

Bauhaus-Universität Weimar  
Fakultät Medien

## Der Leser ist der Mörder

Auf der Suche nach den  
Mördern der Realität

Projekt:  
**[Einführung in die Medienkultur]**

Eingereicht bei:  
Herrn Oliver Fahle M.A.

Studiengang:  
Medienkultur | 1. Semester | WS 98.99

Von:  
Michael Treutler  
Steubenstrasse 46  
99423 Weimar  
☎ 03643. 90 24 17  
✉ michael.treutler@medien.uni-weimar.de

Vorgelegt am:  
2. April 1999

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>I</b>
<b>1 Einleitung – Unter Mordverdacht</b>	<b>1</b>
<b>2 Die üblichen Verdächtigen: Simulation und Hyperrealität</b>	<b>2</b>
2.1 Das Simulationsmodell	3
2.1.1 Der Simulationsbegriff bei Jean Baudrillard	3
2.1.2 Von der Realität zur Hyperrealität	3
2.1.3 Die Ordnung der Simulakra	5
2.2 Verdacht zur Beihilfe: Gegenüberstellungen	6
2.2.1 Simulation und Mythos	6
2.2.2 Simulation und Dissimulation	7
2.2.3 Simulation und Fiktion	8
<b>3 Tatort Medien</b>	<b>9</b>
3.1 Tatzeit: Anfänge und Entwicklung der Simulation	9
3.1.1 Entstehung Simulakra erster Ordnung	10
3.1.2 Entstehung Simulakra zweiter Ordnung	11
3.1.3 Entstehung Simulakra dritter Ordnung	12
3.2 Indizienbeweise	13
3.2.1 Simulierte Referenzen: Ähnlichkeit	14
3.2.2 Simulierte Fakten: Nachrichten	14
3.2.3 Simulierte Fiktionen: Unterhaltung	15
3.3 Motiv: Selbsterhaltung	15
<b>4 Urteil – Der Leser ist der Mörder</b>	<b>16</b>
<b>Literaturangaben</b>	<b>II</b>

“Auch die Dinge sind ihrem Wesen nach nur das, was wir aus ihnen zu entwickeln belieben.“

- Oscar Wilde -

## 1 Einleitung – Unter Mordverdacht

Betritt man die Bakerstreet 221 B in London, so befindet man sich im Schaffensort des größten Detektives der Welt: Sherlock Holmes. Er und Dr. Watson wohnten hier von etwa 1881 bis 1904 und hinterließen im scheinbar weisen Hinblick auf ihre Nachwelt so viel Inventar wie sie entbehren konnten. Vom Schlafzimmer Sherlock Holmes, über das Lese-Zimmer des Dr. Watson (der sogar seine medizinische Literatur zurückließ), bis zum Arbeitszimmer des Meister-Detektives, welches er selber bereits in dem Fall „Der blaue Karfunkel“ als „sein“ Museum bezeichnete (Doyle 1989, S. 239).

Der Museumskatalog läßt den Besucher ohne Zweifel über das tatsächliche Wirken an diesem Ort zurück: „Dr. Watsons Schlafzimmer befand sich im zweiten Stock über dem Hinterhof, neben dem von Mrs. Hudson. Diese beiden Zimmer werden heute als Ausstellungsräume genutzt. In Dr. Watsons Zimmer können Besucher in zeitgenössischen Büchern, Zeitungen, Bildern und Fotografien stöbern. [...] Daneben liegen auch Andenken seiner (Holmes, M.T.) Abenteuer aus, sowie eine Auswahl von Briefen an ihn und von ihm.“<sup>1</sup>

Nur eine Frage läßt der Katalog offen: Wer war der nur kurz erwähnte Sir Arthur Conan Doyle, der wie beschrieben steht, neben anderen Autoren, immerhin 60 Bücher über Sherlock Holmes veröffentlichte?

