

Guido Bröckling

**Das handlungsfähige Projekt? oder: Die Frage nach der
Subjekthaftigkeit des Projekts in der Menschwerdung
Zwischen Geste, Projektion und Verantwortung**

„Die Tatsache, daß die Gattung Mensch
(,homo') gegenwärtig von einer einzigen Art
(,homo sapiens sapiens') vertreten ist, ist
merkwürdig. Es ist würdig, sie zu bemerken, vor
ihr aufzumerken und sie sich beim Bedenken alles
dessen, das den Menschen betrifft, zu merken. So
bemerkenswert ist die Tatsache, daß wir ihr einen
Essay widmen sollten.“

Vilém Flusser in einem Brief an Volker
Rapsch¹

Die Frage nach der Handlungsfähigkeit des post-historischen Subjekts, um die es hier im Kontext der Denkanstöße Vilém Flussers gehen soll, ist eng verknüpft mit der Frage nach dem »Mensch-Sein« oder besser »Mensch-Werden«, welches wiederum nur im Kontext des Wandels der sozio- und medienkulturellen Bedingungen des Subjekts „Mensch“, im Kontext seiner medienkulturanthropologischen Entwicklung, zu begreifen ist. Demnach lebt der Mensch gegenwärtig nicht mehr oder nicht mehr ganz als Subjekt der Objekte, sondern beginnt, sich als Projekt zu begreifen. In einer kulturanthropologischen Interpretation von Flussers Abstraktionsspiels, lassen sich die kritischen Momente der Kulturentwicklung als Anfangs-, End- und Höhepunkte der medienkulturanthropologischen Entwicklung vom Subjekt zum Projekt begreifen, als *Mensch-Werdung*.²

Die zunehmende Intersubjektivierung der identitäts- und wirklichkeitskonstruierenden Prozesse einer zur Vernetzung tendierenden Medienkultur befreit uns zunehmend von unserer Abhängigkeit von der Welt der Objekte. Das intersubjektive Projekt „Mensch“ scheint die Dichotomie von Subjekt und Objekt zu überwinden, ent-dualisiert die Subjekt-Objekt-Spaltung und verändert somit eine existentielle Bedingung unseres In-der-Welt-Seins. Wir verabschieden uns letztendlich von der Vorstellung einer gegebenen Welt zugunsten der intersubjektiven Konstruktion, in der sich das »Ich«, das »Du«, so wie das »Es« als menschlich-apparatische

¹Vilém Flusser in einem Brief an Volker Rapsch, veröffentlicht in: Kunstforum International, Bd.117, Köln 1992

² Der vorliegende Text kann zum Teil Passagen aus der thematisch ähnlichen Dissertation des Autors (Bröckling 2012) enthalten.

Projektionen herausstellen.

Vom Konkreten ins Abstrakte und zurück?

Indem der Mensch im Zuge der Medienkulturentwicklung schrittweise vom konkreten Erleben der vierdimensionalen Raum-Zeit abstrahiert, löst er zunächst die Objekte von ihrer zeitlichen Dimension, ihrer Bewegung, und zwar um Skulpturen zu formen. Dann tritt er zurück, betrachtet die Skulpturen und bildet sie auf zweidimensionalen Oberflächen, traditionellen Bildern, ab. Schließlich abstrahiert er von den Bildern in die eindimensionale Welt der Linearität, historischen Bewusstseins, die er letztlich mit der Techno-Imagination in Letzteinheiten auflöst und kalkulierbar macht. Das Universum der Texte wird komputiert, auseinandergeschnitten, um neu zusammengedacht zu werden. Mit den Technobildern beginnt der Mensch zum Entwurf zu kommen. Der Mensch beginnt sich im Projekt zu verwirklichen (Flusser 1983: 9ff., 19; Flusser 1973/74: 83f.).

In den Technobildern nehmen wir *konkrete* Wirklichkeiten wahr, die in menschlichen und künstlichen Gedächtnissen gespeichert und als *wahre* Wirklichkeiten prozessiert werden: „[T]echnische Bilder sind Projektionen (Konkretionen) und sie artikulieren einander widersprechende Einstellungen zur Welt und zum Dasein“ (Flusser 1991f: 343). In Anlehnung an Heidegger und zugleich gegen ihn gedacht, eröffnet sie die Möglichkeit, „[...] uns durch einen ethischen Sprung aus der bewusstseinsmäßigen Verfallenheit an die Bilder zu befreien und die Initiative zu einem Gegen-Entwurf zu ergreifen“ (Kroß 2009: 88). Der Gegen-Entwurf wird möglich, weil die Technobilder aus dem Sinn entleertem Universum Neues entstehen lassen. Was sie behandeln, wird zunächst vom Sinn befreit, um dann neu komponiert, komputiert zu werden. Sie eröffnen einen unendlich verfeinerbaren Möglichkeitsraum. Der Technocode verwirklicht Möglichkeiten im Prozess *Welt*.

Bedeutet die Imagination der traditionellen Bilder Entfremdung, ist das Übersetzen vom Begriff in den Technocode, die »neue Einbildungskraft« der synthetisierten Bilder, das Vermögen, vom Abstrakten, von den Abstraktionen wieder ins Konkrete zu kommen (Flusser/Beke/Peternák 1990). Das Subjekt Mensch versucht die Welt zu begreifen; sie wieder in den Griff zu bekommen (Flusser 1973/74: 189ff.; Hanke 2009: 54). Dabei bedeutet der Sprung aus der Bodenlosigkeit in das digitale Punkte-Universum die Umstrukturierung tragender Bedingungen unseres Daseins.

Die Digitalisierung ersetzt die Kalkulation durch das Synthetisieren von Informationseinheiten und ist mehr als die Techno-Imagination. Auch wenn Flusser die

Digitalisierung als Teil der letzten Abstraktion begreift, kann sie m. E. als eine weitere Stufe des Abstraktionsspiels ergänzt werden. Mit der Digitalisierung wird aus der Bodenlosigkeit der techno-imaginären Welt ein Freiheitsraum eröffnet, in dem gänzlich neue Werte geschaffen werden. Nachdem der Mensch mit der Geste des Aufrichtens und Handelns die Welt in Subjekte und Objekte teilte, haben wir nun die Möglichkeit, die Objekte und Subjekte (uns) von der objektiven Welt zu befreien. Die Auflösung der Welt in Letzteinheiten, Nullen und Einsen, ist der Übergang zu einer Konkretheit zweiten Grades, nicht einer Konkretheit vierdimensionaler Raum-Zeit, sondern der Konkretisierung der Abstraktionen (Guldin 2008: 16). Wir stehen an der Schwelle der Rückeroberung der Einbildung.

Aus Nullen und Einsen wird aus dem Nichts eine neue Welt und ein neuer Mensch projiziert. Die konkrete Lebenswelt, die im Ur-Sprung des Menschen (seiner ersten aufrichtenden Menschwerdung) ihm entgegenstehende Welt, wird erweitert um die ihn interessierende, die Welt an der er teilhaben kann und will und die er nun einzubilden im Stande ist. Die neue Einbildungskraft bedeutet mit der Handhabung der neuen technischen Möglichkeiten den Entzug des Objekts in Spiegelungen des Subjekts und zugleich den Entzug des Subjekts in sich spiegelnde Spiegelungen.

Wir werden bedingt durch unsere technischen Möglichkeiten, durch die Technik der Projektion. „Je weiter unsere projektive Technik vorangeht, desto zwingender wird die projektive Weltsicht. Wir können uns nicht mehr als Subjekte von Objekten sondern müssen uns jetzt als Projekte für Subjekte und Objekte erleben“ (Flusser 1989c: 5; Guldin 2008: 2; Rötzer/Flusser 1991: 10; Flusser 1989b: 265ff.; Flusser 1988b). Damit werden Fragen nach der Unterscheidbarkeit von Natur und Kultur, die mit der ersten aufrichtenden Menschwerdung aufgeworfen wurden, ent-dualisiert. Natur und Kultur bilden in Anlehnung an den Non-Dualismus nun lediglich die Horizonte eines Integrals (inter)subjektiver Beschreibungen für Phänomene, die im Prozess kultureller oder natürlicher werden: „Dabei besteht der Unterschied zwischen Naturphänomenen und Kulturphänomenen darin, dass letztere Werte enthalten, das heißt mehr oder weniger so sind, wie sie der Absicht ihres Erzeugers gemäß »sein sollen«“ (Flusser 1984a: 190; Weber 2005: 204ff.).

Ent-dualisierte Wirklichkeitskonstruktion

Das Verhältnis Subjekt-Objekt bzw. Ich-Welt ist das Verhältnis des Subjekts zu den Dingen und Untingen in seiner Umgebung ist also weiter als seine Bedingung zu begreifen. Die Welt des Möglichen, die mit der projektiven Technik verwirklicht wird, ist nur im Verhältnis zum

erzeugenden Subjekt konstruiert. Versteht Flusser »Ek-sistenz« (Flusser 1973/74: 75; Flusser 1985: 12; Heidegger 1927: 12) als die Fähigkeit, sich negativ zu den Dingen einstellen zu können, impliziert er damit auch die Notwendigkeit, sie kommunikativ zu entwerfen. Existieren bedeutet einen Standpunkt einzunehmen und mit anderen zu einer Konstruktion „Welt“ zusammenzuführen. „Eine Entscheidung, ob ein Objekt der Beschreibung ein [...] natürliches und/oder ein kulturelles ist, ist also immer unsere eigene Entscheidung, die dann [...] konsensuell sein kann oder auch nicht“ (Weber 2005: 204). Existenz ist die Aufgabe, aus Möglichkeiten zu entscheiden und Werte zu verwirklichen. Das führt zu einem existentiellen Widerspruch zwischen der Auflösung des Subjekts im Projekt einerseits, der Bedingtheit des Subjekts durch die Objekte andererseits.

