

Eugen Dolezal und Moritz Windegger

Ausweg oder Irrweg?

Ein Versuch über die Bedeutung von durch Technobilder gestützten Narrativen in der existenziellen Langeweile

DEUTSCH

ABSTRACT 

Der Beitrag versucht greifbar zu machen, inwiefern die von der Corona-Pandemie verstärkte existenzielle Langeweile in einem Verhältnis zu Narrativen steht, die über Medien in Form von technischen Bildern an das Individuum herangetragen werden. In weiterer Folge ist von Bedeutung, welche Auswirkungen die vermittelten Narrative auf ein solches Individuum haben und ob durch sie ein Ausweg aus der existenziellen Langeweile/Leere geschaffen werden kann, respektive inwiefern sie durch diesen Prozess sogar noch verstärkt wird.

ENGLISH

Solution or illusion? Examining the effect of technical images and their narratives on existential boredom

This article aims to trace the relationship between the existential boredom exacerbated by the Covid-19 pandemic and the narratives communicated through technical images by the media. It examines the effect such narratives might have on the individual, and whether they offer a way out of the existential boredom/emptiness, or whether they magnify this experience.

| BIOGRAPHIES

Eugen Dolezal, geb. 1995 in Friesach in Kärnten, studiert Katholische Fachtheologie an der Karl-Franzens-Universität Graz.

E-Mail: [limina\(at\)eugendolezal.eu](mailto:limina(at)eugendolezal.eu)

Moritz Windegger ofm, geb. 1977 in Bozen, studierte an der Universität Padua. Danach war er als Journalist für die *Dolomiten* tätig und ist seit 2014 Mitglied des Minderbruderordens. Im Zuge der Ordensausbildung der Franziskaner studiert er aktuell an der Katholisch-Theologischen Fakultät der Karl-Franzens-Universität Graz. Seit 2021 ist er Mediensekretär der Franziskaner in Österreich und Südtirol.

E-Mail: [moritz.windegger\(at\)franziskaner.at](mailto:moritz.windegger(at)franziskaner.at)

| KEY WORDS

Anthropologie; Informationsgesellschaft; Kommunikation; Langeweile (philosophisch); Medien; Narrativ; Technobild

1 Einleitende Betrachtungen

Als Reaktion auf die weltweite Pandemie durch Covid-19 erklärte im März 2020 auch die Bundesregierung in Österreich wie viele andere Regierungen einen landesweiten Lockdown. Mit einem Schlag verlegte sich der Alltag der Menschen ins Innere ihrer Wohnungen. Die zwischenmenschliche Interaktion beschränkte sich auf die Nächststehenden. Arbeit, Bildung, Hobbies, Zerstreuung u. ä. fanden – soweit überhaupt möglich – über digitale Kanäle statt. Das veränderte nachdrücklich den Alltag der Menschen: Obwohl die Kommunikationstechnologie in vielerlei Hinsicht Abhilfe schaffen kann, vermag sie es dennoch nicht, alles zu ersetzen, was der Mensch gewohnheitsmäßig in sein Leben integriert hat. Dazu kam die fast unheimlich anmutende Ruhe. Wer in jenen Wochen und Monaten in einer großen Stadt auf die Straße ging, hörte – nichts. Der sonst übliche Verkehrslärm, das geschäftige Treiben auf Märkten und in Gassen hatten aufgehört: Es waren ja alle zuhause geblieben.

In einer zumindest für einen Moment zum Erliegen gekommenen Gesellschaft wurde ein Graben zwischen der vermeintlich unabänderlichen geschäftig-modernen Lebensrealität des Menschen und dem radikalen Einbruch einer erzwungenen Leere unübersehbar. Darauf waren wohl die wenigsten Menschen vorbereitet. Aus dem gewohnten Umfeld und Alltag gerissen, sahen sie sich mit einer Problematik konfrontiert, die plötzlich über sie hereinbrach und sie in eine Auseinandersetzung mit dieser Stille und sich selbst zwang. Eine Stille von solcher Dauer mündet in einen Zustand, der jenem von Langeweile ähnelt. Und viele waren oder sind mit dem andauernden Zustand solcher Leere überfordert. Mit Verweis auf Schopenhauer stellt der kanadische Philosoph Mark Kingwell fest: „Langeweile ist keine Krankheit, sondern ein aufschlussreiches Symptom in Zeiten der Coronakrise“ (Kingwell 2021, 14).

Die eigene Langeweile ist keine Privatangelegenheit.

Bekanntlich reagiert jeder Mensch anders auf Ausnahmesituationen: der oder die eine mit engagierter Unternehmungslust, der oder die andere mit niederdrückender Resignation. Klar wurde alsbald: Die Frage, wie der andere mit dem Ausnahmezustand umgeht, ist nicht nur dessen Privatsache allein. Pandemiebekämpfung ist eine Frage der Gemeinschaft und im Grunde eine Frage der sozialen Organisation: „Wir haben uns daran erinnert, dass keiner sich allein retten kann.“ (Papst Franziskus, *Fratelli tutti*)

32). Auf diese Weise erlangt die Frage nach der Ausgestaltung der eigenen Leere politische Bedeutung. Ist die Bekämpfung einer globalen Pandemie ein Gemeinschaftsakt, ist die eigene Langeweile keine Privatangelegenheit mehr, insofern das Verhalten und der (emotionale) Zustand des Einzelnen für das Gelingen der gemeinschaftlichen Anstrengung bedeutsam ist.

Der gelangweilte und zugleich überforderte Mensch versucht seine Situation durch Erzählungen zu verbessern. Diese Narrative bekommen – meist durch schiere Wiederholung befeuert – nicht nur sinnstiftenden, sondern vielmehr „wirklichkeitsbildenden“ Charakter. Die Annahme, dass Erzählung Wirklichkeit stiftet, ist indes kein Proprium der Pandemieerfahrung. Längst hat die These weitgehenden Konsens gefunden, nicht zuletzt in der Theologie. Neuartig ist sie aber als Alltagserfahrung: Der Einzelne verliert in den Wirren der erzählten Wirklichkeit die äußere Geschichtlichkeit und möglicherweise sogar noch weitere Teile der äußeren Welt. Mit fortschreitender Dauer der Überforderung sucht er sich jene Versatzstücke, mit denen er sich aus der Leere der Langeweile hinaus- und vermeintlich in sein altes Leben zurückerzählen möchte. So gut wie jeder kennt wohl inzwischen Diskussionen, bei denen mit Verweis auf Standpunkt- oder Meinungsfreiheit auch die Wirklichkeit zurückgewiesen wird. Von der Maskenpflicht über das Abstandsgebot bis zur Impfung waren die Pandemiemaßnahmen von der Diskussion geprägt, dass es auch einen Standpunkt gäbe, der ihre Sinnhaftigkeit bestreitet, und dass es auch legitim sei, ihn einzunehmen. Man würde doch wohl noch der Meinung sein dürfen, dass alles ganz anders sei, wurde zum Totschlagargument vieler Diskussionen. Und so gut wie alle kennen die Erfahrung, dass derlei Diskussionen quer durch alle Bildungsschichten tiefe Gräben aufgerissen haben, die in manchen Fällen bis in die intimsten Beziehungen der Familie reichen. Es scheint fast so, als wäre der Kampf gegen die Pandemie auch in besonderer Weise einer um die Deutungshoheit. Dabei ist unbestritten, dass gerade in den freien Ländern Europas die Freiheit auf eine eigene Meinung und auf Selbstbestimmung des eigenen Lebens ein Grundrecht bleibt, das auch unter außergewöhnlichen Umständen halten muss.