Der durchschnittliche Mitteleuropäer findet hierauf nach kurzer Bedenkzeit eine Antwort. Sir Arthur Conan Doyle ist der Erfinder von Sherlock Holmes. Dieser selbst nur eine Romanfigur, eine Fiktion (ebenso wie sein eigentlicher Chronist Dr. Watson). Aber dieser Gedanke ist langweilig, weil er nicht real erscheint, ist doch Sherlock Holmes Bett zu besichtigen, die Briefe, die er geschrieben hat und „sich viele weitere Einzelheiten und Beschreibungen dieser Wohnung“ in den Büchern wiederfinden, „die Sie bei Ihrem Rundgang durch das Haus wiedererkennen werden“.

Diese Welt ist realer als das Reale, denn sie macht die geschriebene Fiktion räumlich und taktil erlebbar. Wo etwas realer als das Reale ist, muß etwas mit der eigentlichen Realität passiert sein. Da wir uns bereits im Hause des größten Kriminalisten der Welt befinden,

---

<sup>1</sup> Die Zitate sind dem Online-Katalog der Sherlock Holmes Memorabilia Company unter [www.sh-memorabilia.co.uk](http://www.sh-memorabilia.co.uk) entnommen

steht zu befürchten, das sie im schlimmsten Fall tot ist oder irgendwo versteckt und unrettbar im Todeskampf liegt, wie uns Jean Baudrillard in seinem Buch „Agonie des Realen“ mitteilt. Den Mörder liefert er gleich mit (wie in jedem guten Kriminalroman), es sei die Simulation, unsere Hauptverdächtige. Tatort sind die Medien, Tatzeit bisher unbestimmt, Motiv bisher unklar. Um dem Phänomen der „verlorenden“ Realität auf die Spur zu kommen, werden wir uns auf deduktive Weise dem „Verbrechen“ in der medientheoretischen Landschaft nähern, Verdächtige untersuchen, Indizien finden oder widerlegen, und schließlich zu einem Urteil kommen. Wie Sherlock Holmes und seine postmoderne Hommage William von Baskerville, haben wir während der Recherchen bereits eine Theorie gebildet, welche es im Folgenden zu belegen gilt.

## **2 Die üblichen Verdächtigen: Simulation und Hyperrealität**

Beschäftigt man sich medientheoretisch mit dem Begriff der Realität, so ist festzustellen, daß ein Grundkonsens über die Rolle der Massenmedien im Bezug auf die Erkenntnisse über die wahrgenommene Realität herrscht. Das Massenmedien die Alltagsrealität beeinflussen und kognitives Handeln sogar bestimmen können, bringt Niklas Luhman auf die Formel: „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien“ (Luhmann 1996, S. 9).

Das eine Verzerrung der Realität durch die Massenmedien, welche unser Wissen über „Geschichte, Gesellschaft und Natur“ (ebd.) vermittelt haben, stattfinden kann, liegt auf der Hand. Diese Verzerrung zu untersuchen, ist jedoch nicht Aufgabe der folgenden Arbeit. Wir beginnen unter der Prämisse, daß die Realität nicht „verzerrt“ ist, sondern „tot“, also nicht mehr vorhanden. Diesen Gedanken postulierte als erster Jean Baudrillard, und er legte mit der „Simulationstheorie“ das Grundmodell für diese Diskussion. Um sich mit dem Verschwinden der Realität auseinanderzusetzen, ist es also nötig, diese zu kennen und zu verstehen, um zu belegen, daß sie über die Verzerrung der Realität hinausgeht.