Die Lösung des Subjekts aus der Subjekt-Objekt-Beziehung ist also zunächst eine Verneinung der Bedingung, indem das Dasein in ein ständiges Werden überführt wird. Indem wir die Welt durch unsere Entscheidungen aus Möglichkeiten ständig neu konstruieren, ständig aufs Neue projizieren, werden wir zu Menschen, denn „[...] das typisch Menschliche ist der Versuch, Wirklichkeit zu verwerten, Werte zu verwirklichen, und uns dabei selbst zu realisieren“ (Flusser 1999: 11). Das »Ich« existiert dabei nur im Medium des Codes, in der kommunikativen und sozialen Praxis des Verstehens, die bedingt ist von anderen Subjekten und den Dingen und Udingen in meiner Umgebung (Michael 2009: 36; Hanke 2009: 50f.; Flusser 199c: 220; Flusser 1993: 9). „Was also äußerst unbefriedigend ist, das ist die menschliche Bedingung, die »conditio humana«“ (Flusser 1993: 9). Dabei sind Medien als Kommunikationsstrukturen einerseits, als informierte Objekte andererseits, wert- und kulturtragende Bedingung des In-der-Welt-Seins als In-Medien-Sein, die „Mediation über den Abgrund zwischen dem Umstand und dem Menschen“ (Flusser 1984b: 74).

Der ständige wechselseitige Prozess der Kultivierung zwischen Ich und Welt bedeutet also einen medienkulturanthropologischen Prozess, bedeutet Handeln in/mit Medien und in Medienkultur. Die Welt erscheint kommunikologisch als Relationsbeziehung des Subjekts, der Dinge und Udinge im Kommunikationsprozess (Flusser 1974: 181f.). Die raum-zeitliche Welt ist eine Konstruktion des handelnden Subjekts, das von tendentiell natürlichen oder kulturellen Phänomenen bedingt ist. Das *Hier und Jetzt*, die kommunikativ entworfene Gegenwart aus Natur, Kultur und Gesellschaft ist wirklich „[...] weil dies der Ort ist, an welchem das nur Mögliche (die Zukunft) ankommt, um verwirklicht (eben gegenwärtig) zu werden“ (Flusser 1973/74: 215). Das Subjekt konstruiert Raum und Zeit aus der Streuung von Möglichkeiten, die sich zufällig zu Wirklichkeiten raffen. „Wenn diese Raffung hier und jetzt vor sich geht (also dort wo „ich“ ist), dann erleben wir sie als ein absichtliches Entwerfen, dank welchem einerseits Gegenstände und andererseits wir selbst verwirklicht werden“ (Flusser 1989c: 4). Identitäts- und

Wirklichkeitskonstruktion werden zum Prozess des Entwerfens und definieren uns, unser Mitsein und unser Verhältnis zu den Dingen und Undingen. Im *Hier und Jetzt* werden die Dinge als Objekte der Welt und werden wir selbst als Subjekte der Welt komputiert, aufgelöst und wieder zusammengedacht.

Das Subjekt als natürliches, kulturelles und soziales Wesen, ist Konstrukteur und Konstruktion von Kultur, Natur, Mensch und Gesellschaft. Unser Dasein als Relation der Existenz und des Daseins zu natürlichen, kulturellen und sozialen Phänomenen, ist ein über sich selbst hinausweisendes Verhältnis, ist Bezogensein (Heidegger 1927: 217). Dasein ist in Bezug auf Andere und auf eine intersubjektive (Um)Welt, der *Natur* all derjenigen, die „[...] mit uns in Verkehr treten und sich mit uns über Sachen und Menschen verständigen können“ (Husserl 1968: 86). Sie ist als Bezugsbasis konstitutiv für das *Dasein* im *Mitsein*: „Das Ich fordert das Du, das Wir, das »Andere«. Und weiter fordert das Ich (das Ich als Person) die Beziehung auf eine Sachenwelt“ (Husserl 1968: 288Rb). Interessant ist für Flusser insbesondere das „[...] Projekt des Daseins [...], sich auf sein Sein zu besinnen und sich (aktiv) auf sich selbst hin zu »entwerfen«“ (Kroß 2009: 78). Entwerfend beziehen wir uns auf etwas ebenso wie auf den Anderen, im Informieren der Dinge (Besorgen) und der Anerkennung des Nächsten in Fürsorge. Wir sind immer schon auf eine bestimmte Weise *be-sorgend* und *für-sorgend* in der Welt und haben dabei bestimmte Möglichkeiten ergriffen und andere ausgeschlossen. Indem wir entwerfen, entscheiden wir uns ständig für Möglichkeiten, nach denen wir handeln. Wir verwirklichen Möglichkeiten – wir konkretisieren Welt.

Der Entwurf bedeutet Entscheidungen aus Möglichkeiten, ist nie voraussetzungslos und immer kontingent. Die Kontingenz der Standpunkte zur Welt bedeutet das Entwerfen auf Möglichkeiten hin (Heidegger 1927: 143; Schmidt 2003: 32). „Im Mittelpunkt [...] steht dabei das Gestische als körperlicher Ausdruck eines intentionalen Weltbezuges“ (Guldin 2008: 3), letztlich um eine Umdeutung des Begriffs der Konkretheit und des konkreten Verhältnisses zur (Um)Welt. Betont Heidegger das Ausschließen von Möglichkeiten, interessiert Flusser das Wählen von Möglichkeiten. Deshalb ist Kommunikation für Flusser ein Phänomen menschlicher Freiheit, in deren Folge der Mensch sich als Entwurf im Entwurf entwirft (Flusser 1994a: 27; Hochscheid 2006: 469f.).

Beim Entwerfen geht es um die Intention des Subjekts, um das kommunikative Engagement der/des Einzelnen und darum, aus diesem Engagement heraus sich selbst zu entwerfen (Kroß 2009: 77). Weltaneignung wird im Zuge der Medienkulturentwicklung einerseits *subjektiviert*, indem das Subjekt zunehmend die Rolle des Entwerfenden einnimmt, andererseits wird das Subjekt im Zuge der zweiten Menschwerdung – in der Projektion – selbst zum Entwurf: „Plötzlich tritt anstelle der Trennung zwischen Objekt und Subjekt der Begriff der projizierenden

Intersubjektivität“ (Flusser 1991c: 86). In der projizierenden Intersubjektivität vertritt das Subjekt Standpunkte mit dem Ziel, dass andere die eigenen Standpunkte verstehen und möglichst im Konsens annehmen. Das handelnd kommunizierende Subjekt projiziert in der interaktiv-kommunikativen Praxis und (re)produziert damit Natur, Kultur und Gesellschaft – intersubjektive Wirklichkeiten.

Das menschliche Dasein beginnt erst jetzt, mit der projizierenden Technik, beim Entwurf zu sein. Nachdem sich das konkrete Subjekt in der ersten Menschwerdung aus der konkreten Lebenswelt aufrichtete, überführte es die Welt in den Dualismus Subjekt/Objekt. In der aufrichtenden Geste entfremdete sich der Mensch von seiner natürlichen Bedingtheit. Jetzt aber befreit sich das Subjekt Mensch aus seiner *natürlichen* Bedingtheit. „Alles, woran man bisher als etwas Wirkliches glaubte, und zu dem man bisher als zu etwas Realem Vertrauen hatte, hat sich als eine notwendig gewordene zufällig entstandene Möglichkeit erwiesen [...]“ (Flusser 1991g: 55; Flusser 1994b: 193f.; Guldin 2008). Durch die Einsicht, dass die Welt aus Letzteinheiten zusammengesetzt und das Konkrete nur eine Ballung von Informationseinheiten ist, erkennen wir, dass die objektive Welt der Dinge und das konkrete Ich Abstraktion aus der konkreten Lebenswelt sind.

„[N]achdem wir alles Solide (ehemals »reale«) eingeklammert haben [...] können wir erst versuchen, auf das um uns und in uns wogende Feld von Punktelementen Solides und Orientierungen zu projizieren [...]“ (Flusser 1994a: 26). Die Projektion bedeutet nicht das Ende des Menschen sondern die Möglichkeit, uns selbst aus den uns gegebenen Möglichkeiten zu verwirklichen. Die objektive Welt und das subjektive Ich werden im Projekt konkretisiert. Diese »Neg-Anthropologie« „[...] ist nicht etwa nur eine theoretische philosophische Sicht (ein negativer Glaube), sondern vor allem eine Praxis“ (Flusser 1994a: 18). Sie ist der praktische und produktive Versuch einer zweiten aufrichtigen Menschwerdung im Entwurf (Flusser 1989c; Flusser 1990a).

Ein »Subjekt-von-Nichts« (Flusser 1997) lässt sich nicht denken, weil Subjekt ein relativer Begriff ist: „Das „Ich“ (das „Selbst“, das „menschliche Subjekt“) als Bewusstsein sitzt wie die Spitze eines Eisbergs aus einem Gewebe aus kollektiven mentalen Prozessen. Und man kann sich als „Ich“ nur in Bezug auf einen „Du“-Sagenden anderen identifizieren“ (Flusser 1997). Die Welt ist Voraussetzung und Folge der Intersubjektivität. In oder besser durch soziale und kommunikative Gesten verhandelt das Subjekt mit Anderen in der konkreten Lebenswelt. Die Welt kann immer nur in ihrer (Inter)Subjektivität wahrgenommen und reflektiert werden (Schütz 1974: 69). Im Sinne Flussers ist die Welt eine Folge des Ausführens von Gesten, die das Dasein des Menschen in Anlehnung an Husserl als eine in sich geschlossene, intersubjektive Welt konstruieren (Husserl 1952: 145). Ausgangspunkt der so verstandenen phänomenologischen

Weltanschauung und Weltaneignung in Gesten ist die je subjektive Lebenswelt. Weltanschauung erfordert subjektive Standpunkte und zugleich eine intersubjektive Beobachtung, welche die Gemeinschaft der Subjekte konstitutiv berücksichtigt. Aufgrund der Vielfältigkeit, der daraus sich ergebenden Standpunkte in und zur Welt, sind Weltaneignung und Weltanschauung widerspruchsvoll und erkenntnisreich zugleich. Wahre Erkenntnis ist die Erkenntnis intersubjektiver Standpunkte, der *letzte Stand der Dinge*. Die Wahrheit wird durch Beobachtung wahr, wirklich. Sie ist das Ergebnis, nicht der Ausgangspunkt der Suche nach Wahrheit: Die Welt muss erfunden, nicht entdeckt werden.

