative Reaktion*

Diese Wechselwirkungen zwischen zwei Ichs sind dabei in ihrer Anzahl nicht begrenzt und können sich auf mehrere Kontexte erstrecken. Dies vor allem deshalb, da auch der Austausch mit einem anderen Ich letztlich immer eine Projektion im eigenen Selbst ist und das Erkennen des anderen im »Moment der Erkenntnis« auf einem Gegenimpuls durch Angleichung der Wechselbeziehungen im jeweiligen Selbst beruht. Wie

<sup>10</sup> Zur Emergenz vgl.: Richter, Ewald: *Wohin führt uns die moderne Hirnforschung?*, S. 30.



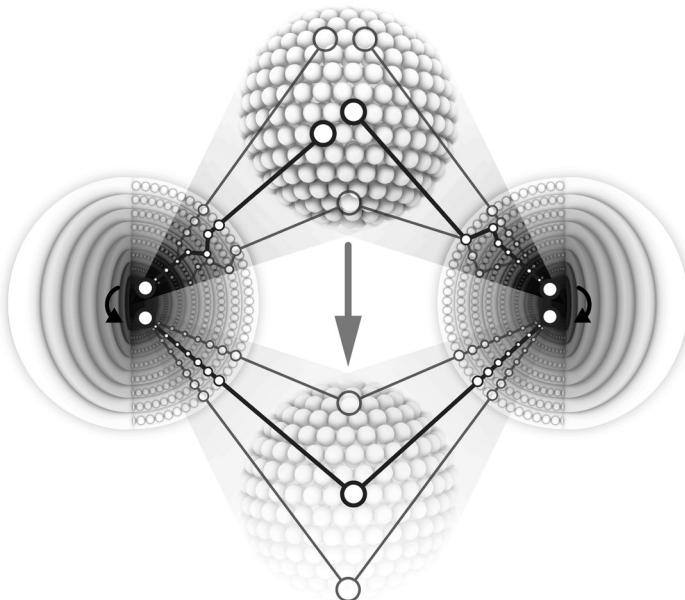


Abb. 29: Die drei Wechselwirkungen. Die kommunikative Wechselwirkung (links oben) ist ein Austausch und damit die Angleichung spezifischer Relationen im Selbst anhand einer gemeinsamen konstanten Raumkonfiguration. In der kreativen Kettenreaktion (rechts oben) wird diese gemeinsame Raumkonfiguration durch eine Veränderung des Ichs, sozusagen ein Wechsel der Perspektive auf die Erscheinungen und eine potentielle Veränderung der wirksamen Elemente im Selbst, erzeugt. Daraus entsteht ein neuer Raum. In der schöpferischen Kettenreaktion (links unten) werden die Erscheinungen, und damit tendenziell Elemente des Seins, in Richtung einer möglichen Wechselwirkung verändert. Der Raum bleibt hierbei mitunter konstant.

bereits dargelegt, hat das Ich durch den Impuls eine gestaltende Kraft über das Selbst, das zur Neuschöpfung von Wechselbeziehungen und damit zu Inhalten in den Sphären führt.<sup>11</sup> Die Kontexte, in denen uns das

<sup>11</sup> Dieses findet seinen Wiederhall in einer These, die der Philosoph Hans Lenk als kreatives anverwandelndes Entwerfen formuliert und die eine Erweiterung der bis dahin etablierten Psychologie der Kreativität darstellt: »Das ist die Abfolge von der Insinuierung (durch Anregung aus der Umwelt), Induzierung (›An- oder ›Einverwandlung›), Inkubation(sphase), (vorbereite und aktuelle) Intuition, (zündende) Inspiration und Interpretation, sowie deren Internalisierung – vor der (eigentlichen) Intention, die nachfolgend zu

Gegenüber erscheint, müssen dabei nicht immer umfassend oder »perfekt« sein. Bestimmte Erscheinungen des Gegenübers oder des Raumes müssen sich nicht immer in den Kontext sinnstiftend einfügen. Ist aber bereits eine kommunikative Wechselwirkung etabliert, kann durch eine Verlagerung des Ichs oder der Veränderung bestimmter Relationen, die sich im Kontext des Gegenübers spiegeln, der Raum und damit die Möglichkeiten zu Ich-Beziehungen verändert werden.

Diese *creative Reaktion* beruht im Wesentlichen darauf, dass in den Sphären des Selbst sozusagen eine Störung vorliegt, die einer »perfekten« Wechselbeziehung mit allen Elementen des Raumes entgegensteht und die auch nicht durch Drehung der Elemente in den Sphären zu beheben ist. Zu dieser Störung kann sich das Ich anhand der Sphäre des Icons verlagern, um einen neuen Bezug und damit eine neue Position des Ichs zu den Erscheinungen, unter Einbehaltung der bestehenden Inhalte der Sphären, zu finden. In einer kommunikativen Wechselbeziehung mit einem anderen Ich verlagert sich dadurch auch der Raum, da Ich-Projektionen des anderen anhand eines veränderten Ursprungs-Ichs vollzogen werden. Die Impulsgebung der Wechselwirkung hat sich sozusagen verschoben und das zweite Ich muss hierzu ebenfalls eine Verschiebung durchführen, damit der Raum als gemeinsamer Austauschraum konstant bleibt. Diese Änderung des Ichs anhand der Verlagerung eines anderen Ichs beruht nach wie vor auf der ursprünglichen Störung, die somit, wie auch andere Sphäreninhalte, auf das andere Selbst übergeht und in diesem konstant bleibt, solange auch diese spezifische Eigenschaft in der Sphäre des Icons als Grundverhältnis zu den Erscheinungen konstant bleibt. Sozusagen wurde eine Umgehung spezifischer Eigenschaften eines Raumes geschaffen, die in der Veränderung des Selbst liegt. Diese könnte in Anschlusskommunikationen dann wiederum an andere Systeme weitergegeben werden, wodurch eine kreative Kettenreaktion entsteht, die so lange bestehen bleibt, bis sich bestimmte Eigenschaften eines Raumes, die nicht durch Veränderungen des Selbst eingegliedert werden können, verändern.

