

## VII. Das Universum der virtuellen Kontexte

Der hier vorgestellte Ansatz der virtuellen Kontexte als Teil einer Metakontextualisierung erfolgte aus einem knappen Umriss des zeitgenössischen Diskurses über das Verhältnis von »real« und »medial«. Diese Erfassung hat mehrere Erkenntnisse gebracht, wobei die wichtigste indirekt durchscheint, nämlich dass die Erforschung des Medialen und die Diskussion über dieses Phänomen vor allem eins erzeugt: Begriffe.

Sowohl in der Theorie als auch potenziert in der Medienpraxis ist das Phänomen zu beobachten, Begriffe und Zuschreibungen in Hülle und Fülle zu erschaffen und ein gigantisches Konvolut an Definition und Theorien zu konstruieren, die in ihrer Gesamtheit eher parzellieren denn verbindendes Verständnis fördern.<sup>1</sup> Obwohl es im wissenschaftlichen/philosophischen Bereich Ansätze zu einer übergreifenden transdisziplinären Erfassung der Phänomene gibt, ist eine Teilbereichsperspektive vorherrschend, die eine Kommunikation über Kommunikation erschwert.<sup>2</sup> Diese Feststellung bedeutet dabei keine Wertung über einzelne Ansätze – wissenschaftliche Erkenntnis ist vor allem immer ein Prozess –, aber für einen praktischen Umgang mit Medien ist ein System sich stetig weiter ausdifferenzierender Relationen unter unterschiedlichen Betrachtungswinkel schwer zu handhaben. Vor allem im persönlichen, wirtschaftlichen und schöpferischen Umgang befördert eine in Fachdisziplinen aufgesprengte Theorieentwicklung eher die Prägung einer »Patch-Work«-Erkenntnis ähnlich der virtuellen Romantik, als die einer übergreifenden und vereinenden Perspektive.

Neben dieser Parzellierung der Wissenskultur liegt das vor allem im – in der Praxis häufig missverstandenen – Medienbegriff selbst begründet, wonach Medien Zeichen seien, die irgendwo »da draußen« zwischen den Menschen Austausch herstellten. Dahinter steht die historisch

- 1 Hierzu einige Grundbegriffe des semiotischen Medienverständnisses, z.B.: Codierung, Kontext, Dispositive, Grammatik, Zeichen, Immaterielle Zeichen, Zeichenträger, Medium, Motivation, Performanz, Ereignis, Interpretation, Typologie, Repräsentation usw. Vgl.: Genz, Julia/Gévaudan, Paul: *Medialität, Materialität, Kodierung*, S. 17–199. Marcus Burkhardt subsumiert in Bezug auf den Medienwissenschaftler Stefan Münker: »Angesichts der diagnostizierten Entgrenzung des Begriffes wird die Bezeichnung Medium mehr und mehr zur Worthülse, die einer konkreten Bedeutung entbehrt.« Zitat in: Burkhardt, Marcus: *Digitale Datenbanken*, S. 24.
- 2 Einen neueren übergreifenden Ansatz bilden z.B. die Visual Culture Studies. Für einen Überblick vgl.: Dikovitskaya, Margaret: *Visual culture*, passim. Für einen Überblick mit umfangreicher Literaturzusammenstellung vgl.: Heywood, Ian/Sandywell, Barry: *The Handbook of Visual Culture*, passim.

tradierte Weltsicht, dass hinter der »realen« Welt eine göttliche Existenz stehe, die sich aber nicht direkt zeige, sondern ihrem Willen nach durch Interpretationen von Symbolen und Zeichen – durch das Lesen in Tierdärmen oder eine Buch-Exegese – erschlossen werden müsse.<sup>3</sup> Auch die zeitgenössische Medientheorie partizipiert teilweise an diesem Denken, indem eine Erscheinung aus dem spezifischen Blickwinkel einer Profession gedeutet und in dieser Perspektive als Zeichenträger für »etwas« interpretiert wird. Die dabei notwendige Abgrenzung zu anderen Perspektiven ist zur Definition der eigenen Perspektive wiederum notwendig und erzeugt im Sinne einer strukturellen Kategorisierung unterschiedliche Begrifflichkeiten. Da Begriffe nur in der Abgrenzung zu anderen Begriffen existieren, wird somit einer künstlichen Segregation der Sinnstiftung und Erkenntniswege Vorschub geleistet.

Diese semantische Problematik liegt dabei auch im Wesen der Sprache als wissenschaftliches Instrument begründet, mit der überwiegend nicht-sprachliche Phänomene beschrieben werden. Die auf sprachlichen Konstrukten beruhenden Medientheorieansätze gehen dabei meist davon aus, dass alle Kommunikation unter Verwendung von Zeichen ablaufe.<sup>4</sup> Der Sinngehalt erschließt sich demnach zum einen aus der »richtigen« Interpretation von abstrakten (Schrift-)Zeichen, die im Zuge von ausufernden Analogien aber letztlich mit allem Möglichen verbunden werden können, und zum anderen von einem parallelen Sinngehalt der Zeichen her, der frei von seinen Repräsentanten existiert. Ein Schrifttext z.B. verweist nach dieser Leseart auf einen Mythos, der quasi extern als Sinnebene existiert und wiederum auf der Schriftextebene erfassbar und als Deutung verknüpfbar ist. Letztere muss nicht »falsch« sein, aber sie behindert zum einen den Austausch mit ganz anderen Ausdrucksformen, in denen sich vielleicht ebenso dieser Mythos manifestiert, und zum anderen festigt sie eine bestimmte Perspektive, da aus einem bestimmten Kontext heraus etwas scheinbar erkannt und in seiner Bedeutung für eben diesen Kontext re-konstruiert wird. Eine Betrachtungsweise festigt sich selbst, indem sie in ihrer Perspektive etwas erkennt und es anhand ihres Kontextes beschreibt, wodurch vor allem die Relevanz dieser Perspektive bestätigt wird.

Dieser selbstreferenzielle Kreislauf ist vielen Medienschaffenden und -konsumenten wahrscheinlich gar nicht bewusst. Einen großen Anteil an dieser Verkennung spielt dabei die Medienbranche, die – das darf im ganzen Zusammenhang nie vergessen werden – eine der umsatzstärksten der modernen Welt ist. Wie der Medientheoretiker Andreas Ströhl erläutert, ist beispielsweise die Werbebranche für die Renaissance des Begriffes des »Mediums« verantwortlich, der in seiner ökonomisch-praktischen

3 Vgl.: Ströhl, Andreas: *Medientheorie kompakt*, S. 19.

4 Vgl.: Genz, Julia/Gévaudan, Paul: *Medialität, Materialität, Kodierung*, S. 11.

Erweiterung als »Medien« noch diffuser wird.<sup>5</sup> Eine solche Unschärfe ist nicht auf die Medienwissenschaft begrenzt, aber an ihr wird deutlich, wie durch hauptsächlich semantische Kategorisierungen Unterscheidungen entstehen, die nicht als reale Phänomene, sondern nur in ebendieser Kategorisierung Wirklichkeit werden.

Das hier vorgeschlagen Modell der virtuellen Kontexte und ihres Zusammenwirkens im Metakontext ist der Versuch, die konstruierende Komponente von Perspektiven auf das, was vermeintlich erkannt wird, strukturell nachzuvollziehen und anhand eines gemeinsamen Systems zusammenzubringen. Die Sinnstiftung – und das ist, was sich hinter Erkenntnisschaffung verbirgt – ist dabei das Zentrum des Modells der virtuellen Kontexte. In ihm ist unsere Welt eine Welt der Ikonen. Durch diese Ikonen als konstruierte Blickwinkel auf *etwas* sind spezifische Kontexte als Zugang zum komplexen Sein ermöglicht. Die menschliche Wahrnehmung scheint die Welt als eine Ansammlung von Ikonen zu strukturieren; als Elemente der Prägung von uns im Sein. Ikonen geben Handlungsmöglichkeiten vor, indem sie anhand der Kontexte die Komplexität des Seins handlungsleitend und damit sinnstiftend auf den Menschen konzentrieren. Im Endeffekt ist die Welt damit ein Bild, in dem zwischen dem Ich und dem Sein Beziehungsrelationen als Vereinfachung errechnet werden. Ikonen und ihre definierenden Kontexte stehen dabei nicht für *etwas*; sie sind das *Etwas* – es gibt neben dem Sein nichts »da draußen«, auf das verwiesen werden kann, sondern es existieren nur die sinnstiftenden Verbindungen bestimmter Muster zum Sein in unserem Selbst. Obwohl es natürlich Zeichen für etwas gibt, sind diese keine Verweise auf ein mitunter beliebiges Etwas, sondern immer in eine Abfolge von Erscheinungen zum Icon eingebunden. Und durch diese Abfolge, diesen Kontext, erhalten sie ihren Sinn. Die vermeintlich objektiv zu benennenden Elemente des MediaLEN und damit spiegelbildlich des Mentalen stehen nicht für sich allein, sondern sind immer verbunden mit dem Kontext, durch den sie überhaupt erst existieren – zumindest wenn dieser Kontext erkannt wird.

Vermeintlich unterschiedliche Phänomene – deren Unterschiedlichkeit auch nur eine Frage des Blickwinkels ist – teilen sich demnach gemeinsame Grundstrukturen auf der Ebene der Virtualität, und zwar wird diese nicht verstanden als »irgendwas im Computer«, sondern als eine nicht direkt sichtbare Basis menschlicher Weltkonstruktion. Virtualität

<sup>5</sup> Hierzu der Medienwissenschaftler Wolfgang Hagen zitiert nach Andreas Ströhl: »Kurzum: Nicht eine Wissenschaft, sondern die Medien selbst, nämlich der mikroökonomische Diskurs ihrer Werbeagenturen, haben das Pluraltetum der Medien in die Welt gesetzt. [...] Die Wiederbelebung und Umprägung des alten Begriffes vom ‚Medium‘ haben wir dann, es muss gesagt werden, der Werbewirtschaft zu verdanken.« Zitat in: Ströhl, Andreas: *Medientheorie kompakt*, S. 20.

ist somit das Grundraster der menschlichen Welt, durch das uns die Bilder in all ihren Formen Aufschluss geben.

