

Gernot Böhme (Hg.)

Analoge Kompetenzen im digitalen Zeitalter



Gernot Böhme (Hg.)

Analoge Kompetenzen im digitalen Zeitalter

Praxis der Philosophie

Schriftenreihe des
Instituts für Praxis der Philosophie (IPPh), Darmstadt
Herausgegeben von Kai Buchholz und Ute Gahlings

Band 1

Gernot Böhme (Hg.)

Analoge Kompetenzen im digitalen Zeitalter

Die Beiträge dieses Buches sind im Zusammenhang mit der am 16. und 17. Oktober 2020 vom Institut für Praxis der Philosophie e.V. IPPh im Literaturhaus Darmstadt durchgeführten Tagung *Analoge Kompetenzen im digitalen Zeitalter. Die Lage in Zeiten von Corona* entstanden. Diese Tagung wie auch die Drucklegung der Beiträge wurde gefördert von der FAZIT-Stiftung und der Merck'schen Gesellschaft für Kunst und Wissenschaft.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über www.dnb.de abrufbar

wbg Academic ist ein Imprint der wbg

© 2022 by wbg (Wissenschaftliche Buchgesellschaft), Darmstadt

Die Herausgabe des Werkes wurde durch die Vereinsmitglieder der wbg ermöglicht.

Covergestaltung: Kai Buchholz/Justus Theinert

Satz und eBook: Justus Theinert

Bildretusche: Justus Theinert

Coverabbildung: Oksana Lyniv dirigiert die Düsseldorfer Symphoniker, Tonhalle Düsseldorf, 2019 © Susanne Diesner

Gedruckt auf säurefreiem und alterungsbeständigem Papier

Printed in Germany

Besuchen Sie uns im Internet: www.wbg-wissenverbindet.de

ISBN 978-3-534-30185-0

Elektronisch erhältlich:

eBook (PDF): 978-3-534-30186-7

Inhalt

Vorbemerkung	7
Gernot Böhme	9
Einführung des Herausgebers. Analog versus digital	
Gernot Böhme	27
Corona pusht die Digitalisierung der Gesellschaft	
Wolfgang Reinert	43
Was Hänschen mit dem Tablet lernt – Digitalisierung in Schule und Bildung	
Rebecca Böhme	63
Leibliche Kommunikation und Interaktion im Analogen und Digitalen	
Ute Gahlings	77
Die Sehnsucht des <i>homo hapticus</i> nach existenzieller Resonanz in virtualisierten Lebenswelten	
Kai Buchholz/Justus Theinert	111
Gestaltung und sinnliche Erfahrung	
Über die Autorinnen und Autoren	189
Bildnachweis	192

Vorbemerkung

Gernot Böhme, der Herausgeber dieses Bandes, ist am 20. Januar 2022 für uns unerwartet verstorben. Sein Tod lässt uns traurig und fassungslos zurück. Böhme zählte zu den einflussreichsten Philosophen der Gegenwart. Nach seiner akademischen Laufbahn initiierte er 2005 in Darmstadt die Gründung des Instituts für Praxis der Philosophie (IPPh), das daran arbeitet, Philosophie im persönlichen und gesellschaftlichen Leben praktisch werden zu lassen. Bis zuletzt wirkte Böhme als Direktor des Instituts.

Das Thema des vorliegenden Buches lag ihm besonders am Herzen und wurde am IPPh über einen langen Zeitraum diskutiert. Die Arbeit als Herausgeber konnte er noch abschließen, so dass der Band jetzt ganz in seinem Sinne und ihm zum Andenken den Weg in die Öffentlichkeit finden kann.

Analoge Kompetenzen im digitalen Zeitalter erscheint als Band 1 der neuen IPPh-Schriftenreihe *Praxis der Philosophie*. Wir danken der Wissenschaftlichen Buchgesellschaft für die Einrichtung der Reihe und freuen uns auf eine fruchtbare und vertrauensvolle Zusammenarbeit bei der Entstehung der zukünftigen Bände.