#### *Interaktion IV: Die schöpferische Reaktion*

Diese Reaktion kann nur über den Impuls erfolgen, der eine Änderung des Selbst und damit auch des Raumes anstoßen kann. Es sei aber daran erinnert, dass der Raum ein Hybrid aus dem Selbst und dem Sein ist. Das heißt, dass Änderungen des Raumes durchaus eine Änderung des Seins umfassen können; wobei das nicht zwangsläufig gegeben sein

Implementierung und Innovation (akzeptierte und evtl. verbreitetet Neuerungen) führen dürfte.« Zitat in: Lenk, Hans: *Bewusstsein, Kreativität und Leistung*, S. 127.

muss. Wesentlich hierfür ist die Stärke des Impulses, die sich aus der Divergenz der Wechselbeziehungen – sozusagen die Stärke der Störungen im Selbst – speist und immer zu einer ausgeglichenen Wechselwirkung strebt. In einer kommunikativen Wechselwirkung mit einem anderen Ich kann dieser Impuls auch temporär eine Wechselwirkung über Elemente der Sphären schaffen, die an sich keinen Austausch zulassen. Hier kann durchaus von einer Kraftanstrengung oder gar von Gewalt gesprochen werden. Dass aus dem Impuls eine beidseitige Wirkkraft der Wechselwirkungen entsteht – ähnlich eines Blitzes, der ja auch »von zwei Seiten« gebildet wird –, impliziert, dass der Impuls gleichermaßen vom Sein ausgehen kann. Wesentlich beim Impuls ist allerdings das schöpferische Element in Bezug auf den Raum, das anhand der Veränderungen von bestimmten Erscheinungen und damit der Eigenschaften des Raums vorgenommen werden kann. Dies erfolgt anhand bestimmter Relationen im Selbst, nur dass sich hierbei weniger die inneren Sphären und ihre Inhalte verändern, sondern die äußeren und damit auch das Sein – zumindest tendenziell. Der »Moment der Erkenntnis« offenbart sich auch hier, wenn zu allen Objektkonfigurationen des Raumes eine stabile Wechselwirkung gefunden wurde, so dass die Ich-Projektionen des Raumes synchronisiert sind. Diese Veränderung des Seins kann nun als ein objektives Faktum Auswirkungen auf andere Kontexte haben, wodurch im Idealfall ebenfalls Angleichungsprozesse hin zu spezifischen Wechselwirkungen und Inhalten im Selbst evoziert werden. Da diese Änderung auch in unterschiedlichen Räumen als Elemente des Seins prinzipiell vorhanden bleibt, kann dieser Vorgang auch als eine *schöpferische Reaktion* bezeichnet werden. Im Verbund mit den anderen Reaktionen könnten durch diese auch das Sein miteinschließende, schöpferische Leistung durchaus die zugrundeliegende Störung im Selbst für mehrere Kontexte eines Raumes behoben werden, sodass die ausgeglichene fluide Wechselwirkung der Systeme wiederhergestellt wäre.

Im Gegensatz zur kommunikativen und kreativen Wechselwirkung erlischt allerdings die schöpferische Wechselwirkung mit dem ursprünglichen Kontext, wenn der Fokus des Impulses und damit der Raum verlagert werden. Dadurch sind durch eine schöpferische Leistung die ursprünglichen Relationen nicht mehr gegeben und ihr Ergebnis wird als gleichwertiger Teil des Seins tendenziell wiederum für die mitunter divergierenden Wechselwirkungen und Bezüge anderer Kontexte offen. So sind die daraus folgenden Veränderungen von vornherein unbestimmbar und stellen eine reine Leistung anderer Ichs in ihren jeweiligen Kontexten dar. Der Mensch kann demnach Sein verändern, wenn auch nur anhand der Sphäre der Erscheinungen, die seinen Zugang zum Sein bilden. Die schöpferische Leistung erlischt aber, wo sie nicht mehr mit einer Sinnstiftung verbunden ist, also in den Kontext eingebettet ist, der sie definiert. Im einen einfachen Beispiel ist ein Stück Holz im Wald »nur« ein

Stück Holz; gelegt in ein Museum anhand einer Veränderung des Raumes und damit der potentiellen Bezüge ist es eine mögliche Sinnstiftung zu *etwas* und in einem Kamin wiederum verschwindet es als Teil eines anderen Zusammenhangs.

Damit eine Übertragung der Strukturen eines individuellen Kontexts auf einen anderen anhand einer Erscheinung erfolgen kann, müssen demnach die der Erscheinung zugrundeliegenden Relationen über eine andere Verbindung ausgetauscht werden. In der Betrachtung der menschlichen Realität ist es augenscheinlich, dass Sinngehalte zum Sein tendenziell bestehen bleiben können. Demnach können schöpferische Reaktionen von kommunikativen und kreativen begleitet werden und mit diesen, im Sinne eines definierenden Kontextes, konstant bleiben. Der Austausch erfolgt auch anhand nicht direkt in Wechselwirkung stehender Selbst(e), die sich trotzdem Inhalte und Konfigurationen der Sphären teilen. Diese Angleichung von Weltbildern weist hin auf das, was bisher als Medien bezeichnet wurde, und damit wieder auf die virtuellen Kontexte als Austauschstrukturen, durch deren Einfluss ein übergeordnetes System des Metakontextes gebildet wird.

## Kontexte

### *Kontext I: Setting*

Die durch den Impuls evozierte schöpferische Komponente des Ichs erzeugt Erscheinungen im Sein, die aber erst in einem spezifischen Raum als zugehörig zu einer spezifischen Wechselwirkung im Selbst anschlussfähig sind und damit das erhalten, was gemeinhin als »Sinngehalt« oder »Inhalt« verstanden wird. Eine schöpferische Aktion ohne begleitende kommunikative Wechselwirkung verliert ihre Zuordnungsfähigkeit und damit ihren Sinngehalt und wird zu einem reinen bedeutungsoffenen Teil des Seins. Um die Wechselwirkungen anhand von Raum zu erhalten, ist ein neuer Aspekt von Bedeutung: das *Setting*.

Dieses Setting umfasst als Metakontext sozusagen ein Weltbild oder genauer: mehrere wechselwirkende mögliche Kontexte in mehreren Selbsten, die durch die Reaktionen ein Feld der homogenisierten Raumbeziehungen schaffen. Damit bildet sich ein Setting aus, in der die Sinnstiftung zu spezifischen Räumen ähnlich ist, das heißt vereinfachter gesagt, sich die Relationen in mehreren Selbsten angeglichen haben. Dadurch entsteht ein Rahmen, in dem sich das Selbst in einem anderen, vorher potentiell unbekannten Selbst betätigen kann und Sinnstiftungen stabilisiert werden.

Hierbei teilen sich unterschiedliche Ichs bestimmte Wechselwirkungen im Selbst, die im Falle bestimmter Konstellationen von Raum idealerweise zu den gleichen Ich-Projektionen führen und damit ein vereinheitlichtes Feld der Wechselwirkungen schaffen. Das Setting ist dabei streng genommen keine externe Kategorie, da in dem hier erläuterten Modell nur die Kategorien Ich, Impuls, Selbst, Raum und Sein existieren, sondern ein Bestandteil des Selbst in einer spezifischen Konstellation zum Raum. Damit umfasst das Setting den Bereich, der allgemein unter dem diffusen Begriff der menschlichen Gesellschaft, in all seinen Größenkonfigurationen und Ausprägungen, verstanden wird und der demnach nur im Selbst existiert.

