

Austreten aus der mythischen Atmosphäre

Nicht eine Gesellschaft von Göttern, sondern eine von Spielern ist nämlich zu besprechen

Vilém Flusser

Der Vergleich zwischen der mythischen und der digitalen Welt hat es ermöglicht, die Bedingungen, die die besondere ›Seinsweise‹ des Subjekts in der digitalen Lebensform bestimmen, an die Oberfläche zu bringen. Gleichzeitig konnten Kontingenz und Situiertheit dieser Möglichkeitsbedingungen aufgezeigt werden, die daher weit davon entfernt sind, apriorische oder irreversible teleologische Orientierungen darzustellen.

Das sechste Kapitel hat nur einen möglichen Ausgangspunkt für eine tiefere Analyse der mythischen Atmosphäre der digitalen Welt geliefert. Darüber hinaus stellt die Verfolgung des Ursprungs, der Struktur und der Technik des digitalen Mythos ein interessantes und fruchtbares Programm dar, um die positivistische Vorstellung von der Unvermeidlichkeit und Determiniertheit technologischer Entwicklungen in Frage zu stellen und Techno-Mythen – wie die Singularität oder den Master-Algorithmus – innerhalb einer Genealogie und einer kritischen Theorie zu positionieren, um so auch die Ambitionen und Formen der Kontrolle und Ausbeutung, die sie erfordern und hervorbringen, aufzuzeigen. Kurz gesagt, die mythische Atmosphäre der digitalen Welt zu erhellen, d.h. das Wirken einer Technik des mythischen Denkens in dieser symbolischen Form aufzudecken und bewusst zu machen und dann ihre Bedingungen der Möglichkeit und Aktualität nachzuzeichnen und zu kritisieren, ist vor allem ein Weg, die Möglichkeit anderer Richtungen und anderer Wege für das Subjekt in der digitalen Welt zu denken. Im sechsten Kapitel wurde, wenn auch nur einleitend, die Existenz und das Wirken einer Technik des digitalen Mythos nach gewiesen und gezeigt, wie sie das Subjekt dazu bringt, eine mythische, d.h. expressive und affektive Haltung gegenüber dem Realen einzunehmen: die perspektivische Distanz des Denkraums wird durch die expressive Nähe des Gefühlsraums ersetzt.

Sowohl Cassirer als auch Warburg haben die auf den ersten Blick paradoxe Tatsache konstatiert, dass gerade der rasante technologische Fortschritt und das Aufkommen neuer Kommunikationstechnologien die Aufhebung der reflexiven Distanz zwischen Greifen und Begreifen als potenzielles Risiko mit sich bringen. Lange vor der digitalen Revolution schreibt Warburg:

[Durch sie] zerstört die Kultur des Maschinenzeitalters das, was sich die aus dem Mythos erwachsene Naturwissenschaft mühsam errang, den *Andachtsraum*, der sich in den *Denkraum* verwandelte.

Der moderne Prometheus und der moderne Ikarus, Franklin und die Gebrüder Wright, die das lenkbare Luftschiff erfunden haben, sind eben jene verhängnisvollen Ferngefühl-Zerstörer, die den Erdball wieder ins Chaos zurückzuführen drohen. Telegramm und Telefon zerstören den Kosmos. Das mythische und das symbolische Denken schaffen im Kampf um die vergeistigte Anknüpfung zwischen Mensch und Umwelt den Raum als *Andachtsraum* oder *Denkraum*, den die elektrische Augenblicksverknüpfungen mordet.¹

Die technische Möglichkeit der Distanzaufhebung stellt für Warburg die Gefahr einer Rückkehr zur Irrationalität und zum phobischen Chaos dar, was eine radikal antitechnologische Perspektive nahelegt. Interessant im Kontext dieser Arbeit ist jedoch die Beobachtung, dass die computationalen Technologien nicht nur die Prozesse der Minimierung oder Aufhebung von Distanz radikalisieren, die mit Technologien wie dem Telegrafen oder dem Flugzeug begonnen haben, sondern dass sie es gerade durch ihre Immersivität schaffen, eine kognitive und emotionale Nähe herzustellen, die das Verhältnis des Subjekts zur Welt verändert: von einem Ich gegenüber einem Es zu einer affektiven und modulierenden Ich-Du-Beziehung. Wenn also, wie wiederholt betont wurde, der Lebensraum der digitalen Welt nicht vom Denkraum her beschrieben werden kann, so handelt es sich dabei nicht einmal um eine Rückkehr zum mythischen Andachtsraum, sondern vielmehr um die Entstehung des Gefühlsraums durch die Technik des digitalen Mythos.