Darmstadt, im Februar 2022

Ute Gahlings

2. Vorsitzende des IPPh

Gernot Böhme

Einführung des Herausgebers Analog versus digital

Zu den Begriffen

Es herrscht gegenwärtig eine unverantwortliche Digitalisierungs-ideologie. Ich habe dagegen schon vor 20 Jahren polemisiert¹, als die erste Welle der Digitalisierung der Schulen lief, schon damals mit der Kritik einer Politik, die von der technischen Seite her die Schulen revolutionieren wollte, ohne ein pädagogisches Konzept. Ich stellte die These auf, dass Bildung antizyklisch² sein müsse, nämlich gerade die Kompetenzen ausbilden und stärken müsse, die durch die Mainstream-Entwicklungen in den Hintergrund gedrängt würden. Ein wichtiger Punkt war auch, dass sich nach den Forschungen zur Intelligenzentwicklung bei Kindern die analytische Intelligenz erst spät – nach einer Phase der synthetischen oder eher bildhaften Intelligenz – ausbildet, so dass der zu frühe Einsatz von Digitalisierungstechniken in der Schule, nämlich Techniken, die auf analytischen Methoden beruhen, Entwicklungsschäden anrichten könnten. Ich habe ferner durch Untersuchung der Wahlprogramme zu den Bundestagswahlen von 2017, insbe-

1 Vgl. Gernot Böhme: Bildung als Widerstand. Was sollen die Schulen und Hochschulen lehren? Ein Versuch über die Zukunft des Wissens. In: *Die Zeit* vom 16. September 1999; Ders.: Eine vierte Kulturtechnik? – Über Bildungspolitik in der Wissensgesellschaft. In: *Protokolldienst – Evangelische Akademie Bad Boll*. 2001, Heft 32. S. 14–22; überarbeitete Fassung in: *Jahrbuch der Hessischen Gesellschaft für Demokratie und Ökologie*. 3 (2001). S. 27–38; Ders.: A fourth basic cultural competence? In: *The Canadian Journal of Sociology*. 27 (2002). S. 199–210.

2 Gernot Böhme: Antizyklisch denken. In: *Aargauer Zeitung, am Wochenende* vom 29. April 2000. S. 3; auch in: *Schlüsselqualifikation Medienkompetenz. Bildung am Bildschirm*. Hg. Fraktion der Grünen im Bayerischen Landtag. München 2000. S. 31–36.

sondere des Programms der CDU³, dann aber auch durch Analyse des „GroKo-Vertrages“⁴ gezeigt, dass hier politisch eine so genannte vierte technisch-industrielle Revolution vorangetrieben wurde – ohne die geringste Anstrengung eines Technology-Assessment, das heißt also einer Untersuchung der einzuführenden oder durchzuführenden Technologie im Hinblick auf ihre möglichen menschlichen und gesellschaftlichen Folgen. Diese blinde Propaganda von Seiten der Technopolitik findet sich aber auch bei höchsten Meinungsträgern innerhalb unserer Zivilisation. So schreibt etwa Stephen Hawking in seinem Buch *Kurze Antworten auf große Fragen*, dass durch eine volle Ausbildung Künstlicher Intelligenz in Zukunft Krankheiten und Armut auf der Welt abgeschafft würden.⁵

Wir werden hier den Ausdruck „digital“ gegenüber dem heute in der öffentlichen Diskussion verbreiteten in einem eingeschränkten Sinne verwenden, nämlich im Gegensatz zu „analog“. In der öffentlichen Diskussion ist „Digitalisierung“ dagegen ein Ausdruck, der nicht eigentlich ein Begriff ist, sondern vielmehr die programmatische Fassung eines diffusen allgemeinen Trends. In diesem Sinne meint Digitalisierung:

1. flächendeckende Vernetzung mit hoher Sendekapazität. Es geht hier eigentlich um die Schaffung von Infrastrukturen für die Vernetzung von Informations-, Kommunikations- und Produktionsprozessen. Sie dient der Verlagerung dieser Prozesse aus der realen in die virtuelle Welt. Hier wird durch die Rede