Unabhängig von ihrer Ausprägung als wissenschaftlich fundierte Welt, als historische Geschichts-Welt, als imaginative Mythen-Welt, als simulierende Science-Fiction-Welt oder als paradiesisch-urbane Welt: Es handelt sich stets um virtuelle Kontexte, die dem neutralen Betrachter entzeitlicht und (vorerst) strukturell gleichwertig gegenüberstehen. Da die bisherigen Ansätze eines allgemeinen Verständnisses zu sehr in einer fachspezifischen Perspektive oder einer semantischen Struktur verhaftet zu sein scheinen, um das Phänomen umfassend zu beschreiben, sollen in diesem Kapitel Wege zu einem allgemeineren und praktischen Modus skizziert werden.<sup>6</sup> Schlüssel hierzu ist der Ansatz, bestimmte Erscheinungen nicht nach einem spezifischen Deutungsmuster zu schein-analysieren, sondern in Relationen zu erfassen und damit in verbindenden statt trennenden Kategorien zu denken.<sup>7</sup> Kontext ergibt sich dabei immer aus der Mehrzahl, aus der Relation, die eine Erscheinung gegenüber anderen Erscheinungen hat. Erst das Zusammensehen mit dem Gegenüber erschafft den Sinn. Beobachtung und Wahrnehmung liegen dabei nahe beieinander und Beobachtung und Ergebnis liegen in sich selbst begründet. Die Frage nach dem Sinn ist damit die Frage, wie sich bestimmter Sinn bildet. Um dies noch einmal zu betonen: Das bedeutet nicht, dass in dem, was hier als Sein und Ich bezeichnet wird, ganz eigene Strukturen und Impulse wirken, auch wenn diese aus einer bestimmten Perspektive mitunter sehr genau beschrieben werden können. Dieses riesige Feld der wissenschaftlichen Erkenntnis ist in der hier gestellten Frage der Sinnstiftung ausgeklammert. Stattdessen geht es um den Umgang mit den Metakomplexitäten, die dem

- 6 Hierzu eine Einschätzung des Kommunikationswissenschaftlers Thomas A. Bauer: »Da Kommunikation ein ›Alles-Begriff‹ ist (nichts, was real ist, ist es jenseits von Kommunikation und alles, was man weiß und glaubt, weiß und glaubt man über Kommunikation), bräuchte man, um ein theoretisch hinreichendes Bild zu erhalten, eigentlich eine Panorama-Theorie, eine Theorie, die alles in einem Überblick ausleuchtet und alles, was sie darstellt, zu einem Ensemble werden lässt.« Zitat in: Bauer, Thomas A.: *Kommunikation wissenschaftlich denken*, S. 308.
- 7 Der Medientheoretiker Boris Groys hierzu: »In der Vergangenheit und noch mehr heute leben wir unter dem Zeichen der binären Gegensätze: rechts/links, Kunst/Nichtkunst, .... jeder Mensch wird bestimmt durch seine Wahl, durch den Platz, den er in dieser ihm vorgegebenen binären Struktur des Wählers einnimmt. Kreativ sein heißt eigentlich, dieser Wahl zu entgehen. Denn das bedeutet, eine Strategie zu entwickeln, die diese vorgegebenen Gegensätze überschreitet und in diesem Sinne etwas Neues schafft, dass in dem Terminus dieser Gegensätze nicht mehr beschrieben werden kann.« Zitat in: Groys, Boris: »Jenseits von Aufklärung und Vernunft«, in: Thomas, Hans: *Die Welt als Medieninszenierung*, S. 50.

Menschen gegenüberstehen, und die daraus erwachsenden Potentiale von Schaffung und Kreationen, die sich aus einer übergeordneten Perspektive auf das Universum der virtuellen Kontexte ergeben.

## Individueller Kontext

Im Folgenden soll das Modell der virtuellen (Meta-)Kontexte enger mit einer erlebbaren und beobachtbaren Lebensrealität verknüpft werden. Hierbei erschöpft sich das Modell in den Beispielen nicht; auch, um den häufig beobachtbaren Mangel der Medienwissenschaften, immer gleiche Operationen in unterschiedliche Begriffe zu unterteilen und vermeintlich zu spezifizieren, zu vermeiden. In Anbetracht der praktischen Ausgangsfrage ist Sinnstiftung dabei das Ergebnis und der Zweck der Kontextualisierung – der Einführung des *Ichs* in das *Sein*.

Damit ist der gesamte Prozess relevant, der allgemein auch als menschliches Leben begriffen wird – und schon über diesen existieren unzählige Auffassungen.<sup>8</sup> In dem hier vorgestellten Modell ist Leben zu verstehen als die zentrale Kraft des Impulses, die durch den Rhythmus eine zeitliche Komponente der Wechselwirkung zwischen Individuum und Umgebung schafft. Durch den Impuls entsteht überhaupt erst eine lineare Zeitlichkeit, und damit vermeintliche Variationen und Unterschiede. Sowohl das Ich, also »der« Mensch, als auch Strukturen im Sein verfügen über diesen Impuls. Leben ist in diesem Sinne viel umfassender als der Mensch und die ihm ähnlichen Formen und umspannt alles, was über diesen Impuls zur Wechselwirkung und Änderung verfügt. Aus all diesen Impulsen im Sein bildet sich im Nebeneinander und in der Abfolge von Relationen Realität, und diese geht weit über die direkte menschliche Wahrnehmung hinaus. Die Realität ist dabei nicht statisch, sondern zahlreichen Ungleichgewichten ausgesetzt, die sich aus den unterschiedlichen Intensitäten und Rhythmen der Impulse bilden. Obwohl davon auszugehen ist, dass das Gesamtsystem des Seins zur Homogenität strebt, ist sein Zustand einer der permanenten Bewegung und Variation.

Diese Angleichung unterschiedlicher Zustände ist auch das Metier der menschlichen Wahrnehmung, in der ein Ausgleich aller Impulse vom Sein auf das Ich angestrebt wird. Dies ist ein Modus der Komplexreduktion, in der durch mehrere Ebenen der Abstraktion eine ungefähre Erfassung der Realität durch das Ich möglich ist. In der primären Wahrnehmung

8 Hierzu die Einschätzung des Neurobiologen Humberto R. Maturana: »Das größte Hindernis für das Verständnis der Organisation des Lebendigen liegt darin, daß es nicht möglich ist, sie durch eine Aufzählung ihrer Eigenschaften zu erklären. Sie muß vielmehr als Einheit verstanden werden.« Zitat in: Maturana, Humberto R.: *Biologie der Realität*, S. 23.

sind dabei alle Erscheinungen gleich – in ihrer Eigenschaft als Element und Impuls. Erst durch den Wahrnehmungsapparat erfolgt eine Unterscheidung zwischen den Bewegungen des Seins z.B. in unterschiedliche Töne, Helligkeiten oder Farben. Komplexität ist dabei die elementare Eigenschaft des Seins, zu dem sich das menschliche Ich als *eins* positioniert.<sup>9</sup> Dieser Zustand der Positionierung ist Komplexreduktion. Aus dem unüberschaubaren Phänomen des Seins wird ein Ich, das eine Position aufgrund einer fokussierten Objektwahrnehmung bildet und damit eine Handlung vollziehen kann. Das Ich ist damit der Fixpunkt im Meer des Seins und der Kontext des Verstandes nichts anderes als der vereinfachende Vermittler.<sup>10</sup> Das menschliche (Selbst-)Bewusstsein ist dabei im Modell der Metakontexte deckungsgleich mit der Systematik der virtuellen Kontexte. Das Ich hingegen ist eine reine Ordnungsinstanz, die unerkennbar als »virtuell in zweiter Potenz« jeder Anschauung und Reflektion verschlossen ist. Die Strukturen in den einzelnen Sphären des Bewusstseins stellen »Bewusstseinsmodulationen« dar, die den Zugang zur Realität strukturieren und sozusagen den Fokus des Verstandes bilden. Diese Bewusstseinsmodulationen sind eine Mischung aus aktivem Impuls – also Wahrnehmung oder Gestaltung – und den Zugängen zur Realität aus früheren Wechselwirkungen. Erinnerungen, Gedächtnis und Gegenwart schaffen so den Kontext, den vermeintlichen Zugang zum Sein als geistiges Konstrukt auf virtueller Basis.<sup>11</sup>

Diese Zugänge sind dabei stetigen Änderungen und Wandlungen unterzogen. Ähnlich den Modellen der Helioseismologie festigen sich

- 9 Zur Relation und Komplexität der Geograph Philippe Rekacewicz: »Bilder allerdings liefern zeichnerische, farbige, symbolische, die Sinne ansprechende Konkretisierungen, Texte primär in Linien gefasst Abstraktionen. In den Konstruktionsweisen jedoch sehe ich inzwischen kaum noch essenzielle Unterschied. Verschieden sind nur die eingesetzten Medien: Filme, Video, Bilder, Texte in abgestufter Intensität, Grafiken, Karten, Mapping, Tonbandaufnahmen, Erzählungen, Theater, Vorlesungen, Seminare... Immer geht es um die geeignete Komprimierung von Komplexität.« Zitat in: »Weltbilder immer weiter differenzieren, Unsichtbares sichtbar machen. Philippe Rekacewicz im Gespräch mit Christian Reder«, in: Reder, Christian: *Kartographisches Denken*, S. 20.
- 10 Der Philosoph Jürgen Habermas fasst einen ähnlichen Ansatz in Bezug auf Ernst Machs Elementenlehre dahingehend zusammen: »An sich existiert die Wirklichkeit als Gesamtheit der Elemente und aller Verbindungen dieser Elemente. Für uns existiert sie als eine Masse von Körpern in Korrespondenz mit unserem Ich. Unter den Symbolen ‚Körper‘ und ‚Ich‘ fassen wir relativ beständige Elementenverbindungen für bestimmte praktische Zwecke zusammen. Diese Einteilung ist ein Notbehelf zur vorläufigen Orientierung. Sie gehört zur natürlichen Weltaufassung.« Zitat in: Habermas, Jürgen: *Erkenntnis und Interesse*, S. 108.
- 11 Dies fasst Gerhard Roth dahingehend zusammen: »Sie (die Bewusstseinsprozesse) schaffen einen mentalen oder virtuellen Raum, in dem Körper,

Zugänge, verschieben sich untereinander, lösen sich auf – und erstarren, je häufiger oder permanenter diese als Weg des Impulses durch das Selbst fungieren. Der Impuls ist dabei eine gestaltende Kraft. Das heißt, er kann auch eine Verbindung zwischen nicht verbundenen Sphären herstellen und so einen neuen »Weg«, ein neues »Element« als Brücke etablieren. Der Impuls definiert und benutzt dabei gleichermaßen diese Bahnen als verbindendes Netzwerk des Lebens. Sinnstiftung als umfassende Kontextualisierung und Wechselwirkung ist dabei bestimmt.

Ähnlich einem Baum, der aus dem Ich erwächst, entsteht so ein verzweitetes System der Relationen auf möglichst viele Erscheinungen im Gedächtnis – sozusagen unser Bild der Welt. Diese Weltbilder sind wie die Ausprägungen der virtuellen Kontexte: mal kleinteilig, mal umfassend, mal unbemerkt oder auch sehr bewusst. Eine grundsätzliche Sichtweise auf die Welt gehört dazu, genauso wie das banale Wissen, wie man einen Stift hält. Auch Religion, Ideologie, Wissenschaft ebenso wie das Bild von Menschen und abstrakte Relationen wie Globalisierung oder Moderne sind davon ein Teil. Alles sind Zuschreibungen auf Erscheinungen, vereint in sinnstiftenden Raumbildern als mögliche Kontexte.

Die grundsätzliche Operation, die der menschliche Verstand dabei vornimmt, ist, nach dem hier vorgestellten Modell, die Projektion in einen Kontext; also das Sich-Versetzen in eine bestimmte Sinnstiftung zu den Erscheinungen des Seins. Alles hängt auf vielfältigste Art und Weisen zusammen und klare Grenzen sind nicht auszumachen – vor allem nicht zwischen dem eigenen Körper und dem Sein. Aber Strukturen werden erst sinnstiftend, wenn sie als Gegenüber, als ein grundsätzlicher Gegensatz zum Eigenen erfahren werden.<sup>12</sup> Erst durch den Akt der Zuwendung auf etwas, durch die Wechselwirkung auf Erscheinungen, die als Gruppe zusammengefasst werden, entsteht das Gegenüber.<sup>13</sup>

Entscheidender noch als die Kontextualisierung in die Erscheinungen des Medialen ist im individuellen Erleben die zwischenmenschliche Kommunikation. Im Modell strukturell zwar gleichwertig, ist sie geprägt von der Bewusstwerdung des Impulses des Gegenübers und seiner Fähigkeit der empathischen Spiegelung und Veränderung des Ich-Bewusstseins. Lebendigkeit wird erfahrbar in den Wechselwirkungen zweier oder mehrerer Impulse. Kommunikation kann dabei als der Zustand verstanden werden, in dem, anhand eines gemeinsamen Referenzrahmens, des Raums, die einzelnen Zugänge auf Erscheinungen

Welt und Ich direkt, ohne Vermittlung des Gehirns miteinander zu interagieren scheinen.« Zitat in: Roth, Gerhard/Strüber, Nicole: *Wie das Gehirn die Seele macht*, S. 242.

<sup>12</sup> Vgl.: Maturana, Humberto R.: *Biologie der Realität*, S. 158.