Wer also nicht in einer aporetischen Unvereinbarkeit von Freiheit und Sicherheit enden will, wird nicht umhinkönnen, die eigenen Denkprozesse und Gefühlsregungen wahrzunehmen und sie auch zu überprüfen. Und es wird unabdinglich, die medialen Erzählungen, die jede:r in Print, Funk oder digital nutzt, einem beständigen Kontrollprozess zu unterwerfen. Oder anders gesagt: Das neuartige Problem dieser Pandemie besteht nicht darin, dass es Fake News gibt. Solche gab es immer schon. Neuartig

ist, dass die Fake News nicht nur eine Frage von ausgeklügelten Werbekampagnen sind, die das Meinungsbild der Menschen beeinflussen, sondern im konkreten Lebensalltag der Menschen Einzug halten, um diese zu neuen Handlungsweisen zu führen. Nicht die Ungewissheit von wissenschaftlichen Forschungsdebatten führt zu Verunsicherung, sondern die Übernahme von partiellen Erkenntnissen führt zu Halbwissen im täglichen „Selbstgespräch“. Wer danach fragt, in welcher Welt „wir uns ‚nach der Desinfektion‘ wiederfinden“ werden, fragt im Grunde sowohl nach der Bedeutung von Narration für die eigene Geschichte als auch umgekehrt nach der Bedeutung von äußerer Wirklichkeit für die eigenen Narrationen.

2 Langeweile als existenzielle Herausforderung

Echte Langeweile scheint in den heutigen Zeiten rar geworden zu sein, ist sie doch vermeintlich die Verneinung der gegenwärtigen Herausforderungen. Immerhin ist kaum eine Diagnose so präsent wie jene, in einer „schnellebigen Zeit“ zu leben. Bei dieser Schnellebigkeit bleibt es auch nicht, vielmehr findet man sich selbst in einem Wust an Möglichkeiten wieder, in einer Multioptionsgesellschaft, die vom Individuum implizit verlangt, dass es die zur Verfügung gestellten Möglichkeiten auch wahrnimmt (vgl. Pongs 1999, 111–112). In einer solchen Welt scheint es geradezu absurd, dass die Langeweile als ein Gefühl, welches sich in seiner ganzen schweren Fülle scheinbar erst entfaltet, wenn man untätig ist, problematisch sein kann:

„Was sonst ist Langeweile schließlich als das Gefühl, dass sich die Zeit wie ein endloses Feld ausdehnt: Nicht die göttliche Transzendenz der ewigen Gegenwart [...], sondern die elende Abfolge von Augenblicken, die sich wie Falltüren öffnen und die endlos weiterzugehen scheint, ohne Atempause oder Rettung“ (Kingwell 2021, 41).

Bizarr scheint es, das Gefühl Langeweile, wie es Kingwell beschreibt, in der heutigen Welt anzunehmen. Es müsste doch, der oben beschriebenen Diagnose folgend, genau gegenteilig sein: Niemand hat mehr die Zeit, sich zu langweilen, wünschen wir uns doch mehr Zeit zu haben in einer Welt, in der ständig etwas zu tun ist. Gerade hier geschieht eine unsaubere Verquickung von Begriffen, denn die Langeweile ist keineswegs Untätigkeit. Unbestritten kann aus anhaltender Untätigkeit Langeweile erwachsen, allerdings schützt auch ständiges Schaffen nicht vor ihr. Langeweile ist ein

den Menschen existenziell betreffendes Phänomen, sofern man Schopenhauers Auffassung folgt, dass der Mensch im wesentlichen Wille ist, ein Wille, dessen Existenz von Bedürftigkeit und Mängeln bestimmt wird (vgl. Hauskeller 2014, 147).¹ Der Mensch ist demnach darauf ausgerichtet, etwas zu wollen, ein Ziel zu haben, auf welches er hinstrebt und dessen Abwesenheit ihn erschüttert; bei gleichzeitiger Gewissheit, weder der Bedürftigkeit, noch etwas zu streben, noch der Langeweile als einem Mangel des Wollens entrinnen zu können (vgl. Schopenhauer 2009, §57).

„Warum kann ich nicht einfach etwas wollen?“

Der Mensch wird Zeit seines Lebens von der Langeweile also gleich zweifach in seiner Existenz belastet, einerseits in der problematischen Abwesenheit eines Strebens, also dem Erfahren der Langeweile, und gleichzeitig von der Tatsache, dass er unabdingbar immer wieder in die Situation der Langeweile kommt, also der Unausweichlichkeit der Langeweile. Die Konsequenzen dieser doppelten existenziellen Belastung beschreibt Kingwell mit einer Anlehnung an Schopenhauer selbst folgendermaßen:

„Die höllische Qualität der Langeweile, die wahre Verzweiflung, die sie auf das Gesicht malt, ist zu einem Großteil eine Funktion der Banalität des Zustandes. Warum kann ich nicht einfach etwas wollen? Warum kann ich nicht einfach etwas tun?“ (Kingwell 2021, 46)

Diese beiden Fragen sind genauer betrachtet in einer von Ablenkungen und Reizen durchsetzten Welt von besonderer Bedeutung, immerhin scheint es ja schon ein geradezu automatisiertes Handeln zu sein, sich mittels eines Smartphones von einer Langeweile abzulenken, die, obzwar alltäglich, von demselben Mangel an Streben gekennzeichnet ist wie die von Schopenhauer beschriebene existenzielle Langeweile. Geradezu unheimlich ist dieser Automatismus, der, ohne nachzudenken durchgeführt, einen vermeintlichen Ausweg aus der Langeweile anbietet. Doch warum nur *vermeintlich*? Immerhin will man ja in diesem Moment etwas, und wenn es nur die Ablenkung ist, und man tut auch etwas; sind damit die von Kingwell aufgestellten Fragen nicht durchbrochen und man ist der Langeweile Herr geworden? Die Antwort auf diese Frage ist natürlich ein absehbares „Nein!“ Man kann es nicht nur beobachten, sondern auch am eigenen Leib erfahren, dass der Gebrauch von Sozialen Medien und technischen Endgeräten allein nicht die Langeweile besiegt. Diese Erfahrung konnte auch im Rahmen einer Studie zur Prävention und Bekämpfung von Langeweile durch

¹ An dieser Stelle soll nicht unterschlagen werden, dass Schopenhauers anthropologischen Ansätzen ein pessimistisches Menschenbild zugrunde liegt, welches das Leben des Menschen im Wesentlichen mit Leiden gleichsetzt (vgl. Pfeiffer 2020, 21). Trotz dieser durchaus strittigen anthropologischen Ausrichtung sind Schopenhauers Ansätze neben ihrer Rezeption in den anthropologischen Konzeptionen beispielsweise bei Max Scheler, Arnold Gehlen und Michael Landmann (vgl. Neuhäuser 2018, 362) insbesondere dahingehend bedeutsam, da sie in der Gleichsetzung der Existenz des Menschen mit dem ewig unbefriedigten Willen (vgl. Pfeiffer 2020, 27) die Problematik einer modernen, unersättlichen Gesellschaft treffend bezeichnen. Schopenhauers Ansätze kommen den hier angestellten Überlegungen entgegen, da sie Willensakt und Leibesaktion nicht als voneinander unterschiedene Zustände verstehen (vgl. Schopenhauer 2009, §18). Vielmehr wirken sich auch sämtliche dem Individuum von außen oder innen zukommende Regungen auf dieses als Gesamtes aus.

die Nutzung digitaler Medien (vgl. Ade et al. 2020) bestätigt werden. Die Befragten gaben an, intuitiv und automatisiert zum Smartphone zu greifen, wenn sie Langeweile empfinden. Durch die Nutzung digitaler Medien können sie aber der Langeweile nicht entkommen:

„Nach einiger Diskussion stimmten die meisten Teilnehmer jedoch überein, dass die automatisierte Vermeidung der Langeweile häufig nicht erfolgreich ist. Ihnen ist nach wie vor langweilig, sie empfinden es aber angenehmer, zumindest etwas zu tun, als gar nichts zu tun und sich beispielsweise zu entspannen.“ (Ade et al. 2020, 95)

Hier wird sichtbar, dass sich die Langeweile auch mit, oder besser trotz einer Tätigkeit nicht endgültig überkommen lässt. Vielmehr wühlt sie weiter auf und führt zu einem immer unruhiger werdenden Gebrauch der gewählten Ablenkung. Dass diese Form der Ablenkung einen besonderen Sog auf Menschen ausübt, liegt mitunter daran, dass die jeweiligen Anwendungen seit über einer Dekade ein Augenmerk darauf legen, die Verweil- und Nutzungsdauer zu erhöhen (vgl. Hohlfeld/Godulla 2015, 21). Das schlägt sich in besonderer Weise in der Gestaltung des „Interface“, also der Schnittstelle zwischen Nutzer:in und Anwendung nieder. Dies dient den Plattformen letztendlich dazu, mehr Gewinne durch Werbeeinnahmen zu erzielen, allerdings werden die Nutzer:innen gleichzeitig in einem Status der Langeweile gefangen gehalten.

Soziale Medien sind schlicht nicht zum Sieg über die Langeweile geschaffen.

Durch die gezielte Gestaltung der Schnittstelle zwischen Programm und Nutzer:in lösen sich diese schwerer von der Anwendung, obwohl ihr eigentliches Bedürfnis, welches das Medium befriedigen soll, schon befriedigt ist. Hier ist das oben beschriebene Phänomen gemeint, dass man, obwohl man schon längst etwas anderes tun möchte, noch immer ein Soziales Medium verwendet und sich sogar in der Verwendung desselben langweilt, ja sogar vom einen in das andere hin- und herwechselt (vgl. Kingwell 2021, 22). Schlussendlich ist es wenig überraschend, dass diese Tätigkeiten die Langeweile nicht zu durchbrechen vermögen, sie sogar noch verstärken, sind sie doch allenfalls kleine Häppchen, die unsere Aufmerksamkeit kurzfristig binden. Schopenhauer selbst sah gerade in solchen Situationen einen der Ursprünge der schmerzhaften Langeweile:

„Fehlt es ihm [dem Menschen, E. D/M. W.] hingegen an Objekten des Wollens, indem die zu leichte Befriedigung sie ihm sogleich wieder wegnimmt; so befällt ihn furchtbare Leere und Langeweile: d. h. sein Wesen und sein Dasein selbst wird ihm zur unerträglichen Last.“ (Schopenhauer 2009, §57)

Es scheint also, dass Soziale Medien schlicht nicht zum Sieg über die Langeweile geschaffen sind, ja sie sogar noch verstärken. Ihre Funktionsweise betrachtend ist dies mit Schopenhauer auch treffend diagnostiziert, allerdings bieten Soziale Medien *inhaltlich* ein besonderes Element, welches immer attraktiver scheint, je schwerer die Langeweile wiegt: Narration. Denn in dem von Kingwell beschriebenen Zustand der Banalität und Ziellosigkeit erscheint die Narration wie ein Ausweg. Sie bietet plötzlich einen Sinn und durchbricht die Langeweile schon alleine dadurch, dass sie erzählt, wie es denn gerade sei, was denn ein Ziel sein könnte. Die Durchschlagskraft der Narration wird durch Soziale Medien noch weiter verstärkt, bedienen sie sich doch geschickt und dauerhaft Elementen, die unsere Aufmerksamkeit erregen und langfristig durch Lenkung erhalten. In diesem Fall verquicken sich die durch Soziale Medien gelenkte und einen Ausweg aus der Leere suchende Aufmerksamkeit und der Inhalt der Narration zu einem Sirenen gesang, der die Urteilskraft und das eigene Weltbild schiffbrüchig werden lässt. Dabei ist zu bedenken, dass diese Phänomene schon längst allgemeiner Bestandteil des Lebens in der sogenannten westlichen Welt im 21. Jahrhundert sind. Ein Ereignis wie die Corona-Pandemie, welches den Menschen seines Alltags beraubt hat und ihn verstärkt in die Leere der Langeweile stürzt, fördert so zu Tage, was ohnehin schon grundgelegt war. Durch die größere Leere steigert sich auch die Relevanz der Narration und intensivieren sich deren Auswirkungen.

3 Das Narrativ als prägende Kraft hinter Technobildern

Dass der Mensch die Erfahrung von Mangel und Leere durch Narration auszugleichen sucht, ist bekannter Teil der Kulturgeschichte. Das gilt sowohl für das individuelle Da-Sein als auch für die kollektive Gemeinschaft. Die großen Erzählungen – ob von Homer, Vergil oder Shakespeare – sind dabei nicht nur sinnstiftend, sondern welterzeugend. Neben Literatur und Fiktion weiß auch die biblische Exegese von der performativen Kraft, die beispielsweise die biblischen Schöpfungstexte entfalten und die dadurch

über Jahrtausende ein Selbstverständnis des Menschen prägen (vgl. Fischer 2017, 309–310). Es sind Erzählungen, die auch Wirklichkeit konstituieren, Identitäten formen oder einfach nur dem Da-Sein einen Sinn zuerkennen, wie Ansgar Nünning in seiner wegweisenden Arbeit zu welterzeugenden Narrativen beschrieben hat (vgl. Nünning 2010, 191). Sie sind ein Instrument sowohl für das Individuum als auch für die Gemeinschaft. Narrative bestehen nach Nünning aus Events: Diese werden beschrieben, ausgewählt, in Perspektive gebracht und bilden eine in sich stimmige Erzählung, die dann erzählt wird:

„These procedures and processes which go into narrative worldmaking include selection, deletion, abstraction, weighting and ratings of relevance, configuration, ordering and emplotment, and last but not least, the choice of point of view and the arrangement of perspectives“ (Nünning 2010, 211).

Wesentlich für solche Narrative ist, dass ihre Entstehung und Weitergabe von den soziohistorischen Kontexten abhängen, in denen sich auch die Bedeutsamkeit von Ereignissen ändert. Dieser Umstand macht das Narrativ weniger kontrollierbar, weniger planbar. Im diachronen Prozess ist den Erzählern der Gegenwart das Erzählte der Vergangenheit genauso entzogen wie das, was in Zukunft erzählt werden wird. Gleichzeitig steht jedes Narrativ in einem Abhängigkeitsverhältnis sowohl zum Vorher als auch zum Nachher. Eine Erzählung bedingt andere Erzählungen und sie rührt aus ebenso anderen:

„The terms ‘pre-mediation’ and ‘re-mediation’ describe the ways in which narratives and media refer back to, but also anticipate, other media and medial representations. The concepts of premediation and remediation raise our awareness of a certain dynamic which plays an especially important role in the representation of media events: the processual, diachronic and dynamic dimension of medial representation which connects media products with past and future media cultures.“ (Nünning 2010, 210)

Das Erzählen ist demnach also eine Interaktion zwischen Erzählenden. Kein Text ereignet sich unabhängig von den Subjekten, die über ihn miteinander agieren.