Wertschöpfung und Weltaneignung

Wir müssen uns die Welt aus Dingen und Undingen und den Anderen gemeinsam, intersubjektiv aneignen. Dabei begegnen wir *geheuren* und *ungeheuren* Dingen, so Flusser. Während die Bedeutung der ungeheuren Dinge nur in der phänomenologischen Extrapolation und ihrer Reflexion zu Tage tritt, sind wir umgeben von Dingen, die wir schätzen, deren Sinn wir zu erkennen vermögen, *den uns geheuren* Dingen, den »Werten« (Flusser 1993: 8). *Unsere* Werte sind es, die letztlich *unserem* Leben Sinn geben. Die phänomenologische Betrachtung der *Wert-Schöpfung* durch Gesten lässt daher den Unterschied zwischen *bloßem Dasein* und der *eigentlichen Existenz* sichtbar werden und bedeutet zugleich die Verwertung von Wirklichkeit und die Verwirklichung von Werten.

Um *wert-schöpfend* an der Welt teilzuhaben, müssen wir unsere bewussten Gesten (Handlungen) begreifen, begreifen, dass sie ausdrücken, was sie symbolisch darstellen, die Welt be-deuten. Dabei gilt es, aktive von passiven Gesten zu unterscheiden und die aktiven Gesten als be-deutende Handlungen zu extrapolieren (Flusser 1991a: 11ff.; Flusser 1993: 19; Ziemann 2009; Ströhl 2009: 295ff.). Be-deutende Gesten vermitteln die Welt zwischen Gestimmtheit und Sinnwelt, indem sie sich in das kommunikative Universum einschreiben, es mit Sinn füllen. Die Besonderheit der be-deutenden Gesten ist „[...] Ausdruck einer Innerlichkeit zu sein, die man gezwungen ist, »Freiheit« zu nennen“ (Flusser 1991b: 220). Sie bedeuten die Möglichkeit, entgegen dem Wahrscheinlichen, Erwartbaren zu informieren und sind Ausdruck der Freiheit, der Möglichkeit gegen das Prinzip von Ursache und Wirkung zu handeln (Flusser 1991c: 242). Die mittels Gesten angeeignete Welt ist die Grundlage (selbst)bewussten Denkens und Handelns, aktiver Weltaneignung. Letztendlich ist die Freiheit der Geste Ausdruck der Kantschen Einbildungskraft, als Freiheit, mit der sich der/die Gestikulierende zur Welt stellt und sie sich aneignet. In der Geste reflektiert und handelt das Subjekt im Bezug auf Andere und Anderes.

„Die Beschreibung von Gesten ist daher eine Möglichkeit, jene Formen herauszuarbeiten, wie Menschen in der Welt existieren, wie sie sich und die Welt konstruieren“ (Rötzer 1993: 145f.). Gesten bilden das Kompetenzfeld einer Theorie künstlicher Sinnggebung als Kommunikationstheorie, zugleich Äußerungsform einer umfassenden kommunikologischen und ästhetischen Theorie der Handlungen und Entscheidungen in/mit Medien. Jeweils neue Medientechniken „[...] erweitern, verändern oder verengen den Handlungsbereich des Menschen, der wesentlich durch Gesten charakterisiert ist“ (Rötzer 1993: 145; Flusser 199b: 223).

Die Beschreibung von Gesten in/mit Medien (als Kommunikationsstrukturen und Techniken), bedeutet Medienhandeln als Medienaneignung. Dabei geht es in besonderer Weise um das selbstbewusste Subjekt und das intersubjektive Aushandeln von Werten. In der auf das Gegenüber gerichteten Geste kommt ein je spezifisches, individuelles In-der-Welt-Sein zum Ausdruck. Zugleich steigt im dialogischen Verhältnis die *Ver-Antwortung* des Subjekts, *für sich* und *mit Anderen* Werte auszuhandeln. Im Sinne einer möglichen Zukunft der Medienkulturgesellschaft und eines *neuen* Menschen, müssen wir unser Dasein auf die Handhabung der Technik mittels Gesten und die gemeinsame Wertschöpfung mittels Gesten zurückführen (Flusser 1999: 12).

Wir müssen die Möglichkeiten aufdecken, die das Subjekt umsetzen kann und so an der intersubjektiven Konstruktion von Welt teilhat. Eine Theorie, die dem Aufdecken der Möglichkeiten dient, ist Ausdruck der Freiheit der Geste und ist „[...] bewusst ein Instrument zur Befreiung, also antiakademisch“ (Flusser 1991b: 236). Sie rückt die Stellung des Subjekts und seiner Gesten als *freies* Handeln in den Mittelpunkt und eröffnet damit einerseits Erkenntnisse über den Wandel mediatisierter Lebenswelten im Kontext medientechnischer Entwicklungen, andererseits praktische Möglichkeiten des Eingreifens. Das *theoretische* Umkehren der Notwendigkeit, des Prinzips von Ursache und Wirkung, bedeutet *praktisch* die Freiheit der Technik. Eine derart engagierte Theorie, die weiter auszubauen und nach der es zu streben gilt, ist daher „[...] eine Disziplin des so genannten »neuen Menschen« – sowohl als Theorie wie auch als mögliche Praxis“ (Flusser 1991b: 236). Wertung bedeutet Kritik und Kritik bedeutet die Möglichkeit der Veränderung. Die Aufgabe der Kritik ist es, dem medial handelnden Subjekt beizubringen seine Freiheit zu behaupten. Sie ist eine allgemeine Medienkulturkritik, zugleich eine Kritik und Reflexion der Aneignung und der Medienkultur. Ihr Ziel ist eine reflektierte Gesellschaft, die sich am wert-schaffenden Subjekt und der Beobachtung der Medienaneignungsprozesse als Praxis der Projektion orientiert (Ströhl 2009: 304).

Medienaneignung als Weltaneignung ist durch den Medienalltag, durch Kommunikationsstrukturen und Medientechniken bedingt. Während Medieninhalte als Botschaften und Modelle handlungsleitende Funktionen übernehmen, beeinflussen Kommunikationsstrukturen, Medienapparate und Medientechniken das *Wie* der gestikulierenden

Aneignung: Unsere „[...] Erlebnis- und Handlungsweisen entsprechen den Bau- und Funktionsmustern, d.h. der Dramaturgie der Medien und ihrer inneren Verbindung [...]“ (Bachmair 2007: 86). Das Subjekt lernt, sich innerhalb der gemeinsam kodifizierten Welt und innerhalb der Codes jeweiliger Medienkultur zu verständigen.

Symbolische Sinnwelt und kodifizierte Welt – Zwischen Symbolen, Gesten und Codes

Die kommunikativ entstandene intersubjektive Welt lässt sich aufgrund ihrer Entstehung in und durch kommunikative Codes und Symbole als *Symbolische Sinnwelt* und als *kodifizierte Welt* begreifen, als Konstruktion der uns umgebenden Lebenswelt (Berger/Luckmann 2004: 103). Die Aneignungsprozesse in/mit Medien konstituieren (Medien)Alltag und (Medien)Sozialisation als ständige (inter)subjektive Bedeutungskonstitution. Das Subjekt gewinnt mit der konstruktiven Leistung der Symbolischen Sinnwelt neue Wirklichkeiten und mit der kodifizierten Welt neue Möglichkeiten. Gehen wir davon aus, dass sich Welt und Medien nur analytisch aber nicht im Handeln der Menschen trennen lassen, ist Weltaneignung immer auch Medienaneignung (Schorb 2009: 54f.).

Das Subjekt erweitert durch seine produktiv-gestaltenden Handlungen in/mit Medien seinen Erlebnis- und Handlungshorizont. Der Mensch „[...] stellt sich durch seine Werkzeuge selber her und in den Dingen findet er sich.“ (Rötzer 1993: 144). Medienhandlungen artikulieren als absichtliche, aktive, soziale und kommunikative Gesten, was sie symbolisch darstellen, sind bedeutend, wert-schöpfend und schöpferisch. Der für jede Geste konstitutive „[...]“ artifizielle Charakter korreliert wiederum mit der existenziellen bis absurden Aufgabe des Menschen, sich und der Welt gemeinsam mit anderen Sinn zu geben“ (Ziemann 2009: 128).

Durch die Handlung – die Geste des Ausstreckens der Hand gegen die Welt – hat der Mensch die Welt „[...]“ in die Region der nun stillstehenden, »verstandenen« Gegenstände und in die Region des »verstehenden«, den Gegenständen gegenüberstehenden menschlichen Subjekts; in die Region des Objektiven Umstands und in die Region der Ek-Sistenz [...]“ (Flusser 1985: 12) geteilt. In der Projektion der *Subjekt-Objekt-Spaltung* konstruiert das Subjekt mit der Geste die ihm entgegenstehenden Dinge nun als seine Bedingung. „Eine Phänomenologie der Dinge, die dem Menschen begegnen, ist der Spiegel einer Phänomenologie der Gesten, durch die sich der Mensch in der Welt entwirft“ (Rötzer 1993: 143). Die Analyse der hergestellten Dinge bedeutet daher Erkenntnisse über das Subjekt, dessen Handlungsfähigkeit sich als das Ausdrücken, reflexiv

Beobachten und Bewerten in Gesten ausdrückt. In der ethisch-reflexiven Medienaneignung und dem reflexivem Handeln in/mit Medien konstruieren sich Identitäten und Wirklichkeiten.

