

Michael T. Schetsche / Thomas Temme

Einige kurze Bemerkungen zu einer Theorie der Ueberflaeche

Die Ueberflaeche verführt das Subjekt ebenso, wie sie sich ihm dauerhaft entzieht. Bei Vilém Flusser heißt es: "Flächen sind Oberflächen von etwas: es sind Häute. Die traditionellen Flächen sind Oberflächen von Körpern. Die neuen Flächen sind Oberflächen von Begriffen. Die traditionellen Flächen sind Folge einer Bewegung vom Konkreten weg ins Abstrakte. Die neuen sind Folge einer Bewegung aus der letzten Abstraktion dem Konkreten entgegen. Wo diese beiden entgegengesetzten Häute zusammentreffen, dort stehen wir gegenwärtig". (Flusser 1993: 58-59) *Wo* aber ist dies theoretisch und praktisch? Auf diese Frage versucht das Netzprojekt ‚Ueberflaechen‘ eine Antwort zu geben, indem es Zusammenhänge von menschlichem Blick und digitalem Code theoretisch rekonstruiert und künstlerisch verbildlicht. Dies geschieht mit Hilfe der *perivissenschaftlichen* Kategorie "Ueberflaeche". Sie wird – als Ausgangspunkt des Projekts – mittels elf Thesen zum Verhältnis von Oberfläche, Bildfläche und Ueberflaeche theoretisch bestimmt:

Oberfläche wird zur Bildfläche, wenn das, was ‚unter‘ oder ‚hinter‘ ihr liegt, nichts mehr bedeutet.

Während die Oberfläche für die äußere (materielle) Welt selbst steht, symbolisiert die (technische) Bildfläche deren Neuschöpfung in und aus der Sphäre des Virtuellen.

Die technische Bildfläche (etwa der Bild-Schirm) besitzt keine eigene Tiefenstruktur, kann aber beliebige Tiefenstrukturen simulieren. Das heißt: sie ist alle möglichen Tiefenstrukturen. Dies macht sie zur idealen Emanation der Ueberflaeche.

Die Oberfläche ist bestimmend für die Ordnung des Materiellen (der Produktion), die Bildfläche hingegen für die Ordnung des Symbolischen (der Simulation). Ihren vollendeten Ausdruck findet letztere in der Ueberflaeche.

Anspruch der technischen Bildfläche ist es, jeden sinnhaften Raum jenseits von sich zu negieren oder zu eliminieren. Der Bild-Schirm realisiert gleichermaßen Traum wie Alptraum der absoluten Sichtbarkeit der Welt. Damit konstituiert er erstmals die faktische Totalität der Welt als Einwelt.

Die Ueberflaeche ist demiurgisches Prinzip der Einen Welt. Ihr Schöpfungsraum ist unbegrenzt, azyklisch und selbstreferentiell.

Die Ueberflaeche verändert die Welt über die Veränderung der Be-Deutung der Welt. Im selben Schritt fordert *und* verwirklicht sie die Herrschaft des Symbolischen über das Materielle, der Abbildung über das Abgebildete.

Ueberflaeche verkehrt alle Bedeutungsvektoren, letztlich das Verhältnis von Bedeutendem und Bedeutetem: Aus der Abbildung wird Projektion.

Oberfläche ist Grenzfläche, Bildfläche hingegen Entgrenzungsfläche. Die Ueberflaeche schließlich macht Grenzüberschreitungen unmöglich, indem sie alle Darstellungsgrenzen auslöscht.

Oberfläche existiert einfach: sinnlich; Ueberflaeche hingegen doppelt: sinnabhängig und sinnbildend. In der Ueberflaeche fallen Signifikat und Signifikant zusammen.

In der Ueberflaeche begegnen sich Blick und Code, verschmelzen und erzeugen eine neue Qualität von Wirklichkeit.