Die technologischen Fortschritte des vergangenen Jahrhunderts haben einen „Paradigmenwechsel“² eingeläutet, der durch die Digitalisierungs-

² Diesen von Thomas Kuhn geprägten Begriff wendet Vilém Flusser (1920–1991) im Rahmen eines Vortrags am 25. November 1991, den er im Prager Goethe-Institut zwei Tage vor seinem tödlichen Autounfall hielt, auf sein Modell der menschlichen Kulturgeschichte an und beschreibt damit jeweils die Übergänge zwischen den verschiedenen Entwicklungsstadien.

welle zu Beginn des 21. Jahrhunderts noch verstärkt wurde. Vilém Flusser war weder Narratologe noch ein klassischer Medien- oder Kommunikationswissenschaftler im Sinn eines systematischen Theoretikers, nichtsdestotrotz sind seine Gedanken und Zugänge äußerst bedeutsam und erhellend. Seine an Husserl und Buber anknüpfenden Arbeiten beschreiben Kommunikationsstrukturen in erstaunlich aktueller Präzision: Flusser hat „das heutige Denken über Medien mehr geprägt als sonst irgendein Theoretiker, Marshall McLuhan vielleicht ausgenommen“ (Ströhl 2014, 156). Zweifelsohne liegt das auch an seiner eigenen Biografie: 1940 flieht der Sohn eines jüdischen Mathematikprofessors nach Brasilien, verliert aber fast seine gesamte Familie in den Konzentrationslagern. Flusser beschreibt diese Erfahrung als einen „Sturz in die Bodenlosigkeit“ (Flusser 1992, 28). Seinem Leben war der Sinn abhandengekommen. Aus dieser Bodenlosigkeit schöpft er die Kraft für einen Neubeginn. Vor dem Hintergrund seiner Erfahrung der Bodenlosigkeit entwirft Flusser eine Theorie zur Kulturgeschichte der Menschheit: Der Mensch habe die Welt erfahren, indem er sie immer schon kodifiziert hat. Diese Codes würden immer abstrakter. Allmählich hängt die ganze Welterfahrung des Menschen davon ab, wie er diese Codes wahrnimmt und deutet (vgl. Ströhl 2014, 155–157).

Welterfahrung als Deutung von Codes

Die Erfahrung von Bodenlosigkeit ist ein subjektives Gefühl in einem bestimmten sozio-historischen Kontext: Gerade während der Lockdown-Phasen verbreitet es sich dann, wenn den Einzelnen jene Möglichkeiten zur Orientierung abhanden kommen, die sie sonst in der alltäglichen Beziehungsaufnahme mit anderen finden. Herausgerissen aus der Routine eines geplanten und mehr oder weniger berechenbaren Alltags, verunsichert durch umfassend zu ortende Ratlosigkeit der sonst zielsicheren Entscheidungsträger:innen oder bedroht von der bereits vor der Pandemie prekären Wirtschaftslage, verbreitete sich vielfach unter den im Lockdown sitzenden Menschen jene Leere, in der ihnen ihr eigenes Dasein „zur unerträglichen Last“ zu werden drohte, wie es Schopenhauer beschreibt.

In genau diesem Moment der Pandemie wird jener Paradigmenwechsel deutlich, den Flusser vor über dreißig Jahren vorweggenommen hatte: Seine sogenannte „nachgeschichtliche Stufe“ (Flusser 1990, 10) der Kulturgeschichte kennt keine Erzählung mehr, die dem Menschen seine Umwelt begreifbar macht. Vielmehr werden auf der jüngsten Stufe der Kulturgeschichte technische Bilder entworfen, über die der Mensch Zugang zur

Wirklichkeit erlangt, die eine Wirklichkeit ist, wie sie derjenige sieht, der das Bild programmiert:

„Was bedeutet ein technisches Bild?“ ist eine falsch formulierte Frage. Die technischen Bilder stellen nicht etwas dar (obwohl sie dies zu tun scheinen), sondern sie projizieren etwas. Das von den technischen Bildern Bedeutete („signifié“) ist etwas von innen nach außen Entworfenes (gleichgültig, ob es ein fotografiertes Haus oder ein Computerbild eines zu bauenden Flugzeugs ist), und es ist dort draußen erst, nachdem es entworfen wurde. Daher sind die technischen Bilder nicht vom Bedeuteten („signifiant“) her zu entziffern. Nicht von dem her, was sie zeigen, sondern woher sie zeigen. Und die ihnen entsprechende Frage ist: ‚Wozu bedeuten die technischen Bilder?‘ Ein technisches Bild entziffern heißt nicht, das von ihnen Gezeigte entziffern, sondern ihr Programm aus ihnen herauszulesen.“ (Flusser 1990, 42–43)

Im Prinzip formuliert Flusser eine Umkehrung des bisherigen Verhältnisses von Erkennen und Wirklichkeit: Es ist nicht mehr so, dass der Mensch etwas konkret Erfahrenes abstrakt darstellt, sondern er komputiert aus abstrakten Punkten konkrete Bilder.³ Das lineare Denken der geschichtlichen Darstellung ist einer neuen Denkweise gewichen: Nun prägen numerische Codes und ihre visuelle Darstellung als technische Bilder das Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt. Schon allein aus historisch-biografischen Gründen ist klar, dass Flusser in seinen Überlegungen vor allem von der Fotografie spricht und die inzwischen vielfach größeren Möglichkeiten, auf verschiedenliche Weise technische Bilder zu komputieren, bestenfalls erahnt. Ob Foto, Film oder Virtual-Reality-Brille: Allen Arten von Technobildern gemeinsam ist, dass sie nicht ein Ereignis abbilden, sondern auf eine Erzählung ihrer Programmierer verweisen: „Die technischen Bilder sind ein Meta-Code der Texte, und wir versuchen in unserem kritischen Engagement, Texte als Meta-Code der technischen Bilder zu verwenden.“ (Flusser 1998b, 88)

Mit „Techno-Bildern“ meint Flusser noch vorwiegend rundfunkgenerierte Abbildungen von Wirklichkeit, die über TV, Radio oder Kino auf den Menschen einprasseln. Mit Laptop und Smartphone hat sich die Quantität der Technobilder vervielfältigt und ihre Qualität verändert. Für Flusser wird der Lebensrhythmus aller Menschen von solchen Techno-Bildern getaktet. Medienprogramme geben dem Leben „einen sich ständig erneuernden Inhalt in Form von in uns strömenden Worten und Tönen und auf uns fallenden Bildern“ (Flusser 1995, 65). Kein Mensch auf der Welt könne sich dem entziehen.

³ Die Radikalität dessen wird besonders klar, wenn Flusser schreibt, „dass ‚komputieren‘ ein Versuch ist, zerschmetterte Dinge laut Programm umzuformen.“ (Flusser 1995, 251)

Konzis erkennt Flusser, dass dieser Paradigmenwechsel nicht nur die Möglichkeit auf Sinngebung eröffnet, sondern auch eine Gefahr birgt: Nicht mehr die Imagination – also die Fähigkeit, sich von der Umwelt ein Bild zu machen – ist die Triebfeder der Urheber:innen technischer Bilder, sondern die Einbildungskraft, welche „die Fähigkeit ist, einen Schwarm von Möglichkeiten in ein Bild zu setzen“ (Flusser 1998a, 184).

Technobilder zeigen die Erzählung ihres Programmierers.