<sup>13</sup> Vgl.: Vortrag Hinderk M. Emerich: »Raum nehmen und die Ethik des Raumes im Film«, in: Emerich, Hinderk M./Reitz, Edgar: *Der magische Raum*, S. 15.

im Selbst zweier oder mehrerer Kommunikationspartner variiert werden. Und zwar solange, bis sich ein individueller Zugang auf das Sein im Kommunikationspartner spiegelt und so ein homogenes Raumverständnis als Transit vorherrscht. Was Kommunikation ist, ist demnach immer eine Angleichung der Räume der Ichs und keine Übertragung ominöser Zeichen.<sup>14</sup> Erscheinungen stehen nicht zeichenhaft oder symbolisch für etwas anderes, sondern nur für einen spezifischen Kontext in einem spezifischen Raum. Die Angleichung erfolgt dabei über Rückschlüsse aus Erscheinungen und aus der daraus idealerweise erfolgenden Vorhersehbarkeit von zukünftigen Erscheinungen des Gegenübers. Sprache als Struktur von Lauten einer bestimmten Frequenz ist dabei nur ein Mechanismus von vielen.<sup>15</sup>

Das Wesen der Räume, ihrer Kontexte und ihrer Übertragung liegt demnach in den Relationen. Die angegliederten Räume ermöglichen so eine Verständlichkeit und Vorhersehbarkeit der Handlungen des Gegenübers, da es als Relation zu einem bestimmten Raum in beiden Kommunikationspartnern vorliegt. Das externe »Andere« wird somit zum Teil des eigenen Selbst und als solches erkannt. Da hierdurch auch neue Zusammenhänge in ebendiesem Selbst Einzug halten können, ist dieser Augenblick der »Moment der Erkenntnis«. Damit ist er sozusagen eine objektivierte Schaffung neuer Relationen im Selbst durch den Impuls und damit das, was als Emergenz im Gesamtsystem eines einzelnen Menschen verstanden werden kann. Nichts anderes als Lernen im allgemeinen Verständnis verbirgt sich dahinter – die Möglichkeit, die Perspektive eines Gegenübers nachzuvollziehen und quasi durch seine Relationen

<sup>14</sup> Hierzu Thomas A. Bauer: »Sich und seine Umwelt zu begreifen ist der Inbegriff von Kommunikation. [...] In dieser Deutung ist der Begriff von Kommunikation ein Konzentrat aller dem Sinn und der Praxis des Lebens unterstellten Werte, Desiderate, Möglichkeiten, Chancen und Risiken der Aneignung von Welt. Alles, was nur irgendwie Sinn machen soll, ist in das Muster von Kommunikation eingeschrieben.« Zitat in: Bauer, Thomas A.: *Kommunikation wissenschaftlich denken*, S. 31. Ergänzend Humberto R. Maturana: »Die Sprache überträgt keine Informationen. Ihre funktionale Rolle besteht in der Erzeugung eines kooperativen Interaktionsbereiches zwischen Sprechern durch die Entwicklung eines gemeinsamen Bezugsrahmens, auch wenn jeder Sprecher ausschließlich in seinem eigenen kognitiven Bereich operiert, in dem jede letztgültige Wahrheit durch persönliche Erfahrung bedingt ist.« Zitat in: Maturana, Humberto R.: *Biologie der Realität*, S. 91.

<sup>15</sup> Das unterscheidet die hier erläuterte Theorie auch von der Schlussfolgerung, die z.B. Maturana zieht: »Daraus folgt, daß das menschliche Individuum nur in der Sprache existiert, daß das Selbst nur in Sprache existiert, und daß das Selbst-Bewußtsein als ein Phänomen der Selbst-Unterscheidung ausschließlich in Sprache geschieht.« Zitat in: Maturana, Humberto R.: *Biologie der Realität*, S. 205.

einen Raum zu erfahren.<sup>16</sup> Kommunikation zwischen Menschen und Lernen sind demnach immer auch die Projektion des Anderen im Selbst und nicht die Übertragung von »Informationen«, so der Neurobiologe Humberto Maturana: »Das Kind in der Schule lernt nicht Mathematik, sondern es lernt, mit einem Mathematiklehrer zusammenzuleben.«<sup>17</sup>

Das menschliche Bewusstsein, verstanden als der bewusste Teil des Selbst, ist einem ständigen Erweiterungsprozess unterzogen. Immer neue Räume, die im Laufe des Lebens durchschritten werden, beinhalten immer neue Impulse, die aus dem Sein wirken und Kontexte mitprägen. Da das Wesen des Menschen die Einordnungen des Externen in das Selbst beinhaltet, ist das Verstehen der Kontexte für seine Existenz immanent. Der Austausch mit anderen Menschen ist dahingehend im Wortsinn »existenzerweiternd«. Aber auch im Verhältnis zu den Strukturen des Seins, die ebenfalls über spezifische unterschiedliche Impulskräfte verfügen, kann Kommunikation gebildet werden. Bei dieser fehlt lediglich das Erkennen des Gegenübers als Teil des eigenen Selbst, sodass der Austausch eher einer Hypothesenbildung über bestimmte Erscheinungszustände im Verhältnis zum eigenen Selbst gleicht. Das menschliche Spiel, das ja ebendieser Vorgang ist, ähnelt damit der Kommunikation, nur das hier eine Ich-Projektion in einen imaginierten Zustand und nicht in einen Gegenüber erprobt wird.<sup>18</sup> Aufgrund der zugrundeliegenden Komplexitäten des Seins ist Spielen natürlich ein ständiges Element des Trial-and-Errors, damit risikoreich und in seinen Schlussfolgerungen nicht universell in Bezug auf andere Raumkonstellationen. Gleichwohl ist Spielen das Wesen jedes Lernprozesses und damit der Grundstein für eine Erweiterung und Verästelungen möglicher Wechselwirkungen.<sup>19</sup>

<sup>16</sup> Michael Foucault betrachtet auch in seiner Diskurstheorie die Frage des Kontextes in der Kommunikation für bedeutend, wenn er subsumiert: »Ich bemühe mich wie andere und vielleicht noch mehr als andere, sehr genau auf, wie man sagen könnte, ‚Kontexteffekte‘ zu achten. [...] Ich weiß sehr wohl, dass ich in einem Kontext stehe. Die Frage ist nur, wie man sich dieses Kontextes bewusst werden kann, und mehr noch, wie man ihn gewissermaßen integriert, wie man seine Wirkung auf den eigenen Diskurs entfalten lässt, auf den Diskurs, den man gerade ‚hält‘.« Zitat in: Foucault, Michael: »Wer sind Sie, Professor Foucault?«, (Gespräch mit P. Caruso) (1967), in: Foucault, Michael: *Geometrie des Verfahrens*, S. 317–318.

<sup>17</sup> Vgl.: Maturana, Humberto R./Pörksen, Bernhard: *Vom Sein zum Tun*, S. 135.

<sup>18</sup> Daher können einige Systeme, wie z.B. das Spiel Schach, von einigen Menschen auch komplett mental ohne physische Verkörperungen gespielt werden. Vgl.: Günzel, Stephan: »Topologie des Spiels: Regeln, Dinge, Milieu«, in: Balke, Friedrich/Muhle, Maria: *Räume und Medien des Regierens*, S. 109–110.

<sup>19</sup> Vgl.: Hensel, Thomas: »Rohes Entertainment oder raffiniertes Kulturgut? Überlegungen zum Computerspiel«, in: Hradil, Stefan: *Der Alltag in der digitalen Gesellschaft*, S. 13.

In diesem Komplex des individuellen geistigen Wachstums ist Kreativität sicherlich einer der am häufigsten bemühten Begriffe und gleichzeitig einer der ungenauesten. Für die gestalterische und schöpferische Komponente des Menschen ist er als Kategorie dennoch unverzichtbar, wenn es darum geht, »Neues« zu schaffen oder zu denken. Im Modell der Metakontexte ist Kreativität dabei recht einfach erklärt: Zum einen als die Fähigkeit des Impulses, neue Verbindungen zwischen Ich und Sein zu bilden und zum anderen als die Fähigkeit, bestehende Räume trotz sich ändernder Verhältnisse und Komplexitäten konstant zu halten. Im Grunde genommen ist Kreativität damit eine Flexibilität in den Wechselwirkungen des Selbst und eine zielgerichtete Impulskontrolle bestimmter Elemente des eigenen Bewusstseins. Primäres Ergebnis der Kreativität ist das, was als Konzept oder Idee bezeichnet werden kann. Idee ist dabei ein neuer Zugang zu spezifischen Räumen, also die Einfügung eines neuen Teilbereiches ins Selbst. Ideen sind daher nichts anders als »Umleitungen« in einer bestehenden Beziehung zwischen Ich und Sein. Konzepte dahingegen sind die Schaffung einer neuen Relation zu diesem Sein, also die mentale Projektion in einen neuen Kontext anhand eines neuen Raumes. Als innergeistige Reflektion muss dieser zu Beginn nicht mit dem Sein in Wechselwirkung stehen, sondern ist eine mögliche Ich-Projektion auf Erscheinungen. Konzepte sind demnach keine »Umleitungen« zu etwas, sondern neue Icons einer Ich-Relation, die vorerst im imaginären Raum des Selbst existiert. Im Wechsel zwischen dieser »Imagination« und der Ich-Projektion der Wahrnehmung unter spezifischen Konstellationen können in einem gestalterischen Folgeprozess beide Blickwinkel auf das Sein fusioniert werden.<sup>20</sup> Als Ausformulierung eines (oder mehrerer) mentaler Prozesse ist kreatives Handeln damit letztlich auf Impulse und Kontexte zurückzuführen, die nicht *a priori* in einem Individuum angelegt sind. Obwohl ein Individuum sozusagen ein Transformator ist, entstehen diese Prozesse aus unterschiedlichen Impulsen und Verästelungen, die aus unterschiedlichen Quellen durch es hindurchwirken. Strenggenommen existiert damit keine klare Trennung zwischen dem Ich und den Gesellschaften, mit denen es auf der Metaebene einen umfassenderen Zusammenhang ausbildet.

## Gesellschaftlicher Kontext

Der Schlüssel zu dem, was Gesellschaft, d.h. die Koexistenz sowie die gegenseitige Beeinflussung mehrerer Individuen, umfasst, liegt im Raum.

<sup>20</sup> Zu diesem Wechsel zwischen Wahrnehmung und Gedanken vgl. den Kulturwissenschaftler Erich Kleinschmidt: »Die Sichtbarkeit der Dinge wird zur Form, zur Struktur, über die der Mensch sein geistiges Erleben, sein Imaginäres gestaltet.« Zitat in: Kleinschmidt, Erich: *Übergänge: Denkfiguren*, S. 27.

Der Andere ist zu allererst eine Erscheinung im Selbst. Erst durch Wechselwirkungen, die einen bestimmten Kontext festigen, entsteht das Gegenüber – als emphatisch nachzuempfindendes und gewissermaßen zu berechnendes Wesen. Das geschieht in der Kommunikation und ist nicht mit reinem Zeichenaustausch zu verwechseln. Dem Modell der virtuellen Kontexten folgend, beruht Kommunikation auf einer Kontextualisierung von Erscheinungen im Raum, die sich im Anderen spiegeln und so verfestigen. Die Kontexte bilden dabei die Grundstruktur, innerhalb derselben Diskurs als Wechselwirkung anhand von Räumen stattfindet. Gesellschaft entsteht so durch die Fähigkeit, gemeinsame und beständige Räume auszubilden. Das heißt vereinfacht, dass in bestimmten Situationen Handlungsweisen vorliegen, die von allen performativ aufgeführt werden. Z.B. stellen sich Kunden ganz selbstverständlich beim Bäcker in die Schlange; oder ein Schüler sucht sich automatisch seinen Platz am Tisch; oder die Theaterbesucher setzen sich zeitgleich usw. In diesem Gemeinsamen, und das schließt auch Sprache mit ein, konstituiert sich ein übergreifender Raum.

