

**Bausteine für das Projekt  
„Visuelle Rechtskommunikation“**

**Stefan Ulbrich**

**Visuelle  
Kommunikation  
als Thema  
in der  
Medientheorie**

**Ruhr-Universität Bochum  
Lehrstuhl für Rechtssoziologie und  
Rechtsphilosophie  
Prof. Dr. Klaus F. Röhl**

## Visuelle Kommunikation als Thema der Medientheorie

### 1) Visuelle Zeitenwende

In aktuellen Medientheorien ist von der Wiederkehr der Bilder, vom Beginn eines „ikonischen“ Zeitalters die Rede<sup>1</sup>. Die Medienhierarchie sei gegenwärtig im Begriff, sich neu zu ordnen. Schlagwortartig wird der Abschied von der „Gutenberg-Galaxis“ verkündet (*McLuhan, Bolz*), womit gemeint ist, dass die elektronischen Medien im Begriff sind, das gedruckte Wort als Schlüsselmedium abzulösen. Wortzentrierte narrative Strukturen begannen zu zerfallen und würden durch neuartige Verbindungen sprachlicher, visueller und musikalischer Elemente verdrängt (Multimedia). Eine Evolution der Kultur sei im Gange, und es sei unmöglich, die Zielrichtung klar zu erkennen. Der Übergang von den Gutenbergschen Drucktypen in digitale Algorithmen markiert dabei nach der Meinung vieler Medientheoretiker eine ähnlich dramatische kulturelle Revolution wie zuvor der Übergang von der oralen zur literalen Gesellschaft oder die Erfindung des Buchdrucks. Ein bedeutender Vertreter der Theorie von der visuellen Zeitenwende ist der Technikphilosoph *Vilém Flusser*:

„Wie das Alphabet ursprünglich gegen die Piktogramme, so gehen gegenwärtig die digitalen Codes gegen die Buchstaben vor, um sie zu überholen. Wie ursprünglich das sich aufs Alphabet stützende Denken gegen Magie und Mythos (gegen Bilderdenken) engagiert war, so ist das sich auf digitale Codes stützende gegen prozessuelle, 'fortschrittliche' engagiert, um sie durch strukturelle, systemanalytische, kybernetische Denkweisen zu ersetzen.“<sup>2</sup>

In dieser kurzen Aussage steckt zunächst die grundlegende Vorstellung, dass sich Medienepochen ablösen und mit diesen die jeweiligen Denkweisen. Eine Kultur- und Geistesgeschichte ist somit zwangsläufig auch eine Mediengeschichte. Zum anderen ist *Flussers* These von Bedeutung, dass die Medien nicht bloß neutrale Transporteure von Gedanken sind, sondern die Ideen, die sie ausdrücken, ganz wesentlich auch mitbestimmen. Das Denken wird also durch die Medien beeinflusst, in denen es sich ausdrückt, genauer gesagt durch das Material dieser Medien, so dass bestimmte Medien mit bestimmten „Ideologien“ zusammengehören<sup>3</sup>. Wissen und Kultur werden auf Medientechnik zurückgeführt. Der kanadische Medienphilosoph *Marshall McLuhan* hat für diesen Tatbestand die Formulierung geprägt: „*the medium is the message*“<sup>4</sup>. Mit dem

---

<sup>1</sup> Jean Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, Matthes und Seitz Verlag, München 1982; ders. *Videowelt und fraktales Subjekt*, in: *Philosophien der neuen Technologie*, Merve-Verlag, Berlin 1989; Norbert Bolz, *Eine kurze Geschichte des Scheins*, Wilhelm Fink Verlag, München 1993; ders., *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*, Wilhelm Fink Verlag, München 1993; Friedrich Kittler, *Es gibt keine Software*, in: Hans Ulrich Gumbrecht (Hrsg.), *Writing/Ecriture/Schrift*, Wilhelm Fink Verlag, München 1993, S. 349-366; Vilém Flusser, *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft? Immatrix-Verlag, Göttingen 1987*, ders., *Ins Universum der technischen Bilder*, 3. Aufl., European Photography, Göttingen 1990.

