

Christiane Voss,  
Katerina Krtilova, Lorenz Engell (Hg.)

# Medienanthropologische Szenen

*Die conditio humana im Zeitalter der Medien*

Wilhelm Fink

Gefördert mit freundlicher Unterstützung  
der ProExzellenz-Initiative des Freistaates Thüringen

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;  
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheberrechtlich geschützt. Jede  
Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung  
des Verlags nicht zulässig.

© 2019 Wilhelm Fink Verlag, ein Imprint der Brill Gruppe  
(Koninklijke Brill NV, Leiden, Niederlande; Brill USA Inc., Boston MA, USA; Brill Asia Pte Ltd, Singapore;  
Brill Deutschland GmbH, Paderborn, Deutschland)

Internet: [www.fink.de](http://www.fink.de)

Einbandgestaltung: Evelyn Ziegler, München  
Herstellung: Brill Deutschland GmbH, Paderborn

ISBN 978-3-7705-6197-1 (paperback)  
ISBN 978-3-8467-6197-7 (e-Book)

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung 1  
*Christiane Voss, Katerina Krtilova und Lorenz Engell*

### I *Schauplätze der De-/Zentrierung*

Bilder aus dem All. Das „Anthropische Prinzip“ und der Planet Erde  
als medienanthropologische Inszenierung 15  
*Lorenz Engell*

Das Szenarium, in dem sich Medienanthropologie und Neue  
Materialismen treffen 31  
*Astrid Deuber-Mankowsky*

Die mediale Vorsehung des Menschen. Oder: Der Mensch ist auch  
bloß eine Form 43  
*Rainer Leschke*

### II *Umwelten*

Streuen/Strahlen. Negative Ambientalität bei Merleau-Ponty 59  
*Julian Jochmaring*

Jakob von Uexküll und die Medien der Umwelt 77  
*Leander Scholz*

Vom Szenenrand. Zur Kritik der politischen Technologie 91  
*Christine Blättler*

### III *Grenzsituationen*

Szene und Phantasie: Psychoanalyse als Medienanthropologie 107  
*Reinhold Görling*

Göttliche Szenarien oder: Wenn Gott eine Szene macht. Zur  
 Refiguration religiösen Personals kraft szenischer Immersion 125  
*Philipp Stoellger*

Überlebensabschnittsgefährten. Der *Third Man* und die unsichtbaren  
 Bedingungen der Existenz 145  
*Martin Siegler*

### IV *Bewegte Bilder*

Das medienanthropologische Potenzial der Filmkomödie am Beispiel  
 von Woody Allens ANNIE HALL 163  
*Christiane Voss*

Das sensorische Bild. Instabile Wahrnehmungsrelationen im Kino von  
 Philippe Grandrieux 183  
*Nicolas Oxen*

Making a mess: Überlegungen zum „Messie“ im TV-Format 205  
*Insa Härtel*

### V *Technische Szenen*

Technikkörper und Körpermedium. Überlegungen zum technischen  
 Eingriff in den menschlichen Körper 225  
*Johanna Seifert*

Telefonische Visionen und visuelle Telefonie – Szenen  
 zwischenmenschlicher Verständigung 241  
*Andreas Ziemann*

### VI *Alphabetische und phonische Szenen*

Spezielle Charaktere. Das Habitat der Buchstaben in der literarischen  
 Anthropologie 265  
*Jörg Paulus*

Swinging Sambia. Zur Auditivität medienanthropologischer Szenen  
 zwischen Oralität und Aufschreibesystemen 291  
*Ivo Ritzer*

## Göttliche Szenarien oder: Wenn Gott eine Szene macht.

*Zur Refiguration religiösen Personals kraft szenischer Immersion*

Philipp Stoellger

### Eröffnung: Medientranszendenz durch Transzendenzmedien

Die jüdisch-christliche Medienpraxis führt ihre medialen Urszenen meist verschoben und verdichtet vor Augen: in *Gottesbegegnungen*. Die können sehr verstörend ausfallen wie bei ‚Isaaks Opferung‘ oder Jahwes Zorn über Israel am Sinai. Aber glücklicherweise begegnet einem nie der *nackte* Gott in aller schrecklichen Herrlichkeit, sondern ‚vermittelt‘, medial, indirekt, etwa vertreten durch Engel oder Propheten, in Worten, Glanzeffekten oder Wundern, in Verschiebung und Verschachtelung, wie bei der Bundeslade. Beim Namen gerufen werden, ein brennender Busch, Rauch und Feuer, Glanz und Gewitter, ein sanftes Säuseln oder eine laute Stimme vom Himmel, ein geteiltes Meer oder vom Pferd zu fallen sind seltsame Begebenheiten – *in denen Gott eine Szene macht*. Solche Szenen vermittelter Präsenz sind einerseits Selbstdarstellungen Gottes, so oder so, als Richter oder Retter, göttliches Mitsein in mehrdeutiger Weise, aber sie sind andererseits Anspruchsfiguren, auf die die Angesprochenen nicht nicht antworten können. Sie nehmen in Anspruch und geben Spielraum zum Missverstehen.

Wie solche Szenen zu deuten und zu verstehen wären, welchen religiösen Sinn und Zweck sie haben können, wird im Folgenden in *drei Perspektiven* reflektiert werden: 1. In einer *theologischen* Perspektive wird das Feld eröffnet, exemplarisch anhand von Schöpfungs- und Offenbarungsszenen, die die Komplikationen von Gott und Medium entfalten. 2. In einer *medienwissenschaftlichen* Perspektive wird von Gott zu Heider übergegangen, um diese Szenen als kleine Metamedien zu deuten, in denen sich artikuliert, wie Medien zu gebrauchen sind – in religiöser Wahrnehmungsform 3. In einer *Verschränkung von theologischer und medienwissenschaftlicher* Perspektive werden schließlich Szenen als Immersionsmedien und Mimesismodelle verstanden, was die Frage nach der religiösen Differenz aufwirft: Geht es religiösen Szenen letztlich um eine ‚ganz besond’re‘, *eschatologische* Immersion – ohne Rückkehr? Um die produktive Mimesis der Konfiguration religiösen Personals und eines ‚anderen Lebens‘?

Dass religiöse Szenen biblischer Provenienz nicht biblizistisch beim Wort zu nehmen sind oder gar als historischer Bericht, ist hermeneutisch-kritisch klar. Es sind Erzählungen mit eigenem Ernst, mit religiöser Differenz und dem Charakter von Zeugnissen – nicht mehr und nicht weniger. Die Erzählungen dienen als kleine Metamedien, als Szenen, in denen die Wahrnehmungsweise einer Religionskultur zum Ausdruck kommt, auf dass sie paradigmatisch werden: die Wahrnehmung und das ‚andere Leben‘ der Adressaten formt und anleitet.

Die religiöse Ladung solcher Szenen, ihr Offenbarungscharakter, liegt weniger in den medialen Materialitäten und Praktiken, die zwischen banal und skurril oszillieren. Es geht offenbar weniger um spektakuläre Formen als um feine Kontraste: Es sind Kontrastmedien, prägnant kontrastiv gegenüber alltäglichen oder ‚fremdreligiösen‘ Medienpraktiken. Darin besteht bereits eine *kleine* Transzendenz: Israels gegenüber der Umwelt. Wäre das alles, wäre das nur historisch interessant. Weitergehend ist der Witz solcher Urszenen, Zugang zum Unzugänglichen zu gewähren (oder den Zugang zu bezeugen, den er eröffnet). Es sind Zeugnisse, die von sich weg auf den weisen, um den es sich quer durch die Historien drehen soll: Die fromme Wette zeigt sich im Zeugnis davon, dass es *Transzendenzmedien* seien, in denen sich *Medientranszendenz* ereignet. Gibt's das und wenn ja, zu welchem Ende?

*Medientranszendenz durch Transzendenzmedien – meta kraft dia*, wie Dieter Mersch weiterführend formuliert<sup>1</sup> –, das ist hinreichend deutungsfähig, um brauchbar zu sein. Christiane Voss würde vielleicht davon sprechen, dass Immersionserfahrung als Affekttechnik den Leihkörper adressiert, um ihn zu transfigurieren kraft einer Erfahrung vermittelter Unmittelbarkeit, die als Weltwechsel zum Existenzwechsel führen kann. Dann wäre die medial inszenierte Transzendenz so transzendenzpotent, die Adressaten in ein ‚anderes Leben‘ zu führen. Religion versucht das auch, so oder so.