Das Setting ist eine reine Beschreibungsmethode für homogenisierte Kontexte, die spezifische Erscheinungen im Sein anschlussfähig machen, und damit ein Feld, in dem spezifische Inhalte und Relationen auf bestimmte Räume homogenisiert sind.<sup>12</sup> Das einfachste Setting entsteht durch eine permanente kommunikative, kreative und schöpferische Wechselwirkung zwischen verschiedenen Selbsten, die ihre Vorstellung von spezifischen Räumen homogenisieren. Das ist sozusagen der Zweck der Reaktionen und Kettenreaktionen. Da aber das Ich über eine gestaltende Kraft über das Selbst verfügt und zwischen Kontexten der Raum als Wechselwirkung immer neu geschaffen wird, ist nicht gewährleistet, dass im Austausch mehrerer Kontexte die Homogenisierung erhalten bleibt. Das heißt, je umfangreicher das Feld des Settings ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit von Abweichungen und Divergenzen in den Raumauffassungen und damit die reduzierte Homogenisierung bestimmter Relationen des Selbst. Somit gilt: Je größer die Masse an Ich in einem Setting ist, desto wahrscheinlicher ist das Auftreten von unterschiedlichen Kontexten, da die homogenisierten Räume schlicht brüchig werden.

Die Schaffung eines umfassenden Settings kann deshalb nur über die Schaffung von externalisierten Teilstücken spezifischer Relationen im

<sup>12</sup> Für diesen Fall erscheint die hier formulierte Theorie als eine Ausdifferenzierung wie z. B. der radikal-konstruktivistischen Annahme des Kognitionswissenschaftlers Wolfgang Prinz, die er in einem Zeit-Interview von 2010, als eine Art Fazit seiner Forschungen unter dem Oberbegriff der kognitiven Architektur, präsentierte: »Der Mensch ist eine Maschine, die ihre Lebenswelt kollektiv erfindet. Das ist der eigentliche Clou bei kulturellen Prozessen. Und diese selbst geschaffene Lebenswelt hat massive Rückwirkungen auf das individuelle Verhalten.« Zitat in: Schnabel, Ulrich/Assheuer, Thomas: Psychologe Wolfgang Prinz: »Die soziale Ich-Maschine, vom 14.06.2010«, in: <http://www.zeit.de/2010/24/Prinz-Interview/seite-4>, S. 4. Diese Perspektive ist dabei wesentlich beeinflusst von der Theorie des radikalen Konstruktivismus; für eine Einführung vgl.: Glaserfeld, Ernst von: *Wissen, Sprache und Wirklichkeit*, S. 198–212.

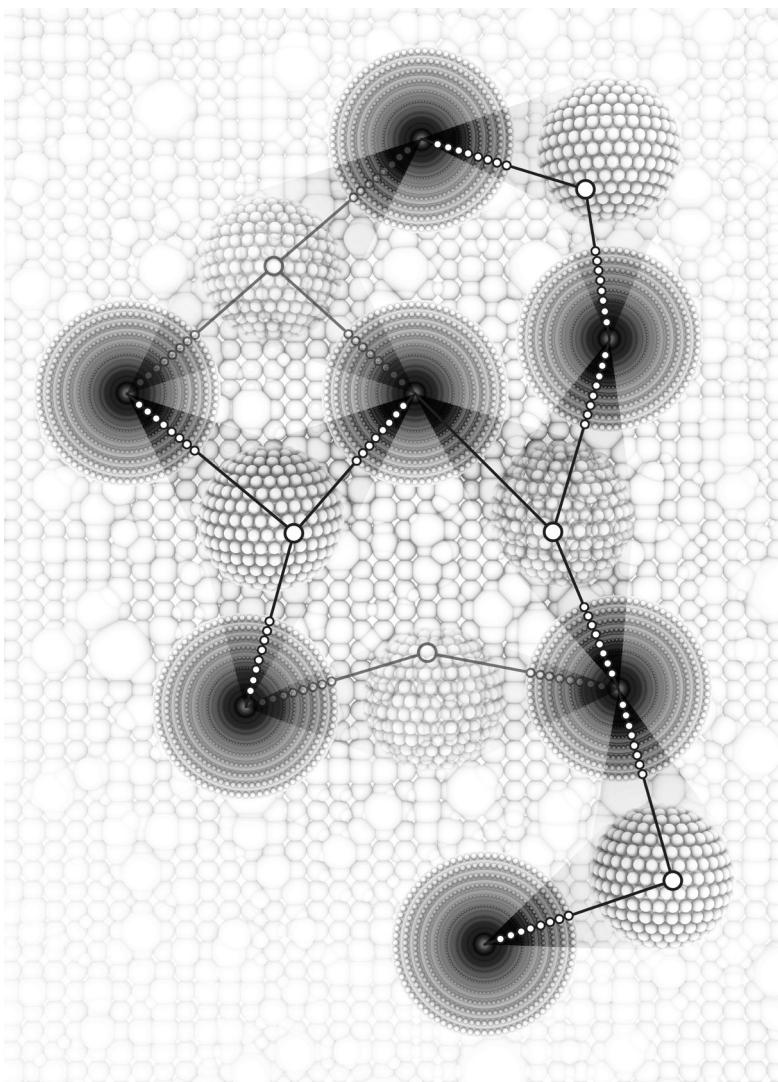


Abb. 30: Das System der Wechselwirkungen zwischen mehreren virtuellen Kontexten ist bestimmt durch unterschiedliche Relationen in verschiedenen Selbst, die anhand von spezifischen Raumkonfigurationen als Brücke ermöglicht werden.

Selbst auf den Raum erfolgen, die nicht mehr den fluiden Wechselwirkungen und der zeitlichen Projektion des Ichs unterworfen und damit statisch sind. Diese Teilstücke umfasst all das, was unter dem klassischen Medienbegriff gefasst werden kann.<sup>13</sup> Beispielsweise variiert eine Geschichte in der rein mündlichen Überlieferung von Erzähler zu Erzähler, aber in textlicher Form bleibt sie durch die Homogenisierung der Erscheinungen gleich und damit auch der virtuelle Kontext, der an diese geknüpft ist. Medienschaffung ist damit die Schaffung von virtuellen Fragmenten, die sich in Selbstkonstruktionen einfügen und so die Schaffung eines konkreten Sinnfragments in Relation zum Raum prägen. Diese Fragmente sind dabei nur im Feld des jeweiligen Settings lesbar, wodurch sich Gesellschaft und Medien als wesensgleich konkretisieren.

Den virtuellen Kontexten kommt hierbei eine Schlüsselfunktion zu. Sie sind spezifische Relationen, die auf eine spezifische Konfiguration im Sein geprägt sind. Dadurch bringen sie sozusagen einen Raum, zumindest in seinen Erscheinungen, mit und damit eine bestimmte Möglichkeit der Kontextualisierung. Diese ist nur möglich durch eine Trennung von Impulsen und fluiden Relationen – oder besser formuliert: durch Werkzeuge, durch die die ursprünglichen Kontexte vom Sein getrennt und auf einen geschaffenen Raum der Erscheinungen übertragen werden, der alle drei Arten der Kettenreaktionen potentiell bindet. Diese virtuellen Kontexte homogenisieren das Setting, durch das sie einerseits definiert werden und das sie andererseits erschaffen – anhand einer vereinheitlichten Raumerfahrung und der stetiger Wechselwirkung mit den Ichs. Virtuelle Kontexte im Metakontext des Settings sind damit erstarrte Teilstücke eines in Relationen gebildeten Selbst und damit vereinheitlichte Erscheinungen und Zugänge zum Sein.