<sup>2</sup> *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?*, Immatrix-Verlag, Göttingen 1987. Dieser Text ist konsequenterweise (auch) auf Diskette verlegt worden, S. 144.

<sup>3</sup> Die Idee, dass die Materialität eines Mediums deren eigentlicher Inhalt ist, wird z.B. in *Friedrich Kittlers* Aufsatz "Es gibt keine Software" entwickelt, in: *Gumbrecht, Hans Ulrich* (Hrsg.), *Writing / Ecriture / Schrift*, Wilhelm Fink Verlag, München 1993.

rung geprägt: „*the medium is the message*“<sup>4</sup>. Mit dem Medium der Schriftlichkeit, das *Flusser* im Zitat oben „prozessuell“ und „fortschrittlich“ nennt, werden dabei verschiedene Qualitäten verbunden, die auch für das Rechtssystem von elementarer Bedeutung sind: Logik des Denkens, Folgerichtigkeit bzw. Linearität der Argumentation, Geschichtlichkeit, Disziplin, Klarheit der Darstellung, Objektivität usf.<sup>5</sup>

Mit der neuen „kybernetischen Denkweise“ meint *Flusser* schließlich ein Denken in Bildern. Es sind jedoch nicht die „alten“ Bilder gemeint, wie sie die Malerei oder die Fotografie hervorbringen, sondern eine neue Form durch Computer synthetisierter Bilder, die *Flusser* an anderer Stelle „exakt gewordene Träume“ nennt<sup>6</sup>. Diese technischen Bilder würden „[...] eine Funktion übernehmen, welche bislang von linearen Texten eingenommen wurde, [...] nämlich, die für die Gesellschaft und den einzelnen lebenswichtigen Informationen zu tragen“<sup>7</sup>.

Das Ende des Schriftzeitalters birgt für *Flusser* im Gegensatz zu vielen anderen Philosophen und Medienkritikern nichts Bedrohliches. Er bedauert nicht den Verlust der „abendländischen“ Kultur, sondern sieht im digitalen Bilderstrom als Kommunikationsmedium der Zukunft vielmehr eine utopische Möglichkeit für die sog. „telematische“ Gesellschaft, der die Synthese von Telekommunikation und Informatik geglückt ist und die die neuen Medien mit deren dialogischen Möglichkeiten zu nutzen imstande ist<sup>8</sup>.

Mit diesem kritischen Technikoptimismus steht *Flusser* (und mit ihm trotz konzeptueller Unterschiede die Medientheoretiker *McLuhan* und *Kittler*) gegen eine breite Front von geisteswissenschaftlich argumentierenden Kulturkritikern, die in der Visualisierung vor allem einen kulturellen Verfallsprozess sehen.

## 2) Bilderscheu in Philosophie und Kulturkritik

Die Ablehnung von Bildlichkeit in Philosophie und Kulturkritik hat eine lange Tradition, sie reicht von der Philosophie *Platons* über den religiösen Ikonoklasmus bis zu *Adornos Negativer Dialektik*, bis zu *Postman* und *Virilio*, um beispielhaft ganz heterogene Theorieansätze zu nennen<sup>9</sup>.

Durch Bilder, so wird befürchtet, soll eine Emotionalisierung der Kommunikation eintreten, eine Auflösung des logischen Nacheinanders der Sprache zugunsten einer assoziativen Gleichzeitigkeit der Bilder. Bilder seien irrational und kontextlos. *Postman* bringt die Bilderkritik auf den Punkt: Bilder „fordern uns auf, zu empfinden, nicht zu denken“<sup>10</sup>. Spätes-

<sup>4</sup> Die magischen Kanäle. "Understanding Media", Econ Verlag, Düsseldorf, Wien 1968, S. 17 ff.; dieser Gedanke ist in anderer Form bereits bei *Friedrich Nietzsche* zu finden: "Unser Schreibzeug arbeitet mit an unseren Gedanken", Briefwechsel, Kritische Studienausgabe, Bd. 3 I, Berlin 1975, 1984, S. 172.