Nur – wer *Unmittelbarkeit* sucht, *Gottunmittelbarkeit* womöglich, wird ‚nur‘ *Medienunmittelbarkeit* finden, weil es im Medienlabyrinth von einer Höhle in die nächste geht. Unmittelbarkeit im ‚alten‘ Sinn einer *visio beatifica* oder eines ‚unmittelbaren Selbstbewusstseins‘ zehrt vom Begehren nach ursprünglicher oder finaler Ausschaltung von Medialität. Dagegen ist Unmittelbarkeit in diesem ‚neuen‘ Sinn vermittelte Unmittelbarkeit. Das klingt noch nach Plessner (und seiner transzendentaltheoretischen Grundlegung). Es verschiebt dessen Paradox allerdings material und medial: *Kraft* der Medienpraxis wird ‚unmittelbar erlebt‘, eben diese Praxis – und erst abgeleitet ‚das Selbst‘ oder

<sup>1</sup> Vgl. Dieter Mersch, „Meta/Dia. Zwei unterschiedliche Zugänge zum Medialen“, in: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 2/10 (2010), S. 185–208.

‚das Medialisierte‘. Der nackte Blick in die Sonne (oder in die grelle Lampe des Projektors) bleibt einem zum Glück erspart. ‚Unmittelbar‘ an der Medienunmittelbarkeit kann man die Erfahrung der Medienpräsenz nennen: sowohl die potente Illusion unmittelbarer Präsenz des Medialisierten, als auch und vor allem die illusive Präsenz des Mediums selber in der Selbsterfahrung leiblicher Präsenz. Der Eigenleib wird zum Medium (zur ‚Extension des Mediums‘). Das ist eine Pointe des ‚Leihkörpers‘: eine Zone der Ununterscheidbarkeit von Leib und Medium zu benennen, in der unmittelbare Selbsterfahrung evoziert wird, wo Medienunmittelbarkeitserfahrung gemacht wird. Die Medienpraxis lässt oder macht ‚uns‘ glauben, unmittelbare Selbsterfahrung zu sein. Das wäre geschmeidige Unmittelbarkeit zu nennen, kontinuierlich und voller Sinn als *Kohärenzerfahrung*.

Was aber, wenn man im Medienlabyrinth plötzlich und unerwartet einem Minotaurus begegnet, dem grausigen Medienmonster, der Metonymie einer schrecklich fremden Transzendenz in der Immanenz? Ähnlich dem vulkanischen Wettergott vom Sinai namens Jahwe? Das wäre wohl oder übel eine ganz *andere* Medientranszendenz: wenn *kraft* des Medialen einem in Schrecken, Furcht und Zittern begegnet, was unerträglich ist, tödlich, wenn man es erblickt. Medusa wird zur Metonymie einer martialischen Medienunmittelbarkeit. Das wäre eine *Inkohärenzerfahrung*, ein Riss im Gewebe des Medialen. Angesichts des Todes oder schon der Todesgefahr wird die geschmeidige Unmittelbarkeit brüchig und kann reißen.

Medientranszendenz der (stets medialen) Unmittelbarkeit kann *in ästhetischer Differenz* Lust und Unlust evozieren, Freud oder Schrecken, und oft beides in spannender Mischung. Wenn aber der *Tod* ins Spiel kommt, der ‚echte‘ Tod des Anderen oder gar meiner selbst, kollabiert die ästhetische Differenz – und es wird unheimlich, gelegentlich sogar religiös valent. Religion macht daher eine Differenz gegenüber der ästhetischen Differenz, eine *religiöse* Differenz, die nicht in theatralischer Distanz Unterhaltung gewährt, sondern unter die Haut gehen kann. ‚Der Tod‘ provoziert eine *andere* Medientranszendenz als die der Immersionstechniken: eine Transzendenz ins Andere der Medialität, in ihr dunkles Woher und Wogegen. Diesen Riss bearbeitet die Religion daher mit einem anderen Ernst als ästhetisch motivierte Medienpraktiken. Nicht dass die Religion derer nicht bedürfte in Raum, Ritual, Musik, Bild und Wort; nur ist der ‚Sinn und Geschmack‘ von deren Gebrauch anders getönt: angesichts des letalen Anästheticums.

Kaum ist dieses dunkle Immediate benannt, ruft die Religion dagegen ein eminent lichtetes Immediate auf: Versöhnung und finale Vollendung mit einem ‚andern Himmel und einer anderen Erde‘. Das Alte soll vergehen, mit ihm auch der Tod und alles Übel, und das Neue soll aufgehen in strahlender Herrlichkeit.

Die Grenzwerte von Medialität lassen sie zum Interim werden – das so lange währt wie das Leben. Aber, wäre ‚ewiges Leben‘ denkbar als schlechthin im-mediat? Damit kommt eine dritte Medientranszendenz ins Spiel: nach der geschmeidigen Sinnerfahrung und der Widerfahrung eines letalen Risses – das ungeheure Versprechen eines ewigen Lebens (sei es nach dem Tod oder etwas verständlicher vor dem Tod). Die dunkle Differenz angesichts des Todes wird ‚geheilt‘ oder gekreuzt von einer lichten Differenz anderen Lebens. Was soll man zu diesen ungeheuren Versprechen sagen? Einfach Nein oder einfach Ja und Amen? Wer hier nicht zögert, versäumt den Raum zur Nachdenklichkeit, so oder so.

Indem Religion stets Medienpraxis ist, dreht sie sich um Medientranszendenz, wofür Transzendenzmedien erfunden werden (oder ernannt). Nicht die Medien selber sind neu (Äpfel, Schlangen, Wort und Bild, Brot und Wein oder Gekreuzigte), sondern der Gebrauch macht den religiösen Unterschied, genauer: die Wahrnehmungsform, mit Fritz Heider zu sprechen. Davon erzählen Szenen wie die von Schöpfung und Fall. Seitdem ist ein Apfel nie nur ein Apfel oder eine Frau nie nur eine Frau. Werden Dinge oder Personen zu Verführungsmedien ernannt, werden sie zu Transzendenzmedien, dann aber zu deren ‚dark version‘: der Transzendenz ins Dunkle, ins Unheil. Letztlich kann die ganze Welt in ihrer Vielheit zum Verführungsmedium ernannt werden, um in lustvoller Perversion weg von Gott hinein in die Welt zu führen. Die Verdunkelung der Welt kann allerdings selber pervers werden, wenn sie zum Weltenhass führt (wie verschärft in der Gnosis). Geht es doch den jüdisch-christlichen Zeugnissen nicht um ein Weltende, sondern eine Weltvollendung, um eine finale Transzendenz in ein anderes Leben in diesem, in dieser Welt, wenn auch nicht von dieser Welt. Dieses ‚Skript‘ scheint prägend zu sein bis heute, in allen De- und Rekonstruktionen dessen in Film und Literatur. Fragt sich nur, welche Medien derartige Medientranszendenz als Transzendenzmedien zu beanspruchen wagen (bzw. wer wann für welche Medienpraxis)?

## I *Gott und Medium*

### I.1 *Ökonomie biblischer Szenen*

Das gesamte ‚Skript‘, die Bibel in Altem und Neuem Testament, ist als Sammlung und Konfiguration von Szenen lesbar, und zwar von solchen Szenen, die vom Menschen handeln, genauer: vom Verhältnis von Gott und Mensch als einer anthropogenerischen Relation in aller Vielfalt und Geschichte. Es geht ums Menschenmachen, Menschwerden, unmenschlich Werden und wieder menschlich Werden, mitmenschlich selbst dem Feind gegenüber – in kommender Gemeinschaft, einem Mitsein Israels und letztlich aller Völker.

Dabei ist ungefähr alles an menschlichen Möglichkeiten und Unmöglichkeiten thematisch, vom Brudermord über die Nächstenliebe bis zur Feindesliebe, von Versuchung und Anfechtung über den Fall bis zur Ordnung durch das Gesetz und der Neuordnung durch die Versöhnung (Evangelium) – und das alles bis ans Ende der Welt. Nicht nur für Kunst- und Kulturwissenschaft, sondern auch für die Medienwissenschaft ist diese Sammlung von Szenen ein ‚Skript der Skripte‘. Denn die okzidentalen visuellen Kulturen, in denen wir leben, sind davon immer irgendwie mitbestimmt. Fürs Medienverstehen und Medienmachen ist es zumindest hilfreich, wenn nicht unerlässlich, diese Szenen und ihr Wirkungspotential zu kennen und auszuloten.

Nur – angesichts dieser ungeheuren Fülle und Dichte an Szenen ist es aussichtslos, hier eine befriedigende Übersicht geben zu wollen. Zur Orientierung sei ganz schlicht darauf verwiesen, dass das apostolische Glaubensbekenntnis die Kurzversion dieser Szenensammlung bietet: „Ich glaube an Gott, den Vater, den Allmächtigen, Schöpfer des Himmels und der Erde...“, über Christus, Geist, Kirche bis zum ewigen Leben. Das Bekenntnis gibt eine Ultrakurzgeschichte in *ökonomischer* Ordnung, der *oikonomia* (Haushaltung) Gottes mit seiner Schöpfung folgend. Das bildet eine ökonomische Reihe, die etwas verkürzt als Reihung von Szenen zu rekapitulieren ist. Zwei dieser Szenen sollen hier näher betrachtet werden.