### *Kontext II: Virtuelle Kontexte*

Virtuelle Kontexte sind per Definition statisch, nur die Relation zu ihnen ändert sich. Von ihnen gehen keine Impulse aus, die zu Wechselwirkungen führen; aus ihnen entstehen keine Reaktionen und sie verändern nicht den Raum. Sie entstehen durch Werkzeuge und Technik, durch die

<sup>13</sup> Die Funktion der Medien und der als ihre Erweiterung fungierenden Massenmedien ist hierbei ähnlich dem Ansatz, den der Soziologe Werner Vogd in Bezug auf die kybernetische Informationstheorie beschreibt: »Die Medien erschaffen somit ein gesellschaftliches Gedächtnis, in dem Gegenstände erzeugt werden, auf die man sich aus unterschiedlichen Perspektiven, von verschiedenen Kontexturen her beziehen kann. Die Bedeutung der Medien liegt damit weniger im Informationsaustausch [...], sondern im Bereitstellen von Objekten, an die dann unterschiedliche Systeme jeweils selektiv anschließen können.« Zitat in: Vogd, Werner: *Gehirn und Gesellschaft*, S. 99.

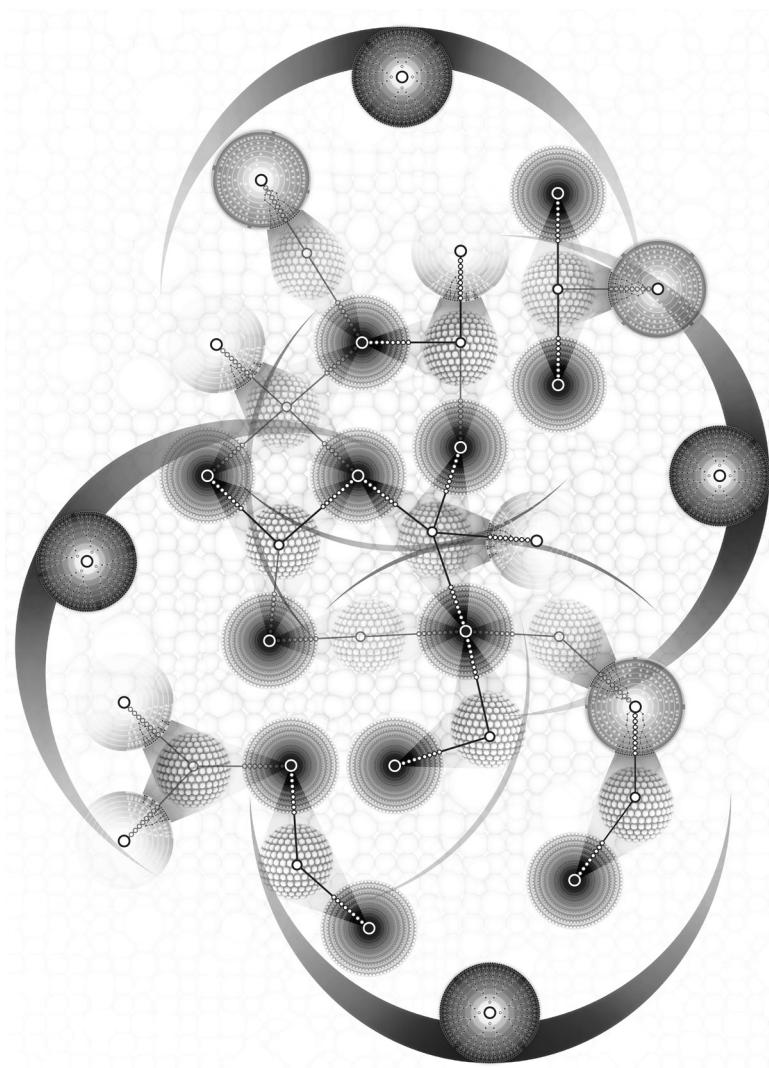


Abb. 31: Das Setting ist die Angleichung der Elemente und Relationen im Selbst mehrerer virtueller Kontexte durch die Homogenisierung von Räumen. Diese erfolgt durch erstarrte Kontexte, die als perfekte Bilder einen Rahmen definieren, innerhalb dessen die Fragmente wirksam sind. Die einzelnen Rahmen können sich dabei überschneiden.

sie auf Erscheinungen im Sein geprägt werden und diese fixiert kontextualisieren.

Dennoch ermöglicht es die Technik zunehmend, virtuelle Kontexte durch Simulation fluide anmuten zu lassen. Simulation ist genauso wie Imagination für virtuelle Kontexte konstituierend. Dennoch kann das Verhältnis beider durchaus variieren. In einem Kontext überwiegt die *imaginative* Komponente, was hier heißt, dass er eher durch eine Ich-Projektion erfahren werden kann, da er vergleichsweise starr ist; in einem anderen Kontext überwiegt die *simulierte* Komponente, was bedeutet, dass er durch eine eigene Dynamik fast wie eine Erscheinung im Sein anmutet, der ein Impuls und damit die Fähigkeit der Kommunikation bis hin zum »Moment der Erkenntnis« zugebilligt wird. Beides ist nicht nur technisch zu verstehen, sondern als eine Unterscheidung in der Art, wie virtuelle Kontexte Zugänge zu Wechselwirkungen bereitstellen.

Virtuelle Kontexte teilen sich demnach im Modell der Metakontexte in zwei Gruppen, die als *erstarrte virtuelle Kontexte* und *dynamische virtuelle Kontexte* bezeichnet werden können. Erstarrte Kontexte stellen die Urform dar, die sich nur in zwei wesentlichen Eigenschaften vom Simulierten unterscheiden. Beiden ist gemein, dass sie eine spezifische Konfiguration des Selbst zwischen dem Ich und dem Raum sind und in einer Wechselwirkung des schöpferischen Impulses geschaffen werden. Im Unterschied zu den Kettenreaktionen werden diese Kontexte allerdings von Erscheinungen, mit denen sie ursprünglich verbunden sind, abgekoppelt und an neue Erscheinungen gebunden. Das kann nur mittels der Kultertechnik des Werkzeuges, das anhand eines spezifischen Raumverständnisses aus den intrinsischen Konfigurationen des Seins entsteht, funktionieren. Ein Beispiel wäre die Fotografie, durch die eine spezifische und komplexreduzierte Wechselwirkungen zwischen Ich und Raum von den eigentlichen Zuständen des Seins aufgelöst werden und auf andere Erscheinungen geprägt werden kann. Die Grundkonfiguration, die zu einer solchen Technik nötig ist, ähnelt dem Aspekt der Gewalt. Dort besteht keine Wechselwirkung, sondern durch die Stärke des Impulses aus dem Ich erfolgt eine zeitweilige Unterordnung der Aspekte von Raum unter die Sphärenrelationen des Selbst. Die Stärke des Impulses unterbricht die fluide Wechselwirkung in dem Maße, dass das neu in seinen Relationen bestimmte Fragment sozusagen abgekoppelt wird und damit erstarrt. Demnach währen sowohl Werkzeuge als auch Medien formalisierte Gewalt im Sinne der nötigen Impulsstärke.