<sup>5</sup> Zur Entwicklung der unterschiedlichen kulturgeschichtlichen Funktionen der Schriftlichkeit siehe *Harald Haarmann*, Universalgeschichte der Schrift, Campus-Verlag, Frankfurt/Main 1990, S. 70ff.; *Luhmann, Niklas*, Die Form der Schrift, in: *Ludwig Jäger / Bernd Switalla (Hrsg.)*, Germanistik in der Mediengesellschaft, Fink-Verlag, München 1994, S. 409ff; für den Bereich des Rechts insbesondere *Kaufmann, Arthur*, Die Geschichtlichkeit des Rechts im Lichte der Hermeneutik, in: FS für Karl Engisch, Vittorio Klostermann Verlag, Frankfurt/M. 1969, S. 243 ff. (252 ff.).

<sup>6</sup> *Flusser*, Die Schrift, a. a. O., S. 29.

<sup>7</sup> *Flusser, Vilém*, Ins Universum der technischen Bilder, 2. A., Göttingen 1989, S. 9.

<sup>8</sup> Ebd., S. 52, 68.

<sup>9</sup> Eingehend hierzu *Bolz, Norbert*, Eine kurze Geschichte des Scheins, Wilhelm Fink Verlag, München 1991, S. 17 ff.

<sup>10</sup> *Postman, Neil*, Das Verschwinden der Kindheit, Suhrkamp, Frankfurt/Main 1983, S. 88.

tens seit Platons Höhlengleichnis, das sich hervorragend für eine Allegorie der Mediengesellschaft eignet, haben die Bilder einen schweren Stand in der europäischen Geistesgeschichte. Es wird immer wieder auf den „Scheincharakter“ der Bilder hingewiesen, auf den Unterschied zwischen Illusion und Wirklichkeit. In dem bekannten Szenario von Platons Höhlengleichnis sehen gefesselte Menschen durch ein Feuer erzeugte Schattenbilder an der Höhlenwand. Als jemand ihnen von der Sonne der Wirklichkeit außerhalb der Höhle berichtet, bedrohen sie ihn mit dem Tode. Sie leben in einer Scheinwelt, die von der Wirklichkeit nichts wissen möchte, wobei der Schein durch trügerische Bilder erzeugt wird.<sup>11</sup>

Daneben stehen die Manipulationsmöglichkeiten durch Bilder im Zentrum der Kritik, ein Vorwurf, der bis in die Frühzeit des Films zurückreicht. Als Beispiel einer geradezu perfekten Illusion mag eine der ersten Filmvorführungen durch die Gebrüder Lumière dienen: die gefilmte Ankunft eines Zuges in den Bahnhof der französischen Stadt Ciotat ließ die überraschten Zuschauer von ihren Sitzen aufschrecken, sahen sie doch den Zug *tatsächlich* aus der Leinwand heraus in den Zuschauersaal fahren. Dem Sehen als primärer Körpererfahrung kommt eine hohe Glaubwürdigkeit zu, anders ausgedrückt: Die Zuschauer können dem Realitätseffekt der Bilder nicht entkommen<sup>12</sup>. Gerade an diesem Punkt setzt die Kritik an den Manipulationsmöglichkeiten technischer Bilder an. Objekt der Manipulation können dabei sowohl die Betrachter als auch die Bilder selbst sein.