Diese Räume der Gesellschaft sind dabei von zwei Eigenschaften besonders geprägt: Harmonisierung und Erstarrung.

Das Angleichen von Kontexten zwischen zwei Individuen ist selten von Perfektion geprägt. Unterschiedliche Erscheinungen, wie Mimik oder Laute, die der Gegenüber macht, lassen sich vielleicht nicht in die erwartete Relation einfügen. Eine ständige Anpassung seitens der Reaktionen ist die Folge, ansonsten bricht Kommunikation ab, da sich die Kontexte nicht vereinen lassen und kein Raum zwischen den Individuen mehr geteilt wird. Kommunikation ist somit immer auch Spannung. Eine Spannung zwischen der »Entfernung« der unterschiedlichen Impulse zueinander; zwischen dem, was das innere Bild ist, und dem, was von »außen« kommt. Die Angleichung der unterschiedlichen Kontexte, und damit der Weltbilder, ist damit die Suche nach einem Weg, Impulse auf gemeinsame Bahnen zu lenken. Dieser mitunter hochkomplexer Prozess wird natürlich vereinfacht, wenn per se ähnliche Relationen in den Individuen vorliegen, wenn also von vorneherein eine gemeinsame Basis des Weltzuganges existiert.

Hinter dieser Harmonisierung verbirgt sich die gesamte Sphäre der massenmedialen Kommunikation, die ja mit nichts anderem beschäftigt ist, als gemeinsame Relationen über große Massen von Individuen zu verteilen. Dazu gehören unter anderem erlernte Verhaltensweisen wie Riten, Traditionen, Anwendungswissen oder Sprachen, die zwar anhand eines »echten« Gegenübers nachvollzogen werden können, aber immer auch eine subjektive Anpassung beinhalten. Gefasste Medien, z.B. Bücher, sind dahingegen virtuelle Kontexte, die gerade dadurch, dass sie erstarrt sind, also über mehrere Menschen hinweg gleich sind, harmonisiert Räume ausbilden. Das kann allerdings nur erfolgen durch die

»perfekten Bilder«, durch Bilder, die in ihrer umfassenden scheinbaren »Richtigkeit« nicht als konstruiert erfasst werden. Grundsätzlich sind Sein und Realität von Komplexität geprägt. Jeder Raum, der sich ausbildet, lässt neue Kontexte, neue Verhältnisse zwischen Ich und Sein entstehen. Trotz einer strukturellen Gleichheit ergeben sich stets unterschiedliche Resultate – das liegt im Wesen des Subjektiven. Was Menschen in ein und derselben Rose sehen, ist niemals gleich. Erst in der Kommunikation darüber – als angleichendes Verständnis – wird es gleich. Wenn nun eine Kommunikationsbasis zwischen vorher unbekannten Individuen bereits bestehen soll, geht das nur anhand eines virtuellen Kontextes, der als Medienerscheinung von seinem eigentlichen Ursprung entrissen und vereinheitlicht wurde: Als perfektes Bild, als vermeintliche Realität prägt es, vereinfacht gesagt, den Raum, in dem sich Individuen austauschen und als Gesellschaft definieren. Dadurch festigt sich auch der Kontext und damit der Sinn. Als erstarrte Kontexte werden diese perfekten Bilder erlernt – als gegeben aufgefasst – und bilden gemeinsame Räume der Gesellschaft. Diese wiederum bestätigen durch ihre Erscheinung als perfekte Bilder den Sinn als scheinbar universell.

Es bildet sich hierbei ein interessanter Dualismus aus: einerseits lebt das Gesamtsystem »Menschheit« von permanenter fluider Wechselwirkung, aber andererseits strebt es auch zur Festigung und Erstarrung. Diese Erstarrung konstituiert dabei erst die Gesellschaft und den Austausch zwischen den unterschiedlichen Selbsten – auch anhand sehr abstrakter oder komplexer Wechselwirkung auf Erscheinungen – und festigt spezifische Raumbilder. Gesellschaft kann demnach auch verstanden werden als ein umfassendes Feld, in dem anhand erstarrter Relationen auf spezifische Erscheinungen ein homogenisiertes Raumverständnis vorherrscht.<sup>21</sup> Dadurch werden zukünftige Erscheinungen vorhersehbar und die Interaktion der Individuen untereinander durch Angleichung erleichtert.

Erstarrung und fluide Wechselwirkungen mit dem Sein sind demnach die konfigierenden Pole gruppenbasierten menschlichen Lebens. Jede Gesellschaft versucht, homogenisierte Beziehung zu maximalen Raumkonstellationen herzustellen. Das prägt sich meist in Gestalt der Erstarrung bestimmter Wechselwirkungen aus, deren nicht-konforme Räume missachtet oder aber durch das Mittel der Gewalt geformt werden.<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Hierzu Thomas A. Bauer: »Die Welt, in der wir leben, ist die, die wir in Gedanken, Vorstellungen, Beobachtungen, Beschreibungen und Handlungen einander zuspielen. Der Vorgang des Zuspielens passiert aber nicht, wie sich das eine naive Medienwissenschaft denkt, im Transportieren über Medien, sondern in der Bezugnahme auf gesellschaftlich strukturierte und kultivierte Medienhabitare.« Zitat in: Bauer, Thomas A.: *Kommunikation wissenschaftlich denken*, S. 125.

<sup>22</sup> Vgl.: Foucault, Michel: *Die Ordnung des Diskurses*, S. 7.

Hierbei sind Geld und Kapital prägnante Beispiele für einen bestimmten Zugang zum Sein: entweder werden dort alle Erscheinungen unter diese Logik vereint oder aber in ihrer Existenz negiert. So wird die Welt unter bestimmten Sinnstiftungen vorgeblich universeller Kontexte homogenisiert, und zwar unter der quantitativen Bewertung anhand numerischer Relationen. Diese Nivellierung von Räumen durch Erzwingen einer Perspektive macht zwar Komplexität – so scheint es – beherrschbar, verhindert aber gleichzeitig die Erkenntnis über weitere Räume und Strukturen des Seins. Das menschliche Bedürfnis nach Sicherheit drückt sich in dieser Nivellierung aus. Wenn die Erkenntnis aller Aspekte des Seins ein menschliches Bedürfnis ist, so liegt darin auch das Verlangen nach Homogenisierung – nach Einsicht in die allgemeinen Grundregeln des Seins, die für alle gleichermaßen gelten. Zu leicht erscheint dabei die Schaffung eines künstlichen Systems, eines erstarren Kontextes, der genau das verspricht und der alles, was nicht anhand eines perfekten Bildes zu verknüpfen ist, in seiner Existenz negiert.

Die Frage der Existenz, bzw. der Nicht-Existenz, spiegelt sich in einem sehr grundsätzlichen Verhältnis zwischen Menschen und der Gesellschaft: dem Tod – bzw. dem Weiterleben. Dies geht aus der Eigenschaft des erstarren Kontextes als ein spezifisches erstarrtes Sinn-Fragment zu einem Raum hervor. Es ist die Auflösung der individuellen Sterblichkeit – zumindest teilweise und innerhalb einer dazugehörigen Gesellschaft.<sup>23</sup> Menschliche Schöpfungen, und damit: erstarrte Kontexte, sind abgekoppelte Perspektiven auf das Sein ohne den Kern des Ichs und damit eine Technik, Teile des eigenen Kontextes gegen die Vergänglichkeit zu bewahren.<sup>24</sup> Dadurch sind erstarrte Kontexte und damit auch geschaffene

<sup>23</sup> Hierzu der Philosoph Hamid Reza Yousefi: »Betrachten Sie Gegenstände um sich herum: Das Glas, das Buch, die Stereoanlage, oder auch Ihr Smart-Phone in der Hand. Was sehen Sie? Gegenstände, die keine Seele besitzen? Wer so denkt, irrt sich im Ansatz! In all diesen Gegenständen lebt eine wirkungsvolle und wirksame Denkmenge, Denkenergie und Denkleistung. Diese Gegenstände sind menschliche Handwerke, die die Spur seiner Würde enthalten.« Zitat in: Yousefi, Hamid Reza: »Dienst und Verrat am Denken«, in: Yousefi, Hamid Reza/Langenbahn, Matthias: *Kommunikation in einer veränderten Welt*, S. 30.

<sup>24</sup> Hierzu Hinderk Emrich: »Wir können Flüchtiges, Vergängliches, die kurze Zeit des Lebens retten vor dem alles verschlingenden Tod. In jedem künstlerischen Projekt geht es darum, Teile unseres Lebens aus diesem Vernichtungsstrom der Zeit zu retten.« Zitat in: »Die Anfänge filmischer Erzählkunst – Edgar Reitz im Gespräch mit Hinderk M. Emrich-Hannover 24. Juni 2009«, in: Emrich, Hinderk M./Reitz, Edgar: *Der magische Raum*, S. 50. Ein Aspekt ist hierbei spannend, wenn auch rein spekulativ: Die hier erläuterte Theorie geht primär von einem Anthropozentrismus aus; d.h. menschliche Schöpfungen sind nur durch das lesbar, was im Rezipienten

Objekte aller Art der Schlüssel zur Gesellschaft als Speichersystem vergangener menschlicher Zustände. Gesellschaften bilden damit den Gegenpol zu den sich stetig wandelnden Impulsen des Individuums, indem sie erstarrte Kontexte als mögliche Raumkonfigurationen und Varianten des eigenen Seins anbieten. Gesellschaft ist so immer auch die Perspektive des Vergangenen, dessen spezifische Räume in Medien weitergegeben werden. Blumig formuliert: Wir wandeln in den perfekten Bildern und Räumen der Toten, die diese als kollektive Leistung aus ihren individuellen Perspektiven geschaffen haben.

Dadurch ist eine elementare Funktion der Gesellschaft die Bereitstellung von Ich-Projektionen und damit sinnstiftenden Bezügen, die nicht durch Trial-and-Error »erspielt«, sondern vom Individuum als historisch fundiert erlernt werden können. In ihnen konstruiert sich der Mensch selbst nach den Idealen, die ihm von der Gesellschaft vorgegeben werden. Die wesentlichen Elemente des menschlichen Lebens nach dem Modell der virtuellen Kontexte sind demnach der Impuls, die Erfassung von Komplexitäten anhand der unterschiedlichen Stufen der Abstraktion, die Objektschaffung durch Aneignung des Externen im Selbst und die Homogenisierung und Angleichung der Raumbilder – und damit ihrer Bestätigung – durch die Vergesellschaftung. Mit diesen Räumen ist aber keine Wechselwirkung mehr möglich. In sie gesetzte Impulse verpuffen, sie sind nur immersiv erfahrbar oder scheinbar dynamisch in der Simulation oder in der Aufführung. Der eigene Kontext wird zur Rolle in erstarrten Systemen, die zunehmend das Selbst umlagern und Wechselwirkungen und damit neue Räume verhindern.