Die so entstandenen virtuellen Kontexte sind in ihrer Grundform erstarrte Kontexte. Erstarrte Kontexte sind durch ihre Eigenschaft definiert, da sie aufgrund einer erzwungenen Koppelung an spezifische Erscheinungen über keine fluiden Wechselwirkungen mehr verfügen und sich ihre Sphären untereinander nicht mehr verschieben, sodass die Relationen der Inhalte konstant bleiben. Diese erstarrten Kontexte sind dabei nur

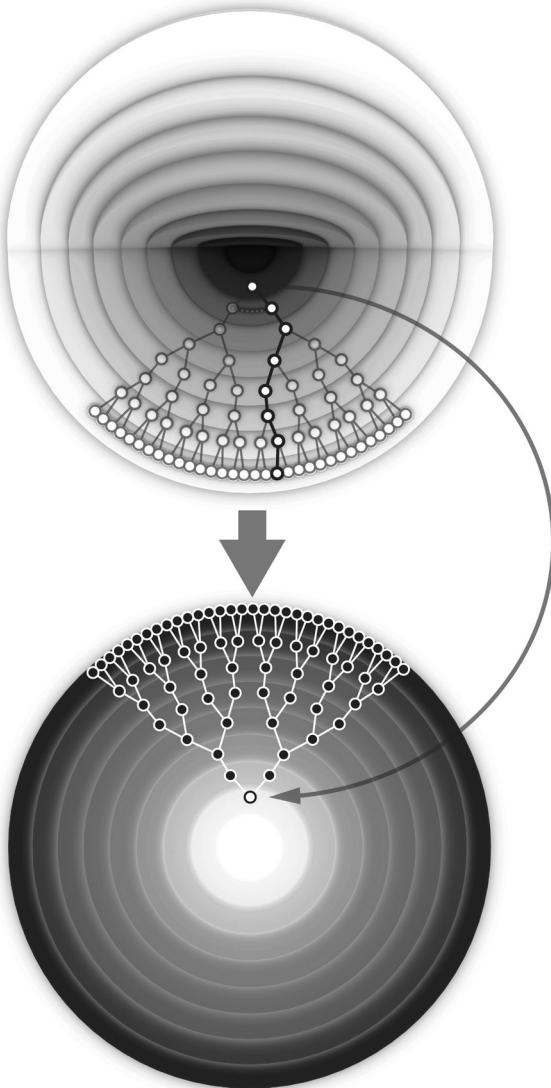
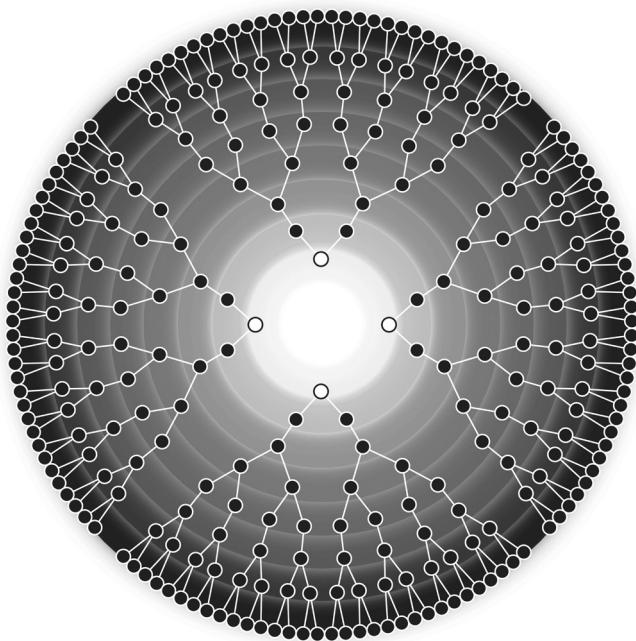
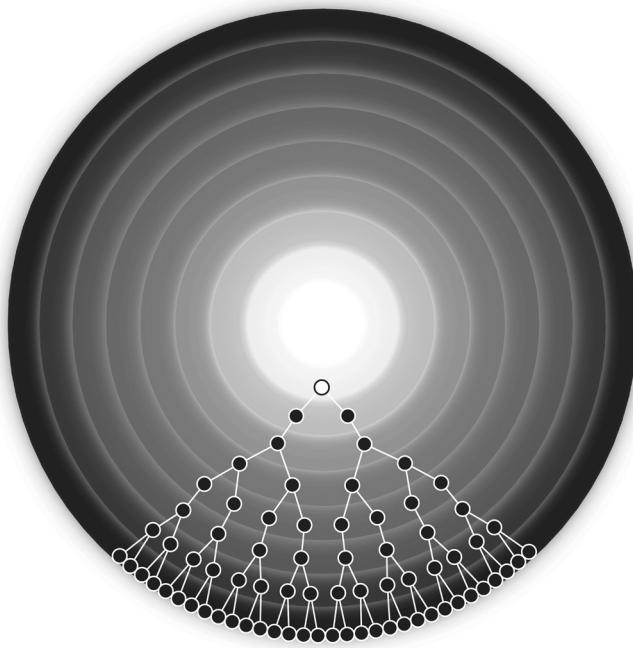


Abb. 32: Ein erstarrter Kontext ist die Abkoppelung von bestimmten Wechselwirkungen als Verbund aus dem Selbst in eine neue und damit autonome Konfiguration von Erscheinungen. Die ursprüngliche Raumbeziehung löst sich auf und der erstarrte Kontext ist nur innerhalb eines bestimmten Settings definiert.

nachvollziehbar, wenn der Raum, in dem sie auftreten, durch den Metakontext klar definiert ist und ihre Erscheinungen aufgrund der erkannten möglichen Perspektive gelesen werden können. Gleichzeitig verfügen sie nicht mehr über die gestaltende Kraft des Ichs und damit über keinen Impuls, sodass die Sphäre des Icons sozusagen eine Leerstelle bildet. In einer kommunikativen Situation mit einem anderen virtuellen Kontext bildet diese Leerstelle die Projektionsfläche des anderen Ichs und wird so zu einem Resonanzraum für den Impuls des Ichs, ohne dass ein zur Emergenz führender Gegenimpuls erfolgen kann. Auch hierbei ist theoretisch der »Moment der Erkenntnis« möglich, wenn sich ein erstarrter Kontext anhand der Ich-Projektion in ein bereits vorhandenes Relationssystem des Selbst schlüssig einfügt. Durch die Projektion des Ichs übernimmt das Selbst die Inhalte und Relationen des erstarrten Kontextes und fügt sie in sein Selbst ein. Erst hier können die Inhalte theoretisch wieder den Wechselwirkungen der Sphären unterworfen werden, sodass die Inhalte der erstarrten Kontexte in den jeweiligen Sphären aufgehen und neue Wechselwirkungen erzeugen können. Erstarnte Kontexte sind demnach nur als Ganzes im Selbst wirksam, wenn die Konstellation eines spezifischen Raumes klar und deutlich auf sie hinweisen. Im Verbund mit dem Setting sind diese also nur »lesbar«, wenn sie ebenfalls über klar strukturiert Raumkonfiguration verfügen, die an diese durch einen Metakontext gebunden sind. Vereinfacht gesagt können erstarrte virtuelle Kontexte nur gelesen werden, wenn die Grundrelationen ihrer Erscheinungen vertraut sind.