3 Siehe z.B. CDU/CSU: *Für ein Deutschland, in dem wir gut und gerne leben. Regierungsprogramm 2017–2021*. o. O. 2017. S. 53: „Deshalb brauchen wir eine ‚Digitale Bildungsoffensive‘: Für Schüler, Auszubildende, Studenten und Lehrkräfte gleichermaßen. [...] Wir werden mit einem Digitalpakt dafür sorgen, dass unsere allgemeinbildenden und beruflichen Schulen über die erforderliche Ausstattung verfügen, um ausreichend junge Menschen auf ihr Berufsleben im digitalen Zeitalter vorzubereiten.“

4 *Ein neuer Aufbruch für Europa. Eine neue Dynamik für Deutschland. Ein neuer Zusammenhalt für unser Land. Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD*. Berlin 2018. S. 37: „Wir wollen Neugier auf digitale Technologien wecken und Souveränität im Umgang mit ihnen schaffen. Wir sind überzeugt, dass sie das Leben der Menschen verbessern können [...]“

5 Stephen Hawking: *Kurze Antworten auf große Fragen*. Stuttgart 2018. S. 214: „So hat beispielsweise die KI das Potential, Krankheit und Armut endgültig zu beseitigen, doch die Forschung muss an der Entwicklung einer kontrollier- und steuerbaren KI arbeiten.“

von der Digitalisierung das Paradox überdeckt, dass die virtuelle Globalisierung eine starke regionale Infrastruktur und lokalisierbare Hardware voraussetzt.

2. Digitalisierung im Bildungssystem oder, wie es immer wieder in politischen Statements heißt: „Die Jugend fit machen für das digitale Zeitalter“. Hier zeigt sich, dass – jedenfalls ohne ein besonderes pädagogisches Konzept – auf der Schule nur wiederholt werden soll, was außerhalb der Schule ohnehin geschieht. Fakt ist, dass die gegenwärtige Jugend durch die Alltagspraxis des Umgangs mit digital arbeitenden Geräten und dem Internet bereits von klein auf Kompetenzen erwirbt, mit denen sie häufig ihren Lehrern voraus ist. Die Digitalisierung der Schule kann darauf hinauslaufen, dass die Lehrer zu Kontrolleuren degradiert werden und zu „Springern“, die in den Unterricht eingreifen, wenn der digitale Lernprozess bei dem einen oder anderen Schüler bzw. einer Schülerin ins Stocken gerät. Das Lernen selbst dagegen geschieht durch Benutzung von Suchmaschinen und damit verbundener Informationsaufnahme bzw. durch Abarbeiten eines programmierten Aufgabenprogramms am PC.
3. Digitalisierung meint in der gegenwärtigen öffentlichen Diskussion auch so viel wie Automatisierung oder Roboterisierung von Arbeits- und Produktionsvorgängen. Eine solche Entwicklung war bereits in den frühen 70er Jahren anvisiert und wurde gesehen als eine Befreiung des Menschen von körperlicher und repetitiver Arbeit – einer Befreiung zu Kontroll-, Reparatur-, vor allem aber kreativer Tätigkeit. Diese erste Welle der Automatisierung und Roboterisierung war im Wesentlichen eine Maschinisierung der Handarbeit. Heute dagegen handelt es sich um eine Maschinisierung der intellektuellen Tätigkeit. Das heißt aber, dass Digitalisierung in diesem Sinne vor allem die Entwicklung von Software bedeutet, durch die maschinelle Prozesse gesteuert und vernetzt werden. Es fragt sich, zu welcher Art von Tätigkeit der Mensch durch diese Maschinisierung von intellektueller Arbeit geführt wird. Es ist zu vermuten, dass die menschliche Tätigkeit im Ganzen nicht kreativer wird, sondern dass vielmehr die Kreativität im Ge-

genteil durch eine kleine Gruppe von Menschen monopolisiert wird.