Die auf den Austausch gerichtete Kommunikation lässt mediatisierte Bedeutungskonstitution in soziales Handeln übersetzen und bildet die Grundlage, um aus der passiven Rolle des Subjektes von Objekten in die des handelnden, gestaltenden Subjekts zu wechseln (Schorb 2001: 14). Handlungsfähigkeit ist als die analytische Fähigkeit zu verstehen, problematische gesellschaftliche Prozesse zu erfassen und dieses analytische Wissen auf sich selbst, sein Verhalten und Handeln, beziehen zu können. Kritische Reflexivität impliziert daher einen ethischen Standpunkt. Kommunikative und soziale Kompetenz werden zu ethischen Grundkategorien des Handelns. Habermas konkretisiert diesen Umstand in drei Handlungsmodellen, die nach Art und Komplexität der Weltbezüge unterschieden werden (Habermas 1981: 126ff., 135ff.). Die von Habermas konstatierten Handlungsmodelle lassen sich im Sinne der Phänomenologie der Gesten in ihrer Gerichtetheit gegen die *objektive Welt der Dinge*, die *soziale Welt der anderen* und die *persönliche Welt des Subjekts* unterscheiden. Demnach sind Handlungen im Kontext ihrer Freiheit behauptenden Kraft entweder an ein Material der *objektiven Welt* (Arbeitsgesten), an andere in der sozialen Welt (kommunikative Gesten) oder auf sich selbst (zurück)gerichtet (rituelle Gesten³).

Eine Phänomenologie der Gesten hat „[...] an jeder gegebenen Geste zu untersuchen, inwieweit sie kommunikativ, inwieweit Arbeit, inwieweit interessefrei und inwieweit rituell ist“ (Flusser 1991b: 224). In den *kommunikativen Gesten* müssen Ausdruck und Botschaft unterschieden werden (Flusser 1991b: 224). Zwar sei das Medium als Code oder Medieninhalt auch die Botschaft, diese These aber verfälscht die Differenz zwischen dem Was und dem Wie der kommunikativen Geste. Nicht die Medientechnik, sondern der Code und dessen Rolle in der sozialen Anwendung ist bedeutend und die Fähigkeit zur Symbolisierung mittels Gesten und Codes, entspricht sowohl dem Verständnis der kodifizierten Welt, als auch der Symbolischen Sinnwelt (Flusser 1991a: 15).

Das handelnde Subjekt zeigt sich selbst die Gegenstände, auf die es sein Handeln ausrichtet, in einem internalisierten sozialen Prozess an, in dem es mit sich selbst interagiert. Im zweiten Schritt wird die Interpretation durch Interaktion mit sich selbst zur Handhabung von Bedeutungen (Blumer 1973: 84). Die daraus entstehenden verständnisorientierten Gesten lösen, so sie im selben Code programmiert sind, gleiche Vorstellungen bei den Mitgliedern einer bestimmten Medienkultur, eines bestimmten Codesystems, aus, und sind Elemente der

³ Die rituellen und die an *Nichts* gerichteten, interessefreien Gesten, die Flusser zudem konstatiert, sind aufgrund ihrer *Ungerichtetheit* keine Handlungen im eigentlichen Sinne, sondern *reine* Bewegungen des Körpers.

gemeinsam kodifizierten Welt.

Die Absicht zur Handlung ist der Ausdruck der Möglichkeit der *freien Entscheidung*, die eben nicht einer Verkettung von Ursache und Wirkung, einer interessefreien Geste, entspricht. Bedeutung ergibt sich daraus, wie andere mir gegenüber in Bezug auf das Ding handeln. Die Interaktion ist zwischen einer Konversation von Gesten ohne Interpretation und dem Gebrauch signifikanter Symbole, der symbolischen Interaktion, zu unterscheiden. Der Mensch handelt Dingen gegenüber auf der Grundlage der Bedeutungen, die diese für ihn besitzen und die interpretiert, gehandhabt und abgeändert werden. Bedeutung entsteht in einer Abfolge von Handlungen, die sich in wechselseitigen Bezugnahmen selbst organisieren (Blumer 1973: 81ff.). Kommunikatives Handeln verweist damit auf die Ich-Du-Beziehung, das dialogische Leben und wird zum regulativ-emanzipatorischen Prinzip, weil es auf die mögliche und erstrebenswerte Zukunft einer globalen dialogischen Gemeinschaft gerichtet ist (Bidlo 2006: 16ff., 170f.). Das Problem der gegenwärtigen Beschäftigung mit der Geste liegt wohl darin, dass wir sie eher als bloßes Phänomen betrachten, nicht als kodifizierte Sinnggebung, die den Kommunikationsprozess zwischen kognitivem System und Umwelt (Sutter/Charlton 1999: 83f.) bestimmt. Entscheidend für das Verständnis einer Geste sind weder Ursachen die auf eine Selbstverständlichkeit verweisen, noch unterstellte ursächliche Motive. Bedeutung haben kommunikative Gesten dann, wenn deren Sinn für BeobachterInnen verfügbar wird. Die Beobachtung, dass Ich oder der *Andere* eine Bewegung nicht ausgeführt hätte, hätte er/sie es nicht gewollt, bedeutet Reflexion (Flusser 1991b: 223; Sutter/Charlton: 89).

Über dialogorientiertes kommunikatives Handeln werden in beobachtbaren Interaktionen Beziehungsschemata konstituiert, in denen folgende Interaktionen durchgeführt werden: „Gegenseitige Abhängigkeit ist das Gefüge des Lebens [...] und Unabhängigkeit ist ein Durchbruch des Gefüges, [...] die Auflösung aller Strukturen“ (Flusser 1994c: 265). Der kontinuierliche Prozess des Perspektivwechsels und der symbolischen Interaktion bedeutet sich aus der Sicht des Anderen sehen zu können, um aus der Reaktion des Anderen zu erfahren, wer Ich bin. Das dialogische Kommunikationsparadigma überwindet und ersetzt das Paradigma der Subjekt- bzw. Bewusstseinsphilosophie, da Identität nicht zwischen Subjekt und Objekt, sondern zwischen Subjekten entsteht. Sind die Merkmale eines *echten* Dialogs, die Möglichkeit der Verständigung und Anerkennung, nicht gegeben, entsteht eine instrumentelle *Ich-Es-Relation*. Die *Ich-Du-Beziehung* wird zur Beziehung zwischen Dingen und kommunikatives Handeln befördert dann die Verdinglichung, die entsetzliche menschliche Fähigkeit der Unterdrückung (Flusser), den Untergang des Dialogs (Buber).

Im Gegensatz zu *kommunikativen Gesten* bedeuten *Arbeitsgesten* die Vergegenständlichung des Gattungslbens. Gemäß Flusser kann und müsste dabei zwischen *echter Arbeit* und *Pseudoarbeit*

unterschieden werden: Die *echte* Arbeit sei Ausdruck der Freiheit der Geste, Dinge zu informieren, Pseudoarbeit nur scheinbar selbstbewusst aber eigentlich entfremdend. Ihre Differenzierung bedeute die Dialektik zwischen der Geste und dem Material, auf das sich jene richtet. Die Geste der Entfremdung wäre Pseudoarbeit, weil das Produkt Mittel zum Zweck wird (Flusser 1991d: 226ff).⁴ Der Gebrauch einer (Medien)Technik aber bedeutet die gerichtete Geste als Artikulation der Freiheit und der Information. „[N]icht, dass sie »frei« ist, macht eine Bewegung zur Geste, sondern dass sich in ihr eine Freiheit »irgendwie« ausdrückt. Und »irgendwie« bedeutet: »mit irgendeiner Technik«“ (Flusser 199b: 236). Die Technik bedeutet das *Wie* des Ausdrückens der Freiheit. Das Ergebnis der Geste wäre aus ästhetischer Perspektive nach dem Grad seiner unwahrscheinlichen Informiertheit, der gegen die Technik verwirklichten Absicht, zu bewerten.

In der Geste des technischen Entwerfens ist für Flusser die Freiheit direkt gegeben. Die Aufforderung zum handelnden Entwerfen bedeutet die Chance der Freiheit in/mit Medien. So sei dem Menschen „[...] die zivilisierte Gebrauchspraxis des eigenen Körpers sowie von Objekten und Medien immer schon zu eigen [...]“ (Ziemann 2009: 125; Kroß 2009: 84ff.). Medienapparate und -techniken müssen als Verstärker, nicht als Ersatz des Körpers, verstanden werden. Die Freiheit der Geste bedeutet die Möglichkeit der *Körper-Entlastung*. Wir manipulieren mit den Medientechniken und -apparaten ebenso, wie diese uns manipulieren. Diese bilaterale Manipulation ist der dritte Leitbegriff der Phänomenologie der Gesten. Die Freiheit der Geste ist zugleich eine Freiheit der Technik, Bewegungen zu machen, für die wir nicht programmiert sind. Die Möglichkeiten der *Neuen Medien* bezeugen die in jeder Technik angelegte Freiheit, „[...] die Ursachen so zu drehen, dass sie jene Folgen haben, die ich will“ (Flusser 1991c: 243). Die digitale Freiheit bedeutet Un-Fälle absichtlich zu provozieren. Die Digitalisierung befreit uns aus der Programmierung.

