

Konnten wir sie je wahrnehmen? Welche Rolle nimmt die Fotografie heutzutage in unserem Leben ein?

Um Antworten darauf zu finden, soll in dieser Arbeit der Frage nachgegangen werden, wie technische Bilder, das heißt Bilder auf technischen Datenträgern oder durch technische Apparate erzeugte,<sup>11</sup> zum Beispiel Fotografie, die heutige Realität bzw. deren Wahrnehmung beeinflussen. Zentrale These ist dabei, dass der Mensch seine Umgebung nur noch als Bild wahrnimmt und damit die Realität zu ihrem eigenen Modell geworden ist – unerfahrbar für den Menschen, im Grunde tot.

Mit der Wahrnehmung von Realität und dem Einfluss von Bildern auf diese hat sich die Philosophie seit Anbeginn beschäftigt. Angefangen bei Platon, über Descartes zu Nietzsche, zur Phänomenologie bis hin zur Medienphilosophie von heute war der menschliche Weltzugang und dessen mediale Vermitteltheit immer schon zentrale Frage der Geisteswissenschaft. Dass zwischen dem ›Realen‹ und dem Menschen etwas ist, was es dem Menschen ermöglicht, das Reale wahrzunehmen, wurde oftmals festgestellt und gerade im letzten Jahrhundert wurde vielfach überlegt, dass dieses Reale ohne das Mediale vielleicht gar nicht ist; dass nur das Bedeutende das ist, was ist.

Eine Möglichkeit, sich diesen Gedanken anzunähern, bietet die Sprache: Nach Saussure besteht das sprachliche Zeichen aus zwei Teilen, die arbiträr miteinander verknüpft sind, dem Signifikat, der bezeichneten Vorstellung, und dem Signifikanten, dem bezeichnenden Lautbild. Dabei geht es Saussure nicht um die Verbindung zwischen dem Namen und einer Sache – es werden eben keine ontologischen Kategorien in den Zeichenbegriff eingeführt – sondern lediglich um das, was durch Sinne wahrgenommen wird, das in Verbindung steht zu jenem, was sich vorgestellt wird – vielleicht als Konzept oder Idee eines

11 Vgl. Alexander Roesler und Bernd Stiegler, Hg. *Grundbegriffe der Medientheorie* (Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2005), 37.

Wesens.<sup>12</sup> Dass dieser zweite Part, das Signifikat, schwer zu beschreiben ist, hat seine Gründe: Es ist immer nur über einen Signifikanten wahrnehmbar und einen Schritt weiter – (post-)strukturalistisch gedacht – sind es nur die Verbindungen, Verschiebungen und Bewegungen zwischen den Signifikanten, die überhaupt Sinn produzieren, die bedeuten.

Die Zweiteiligkeit des Zeichens ist die Basis dieser Arbeit, denn was ist Bild anderes als der Signifikant eines Signifikats, das die menschliche Vorstellung von dem ist, was *west*. Vielleicht ist Fotografie der Signifikant einer von Menschenhand geschaffenen maschinellen Vorstellung von dem, was *west*. Bilder verweisen jedenfalls und damit sind sie Zeichen.<sup>13</sup> Worauf, ist wohl die zentrale Frage der Wissenschaft.

Hier wird sich bewusst begrenzt auf das technische Bild in der heutigen Realität. Anhand ausgesuchter soziologisch-philosophischer Überlegungen sowie relevanter Medientheorien sollen im ersten Teil der Arbeit Grundsätze der Fragestellung geklärt werden: Was sind epochale Merkmale der heutigen Zeit, wie ist die Welt strukturiert und wie wird sie dem Menschen zugänglich? Eine zentrale Position in diesen Zuordnungen erhalten die technischen und digitalen Medien, darunter insbesondere das technische Bild, dessen Ontologie und gesellschaftliche Position nachfolgend untersucht wird. Um daraufhin zu untersuchen, wie dieses Bild auf die Realität einwirkt, wird die Medientheorie des umstrittenen Jean Baudrillard aufgegriffen, der von einem rein medialen Leben in der sogenannten *Hyperrealität* schreibt.

Instagram, als Plattform für Fotografie, wird während der gesamten Arbeit immer wieder aufgegriffen, um den heutigen

12 Vgl. Ferdinand de Saussure. *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft* (Berlin: Walter de Gruyter & Co, 1967), 77ff.

13 Vgl. Georg Christoph Tholen, »Mimesis und Medialität. Einleitende Bemerkung zur Divergenz der Bilder«, *Mimetische Differenzen. Der Spielraum der Medien zwischen Abbildung und Nachbildung* (Kassel: University Press, 2002), 11.