Flusser moniert die Möglichkeit eines Missverständnisses: Die Betrachtung technischer Bilder dürfte nicht von einer Realität des Abgebildeten ausgehen, sondern von der Realität des Abbildungsverfahrens. Während traditionelle Bilder etwas vermitteln, was ihr Urheber erfahren hat, transportieren technische Bilder Ideen, Texte oder Narrationen, die ihnen im Entstehungsprozess zugrunde liegen: Technobilder zeigen die Erzählung ihres Programmierers. Dass beide Arten leicht zu verwechseln sind, öffnet das Tor zur Manipulation. Allgemein in Erinnerung dürfte das Foto einer türkischen Agenturjournalistin sein, die im Jahr 2015 den gestrandeten Leichnam des dreijährigen Alan Kurdi veröffentlichte. Der Bub war beim Versuch seiner Familie, das Mittelmeer Richtung Europa zu überqueren, ertrunken. Über Wochen hinweg galt das Bild als preisverdächtige Dokumentation europäischer Kaltherkigkeit. Alleine diese Kaltherkigkeit sollte dargestellt und erzählt werden. Die exakten Umstände der Tragödie und Hintergründe – etwa, dass die Familie Kurdi in die Fänge skrupelloser Schlepper geraten war, die sie zusammen mit Dutzenden anderen auf notdürftige Holzboote gepfercht und auf See geschickt hatten – sind bis heute von nachrangiger Bedeutung. Für einen Beitrag zur politischen Diskussion – das Narrativ vom kaltherzigen Europa – warfen die redaktionell Verantwortlichen die sonst übliche Zurückhaltung bei der Veröffentlichung von Bildern von Leichnamen kurzerhand über Bord.

Dass Flussers Technobilder aber mehr sind als nur die fotografischen Darstellungen, hat die Pandemie 2020 offenbart: Bis heute veröffentlichen öffentlich-rechtliche und auch private Nachrichtenseiten laufend Zahlen über Infektions- oder Opferfälle von Sars-CoV2 mit dem einzigen Zweck, den eigenen Standpunkt als mathematisch zwingend darzustellen. Die einen sehen eine dringend notwendige Sensibilisierung, die anderen eine unnötige Panikmache. Das Technobild ist die visuelle Darstellung von Zahlen, sein eigentlicher Text ist die Anregung des Zielpublikums zu einer emotionalen Bezugnahme.

Wer Technobilder erstellen und in Umlauf bringen kann, ist in einer solchen Gesellschaft eindeutig in einer Machtposition, konstatiert Flusser: „[D]ie Programmierer werden dadurch zu einer herrschenden Elite von Technokraten, Medienoperatoren und Meinungslenkern, welche eine unbewusste Gesellschaft manipulieren.“ (Flusser 1998a, 186)

Das Problem ist für ihn nicht die Existenz von technischen Bildern bzw. deren Verbreitung. Vielmehr moniert er ein Manko auf der Rezipientenseite: Während sich methodische Kritik an Texten seit Jahrhunderten ständig weiterentwickelt, fehlt sie in Bezug auf Technobilder fast völlig. Für den Menschen gibt es laut Flusser nur eine Möglichkeit, der Gefahr unbemerkter Manipulation zu entgehen: die Ausbildung einer Kritik der Technoimagination. Flusser selbst spricht von Fotografien, notwendig ist so eine Kritik aber für alle Arten von technischen Bildern. Eine solche Philosophie der Fotografie könne sich nicht darin erschöpfen, das eigentliche Bild hinter einem Technobild zu identifizieren. Eine Kritik der Technoimagination müsse die Bildprogramme, müsse jene Ideen und Weltanschauungen hervorbringen, die der Herstellung eines jeden Technobildes zugrunde liegen:

„Die Philosophie der Fotografie hat aufzudecken, dass die menschliche Freiheit im Bereich der automatischen, programmierten und programmierenden Apparate keinen Platz hat, um schließlich aufzuzeigen, wie es dennoch möglich ist, für die Freiheit einen Raum zu öffnen“ (Flusser 1991, 74).

Nicht verschwiegen werden soll, dass Flusser eine regelrechte Anthropologie entwirft, die auch ihre Grenzen hat. Der Schwachpunkt in Flussers Modell liegt unbezweifelbar darin, dass auch der zeitgenössische Mensch nicht umhin kann, in einer Welt zu leben, die er nicht ausschließlich über technische Bilder wahrnimmt. Trinkt er ein Glas Wasser, ist das ein konkret erfahrbares Ereignis, welches überdies in kausalem und linearem Zusammenhang mit dem Aufdrehen des Hahnes steht. Doch nicht alle Kausalitäten sind so eindeutig erfahrbar.

4 Wenn die Erzählung zum Trauma⁴ wird

Mit Schopenhauer und Kingwell konnte gezeigt werden, dass Langeweile eine gleichermaßen wesentliche wie unausweichliche Grunderfahrung des Menschen ist, und dass sie sowohl in leerem Nichtstun als auch in

⁴ Traumata bzw. traumatische Erlebnisse zu erfassen, zu beschreiben oder zu erklären, ist eine wissenschaftsübergreifende Diskussion. Im Folgenden wird der Trauma-Begriff verwendet, wie ihn der italienische Psychoanalytiker Massimo Recalcati im Ausgang von Jacques Lacan erarbeitet hat. Im Wesentlichen beschreibt Recalcati das traumatische Erlebnis von seiner Wirkung her.

der stresshaften Wiederholung sinnarmer Tätigkeiten auftritt und dabei zur unerträglichen Last wird. Darüber hinaus wurde festgestellt, dass die performative Kraft von Erzählungen ganze Welten zu schaffen vermag, und das schon seit Jahrtausenden und auch weiterhin. Weiters wurde mit Flusser jener Paradigmenwechsel in der Kulturgeschichte zur Kenntnis gebracht, demgemäß technische Bilder nicht mehr zwischen dem Subjekt und der erfahrbaren Welt vermitteln, sondern vielmehr die Erfahrung des Bildurhebers erzählen. Was Schopenhauer nicht bedenken und Flusser bestenfalls erahnen konnte, ist der massenhafte Zugang zu Erzählinstrumenten im Zuge der digitalen Entwicklung: Phänomene wie Langeweile, performative Erzählung oder technische Visualisierung kann heute so gut wie jede:r erleben, verbreiten oder programmieren, um damit zu versuchen, der Leere zu entkommen.

Ein massenhafter Zugang zu Erzählinstrumenten im Zuge der digitalen Entwicklung

Wir finden diese Phänomene auf allen Ebenen: vom Individuum mit dem Smartphone bis zur kollektiven Gruppe im Techno-Schwarm. Das hat zunächst eine direkte Auswirkung: Vieles von dem, was geläufig in der Sphäre des Privaten verortet war, ist politisch relevant geworden. Es ist – zumal während einer Pandemie – eben nicht nur exklusiv Sache des Individuums, welche Entscheidungen es für die eigene Gesundheit trifft. Das führt unter Umständen in einen Konflikt von sich gegensätzlich auswirkenden Grundrechten wie Freiheit und Sicherheit, die das Individuum scheinbar abwägen muss. Zur fordernden und überfordernden Langeweile addiert sich also auch noch ein schwelendes Gefühl der Orientierungslosigkeit, sich entscheiden zu müssen, entweder krank oder unfrei zu werden. Wie dargelegt, greift der Mensch in solchen Situationen zum Narrativ, um die Leere zu füllen und sich in der ihn umgebenden Welt zurechtzufinden.

Mit dem Ausbruch der Covid-19-Pandemie stürzten die Menschen in ein traumatisches Erlebnis: entweder durch das Virus selbst oder durch den plötzlich notwendig gewordenen Lockdown.