Ein neuer Menschentypus

Nicht mehr die Medientechniken und -apparate, sondern der Grad der Teilhabe und Reflexion an Informationsprozessen in/mit Medien, unseres Interesses, bestimmt Wahrscheinlichkeit, Menschlichkeit und Kulturalität einer Gesellschaft (Ziemann 2009: 124ff. ; Kroß 2009: 77f.). Es kommt darauf an, sich auf die als intersubjektive Sinnwelt begriffene Welt einzulassen, sich auf

⁴ Bei *rituellen Gesten* schlägt Flusser die Unterscheidung zwischen *echten* und *Pseudo-Ritualen* vor. Das *Pseudo-Ritual* wäre eine dem Zweck dienliche und abzielende Handlung. Pseudo-rituelle Gesten (Magie) müssten aus der Art der »rituellen Gesten« aus- und in die Art der »Arbeitsgesten« eingegliedert werden.

die Projektion zu verlassen und nicht den Apparaten das Projizieren zu überlassen. „Gegenwärtig lebt der Mensch auf zwei Daseinsebenen, auf der des tätigen und der des beschaulichen Lebens. Er muß sich zwischen den beiden Ebenen grundsätzlich, aber auch täglich, entscheiden“ (Flusser 1979: 128). Erst in der aktiven, gestaltenden Medienaneignung wird das Subjekt handlungsfähig. Die *neue Daseinsform* steckt in der Gegenwart als genetisch und strukturell erzeugte und bezeugte Wirklichkeit kollektiven Wissens über die Wirklichkeit. Während Erwartungstypen, Situationsdefinitionen und retrospektive Deutungen in der phänomenologischen Soziologie lediglich als Unterstellungen gesellschaftlicher Wirklichkeit – nicht als gesellschaftliche Wirklichkeit – gelten, müssen sie als Wirklichkeitskonstruktion begriffen werden. Wirklichkeiten, ob medial oder außermedial, sind aus konstruktivistischer Perspektive aus der Kopplung von Kognition und Kommunikation, Subjekt und Mediensystem, entstandene Sinnräume, die als gesellschaftliche Wirklichkeit, als kollektives Alltagswissen, das Leben der Subjekte bestimmen. Unsere Kommunikation ist nicht auf eine objektive Welt bezogen, sondern auf kollektives Wissen, welches den *letzten Stand der Dinge*, die Wahrheit, das intersubjektive *Hier und Jetzt* bildet (Schmidt 1998: 61ff.).

Die formale Struktur des Alltagswissens stellt für die Praxis allgemeine Steuerungs-, Symbolisierungs- und Orientierungsmechanismen zur Verfügung, die im Sinne Flussers erst durch Codes kommunizierbar sind und die Basis für Gesten bilden. „Nicht nur gibt jeder Code der Welt eine ihm spezifische Bedeutung (kodifiziert sie auf seine Weise), sondern die Struktur des Codes strukturiert auch das Denken, Fühlen und Wollen“ (Flusser 1977: 242). Die »formalpragmatische Analyse des Alltagswissens« (Matthes/Schütze 1973: 42f.) kann im Sinne der allgemeinen Theorie der Gesten letztlich als (Medien)Handlungstheorie begriffen werden. Dass Flussers interaktionistischer Standpunkt dabei sowohl in Bezug auf die gesellschaftliche Wirklichkeit als auch auf das handelnde Subjekt interpretierbar ist, liegt in der geteilten Annahme, der Mensch sei ein *animal symbolicum*, ein an Symbolen orientiertes und auf ihrer Grundlage handelndes Wesen (Hanke 2009: 51f.), das kommuniziert, indem es Meinungen in Äußerungen übersetzt und zum Verstehen anbietet, Sinnzuweisungen sozial und kommunikativ handelnd verwirklicht (Schmidt 1998: 61).

In Anlehnung an Flusser lassen sich gegenwärtig zwei Menschentypen identifizieren: Zum einen den Typus Mensch, der nicht vom linearen Code in den techno-imaginären umkodieren will, weil er dessen Relevanz nicht erkennen oder wahrhaben will, zum anderen der Typus, der umkodieren kann und will. Der erste Typus Mensch, der den Sprung in die Techno-Imagination nicht vollzogen hat und dennoch den Computer nutzt, sei der Grund für den Rückschritt in die Barbarei. Der zweite Typus Mensch hat den Sprung in die Techno-Imagination vollzogen und sich durch die neue Einbildungskraft vom *Techno-Faschismus* befreit (Flusser 1987: 149). „Zwischen

diesen beiden Extremen befinden sich jene, welche sich zugleich der Notwendigkeit und der Schwierigkeit des Umkodierens beziehungsweise des Umlernens bewusst sind“ (Flusser 1988a: 148).

Während die Interaktivität in einer idealtypischen Massenmediengesellschaft des »TV-Diskurs« (Bröckling 2012: 109ff.) verhindert wird, können in interaktive Systemen gleichzeitig unzählige Subjekte des zweiten Typus miteinander in einem stetig sich verändernden Datenraum kommunizieren und handeln (Rötzer 1998: 67). In der telematischen Gesellschaft eines globalen »Netz-Dialogs« (Bröckling 2012: 135ff.) gibt es keine Zuschauer mehr. Entscheidungen, die in der Massenmediengesellschaft durch diskursive Institutionen und die Annahme kollektiven Wissens vorstrukturiert werden, gehen über in die individuelle Verantwortung der am *Spiel* beteiligten hinaus: „Es ist an der Zeit, das Wort *homo sapiens* durch das Wort *homo faber* zu ersetzen und zu sagen, *homo faber* ist der Schritt zum *homo ludens*“ (Flusser 1991c: 259). Die spielerische Interaktivität des Netz-Dialogs eröffnet uns die Möglichkeit eines sich selbst programmierenden Netzes. Der Eingriff in das Programm wird zum Spiel mit den Möglichkeiten (Flusser 1971: 117).

„Wir sehen die Welt als Spiel an, als Spiel zwischen Zufall und Notwendigkeit“ (Flusser 1991s: 221). Entstehen natürliche Dinge als Abweichung von der Tendenz zum *Wahrscheinlicherwerden*, sind kultürliche Dinge absichtliche (Un)Wahrscheinlichkeiten, die den Zufall im Sinne Demokrits, dem *Zufallen eines Teilchens auf ein anderes* (Flusser 199t: 54) in Absicht umkehren. Im Netz-Dialog geht es um Teilhabe statt Teilnahme, um Interesse. Nichts ist subjektunabhängig gegeben, die Welt eine Konstruktion der Absicht gegen den Zufall. Wäre die Welt die des reinen Zufalls, wo bliebe dann die Freiheit des Menschen, die Entscheidungs- und Handlungsfreiheit? „[...] und ist es nicht etwa nötig, doch und immer noch von „subjektiver“ Absicht zu sprechen?“ (Flusser 1989c: 3). Die Auflösung der Entscheidungen in Letzteinheiten bedeutet doch mehr als zuvor eine Wahl aus unendlichen Möglichkeiten und „[w]ir leben desto mehr, je mehr wir aus den uns gegebenen Möglichkeiten (Reizen) Unwahrscheinliches komponieren [und] [u]nser Leben ist desto reicher (größer), je besser wir Erlebnisse daraus komponieren“ (Flusser XXXf: 2).

Ermöglichen die digitalen Medien den beschleunigten Zufall, kehrt das Subjekt den Zufall in Absicht um. Konkrete Erlebnisse können entworfen werden, indem wir das Gebiet zwischen Wahrscheinlichem und Unmöglichem durchkreuzen (Flusser XXXXb: 1; Flusser 1991g: 55; Flusser 1990b: 192). Die Digitalisierung bedeutet die zunehmende Beschleunigung des Zufalls und damit die Annäherung des Denkens und Handelns an den digitalen Code, die Notwendigkeit der Verwirklichung von Möglichkeiten. Entspricht die Wahrnehmung binärer Informationseinheiten der Struktur des Zentralen Nervensystems (ZNS), bedeutet das Digital die

Anpassung und Perfektionierung der Wahrnehmung, wo Informationseinheiten der Außenwelt einerseits und des Körperinneren andererseits prozessiert werden. Das Körperinnere „[...] verdankt sein Entstehen dem Zufall, und ist zufällig in der Lage, Informationen absichtlich herzustellen“ (Flusser XXXXb: 2).

Körper und Geist werden als Konstruktionen des kognitiven Systems entlarvt (Schmidt 1998: 59). Damit erledigt sich „[...] das scheinbare Paradox, wieso das Gehirn in der Welt und die Welt im Gehirn sein können: weder Welt noch Gehirn »sind«, sondern was ist, ist jene Überschneidung, die einerseits »Welt« und andererseits »Gehirn« genannt wird“ (Flusser 1991g: 53). Diejenigen, die kompetent sind, den Zufall in Absicht umzukehren, die Computerbilder netzartig zu programmieren, zu synthetisieren, sind ComputerkünstlerInnen (Flusser 1989a). Sie ermöglichen die intersubjektive und spielerische Projektion. Wir müssen lernen, die wahrgenommene und gespeicherte Information wie Computer zu verarbeiten, müssen lernen zu komputieren.

Das *komputierende Subjekt* (Computersubjekt) wäre als Teil der globalen menschlich-apparatischen Nervensphäre vollkommen in die digitalen und virtuellen Situationen involviert und ein nachhaltig dort wirkendes (Ziemann 2009: 137). Es perfektioniert die Praxis von Wahl und Entscheidung, die absichtliche Beschleunigung des Zufalls. Das neue Subjekt gibt Parameter nach einer Idee in den digitalen Apparat per Tastendruck ein, dieser komputiert die Idee, indem er sie in Nullen und Einsen zerlegt und möglichst dicht rafft. Die entstehenden Computerbilder sind idealisierte Wirklichkeiten. „Wir fühlen, dass wir uns zum ersten Mal dessen bewusst sind, dass wir nicht Subjekte, unterworfenen Untertanen sind, sondern Projekte; dass wir das alles entwerfen. Wir fühlen irgendwie, jetzt erst beginnt Menschsein; jetzt erst sind wir frei“ (Flusser 1991c: 239).