Die *Emanation* der Ueberflaeche *verweist* im doppelten Sinne auf die Entstehung einer „Ordnung der Simulation“ (Baudrillard): Sie zeigt sie an *und* beglaubigt sie. Wie können wir das verstehen? In der zitierten Fabel von Borges fertigen die Kartografen eines Reiches eine so extrem detailgetreue Landkarte, dass schließlich ein direktes Abbildungsverhältnis entsteht, welches die Karte gleichsam magisch zwingt, mit dem Reich zu zerfallen. Baudrillard verkehrt das bei Borges geschilderte Abbildungsverhältnis für einen *Versuch*, diese Ordnung der Simulation exemplarisch zu beschreiben: Man könnte sagen, die Karte sei *nun* „dem Territorium vorgelagert, ja sie bringt es hervor. Um auf die Fabel zurückzukommen, müßte man sagen, daß die Überreste der Territoriums allmählich Ausdehnung und Umfang der Karte annehmen.“ (Baudrillard 1978: 8). Aber selbst dies erscheint ihm nicht hinreichend: heute ist, so Baudrillard weiter, die „souveräne Differenz“ zwischen Karte und Territorium, zwischen dem Abgebildeten und dem Abbildenden, verschwunden. Richtiger wäre es deshalb zu sagen – und hier schließt die Ueberflaeche an die Simulation an: Die Landkarte verwandelte den abstrakten Raum in konkrete Orte und unterwarf damit die *Erdoberfläche* der menschlichen Herrschaft. Heute hingegen verwandelt die Ueberflaeche alle konkreten Orte in abstrakte (beliebig austauschbare *und* konstruierbare) Räume und unterwirft dadurch jegliche Abbildungsbeziehung der Herrschaft des Codes. Die Operation einer konkretisierenden Abbildung des Raums (und aller übrigen Wirklichkeitsdimensionen) mittels ‚Karten‘ ist damit zwar nicht unmöglich geworden, sie erfüllt aber nur noch mythische Funktionen.

Ganz abstrakt könnte man sagen: die Ueberflaeche ist aus der zweiten Transformation der Flächenwahrnehmung entstanden. Die erste Transformation war die Entstehung der Differenz von Oberfläche und Sinn und die Entstehung der Idee eines Jenseits – im räumlichen wie im religiösen Sinne. Während der zweiten Transformation der Flächenwahrnehmung, die eng mit der Verbreitung von Bildschirmmedien verknüpft ist, zeigte es sich immer deutlicher, dass be-

stimmte optische Eindrücke sich dieser Dualität entziehen, dass es Oberflächen gibt, die auf keinen Sinn außerhalb ihrer selbst verweisen. Eben dies sind die Oberflächen, die wir Ueberflaeche nennen.

Die *Idee* der Ueberflaeche ist älter als der technische Bildschirm, mit dem wir sie heute verknüpfen. Vorteknische Ueberflaechen sind die Kristallkugel der Wahrsagerin und der magische Spiegel des Zauberers. Sie schauen, nach dem Willen des kundigen Betrachters, jeden Ort und jede Zeit. Magische Spiegel finden wir in unzähligen Märchen und Sagen; die Kristallkugel symbolisiert bis in die Gegenwart das okkulte Wissen und die magischen Praktiken. Die Vorstellung von der Magie der Kristallkugel oder des Spiegels resultiert aus dem alten Wunsch der Menschheit nach etwas, das die gesamte Welt abzubilden, sie in Einwelt zu verwandeln vermag. Kristallkugel und magischer Spiegel sind der Traum von der Ueberflaeche vor deren (technischer) Realisierung. Der Verweis von Kristallkugel und magischem Spiegel auf den Bild-Schirm ist ebenso ein historischer wie ein futurologischer: Das Emergieren der Ueberflaeche ist auch An-Zeichen für die allmähliche Wiederverzauberung der Welt und die Entstehung neuer magischer und religiöser Praxen im Kontext von Maschinen, deren primäre Schnittstellen Bild-Schirm und Bild-Werfer sind. Die Ueberflaeche erzeugt Sehnsucht nach dem göttlichen Blick, der alles in einem zu schauen vermag. Es wird sich zeigen, welches der Preis dafür ist.

Typische Orte der Emanation von Ueberflaechen sind heute alle Arten von Bild-Schirmen. Das, was hinter dem Bild(schirm) liegt, die Röhre, die Plasma-Elemente usw., ist nicht das, was das Bild be-deutet. Anders als beim herkömmlichen Bild, wo Bild und Medium physikalisch untrennbar verbunden sind, sind hier Bild und Träger nur auf der Ebene des Codes und der je spezifischen Form seiner Darstellung gekoppelt. Zu unterscheiden ist also der Bildschirm als Oberfläche (materiell) vom Bild-Schirm als Ueberflaeche (symbolisch-immateriell). Für die Fliege, die auf ihm krabbelt, ist der (Bild)Schirm Oberfläche, für den Menschen, dem er die Welt zeigt/erzeugt, Ueberflaeche.