## 2.1 Das Simulationsmodell

### 2.1.1 Der Simulationsbegriff bei Jean Baudrillard

Simulation ist die Vortäuschung von Dingen, die nicht real vorhanden sind. Der Begriff der Simulation beschreibt also die Handlung, so zu tun als ob etwas wäre, was nicht ist. Das Simulationsmodell Jean Baudrillards beschreibt eine Welt, in der die Simulation in alle Gesellschaftsbereiche vorgedrungen ist. Eine Gesellschaft deren Umfeld nur noch so tut, als ob sie real wäre, in der die Zeichenwelten der Gesellschaft die konkrete Realität beseitigt haben. Die „Agonie des Realen“, also der Todeskampf der Realität, äußert sich darin, daß die Zeichenwelten, die Simulakra, keine Referenzen mehr in der konkreten Realität haben, „also nichts mehr bezeichnen, sondern nur mit anderen Simulationen interagieren“ (Blask 1995, S. 23). Die Semiokratie, die Herrschaft der Zeichen, ist also der Verweis der Zeichen nicht mehr auf einen Referenten (einen Gegenstand der konkreten Wirklichkeit), sondern auf andere Zeichenwelten, „die also den unmittelbaren Zugang zur sinnlichen und unmittelbaren Wahrnehmung der Welt verschüttet haben.“ (ebd.). Die Simulation „liquidiert alle Referentiale“ und ersetzt sie durch „künstliche Wiederauferstehung in verschiedenen Zeichensystemen“. Das Reale ist durch Zeichen des Realen substituiert worden (Baudrillard 1978, S. 9). Es ist endgültig verschlossen, hinter den in sich selbst kreisenden und auf sich selbst verweisenden Simulakra.

Anstelle des Realen tritt somit das Hyperreale, welches realer als das Reale selbst erscheint.

### 2.1.2 Von der Realität zur Hyperrealität

Damit die Realität (die Wirklichkeit) von der Nicht-Realität (der „Unwirklichkeit“) ersetzt werden kann, muß das nicht-reale bestimmte Leistungen vollbringen, um nicht bemerkt zu werden. Baudrillard bezeichnet die Hyperrealität als „Generierung eines Realen ohne Ursprung in der Realität“ (Baudrillard 1978, S. 7). Etwas ist also realer als real, da es real ist, ohne real zu sein.

Wenn die Simulation real erscheint obwohl sie nicht real ist, so ist sie hyperreal. Die Hyperrealität beschreibt also das Wesen der Simulation.

Die Grundzüge der Hyperrealität erklärt Umberto Eco in dem Verhältnis zwischen Kopie und Original, welches er anhand seiner Untersuchungen der Massenkultur der USA genauer analysiert<sup>2</sup>. Auf den ersten Blick ist dieser Zusammenhang eindeutig. Das

---

<sup>2</sup> siehe Eco (1987), S. 36 - 99

Original (z.B. die Mona Lisa im Pariser Louvre) ist „echt“ und die Kopien (welche sich z.B. in amerikanischen Kunstmuseen befinden) sind „unecht“. Das Wesen der Hyperrealität jedoch ist es, diese Differenz zu verkleinern, wenn nicht sogar zu beseitigen. Während Eco annimmt, daß ein klassisches, wissenschaftliches Museum einen hohen Abstraktionsgrad besitzt (man das Dargestellte also nur mit einem gewissen Vorwissen wirklich verstehen und schätzen kann), sind amerikanische Museen bemüht, das Dargestellte um abgeschlossene Ähnlichkeit und sinnliche Erfassung des Gegenstandes zu erweitern. Die Darstellung der Mona-Lisa im Museum Living Arts in Californien beschränkt sich somit nicht nur auf die Reproduktion des Originals, sondern reproduziert den gesamten Schaffensprozess anhand von Wachsfiguren. Leonardo da Vinci (auf dessen Staffelei eine Reproduktion des Original-Bildes steht) malt die Mona-Lisa, welche vor ihm auf einem Holzschemel sitzt. Diese Dreidimensionalisierung hat natürlich zur Folge, daß ich mir die Mona-Lisa (die ich eigentlich nur mit ihrem Gesicht von vorne kenne) z.B. auch von Hinten ansehen kann. Die dargestellte Szenerie ist durch ihre Dreidimensionalität näher an der Realität als das zweidimensionale Bild alleine (etwa so wie das in der Einleitung beschriebene Sherlock Holmes Museum realer ist, als nur von diesen Räumen zu lesen). Durch ihre zeitliche Vorlagerung (der Schaffensprozess wird dargestellt, der zur Entstehung des Originals geführt hat) ist die Reproduktion auf einmal dem Original vorgelagert, es macht die amerikanische Darstellung gleichwertig gegenüber der Mona-Lisa im Louvre, bzw. läßt sogar das Original als Kopie erscheinen. Die Kopie ist jetzt echter (oder eben realer) als das Original (das Reale).