Auch von einem Verlust der Wirklichkeit als solcher ist die Rede, wenn Sein und Schein, Wirklichkeit und Bild nicht mehr zu unterscheiden sind. *Jean Baudrillard* spricht in diesem Zusammenhang von der „Agonie des Realen“ in einer „réalité sans image“.<sup>13</sup> *Michel Foucault* diagnostiziert sogar die Zertrümmerung des Gedankengebäudes der abendländischen Philosophie, nämlich die Auflösung der Subjektivität und den Zusammenbruch sämtlicher Referenzen, in einer „wilden Ontologie“ der Medienwelt.<sup>14</sup>

### 3) Medienphilosophie als utopische Technikphilosophie: *McLuhan* und *Flusser*

Es gibt aber auch andere Stimmen. Für *McLuhan* bietet das elektronische Zeitalter mit seinen technischen Bildern die Gelegenheit, die negativen Folgen des Schriftsystems zu überwinden. War bisher nur von „positiven“ Qualitäten der Schriftlichkeit die Rede wie Linearität und Logik des Denkens sowie die Ausbildung eines historischen Bewusstseins, so sieht *McLuhan* in der Evolution von Schrift und Druck einen fortschreitenden Prozess des Verlustes an Sinnlichkeit und zwischenmenschlicher Interaktion:

„Der Verlust des Gedächtnisses und der psychische Rückzug in alphabetisierten Kulturen bringt einen Niedergang der sinnlichen Wahrnehmung und angemessener sozialer Reaktionen mit sich [...] Das detaillierte Wissen über orale Gesellschaften, über das wir heute verfügen, ermöglicht uns eine präzise Einschätzung der Vor- und

---

<sup>11</sup> *Platon*, *Politeia* VII, 514 ff.; Sämtliche Dialoge, Bd. V., *Der Staat*, hrsg. v. Apelt, Otto, Felix Meiner Verlag, Leipzig, 1923.

<sup>12</sup> *Spangenberg, P. M.*, Über die soziale Unmöglichkeit, die technischen Bilder auszublenden, S. 109.

<sup>13</sup> *L' échange symbolique et la mort*, Gallimard, Paris 1976, S. 83.

<sup>14</sup> Siehe *Boehm, Gottfried*, Die Bilderfrage, in: Ders. (Hrsg.), *Was ist ein Bild?*, Wilhelm Fink Verlag, München 1994, S. 325.

Nachteile der Schrift. Ohne Schrift gibt es nur geringe Kontrolle über den Raum, aber perfekte Kontrolle über die gesammelte Erfahrung.“<sup>15</sup>

Mit Schriftlichkeit meint *McLuhan* die Verwendung eines phonetischen Alphabets, das anders als Bilder- und Silbenschriften seine Semantik von den wahrnehmbaren Bedeutungsträgern abstrahiert. In chinesischen Ideogrammen zum Beispiel sind Schriftzeichen und Bedeutung in einer einmaligen bildhaften Kombination verbunden, zu der genau ein Laut gehört. Ähnlich verhielt es sich in den Bilderschriften alter Kulturen. Im phonetischen Alphabet hingegen, das aus dem griechisch-römischen Alphabet hervorgegangen ist, wird diese sinnliche Einheit aufgetrennt zugunsten einer linearen Abfolge von Buchstabenzeichen, die mit bestimmten Lauten verbunden sind, deren Kombinationsmöglichkeiten unendlich ist. Durch die phonetische Schrift wird die Vorherrschaft des Ohres in der Wahrnehmung durch die Betonung visueller Komponenten beseitigt<sup>16</sup>. Mit diesem Unterschied ist nach *McLuhan* ein gewichtiger kultureller Wandel von Stammesgesellschaften hin zu „Zivilisationen“ verbunden, der vor allem auf dem Prinzip der linearen Abfolge basiert. Die Wahrnehmung von Raum und Zeit verlagerte sich demzufolge immer stärker von einem räumlich-bildhaften Nebeneinander zu einem historisch-logischen Nacheinander<sup>17</sup>.