Die erstarrten Kontexte verhalten sich in ihrer Komplexität ähnlich der bereits vorgestellten Systematik der virtuellen Kontexte und sind in ihren Ausprägungen und Relationen wesensgleich. Auch bei ihnen reicht die Spannweite von einfachen Fragmenten bis hin zu perfekten Bildern, die eine Vielzahl von unterschiedlichen Erscheinungsformen abdecken können. Diese können sich durchaus in die Konstruktion des Selbst einfügen und es tendenziell komplett ausfüllen. Umfassendere Kontexte wie die perfekten Bilder können (nicht müssen!) dabei ein Metakontext sein, der das Setting bestimmt. Damit wird deutlich, dass die Kettenreaktionen auch zu erstarrten Kontexten als Ergebnis eines kooperativen Handelns führen können. Hinzu kommt, dass die etablierten Wechselbeziehungen zu den Räumen in einem solchen Maße von den Inhalten der erstarrten Kontexte im Selbst beeinflusst sind, dass eine neue Wechselbeziehung und damit ein neuer Bezug zum Sein immer unwahrscheinlicher wird. Das ist vor allem bei der Beeinflussung durch zahlreiche Fragmente aus anderen Settings der Fall, die sich nicht schlüssig in das Selbst einfügen – wie im Falle der virtuellen Romantik.



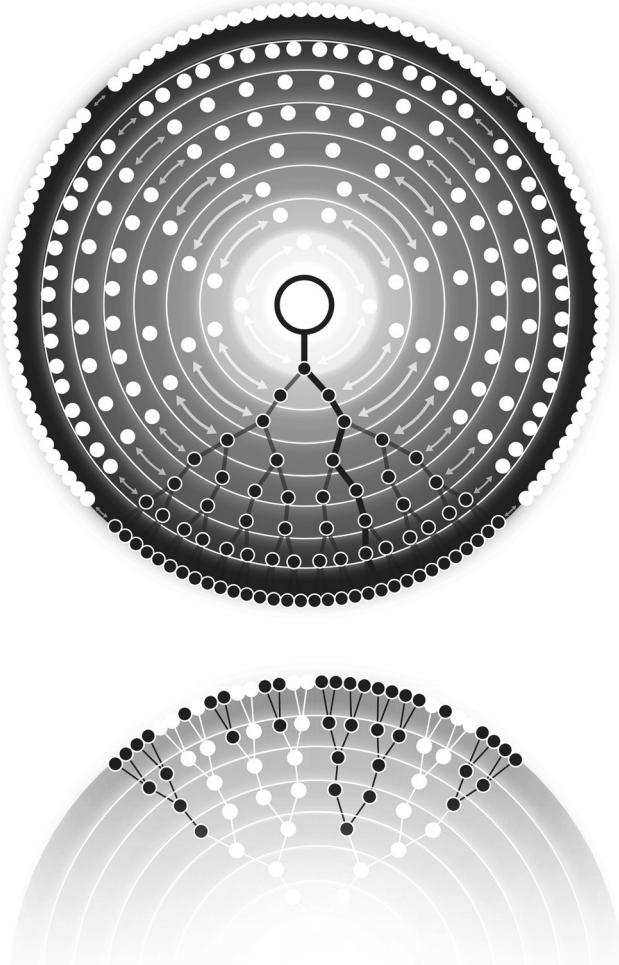


Abb. 33: Der erstarrte Kontext (links oben) ist eine vollständige Relation zwischen Ich und Sein, die sich in einer ursprünglichen Raumkonfiguration zeigt. Das perfekte Bild (links unten) ist eine Überkategorie, in der mehrere mögliche Raumkonfigurationen und Ich-Konfigurationen enthalten sind. Das Fragment (rechts unten) sind Erscheinungen als Gruppe, deren verbindender virtueller Kontext in dem jeweiligen Setting nicht wirksam ist und die als Teil-Fragmente in andere Kontexte sinnstiftend integriert werden können. Der simulierte Kontext (rechts oben) verfügt über Impuls und Drehung der Sphären untereinander, allerdings ohne ein Ich, sodass er nur durch Projektion, Performance oder Simulation wirksam wird.

### *Kontext III: Dynamische virtuelle Kontexte*

Die andere Form der virtuellen Kontexte sind die dynamischen virtuellen Kontexte. Sie sind größtenteils wesensgleich mit der Systematik der erstarrten Kontexte, unterscheiden sich aber in zwei wesentlichen Punkten: Zum einen verfügen sie über eine Drehung der Sphären untereinander, so dass wechselnde Konfigurationen der Bezüge auftreten können; zum anderen wird in ihnen ein Impuls simuliert, der zwar auf ein gestaltendes Ich hinweist, welches aber in ihnen nicht gegeben ist. Die Simulation eines Ichs erfolgt dabei entweder über die Projektion eines anderen virtuellen Kontextes, der den simulierten Kontext sozusagen performativ als System der Wechselwirkungen erscheinen lässt, oder über ein spezifisches Werkzeug der Technik, dass die etablierten Konfigurationen, die auf ein Ich hinweisen, simuliert. Diese Quasi-Lebendigkeit des simulierten Kontextes erleichtert aufgrund seiner Dynamik die Wechselwirkungen mit anderen virtuellen Kontexten durch eine scheinbare Kommunikation. Allerdings ist aufgrund des Fehlen eines Ichs hierbei weder eine kreative oder schöpferische Kettenreaktion möglich, noch ist die Wahrscheinlichkeit einer allgemeinen Emergenz im Rahmen des Settings gegeben.