Ecos Hyperrealitätsbeschreibung ist eine zugängliche Beschreibung des „Überrechten“, jedoch stößt sie an einem Punkt hinsichtlich des zu untersuchenden Simulationsproblems an ihre Grenzen: „Hat man erstmal zugegeben, daß >>alles falsch<< ist, so muß es, um genießbar zu sein, ganz echt aussehen.“ (Eco 1987, S. 82). So bleibt Ecos Hyperrealität stets durchschaubar, stets erkennbar und immer als Kopie entlarvbar, wenn auch als Kopie, die sich ihrer Wahrnehmung her paradoxer Weise „vor“ das Original schiebt oder sich mindestens im Wettstreit mit ihm befindet.

Baudrillards Simulationstheorie erweitert das Hyperreale um den totalen Verlust der wahrnehmbaren Differenz zwischen Kopie und Original. Denn die Differenz zwischen Kopie und Original impliziert die Unterscheidbarkeit zwischen echt und unecht, und diese kann in der Simulation nicht mehr getroffen werden.

Eco wie Baudrillard ist gleichsam der Verlust der Imagination zu entnehmen. Ich kann meine Phantasie nicht mehr einsetzen, um mir die Mona-Lisa und die Entstehung des Bildes vorzustellen: „Es ist die Gioconda, die Mona-Lisa höchstpersönlich, komplett mit

Stuhl und Beinen und Hinterpartie." (Eco 1987, S. 53). Baudrillard sieht in der Zerstörung des Imaginären, die Unerreichbarkeit der Realität vollzogen. „Das Hyperreale ist von nun an vor dem Imaginären, vor jeder Trennung von Realem und Imaginären sicher.“ (Baudrillard 1978, S. 10).

Wo Eco lediglich die Existenz zweier (noch schwach) unterscheidbaren, gleichwertigen Zeichen sieht, berühren sich bei Baudrillard Tatsache (Original) und Modell (Kopie) und „implodieren“ bzw. stürzen ineinander. Signifikant und Signifikat verschmelzen und lassen keine Eventualitäten mehr zu, denn „Überall dort, wo sich die Unterscheidung zweier Pole nicht mehr aufrechterhalten läßt, [...] betritt man das Feld der Simulation [...]“ (Baudrillard 1978, S. 51).

### 2.1.3 Die Ordnung der Simulakra

In der Hierarchie des Simulationsmodells, gibt es einzelne Ordnungsebenen der „Teilsimulationen“, der einzelnen künstlichen Zeichenwelten, die Simulakra genannt werden. „Die Simulakra selbst sind im Lauf ihrer Geschichte einer strukturellen Evolution unterworfen, die ihre Erscheinungsform, Funktion und theoretische Bedeutung verändert.“ (Blask 1995, S.26). Das bedeutet, daß sie sich innerhalb ihres Bestehens entwickeln oder verschiedene Stufen durchlaufen können. Baudrillard definiert drei Ordnungen, welche ein Simulakrum durchlaufen, bzw. erreichen kann:<sup>3</sup>

Agiert ein Zeichen als Repräsentant eines Referenten (also eines Gegenstandes der konkreten Realität), gehorcht es also dem Äquivalenzprinzip (wie z.B. das Bild der Mona Lisa ein äquivalentes Aussehen zur Gioconda aufweist), so tut es das nach dem Prinzip der Vortäuschung, der Imitation des Gegenstandes oder Menschen. Es gehört zur ersten Ordnung der Simulakra, da es sich noch in direkter Korrespondenz mit der Realität befindet. Um Baudrillards (von Borges entlehntem) Beispiel anhand einer Karte vom Territorium zu folgen<sup>4</sup>, könnte man hier eine normale Landkarte nennen.