### I.2

#### *Schöpfungsszene*

Gott als der Menschenmacher, der Anthropogeneriker par excellence, treibt seit jeher, was uns verboten ist, oder genauer, was wir uns verbieten und verboten sein lassen. Bisher und noch zumindest. Ist doch Genchirurgie mittlerweile so präzise und wohl bald auch zuverlässig, wie es von CRISPR-Kennern heißt, dass meiner Vermutung nach spätestens in 50 Jahren die Genterapie und Keimbahneingriffe so üblich sein werden wie heute die Masernimpfung. Was immer man davon halten mag, es ist jedenfalls bisher so, dass von Post- oder Transhumanisten abgesehen die demokratische Mehrheit an diesem Punkt von *Unverfügbarkeit* redet (oder gar vom ‚Tabu‘). Wenn Menschen Menschen machen, machen sie Monster und werden selber monströs. Das ist die (ernstzunehmende) Angst vor der Anthropogenerik als Anthropotechnik. Umso auffälliger, dass die monotheistischen Religionen keinerlei Skrupel haben, sondern fromme Gewissheit, Gott könne, dürfe und solle Menschen machen, so machen, wie sie ihm optimal erscheinen – selbst wenn es unseres Erachtens durchaus manches zu verbessern gäbe.

Etwas gehärtet formuliert: Die Hebräische Bibel (und mit ihr auch das Christentum und m.W. auch der Islam) reflektiert in ihrer Schöpfungsszene

die Anthropogenerik als *allein* Gottes Geschäft. Denn, so die umgehend auftauchende Wendung, wenn der Mensch *selber* ‚Hand anlegt‘, kann er noch nicht einmal Äpfel oder Brüder (Abel) richtig gebrauchen. Oder, er könnte schon, will es offenbar aber nicht. Wie Kant später zuspitzen wird, gehört es – warum auch immer – zur *conditio humana*, genau um das Richtige zu wissen, es aber in der Regel nicht zu tun. Freiheit sei nie ohne ihren radikalen Hang zu ihrem Missbrauch gegeben. Wäre dem so (und das ist bei aller alt- wie neutestamentlichen Anthroposkepsis nicht ganz unplausibel), ist es verständlich, warum das Menschenmachen allein Gott zugeschrieben wurde ebenso wie das Menschen *Neumachen*, also Neuschöpfung, Versöhnung oder Vollendung. Das metaphysisch oder mythisch klingende Privileg Gottes auf Anthropogenerik hat den Sinn, dem Menschen den totalen Zugriff auf den Menschen zu entziehen. Ist dann Gottes Menschenmachen von der Macht seiner Medien abhängig?

1. Wenn Gott Menschen macht, wie könnte er, ohne Medien zu gebrauchen? Denn ein Gott ohne Medien wäre ein *deus nudus*, nackt und unerträglich, um nicht zu sagen ein ‚impotenter Gott‘, der nichts bewirken könnte. Daher braucht er Medien, maßgeblich sein Wort. Im Rückblick zeigt sich darin die Medienthese: Das Wort kann Menschen machen, eine Anrede oder ein Anspruch ins Sein rufen, etwa ins Verantwortlichsein.

Dabei sind Exklusionen mitzuhören: Nicht der Mensch macht Menschen, sondern Gott; nicht die Natur, sondern Gott etc. Dabei ist für Israel eine anthropogenerische These entscheidend: Der Mensch steht von Anfang an in einer Bestimmung (*imago, dominium*) und daher Verantwortung *vor* Gott – die zugleich eine Verantwortung Gottes *für* den Menschen ist, ihn trotz aller Abwege immer wieder zu erhalten und zu retten.

2. Die Schöpfungsszene ist eine Medienszene: von der *Medienmacht*, vor allem der *Wortmacht*, Menschen und *Geschichte* zu machen, wie es laufen soll mit Mensch und Welt. Die Urszene entfaltet sich als Szenario: Was Gott vorhat mit Adam und der Menschheit, Noah und den Überlebenden, Abraham und seinen Nachkommen Isaak und Jakob, oder Mose und dem wandernden Gottesvolk. Die Szenen entpuppen sich als Szenarien, Medienszenarien aller folgender Geschichte. Das ließe sich leicht wiederholen und differenzieren für die Götter Ägyptens oder Griechenlands. Die Transposition medialer Szenen in die Sphäre der Götter wirkt dann als Transfiguration: als Verklärung der Erzählung mit entsprechender Sakralisierung der Szene.

Ein besonderer Reiz ist der Nebeneffekt solcher Urszenen: Es gibt offenbar ‚gotteswürdige‘ Medien, maßgebend ist das Wort, nicht das Bild (so Israel; anders als Ägypten, Griechenland, Rom oder das Christentum). Wenn Gott so vorgestellt wird, dass er Medien gebraucht, werden bestimmte Medienpraktiken

‚geheiligt‘: Wort in Bund, Gesetz, Gericht, Gebet und Verheißung. Warum eigentlich diese Selektion? Als Abgrenzung gegen die ‚anderen Religionen‘? Oder als Medienaskese, um nicht in multimedialer Dispersion alles Mögliche unter Transzendenzmedienverdacht zu stellen?

3. Angenommen, das ‚mediale Apriori‘ gelte nicht nur für Menschen, sondern auch für Götter, dann denkt eine Kultur ihre Götter stets in den Medien ihrer Zeit. Das wäre trivial zu nennen, wie denn sonst? Oder mehr noch: Auch ein Gott kann nur in den Medien seiner Zeit operieren, in denen er gedacht wird. Hat also die Medienpraxis Folgen für Gott? Ist er gebunden an die Mediengeschichte (als Macht *über* Gott)? Sind Medienpraktiken *theogenerisch*? Gott kann nicht wirken ohne Medien: gekleidet, geformt, gefasst. Gott als medialer ist von Medienformaten imprägniert, die die Gottesvorstellungen und -konzepte formatieren: ägyptisch Bild und Monument; jüdisch Gesetz und Tempel, christlich Wort und Verkörperung (Christi).

Nur scheitert die ‚hegelianisierende‘ These vom medialen Apriori im Laufe der Zeit. Gott ist und bleibt, so scheint's, ‚old school‘: abstinenter gegenüber ‚neuen Medien‘ – so wie die Christentümer in Gottesdienst und Ritual zumindest erstaunlich renitent sind gegenüber Medieninnovationen, zumindest in der Spätmoderne. Leibmedien und leibliche Kommunikation werden präferiert. Anders gesagt, die auffällig ‚rückständigen‘ Weisen Gott zu denken und zu kommunizieren, also die Medienpraxis von Juden- und Christentümern, ist erst einmal zu notieren. Welche Gründe die hat, ist klärungsbedürftig. Medieninkompetenz? Eine andere Vermutung wäre, die Nähe und Leiblichkeit religiöser Kommunikation ist für *diese* Anthropogenerik entscheidend. Die Zurückhaltung gegenüber kompetitiver Immersionssteigerung kann man als Freiheitsgewinn verstehen gegenüber der Eindrucksqualität und Deutungsmacht möglichst sensationeller Medienformate (Ägypten, Babylon, Megachurches).

4. Wenn Gott Menschen macht, *was machen dann die Menschen?* Keine Menschen, das ist die erste Regel. Auch nichts Lebendiges, so die Bildkritik im Alten Testament und Islam. Aber was machen Menschen dann *von sich aus*? Die erste Szene dafür ist biblisch: Sie selber machen vor allem Unheil und Sünde – mit Äpfeln, Schlangen und Frauen. Und sie töten einander, wie Kain und Abel. Das ist die Tradition negativer Anthropologie, die auch medienanthropologisch nicht verkannt werden sollte: Anthroposkepsis und -kritik.

Medien ohne Gott sind natürlich möglich, wenn auch nicht wünschenswert. Denn zur Spannung und Lebendigkeit gehört ein ‚großer Anderer‘, der in Spuren sich andeutet oder in Lichteffekten aufblitzt. Ob das ein großer Böser ist oder ein großer Guter, sei dahingestellt. Ohne Gott jedenfalls (oder zur Unterhaltung auch im Plural: Götter) fehlt der Medienpraxis eine elementare Spannung. Hollywood weiß das genau.

Etwas profaner formuliert hieße das, *Medien ohne Anspruch auf Medien-transzendenz verpassen die Chance, Transzendenzmedien zu werden*. Was soll das heißen? Wer medientheoretisch verträte, „alles voll von Medien“, hätte ja nur recht. Wer weitergehend verträte, Medien seien alles was ist, würde sich metaphysische Lasten aufbürden. Als wäre Interpretation alles was ist. Alles mag nur in, mit und unter Medien sein (gegeben sein), aber Medien sind nicht alles was ist. Diese elementare Selbstnegation des Medialen ist die Chance auf Alterität und Fremdheit. Auch wenn wir in Medienlabyrinthen leben, hoffentlich ohne Medusa oder Minotaurus, ist das Versprechen einer Medien-transzendenz die entscheidende Differenz: Wer sich davon allzu ab- oder aufgeklärt verabschiedet, verpasst das Beste.