Digitale Kompetenzen ausbilden

Unter der Ausübung digitaler Kompetenzen wird im öffentlichen Diskurs in der Regel nicht das professionelle Programmieren verstanden. Letzteres dient der für die Digitalisierung im landläufigen Sinne zentralen Herstellung von Software. Natürlich könnte man auch auf der Schule zumindest elementare Fähigkeiten des Programmierens lehren. Doch wozu? So wie durch den Literaturunterricht die Schüler nicht zu Dichtern, wie durch den Physikunterricht sie nicht zu Physikern gemacht werden sollen, so durch den Informatikunterricht nicht zu Programmierern. Letzteres ist eine Kompetenz, deren Ausbildung zum Lernprogramm einer bestimmten Berufsgruppe gehört. Allerdings ist festzustellen, dass die Erfahrung einfachen Programmierens in der Schule ein Bildungserlebnis sein kann, nämlich zu einer prinzipiellen Einsicht in das, was hinter Bildschirm bzw. Desktop geschieht. Als Kompetenz für Arbeit, Kommunikation und Verkehr in unserer Gesellschaft ist das Programmieren-Können jedoch überflüssig.

Was also sind digitale Kompetenzen, die im Alltag, in Arbeit und Verkehr oder auch in gegenwärtiger Kommunikation Verwendung finden? Es geht vor allem um den Umgang mit Geräten, wobei hier mit „Gerät“ spezielle Geräte für die Aufsuchung und Verarbeitung von Informationen gemeint sind. Es handelt sich also nicht um Werkzeuge, mit deren Hilfe man in der Welt der Dinge agiert, sondern um solche, mit denen man sich vielmehr in der virtuellen Welt bewegt. Dabei ist mit „virtueller Welt“ eine Welt gemeint, die nicht aus Dingen und Prozessen besteht, sondern vielmehr aus Informationen bzw. aus in bestimmten Codes aufgezeichnetem Wissen. Der entscheidende Punkt ist, dass man es im Umgang mit oder beim Arbeiten am PC nicht mit der realen Welt zu tun hat, sondern vielmehr mit ihrer virtuellen Repräsentation.

Die Gestaltung von Desktops und Touchscreens, das heißt also der Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine, ist insofern

weit fortgeschritten, als sie dem Benutzer gerade keine digitale Kompetenz abverlangt, wobei hier mit „digitale Kompetenz“ im engeren Sinne die Herstellung von digitaler Information und ihrer Verarbeitung gemeint ist. Vielmehr ist diese Digitalisierung im engeren Sinne bereits immer schon geleistet und hinter dem Desktop bzw. Touchscreen verborgen. Deshalb meint im mehr landläufigen und inzwischen politischen Sinne die digitale Kompetenz das Aufrufen von Programmen, das Recherchieren von Informationen bzw. Abrufen von Informationen und allenfalls die Fähigkeit zu „kleinen“ Reparaturen – wobei der durchschnittliche PC-Benutzer, wenn es irgendwo hakt mit dem Gerät, in der Regel doch den Fachmann oder einen computererfahrenen Bekannten fragen muss. Eine etwas höhere digitale Kompetenz wird dann verlangt, wenn es darum geht, den Schutz von Privatheit durch Benutzung von Verschlüsselungsprogrammen zu bewerkstelligen bzw. sich gegen die Transformation der eigenen Person in ein „Profil“ zu wehren. Hier könnte man eher von negativen digitalen Kompetenzen reden, insofern die Kompetenz hier auf die Fertigkeit zum Ausweichen, zum Sich-Verstecken bzw. zum Vermeiden der Fallstricke, in die man als Teilnehmer einer Netzgesellschaft gerät, hinausläuft.