Die traditionellen Röhrenbildschirme suggerieren durch Tiefe und Gewicht des Apparates eine materielle Qualität, die in der Ueberflaeche negiert ist. Erst die Entwicklung von TFT- und Plasma-Monitoren, insbesondere aber die der Beamer (Bild-Werfer) ermöglichen die Entstehung und Wahrnehmung von Ueberflaechen: nun findet die Immaterialität der Ueberflaeche ihren technisch adäquaten Ausdruck. Im Gegensatz zum klassischen Röhrenbildschirm lassen TFT- und Plasma-Monitore die Illusion des Guckgastentheaters gar nicht erst entstehen. Sie schließen von vornherein aus, daß ‚dort drinnen‘ etwas ist, das in irgendeinem Zusammenhang zu dem an der Oberfläche gezeigten steht.

Die *ideale* Ueberflaeche schließlich hat gar keine realräumliche Tiefendimension, ist materiell nicht mehr existent. Sie wird erzeugt vom Beamer, der glatte Oberflächen, unabhängig von ihrer

sonstigen Beschaffenheit, in Ueberflaechen verwandelt. Dies macht Oberfläche generell zur virtuellen Ueberflaeche. Ueberflaeche ist dann der Ort und Schnittpunkt einer doppelten Projektion. Der Bild-Werfer einerseits projiziert den in Lichtwellen transformierten Code, der Mensch projiziert wie stets seinen Sinn in das, was er mit Hilfe des Lichts wahrnimmt. Wo der Lichtstrahl des Projektors von der Oberfläche (die darin zur Ueberflaeche wird) in das Auge reflektiert wird, wird der Sinn des Betrachters in die projizierende Linse und den dahinter liegenden Code reflektiert.

Die Omnipräsenz des Bild-Schirms markiert nur einen Umschlagpunkt in der sozialen Verbreitung und Wirkung des technisch erzeugten Bildes: die Idee der Ueberflaeche und die kollektive Erfahrung ihrer Existenz. Der vom Bild-Schirm erzeugte Wahrnehmungssog führt dazu, daß im Alltag immer mehr Oberflächen in der Wahrnehmung in Ueberflaechen verwandelt werden. Ein Beispiel dafür sind schwarze Lackoberflächen. Wir verstehen sie als Ausdruck des menschlichen Wunsches, sich mit Ueberflaechen zu umgeben. Die Lackoberfläche ist dabei nicht wirklich Ueberflaeche, sondern nur deren wunschtraumhafter Reflex, der *Schatten* der Ueberflaeche. Aufgrund ihrer semi-reflektierenden Qualität liefern sie dem Betrachter die Andeutung des Bildes, richtiger die An-Deutung des Ab-Bildes.

Dazu noch einmal Vilém Flusser: "Die traditionellen Bilder sind Spiegel. Sie fangen die aus der Welt an uns herankommenden Bedeutungsvektoren auf, codieren sie um und reflektieren sie, derart umcodiert, auf einer Oberfläche. Daher ist es richtig, bei ihnen zu fragen, was sie bedeuten. Die technischen Bilder indessen sind Projektionen. Sie fangen bedeutungslose Zeichen auf, die aus der Welt auf sie zukommen (Photonen, Elektronen), und sie codieren sie, um ihnen eine Bedeutung zu geben. Daher ist es falsch, bei ihnen zu fragen, was sie bedeuten (außer man gäbe die bedeutungslose Antwort: Sie bedeuten Photonen). Zu fragen bei ihnen ist, wozu sie das, was sie zeigen, bedeuten. Denn was sie zeigen, ist nur eine Funktion dessen, wozu sie bedeuten." (Flusser 2000: 54)

Die Idee der Ueberflaeche ist ein Virus, der die Wahrnehmung angreift. Er springt aus dem Auge in den Bildschirm und aus dem Bildschirm in das Auge und die Welt.

Wer sich dem Virus aussetzen will, findet ihn unter <http://www.ueberflaechen.de>

Literatur

Baudrillard, Jean (1978): Agonie des Realen. Berlin: Merve.

Flusser, Vilém (1993): Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien, Bensheim: Bollmann .

Flusser, Vilém (2000): Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen: European Photography (6. Aufl.)