### 1.3 Offenbarung

1. Gottesbegegnungsszenen sind ‚Offenbarungsszenen‘. Sie bearbeiten ein Medienparadox, etwas schlicht mit Luhmann formuliert: die Immanenz der Transzendenz, und die ‚unmögliche‘ Inszenierung dessen mit Mitteln der Immanenz. Ob man diese Szenen ‚realistisch‘ auffasst oder ‚nominalistisch‘, also ob man sie ‚*remoto deo*‘ versteht oder ‚*de deo*‘, kann zunächst offenbleiben. Denn es geht hier nicht um das Realismus- oder Wahrheitsproblem, sondern um ein Medienproblem (das zum Gottes- und Glaubensproblem werden kann).

Wenn ‚Gott ins Denken einfällt‘ (wie Levinas formulierte), oder wenn ‚Gott einbricht in die Medien‘, entsteht für die Medienpraxis ein Problem von Problemen, eine *Komplikationskaskade*, die sich in Paradoxierungen formulieren lässt: Präsenz im Medium der Repräsentation, Immediatheit im Medialen, Riss, Bruch, Schnitt im Gewebe der Erfahrung bzw. Erzählung, Unfassbares zu fassen, Unmögliches im Wirklichen, oder klassisch narrativ: Gott als Mensch. Daher sind die Geschichten Israels sowie die Evangelien mit ihrer narrativen Entfaltung der Paradoxien *die* Bearbeitung des Problems.

Die Geschichte von Offenbarungsszenen operiert dabei mit Antagonismen und Kontrastierungen. Basal ist seit Mose und allen späteren Propheten die Nichtintentionalität der Offenbarung: Sie widerfährt wider Willen, nicht nur vor allem Wissen und Wollen, sondern dagegen. Propheten sind ‚untauglich‘, weigern sich und stottern. Als ‚zerbrechliche Gefäße‘ können sie nicht fassen, was ihnen widerfährt, und wollen das auch nicht. Erst für Spätere wird Offenbarung zum Objekt des Begehrens, gewusst, gewollt, mit dem unbedingten Willen zur Gottesnähe. Dem entspricht eine Steigerungslogik vom Unspektakulären zum Spektakulären wie vom Unmerklichen oder Widersinnigen zum Sensationellen und Notwendigen. Der besondere Charme von

Offenbarungsszenen ist daher je später desto deutlicher der *Verzicht* auf solche Eskalationen, sei es in der Figur Christi oder der ‚Unmerklichkeit des Messias‘.

2. Der liminale Grenzwert gegenüber der begehrten Offenbarung ist eine *Begegnung aus Versehen, sogar wider Willen*. Dieses Modell der ungewollten Widerfahrung, die Widerwillen weckt, ist der biblische Standard. Gott begegnet im Riss des Gewohnten. Kurz gesagt, Gott *stört* – schon Adam, nachdem er Äpfel gegessen hatte, oder Kain, nachdem er seinen Bruder erschlagen hatte. Gott *stört* und verstört, das ist klassischer Topos der Berufung: bei Abraham wie Mose und allen Propheten (im Unterschied zu Königs- und Priestertopik).

Gott macht Mose eine Szene bereits im Dornbusch wie auf dem Berg Sinai. Nachdem Jahwe in der Buschszene seinen Namen geoffenbart hat, beauftragt er Mose trotz aller Gegenwehr: „Mose aber sprach zu dem Herrn: Ach, mein Herr, ich bin von jeher nicht beredt gewesen, auch jetzt nicht, seitdem du mit deinem Knecht redest; denn ich hab eine schwere Sprache und eine schwere Zunge. Der Herr sprach zu ihm: Wer hat dem Menschen den Mund geschaffen? Oder wer hat den Stummen oder Tauben oder Sehenden oder Blinden gemacht? Habe ich's nicht getan, der Herr? So geh nun hin: Ich will mit deinem Munde sein und dich lehren, was du sagen sollst. Mose aber sprach: Mein Herr, sende, wen du senden willst. Da wurde der Herr sehr zornig über Mose und sprach: Weiß ich denn nicht, dass dein Bruder Aaron aus dem Stamm Levi beredt ist? Und siehe, er wird dir entgegenkommen, und wenn er dich sieht, wird er sich von Herzen freuen. Du sollst zu ihm reden und die Worte in seinen Mund legen. Und ich will mit deinem und seinem Munde sein und euch lehren, was ihr tun sollt. Und er soll für dich zum Volk reden; er soll dein Mund sein und du sollst für ihn Gott sein. Und diesen Stab nimm in deine Hand, mit dem du die Zeichen tun sollst“ (Ex 4,10–17).

3. Die narrativen Inszenierungen von Offenbarung entparadoxieren bereits, wenn sie das Fremde zum Begehrten stilisieren, das Schreckliche zum Gewünschten. Offenbarungsempfänger werden zu Figuren frommen Begehrens: Dass Gott sich zeigt, Gotteskontakt oder Gottunmittelbarkeit wird begehrt und gesucht – mit einem unbedingten *Willen zu Gott*, der mit aller Macht gesucht und irgendwie gefunden wird (wie in der Mystik), letztlich im Willen nach Heiligkeit und Heiligung im Kontakt. Denn wer mit dem Heiligen in möglichst engem Kontakt steht, wird selber heilig – weil der Heilige gleichsam ‚infektiös‘ vorgestellt wird oder ‚heilsam‘ wie ein Medikament. Die Eskalation dessen wäre die Wut religiösen Begehrens zu nennen, der Wut des Verstehens analog: Und ist er nicht willig, braucht es Gewalt, der Gewalt gegen die Welt (Apokalyptik) oder gegen sich selbst (Askese), und zur Not auch der Gewalt gegen Gott (Beschwörung, Magie, lauteste Anrufung...).

Exemplarisch für dieses fromme Begehren ist die Szene von Mose am Berg Sinai (Ex 32–34): „Und Mose sprach: Lass mich deine Herrlichkeit sehen! Und er sprach: Ich will vor deinem Angesicht all meine Güte vorübergehen lassen und will vor dir kundtun den Namen des Herrn: Wem ich gnädig bin, dem bin ich gnädig, und wessen ich mich erbarme, dessen erbarme ich mich. Und er sprach weiter: Mein Angesicht kannst du nicht sehen; denn kein Mensch wird leben, der mich sieht. Und der Herr sprach weiter: Siehe, es ist ein Raum bei mir, da sollst du auf dem Fels stehen. Wenn dann meine Herrlichkeit vorübergeht, will ich dich in die Felskluft stellen und meine Hand über dir halten, bis ich vorübergegangen bin. Dann will ich meine Hand von dir tun und du darfst hinter mir her sehen; aber mein Angesicht kann man nicht sehen“ (Ex 33,18–23).

Der Mensch ist überfordert, Gottunmittelbarkeit zu ertragen. Aber Mose als Prophet und Religionsheros *begehrt* die Doxa zu schauen. Mit Blanchot gesagt ist er eine Figur des starken Imaginären, einer Unmöglichkeit in gefährlicher Nähe von Gott und Tod.

Gott stört nicht nur, er ist näher besehen *unerträglich* – tödlich. Daher wird die Gottesbegegnung von Angesicht zu Angesicht unmöglich und kompliziert. Gott inszeniert eine Indirektheit: Mose wird in die Ecke gestellt zum Schutz seiner selbst – und begegnet Gott nur ‚im Vorübergehen‘, genauer als Vorübergegangenem. Immediatheit ist unmöglich, daher tritt *lebenserhaltend* etwas ‚dazwischen‘ (meta und dia): Distanz und ein *Metaxy*, das in der Distanz metonymische Präsenz gewährt, wodurch oder worin sich Gott offenbart. In gewisser Weise kollabiert oder kompliziert sich hier die Differenz von ‚meta‘ und ‚dia‘: Das Worin und Wodurch gewährt Distanz zur Transzendenz und eben in dieser Distanz gewährt es Transzendenz. Die Ambivalenz von Attraktion und Repulsion wird durch eine Figur des Dritten ‚vermittelt‘ *kraft* des dia als meta. Transzendenzmedien sind vor allem Distanzmedien, Transzendenzdistanzmedien. Kraft dieser Distanz werden sie zum Zugang zum Unzugänglichen.

Medien *stattdessen* und ‚malgré tout‘ treten an die Stelle des unerträglichen Begehrten. Statt des Angesichts gibt es nur Steintafeln: „Und der Herr sprach zu Mose: Haue dir zwei steinerne Tafeln zu, wie die ersten waren, dass ich die Worte darauf schreibe, die auf den ersten Tafeln standen, welche du zerbrochen hast. Und sei morgen bereit, dass du früh auf den Berg Sinai steigst und dort zu mir trittst auf dem Gipfel des Berges. Und lass niemand mit dir hinaufsteigen; es soll auch niemand gesehen werden auf dem ganzen Berge. Auch kein Schaf und Rind lass weiden gegen diesen Berg hin. Und Mose hieb zwei steinerne Tafeln zu, wie die ersten waren, und stand am Morgen früh auf und stieg auf den Berg Sinai, wie ihm der Herr geboten hatte, und nahm die zwei steinernen Tafeln in seine Hand.“ (Ex 34,1–4).