Das Benutzen von Servicefunktionen und das Verlernen von analogen Kompetenzen

Die Digitalisierung besteht nach dem bisher Gesagten vor allem darin, dass dem Benutzer – vom Alltag über die Arbeit bis zum Verkehr – mit Hilfe von Softwareprogrammen Service-Apparaturen zur Verfügung gestellt werden, durch die ihm die direkte Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit abgenommen wird. Die natürliche oder erlernte Kompetenz im Umgang mit der Wirklichkeit zu bestimmten Zwecken kann dadurch veröden bzw. wird bei der heranwachsenden Generation, die von Anfang an mit den Service-Apparaturen aufwächst, ggf. gar nicht erst ausgebildet.

Ein Paradebeispiel dafür ist das so genannte „Navi“, das heißt ein Gerät, mit dem man vom Standort aus ein räumliches Ziel

erreichen kann. Dieses Navigationsgerät wurde zunächst vor allem von Autofahrern genutzt, heute aber in zunehmendem Maße – und zwar über das Smartphone – auch von Fußgängern in der Stadt und in der Landschaft. Das Navigationsgerät erspart es dem Benutzer, an seinem Standort und auf sein Ziel hin sich räumlich zu orientieren. Das Navigationsgerät zeigt ihm oder sagt ihm Schritt für Schritt den Weg an, den er zu fahren oder zu gehen hat, um am Ende der Kette dieser Schritte schließlich sein gewünschtes Ziel zu erreichen. Dadurch geht für den Benutzer die Orientierung im Raum verloren und das gezielte Aufsuchen von Orten mit Hilfe von Raumorientierung – etwa an charakteristischen Ortsmarken, ferner mit Hilfe des Sonnenstandes und des Kompasses mit einer Richtungsorientierung im Raum und schließlich mit Hilfe von Karten. Er verzichtet auf eine selbstgewählte Wegeorientierung. Die Benutzung der Navigationsgeräte enthält erstens die Gefahr, dass der eigene Aufenthaltsort bzw. auch der eigene Weg über GPS beobachtet und aufgezeichnet wird. Zweitens, dass über dem durch das Gerät geführten Aufsuchen des Zielortes kein Wissen über den Weg entsteht und der Zielort nicht mehr in eine Umgebung eingebettet ist, sondern vielmehr wie eine Insel im unbestimmten Meer der Möglichkeiten erfahren wird. Wenn man mit Hermann Schmitz Philosophie als das „Sichbesinnen des Menschen auf sein Sichfinden in seiner Umgebung“ versteht, so geht hier eine existenzielle Dimension des Lebensvollzuges verloren.

Kennenlernen

Ein zweites Beispiel des Verlustes von analogen Kompetenzen durch das Überhandnehmen von digitalisierten Praktiken ist das Kennenlernen von Personen. Natürlich hat es schon lange Partnersuche über Annoncen in der Zeitung gegeben, so dass die Digitalisierung der Partnersuche über das Netz und durch Aufsuchen von Datenspeichern hier nur eine Steigerung darstellt – allerdings eine Steigerung, die dazu führen kann, dass diese Art von „Kennenlernen“ in der Netzgesellschaft schließlich zur „natürlichen“ wird. Der Unterschied dieser Art des Sich-Kennenlernens im Gegensatz zur traditionellen Art ist folgender:

In traditionellen Verhältnissen war das Kennenlernen von Einzelpersonen zunächst grundiert dadurch, dass man „schon immer“ zu einer Gemeinschaft oder Gesellschaft (etwa einem Betrieb oder einem Sportverein) gehörte, so dass das Kennenlernen der Individuen bereits von einer geteilten Lebenswirklichkeit getragen wurde. Ferner entwickelte sich das „Sich-Näherkommen“ aufgrund von Anmutungen, heute sagen wir physiognomischer Attraktivität. Die Kritik der Physiognomik hat gezeigt, dass keineswegs damit zu rechnen ist, dass die „Züge“, die eine Person hat und diese gegebenenfalls attraktiv erscheinen lässt, einen Schluss auf ihren „Charakter“ zulassen.⁶ Aber es genügt ja, dass diese physiognomische Anziehung da ist, um nämlich ein Näherkommen und einen kommunikativen Prozess in Gang zu bringen. Erst durch diesen erfahren die betroffenen Personen dann voneinander etwas, das vielleicht ihre gegenseitige Attraktivität verstärken kann oder zu einer mehr rationalen Basis für sich bildende Freundschaft oder Gemeinschaft werden kann. Beim digital vermittelten Sich-Kennenlernen ist dagegen die Richtung dieses Miteinander-Bekanntwerdens genau umgekehrt. Werbung beginnt mit einem Satz von Informationen (Daten) über die betroffene Person, mit der man in Kontakt kommen will; und dass man sich um die entsprechende Person überhaupt kümmert, hat seinen Grund darin, dass ein Algorithmus die Passung der jeweiligen Charakter- und Bedürfnisprofile miteinander abgeklärt hat. Auf diesem Hintergrund kommt es dann zu ersten Kommunikationen – meistens noch digital – und schließlich zu einem so genannten persönlichen Kennenlernen, also einem face-to-face-Treffen. Dieses kann enttäuschend sein, oder es kann auch – nun wieder auf Grund von analogen Attraktivitäten – zu einer Festigung der Beziehung führen. Entscheidend aber ist, dass die Basis dieser Beziehung nicht mehr wie in der Tradition eine Anmutung oder eine geteilte Lebenswirklichkeit ist, sondern vielmehr ein Wissen um das „Profil“ der Zielperson, also ihrer aggregierten Daten.

6 Zu dieser Kritik an der Physiognomik siehe das Kapitel *Über die Physiognomie des Sokrates und Physiognomik überhaupt* in meinem Buch *Der Typ Sokrates*. Frankfurt a.M. 2002.

Natürlich muss man einschränkend sagen, dass diese meine Darstellung quasi romantisch ist, insofern sich nämlich die Bildung von Ehepaaren erst seit etwa der Romantik durch persönliche Anmutungen („Liebesheirat“) vollzog (siehe dazu Schlegels Roman *Lucinde* von 1799). Davor und auch jetzt noch in vielen anderen Ländern, insbesondere etwa Indien, wird die Paarbildung durch Heiratsvermittler bzw. durch die Recherchen von Eltern zu Wege gebracht.⁷

Es ist hinzuzufügen, dass fortschreitend das Sich-Kennenlernen über digitale Medien in unserer Gesellschaft grundiert wird durch ein *De-Gendering* der Bildungs-, der Arbeits-, ja sogar der Sportinstitutionen und eine Isolierung nicht nur der Personen, sondern ihrer sozialen Bedürfnisse gegenüber ihren sonstigen Lebensverhältnissen. Man sucht und findet Partner immer weniger nebenher in Arbeit, Sport und Spiel, vielmehr wird die Partnersuche zu einem besonderen „Job“, also einer Tätigkeit, die man ganz neben anderen Lebensvollzügen betreibt.

Umgang mit Werken der bildenden Kunst

Ein weiteres Beispiel ist die medienvermittelte Bekanntschaft und Auseinandersetzung mit Werken der bildenden Kunst. Hier ist in erster Linie an die heute praktisch in allen Museen bereitgestellten Audioguides zu denken, mit denen man durch das Museum von Bild zu Bild bzw. Skulptur zu Skulptur geführt wird. Diese Guides versehen einen mit einer Fülle von Informationen über den jeweiligen Künstler, seine Zeit, seine Techniken, über das Material und das Schicksal des Kunstwerkes wie auch über die Bedeutungen seiner signifikanten Teile. In dieser Flut von kunstgeschichtlichen, kunsttheoretischen, hermeneutischen und semiotischen Informationen kommt der Besucher nicht mehr dazu, eigene Erfahrungen an dem Bild zu machen – diese bleiben diffus im Hintergrund und kommen ihm nicht recht zu Bewusstsein bzw. es fehlt allein die Zeit, dass sich im Besucher eine Reso-