Vor allem in einem Aspekt der Gesellschaft und des Individuums wird die Auswirkung erstarrter Ikonen deutlich: dem Denken in Objekten. Obwohl es hier um eine Grundoperation der virtuellen Kontexte bei der Ich-Projektion handelt, ist dieses Denken seinem Wesen nach nur

und seinem Setting zu bestimmten Erscheinungen angelegt ist. Vereinfacht man aber dieses auf die Lebensrealität, so sind in bestimmten Objekten Wechselwirkungen als Bestandteile einer zuerst gegenstandslosen Relation eingewebt. Es sind Kontexte, da sie erlernt und verstanden – quasi anhand einer Objektwerdung gelesen werden können; und auch wenn das Setting und die Vergegenständlichung als definierende Instanz fehlt, so wären diese Wechselwirkungen doch vorhanden. Das hieße im Umkehrschluss, dass erstarrte Kontexte »da draußen« in einer eigenständigen Konstellation auf spezifische Räume existieren und das wiederum würde bedeuten, dass Wechselwirkungen auf Räume per se erhalten bleiben, auch wenn das Ich als verbindende Instanz aufhört zu existieren. Diese Raumkonstellationen wären demnach nur nicht mehr lesbar – da die Perspektive fehlte. Aber in dem, was das Element des Gegenstandlosen ist, würden sie als Speicher aller jemals gebildeten Wechselwirkungen zu spezifischen Raumkonstellationen weiter existieren.

ein temporärer Zustand. Nach erfolgter Projektion wird das Objekt zum Teil des Ichs – bzw. seines sinnstiftenden Zuganges zum Sein – und verliert damit seinen Objektstatus. Die zeitgenössische Welt ist aber voll von Objekten als Ikonen erstarrter Kontexte. Als Vorstellungsbilder, als Klischees prägen diese die Sinnstiftung von Räumen, die so niemals mit dem Sein verbunden sein können, sondern immer auf das Ich zurückweisen. Das gilt sowohl für Methoden oder Gegenstände, als auch für das Bild des Gegenübers.

Im Grunde genommen ist hierbei auch die primären Grundproblematik (wenn man diese Annahme akzeptieren will) des Systems Mensch gelegt: die Übertragung einer fluiden Wechselwirkung im Selbst auf ein Phantasma des vermeintlich Objektiven in dem, was als Realität erscheint; also eine Verallgemeinerung eines bestimmten temporären Zugangs zu Erscheinungen und damit die Erstarrung und Entzeitlichung von Wechselwirkungen, meist unbewusst vollzogen durch den Mechanismus der perfekten Bilder. Die Welt erscheint so nicht als ein komplexes System sich gegenseitig beeinflussender Impulse auf das umfassende Sein, sondern als Ansammlung von Objekten, perfekten Bildern und starren Relationen; also Gegenständen, deren Existenzsinn in der Relation zum Individuum steht. Dieser Zustand gleicht einer anthropozentrischen oder kindlichen Annahme ebenso wie der virtuellen Romantik.

Es verwundert nicht, dass diese Existenzbindung der Gegenstände an das Individuum der zugrundeliegende Mechanismus der Werbung im weitesten Sinne und der ihr nachfolgenden zeitgenössisch-gesellschaftlichen Massenbewegung der Populärkultur ist. Diese Mechanismen durchziehen als Grundstruktur fast alle Bereiche der modernen globalisierten und digitalisierten Welt. Die Massenkultur schafft dabei permanent Icons, die ikonisch verkörpert durch Personen oder Gegenstände, virtuelle Fragmente – also potentielle Veränderungsmöglichkeiten für den Rezipienten – bereitstellen. Projektion und damit Selbstmodifikation wird so zu einem permanenten Akt. Neue Räume finden darin nicht mehr statt, stattdessen wird tendenziell Bekanntes projiziert. Die anvisierte Erkenntnis durch Projektion, sozusagen die Erfüllung des Verlangens, tritt dabei nie ein. Sie kann auch gar nicht eintreten, da hier nicht Projektionen anhand »echter« Gegenüber erfolgen, sondern nur anhand der virtuellen Kontexte simuliert werden, deren Ich-Kern ein rein konstruierter ist. Aber auch direkt zwischen den Menschen und ihrem Umfeld kann das maßgeblich geschehen. Raum und Menschen erscheinen so wie eine Ansammlung von Gegenständen, wie eine Kiste mit Spielzeug. Auch der Gegenüber wird zum Objekt im Selbst. Diese Fixierung auf scheinbar objektivierte Ikonen, die die menschliche Wahrnehmung bestimmen, wirkt dabei wie eine Entwicklung des Verstandes hin zu immer weiterer Abstraktion, verdeckt aber die Frage, ob und wie eine

über-ikonische Weltwahrnehmung, sozusagen eine weitere Sphäre der abstrakten Zuwendung, möglich und beschaffen wäre.

Ungeachtet dessen ist es dieser Dualismus, der Individuum und Gesellschaft prägt: Wechselwirkung und Erstarrung. Beides ist notwendig und bedingt sich gerade in seinem Unterschied gegenseitig. Ohne Wechselwirkungen entsteht nichts Neues, aber ohne Erstarrung wird nichts über den Augenblick hinaus bewahrt und anderen zugänglich gemacht. Eine stetige Wiederholung immer gleicher Fehler steht als Negativbild einer Vermeidung sämtlicher Impulse gegenüber. Bei beiden rückt die Erkenntnis über das Sein in weite Ferne. Räume lassen sich deswegen am besten als Transit zwischen beiden Extreme ausbilden: als Mittler zwischen Individuum und Gesellschaft gleichermaßen.

## Raum

Die Systematik der virtuellen Kontexte und der Metakontexte, das verrät schon der Name, behandelt die nicht greifbaren und gegenständlichen Relationen des Geistes, den Kontext der mentalen Relationen, der Sinnstiftung und der Weltbilder. Darin liegt die vermeintliche und widerlegte Dualität zwischen physischen und subjektiven Kontexten, zwischen Medien und Echtheit, zwischen Physis und Psyche, zwischen Einbildung und Wahrheit. Ein Skeptiker könnte in Bezug auf die Relevanz von virtuellen Systemen der Sinnstiftung kontern: »Schön und gut. Aber welche Relevanz hat das für das ‚echte‘ Leben? Eine Wand bleibt eine Wand, Wärme bleibt Wärme, Nahrung stillt den Hunger und ein Stein, der einem auf den Kopf fällt, führt wohl zum Tod.« Abseits aller Sinnstiftungen sei die Welt objektiv, eine Welt der »harten« Fakten und damit »Gegenstand«. Diese Einwände sind richtig, aber sie sind nur richtig, weil der Körper des Menschen zum Sein gehört – und damit Impulsen unterliegt, die größtenteils nicht vom Ich beeinflusst werden können. Die virtuelle Welt ist gleichberechtigt ebenso existent wie das, was scheinbar ein eigenständiges Sein außerhalb der individuellen Vorstellung führt. Das Problem im Verständnis ist dabei nicht der Gegensatz, sondern die verhinderte Schaffung von Wechselwirkungen, die durch das Postulieren eines Gegensatzes entsteht. Die Bewusstseinswerdung für die Zusammenhänge hängt dabei wesentlich von dem ab, was Raum ist.

Das allgemeine Verständnis von Raum ist stark von einem euklidischen Ansatz geprägt. Das heißt, dass Raum als unbegrenztes Medium der Geometrie ein System der Relationen ist, in dem anhand von drei Dimensionen die Position von Objekten zueinander numerisch dargestellt werden kann. Eine vierte Dimension, die Zeit, stellt die Veränderung dieser Relationen zueinander dar. Dieser Ansatz ist tief im zeitgenössischen Verständnis der Welt verankert und zeigt sich in der ubiquitären

quantitativen Vermessung anhand der geometrischen Landkarten des Denkens. Zweifelsohne ist diese Betrachtung der Welt größtenteils zu treffend. Navigationssysteme bestimmen Positionen genau, Raumsonden können auf Asteroiden gelandet werden und anhand der Simulations-technologie können Ereignisse vorhergesagt und lebensecht dargestellt werden.

Aber anhand der Simulationstechnologie wird auch ein Mangel des euklidischen Raumverständnisses deutlich: Es handelt sich bei ihm immer um einen Kontext in Wechselwirkung und in seiner Zuschreibung zu dem, was Raum sein soll, um ein perfektes Bild. Unsere Welt ist die der Wahrnehmung. In einer Festschreibung dieser Wahrnehmung fließen Simulation *und* Imagination zusammen, da ein wahrgenommenes Raumkonstrukt außerhalb unseres eigenen singulären Verstandes nicht nachvollziehbar wäre. Das heißt, objektivierte Raumbeschreibungen beinhalten immer eine konstruierte Komponente, die sie als nach »außen« verlagerte Kontexte besitzen. Das macht sie keineswegs per se falsch oder unzureichend, aber sie sind eine Beschreibung und nicht zu verwechseln mit dem, was »ist«. Die Relationen, die in diesem Denken zu Positionen im Raum und ihrer Veränderung führen, sind in diesem Raum nicht enthalten. Sie sind externalisiert und existieren im Gegenstandlosen außerhalb dieses Raums. Trotzdem beeinflussen sie ihn, indem sie als Kontext bestimmen, wie der Raum rezipiert wird. Der ursprüngliche Raum ist damit der gegenstandslose der Relationen, während der simulierte und auch der vermeintlich »echte« Raum, dem er nachempfunden ist, nur ein sehr umfassendes »perfektes Bild« dieser Relationen aus einer bestimmten Perspektive ist. Ein Computerspieler mag sich in einer perfekten räumlichen Interpretation z.B. einer Stadt bewegen. Dennoch sind die Relationen und Formeln, die diesen Raum erzeugen, nicht in diesem Raum enthalten – sie führen nur zu ihm; genauso wie die Gedanken der Stadtplaner und Architekten nicht im unmittelbaren euklidischen Raum der Stadt enthalten sind, der durch sie geschaffen wurde. Beide Raumbeispiele sind kein »umfassender« Raum, sondern nur Abbild einer größeren und umfassenderen Relation, eines umfassenderen Kontexts, dessen konstruierte Relationen kaum erkannt und als wesensgleich mit dem, was »ist«, empfunden werden können. Das Sein liegt außerhalb dieser menschlichen Perspektive und kann nur im Zusammenwirken mehrerer Zuschreibungen annäherungsweise beschrieben werden.

Um sich diese Verschlossenheit eines allgemeinen Seins – falls es das so überhaupt gibt – klarzumachen, hilft es, sich die Realität des Seins als eine Agglomeration aus unübersichtlich vielen Partikeln vorzustellen, die sich wie Wasserdampf verdichten und voneinander entfernen. Dadurch ist zum einen alles »Schaum« und zum anderen bestimmt von einer enormen Komplexität. Diese Welt der »Realität« ist der menschlichen Anschauung und damit auch der bewussten Wechselwirkung mit

ihr verschlossen. Z.B. geht die Max-Planck-Gesellschaft davon aus, dass jede Sekunde 60.000.000.000 Neutrinos den Daumen eines Menschen durchschlagen, ohne dass dies direkt bemerkt oder beeinflusst werden kann.<sup>25</sup> Die Wahrnehmung des Menschen kann das Phänomen nicht wahrnehmen, da sie neben dieser Feinheit und Komplexität nicht in der Lage ist, »Volumen«, d.h. die Menge von Partikeln, zu registrieren. Es ist dahingehend ein Konstruktionsmangel des euklidischen Raumverständnisses, dass der Mensch überhaupt »Raum« wahrnimmt. Die Wahrnehmung des Menschen registriert primär Oberflächen und den Abstand dieser zueinander – was umgangssprachlich mit Raum verwechselt wird.<sup>26</sup> So gesehen ist sie zweidimensional und nicht dreidimensional. Zur Illustration: was gemeinhin unter »der Erde« verstanden wird, ist strenggenommen nur die Erdoberfläche. Das eigentliche Volumen des »Objektes« Erde, d.h. die Erfassung und die geistige Vorstellung von dem was es ist, liegt außerhalb jeder menschlicher Vorstellung. Schlicht und ergreifend kann sich der Verstand diese Erde nur als Fläche vorstellen, als Fläche vor dem eigenen Körper; ein Eindenken in ein Volumen, also sich die Erde von innen heraus vorzustellen ohne diese in Gedanken »aufzuschneiden«, ist schlicht nicht möglich.