Nur, was heißt hier ‚nur‘ Steintafeln? Sind sie doch immerhin der nun zuhandene Wille Gottes. Sie *verkörpern* plastisch, was Sache und sein Wille ist. Nicht zufällig sind diese Tafeln ‚Pässäl‘, steinerne Skulpturen, die ebenso fabriziert sind (‚gepässäl‘), wie das goldene Kalb. Gott wird Wort in der Materialität dieser Skulptur, die noch bis heute ‚als Tora‘ verehrt und geküsst wird.

Die Offenbarungsszene wird zur Urszene der Stiftung des Medialen, und zwar *nicht* ‚nur‘ als Figur des *meta*, sondern ‚im Anfang‘ bereits auch des *dia* in wechselseitiger Verschränkung: die Stiftung des Wodurch und Worin sich Gott zeigt bzw. wodurch wir Zugang zum ansonsten Unzugänglichen gewinnen. ‚Im Anfang‘ also gilt *nicht* dia statt meta, sondern meta durch dia und dia zum meta. Das Worin dient dem Wozu: einer Übertragungsfigur. Aber die Übertragung ist nur möglich durch etwas (als etwas): durch das *dia*. Der Chiasmus von *dia* und *meta* ist daher die Antwort auf das Medienproblem, nicht die Alternative von *dia* statt *meta*. Wodurch (*dia*) also wird das Paradox unmöglicher Gottunmittelbarkeit entparadoxiert? Nicht durch Diaphanes, sondern durch Opakes: die ebenso harten wie zerbrechlichen Steintafeln.

4. Dass an die Stelle derer später der zerbrochene Körper Christi treten wird (der ‚Leihkörper‘ Gottes?), ist die finale Hyperbolé dessen. Das führt in eine szenische Verschiebung, die man als Humanisierung Gottes deuten kann (oder kritisch als Anthropomorphisierung). Von Rauch und Feuer, oder Blitz und Donner (Zeus) über den ‚leidenden Gerechten‘, dem Gottesknecht bei Deuterjesaja zu Christus am Kreuz (und all seine supplementären Medien: Wort, Sakrament, Bild, alle Heiligen etc.). Die Medientechnik Gottes verschiebt sich vom Spektakulären zum frappierend Unspektakulären, von der Überforderung des Menschen zu dessen Forderung bis zur Förderung (Rechtfertigung).

Mir scheint die Performanz oder Deutungsmacht von Offenbarungsszenen eine Frage ihrer Immersionspotenz zu sein. Nur ist solch eine Wette auf die Potenz nicht selten getrieben von einem Omnipotenzbegehren, das nur zu leicht in Impotenz enden kann – und christologisch auch enden soll und wird. Theologisch etwas stubenreiner formuliert: Das Allmachtbegehren scheitert in der Ohnmachtserfahrung. Dass das die Grundszene christlichen Gottesdenkens ist – die Ohnmacht der Allmacht am Kreuz –, ist merklich. Auch ein Gott muss lernen, der Allmacht zu entsagen.

Sofern das in Ohnmacht enden muss, wird das religiöse Begehren nicht ertragen. Deswegen ist die Geschichte dieser Urszene eine der retrospektiven Ermächtigung, der Wiederermächtigung um nicht zu sagen, der Wiederbewaffnung Gottes. Der Ohnmächtige erweist sich ex post doch als der Allmächtige, und sei es die Allmacht *sub contrario* des Gekreuzigten, die ‚Allmacht der Lieb‘. Diese wunderbare Wunschformel bleibt hoch ambig: Sie kann normalisierend und stabilisierend verstanden sein, so dass in aller Ohnmacht doch

die im Grunde ungefährdete Allmacht prästablierend präsent bleibt. Sie kann auch labilisierend verstanden werden, so dass, was immer Macht noch heißen mag, als Macht *der Liebe* neu zu verstehen wäre. Nur – selbst wenn man diese öffnende Lesart wählt, ist die Macht *der Liebe* hoch ambig: denn dass Liebe mächtig ist, ist so trivial wie gelegentlich auch gefährlich, lebensgefährlich. Der Schritt zur Gewalt ist klein, wenn die Liebe nicht erwidert wird oder enttäuscht.

## II Von Gott zu Heider,

### oder: von Gott und Medium zu Ding und Medium

Geht man aus von der Unterscheidung Heiders zwischen Ding und Medium,<sup>2</sup> ist die Folge: jedes Ding kann Medium werden, wenn es entsprechend gebraucht wird. Medienpraxis macht Dinge zu Medien – dann (und nur dann?) wenn sie als *Wahrnehmungsform* fungieren. Ein Stein ist bloß ein Stein, wenn er herumliegt. Er wird zum Medium, wenn man damit dem Nächsten den Schädel einschlägt – oder wenn er dann als Beweisstück in der Asservatenkammer liegt – oder aber später bei Ebay verkauft und in einer Vitrine ausgestellt wird etc.

Die Unterscheidung Heiders ist jedenfalls *situativ und perspektivisch*. Wie, wozu und wann ein Ding oder Unding Medium wird, ist situativ und selektiv – kann aber auch üblich werden und kulturelle Tradition. ‚Mit Essen spielt man nicht‘ oder Hostien sammelt man nicht wie Briefmarken. Solche *Gewohnheiten* sind implizite Regeln (deskriptiv und normativ), die durch *Regelmedien* tradiert werden: Fabeln etwa mit ihrer quälenden ‚Moral von der Geschichte‘ oder auch biblische Geschichten, die von einer Vergangenheit erzählen, die nie Gegenwart war, aber immer wieder Gegenwart werden sollen – Lebensform. Das ist durch Situationsskizzen zu klären und zu tradieren.

Dazu kann (oder muss?) die Situation aufgerufen werden, von der her und in der künftig etwas als Medium fungiert. Passend wäre, von *medialen Szenen* zu sprechen (narrativ, ikonisch, memorial, imaginativ...), *in denen die Situation vor Augen geführt und tradiert bzw. kommuniziert wird, in der ein Medium ‚gestiftet‘ wurde und wie es zu gebrauchen ist*. Solche Szenen sind oft kleine, unspektakuläre und lebensweltnahe *Metamedien*: narrative Szenen, in denen Medienerfindung und -gebrauch kommuniziert werden. So gesehen fungieren diese Szenen als *Regeln* der Unterscheidung von Ding oder Unding und Medium und regulieren den jeweiligen Mediengebrauch, etwa wie Wein und Brot auch gebraucht werden können. Das gilt für Gott und die Bibelgeschichten

<sup>2</sup> Vgl. Fritz Heider, *Ding und Medium*, Berlin 2005 [1927].

ebenso wie für Ikea und die Bildergeschichten – von Billy oder Malm, der lebensgefährlichen Kommode.

Szenen zeigen oder erzählen die Situation, in der etwas als Medium ‚eingesetzt‘ wurde (wie das Abendmahl) und künftig als Medium fungiert. Dass das meist retrospektiv geschah, so wie das ‚erste Abendmahl‘ an Gründonnerstag im Rückblick dazu ernannt wurde, ist wenig überraschend. Ein Reihenanfang stellt sich erst als solcher heraus, wenn ihm später gefolgt wurde. Solche Szenen werden hier ‚*Metamedien*‘ genannt, weil sie in Geschichten gefasste Regeln oder Gebrauchsanweisungen sind, in denen inszeniert und tradiert wird, wann was wie als Medium fungiert: Äpfel, Schlangen, Frauen oder Dornbusch und Wetterkapriolen, Steintafeln und goldene Kälber, oder zugespitzt: Christus als ‚Mensch von Mensch‘ wird Transzendenzmedium in bestimmter Wahrnehmungsform namens Glaube, kraft dessen er zu ‚Gott von Gott‘ wird.<sup>3</sup>

Szenen medialer *Anthropologie*, genauer anthropogenerische Szenen sind dann solche Szenen zu nennen, in denen der *Menschengebrauch* reguliert wird, oder stärker: in denen das ‚Menschen-Machen‘ inszeniert wird – und umgekehrt, was man mit Menschen nicht machen darf oder soll, Missbrauchen oder Töten etwa. Wie kann und soll man Menschen machen, mit welchen Medien? Oder: Wie ist der Mensch zu gebrauchen (nicht als Ding, sondern als Medium)? Die *Mediologie* des Menschengebrauchs umfasst den Selbstgebrauch, Fremdgebrauch und Gemeinschaftsgebrauch, also nicht nur ‚Technologien der Subjektivierung‘ oder die Ästhetik *meiner* Existenz (Selbstsorge), sondern die *Mediologie* des ‚*Mit(einander)seins*‘ (mit Jean-Luc Nancy) oder sogar des *Füreinanderseins* (Gastlichkeit, Nächstenliebe), oder auch die Kunst des *Gegeneinanderseins* (politische Gegnerschaft statt Feindschaft, gar Feindesliebe?).