⁷ Sehr eindrucksvoll wird diese Praxis des Arrangements von Ehen für jüdische Familien um 1700 dargestellt in dem Buch *Denkwürdigkeiten der Glückel von Hameln*. Mainz 1999.

nanz auf das Kunstwerk regt.⁸ Zu dieser digitalen Vermittlung der Beziehung zum Kunstwerk kommt hinzu, dass das Kunstwerk oft überhaupt nicht dem Betrachter leiblich in geteilter Anwesenheit gegenübersteht, dass es vielmehr der Kunstbetrachter in der überwiegenden Zahl der Fälle, nämlich etwa in der Schule oder im Kunstunterricht einer Universität, nicht mit dem Kunstwerk selbst, sondern mit seiner medialen Repräsentation zu tun hat. Durch Reproduktion werden dem Kunstwerk aber seine Materialität, sein Rahmen und seine Beziehung zu seiner Umgebung genommen. Das Gemälde wird vom *tableau* zur puren *image*, die ja dann auf Seiten der Reproduktionsgeräte eigentlich nur noch in einem digitalen Datensatz besteht. Das Wesen des Kunstwerks als digitalisierter Datensatz!⁹

Durch diese Praktiken wird den Menschen, ja durchaus auch den Kunstliebhabern, ein abstraktes Verhältnis zum Kunstwerk antrainiert. Es geht ein Wissen davon verloren, was ein Kunstwerk in seiner leiblichen Anwesenheit bedeutet – Benjamin spricht vom „Auraverlust“¹⁰ –, und der Betrachter wird nicht darin eingeübt, sich dessen zu vergewissern, wie es ihm in Anwesenheit des Kunstwerkes geht.

Eine weitere Stufe der Digitalisierung bildender Kunst besteht darin, dass man auf der Basis der Bilddateien besondere Bildbetrachtungen inszeniert. Da ist als erstes die Animation von Gemälden zu nennen, wie sie beispielsweise mit Bildern von Hieronymus Bosch und Pieter Bruegel dem Älteren vorliegen.¹¹ Bei dem einen werden die fantastischen und skurrilen Figuren auf dem Bilde in Bewegung gesetzt, bei dem anderen die Wimmelbilder des Alltagslebens „belebt“.

Bei dem ersten Typ der Digitalisierung (Animation des Bildgeschehens) wird dem Betrachter die Tätigkeit seiner Einbildungs-

8 Siehe dazu den Aufsatz *Das Bild und seine Atmosphäre* in meinem Buch *Leib. Die Natur, die wir selbst sind*. Frankfurt a.M. 2019.

9 Dazu Gernot Böhme: *Das Bild und sein Medium*. In: *Die Medien der Kunst – die Kunst der Medien*. Hg. G. J. Lischka/P. Weibel. Wabern 2004. S. 40–65.

10 Walter Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a.M. 2011.

11 Vgl. www.youtube.com/watch?v=L6fc6vDtFX4; www.youtube.com/watch?v=wQTBaV-HEdf4.

kraft erlassen, durch die er – etwa im Sinne des fruchtbaren Augenblicks nach Lessing – im „stillen Bild“ Bewegungstendenzen sieht. Bei der anderen Art der Digitalisierung von Bildern besteht die Gefahr, dass man den Gesamteindruck des Bildes über dem genauen Blick auf die Details verliert, und insbesondere wird hier eine bestimmte Bildbetrachtungstradition auf die Spitze getrieben, nämlich die hermeneutisch-semiologische: dass das Bild von Bedeutungen, gar von den Bedeutungen seiner Elemente her „verstanden“ wird.

Zusammenfassend muss gesagt werden, dass die Digitalisierung von Bildern eine Betrachtungsweise nahelegt, die das Bild unabhängig von seiner konkreten materiellen Erscheinung in einer Umgebung, das heißt als bloße *image*, zum Thema macht bzw. dass bei den zuletzt genannten Möglichkeiten die Tätigkeit der Einbildungskraft in der Bildbetrachtung quasi stillgestellt wird.