Wird etwas reales praktisch im Maßstab 1:1 kopiert (wie z.B. die mit dem Reich deckungsgleiche Karte des Territoriums oder das Goethe Gartenhaus in Weimar), ist es also tauglich, das Reale zu ersetzen und somit die Differenz zwischen „real“ und „unreal“ zu verkleinern, so ist es ein Simulakrum zweiter Ordnung. Es imitiert nicht mehr nur, sondern betreibt den Vorgang der identischen Reproduktion des Realen.

---

<sup>3</sup> "Die Ordnung der Simulakra" beschreibt Baudrillard in seinem Buch *Der symbolische Tausch und der Tod*, vgl. auch Baudrillard zur Einführung, S. 26 bis 29

<sup>4</sup> siehe Baudrillard (1978), S. 7f

Die Stufe der heutigen Simulationsgesellschaft ist die höchste Ordnung der Simulakra. Die dritte Ordnung führt in eine selbstreproduzierende Welt, die nicht mehr auf reales verweist, sondern immer nur auf sich selbst. Die Differenz zwischen Bezeichnendem und Bezeichnetem ist nicht mehr vorhanden. Die Zeichen werden jetzt also nicht mehr aus der Welt (der vorfindlichen Realität) gebildet, sondern die Zeichensysteme bestimmen jetzt die (Hyper-)Realität. Das Territorium wird jetzt nach der zuvor gefertigten Karte geformt (die Karte existiert zuerst!). Diesen Prozeß nennt Baudrillard: DIE PRÄZSSION DER SIMULAKRA. Der Moment, indem das Zeichen „vor“ die Realität rückt, Signifikant und Signifikat nicht mehr trennbar sind und der Zugriff auf die Realität verschwunden ist.

In der dritten Ordnung der Simulakra setzt der Begriff der Simulation erst ein und zeigt gleichzeitig ihre Tragweite: Etwas Unwirkliches, das als wirklich wahrgenommen wird, kann nicht mehr als unwirklich entziffert werden. Die Simulation, in der unsere Gesellschaft lebt, ist also als diese nicht mehr wahrzunehmen und stellt sich uns als Realität dar.

## 2.2 Verdacht zur Beihilfe: Gegenüberstellungen

Nachdem wir das Wesen und die Ordnung der Simulation kennengelernt haben, soll uns eine Gegenüberstellung mit den Begriffen des Mythos, der Dissimulation und der Fiktion, welche alle ebenfalls der Realität entgegenstehen, einen noch genaueren Umriss des Begriffs der Simulation bringen.

### 2.2.1 Simulation und Mythos

Etwas simuliertes und etwas mythisches haben etwas gemeinsam. Sie beide überlagern ein Ursprüngliches durch ein Zeichen. Roland Barthes beschreibt den Mythos als einen Zeichenprozeß, der einem ursprünglichen Zeichenprozeß „aufgesetzt“ ist, der den Sinn eines ursprünglichen Zeichens deformiert und ihm neue Bedeutung gibt. Sich also die Form des Mythos vor den Sinn der Realität stellt.<sup>5</sup>

Die Simulation erzeugt durch Hyperrealisierung einen ähnlichen Effekt. Ein Zeichen des Realen überlagert das Reale.

Man könnte also annehmen, Simulation und Mythos wären einander verwandt, vielleicht sogar sich den gleichen Methoden bedienend. Dieser Vorwurf der „Kollaboration“ ist jedoch bei genauer Betrachtungsweise nicht haltbar, da es sich um zwei verschiedene Zeichensysteme handelt.