„Das traumatische Erlebnis erschüttert die Ordnung des Daseins, es bringt unsere Urteils-Parameter durcheinander, untergräbt das allgemeine Vertrauen in die gewohnte Konsistenz der Wirklichkeit. Ein Trauma ist ein Schnitt, eine Wasserscheide im Zeitfluss eines Lebens. Das, was geschehen ist, hat die Ordnung der Welt erschüttert, aber es hört zu ge-

schehen nicht auf. Im Laufe der Zeit wiederholt es sich unerbittlich. Die Vergangenheit kehrt zurück, indem sie die Zukunft unterdrückt, immer sich selber gleich.“ (Recalcati 2022, o. S.)

5 Trauma als Endlosschleife

Der italienische Psychoanalytiker Massimo Recalcati beschreibt zwei Möglichkeiten, wie ein Subjekt mit einem traumatischen Ursprungerlebnis umgehen kann: Entweder wird die Erinnerung an das Trauma, einer Endlosschleife ähnlich, kontinuierlich und steril wiederholt, sodass davon das ganze restliche Leben des traumatisierten Menschen beeinträchtigt ist, oder der traumatisierte Mensch vermag es, aus der Ursprungserfahrung eine Schöpfungskraft abzuleiten, die sein Dasein neugestaltet.⁵ Recalcati beschreibt, wie der Künstler Claudio Parmiggiani die Erfahrung eines abgebrannten Hauses mit einer künstlerischen Schaffenskraft sublimieren konnte und so dem Trauma noch Sinn zu geben vermochte:

„Die Schöpfung ist nicht Anti-Wiederholung, sondern eine Falte der Wiederholung, oder besser deren singuläre Erneuerung. Über diesen Punkt nachzudenken, bedeutet zu versuchen, zwei Formen der Wiederholung zu unterscheiden: eine Wiederholung ohne Sublimierung und eine Wiederholung, die von der Sublimierung herrührt.“ (Recalcati 2022, o. S.)

Was für den Künstler der Ausweg aus einer „elende[n] Abfolge von Augenblicken“ (Kingwell 2021, 41) war, ist jedem Menschen zu wünschen, der vom Trauma der über die Welt hereingebrochenen Pandemie betroffen wurde. Dazu sind aber zwei Voraussetzungen notwendig: erstens das Eingeständnis, eine traumatische Erfahrung gemacht zu haben, und zweitens, den Akt der Sublimierung auf sich zu nehmen. Tatsächlich erfuhren wir zumindest in Mitteleuropa fast flächendeckend sterile Wiederholungen: Die Nachrichtenplattformen in Funk und Print vermittelten täglich neue Maßnahmenpakete, digital zugängliche Entwicklungen von Opfer- und Infektionszahlen brachten für die Einzelnen zwar kaum einen Mehrwert an Information, aber das andauernde und kontinuierliche Anklicken solcher Internetseiten ließ selbst die Nicht- oder die Noch-nicht-Infizierten an der Pandemie irgendwie teilhaben: Man konnte sie „mit-spüren“. Und über Soziale Medien und alternative Nachrichtenplattformen fanden allerlei abstruse Theorien Verbreitung, die regelmäßig das Gegenteil von dem wiederholten, was die Behörden mitteilten. Es ist bezeichnend, dass eine

⁵ Die hier verwendeten Zitate beziehen sich auf den im Frühjahr 2022 erscheinenden Beitrag Recalcatis in Guanzini u.a. (2022) in deutscher Fassung. Das dieser zugrunde liegende italienische Manuskript Recalcatis wurde von Moritz Windegger übersetzt. Obwohl inhaltlich schon gesetzt, können aktuell noch keine exakten Seitenzahlen angegeben werden.

auf Standpunkt statt auf Information gebürstete Nachrichtenindustrie eher zur sterilen Wiederholung des Traumas denn zur Sublimierung beiträgt. Zur Interpretation einer solchen Nachrichtenindustrie kann erneut Vilém Flusser herangezogen werden, der in seiner Betrachtung von Kommunikationsformen Diskurs und Dialog voneinander scheidet. Diskurs ist dabei der Transfer von zuvor bestehenden Informationen an einen oder mehrere Empfänger, wohingegen im Dialog die Nachrichten zwischen Sender und Empfänger ‚oszillieren‘ (vgl. Ströhl 2014, 166). Auf diese Unterscheidung Flussers aufbauend, ist zurecht vor einer ‚Dominanz diskursiver Massenmedien‘ zu warnen, die häufig in einer Pyramidenstruktur vorkommen, in der Informationen autoritär von oben nach unten verteilt werden (vgl. Ströhl 2014, 167).

Journalismus als Kampfplatz

Rund dreißig Jahre nach dem Tod Flussers stellen wir fest, dass sich auch das klassische Medienmodell auflöst, wie der Unternehmer, Politiker und Essayist Franco Debenedetti jüngst in einem Zeitungssessay dargelegt hat. Debenedetti, dessen Familie jahrelang die Mediengruppe *Espresso-Repubblica* kontrollierte, verweist auf die Arbeit des Medientheoretikers Andrey Mir und spricht vom Ende des klassischen Verständnisses von Nachrichtenverteilung:

„Die Moderne kennt zwei Arten von Journalismus: den kommerziellen, der Nachrichten an die Leser verkauft, und den politischen, der Programme an die Auftraggeber verkauft. Beiden Arten liegt je ein eigenes Geschäftsmodell zugrunde: eines, das ‚von unten‘ bezahlt wird, von jenen, die Nachrichten lesen wollen. Und das andere, das ‚von oben‘ bezahlt wird, von jenen, die wollen, das andere ‚die‘ Nachrichten lesen. Von Beginn an ist Journalismus ein Kampfplatz: Der kommerzielle Journalismus zeigt die Welt, wie sie ist, der politische, wie sie sein soll.“ (Debenedetti 2021, 1)⁶

6 Ein neues Selbstverständnis der Medien

Insbesondere die letzte Unterscheidung hat weitreichende Wirkung: Eine Darstellung der Welt, wie sie ist, beruhte auf Wirklichkeit. Die Leser:innen forderten diese ein, insofern sie sie für ihr Leben zu brauchen glaubten. Im Gegensatz dazu enthält die Darstellung der Welt, wie sie sein sollte, nach

⁶ Die Übersetzung dieses und der folgenden Zitate aus Benedetti 2021 erfolgte durch Moritz Windegger.

Debenedettis Ansicht immer „eine nachträgliche Wahrheit: Das Bild dient dem Ersteller, nicht dem Nutzer. Die Vorherrschaft des Standpunktes vor der Bedeutung ist ein postmodernes Phänomen: Post-News sind eigentlich Pre-News.“ (Debenedetti 2021, 2). Dabei verweist er auf Donald Trump: Der Präsident habe Äußerungen gemacht, bevor diese Wirklichkeit wurden, – und sie seien wahr geworden in jener Wirklichkeit, die er für sie konstruiert hatte. Debenedetti erwartet nicht nur eine massenhafte Schließung von Redaktionen in den kommenden Jahren, für ihn ist auch das Modell der Nachrichtenvermittlung nicht mehr zu halten:

„In der zukünftigen Medienlandschaft wird niemand mehr in der Lage sein, Nachrichten zu verkaufen: Sie sind keine Ware mehr, die Menschen haben sich daran gewöhnt, sie im Austausch für ihre Aufmerksamkeit kostenlos zu erhalten. Das Modell des Einzelhandelsverkaufs von Nachrichten an die Leser und des Großhandelsverkaufs an die Werbeindustrie beruhte auf einem Monopol: Dank der Emanzipation des Wortes von Autoren hat sich der Inhalt von einer Ware zu einem Geschenk gewandelt. Die Zeitungen glauben, dass es auf ihre Qualität ankommt: Was aber einen Marktwert hat, ist nicht mehr der Inhalt, sondern die Zeit des Hörers.“ (Debenedetti 2021, 1)