Umgang der Menschen mit Bildern beispielhaft darzustellen, da er dort besonders signifikant zum Ausdruck kommt. Es soll hier allerdings kein zentrales Analyseobjekt der Arbeit sein, sondern lediglich an einigen Stellen bei einer Betrachtung der Mensch-Bild-Interaktion und der Bild-Realität-Interpenetration helfen, indem es als prägnantes Phänomen der heutigen Zeit gesehen werden kann.

Durch die Reflexion und Kritik dieser Theorien wird eine Analyse der Zusammenhänge zwischen Bild und Realität möglich, deren zentraler Gegenstand die ›Bilderwelt‹ als Konkurrent, Pendant oder Mittel der Realität ist. Durch strukturalistische und konstruktivistische Denkansätze wird hier versucht, Einblicke in Ordnung und Aufbau der subjektiven Lebenswelt zu bekommen und festzustellen, was Realität letztendlich definiert, wie sie wahrgenommen wird und wie Bilder diese Strukturen beeinflussen. Abschließend wird überlegt, welche Probleme, aber auch welche Möglichkeiten ein *Universum des technischen Bildes* mit sich bringt. Ist die heutige Ikonomanie Ausdruck eines großen medialen Umbruchs oder einer nostalgischen Sehnsucht nach den verlorenen Bezügen? Wie diese Frage schon andeutet, werden die Ergebnisse der Arbeit dabei vor allem philosophischer Natur sein, da sich keine quantitativen Messungen des Phänomens einer durch Bildmedien beeinflussten Realitätsvorstellung durchführen und sich auch keine Statistiken dazu vorweisen lassen.

Die bisherigen Ausführungen lassen bereits erkennen, dass es sich hier nicht um eine neue, geschlossene Medientheorie handelt, sondern um ein offenes Forschungsprojekt über den integralen Zusammenhang technischer Bilder und wahrgenommener Realität, der die Lebenswelt<sup>14</sup> des heutigen Menschen ändert.

---

14 Der Begriff ›Lebenswelt‹ ist ein zentraler der Phänomenologie Husserls: Sie gilt hier als vorwissenschaftliches Fundament menschlicher Praxis, als Untergrund für alle Sinn- und Bedeutungsprozesse. Sie

Die Untersuchung beschränkt sich auf ausgesuchte (medien-) philosophische und soziologische Betrachtungen, denn über die zahlreichen medientheoretischen Beiträge gelingt schwerlich ein vollständiger Überblick. Dennoch fällt auf, dass die zentralen Theorien einer simulierten Wirklichkeit in den 1960er bis 1990er Jahren entstanden sind und heute für die meisten aktuellen Ansätze wieder uninteressant geworden sind, polemisiert oder ignoriert werden.<sup>15</sup> Doch betrachtet man den heutigen Medien- und Bilderkonsum, sind die postmodernen Theorien eigentlich aktueller denn je. Vielleicht sollten daher die postmodernen Theorien aktualisiert und neu aufgegriffen werden, weg von einer allgemeinen Beurteilung der kapitalistischen Massenmedien hin zu einer differenzierten konsumkritischen Betrachtung des Umgangs mit Medien. Es sollen hier nun postmoderne und poststrukturalistische Theorien reflektiert werden, um sie unter Betrachtung des technischen Bildes auf die heutige Lebenswelt zu beziehen, denn »jede Existenz ist sich selbst telepräsent«<sup>16</sup>.

---

bezeichnet die selbstverständliche Welt, in der Menschen Erfahrungen machen und Erkenntnisleistungen vollbringen können. Vgl. Tania Eden, »Lebenswelt«, *Wörterbuch der phänomenologischen Begriffe* (Hamburg: Felix Meiner Verlag, 2004), 328.

Folglich heißt ›Leben‹ bei Husserl vereinfacht subjektiv-intentionale Leistungen, die die Lebenswelt als präexistente doxisch annimmt. Vgl. Eden, »Leben«, *Wörterbuch der phänomenologischen Begriffe*, 327. Diese Erklärungen liegen allerdings schon in den Worten selbst: Die Welt, in der der Mensch lebt, indem er sie anerkennt und Leistungen in ihr vollbringt. Der Begriff ›Lebenswelt‹ wird in dieser Arbeit wichtig, da technische Bilder die menschliche Lebenswelt verändern und dadurch Konzepte wie Realität und Existenz in Frage stellen. Lebenswelt bildet hier den Ort der Rückfrage, der alles umfasst.

15 Vgl. beispielsweise Fußnote 1 in Frank Hartmanns, »Interface. Manifestation der Medienmoderne«, *Handbuch der Medienphilosophie* (Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2018), 163.

16 Jean Baudrillard, *Die Illusion und die Virtualität* (Bern: Benteli Verlag, 1994), 7.