---

<sup>5</sup> siehe Barthes (1964), S. 88-100

Der Mythos setzt einem ursprünglichem „realen“ Sinn (z.B. der US-amerikanischen Flagge, 13 Streifen = 13 Gründerstaaten und 50 Sterne = 50 Bundesstaaten) einen neue Form auf (z.B. Weltmacht, Land der unbegrenzten Möglichkeiten, etc.). „In Wahrheit ist das, was sich in dem Begriff einnistet, weniger das Reale, als selbst eine gewisse Kenntnis vom Realen“ (Barthes 1964, S. 99). Und somit steht es im Verdacht der Hyperrealität, da es sich um ein Zeichenmodell handelt, das „vor“ die Realität geschoben wird.

Jedoch deformiert der Mythos lediglich die „ursprüngliche“ Realität, eine Deformation, welche „aus unbestimmten, unbegrenzten Assoziationen gebildet“ (ebd.) wird. Sie läßt den eigentlichen Sinn unangetastet und wenn der Mythos analysiert wird, auch erkennbar.

Dies wäre im Reich der Simulation nicht zu erwarten. Diese „tötet“ das Ursprüngliche, macht es unerreichbar und selbst bei größter Anstrengung nicht mehr analysierbar, denn in der Simulation sind vorgelagertes und nachgelagertes nicht mehr zu trennen. Somit ist das „reale“ in der Simulation im Gegensatz zum Mythos nicht mehr zu erkennen.

Trifft nun jedoch der Mythos auf die Simulation, so tut sich ein anderer Zusammenhang auf. Auch wenn die Simulation nicht als perfektionierter Mythos definiert werden kann (denn die Simulation deformiert nicht zwangsläufig das Ursprüngliche) oder der Mythos als gescheiterte Simulation (denn der Reiz des Mythos liegt manchmal gerade in seinem Kontrast zur eigentlichen, noch erkennbaren, Realität), so könnten sie doch auseinander entstehen:

Bricht eine Simulation zusammen, so wird erkannt, daß ihr Inhalt nur den Zweck eines Mythos erfüllt (z.B. das Scheitern des simulierten „realen Sozialismus“). Besteht ein Mythos lange genug, könnte er in die Hyperrealität und somit in die Simulation eingehen, wenn sein ursprünglicher Sinn vergessen wird (dies könnte z.B. der Figur Sherlock Holmes theoretisch zustoßen).

Die Gefahr der Simulation ist der Einschluß der Mythen in ihr System. Wird in der heutigen Simulationsgesellschaft ein Mythos analysiert, so wie dies Roland Barthes getan hat, so offenbart dieser nicht den tatsächlichen Sinn, sondern lediglich den Simulierten.

### **2.2.2 Simulation und Dissimulation**

Dissimulieren heißt so tun, als ob etwas nicht wirklich wäre, was Wirklichkeit ist. Simulieren heißt so tun, als ob etwas wirklich wäre, was ist Wirklichkeit nicht ist (beide Begriffe tragen den Realitätsverlust also bereits in sich).

Ein Flugsimulator simuliert einen Zustand, als ob der Trainierende in einem realen Flugzeug fliegt. Für alle Beteiligten ist jedoch die Differenz zwischen der Simulation (Flugsimulator) und der Realität (sichere Übung in einer hochtechnisierten Maschine) klar erkennbar. Am deutlichsten wird dies daran, daß die Konsequenzen der „Simulation“ (z.B. ein Flugzeugabsturz) keine Konsequenz in der Realität haben. Da diese Verwendung des Simulationsbegriffes, wie sie im Alltagsgeschehen am gebräuchlichsten sein dürfte, die Realität nicht antastet, müßte man im Sinne Baudrillards hier von einer Dissimulation sprechen, denn dem Flugschüler wird vorgetäuscht, daß er das was er hat (die Sicherheit, des festen Bodens unter den Füßen), nicht zu haben. Denn nur die Dissimulation oder das Fingieren des Fliegens würde das Realitätsprinzip nicht aufheben: „Beim Fingieren oder Dissimulieren wird also das Realitätsprinzip nicht angetastet: die Differenz ist stets klar, sie erhält lediglich eine Maske“ (Baudrillard 1978, S. 10).