Digitalität soll nun den Sinnenreichtum und die Verbundenheit der Kommunikation, wie sie zuvor in oralen Kulturen herrschten, durch Vernetzung wiederherstellen und dabei im globalen Maßstab integrierend wirken. *McLuhan* spricht in diesem Zusammenhang vom „global village“ als einem (künftigen) Ort interaktiver Kommunikation. Als globales Verständigungsmedium soll dort eine Bildersprache als eine Art „esperanto“ dienen, die über die sprachlichen Barrieren der einzelnen Kulturen hinweg Kommunikation ermöglicht<sup>18</sup>.

Auch *Vilém Flusser* betrachtet den digitalen Bildercode als eine Chance, um dem „multi-dimensionalen, quantischen Denken“, das er als charakteristisch für die Gegenwart bezeichnet, gerecht zu werden. Digitale Bilder stellen gewissermaßen die Therapie für das durch eine falsch verstandene Aufklärung entsinnlichte Bewusstsein dar:

„Erst wenn man Bilder von Kalkulationen macht und nicht mehr von Sachverhalten [...], kann Homo faber von Homo ludens abgelöst werden [...] Zuerst trat man von der Lebenswelt zurück, um sie sich einzubilden. dann trat man von der Einbildung zurück, um sie zu beschreiben. Dann trat man von der linearen Schriftkritik zurück, um sie zu analysieren. Und schließlich projiziert man aus der Analyse dank einer neuen Einbildungskraft synthetische Bilder. Selbstredend ist diese Reihe von Gesten nicht als eine lineare Reihenfolge zu sehen. Die einzelnen Gesten lösen einander nicht ab und auf, sondern überdecken einander und greifen ineinander [...] Aber was uns hier und jetzt existentiell angeht, ist der mühselige Sprung aus dem Linearen ins Nulldimensionale (ins 'Quantische') und ins Synthetisieren (ins Komputieren), den wir zu leisten haben. Die an uns gestellte Herausforderung ist, den Sprung in die neue Einbildungskraft zu wagen.“<sup>19</sup>

---

<sup>15</sup> Kultur ohne Schrift, in: *Baltes, Martin /Fritz Böhler / Rainer Höltzschl / Jürgen Reuß*, Der McLuhan-Reader, Bollmann, Mannheim 1997, S. 69 f.

<sup>16</sup> *McLuhan, Marshall/Bruce R. Powers*, The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert, Paderborn 1995, S. 54.

<sup>17</sup> *McLuhan*, Die magischen Kanäle, a. a. O., S. 107.

<sup>18</sup> Ebd., S. 76.

<sup>19</sup> Eine neue Einbildungskraft, in: *Bohn, Volker* (Hrsg.), Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik, Suhrkamp, Frankfurt/Main, 1990.

Die Besonderheit dieser technischen Bilder liegt darin, dass sie nicht versuchen, die Realität abzubilden, sondern in einem neuartigen Verfahren durch Computer aus Pixeln, aus Bildpunkten, zusammensetzt werden. Es handelt sich also gerade nicht um ein Wiederentdecken der alten Bildlichkeit in Form von gemalten Bildern oder Photographien, sondern um eine neue Qualität von synthetisierten Bildern, um visuelle Realitäten, die durch Digitalisierung hervorgebracht werden<sup>20</sup>. An dieser Stelle wird deutlich, warum die „alte“ Kritik am Scheincharakter der Bilder die digitalen Bilder nicht erfassen kann. Die Bilder der digitalen Ästhetik entstehen eigenständig, durch Algorithmen synthetisiert, in einem graphischen Spiel von Wiederholungen und Redundanzen. Sie nach Kriterien wie „Echtheit“ und „Einmaligkeit“ zu beurteilen, scheidet von vorneherein aus<sup>21</sup>.