Die Erfassung der Komplexität, und überhaupt das mentale Verständnis für Raum, ist in diesem Sinne dem Menschen nicht gegeben. Auch was mit Raum verwechselt wird, die »Leere« zwischen den Dingen, existiert in dieser Form nicht, da sie nur in der Wahrnehmung als Leere erscheint. Stattdessen ist alles Relation, da auch Abstand immer noch ein Verhältnis und kein Objekt ist und das Raumbild der menschlichen Wahrnehmung genau dies ist: ein Bild mit einem sehr begrenzten Rahmen.

Die potentielle Verwechslung von dem, was Realität ist, mit dem, was ein perfektes Bild von Realität ist, erklärt sich aus dem Modell der virtuellen Kontexte. Raum, missverstanden als Realität, ist im Endeffekt ein virtueller Kontext, der durch gesellschaftliche Mechanismen und Wiederholungen sich zu einem perfekten Bild verfestigt hat und damit konstituierend für Weltbilder wird. Die Ich-Projektion und damit das Denken in Objekten sind dabei grundlegend. Der Mensch konstruiert unter anderem Objekte, indem er unterschiedliche Erscheinungen zu einem Zustand bündelt, auf den er sein eines Ich handlungsaktiv projizieren kann. Diese Gruppe erscheint dann scharf getrennt von den anderen

<sup>25</sup> Vgl.: Max-Planck-Gesellschaft: *Neutrino aus einer fernen Galaxie*.

<sup>26</sup> Der Philosoph Jean-Francois Lyotard stellt dazu in Bezug auf den Philosophen Maurice Merleau-Ponty fest: »In Wahrheit [...] ist das, was das Sehen erzeugt, phantomhaft: das Licht, die Farbe, die Schatten, die Reflexe haben nur eine visuelle Existenz, sie sind indessen das, was zwischen den Körpern die Tiefe öffnet und sie mit einem Volumen ausstattet, aus ihnen eine Welt macht.« Zitat in: Lyotard, Jean-Francois: *Das Elend der Philosophie*, S. 258.

Erscheinungen, die sie umgeben und nun den Raum bilden. In der »Realität« aber existiert diese scharfe Trennung nicht. Da alles Verdichtung von Partikeln ist, sind klare Grenzziehungen nicht möglich. Alles ist Schaum, alles ist im Fluss, wie der Übergang zwischen Meer und Luft oder der zwischen Erdatmosphäre und Weltall – der dem Menschen nur aufgrund der menschlichen Perspektive wie eine klare Grenze erscheint. Objekte existieren so in der »Realität« nicht, da sie sich erstens nie klar von ihrer Umgebung abgrenzen lassen und zweitens stetigen Veränderungen und Transformationen unterworfen sind.<sup>27</sup> Der scheinbar objektive Raum (das liegt schon im Wortsinn) der Objekte ist dahingehend eine Illusion, bzw. eine Modulation, anhand derer der Mensch die Komplexität seiner Umgebung verarbeiten kann. Da er aber nun mal der Raum des Menschen ist, hilft die Erkenntnis darüber, was er nicht ist, die konstituierenden Elemente des menschlichen Raumes zu verdeutlichen.

Raum ist keine Realität. Raum ist nicht Leere. Raum ist nicht Geometrie. Raum ist kein Objekt. Raum ist Wechselwirkung. Raum ist die Ebene der Wechselwirkungen von Impulsen untereinander – Und zwar sowohl der Wechselwirkungen zwischen Menschen als auch der Wechselwirkung zwischen Menschen und erstarrten Kontexten sowie der Wechselwirkungen zwischen dem Sein und dem Menschen.

Nach dem Modell der virtuellen Kontexte ist Raum eine mögliche Gruppe von Erscheinungen, mit denen der Mensch Wechselwirkungen aufnehmen kann. Aber schon die Existenz einer Erscheinung ist ein Kontext; sie wird erst durch einen bestimmten Kontext, durch eine bestimmte Perspektive konstruiert. Auch vermeintlich starre Elemente wie Innenräume, Bücher oder Städte sind primäre Möglichkeiten der Wechselwirkung und als solche werden sie erst zu einem Raum, der körperlich erlebt oder geistig durchschritten wird. Auch die Impulse des Seins sind dabei nur gegenüber dem Menschen wirksam, wenn sie anhand eines spezifischen Kontextes durch mögliche Wechselwirkungen Einfluss ausüben können. Auf die Elemente im Sein, mit denen Wechselwirkungen gebildet werden können, kann der Mensch erstarrte Kontexte prägen und damit wiederum auf andere Kontexte und Menschen einwirken. Dazu gehören alle künstlichen Strukturen wie Straßen, Gebäude, Objekte usw., anhand derer sinnstiftende Räume als Wechselwirkungen mit ihren Kontexten entstehen. Damit ist alles, was als ein Raum oder Objekt in einem Raum erscheint, ein virtueller Kontext und damit dem Wesen

<sup>27</sup> Ein gutes Beispiel hierzu bildet das philosophische Rätsel des »Schiffes des Theseus«. In dieser zuerst von Plutarch überlieferten Frage segeln Theseus und seine Crew lange Jahre mit einem Boot, dessen Bestandteile während der Reise allesamt zwecks Reparaturen ausgetauscht werden. Am Ende der Reise ist kein Element mehr vom Anfang vorhanden. Die Rätselfrage, ob es sich noch um dasselbe Schiff wie zu Beginn handelt, ist nach der hier erläuterten Theorie leicht zu beantworten.

nach eine erstarrte Relation. Als virtuelle Kontexte können sie natürlich auch kooperativ erschaffen werden, sind aber dennoch eine Sinnrelation, die erst dann wieder Raum wird, wenn sie mit anderen Kontexten in Wechselwirkung steht.<sup>28</sup> Raum ist also nichts, was ein vermeintlich objektives *Etwas* verkörpert. Raum ist die Wechselwirkung zwischen Impulsen, die nur entstehen kann, wenn bestimmte Relationen sich in einem bestimmten Kontext im Verhältnis zum Sein ausbilden. Anders gesagt ist Raum Kommunikation, aber das Medium ist das Sein und der Inhalt ist die Relation.

## Gestaltung

In kaum einem Mechanismus des menschlichen Lebens wird das Verhältnis zum Raum so bedeutend wie in der Gestaltung, und zwar gleichermaßen in der Gestaltung von Strukturen als auch in der von vermeintlichen Objekten, da beides im Sinne der Wechselwirkungen und Kontextdefinitionen verbunden ist. Als »Arbeit am Kontext« ist Gestaltung im menschlichen Leben ein Zusammenschluss von allen drei Reaktionen im Modell der virtuellen Kontexte : der schöpferischen, der kommunikativen und der kreativen Reaktion. Kreative Wandlung bestehender wahrgenommener Kontexte ist darin ebenso enthalten wie schöpferischer Veränderung von Erscheinungen aus dem Sein sowie die kommunikative Weitergabe des definierenden Kontextes. Die meisten Gestalter – und dazu gehören letztlich alle Menschen – werden vermutlich kaum exakt benennen können, warum sie bestimmte Handlungen vornehmen. Meistens dürfte eine Art Bauchgefühl als Verbildlichung unbewusster Vorgänge bemüht werden. Und doch sind die Strukturen der virtuellen Kontexte in Werk und Kommunikation sichtbar. Obwohl die Ergebnisse kreativer und gestalterischer Prozesse durchaus stark divergieren können, ist auch hier das Konzept des virtuellen Kontexts anwendbar und

<sup>28</sup> Der Geograph Trevor Paglen erläutert in Bezug auf den Henri Philosophen Lefebvre und die Produktion von Raum dieses Beispiel: »Um diese Vorstellung zu veranschaulichen, können wir die Universität [...] als Beispiel nehmen. Auf den ersten Blick erscheint sie als bloße Ansammlung an verschiedenen Orten im Raum situierter Gebäude [...] Nur bis die Studierenden eintrudeln, ‚tut sich nichts‘ [...]. Die Universität lässt sich also nicht von den Menschen trennen, welches die Institution tagein, tagaus tatsächlich ‚produzieren‘. Doch die Universität gestaltet auch die Bedingungen [...]. Menschliche Tätigkeiten erschaffen die Universität, doch gleichzeitig werden menschliche Aktivitäten durch die Universität geschaffen. In dieser Rückkopplung ergibt sich fortwährend Produktion von Raum.« Zitat in: Paglen, Trevor: »Experimentelle Geographie: Die Produktion von Raum«, in: Reder, Christian: *Kartographisches Denken*, S. 36.

ermöglicht viele weitere Möglichkeiten des Verständnisses und der gelungenen Gestaltung.

Vor allem in der strukturellen Betrachtung eines typischen Schaffensprozesses wird dies deutlich – ob zu einer Homepage, einer Werbekampagne, zu einem Stuhl, einem Roman oder einer Utopie. Die Sphäre des Icons ist hier die Perspektive des Gestalters, der über die Sphäre des Mythos über eine bestimmte »Weltsicht« als Grundansatz verfügt. Der häufig bemühte Begriff einer Entwurfs- oder Gestaltungsphilosophie hat hier seinen Platz, wobei die Haltung und das Selbstbild eines Kreativen sozusagen in einen mystischen Kreis des Wirkens zu einem bestimmten abstrakten Ziel oder Sinn hin eingebettet wird. Beispielsweise könnte dieser Kreis der Mythos eines ganzheitlichen Lebens zwischen Natur und Mensch sein, in dem sich Gegensätze auflösen und ein absolutes Gleichgewicht der Dinge herrscht. Die Sphäre der Narration bildet hierzu die abgeleitete Handlungsstruktur, also des Erkennens eines Mangels oder einer Lücke zum Erreichen des Mythos, die durch das Einbringen des Entwurfes als Zeichen in die »Formel« sozusagen aufgelöst werden. Die Sphäre des Images ist nun eine erste Abarbeitung an dem wahrgenommenen Sein und der möglichen Wirkung. Durch die Übertragung des Images anhand eines emotionalen Zugangs zu den Schemen und Gruppen der Wahrnehmung erfolgt die Gestaltung der Erscheinungen. Je nach Qualität der gestalterischen und konzeptionellen Fähigkeiten handelt es sich hierbei um eine permanente und durchaus langfristige Wechselwirkung, in der die gestalteten Erscheinungen der Realität, wie z.B. Skizzen oder Modelle, immer wieder wahrgenommen und im virtuellen Kontext neu verknüpft werden. Ziel jeder Gestaltung ist dabei die Passgenauigkeit und die absolute Verknüpfung aller gestalteten Erscheinungen mit den anderen Sphären – also die Schaffung einer subjektiv absoluten logisch-induktiven Kette. Gestaltung ist demnach nicht die Prägung eines festen Kontextes in die Erscheinungen, sondern die Definition eines Raumes, aus dem sich nach und nach durch permanente Wechselwirkungen eine Annäherung an einen schlüssigen Kontext ergibt. Gestaltung ist damit Kommunikation mit dem Sein.

Ein Aspekt steht dabei meist im Weg: Der Gestalter ist sich mitunter selbst nicht über die einzelnen Inhalte des Raumes bewusst. Statt einer schlüssigen Kontextualisierung der mentalen Verknüpfungen ist häufig ein eher spielerisch-emotionaler Umgang mit den Erscheinungen zu beobachten, mit denen dann im Nachhinein, in der Kommunikation des Werkes, eine passende Narration verknüpft wird. Dieser Vorgang kann nicht per se als ungenau klassifiziert werden, da Erscheinungen erst durch einen Kontext entstehen, der im Zweifel vom Rezipienten selbst gebildet wird. Aber diese nachträgliche Deutung schmälert die Ausdrucksmöglichkeit kreativer Handlungen im Sinne der Kommunikation und damit auch die Aussagekraft gestalterischer Prozesse, deren

möglichen Erkenntnispotential allgemeinerer Aspekte vage wird. Vor allem der gerne bemühte Ansatz, erfolgreiche kreative Personen als »Genies« zu brandmarken, denen Ideen und Konzepte sozusagen »von oben/im Schlaf« aus dem Nichts erscheinen, ist hierbei fatal, da er komplexe Prozesse als »ist« deklariert und somit unzulässig objektiviert, was eigentlich Wechselwirkung ist.