Durch die Auflösung in digitale Letzteinheiten wird alles zu einem menschlich-apparatischen Entwurf. „Dieser radikale Bewusstseinsprung führt zwar nicht zu einer Befreiung von Technik, da sinnliche Wahrnehmung untrennbar mit Medien verknüpft ist, er ermöglicht aber einen neuen befreienden spielerischen Umgang damit“ (Guldin 2008: 20). Das ZNS wird zum ganzheitlichen Erfahrungsfeld, eine organische Einheit, der ideale Computer (McLuhan). Erstmals erweitert eine neue Technik den Handlungs- und Möglichkeitsraum des Subjekts statt ihn einzuschränken. Wir abstrahieren nicht mehr, wir konkretisieren. Die neuen Apparate ersetzen nicht das konkrete Gegenüber des Dialogs aber sie ermöglichen uns im *echten* Netz-Dialog eine zweite Menschwerdung.

„Wir werden erkennen, dass wir desto menschlicher werden, je mehr wir uns mit anderen Menschen und mit Apparaten vernetzen, um Möglichkeiten zu realisieren“ (Flusser 1991d: 4). Um sich aus der Ich-Es-Beziehung diskursiver Kommunikation zu befreien, braucht es die

Ausrichtung der Gesten auf ein Gegenüber. Ich und Du sind darauf angewiesen, dass sich das Gegenüber intensiv in die Interaktion einbringt. Aufmerksamkeit in der dialogischen Beziehung ist konstitutiv für das Hineinversetzen in die Perspektive des Gegenübers (Bidlo 2006: 158). Die Möglichkeit einer *echten*, wenn auch vermittelten Interaktion in/mit Medien scheint im Zuge der intersubjektiven Vernetzung in greifbarer Nähe. Die *quasi-soziale* Interaktion im Netz-Dialog ermöglicht sowohl Reflexion als auch – und das unterscheidet sie graduell von der *para-sozialen* Interaktion – ein höheres Maß der Anerkennung. Die Möglichkeit des virtuellen Rollenspiels schafft gemeinsame Wirklichkeitsräume und Handlungskontexte und die unterstellte Absicht des Verstehens, die eine Interaktion bedeutend, sinnvoll werden lassen (Bröckling 2010; Rötzer 1998: 76f.).

Der Mensch existiert, weil er Standpunkte *ins Spiel bringt*, um sie mit anderen auszuhandeln. Netz-Dialoge ermöglichen das ständige Spielen in der Vernetzung mit anderen. Der *homo ludens* spielt in/mit und gegen die Apparate. „Hier wird sichtlich das Problem der Freiheit aufgerollt [...]“ (Flusser 2000: 75; Kroß 2009: 77f.). Das mediatisierte Dasein ist bedingt von der Aufgabe, dem Leben einen Sinn zu geben und gewinnt im Zuge der dialogischen Vernetzung die Freiheit zur Projektion der intersubjektiven Welt. Die Idee des handlungsfähigen Subjekts widerspricht daher nur scheinbar der Auflösung des Subjekts als Projekt und den meisten post-modernen Subjektkonzepten. Das (Computer)Subjekt ist aus kommunikologischer Sicht als aktives Subjekt zu begreifen, welches Projekt und Projizierendes zugleich ist. Das Computersubjekt funktioniert im Sinne der komputierenden Apparate, ist aber in seiner Funktion handlungsfähig und operationsmächtig. Computersubjekte sind aus philosophischer Sicht die neuen Einbildner, aus soziologischer die am intersubjektiven Dialog beteiligten Entitäten, aus informationstheoretischer Sicht die Knotenpunkte der Relationen und, all diese Perspektiven vereinernd, aus kommunikologischer Sicht der Mensch in und nach seiner zweiten Menschwerdung, in der sich das Dasein auf das Erwerben, Speichern und Weitergeben von Informationen konzentriert (Flusser 1994b: 179).

Nicht nur projiziert der neue Mensch Sachverhalte und Kommunikate, sondern auch interpersonale Kommunikation. Die Lebenswelt wird zur digital-mediatisierten Alltagswelt (Krotz 2007: 213ff.). Dabei ist auch der neue Mensch bedingt von sozio- und medienkulturellen Kontexten, sozialen, ökonomischen, politischen und kulturellen Strukturen (Mikos 2007: 32f.). An der Schwelle der projizierten Welt stehen wir daher vor dem Problem, Erfahrungen adäquat in Entscheidungen und Handlungen umzusetzen. In einer navigierenden Suche erweitern wir unsere Wahl- und Kombinationsmöglichkeiten (Ziemann 2009: 137). Der neue Mensch löst sich nicht im Projekt auf, sondern schafft neue, intersubjektive Welten, Wertesysteme und Möglichkeiten. Die Möglichkeit der beobachtenden Reflexion, der Interaktion und die

menschliche Eigenschaft des Gestikulierens lassen weiterhin auf die Subjekthaftigkeit des Menschen schließen.

Ich-Du-Wir-Es – Eine globale Maschine zum Realisieren von Möglichkeiten

Der idealtypische Netz-Dialog *verwirklicht* mit Hilfe menschlicher und künstlicher Intelligenzen, um das in Letzteinheiten zerlegte Universum bewusst werden zu lassen, unsere Erfahrungen in Entscheidungen und Handlungen zu übersetzen. „Die telematische Gesellschaft wäre, so gesehen, eine Vorrichtung zum Erfahren, eine globale Maschine zum Realisieren von Möglichkeiten“ (Flusser XXXXa: 2). Schon bei Husserl wird deutlich, dass Subjekt und Objekt Extrapolationen aus einer Beziehung sind, die man die Projektbeziehung nennen kann (Flusser/Mießgang 1993: 35). Ein einzelnes Subjekt ist nie isoliert da, sondern mit ihm ist immer auch das *mögliche Andere* da, das im Verhältnis zum Subjekt entweder ein *objektives Anderes* (Gegenstand), ein *subjektives Anderes* (Du) oder ein *immaterielles Anderes* (Perspektive) wird, auf welches das Ich sich bezieht. Dasein konstituiert sich in seiner Relation zum »Anderen« (Jaspers 1973: 50; Bollnow 1969: 48). Subjekt und Objekt sind in immer weiter teilbare Letzteinheiten zerfallen und „[...] das konkrete, erlebbare Subjekt, das Ich und das Du, hat sich als eine Vernetzung von nulldimensionalen Partikeln im Nichts erwiesen“ (Flusser 1990a: 3). Die Welt ist ein Projekt der Relation Subjekt/Objekt und der Dialog als auf meinen Nächsten gerichtete Geste, Grundbedingung des Projizierens.

Ich und Du bilden das Wir als zentrales Moment der Konkretisierung im Dialog. Dasein heißt Mit-Sein. Die *Anderen* aber, so Heidegger, seien „[...] die, von denen man selbst sich zumeist nicht unterscheidet, unter denen man auch ist. [...] Das »Auch« meint die Gleichheit des Seins als umsichtig-besorgendes In-der-Welt-sein“ (Heidegger 1927: 118), meint meine Fürsorge für den Anderen und die Fürsorge des Anderen für mich. Das Mitsein ist die Voraussetzung für soziales Handeln. Erst im *echten* Dialog, wenn Objektivität und Wahrheit *so far* durch die Intersubjektivität der Vernetzung ersetzt werden, kann man projizieren (Flusser 1990a: 5). Im intersubjektiven Prozess werden die Gegenstände und die Anderen wirklich relativ zu uns, wenn sie uns interessieren.

Das Subjekt wird im Projekt interaktiver kommunikativer Ich-Du-Beziehungen aufgelöst. Wir erkennen, dass Ich ein ideologischer Begriff ist und nur im Du der Wir-Beziehung besteht: „Wir wissen, aller Tradition zum Trotz, dass eine wahre Anthropologie davon auszugehen hat, dass wir Knoten innerhalb eines Kommunikationsnetzes sind und nicht selbstständige

Identitäten“ (Flusser 199a: 18). Wer oder was der Mensch ist, entscheidet sich daran, wie der/die Einzelne die Aufgabe der Existenz kommunizierend im *Mit-Dasein* der Dinge und Undinge bewältigt. Innerhalb einer gemeinsam kodifizierten Welt werden Standpunkte zu einer gemeinsam *verstandenen* Welt. Das »Ich« wird als Einheit aufgelöst in eine relationale Bestimmung, als Knotenpunkt der Relationen: „Das Konkrete ist konkret für das sich herausbildende Ich, und das Ich ist ein Ich für das sich herausgestellt habende Konkrete“ (Flusser/Rötzer 1991: 15). Im relationalen Ansatz ist die Ich-Du-Beziehung, die Anerkennung des Nächsten, der Identität vorgeschaltet, ist die Voraussetzung des Daseins und Mitseins, der Nächste der *konkrete* Andere (Bidlo 2006: 124ff.).

Der idealtypische Netz-Dialog ist die Projektion des dialogischen Konsens, das Ergebnis „[...] Ausdruck einer Anthropologie, laut welcher der Mensch erst im Dialog mit anderen Mensch wird“ (Flusser 1977: 295; Flusser 1990a: 5). Telematik bedeutet die Technik der Nächstenliebe (Flusser 1991e: 220f.). Die zwischen Ich und Du strömenden Informationen bestimmen die *Ver-Antwortung* zwischen mir und meinem Nächsten. Je näher wir uns stehen, desto größer ist sie.

Proxemik bedeutet, auf die Stimme des anderen antworten zu können und ersetzt die allgemeine Verantwortung durch individuelle *Ver-Antwortlichkeiten* (Flusser 1977: 296; Bidlo 2006: 224ff.). Telematik und Proxemik konstituieren die *Telepräsenz*, in der das Gleichgewicht zwischen *tatsächlicher* und *stellvertretender Präsenz* das Organisationsprinzip als *Gesetz der Nähe* zerstört. Die relationale Nähe zum Anderen wird jetzt durch mein Interesse definiert (Moles 1991: 160f.; Flusser 1991c: 262f.). Das synthetisierte Computerbild *ist* die andere Person (Flusser/Beke/Peternák 1990).