Es ist, als ob Flussers Forderung nach einer „Philosophie der Fotografie“ plötzlich zu einem allgemeingültigen Desiderat funktionierender Demokratien wird: Wenn statt Nachrichten Standpunkte verkauft werden und wenn das eigentliche Ziel der Informationsorgane die Aufmerksamkeit des Individuums ist, dann wird das Individuum dafür ausgebildet sein müssen, sich in einer solchen Welt zurechtzufinden. Das geht nur über die Vermittlung entsprechender Medienkompetenz. Mehr als zu einer Flusserschen „Kritik des Bildes“ muss der Mensch zu einer „Kritik der Medien“ befähigt werden. Geschieht dies nicht, oder wird die Notwendigkeit einer solchen unterschätzt, wird der Mensch immer stärker jenen Interessen und Inhalten ausgeliefert sein, die ihm durch technische Bilder vermittelt werden. Welcher Inhalt dabei der hauptsächliche sein wird, erscheint klar: Um eine Überlebenschance auf dem heiß umkämpften Markt der Plattformen zu haben, müssen Redaktionen ihr Publikum bei der Stange halten. Ihr Publikum besteht nicht mehr aus interessierten Leser:innen, sondern aus *concerned citizens*, die nach einer Agenda verlangen:

„Sie [die Medien, E. D./M. W.] müssen sich nicht nur mit dringenden sozialen Problemen befassen, sondern auch die Verärgerung und Frustration darüber verstärken, dass sie nicht gelöst werden.“ (Debenedetti 2021, 2)

Das verändert nicht nur einen Berufsstand – aus Journalismus wird Handlungsaktivismus –, sondern entstellt auch den Blick des Menschen auf die ihn umgebende Welt. In einer Demokratie hat das verheerende Auswirkungen. Derartiger Journalismus

„verkauft seine Reichweite an die Öffentlichkeit und bittet um Spenden in Form von Abonnements. Der klassische Journalismus wollte objektiv sein, die Welt beschreiben, wie sie ist; der Postjournalismus ist normativ, er stellt die Welt so dar, wie sie sein sollte.“ (Debenedetti 2021, 2)

7 Maßgeblich werden nun die Nutzer:innen

Es sollte hierbei aber nicht unerwähnt bleiben, dass auch die vermeintlich egalitären Sozialen Medien ebensolche diskursive Pyramidenstrukturen hervorbringen, wie sie Flusser in den „klassischen“ Medien verortet. Dies liegt nicht nur an der weitgehenden Gestaltungshoheit der privatwirtschaftlichen Akteur:innen, sondern in einem besonderen Maße auch an den Nutzer:innen selbst: Wer es schafft, eine große Reichweite aufzubauen, wird (auch ungewollt) zur Spitze einer diskursiven Pyramidenstruktur.

Diskursive Pyramidenstrukturen

Das zeigt sich insbesondere daran, dass die Antworten weniger reichweitenstarker Empfänger für den Sender in ihrem Inhalt bedeutungslos sind. Dass die Sozialen Medien ebenso eine Kraft entwickeln können, ganze Gesellschaften zu erschüttern, zeigen die bekannten Diskussionen um die Rolle von Facebook bei vergangenen oder anstehenden Wahlen. Eine Erörterung dieses Themas würde den vorliegenden Rahmen sprengen, aber es kann wohl dennoch gelten: Zusätzlich zur Finanz-, Klima- und Covid-Krise wird eine Medienkrise als eine der nächsten großen Herausforderungen in Erscheinung treten. Was die ehemalige Facebook-Mitarbeiterin Frances Haugen jüngst in einem Hearing vor dem US-Senat zur Rolle des Sozialen Netzwerkes bekannt gemacht hat, bestätigt die Thesen von Debenedetti und das hier Dargelegte: Die Verbreitung von Wut unter den Nutzer:innen ist für die Plattform lebensnotwendig.

Dem Anschein nach müsste aus diesen anhaltenden Informationsströmen das dramatische Trauma der Pandemie doch überwunden werden können: Die Zäsur der einbrechenden Pandemie zwingt den Menschen in eine Lan-

geweile, die er mittels einer Erzählung zu überkommen sucht. Nicht ausschließlich, aber hauptsächlich auf digitalen Kanälen werden an den Menschen ununterbrochen über technische Bilder Narrative herangetragen, die dem Individuum scheinbar einen Ausweg bieten. Problem gelöst? Nein, ganz im Gegenteil. Die auf das Individuum einprasselnden technischen Bilder und ihre dahinterstehenden Narrative gelangen an das Individuum in Form eines Flusserschen Diskurses. Diese fertigen Narrative wiederholen so immer wieder das ursprüngliche Trauma, statt dass sie das Individuum zu einer Sublimierung befähigen.

Der Austausch von Nachrichten, der nicht überzeugen will, als Chance zur Sublimierung des Traumas

Dieser konstante Zirkel des Nicht-Fortkommens, des Repetierens des Traumas, des Zuflucht-Suchens in einer Narration entspricht selbst wieder einer tätigen Langeweile im Sinne Schopenhauers: Was ist es denn anderes als ein Wille, der nach Sublimierung des Traumas strebt und durch die immer neuen, leichten Befriedigungen der Narrationen in eine je neue, größere Leere abdriftet? Dabei ist der Mensch aber längst nicht verloren. Der Ausbruch gelingt in der ehrlichen Antizipation des Dialoges, des Austausches von Nachrichten, der nicht überzeugen will, sondern gemeinsam mit dem/den Gegenüber/n etwas Neues schafft und so das Trauma sublimiert.

8 Ausblicke

Ganz ohne Zweifel hat der Ausbruch der Pandemie im Jahr 2020 das Leben und das Selbstverständnis der Menschen durcheinandergebracht. Das monatelange und noch nicht abgeschlossene Ringen darum, der Pandemie Einhalt zu gebieten, hat tiefe Verwerfungen in der Gesellschaft offenbart und andererseits auch die Grenzen dessen aufgezeigt, was in sonst hoch technologisierten Ländern „machbar“ ist. Drei Ausblicke:

- Der Mensch – zumal jener in Mitteleuropa – hat in vielerlei Hinsicht den Sinn seines Daseins verloren bzw. ist sich desselben nicht mehr bewusst. Eingebettet in eine Multioptionsgesellschaft erscheint dem Subjekt zwar alles möglich, fatal wird das Potential aber dann, wenn das Subjekt seine Möglichkeiten nicht mehr zu überblicken vermag. Das Fehlen eines Sinnes aber führt in le-

thargisch anmutende Untätigkeit oder in erdrückende Dauerhektik: Der Langeweile ist zwar – folgen wir Schopenhauer – kaum zu entkommen, insofern sie als ein immer wieder einmal auftretender Zustand ein anthropologisches Wesensmerkmal ist. Damit sich der Wille des Subjektes – Schopenhauers Hebel gegen die Langeweile – aber entfalten kann, braucht dieser Wille Ziele, auf die er ausgerichtet ist.