Den Blick so zu weiten von der Selbstsorge auf die Medientechniken des Sozialen und Politischen geht nicht ohne einen Agon (oder Antagonismus) aufzurufen, den der Disposition: Szenen inszenieren eine Disposition, indem sie als *Metamedien* des Menschengebrauchs fungieren. Man *kann* sie als Herrschaftsregeln auffassen, als Regeln der Selbst- und Fremdbeherrschung. Religiöse Disposition kann dann heißen: Unterwerfung (meiner selbst und der anderen), oder Zurichtung (Stabilisierung) – oder aber als Gegendispositiv in Labilisierung und Öffnung (Gastlichkeit, Nächstenliebe). *Beides* sind Dispositionen nicht nur der *Figuration* meiner selbst, sondern der *Konfiguration* religiösen Personals in seinen Selbst- und Fremdverhältnissen.

<sup>3</sup> Dabei fungiert der Glaube, eine pathische Wahrnehmungsform, als Transzendenzmedium, wenn *faith* von *belief* sich unterscheidet – und dieser Glaube als ‚göttlich‘ Werk in uns (Luther) aufgefasst wird.

Die Szenen als Metamedien disponieren so oder so. Dabei sind zwei Tendenzen zu unterscheiden oder zwei *Szenarien*: außerordentliche und ordentliche, labilisierende und stabilisierende, öffnende und schließende.

*Außerordentliche* und *einmalige Szenen* wie Berufung, Gericht und Exil, Verheißung und Rettung – zugespitzt in der Kreuzigung, sind Szenen des Singulären, die nicht zur Wiederholung, sondern als Orientierungsfiguren gedacht sind. Aus dem Einmaligen soll und darf nicht das Wiederholte werden: Berufung, Erwählung, Prophet, Christus, Kreuzigung. Denn das Einmalige ist das Außerordentliche bzw. Singuläre. Wer *das* als Reihenregel nimmt, wiederholt und ausagiert, der hat die Pointe verpasst. Wenn ständig von neuem ‚der Einzige und Letzte‘ auftritt (in Christusmimesis), wird es ebenso absurd, wie wenn man sich regelmäßig kreuzigen ließe. Darin zeigte sich eher der Wille zur Selbstermächtigung mit der Präntion, außerordentlich zu sein oder zu werden.

Im Unterschied dazu sind *ordentliche Szenen* gerade auf Wiederholung angelegt wie Kultregeln oder das Gesetz. Aus dem Erstmöglichen soll das Wiederholte werden. Sie fungieren als *Ordnungstiftung*, indem das Erstmögliche üblicherweise *ex post* fingiert und dazu ernannt wird. Oder sie dienen der Orientierung als maßgebende Szenen, denen folgend man das Leben führen soll. Oder aber sie dienen auch zur Exklusion und Vermeidung wie die Verführungsszenen.

### III Szenen als Immersionsmedien und Mimesismodelle

#### III.1 Immersion und Mimesis

Der literaturwissenschaftlichen Differenz von erzählter Zeit (etwa ‚der Schöpfung‘) und Erzählzeit (der Erzähler davon, etwa die priesterschriftlichen Theologen am Tempel), sowie der analogen Differenz von erzählter Welt (Paradies) und Erzählwelt (Tempel) entsprechend, wäre dann szenologisch zu unterscheiden in:

- *erzählte Szenen* (analog: abgebildete Szenen) wie erzählte Welt: das Gesagte, Gezeigte („Mensch im Film“);
- *Erzählenszenen* (Bildszenen oder Szenen *als* Bild): das Sagen, Zeigen, oder der Vollzugssinn des Erzählens, das *narrative* und *performative setting* und *framing*;
- *Rezeptionsszenen*, etwa Schreib-, Hör- und Leseszenen (im Kinosaal, im Gottesdienst, am Schreibtisch), sowie auch
- *Traditionsszenen* gemäß dem ‚*Tolle lege!*‘, in denen die Gabe, die Weitergabe des Gelesenen an künftige Leser inszeniert wird.

In den verschiedenen Szenenarten geht es um *Übergänge* von einer Dimension in eine andere. Man könnte das auch mediale Transzendenzen nennen:

von der erzählten Welt (biblische Szenerie) in die Erzählwelt (des Erzählers) in die Lese- und Lebenswelten der Leser bis in die der künftigen Leser hinein. Szenen sind daher multimodal in verschiedenen Räumen und Zeiten loziert – und leisten eine gewisse Kohärenz oder ‚lose Kopplung‘ dieser verschiedenen Welten. Das macht etwas verständlicher, was geschieht, wenn Szenen quer zu Religions- und Kulturdifferenzen wahrnehmungsleitend und lebensformend werden, sei es die demiurgische Schöpfungsszene, die Gerichts- oder Exoduszene oder kleiner dimensioniert der Samariter. Es wird ein ‚mythisches‘ oder beim Samariter ethisches Problem inszeniert und einer bestimmten Wahrnehmungsform zugeführt: zum Beispiel den Fremden als Nächsten zu sehen, der einen unbedingt in Anspruch nimmt, oder die Welt als Schöpfung und nicht als Reich von Dämonen und Geistern oder als Reich der bloßen Nutztiere und -pflanzen.

So gesehen fungieren diese narrativen Szenen als *wahrnehmungsverändernde Medien* – was allerdings nur gelingt, wenn die hermeneutische Wette Ricœurs gehalten wird: dass solche Szenen *Immersionpotential* entfalten, wenn sie zur mimetischen Refiguration von Leser und Lebenswelt führen. Das Immersive am Textverhältnis in der Lektüre (*to be completely immersed...*) lässt sich durch die *Szene* etwas besser verstehen, als wenn ‚Text‘ und ‚Bild‘ aufgerufen werden. Denn die Szene verwickelt und verstrickt den Rezipienten in das produktive Spiel der Figuren. Das Szenische an der Narration ist das Immersive an ihr.

Statt Immersionpotential könnte man auch Deutungsmachtanspruch sagen, der den Texten (von wem?) zugeschrieben wird. Es geht um einen Anspruch, der auf Ratifikation angewiesen bleibt. Erst, indem man ihm folgt und entspricht, wird der Anspruch zur Macht – kraft der Ermächtigung durch den Folgsamen (oder Gehorsamen), den Leser. Aber der Leser ist es zugleich, der der narrativen Szene zuschreibt, zu sprechen wie Kaa in Walt Disneys Adaptation des *The Jungle Book* (Pythons's Song): „Trust in me, just in me / close your eyes and trust in me“<sup>4</sup>.

Zwischen Text und Leser oder auch Bild und Betrachter entsteht keine Hinterwelt, sondern eine *Zwischenwelt* der *ästhetischen Mimesis*. Zwischen

<sup>4</sup> Robert Sherman/Richard Sherman, „Trust in Me (The Python's Song)“, *The Jungle Book*, Disneyland Records 1967: „Hold still please / Trust in me, just in me / Close your eyes and trust in me / We can sleep safe and sound / Knowing I am around – Slip into silent slumber / Sail on a silver mist / Slowly but surely / Your senses will cease to resist – Slip into silent slumber / Sail on a silver mist / Slowly but surely / Your senses will cease to resist – Trust in me, just in me / Shut your eyes and trust in me / You can sleep safe and sound / Knowing I am around“.

Sichtbar und Unsichtbar erscheint das Visuelle, könnte man phänomenologisch sagen (mit G. Didi-Huberman). Das Visuelle *kann*, etwa in der religiösen Wahrnehmungsform namens Glaube, zur Spur eines Kommenden werden: in einer *religiösen* Mimesis, die sich weniger als Poiesis denn als Praxis erweist: *vita* einer *regula*, Refiguration einer Konfiguration. Zwischen Leser und Welt (Restwelt?) entsteht dann eine *andere* Zwischenwelt, die man *kommende Welt* nennen kann: ‚ein anderes Leben‘ oder eine ‚kommende Gemeinschaft‘. Diese messianischen oder eschatologischen Andeutungen zielen auf eine *vita*, die nicht zwischen Text und Leser verweilt, die vorübergehende Welt des ästhetischen Scheins, sondern es geht um mehr, auch um etwas anderes: Leben im Lichte des Erlesenen oder Erblickten.