Das neue Universum ist ein *dialogisch* gewebtes synthetisiertes Netz, in dem „[...] die Knoten den einzelnen Menschen und die Fäden die informationsübertragenden Medien repräsentieren“ (Flusser 1999: 17) und in dessen Mittelpunkt der Verkehr zwischen Mensch und Mensch in und durch Bilder steht (Flusser 1985: 75). Die neuen Wirklichkeiten sind apparatisch-menschlich und bezeugen den Versuch, die Einsicht in die Struktur der Möglichkeitsfelder technisch in den Griff zu bekommen. Ist die dem Menschen eigene Würde, Informationen zu erzeugen, weiterzugeben und zu speichern, dann ist die menschlich-apparatische Welt eine menschenwürdige (humane) Gesellschaft (Flusser 1985: 75f.; Flusser 1991g: 54). Die von uns intersubjektiv entworfene Welt des Möglichen ist die Wahrheit *from now on*, ist der *aktuelle Stand der Dinge*, ist das Mögliche (die Zukunft), das zu uns kommt, um verwirklicht zu werden. Das *Mögliche* ist das *Wirkliche* und definiert gleichzeitig, woran wir interessiert sind, woran wir teilhaben (Flusser 1974: 181f.). Das projizierende Subjekt muss Selbstbewusstsein und Ich-Stärke entwickeln und bereit sein, Verantwortung für den Nächsten und die Gemeinschaft zu übernehmen (Ribolits 2001: 20).

Zwar bietet sich mit den dialogischen Strukturen die Möglichkeit der Proxemik und Telematik, ihre Verwirklichung aber bleibt eine Frage der Handlungsfähigkeit der Subjekte, seines Interesses und seines Willens.

Ver-Antwortung zwischen Massenmedien- und Netzgesellschaft

Entwerfen bedeutet die kommunikative Freiheit aus kontingenten Möglichkeiten zu wählen: „Das nennt man Entscheidungsfreiheit“ (1991c: 179f.). Die Verantwortung unserer Entscheidungen bestimmt den Freiheitsgrad einer Gesellschaft. Die Freiheit, Entscheidungen zu treffen und diese zu verantworten (Mensch-Werden) entscheidet sich daran, wie wir Entscheidungen in Handlungen übersetzen. Klafft in der Massenmediengesellschaft zwischen meinen Entscheidungen und den Wirklichkeiten, auf die ich mich mit meinen Entscheidungen beziehe, ein zeitlicher und existentieller Abgrund, wird die Entscheidung in der Projektion unmittelbar. Während Massenmedien Entscheidungen und Handlungen trennen, werden jetzt gleichzeitig „[...] einander widersprechende Einstellungen zur Welt und zum Dasein“ (Flusser 1991f: 343) möglich.

Der Netz-Dialog ermöglicht Existenzentscheidungen in punktartige Entscheidungen zu zerlegen, Leben um eine Dimension zu erweitern (Flusser 1979: 124). Die Interaktionsfähigkeit der Neuen Medien führt in der neuartigen Synergie von Mensch, Maschine und Lebenswelt zur *Tele-Existenz* (Rötzer 1998: 82). Das Subjekt wird in die Lage versetzt, im Kalkulieren und Berechnen die Bewusstseins Ebenen der Entscheidungen – als Ergebnis von *Informationseinheiten* – und Handlungen – als Ergebnis von *Aktionseinheiten* – aufzulösen und die aktive und passive Lebensform zu einem neuen Existenzniveau zu synthetisieren. Für den Neuen Menschen heißt »sich entscheiden« auch schon »gehandelt haben« (Flusser 1979: 124ff.). Der Entwurf eröffnet eine Phänomenologie der Gesten als unmittelbare und verantwortungsvolle Entscheidungspraxis und Handlungstheorie.

Erst wenn der Mensch aus seiner Geworfenheit in den Entwurf *übersetzt*, „[...] trifft [er] seine Entscheidungen im Hinblick auf seine gesamte Weltanschauung (also theoretisch), aber auch im Hinblick auf die Wirkung seiner Entscheidung (also praktisch)“ (Flusser 1979: 127; Moles 1977). Das Subjekt stünde nicht mehr einer *Welt* gegenüber, sondern würde sich aus Möglichkeiten verwirklichen. Dass alles unmittelbar *wirklich* wird, bedeutet die unmittelbare *Verantwortung* des Subjekts. Damit wird nicht die Auflösung des Subjekts im Projekt behauptet, sondern die Erweiterung des Subjekts in der dialogischen Beziehung zum Anderen.

Literatur

- Bachmair, Ben (2007): Mediensozialisation: Entwicklung von Subjektivität in medialen und kulturellen Figurationen. In: D. Hoffmann; L. Mikos (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Neue Modelle und Ansätze in der Diskussion. VS Verlag. Wiesbaden 2007, S. 67 – 92.
- Berger, Peter L.; Luckmann, Thomas (2004): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Fischer. Frankfurt a.M. 2004 [1970].
- Bidlo, Oliver (2006): Martin Buber – Ein vergessener Klassiker der Kommunikationswissenschaft? Dialogphilosophie in kommunikationswissenschaftlicher Perspektive. Tectum Verlag, Marburg 2006.
- Blumer, Herbert (1973): Der methodologische Standort des symbolischen Interaktionismus. In: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.): Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit Band 1. Rowohlt. Reinbek bei Hamburg 1973, S. 80 - 146.
- Bollnow, Otto Friedrich (1969): Existenzphilosophie. Kohlhammer. Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz.
- Bröckling, Guido (2010): „Interaktion & Intersubjektivität zwischen TV-Diskurs und Netz-Dialog. Identitäts- und Wirklichkeitskonstruktion im kommunikologischen Wandel“. In: Adam, H.; Aydin, Y.; Cetin, Z.; Doymus, M.; Engelmann, J.; Henning, A.; Witte, S.: „Pop – Kultur - Diskurs. Zum Verhältnis von Gesellschaft, Kulturindustrie und Wissenschaft“, Ventil Verlag, Mainz 2010, S. 159-180.
- Bröckling, Guido (2012): Das handlungsfähige Subjekt zwischen TV-Diskurs & Netz-Dialog. Vilém Flusser und die Frage der sozio- und medienkulturellen Kompetenz. kopaed, München 2012.
- Flusser, Vilém (1971): Die Tyrannei der Sender. In: S. Bollmann (Hrsg.): Die Revolution der Bilder. Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design. Bollmann. Mannheim 1996, S. 115 - 118. (Erstveröffentlichung in der FAZ vom 25.11.1971).
- Flusser, Vilém (1973/74): Umbruch der menschlichen Beziehungen? In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Kommunikologie. Fischer. Frankfurt a.M. 2003, S. 8 - 231.
- Flusser, Vilém (1974): Für eine Phänomenologie des Fernsehens. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bollmann. Mannheim 1993, S. 180 - 200.
- Flusser, Vilém (1977): Vorlesungen zur Kommunikologie. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Kommunikologie. Fischer. Frankfurt a.M. 2003, S. 235 - 351.
- Flusser, Vilém (1979): »Stell' deinen Fernseher in Frage«. QUBE und die Frage der Freiheit. In: S. Bollmann (Hrsg.): Die Revolution der Bilder. Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design. Bollmann. Mannheim 1996, S. 119 – 128
- Flusser, Vilém (1983): Das Abstraktionsspiel. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bollmann. Mannheim 1993, S. 9 - 59.
- Flusser, Vilém (1984a): Fotokritik. In: H. von Amelunxen (Hrsg.): Theorie der Fotografie IV – 1980 - 1995. Schirmer/Mosel. München 2000, S. 190 - 194.
- Flusser, Vilém (1984b): Text und Bild. In: A. Müller-Pohle (Hrsg.): Standpunkte. Texte zur Fotografie. European Photography. Göttingen 1998, S. 73 - 96.
- Flusser, Vilém (1985): Ins Universum der technischen Bilder. In: A. Müller-Pohle (Hrsg.): Ins Universum der technischen Bilder. European Photography. Göttingen 1999, S. 7 - 185.
- Flusser, Vilém (1987): Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft? 5. Aufl., European Photography, Göttingen 2002.
- Flusser, Vilém (1988a): Umkodieren. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bollmann. Mannheim 1993, S. 111 - 117.
- Flusser, Vilém (1988b): Komputieren. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bollmann. Mannheim 1993, S. 251 - 252.
- Flusser, Vilém (1989a): Bilder in den Neuen Medien. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bollmann. Mannheim 1993, S. 147ff.
- Flusser, Vilém (1989b): Einbildungen. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bollmann. Mannheim 1993, S. 265 - 271.
- Flusser, Vilém (1989c): Projekt als Überholung des Subjektes und Objektes. Unveröffentlichtes Manuskript für „Ästhetische Bildung“ Pädagogische Aktion München 1.11.1989.
- Flusser, Vilém (1990a): Von Subjekt zu Projekt [V.1] (unveröffentlichtes Manuskript für das Evangelische Bildungswerk Stuttgart, Kongress in Siegen 10. - 11.04.1990). Flusser-Archiv Nr.2654.
- Flusser, Vilém (1990b): Zum Würfel. In: V. Rapsch (Hrsg.): Nachgeschichten. Essays, Vorträge, Glossen. Bollmann. Düsseldorf 1990, S. 185 - 193 (Erstveröffentlichung als Gedanken zum Würfel. In: Fehr; Krümmel (Hrsg.): Aus dem Würfelmuseum. Wienand. Köln 1990).
- Flusser, Vilém (1991a): Geste und Gestimmtheit. In: Ebd.: Gesten. Versuch einer Phänomenologie. Bollmann.