Lesen und übersetzen

Ich nehme diese beiden Themen zusammen, weil sie sich gegenseitig erhellen bzw. weil das Übersetzen eines Textes selbstverständlich voraussetzt, dass man ihn gelesen hat. Die Frage ist bloß wie.

Hier fehlt uns vorläufig ein klares Beispiel dafür, worin eigentlich digitales Lesen besteht. Nach der PISA-Studie bedeutet lesen können, Informationen aufnehmen und verarbeiten zu können.¹² In jedem Fall ist digitales Lesen, eingeübt vor allem durch PC- und Smartphone-Gebrauch, lineares Lesen, das heißt, man liest Wort für Wort, Zeile für Zeile, Satz für Satz. Demgegenüber ist eine grundlegende Maxime der Hermeneutik, dass jemand die Einzelheiten eines Textes vom Ganzen her verstehen muss. Auch hier, beim hermeneutisch-kompetenten Lesen, wird der Text von vorne nach hinten gelesen, allerdings, weil man sich erst einmal durch Lektüre des Ganzen eine Vorstellung davon macht, worum es in dem Text geht, um dann noch einmal in den Text einzusteigen, so dass dieses hermeneutische Lesen eine Art Kreisgang ist.

12 Siehe den Wikipedia-Artikel *Lesekompetenz*, abgerufen am 10. September 2020.

Nehmen wir an, dass digitales Lesen Informationsaufnahme ist: Der Text, so wird unterstellt, übermittelt Informationen. Doch was sind Informationen? Informationen sind Feststellungen über Tatsachen, die eine zuvor bestehende Unsicherheit verringern. Im Beispiel: „Was für Wetter ist heute?“ „Es regnet.“ Es ist interessant, dass der Informationsbegriff offenbar eine Frage, eine Vormeinung oder ein unbestimmtes Vorwissen voraussetzt.¹³ Es wird angenommen, dass sich durch die Lektüre eines Textes, vermittelt einer Reihe von Tatsachenfeststellungen am Ende ein relativ bestimmter Sachverhalt als Textgehalt herausstellt.

In Ermangelung genauerer Kenntnis, was unter informationellem Lesen verstanden wird, habe ich probeweise eine automatische Übersetzung des Textes *Instanz des Geistes* von Elisabeth Langgässer¹⁴ initiiert. Dabei unterstelle ich, dass die automatische Übersetzung des Textes Satz für Satz erfolgt. Das Ergebnis dieses Experimentes ist lehrreich. So übersetzt die Maschine (Google-Übersetzer) „Geist“ zunächst mit „mind“, was so viel wie Gemüt heißt, später dann aber mit „spirit“, was durchaus Intelligenz heißen kann, aber auch Geist im Sinne von Vernunft bzw. – im Sinne von Hegel – vernünftige Verhältnisse. Im dritten Absatz wechselt die Maschine innerhalb von drei Zeilen von „mind“ zu „spirit“. Mit dem Wort „Instanz“ kommt die Maschine gar nicht zurecht. Zunächst, das heißt in der Überschrift, wählt sie „instance“. Nachdem sie allerdings am Anfang des dritten Absatzes gelesen hat, dass eine solche Instanz beispielsweise die platonische Akademie sein kann, wechselt sie in der Übersetzung von „instance“ zu „agency“. Letzteres trifft den Sinn wohl besser. „Instanz“ kann im Deutschen sehr wohl so etwas wie Handlungssubjekt, aber eben auch Behörde bedeuten – wie etwa in der Wendung „den Instanzenweg gehen“. „Instance“ heißt im Englischen jedoch in der Regel so etwas wie „Beispiel“.

13 Siehe den Wikipedia-Artikel *Information*, abgerufen am 10. September 2020: „Information ist die Verringerung von Ungewissheit“.

14 Elisabeth Langgässer: *Instanz des Geistes*: Wo Trümmer sind, muss Kultur werden. In: *Neue Zürcher Zeitung* vom 28. November 2019.