Die Reduktion von Gegenimpulsen und die daraus resultierende Nivellierung und Standardisierung von Inhalten ermöglicht erst das Setting und damit die erleichterte Wechselwirkung mehrerer virtueller Kontexte. Allerdings sind durch die Einbeziehung von simulierten Kontexten die übergreifenden fluiden Wechselwirkungen zwischen mehreren Kontexten nicht mehr gegeben. Die simulierten Kontexte wirken dabei wie eine »Störung« der Wechselwirkungen, die allerdings durch ihre Inszenierung tendenziell nicht erkennbar ist. Dadurch findet anhand dieser »Störung« auch keine kreative Kettenreaktion, wie in einem fluiden System ständiger Wechselbeziehungen, statt. Die schöpferischen Reaktionen, die unter der Einbeziehung von simulierten Kontexten entstehen, sind hierbei absolut gebunden an eine kommunikative Reaktion, die über ebendiese simulierten Kontexte erfolgt, wodurch die Erscheinungen, die aus diesem Schöpfungsprozess hervorgehen, letztlich nur Kopien oder Variationen der in den simulierten Kontexten vorhandenen etablierten und erstarrten Elemente ohne Wechselwirkung mit dem Sein sind.

Die dynamischen Kontexte erscheinen in diesem Prozess wie die Ausgangsform der Wechselwirkungen zwischen zwei Ichs, obwohl eine gegenseitige Beeinflussung nicht gegeben ist. In ihrer umfassenderen Ausprägung können sie sogar wie ein gesamtes Setting anmuten, da sie sowohl die Erstarrung, die einem Setting zugrunde liegt, als auch die Dynamik unterschiedlicher Impulse zu evozieren scheinen.

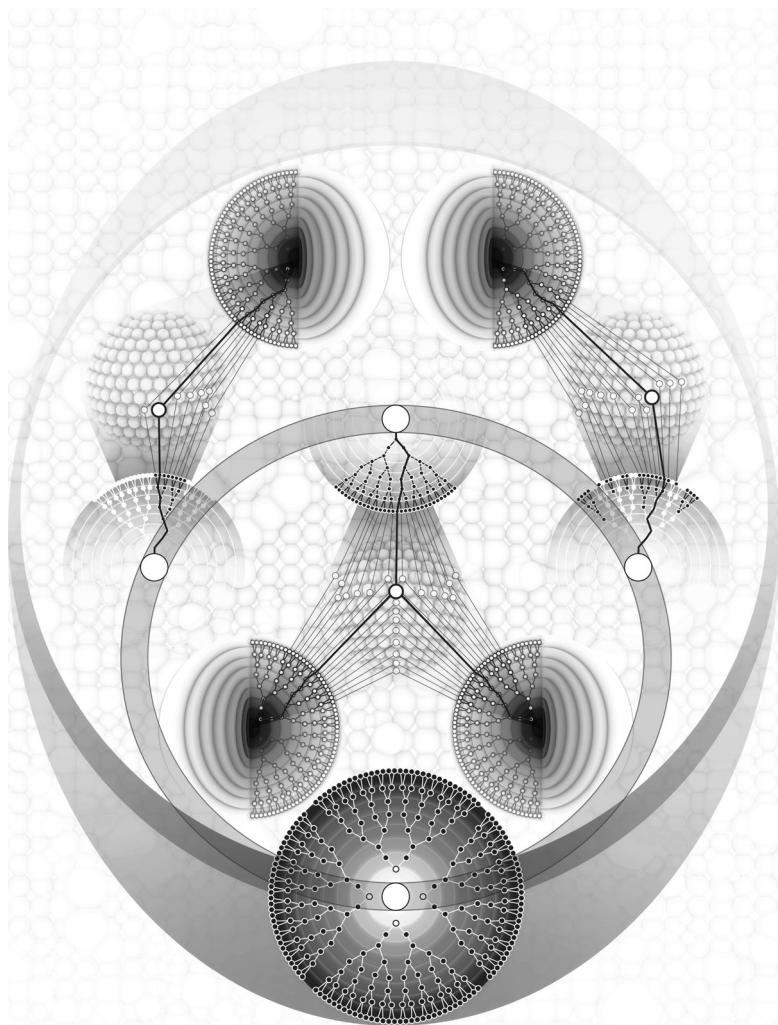


Abb. 34: Perfekte Bilder schaffen Teilbereiche des Settings, indem sie Räume nivellieren und so die Interaktion von virtuellen Kontexten vereinfachen. Die Angleichung des Selbst führt zu vereinfachten Wechselbeziehungen ohne Notwendigkeit zur kreativen oder gestalterischen Reaktion. Gleichzeitig führt die Angleichung zur Erstarrung des Gesamtsystems und zum Verlust von Emergenz.

## Konklusion

Durch das hier beschriebene Modell der Metakontexte soll eine Möglichkeit geschaffen werden, unterschiedlichste sinnstiftende System wie Weltbilder und Selbstbilder, sowie ihre Interaktion durch Medien anhand von Basisverhältnissen zusammenfassend beschreibbar zu machen. Das Ziel ist, trotz der eventuellen daraus erwachsenden Komplexitäten: Vereinfachung. Ob diese nur eine Zuschreibung oder eine Erfassung des »Wesens« ist, ist dabei nicht relevant.

Das Modell beruht auf der Annahme des wesentlichen Dualismus zwischen Sein und Ich, die als Antipoden auftreten und zwischen denen eine direkte Beziehung nicht gegeben ist. Durch die Sphären des Selbst wird ein fluides Relationssystem der Wechselwirkungen geschaffen, anhand derer eine komplexreduzierende Verortung des Ichs im Sein durch den Kontext ermöglicht wird. Durch die Impulskraft des Ichs, das sich in immer neuen Positionen zu spezifischen möglichen Wechselwirkungen im Sein – gefasst als Raum – positioniert, entstehen anhand sich dadurch verändernder Kontexte in den Sphären gefestigte Inhalte, die vergehen oder erhalten bleiben und in verschiedenen Konfigurationen neue Bezüge zum Sein ermöglichen. »Ziel« des Ichs scheint eine komplette Erfassung des Seins und damit eine Positionierung und Zentrierung in diesem zu sein. Es gibt weitere Ichs, die untereinander, anhand der Ich-Projektion und des Moments der Erkenntnis, über die Inhalte des Selbst in Wechselwirkung und Austausch treten können. Hierzu dienen die kommunikativen und kreativen sowie die schöpferische Reaktion, in der eine Veränderung des Seins erfolgt. Alle Wechselwirkungen können durch mehrere Kontexte hindurch zu Kettenreaktionen werden. Die Varianz der Inhalte steigt tendenziell, je mehr Kontexte beteiligt sind. Bei inhaltlichen Übereinstimmungen in mehreren Selbsten kann von einem Setting gesprochen werden, das einen übergeordneten Bezugsrahmen schafft. In diesem können durch entsprechende Impulse erstarrte Kontexte geschaffen werden, die die Wahrscheinlichkeit von Varianz nivellieren und das Setting auch bei einer umfassenden Größe homogenisieren. Durch die Schaffung gemeinsamer Raumbezüge wird die Kommunikation zwischen Kontexten erleichtert, gleichzeitig können aber durch den fehlenden Rückimpuls die Emergenz im fluiden Gesamtsystem nivelliert und die ursprünglichen Wechselwirkungen zwischen dem Ich und dem Sein überlagert werden. Mehrere Settings bilden dabei einen übergeordneten Metakontext, in dem wiederum unterschiedliche Relationen auftreten können.