- Düsseldorf, Bensheim 1995, S. 7 - 18.
- Flusser, Vilém (1991b): Für eine allgemeine Theorie der Gesten. In: Ebd.: Gesten. Versuch einer Phänomenologie. Bollmann. Düsseldorf, Bensheim 1995, S. 217 - 238.
- Flusser, Vilém (1991c): Die Bochumer Vorlesungen. In: S. Wagnermaier; S. Zielinski (Hrsg.): Kommunikologie weiter denken. Fischer. Frankfurt a.M. 2009, S. 23 - 264.
- Flusser, Vilém (1991d): Neue Wirklichkeit aus dem Computer [V.2] (unveröffentlichtes Manuskript für Gottlieb Duttweiler Institut, Zürich 18.06.1991). Flusser-Archiv Nr.600-M18-GDI-03.
- Flusser, Vilém (1991e): Vom Fernsehen und der Vorsilbe »tele-«. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bollmann. Mannheim 1993, S. 214 - 221.
- Flusser, Vilém (1991f): Die technische Imagination. In: Kunsthochschule für Medien Köln (Hrsg.): Lab. Jahrbuch 1999 für Künste und Apparate. Walther König. Köln 1999, S. 343 - 348.
- Flusser, Vilém (1991g): Das Ende der Tyrannei. In: DU. Das Kulturmagazin 11/1991. Du Kulturmedien AG. Rapperswil 1991, S. 52 - 55.
- Flusser, Vilém (1993): Dinge in meiner Umgebung. In: M. Krüger (Hrsg.): Vilém Flusser. Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen. Carl Hanser. München, Wien 1993, S. 7 - 11.
- Flusser, Vilém (1994a): Vom Subjekt zum Projekt. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung. Bollmann. Bensheim, Düsseldorf 1994, S. 8 - 160.
- Flusser, Vilém (1994b): Menschwerdung. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung. Bollmann. Bensheim, Düsseldorf 1994, S. 161 - 194.
- Flusser, Vilém (1994c): Vorderhand. In: S. Bollmann; E. Flusser (Hrsg.): Vom Subjekt zum Projekt. Menschwerdung. Bollmann. Bensheim, Düsseldorf 1994, S. 195 - 275.
- Flusser, Vilém (1997): „Einiges über unnütz baumelnde Arme und das zwischenmenschliche Beziehungsfeld“ In: Telepolis 19.04.1997 [2010-09-22 <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2124/1.html>]
- Flusser, Vilém (1999): Die Informationsgesellschaft: Phantom oder Realität? In: D. Matejovski (Hrsg.): Neue, schöne Welt? Heitkamp-Edition. Bochum 1999, S. 11-18.
- Flusser, Vilém (2000): Briefe an Alex Bloch. European Photography, Göttingen 2000.
- Flusser, Vilém (XXXXa): Er-fahrung – Mobilität der Gedanken oder der Körper? (unveröffentlichtes Manuskript für Perspektiven, Wien). Flusser-Archiv Nr. 622-M19-PERSPE-01.
- Flusser, Vilém (XXXXb): Zwischen dem Wahrscheinlichen und dem Unmöglichen (unveröffentlichtes Manuskript). Flusser-Archiv.
- Flusser, Vilém, Beke, László; Peternák, Miklós; (1990): On religion, memory and synthetic image (Interview vom 07.04.1990). In: We shall survive in the memory of others (DVD edited by M. Peternák. Walther König. Köln 2010 – hier zitiert aus unveröffentlichtem DVD-Transkript).
- Flusser, Vilém; Mießgang, Thomas (1993): Die Welt ist unsäglich aber zählbar. Vilém Flusser über Telematik, technische Bilder und das reine nulldimensionale Denken. In: T. Mießgang (Hrsg.): X-Sample. Gespräche am Rande der Zeit. Passagen. Wien 1993, S. 25 - 50.
- Flusser, Vilém; Rötzer, Florian (1991): Gespräch mit Florian Rötzer. In: N. Röller; S. Wagnermaier (Hrsg.): Absolute Vilém Flusser. Orange-Press. Freiburg im Breisgau 2003, S. 7 - 21.
- Guldin, Rainer (2008): Die zweite Unschuld: Heilsgeschichtliche und eschatologische Perspektiven im Werk Vilém Flussers und Marshall McLuhans. In: Flusser Studies 06, Mai 2008 [2010-06-24 <http://www.flusserstudies.net/pag/06/guldin-die-zweite-unschuld.pdf>].
- Habermas, Jürgen (1981): Theorie des Kommunikativen Handelns Band 1. Handlungsrationale und gesellschaftliche Rationalisierung. Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Hanke, Michael (2009): Vilém Flussers Kommunikologie: Medien- oder Kommunikationstheorie? In: O. Fahle; M. Hanke; A. Ziemann (Hrsg.): Technobilder und Kommunikologie. Die Medientheorie Vilém Flussers. Parerga. Berlin 2009, S. 39 - 56.
- Hartmann, Frank (2004): Flusser – Das Abstraktionsspiel. Manuskript zum Seminar im WS 04/05 [2006-08-12 <http://homepage.univie.ac.at/frank.hartmann/seminar/Flusser.html>].
- Heidegger, Martin (1927): Sein und Zeit. Niemeyer. Tübingen [hier zitiert aus der 18. Auflage, unveränderter Nachdruck der 15. Auflage. Niemeyer. Tübingen 2001].
- Hochscheid, Kai (2006): Vilém Flusser. Kommunikation und menschliche Existenz. In: S. Moebius; D. Quadflieg (Hrsg.): Kultur. Theorien der Gegenwart. VS Verlag, Wiesbaden 2006, S. 463 – 470.
- Husserl, Edmund (1952): Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie. Drittes Buch: Die Phänomenologie und die Fundamente der Wissenschaften. In M. Biemel (Hrsg.): Husserliana V. Martinus Nijhoff, Den Haag 1952.
- Husserl, Edmund (1968): Phänomenologische Psychologie. Vorlesungen Sommersemester 1925. In: W. Biemel (Hrsg.): Husserliana IX. Martinus Nijhoff, Den Haag 1968.
- Jaspers, Karl (1973): Existenzerhellung. In: Ebd. (1973): Philosophie Band 2. Existenzerhellung. Springer. Berlin,

- Heidelberg, New York 1973 [1932].
- Kroß, Matthias (2009): Arbeit am Archiv: Flussers Heidegger. In: O. Fahle; M. Hanke; A. Ziemann (Hrsg.): Technobilder und Kommunikologie. Die Medientheorie Vilém Flussers. Parerga 2009, S. 73 - 91.
- Krotz, Friedrich (2007): Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. VS Verlag. Wiesbaden.
- Matthes, Joachim; Schütze, Fritz (1973): Zur Einführung: Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit. In: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.): Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit Band 1. Rowohlt. Reinbek bei Hamburg 1973, S. 11 - 53.
- Michael, Joachim (2009): Vilém Flussers Kommunikologie: Medientheorie ohne Medien? In: O. Fahle; M. Hanke; A. Ziemann (Hrsg.): Technobilder und Kommunikologie. Die Medientheorie Vilém Flussers. Parerga. Berlin 2009, S. 23 - 38.
- Mikos, Lothar (2007): Mediensozialisation als Irrweg. Zur Integration von medialer und sozialer Kommunikation aus der Sozialisationsperspektive. In: D.Hoffmann; L.Mikos (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Neue Modelle und Ansätze in der Diskussion. VS Verlag. Wiesbaden 2007, S. 27 - 46.
- Moles, Abraham A. (1977): Théorie des actes. (zusammen mit Élisabeth Rohmer). Casterman. Paris.
- Moles, Abraham A. (1991) : Design und Immaterialität. Was hat es damit in einer postindustriellen Gesellschaft auf sich? In: F. Rötzer (Hrsg.): Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Suhrkamp. Frankfurt a.M. 1991, S. 160 - 170.
- Ribolits, Erich (2001): Neue Medien und das Bildungsideal (politischer) Mündigkeit. In: Mediamanual 36/2001 [2010-07-15 http://www.mediamanual.at/mediamanual/themen/pdf/kompetenz/36_Ribolits.pdf]
- Rötzer, Florian; Flusser, Vilém (1991): Gespräch mit Florian Rötzer. In: N. Röller; S. Wagnermaier (Hrsg.): Absolute Vilém Flusser. Orange-Press. Freiburg im Breisgau 2003, S. 7 - 21.
- Rötzer, Florian (1993): Von Gesten, Dingen, Maschinen und Projektionen. In: M. Krüger (Hrsg.): Vilém Flusser. Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen. Carl Hanser. München 1993, S. 141 - 150.
- Rötzer, Florian (1998): Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien. In: S. Bollmann (Hrsg.): Kursbuch Neue Medien. Rowohlt. Reinbek bei Hamburg 1998, S. 59 - 82.
- Schmidt, Siegfried J. (1998): Medien: Die Kopplung von Kommunikation und Kognition. In: S. Krämer (Hrsg.): Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1998, S. 55 - 72.
- Schmidt, Siegfried J. (2003): Geschichten und Diskurse. Abschied vom Konstruktivismus. Rowohlt. Reinbek bei Hamburg.
- Schorb, Bernd (2001): Medien oder Kommunikation – wofür soll sich Kompetenz entfalten? In: Medienimpulse Nr. 36 2001, S. 12 - 16.
- Schorb, Bernd (2009): Gebildet und kompetent. Medienbildung statt Medienkompetenz? In: merz. medien + erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik 05/2009, S. 50 - 56.
- Ströhl, Andreas (2009): Die Geste Mensch. Vilém Flussers Kulturtheorie als kommunikationsphilosophischer Zukunftsentwurf [2010-07-28 <http://archiv.ub.uni-marburg.de/diss/z2009/0786/pdf/das.pdf>].
- Sutter, Tilmann; Charlton, Michael (1999): Die Bedeutung einer konstruktivistischen Theorie sozialen Handelns für die Medienforschung. In: G. Rusch; S.J. Schmidt (Hrsg.): Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft. Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1999, S. 79 - 114.
- Weber, Stefan (2005): Non-dualistische Medientheorie. Eine philosophische Grundlegung. UVK. Konstanz.