Wie im ersten Teil des sechsten Kapitels gezeigt wird, entsteht die mythische Atmosphäre in Bezug auf die Ikonomie der digitalen Welt und somit durch die immersive Expressivität, mit der technische Bilder programmiert, konsumiert und zirkuliert werden, und gleichzeitig, wie im zweiten Teil des sechsten Kapitels thematisiert wird, durch die Eigenart und Neuartigkeit der computationalen Technologien (Datafizierung und Vorhersage) und unserer Beziehung zu ihnen. Insbesondere wird vorgeschlagen, dass die Verbergung der technischen Komplexität aus dem ästhetischen und epistemischen Bereich für das digitale Subjekt eine Hypostasierung dieser Komplexität auf einer Ebene bewirkt, die ideell und konkret undenkbar und daher unkontrollierbar wird. Diese Verbergung führt zu einer Intensivierung des expressiven, fast magisch-mythischen Verhältnisses, das das Subjekt zur Maschine einzunehmen pflegt, einerseits und andererseits zu einer immer wirksameren Schließung der Distanz zwischen Impuls, Reflexion und Aktion: »Denn die künstliche Natürlichkeit des environmental Digitalen unterläuft mit seinem zunehmend performativ-affektiven

1 Warburg, *Das Schlangenritual*, S. 56.

Konditional die Setzung normativer Ordnungen. Überspitzt formuliert, versetzt uns Affekt zurück in den Instinkt und löst so das Spannungsfeld von Bewusstsein-Selbstbewusstsein auf«.²

Es wurde im dritten und vierten Kapitel untersucht, wie es den computationalen Technologien gelingt, in die Prozesshaftigkeit des Subjekts einzudringen (*Data Potentiality* und immersives Subjekt). Was am digitalen Subjekt zählt, ist seine relationale Kapazität und Potenzialität: als ein Subjekt, das in den Gefühlsraum eingetaucht und hyperstimuliert ist und das im Netz diskretisiert und entsubjektiviert wird. Wenn man die immersive Ebene des Gefühlsraums nimmt, dann ist »[n]icht ›Objektivität‹, sondern ›Intersubjektivität‹ [...] das Wahrheitskriterium«;³ wenn man die Performativität der algorithmischen Infrastruktur betrachtet, dann kann man von einer Interobjektivität sprechen, vorausgesetzt natürlich, dass man diese Objekte nicht als Gegenstand denkt, sondern als *digital objects* – im Sinne Yuk Huis⁴ – und Daten, d.h. maschinenbedienbare Zeichen. Intersubjektivität (oder Transsubjektivität)⁵ und die Interobjektivität der digitalen Welt führen zu einem Verschwinden der Dimension des Objekts als *Gegenstand*, d.h. als etwas, das eine Opposition und Konfrontation des Subjekts mit ihm ermöglicht, sodass ein »weicher, nebelhafter, spektraler«⁶ Charakter der digitalen Kultur anzunehmen ist, der, wie vorgeschlagen, als mythische Atmosphäre der digitalen Welt bezeichnet werden kann. Schließlich ist zu fragen, ob und wie es möglich ist, aus dieser mythischen Atmosphäre auszubrechen und damit die Dynamik der Technik des digitalen Mythos zu brechen oder zumindest zu stören, was letztlich bedeuten würde, die *Subjekt-Welt-Maschine*-Beziehung zu überdenken. Die Beziehung zwischen Subjekt und technischem Bild und die Beziehung zwischen Subjekt und Maschine haben sich schließlich als die Wurzeln der techno-mythischen Artikulation der symbolischen Form der digitalen Welt erwiesen. Wichtig ist, dass sowohl das technische Bild als auch die Maschine verschiedene Arten von Andersartigkeit gegenüber dem Menschen repräsentieren, sodass die Neudefinition dieser Beziehungen in Bezug auf die Art und Weise zu denken ist, in der ihre Vielfalt thematisiert, also an die Oberfläche gebracht und gleichzeitig interpretiert werden kann.

2 Gramelsberg, »Phänomenologisch-anthropologische Grundprobleme des Digitalen«, S. 42–43.

3 Flusser, *Kommunikologie*, S. 213.

4 Yuk Hui, *On the Existence of Digital Objects*, Minneapolis-London: University of Minnesota Press 2016.

5 Noller schlägt als Kategorien der Digitalität vor: Ubipräsenz, Interobjektivität und Transsubjektivität. Siehe: Noller, *Digitalität. Zur Philosophie der digitalen Lebensraum*.