Das hier vorgestellte Modell ist von der permanenten Dichotomie von Dynamik und Erstarrung geprägt. Vereinfacht ausgedrückt, besitzt jedes Individuum ein Weltbild, das in einer Gleichzeitigkeit von Handeln und Wahrnehmen auch größtenteils sein Selbstbild ist. Das Weltbild ist ein komplexreduziertes Abbild der Realität, zu dem sich das

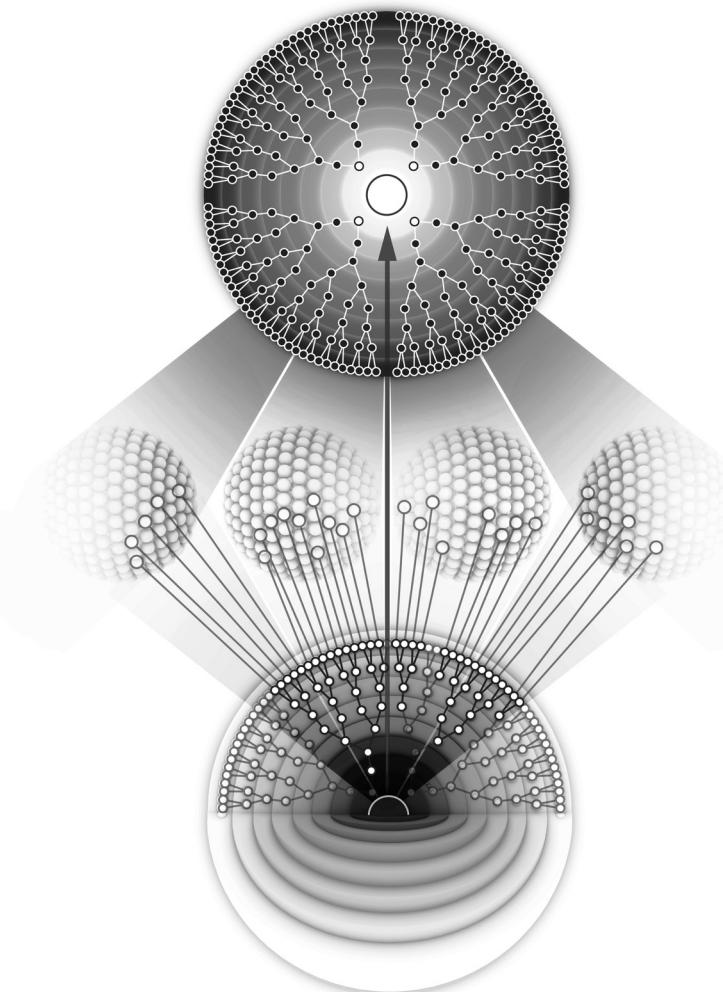


Abb. 35: Austausch mit perfekten Bildern. Perfekte Bilder prägen unterschiedliche Raumkonfigurationen. Da sie erst anhand einer umfassenden Ich-Projektion wirksam werden, ist ihr Erkennen als erstarrte Struktur tendenziell kaum gegeben.

Individuum, konzentriert auf sich selbst, in wechselnden Relationen positioniert. Durch den Austausch mit anderen Individuen werden verschiedene Sinnstiftungen abgeglichen. Medien ermöglichen dabei einen einfacheren Austausch, indem sie vereinfachte Räume der Sinnstiftung mehreren Individuen anbieten. Als Fragmente erschaffen sie damit ein Setting der Angleichung. In einem Metakontext stehen mehrere Settings in einer Wechselwirkung miteinander. Das Makrosystem zeigt sich als permanente Kettenreaktionen zwischen unterschiedlichsten Kontexten, die verschiedene Räume definieren und sich in verschiedenen Sinnrelationen manifestieren.

Der Ausgangspunkt dieser Modellierung war die Frage, was Kontext im massenmedialen Zeitalter ist und wie dieser übergreifend in den unterschiedlichsten Erscheinungen erfasst werden kann. Die Betrachtung zahlreicher Aspekte des dadurch definierten Themenkomplexes haben gezeigt, dass Kontext im Wesentlichen eine Leistung des Gehirns ist, durch die im virtuellen Raum des Verstandes eine Komplexreduktion zwischen dem »Kern«, dem Ich eines Menschen und seiner Umgebung abläuft. Der Mensch nimmt seine Umgebung primär Ich-zentriert wahr und es ist naheliegend, dass sich diese Zentrierung und die grundsätzliche Modularität des menschlichen Verstandes, direkt oder indirekt, in seinen Werken zeigt. Er projiziert sich in seine Umgebung und anhand dieser Projektion kann er andere Menschen und ihre Perspektiven nachvollziehen und Gemeinsamkeiten ausbilden. Dadurch ist Kontext immer etwas, was im virtuellen Raum stattfindet, da es strenggenommen kein »Außen« gibt. Der, davon ist auszugehen, universelle Aufbau des virtuellen Kontextes ist wesentlich bestimmt von der Ich-Projektion, die anhand eines Icons vollzogen wird. Durch Icons bildet sich der Kontext, da durch sie erst alle Wechselwirkungen auf die Erscheinungen eines Gegenübers gebündelt werden können und das Gegenüber zu einer Konfiguration für etwas und wie, zu einem spezifischen Kontext als Ikone einer Ich-Konfiguration wird.

Die praktische Aufgabe einer Kontextualisierung als Verstehen oder Gestalten kann demnach zum einen durch das Benennen aller Erscheinungen als induktive Leistung erfolgen oder von der Position einer Ikone ausgehen. Ikonen können dabei gegenständliche Objekte sein, aber auch scheinbar gegenstandslos, etwa als Relationen auf bestimmte Erscheinungen, existieren. Das Erkennen einer Ikone ist dabei das wesentliche Problem und die Leistung eines verstehenden Rezipienten. Ikonen sind als solche erst erkennbar, wenn das Setting, durch das sie zu Ikonen werden, verstanden wird. Das kann nur im Austausch mit dazugehörigen Kontexten erfolgen. Diese Kontexte werden erkannt durch die Einbeziehung des Metakontextes, dessen Dynamik zu der erstarrenden und darin erkennbaren Tendenz des Settings in Kontrast steht. Ein Verstehen von Kontexten besteht im Nachvollzug des Sphärenmodells und anhand

## KONKLUSION

einer Definition des Settings durch die einzelnen Kontexte. Da es aber kein »Außen«, keinen neutralen Ort der Betrachtung gibt, ist ein Erkennen überhaupt nur durch eine primäre Erkenntnis über die Wechselwirkungen im eigenen Selbst und die daraus folgenden Wechselwirkungen mit andern gegeben. Vorher ist eine Auseinandersetzung mit Kontexten sinnlos, da anstatt eines übergeordneten Verständnisses des Metakontexts Scheinanalysen anhand von Ich-Projektionen