Gelungene Gestaltung liegt demnach in der Erkenntnis, und zwar der Erkenntnis über das bestimmende Raumbild, in dem konkrete Erscheinungen kontextualisiert werden und andere bewusst nicht. Sinnzusammenhang kann nur aus dieser Nachvollziehbarkeit und Offenlegung entstehen, die letztlich eine Bewusstseinswerdung des Gestalters über seine Perspektive und die vorgenommenen Verknüpfungen ist – nachvollziehbar durch das Sphärenmodell. Nicht zuletzt auch, um eine unbewusste Wiederholung perfekter Bilder zu meiden, die mit Gewalt auf Erscheinungen von Kommunikation und Sein geprägt werden müssen.

Nach dem Modell des virtuellen Kontextes sind sowohl in Entwicklung als auch Wahrnehmung – deren beider Fusion Gestaltung ist – immer alle Sphären wirksam. Die Bedeutung bestimmter Sphären kann variieren, bestimmte Inhalte können nicht bewusst und Komplexitäten sehr reduziert sein, aber wirksam ist der Kontext hierbei immer in Gänze.

Es ist für eine Didaktik nach dem Sphärenmodell hilfreich, die Analogien zu sehen, die bestimmte Sphären zu den Schwerpunkten bestimmter Fachbereiche habe. Die Sphäre der Erscheinungen zeigt sich am ehesten in künstlerischen Disziplinen, in denen der Umgang mit ihnen zentral ist, z.B. beim gegenständlichen Modellieren. Die Sphäre der Emotion zeigt sich am deutlichsten in den Ausdrucksformen wie Tanz oder Gesang, in denen Selbstwirksamkeit und Umgebung im Vordergrund stehen. Die Sphäre der Images ist das Metier jeder künstlerischen und praktischen Leistung, in der die Umgebung nicht direkt, sondern anhand geistiger Vor-Bilder gestaltet wird, wie Mode und Design. Die Sphäre des Zeichens und der Narration ist die der Abstraktion und der Relation, die wir in der Mathematik, aber auch der Musik und der Literatur finden. Die Sphäre des Mythos ist der verbindende Bogen – das »große Ganze« als Verständnis der unterschiedlichen Perspektiven und Zustände verkörpert im Icon, als umfassende Wesensbildung in Relation zu unterschiedlichen Sicht- und Gestaltungsansätzen. Obwohl es damit Schwerpunkte gibt, sind alle Sphären in allen immer wirksam. Auch Tanz verkörpert einen Mythos. Es sollte förderlich für jede Art kreativer, analytischer und schöpferischer Tätigkeit sein, sich dieser Ebenen bewusst zu werden.

Das gilt aber nur innerhalb einer Gesellschaft, innerhalb derer Mythen auch lesbar sind. Also eines Settings, in dem Kontexte und ihre Einordnung in spezifische Räume etabliert sind. Damit trägt Gestaltung nach einer solchen »Optimierung« zu der Festigung ebendieses Settings, aber auch zu seiner Erstarrung bei. Eine umfassendere Gestaltung der

Wechselwirkungen, sollte diese das Ziel sein, kann deshalb nur auf der Ebene des Metakontextes aussichtsreich sein. Also Gestaltung erfolgt nicht anhand von Objekten und Perspektiven auf etwas, sondern anhand der Modulation der Räume, die durch unterschiedliche Perspektiven und Kontexte erkannt und gebildet werden, und damit der Bearbeitung ihrer Wechselwirkung zueinander.

Die Kultur der Spezialisierung, die vor allem im wirtschaftlichen und universitären Rahmen prägend ist, ist zwar für grundsätzliches gestalterisches Handeln eine Voraussetzung, steht dem aber auch im Weg. Diese Parzellierung mag notwendig sein, da eine tiefergehende Beschäftigung mit »Allem« und nach »jeder« Methodik nicht im einzelnen menschlichen Maßstab liegt; aber gerade die Koordination, die Ausprägung eines verbindenden Settings und der Gestaltung einer Gesellschaft, macht diese Wechselwirkungen fast unmöglich, da unterschiedliche starre Räume in Kombination mit perfekten Bildern diesem Austausch entgegenstehen. Spezialisierung und Ausbildungen sind zu allererst das Nachvollziehen spezifischer Kontexte, das Einsetzen von etwas in vorgefertigte Räume, die anhand der Perspektive von Ikonen – jede Fachrichtung hat diese – erfolgt. Um im Bild zu bleiben: Es ist die Perspektive der Toten, die stetig wiederholt und auf Bezüge im Sein geprägt oder verfeinert wird. Obwohl diese Strukturen durchaus wandelbar sind – jede Fachrichtung hat mehrere Ikonen – läuft diese Instanziierung Gefahr, wie jedes Setting, keine Wechselwirkungen mehr zuzulassen und damit die Kommunikation mit dem Sein zu unterbinden.<sup>29</sup>

Eine Gestaltung aus der Ebene des Metakontextes müsste daher Erstarrung und Dynamik in unterschiedlichen Räumen anhand ihrer Relationen verbindend bearbeiten. Kaum eine gestalterische Profession wäre dazu so prädestiniert wie die Architektur, die zumindest von ihrem Ansatz her als eine Lehre der Relationen – als eine »Scientia universalis« – konzipiert ist. Diese Qualität erfüllt sie in der Breite gegenwärtig kaum, was dem vorherrschenden Wirtschaftlichkeits- und Reduktionsdiktum zu verdanken ist, vor allem aber dem Denken in objektiven Formen. Die Scheu der Auseinandersetzung mit den gegenstandslosen Relationen und die daraus entstehende »Flucht« in das vermeintliche Konkrete führen zu einer Komplexreduktion und damit vor allem zu einem Scheitern im

29 Der in der allgemeinen Rezeption häufig als ein Vorreiter des standardisierten und seriellen Bauens angesehen Le Corbusier hatte mitunter einen ähnlichen Ansatz, wie der Philosoph Lyotard in Bezug auf Le Corbusiers Wellenarchitektur beschreibt: »Indem er dem Verlangen erliegt, sich im Bauwerk zu verewigen, errichtet der Architekt Gräber, das heißt das Unbewohnbare. [...] Die herrschaftliche Architektur ist immer eine Strategie, sie erklärt dem Raum den Krieg. Der ›freie Plan‹ Le Corbusiers ist ein Plan des Friedens.« Zitat in: Lyotard, Jean-Francois: *Das Elend der Philosophie*, S. 171–172.

Erzeugen von Räumen als Wechselwirkung, da die immer gleichen Kontexte wiederholt und aufgrund mangelnder Unterscheidung bedeutungslos werden. Architektur nur verstanden als euklidische Raumdefinition, als Objekt, als perfektes Bild, verschärft die Situation noch und führt zu Echokammern des Selbst, in denen Impulse immer wieder in immer gleichen statischen Kontexten verebben. Obwohl es immer wieder Ansätze gibt, das komplexreduzierende Diktum, das sich vor allem in der Reduktion auf die visuellen Erscheinungen zeigt, zu erweitern, bedarf es wahrscheinlich einer Änderung der Denkweise in der Konstruktion von Raum.<sup>30</sup> Das umfasst nicht nur Architektur, sondern alle Professionen, die dem Objektiven verpflichtet sind, also solche, die nicht nur »Raum« schaffen, sondern ihn mit »Objekten« füllen. Denn beides ist nicht voneinander zu trennen.

Eine solche Änderung ist vor allem deswegen geboten, weil Mensch und zeitgenössische Gesellschaft von einer Entkopplung der Räume betroffen sind. Dort sind Sinnstiftungen potentiell nicht mehr mit den ursächlichen Erscheinungen kontextualisiert. Die Räume des Menschen sind größtenteils keine Räume der Wechselwirkungen mehr, sondern häufig mediale Konstrukte, in denen der Impuls als Reflexion verloren geht. Wesentlich hierbei ist die Fragmentierung dieser Räume, die kaum noch in einen Sinnzusammenhang gefasst werden können, und vor allem die Intransparenz der Kontexte im Zuge der virtuellen Romantik. Sinn wird durch die Loslösung von Erscheinungen aus Kontexten fragmentiert, und damit werden auch die Wechselwirkungen im Sinne einer Aktion-Reaktions-Relation aufgehoben. Klare und verbindende Räume bilden sich nicht mehr aus, da die Relationen von Kontexten fragmentiert oder nicht mehr nachzuvollziehen sind. Ein Nebeneinander der Räume ist die Folge und damit ein Auseinanderfallen der möglichen Wechselwirkungen zwischen Menschen und somit auch zwischen Mensch und Sein. Es gälte für die Architektur, aber auch für jede Gestaltungsprofession, sich dieser Gefahr gewahr zu werden.

Gelungene Gestaltung kann demnach nicht ohne Einbindung der Perspektive des Metakontextes auskommen, da sie sonst Gefahr läuft, nur durch strukturelle Wiederholung immer gleiche Relationen zu reproduzieren. Das impliziert für die Gestaltung die Akzeptanz der fundamentalen Wechselwirkungen und Veränderungen, die alles Sein umfassen. Zu Konkretisierung kann man sich die zeitgenössische Gestaltungskultur überwiegend als eine Kultur der erstarrten Idealbilder vorstellen, die auf die Realität mit Gewalt geprägt werden. Für den permanenten Zustand einer Imagination von z.B. einem weißen Raum in der Realität

<sup>30</sup> Vgl.: Ipsen, Detlev: »Klang Orte/n, Städte brauchen Orte – Orte brauchen Klang«, in: Ipsen, Detlev/Reichhardt, Ulrike/Werner, Hans Ulrich: *Klang Orte(n) Zeit Raum*, S. 20–40.

sind beträchtliche Ressourcen und permanente Anstrengung notwendig. Bauen allein reicht nicht, sondern er muss in seinem Idealzustand quasi gegen die Zeit verteidigt werden. Durch Streichen, Reinigen, Reparieren und Nachbessern wird die Illusion des idealisierten Objektes aufrechterhalten. Erstarrung ist, durch die permanente fokussierte und damit impulsbindende Gewalt, die dazu nötig ist, die Folge. Und damit wiederum Erstarrung der Kontexte und Räume, aus denen neue Gestaltung erwachsen kann.

Gestaltung mittels einer Metaperspektive lässt Wechselwirkungen zu und ermöglicht den Weg der Impulse durch Räume. Dazu gehört, den Modus der Gestaltung, wie er anhand des Modells der virtuellen Kontexte beschrieben wurde, sowohl zu beherrschen als auch seine Begrenzung zu erfassen. Noch gibt es keinen perspektivischen Modus zur Überwindung des Ikonischen. Es ist für Kontexte die fundamentale Perspektive der menschlichen Welt; zu hoffen ist, dass sich in Zukunft durch die Wege offener Gestaltung – Technik z.B. gehört dazu – ein Modus dafür findet. Dieser könnte im Versuch einer Abkehr vom objektiven Denken liegen, da erst durch eine bestimmte Perspektive auf das Sein ein Objekt, z.B. ein Haus, entsteht. In der Realität ist es so nicht existent und entsteht nur in der individuellen Beziehung. Als ein erstarrter Kontext verhindert eine solche Objektivierung jedoch Wechselwirkungen, da sich andersherum der physische Kontext des Hauses ständig ändert. Wenn Erkenntnis über das Sein eine Art Antrieb des Menschen ist, ist diese Erstarrung zwar lebensnotwendig, aber gleichzeitig gegen einen Teil der menschlichen Natur selbst gerichtet. Gestaltung sollte demnach individuelle Beziehungen zum Sein ermöglichen, indem es die Relationen der Kontexte offenlegt.<sup>31</sup> Es liegt an einer neuen Architektur, verstanden als Wissenschaft des gegenstandslosen Seins, diese Kontexte zu erforschen.