### III.2 Ästhetische, apokalyptische und eschatologische Immersion

1. Was manchem als allzu fromme Andeutung klingen mag, ließe sich auf dunkle Weise durch ein Gedankenexperiment testen. Funktioniert ein Video von Selbstmordattentätern so, dass es sein volles Immersionspotential darin entfaltet, nicht nur zu schockieren oder in medienwissenschaftlicher Perspektive auf seine Machart und Funktion hin analysiert zu werden, sondern kann es so deutungsmächtig werden, dass der Adressat meint: ‚Das will ich auch!‘, mitspielen in diesem Missions- und Explosionsspiel? Meines Wissens werden durch fromme ‚splatter-movies‘ keine neuen Selbstmordattentäter gewonnen. Die werden anders rekrutiert und langwierig präpariert. Solche Terrorvideos zielen nicht auf neue Leihkörper, die demnächst in die Luft gehen wollen, sondern es geht um Spaltung, Dualisierung und für die Anhänger um Identitätsstabilisierung, affektive Intensivierung und Verehrung der explosiven Attentäter.

Ich würde all das *apokalyptische* Immersion nennen, die nicht auf Mimesis zielt, sondern auf Proskynese: auf Verehrung und Heiligenproduktion mit theopolitischen Ermächtigungsstrategie. Apokalyptisch daran ist das Spaltende und Dualisierende – und eine andere Weltpolitik als bei einer *eschatologischen* Immersion. Bei der apokalyptischen soll die alte Welt möglichst bald vernichtet werden, in der frommen Gewissheit, die neue komme dann umgehend und sei nur für die Anhänger des Neuen zugänglich. Apokalyptische Immersion hieße nicht nur eine Tür durchschreiten, sondern zuvor Feuer legen, das alte Haus abbrennen – in der allzu frommen Hoffnung, im Durchschreiten in ein neues Haus einzutreten. Durch dieses Modell konnten auch *bible-belt* gestützte US-Präsidenten zur Zeit des kalten Krieges mit dem Atomkrieg kokettieren, weil (so die szenische Deutung) in der Endschlacht von Harmagedon Gott die Seinen schon retten werde, wenn wir zuvor die Reinigung der Welt vom Alten betreiben.

Die freimütig Frommen hingegen werden davon ausgehen, dass nicht religiöse Indifferenz, sondern *Nicht-Indifferenz* die Aufgabe formuliert (i.S. Levinas) – zwischen ästhetischer Differenz und allzu-frommer Indifferenz, zwischen fakultativem Genuss und obligatorischer Befolgung. Nicht-Indifferenz des Lesers ist allerdings leicht verwechselbar mit der ästhetischen Differenz. Sie *wird* auch bei Ricœur *nicht* davon unterschieden. Ähnlich wie manche theologischen Hermeneutiken die ästhetische Lektüרתheorie erstaunlich differenzlos in den religiösen Gebrauch übertragen. Das ist auch verständlich: Die ästhetische Differenz der ‚narrativen Szene‘ lässt sich im Modus des ‚als ob‘ immerhin zeitweilig eine ‚Einkehr in die Szene‘ gefallen (mit *eleos* und *phobos*, in der Hoffnung auf Katharsis).

2. Die religiöse Nicht-Indifferenz lässt sich von der ästhetischen Differenz unterscheiden wie eine ästhetische von der *eschatologischen Immersion*. Lateinisch *immersio* meint das Eintauchen, mit der physischen Konnotation, in ein anderes Medium, das Wasser, einzutauchen. Die Konnotation zur Taufe ist nicht zufällig: ein Medienwechsel als Welten- und Identitätswechsel. Im Englischen bezeichnet der Ausdruck wörtlich das Eintauchen in eine Flüssigkeit, daher die Taufe – und daher auch die Lektüererfahrung: ‚I was completely immersed‘. Ein Buch oder eine Rede, ein Fest oder ein Film beansprucht Aufmerksamkeit der Beteiligten, und zwar nicht nur als ‚intentionales Gerichtetsein darauf‘, sondern in einer Schubumkehr: Das Phänomen oder Ereignis wirkt und vereinnahmt den Adressaten, saugt ihn ein, bis er ganz in diese ‚Sphäre‘ (Atmosphäre) eintaucht und Teil davon wird, Mitspieler, *synergos*. Damit kann man dann Predigt, Liturgie, Kirchenraum, Bilder, Fest und Feier, Theater wie *performing arts*, Mythen, Erzählungen, (biblische) Texte, Wortverkündigung verstehen: Sie setzen auf ihre *energeia* und *enargeia*, um nicht nur etwas zu repräsentieren, sondern um Präsenz zu erzeugen, präsent werden zu lassen, wovon die Rede ist. Die Fokussierung auf ein ‚subjektives Phänomen‘ sollte man dabei in Zweifel ziehen. Gerade Phänomene wie das Spiel, Fest, Liturgie – oder erst recht VR-Computerspiele sind *soziale* Phänomene intensiverer Vergemeinschaftung. Nicht nur die ‚Sphäre des Subjekts‘, sondern die soziale ‚Atmosphäre‘ ist die Form der Teilhabe oder des ‚Mitspielens‘. So hatte Schleiermacher in seiner philosophischen Ethik das Spiel als eine Grundform der Sittlichkeit konzipiert und es wie Kunst und Freundschaft als Sphäre der ‚freien Geselligkeit‘ begriffen. Darin könne sich die Individualität des Menschen frei entfalten als eine ‚Form für eine reiche Entwicklung intellektueller Tätigkeiten [...], je vielseitiger, desto besser‘<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Friedrich D. E. Schleiermacher, ‚Ethik 1812/13‘, in: ders., *Schleiermachers Werke. Entwürfe zu einem System der Sittenlehre*, hg. v. Otto Braun, Aalen 1967 [1813/1927], Bd. 2., S. 369.

Das Unheimliche an der Immersion ist, dass nicht nur das Wahre, Schöne und Gute oder allein Gott derart immersiv werden können, sondern alles Mögliche. Jede Phantasie kann film- oder computertechnisch zur Immersionserfahrung werden. Auch ‚Faust und Mephisto‘ können so zur Präsenzerfahrung werden. Daher ist wenig überraschend, dass daraus Technik und Ökonomie gemacht werden: das Immersionsbegehren wird bewirtschaftet, am erfolgreichsten von den ‚Neuen Medien‘. Und daher ist die Medienwissenschaft als deren Reflexion auch Immersionsforschung in einer Ausdifferenzierung – der gegenüber die Hermeneutik manchmal etwas ‚alt‘ aussieht, obwohl sie doch die praktische Erkenntnis des ‚Neuen‘ klären wollte.

Angesichts des Innovationspotentials von Immersionstechnologien ist eines merklich: Béla Balázs Deutungsdifferenz von Fenster und Tür (wie Bild und Film) reicht nicht mehr so recht. Denn die Medientechnik virtueller Realität zielt auf mehr, auf viel mehr als das Durchschreiten einer Tür. Der Gamer soll aufgehen in der Wirklichkeit, die er spielt, die *mit* ihm spielt bis zur Obsession. Manche Spiele wollen Leben, Lebensform werden, nicht nur *second life*, sondern wirklicher als die Wirklichkeit. Das könnte Anlass sein, Béla Balázs zu ergänzen. Es geht nicht mehr ‚nur‘ um Immersion, sondern um mehr. Nur wie soll man das nennen? Eine virtuelle Wirklichkeit, die wirklicher als die Wirklichkeit wird, mit Techniken, die einen aufsaugen und durchdringen? Wäre das kein Eintauchen, sondern ein Ertrinken, oder ein Eindringen: von der Immersion zur Infusion? Oder mehr, von der Infusion zum Ertrinken oder Ertränken, als ginge man auf wie ein Tropfen im Ozean der neuen Wirklichkeit. Wird doch das Subjekt so vom Spiel aufgesogen und durchdrungen, dass man hier wohl oder übel vom *subjectum* sprechen muss – in aller Ambivalenz.

Immersion ist eine Theoriemetapher mit einem metaphorischen Hin und Her: Das Eintauchen in eine Flüssigkeit, in den Jordan etwa, wurde zur Metapher für die Taufe, von dort übertragen auf Medienerfahrung – und von dort kann sie angereichert zurückkehren, um den Glauben zu reinterpretieren. Was in Computerspielen (in der Regel zumindest, wenn es nicht pathologisch oder professionell wird) ‚bloßes Spiel‘ bleibt (mit einer stets bewussten Wirklichkeitsdifferenz), oder im Film ein ästhetisches Ereignis im Vorübergehen, soll in der pathischen Erkenntnis des Reiches Gottes – *Lebensform* werden.