- Mögliche Zielsetzungen seines Wollens erfährt der Mensch in der Beziehung zu anderen. Diese Beziehung ist ein Kommunikationsgeschehen. Im Austausch mit anderen nimmt das Individuum sich selbst und die es umgebende Realität wahr. Eine Schlussfolgerung liegt in der Einsicht, dass der einzelne Mensch nicht von vornherein frei und unbeschwert über seine Wahrnehmung verfügt: Die Welt wird ihm über ständig abstrakter formulierte Konzepte erklärt. Was Vilém Flusser im vorigen Jahrhundert vorausgesehen hat, ist im Zuge der digitalen Entwicklung zur Alltagserfahrung des Einzelnen geworden: Komputierte Technobilder vermitteln dem Menschen Selbst- und Fremdwahrnehmung und beeinflussen auf diese Weise seinen Standpunkt. Diese Entwicklung ist an einem *point of no return*: Sie ist nicht einfach auszulöschen. Um dauerhaft eine einigermaßen gerechte und freie Gesellschaft zu ermöglichen, erlangt die Flussersche Mahnung deswegen naheliegende politische Bedeutung: Die Menschen müssen zu einer Kritik der Technobilder befähigt werden. Erst durch eine derartige Kompetenz – wo auch immer sie vermittelt werden wird – gelingt es, die jeweils hinter den technischen Bildern liegenden Ideen, Ideologien oder Anschauungen zu erkennen.
- Technobilder, Nachrichten, Informationen oder Standpunkte stehen nicht im luftleeren Raum und haben auch keinen Selbstzweck: Sie entfalten ihre Wirkung, indem sie auf den einzelnen Menschen treffen. Gleichzeitig steht der Mensch vor der Herausforderung, nicht in der traumatischen Wiederholung eigener Erlebnisse hängen zu bleiben, sondern aus der Erinnerung eine schöpferische Kraft für die Gestaltung des Lebens abzuleiten. Eine sich im Zuge der Digitalisierung verändernde und auf Wutgefühle gebürstete Medienwelt ist ihm dabei wenig Hilfe. Entscheidend sind hingegen Fragen, wie das Individuum am öffentlichen Diskurs teilnimmt und welche Instrumente es dafür nutzt. Virulent erscheint deswegen die Forderung nach einer Rezipientenethik, wie sie Leopold

Neuhold im Jahr 2010 schon einmal gefordert hat. Eine solche Rezipientenethik müsse geschult sein, durch sie entwickle der Mensch ein Misstrauen, das „jenseits einer einseitigen Informationsverweigerung“ liegt, und das eine „Rückkopplung an die Wirklichkeit“ braucht (Neuhold 2010, 53–54).

Zusammenfassend lässt sich die Frage danach, in welcher Welt „wir uns ‚nach der Desinfektion‘ wiederfinden“ werden, mit dem fast lapidar anmutenden Hinweis beantworten, dass es noch dieselbe sein wird wie zuvor. Aber die Fragestellungen, mit denen wir an diese Welt herantreten, sollten andere sein: Die Kritik von abstrakten Konzepten, Strukturen oder Weltanschauungen sollte um das Bewusstsein über durch komputierte Kommunikation vermittelte Narrative und deren Bedeutung ergänzt werden. Dadurch müsste letztlich der Mensch selbst, sein Umgang mit der Langeweile und die Bewältigung der ihn ereilenden Traumata, stärker in den Vordergrund rücken.

Literatur

- Ade, Jasmin / Liebert, Melanie / Polanco, Nicolas / Sillmann, Anne (2020), Langweilen wir uns noch? Nutzung von digitalen Medien zur unbewussten Prävention von Langeweile, in: Zöllner, Oliver (Hg.), *Zeit für sich selbst. Muße, Langeweile und die Nutzung digitaler Medien im Alltag*, Stuttgart: Hochschule der Medien Stuttgart, 10–101. https://hdms.bsz-bw.de/frontdoor/deliver/index/docId/6551/file/Digitalitaet_Musse_Langeweile_2020.pdf [20.01.2022].
- Debenedetti, Franco (2021), L'altro processo ai giornali. I media e la fabbrica delle notizie nell'era dei social e dopo Trump, *Il Foglio* XXVI, 251, 1–3.
- Fischer, Irmtraud (2017), Verhältnis der Geschlechter, in: Dietrich, Walter (Hg.), *Die Welt der Hebräischen Bibel*, Stuttgart: Kohlhammer, 309–324.
- Flusser, Vilém (1990), *Ins Universum der technischen Bilder*, Göttingen: European Photography, 3. Aufl.
- Flusser, Vilém (1991), *Für eine Philosophie der Fotografie*, Göttingen: European Photography, 5. Aufl.
- Flusser, Vilém (1992), Der Einbruch der Nazis in Prag, in: ders. (Hg.), *Bodenlos: Eine philosophische Autobiographie*, Düsseldorf/Bensheim: Bollmann, 23–30.
- Flusser, Vilém (1995), *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*, hg. v. Stefan Bollmann, Düsseldorf/Bensheim: Bollmann (Schriften 1), 2., durchges. Aufl.
- Flusser, Vilém (1998a), Fotografie und Geschichte, in: ders. / Müller-Pohle, Andreas (Hg.), *Standpunkte. Texte zur Fotografie*, Göttingen: European Photography, 181–187.
- Flusser, Vilém (1998b), Text und Bild, in: ders. / Müller-Pohle, Andreas (Hg.), *Standpunkte. Texte zur Fotografie*, Göttingen: European Photography, 73–96.
- Hauskeller, Michael (2014), Schopenhauers Leidensethik (W I, §§ 53–59), in: Schopenhauer, Arthur, *Die Welt als Wille und Vorstellung*. Hg. v. Oliver Hallich u. Matthias Koßler, Berlin: de Gruyter, 137–152.
- Hohlfeld, Ralf / Godulla, Alexander (2015), Das Phänomen der Sozialen Medien, in: Horning, Gerrit (Hg.), *Rechtshandbuch Social Media*, Heidelberg/Berlin: Springer, 11–34.
- Kingwell, Mark (2021), *Ich wünschte, ich wäre hier. Langeweile im Zeitalter des Internets*, Wiesbaden: Berlin University Press.
- Neuhäuser, Gabriele (2018), Philosophische Anthropologie, in: Schubbe, Daniel / Koßler, Matthias (Hg.), *Schopenhauer-Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*, Stuttgart: Metzler, 362–367.
- Neuhold, Leopold (2010), Gedankensplitter zur Medienethik, in: Wessely, Christian / Ornella, Alexander D. (Hg.), *Religion und Mediengesellschaft*, Innsbruck/Wien: Tyrolia, 41–62.
- Nünning, Ansgar (2010), Making Events – Making Stories – Making Worlds. Ways of Worldmaking from a Narratological Point of View, in: Nünning, Vera / Nünning, Ansgar / Neumann, Birgit (Hg.), *Cultural Ways of Worldmaking. Media and Narratives*, Berlin: de Gruyter, 191–214.
- Papst Franziskus (2021), Enzyklika *Fratelli tutti*. https://www.vatican.va/content/francesco/de/encyclicals/documents/papa-francesco_20201003_enciclica-fratelli-tutti.html [09.10.2021].

Pfeiffer, Konrad (2020) [1932], *Das Bild des Menschen in Schopenhauers Philosophie*, Berlin/Boston: de Gruyter. DOI: 10.1515/9783111479682.

Pongs, Armin (1999), *In welcher Gesellschaft leben wir eigentlich? Gesellschaftskonzepte im Vergleich*, München: Dilemma.

Recalcati, Massimo (2022), *Das Trauma des Feuers. Anmerkungen zur Poetik von Claudio Parmiggiani*, in: Guanzini, Isabella / Ruckebauer, Hans-Walter / Bruckner, Isabella (Hg.), *Kunst trifft Theologie*, Innsbruck: Tyrolia [im Erscheinen].

Schopenhauer, Arthur (2009), *Die Welt als Wille und Vorstellung*, Köln: Anaconda-Verl., 3. Aufl.

Ströhl, Andreas (2014), *Medientheorien kompakt*, Konstanz: UVK (UTB Kommunikations- und Medienwissenschaft, Sozialwissenschaft 4123).