Die primäre Lebendigkeit von menschlichen Erzeugnissen wahrzunehmen, ist somit auch eine Abkehr des statischen Raummodells hin zu einem der permanenten Wechselwirkung, Transformation und Relation. Diese müssten als Erweiterung des ursprünglichen Werkzeuggedankens eine Erweiterung des Selbst zum Sein ermöglichen und nicht umgekehrt, wie es überwiegend der Fall ist. Gestaltung sollte dabei verstanden werden als eine Ermöglichung von Relationen und nicht als die erstarrte Prägung dieser. Die Raumstrukturen einer allgemeinen Wechselwirkung

<sup>31</sup> Auch hierzu gibt es früher ähnliche Überlegungen, z.B. die des Architekturkritikers Ian Nairn, der schon 1954 postulierte, dass Planungen nicht nur der »art of architecture«, sondern der »art of relationship« Beachtung zu schenken hätten. Anhand der Picturesque und dem »visual planning« sollten so die Dinge in einem Kontext komponiert werden. Vgl.: Eggersglüss, Christoph: »Agents of Subtopia – Stell(en) Vertreter an Englands Strassenrändern um 1955«, in: Balke, Friedrich/Muhle, Maria: *Räume und Medien des Regierens*, S. 74.

zwischen Mensch und Sein im Gegensatz zu einer vermeintlich objektiven Prägung entsprächen, in einer historischen Analogie, dem Fazit, welches der Kunsthistoriker Erwin Panofsky in Bezug auf die Ästhetik der Gotik formulierte: »Eine Pflanze blüht als Pflanze, nicht als Abbild der Idee einer Pflanze«.<sup>32</sup>

## Sinnstiftung

Das Modell der virtuellen Kontexte, ihre Metaebene und die Übertragungen auf eine menschliche Umwelt verdeutlichen den Kern von Kontextualisierung: dieser ist letztendlich Sinnstiftung.

Das Gesamtsystem menschlicher Individuen scheint sich auf eine umfassende Beziehung zwischen Sein und Ich hinzu entwickeln. Die individuellen Wechselwirkungen mit dem Sein werden in Gesellschaften festgehalten und die Tendenz der Erstarrung im Wechselspiel dieser Gesellschaften wieder gelöst. Das Gesamtsystem schafft eine stetige Interaktion der Kontexte, die sich zu immer umfassenderen Sinnstiftungen verbinden. Die drei Eckfeiler des zugrundeliegenden Modells der virtuellen Kontexte – das *Ich*, das *Selbst* und das *Sein* – sind in einem fluiden System der Wechselwirkung unauflöslich verbunden, angetrieben durch die Impulse und strukturiert durch ihre Rhythmen. Da es sich um ein Gesamtsystem der stetigen Veränderungen und des Wandels handelt, ist Entwicklung die universell bestimmende Komponente. Der Dualismus zwischen dem Ich und dem Sein ist dabei der prägende Motor, der auch das nicht gegebene »Erkennen« des Seins bedingt. Da sich aus der Empirie und der Modelltheorie ergibt, dass der Mensch bestrebt ist, zum Sein ein Selbst auszubilden, das tendenziell alle für ihn möglichen Räume, Wechselwirkungen und damit Zustände abdeckt, ist anzunehmen, dass ein generelles Ziel lebender Strukturen die Schaffung klarer und umfassender Räume in einem Metakontext, also das nahtlose Verständnis des Seins anhand des Selbst, ist. Sozusagen das Malen des einen alles Sein umfassenden, perfekten Bildes.

Dieses Malen scheint in einem kollektiven Gestaltungsprozess, in welcher Form auch immer, eines alles umfassenden Bildes, in dem alle potentiell möglichen Räume wechselwirksam vereint sind, zu erfolgen. Die Existenz mehrerer Ichs als Impulsgeber der Perspektiven erklärt sich innerhalb dieser Annahme als konstituierende Notwendigkeit, genauso wie die Überwindung aller Dualismen und Gegensätze in einem großen System der Relationen. Es ist nur logisch, dass solche metaphysischen Überlegungen weit von der Lebenswirklichkeit entfernt sind und auch von den zeitgenössischen Ansätzen, aus denen sich das Modell

<sup>32</sup> Zitat in: Panofsky, Erwin: *Gotische Architektur und Scholastik*, S. 11.

der virtuellen Kontexte speist.<sup>33</sup> Aber die übergreifende Sinnstiftung der Existenz ist demnach, zumindest für diese modellhafte Perspektive auf sie, deutlich: Menschliches Leben heißt Erkenntnis. Und Erkenntnis heißt Kontextualisierung.

Demnach kann Sinn nur in der Erkenntnis der Relationen liegen, da etwas, was »objektiv« genannt werden könnte, eigentlich so nicht existiert und nur das Ergebnis einer Komplexreduktion ist. Was Menschen als Objekte wahrnehmen, sind nur Fixpunkte im Schaum des Seins, die genaugenommen nur Spiegelung eines eigenen möglichen Zustandes sind. Subjekt-Objekt-Relationen sind nur Projektionen und keine Gegebenheiten. Da demnach alles in den virtuellen Relationen zusammengeht, ist damit auch die Welt nicht Inhalt, sondern Relationen; nicht das *Was*, sondern das *Wie*. Abseits der hier ausgeklammerten Impulse und Zustände des Seins sind Fakten und Wahrheiten somit Modularitäten für bestimmte Räume, aber nicht absolut.<sup>34</sup> Als perfekte Bilder sind diese vermeintlichen Wahrheiten aber Elemente, die bei ihrer Bewusstwerdung menschliche Entwicklung anregen; erst als Räume des Möglichen, dann als Räume der Existenz.

Menschen verhalten sich in der Regel gemäß bestimmter, in Ikonen verkörperter Ich-Projektionen, von denen sie meinen, dass sie in ihrem gesellschaftlichen Rahmen vorteilhaft sind. Natürlich ist eine solche Haltung per se Teil der Werbung, aber es ist auch Teil des menschlichen Lernens und damit ein Teil der menschlichen Entwicklung. Jedes Lernen anhand vorgefertigter Ich-Projektionen ist ein beschleunigtes Lernen und daher – in Anbetracht der Sterblichkeit – eigentlich sinnvoll. Allerdings sollte im Rahmen dieser Ausführungen deutlich geworden sein, dass bei aller scheinbaren Allgemeingültigkeit diese perfekten Bilder in ihrer Künstlichkeit mitunter nicht zu erkennen sind und immer nur eine bestimmte Relation zum Sein darstellen, wodurch Menschen leicht in ihrer Weltbildkonstruktion zu »Opfern der Perspektive« werden können. Das gilt nicht nur für die Gestaltung, sondern auch für abstrakte Konzepte

33 Eine Einschätzung von Hamid Reza Yousefi: »Im Grunde ist der Mensch ununterbrochen auf der Suche nach der Sinnhaftigkeit seines Daseins und seines Ursprungs.« Zitat in: Yousefi, Hamid Reza: »Dienst und Verrat am Denken«, in: Yousefi, Hamid Reza/Langenbahn, Matthias: *Kommunikation in einer veränderten Welt*, S. 22. Dazu weiter Humberto R. Maturana: »Lebende System sind kognitive Systeme, und Leben heißt Wissen.« Maturana, Humberto R.: *Biologie der Realität*, S. 194.

34 Dieses unterscheidet sich von einem vereinfachten positivistischen Wissenschaftsansatz, der den instrumentalen Zugang zum Sein und seine Ergebnisse unter einem bestimmten Forschungsaspekt unreflektiert als Erkennen einer »Wahrheit« postuliert. Vgl. hierzu: Baum, Markus: *Kritische Gesellschaftstheorie der Kommunikation*, S. 37. Sowie: Habermas, Jürgen: *Erkenntnis und Interesse*, S. 26.

wie wissenschaftliche Methoden oder Struktursysteme wie die Mathematik oder die Physik. So sehr diese auch anhand stetiger Erfahrungs- und Verfeinerungsprozesse mit dem Sein verbunden sind, sind sie doch immer in der Systematik von Kontexten und damit der Perspektive verfangen – wie alles Menschliche. Bei aller Übereinstimmung mit Erscheinungen ist allen Zuschreibungen immer nur eine Teilperspektive auf das Sein möglich.<sup>35</sup> Diese ist vor allem von Bedeutung, da das, was sich als naturwissenschaftlicher Ansatz der Simulation versteht, auch auf gesellschaftliche Strukturen übergreift.

In der Frage nach der Sinnstiftung tun sich dabei drei Problemfelder auf. Wie findet man Sinn in der Überkomplexität? Wie kann man überhaupt das *Etwas* definieren? Wie kann man sicher sein, den Betrachtungsrahmen richtig gewählt zu haben?

Erkenntnisgewinn kann nach den vorrangingen Ausführungen nur erfolgen, wenn man sich der individuellen Perspektive bewusst ist, den Ausschnitt als Fragment akzeptiert und Erscheinungen klar benennt und verknüpft. Es ist die Selbsterkenntnis als Weg zur Sinnstiftung, die aus einer klaren Betrachtung des *was* und vor allem des *wie* der Wahrnehmung erwächst. Das Modell des virtuellen Kontextes als Struktur der Komplexreduktion und der Metakontexte als System des »In-Beziehung-Setzens« sollte dazu hilfreich sein. Vor allem die Metaperspektive ermöglicht die Betrachtung aus dem Selbst in die Gesellschaften und ermöglicht aus deren Interaktion, Ableitungen für eine umfassendere Erkenntnis des Seins zu konstruieren. Alles verbindet sich in einem Relationssystem, dessen Zweck der Sinn zwischen den Ichs und dem Sein ist. Die Welt, als Gegenüber des Menschen, ist nicht entweder objektiv oder subjektiv, simuliert oder imaginiert. Im Kontext des Weltbildes eines Menschen ist sie immer beides. Sie ist zwar auch Inhalt, aber ihr Wesen ist vor allem Struktur. Und nur in der Beschreibung der Struktur offenbart sich Erkenntnis und Sinn.

Ungeachtet der Übertragungen bleibt als praktisches Fazit, dass der Mensch ein System ist, in dem das Selbst(-Bewusstsein) aus Wechselwirkungen gebildet wird, die in einem weiteren Umfeld durch Kettenreaktionen den menschlichen Raum konstituieren. Dabei ist Gestalten,

<sup>35</sup> Hierzu zwei Einschätzungen von Humberto R. Maturana: »Jede naturwissenschaftliche Behauptung ist folglich eine Aussage, die sich notwendig auf ein strukturdeterminiertes System bezieht, das der Standartbeobachter als Modell jenes strukturdeterminierten Systems anbietet, das nach seiner Auffassung für seine Beobachtung verantwortlich ist.« Zitat in: Maturana, Humberto R.: *Biologie der Realität*, S. 103–104. »Wissenschaft ist eine menschliche Aktivität. Deshalb hat alles, was wir Wissenschaftler tun, wenn wir Wissenschaft betreiben, wie jede andere menschliche Aktivität nur in dem Kontext menschlicher Koexistenz Gültigkeit und Bedeutung, in dem sie entsteht.« Zitat in: Ibid., S. 328–329.

Kommunizieren und Wahrnehmen strukturell derselbe Prozess. Der Mensch lebt demnach in Bildern, die als sein Zugang zum Sein – ob bewusst oder unbewusst – die Entwicklungen des Ichs bestimmen. Alle Wechselwirkungen sind dabei ein Angleichen der unterschiedlichen Bilder, die zusammen eine umfassende Erfassung des Seins ergeben. Sein und Ich offenbaren sich dabei nicht als Gegensätze, nicht als Dualität, sondern sind vereint anhand des Selbst in *einer* Relation der Virtualität.