6 Flusser, *Medienkultur*, S. 187.

Basierend auf ihrer Differenz, die durch die zunehmende Agentivität und Performativität der computationalen Technologien hervorgerufen wird, neigt die Maschine in der mythischen Atmosphäre dazu, ihre Konkretisierung zu einem *Alien*, *anders* als der Mensch, geradezu eschatologisch zu fürchten und zugleich zu erhoffen. Diese Perspektive ist nicht nur den transhumanistischen Techno-Mythen eigen, sondern auch der Art und Weise, wie die aktuellen und deshalb auch kontroversen Fragen der Optimierung von Künstlicher Intelligenz, LLMs (z.B. Chat-GPT), Bild- und Videoproduktion (z.B. DallE und Sora) diskutiert werden. Denn auch in der wissenschaftlichen, politischen und gesellschaftlichen Debatte um diese Technologien wird einerseits die Kreativität und Neuartigkeit dieser Technologien anthropomorphisiert, indem z.B. nach Hinweisen auf die Dimension des Bewusstseins und der semantischen Bedeutung in ihnen gesucht wird, und andererseits als faktisch fremd und damit potenziell bedrohlich und aggressiv gedacht. Es ist vor allem die verwendete Sprache, die, was nicht überraschen sollte, die techno-mystische Perspektive verdichtet, sodass eine Möglichkeit, sie herauszufordern, darin besteht, die Begriffe des Diskurses zu ändern, wie es Esposito vorschlägt, die den »symbolisch schweren« Ausdruck der künstlichen Intelligenz durch den der »künstlichen Kommunikation« ersetzt,⁷ oder wie es die Projekte und Forschungen rund um die so genannte erklärbare KI (*explainable AI* or *XAI*) tun. Diese Beispiele implizieren in der Tat eine andere Art, die Andersheit der Maschine und ihre tatsächliche technische Undurchsichtigkeit zu denken und zu programmieren, weil sie die Beziehung zwischen Mensch und Maschine in den Begriffen der Kommunikation und der Übersetzung der Inkommensurabilität der Maschine für den Menschen verorten; auf diese Weise könnte das Subjekt eine Position des größeren epistemischen Gleichgewichts in Bezug auf die Maschine erlangen. Wie auch Krämer argumentiert, zeigt der Fall der künstlichen Intelligenz, die für die Entwicklung von LLM-Systemen herangezogen wird, nicht so sehr, dass die Maschine denkt, sondern dass sie in der Lage ist, die menschliche Intelligenz zu kollektivieren: »Ihre Voraussetzung bilden die Billionen von Menschen geschriebenen Texte als unabdingbare Trainingsressource ihrer Algorithmen. Large Language Modells sind kondensierte, kollektive Intelligenz«.⁸ Wenn also die epistemische Intransparenz – in unserer Beziehung zur Maschine – nicht erhöht werden kann, ist es ebenso wichtig, die Tatsache zu betonen, dass:

das Universum von Sinn und Bedeutung keine abgeschlossene Menge [ist], so dass, was die Maschine an Leistung gewinnt, beim Menschen dann verloren gehen müsste. Im Horizont der Ko-Konstitution und Ko-Performanz von Mensch und Maschine heißt jede Leistungssteigerung

7 Siehe: Esposito, *Artificial Communication*.

8 Krämer, »Von der ›Lesbarkeit der Welt‹«, S. 15.

der Maschine, das Verhältnis zwischen Mensch und Technik neu zu justieren: Mensch und Maschine sind in keinem Nullsummenspiel verstrickt.⁹

Wenn also eine andere epistemische Position des Subjekts nicht nur möglich, sondern auch wünschenswert ist, dann gilt dies auch für seine ästhetische Position, d.h. für die Art und Weise, wie das Subjekt in der Ikonomie der digitalen Welt steht, handelt und denkt. Auch wenn diese Frage hier nur gestreift werden kann, stellt die Rückkehr des Bildes als dominanter Code der digitalen Kultur eine faszinierende Herausforderung dar, die Symptome eines Denkens zu beschreiben und zu erfassen, das von der Logozentrik zu einer zunehmenden Ikonizität zurückkehrt, allerdings mit der zusätzlichen technischen Komplexität, die die technischen Bilder mit sich bringen. Dieses Denken in Bildern,¹⁰ das offensichtlich bereits im Gange ist, kann sich – wie unter den gegenwärtigen Bedingungen – vor allem in der expressiven Funktion artikulieren, in der die Symbole – das Wort, das Bild usw. – eine größere Ausdruckskraft, aber auch eine größere Mehrdeutigkeit haben. Und das Subjekt findet sich in ihnen mit einem geringeren Grad an Freiheit ihnen gegenüber wieder:

Es ist nämlich klar und erweist sich bei näherer Beobachtung immer deutlicher, daß Symbole nicht nur ihre Bedeutung zeigen, sondern sie auch verdecken, daß sie also nicht nur als sinngebend, sondern auch als wahnsinngebend funktionieren. [...] Die Welt und das Leben darin werden zur Hölle, sobald die uns umgebenden Symbole in ihrer Bedeutung undurchsichtig werden und nur noch »sich selbst« bedeuten.¹¹

Zu lernen, in Oberflächen und technischen Bildern zu denken, ist für Flusser die Herausforderung und das dringende Bedürfnis der neuen Technobild-Gesellschaft: »Entweder wir leben in den undurchdringlichen Wänden bedeutungsloser Bilder oder machen aus diesen Bildern Brücken zur Welt«;¹² und es ist klar, dass wir heute vor der gleichen und noch dringlicheren Herausforderung stehen.

Zum Abschluss dieser Arbeit möchte ich daher versuchen, eine Perspektive zu skizzieren, die hier als Andeutung verbleibt, die aber die Richtung für eine zukünftige Analyse der Art und Weise, wie die mythische Atmosphäre der digitalen Welt zur Auflösung gebracht werden kann, vorgeben könnte. Durch die Verflechtung einiger der zuvor vorgestellten theoretischen Fäden, etwa das digitale Denken in Form der Polarität (§2.4) und die netzartige Ästhetik der Hypermediation (§5.3),

9 Krämer, »Von der ›Lesbarkeit der Welt‹«, S. 22.

10 Über *Technoimagination* siehe: Flusser, *Kommunikologie* und Ders., *Ins Universum der technischen Bilder*. Über *surface thinking* siehe: ders., »Line and Surface«, *Main Currents of Modern Thought*, (1973/29:3), S. 100–106.

11 Flusser, *Kommunikologie*, S. 210.

12 Flusser, *Kommunikologie*, S. 110.

lässt sich in der Tat eine gleichsam intermediäre Denk- und Organisationsweise des Verhältnisses von Subjekt, Symbol und Welt vorschlagen: Das Subjekt kann hier weder in Distanz zu seinem Objekt (Ich-Es, Denkraum) noch im expressiven Gefühlsraum (Ich-Du, Ausdrucksfunktion) gedacht werden, sondern als ein Subjekt, das sich frei und *spielerisch* zwischen diesen verschiedenen Standpunkten zu bewegen vermag.¹³ Im Netz zu bleiben, aber als Subjekt, das in der Lage ist, Korrelationen und Sinnkonstellationen auf der Oberfläche der digitalen Welt zu aktivieren, ist also die Herausforderung für das digitale Subjekt und die Philosophie, die es denkt, sodass beide lernen müssen, sich geschickt auf dieser Oberfläche zu bewegen. Die Möglichkeit eines *Zwischenraums*, der sich als Hiatus, als Atempause, zwischen die affektive und infektiöse Immersion des Gefühlsraums und das entmenslichende kybernetische Netz schiebt, kann vielleicht die Fluchtlinie aktivieren, die vom immersiven Subjekt und Nicht-Subjekt des Netzes zu einem *Subjekt im Netz* führt.¹⁴

13 Für die Idee des Spiels und des *homo ludens* siehe: Flusser, *Ins Universum der technischen Bilder*, S. 95–103.

14 Zum Begriff des Zwischenraums siehe: Warburg, »Mnemosyne Einleitung«, S. 629: »wird dieser Zwischenraum das Substrat künstlerischer Gestaltung, so sind die Vorbedingungen erfüllt, dass dieses Distanzbewusstsein zu einer sozialen Dauerfunktion werden kann, die durch den Rhythmus von Einschwingen in die Materie und Ausschwingen zur Sophrosyne jenen Kreislauf zwischen bildhafter und zeichenmäßiger Kosmologik bedeutet, deren Zulänglichkeit oder Versagen als orientierendes geistiges Instrument eben das Schicksal der menschlichen Kultur bedeutet«.