Digitalisierung ist für *Flusser* das Ergebnis einer Entwicklung, die zu Beginn der Neuzeit ihren Anfang nimmt<sup>22</sup>. *Flusser* entwickelt ein stark komprimiertes Stufenmodell der Kulturgeschichte, das vom „konkreten Erleben“ in einem Prozess fortschreitender Entsinnlichung über die „traditionellen Bilder“ zur Schriftkultur linearer Texte führte, die nun im Begriff ist, von einer Kultur „technischer Bilder“ abgelöst zu werden. Der Ausgangspunkt der Digitalisierung und damit der „technischen Bilder“ liegt nach *Flusser* bereits in der Renaissance. Die Leitidee der Renaissance, nach der die Natur ein in Zahlen kodifiziertes Buch sei („natura libellum“), das sich in Algorithmen ausdrücken lasse, sei hierfür entscheidend. Wandte sich das Denken in Schrift noch gegen die mythischen Bilderwelten einer oralen Gesellschaft, so wurde die Schriftlichkeit seit der Renaissance nun ihrerseits einer Kritik durch ein kalkulatorisch-analytisches Denken ausgesetzt. Neben das Denken in Schrift trat so in zunehmendem Maße ein kalkulatorisches Zahlendenken, das im mechanistischen Denken *Descartes`* einen vorläufigen Höhepunkt findet, in der Vorstellung nämlich, daß die Geometrie die universale Methode der Erkenntnis sei. *Descartes* entwickelte sein philosophisches Programm in offener Opposition zur sinnlichen Wahrnehmung; für ihn besaß die Philosophie die Aufgabe, „*abducere mentem a sensibus*“ (den Geist von den Sinneseindrücken wegzuführen). Auch *Thomas Hobbes* bezeichnete Denken als Rechnen. *Flusser* sieht hier den Beginn des Siegeszuges, den das formale kalkulatorische Denken über das prozessual historische errang. Das analytische Denken in Zahlen biete eine klarere und deutlichere Methode des Weltzugangs, weil es erlaubt, die Naturgesetze in eindeutige Formeln statt in vage Begriffe zu fassen. Hier nimmt nach *Flusser* die Moderne ihren Ausgangspunkt und übersetzt die Phänomene der Welt in Differentialgleichungen, die zwar theoretisch, aber wegen des zu hohen Rechenaufwandes noch nicht praktisch lösbar waren. Um dieses Dilemma zu beseitigen, wurden Rechenmaschinen erfunden, die schließlich zur Entwicklung von Computern führten. Dieser Triumph des kalkulatorischen Denkens soll nun ein unerwartetes, ja beinahe paradoxes Resultat im Prozess der zunehmender Entsinnlichung des Denkens hervorbringen, nämlich die Generierung synthetischer Bilder. Das Revolutionäre an dieser Erfindung ist für *Flusser* das Phänomen, dass Computer nicht nur kalkulieren, sondern auch „komputieren“, d. h. aus Algorithmen virtuelle Welten herstellen können. Hier sollen Bilder als Kommunikationsmittel wieder an Bedeutung gewinnen und ein farbmodulierter Bildercode soll als universales Medium der Zukunft dienen.

Die technischen Bilder sind eine Rückkehr zum Konkreten, die *Flusser* utopisch weiterentwickelt. Damit verbunden sind die Vorstellungen eines undogmatischen „nomadischen

---

<sup>20</sup> Siehe auch *Bolz, Norbert*, Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse, Wilhelm Fink Verlag, München 1993, S. 162 ff.

<sup>21</sup> *Bolz, N.*, Eine kurze Geschichte des Scheins, a. a. O., S. 129; *van den Boom, H.*, Digitale Ästhetik, Metzler-Verlag, Stuttgart 1987, S. 90.

<sup>22</sup> Zum Folgenden: Alphanumerische Gesellschaft, in :*Flusser-Reader*, S. 38 ff. (47 ff.).

*Ulbrich, Visuelle Kommunikation als Thema in der Medientheorie*

Denkens“ und die Utopie einer „telematischen Gesellschaft“, in der dialogische Kommunikationsstrukturen neue Freiheitsräume ermöglichen.