In der Immersionstheorie lässt sich das mit Christiane Voss präzisieren: Die „Einklammerung unserer natürlichen Einstellungen gegenüber fiktionalen Gebilden“<sup>6</sup> gehört zum ‚Spiel‘, bei Computerspielen wie beim Film. Daher wird die Spiel- oder Filmwelt mit einer Wirklichkeitsdifferenz markiert: einem

6 Christiane Voss, „Fiktionale Immersion“, in: *montage AV* 17/2 (2008), S. 70.

‚Als-ob‘ der ästhetischen Differenz. Genau diese zweiseitige ‚Suspension‘: einerseits der Lebenswelt, andererseits der Immersionswelt trifft zwar für Spiele zu, aber *nicht* für das theologisch mit dem Spiel Gedeutete: das Verhältnis von Gleichnishörer und Gleichniswelt, Glaube und Reich Gottes. Das ‚Als-ob‘ soll hier gerade überschritten werden. ‚Nicht nur als-ob, nicht *nur* Spiel‘ – wäre doch die Pointe des Gleichnisses gegenüber dem Spiel. Soll doch Gottes Wirklichkeit *in* der Lebenswelt wirklich und wirksam werden. Dieser Chiasmus zweier ‚Wirklichkeiten‘ (nicht als Indifferenz, sondern in Nicht-Indifferenz) ist mit der Immersion in ‚virtuellen Realitäten‘ vergleichbar: Was dort drastisch wirklich und wirksam auftritt, mag zwar keiner für lebensweltlich wirklich halten. Aber es ist in seiner Wirksamkeit auf eine Weise wirklich, die die lebensweltliche Wirklichkeitserfahrung übertreffen kann – bis dahin, dass die Wirklichkeitsgrenze durchlässig wird. Das Fiktive ist eben keineswegs unwirklich.

Die pathische Wahrnehmung des Glaubens ist – im Unterschied zu TV, Film, Games und VR – allerdings eine *definitive, eschatologische Immersion*: Sie durchschreitet eine *Tür*, endgültig. Mit der Frage: ohne Rückweg? *Vom Alten ins Neue* geht es nicht mehr um eine ästhetische, sondern um eine *eschatologische Differenz*, um den Eintritt in einen ‚neuen Himmel‘ und eine ‚neue Erde‘. Der Anspruch dabei ist, dass damit ein Weltenwechsel oder Horizontwechsel sich ereignet, bei dem es (möglichst?) keinen Weg zurück gibt – keinen Rückweg ins Alte, der ein *Rückfall* wäre. Schlichter gesagt: Ist Christus einmal in der Welt, gibt es kein Zurück, auch für Gott nicht. Was einmal zur Sprache und zur Welt gekommen ist, kann nicht mehr zurückgenommen werden. Es wird immer gesprochen worden sein.

Was im Blick auf das Spiel *pathologisch* genannt werden würde, lebenslang ganz in diesem Spiel aufzugehen, ohne Rückweg, wird für die pathische Erkenntnis des Glaubens anscheinend als wünschenswert vorausgesetzt: Wer durch diese Tür tritt, ist und bleibt in einem neuen Leben. Das kann man mit Recht ‚unheimlich‘ finden. Geht es doch anders als Odysseus nicht um einen Umweg mit Rückweg, sondern Abraham gleich um einen Weg ohne Rückkehr. Daher kann man auch das *Unpassende* der Spielmetapher benennen: Glaube kann man nicht ausprobieren und einen Abend lang spielen. Daher ist auch das Modell der Immersion genauer und besser geeignet, die Pointe namhaft zu machen: mit der Zuspitzung, es gehe um definitive, eschatologische Immersion.

Damit wird auch den Film- und *game studies* gegenüber eine Unähnlichkeit bestimmbar: *virtual reality* sind in der Regel dezidiert ungefährlich konzipiert und folgenlos. Die vorübergehende Neuverortung des *users* im Kontext des Erkannten, seine ‚Translokation‘ wird nicht zur einer ‚Transsubstantiation‘ oder besser ‚Transfiguration‘: Er wird kein anderer, sondern kann ‚gut unterhalten‘

wieder zurückkehren in sein altes Leben. Alles andere wäre gefährlich und vermutlich pathologisch.

Im Glauben hingegen wird es sowohl gefährlich als auch folgenreich. Sonst ginge es nicht um Gott. Umso erstaunlicher, dass die Immersionstechniken des Christentums meist auffällig unauffällig bleiben, arg zurückhaltend. Während bei der Immersionsforschung die empirischen Faktoren und die technischen Apparaturen im Vordergrund stehen (was im übrigen durchaus auch bei religiösen Immersionen erforscht werden könnte), sind demgegenüber die Immersionsmedien der Religion – nicht atechnisch oder medienfrei – aber doch technisch erstaunlich elementar und (für zeitgenössische Erregungstechniken schlicht ‚langweilig‘ oder zu zurückhaltend): Wort, Schrift, Bild etc. Es sind körpernahe, lebensweltnahe Medienpraktiken, die in der Regel ohne sog. Neue Medien auskommen.

Der Mainstream der Immersions-Ökonomie ist dagegen: immer mehr, immer intensiver, eindrucksvoller: möglichst *wirklicher als die Wirklichkeit* (in eigentümlicher Nähe zur religiösen Imagination einer kommenden Welt, die wirklicher als *diese* Wirklichkeit sei). Gegen die ebenso spannenden wie gelegentlich auch unheimlichen Medientechniken der Immersionsintensivierung sieht die Religion meist ‚alt‘ aus. Dann ergibt sich eine Weggabelung: kompetitive Immersionssteigerung oder Diskretion in Sachen Immersionstechnik, Zurückhaltung also. Der eine Weg wäre die Kathedrale – bis zur Crystal Cathedral. Was eine ordentliche Megachurch sein will, muss medial mithalten können. Und der deutsche Protestantismus: wirkt dann abgehängt, um nicht zu sagen abgehängt und altbacken. Was soll man dazu sagen? Das kann natürlich daran liegen, dass manches schlicht schlecht gemacht ist.

Aber man kann das wohlmeinend auch etwas anders sehen. Könnte die mediale Zurückhaltung nicht auch einen religiösen Sinn haben? So zu kommunizieren, dass es möglichst *nicht überwältigend* wird, sondern Spielräume der Freiheit eröffnet, Räume der Nachdenklichkeit und einer eigenen Wahl von Nähe und Distanz? Wenn Rechtfertigung die passive Genesis christlicher Freiheit meint, sollte die entsprechende Medienpraxis mit einer Immersions-Diskretion verfahren und nicht den Allmachtsphantasien der Immersionsmedientechnik folgen, über die hinaus eine größere nicht gedacht werden kann.

## Überlebensabschnittsgefährten

*Der Third Man und die unsichtbaren Bedingungen der Existenz*

Martin Siegler

„Immer wieder Ihre unmäßige Vorliebe  
für die Unsichtbaren!“<sup>1</sup>

### 1 Unsichtbare Wesen

Der Glaube an *unsichtbare Wesen*, so die gängige Meinung, gehört in den Bereich des Übernatürlichen und Irrationalen. Wer sich mit dem Unsichtbaren einlässt, bewegt sich – ganz auf eigene Gefahr – jenseits des gesunden Menschenverstands, an der Grenze zum Obskuren und Esoterischen. Umso erstaunlicher deshalb, dass die *Science and Technology Studies*, denen man üblicherweise nicht gerade nachsagt, mit dem Übersinnlichen im Bunde zu stehen, seit einigen Jahrzehnten vermehrt von *unsichtbaren Wesen* bevölkert werden. Man denke nur an die „invisible technicians“<sup>2</sup> von Steve Shapin, die an wissenschaftlichen Experimenten maßgeblich mitwirken, an die „invisible workers“<sup>3</sup> von Susan Leigh Star, die Computerplattformen pflegen und aufrechterhalten, oder an Bruno Latours „invisible cities“<sup>4</sup>, die urbane Infrastrukturen in Gang halten. Ganz ohne Hang zum Übersinnlichen gehen all diese Ansätze davon aus, dass man zahlreiche „Unsichtbare“<sup>5</sup>, das heißt übersehene, unbemerkte, unscheinbare Handlungsträger in Rechnung stellen muss, um zu erklären, wie sich Gesellschaften, technische Objekte oder Personen in der Existenz halten. Wann immer der Eindruck entsteht, dass etwas zu seiner Existenz keines anderen bedarf, hätte man also schlicht die Unsichtbaren übersehen, die zu seiner Existenz beitragen. Vielleicht käme es darauf an, wenn schon keinen *sechsten Sinn*, so doch einen gewissen *Sinn fürs Unsichtbare* auszubilden, um jene Akteure wahrzunehmen, die autarke Existenz erst herstellen und ermöglichen.

1 Bruno Latour, *Existenzweisen. Eine Anthropologie der Modernen*, Berlin 2017, S. 342.

2 Steven Shapin, „The Invisible Technician“, in: *American Scientist* 77/6 (1989), S. 545–563.

3 Susan Leigh Star, Anselm Strauss, „Layers of silence, arenas of voice. The ecology of visible and invisible work“, in: *Computer-Supported Cooperative Work (CSCW): The Journal of Collaborative Computing* 8/1 (1999), S. 9–30.

4 Bruno Latour, Emilie Hermant, *Paris ville invisible*, Paris 1998.

5 Bruno Latour (2017), *Existenzweisen*, S. 316f.