Baudrillards Simulationsbegriff hingegen reicht in die Realität hinein. Die Zeichenwelt (in unserem Beispiel der Flugsimulator) ist von der realen Welt nicht mehr unterscheidbar. Die verloren gegangene Differenz hat also zur Folge, daß die Zeichenwelt die Realität beeinflußt. Denkt man unser Beispiel konsequent weiter, so müßte also der Flugsimulator dem Flugschüler die Verletzungen beibringen (ihn im Extremfall sogar töten), die das Fehlverhalten des Flugschülers zur Konsequenz hat.

Die Dissimulation ist somit der ständige Wegbegleiter der Simulation auf dem Weg zum Simulakra dritter Ordnung. Diese Umschichtung des Alltagsbegriffes „Simulation“ auf den Begriff der Dissimulation zeigt, wie weit Baudrillards Begriff der Simulation tatsächlich geht, da er erst dort ansetzt, wo die wahrgenommene Simulation (in diesem Falle sein Wegbegleiter die Dissimulation) aufhört.

### 2.2.3 Simulation und Fiktion

Simulationen sind Fiktionen. Sie haben ihren Ursprung nicht im Realen, sie repräsentieren etwas, was „nur in der Vorstellung existiert“. Sind Fiktionen also Simulationen? Fiktionen sind nicht real, und sind somit zumindest in diesem Merkmal der Hyperrealität ähnlich. Was sind also die Charakteristika, welche die Fiktion von der Simulation trennen, bzw. in welchen Punkten unterstützt die Fiktion die Simulation?

Zunächst muß man als Kriterium hier die Wahrscheinlichkeit einbringen, d.h. eine Größe zur (vorerst subjektiven) Bestimmung der Realitätsnähe einer Information. Fiktionen die „Unwahrscheinlich“ sind, da sie in einer deutlich erkennbaren „nicht realen“ Welt spielen (wie etwa J.R.R. Tolkiens „Herr der Ringe“ und andere Fantasy-Romane) sind

vom Verdacht der Beihilfe zur Simulation auszuschließen, da sich die Differenz zwischen Realität und Nicht-Realität (Fiktion) stets bereits an der Oberfläche zu erkennen gibt.

Werden in Fiktionen Zeichen der realen Welt eingebracht, wird die Fiktion „wahrscheinlicher“, da wir in ihr Situationen der Alltagserfahrungen wieder entdecken können und somit eine Identifikation mit der erdachten Geschichte durchführen können. Dies ist z.B. der Fall bei den Geschichten unseres Detektives Sherlock Holmes, der aus der Londoner Tagespresse zitiert und genaue, nachprüfbare, Angaben zu Ortsbeschreibungen durchführt. Diese Verbindung zur Realität ermöglichen eine Verminderung der Differenz zwischen Fiktion und Realität, da die Fiktion der Realität ähnlich ist und somit das Gefühl der Wahrscheinlichkeit verstärkt. So operiert die Fiktion oft im „Grenzbereich zwischen Realem und imaginären“ (Kittler 1989, S. 61), jedoch ist die Fiktion stets an die Sprache ihres Mediums gebunden. Laut Kittler bringt die Fiktion immer nur Worte hervor und keine Tatsachen.

Das aus den Zeichen Tatsachen gebildet werden, ist jedoch charakteristisch für die Präzession der Simulakra, also einer Simulation dritter Ordnung. Es muß also Umstände geben, in denen die Fiktion zur Hyperrealität, zur Simulation werden kann.

Die Bindung der Fiktion an ihr Medium, macht es an diesem Punkt nötig, die Medien im Zusammenhang mit der Simulation zu untersuchen und herauszufinden, welche Umstände dies sind.

### **3 Tatort Medien**

In den Anforderungen einer Leistungsgesellschaft sind wir angewiesen auf fremd- bzw. medial vermitteltes Wissen. Unsere Möglichkeiten unmittelbar, also empirisch durch eigene Erfahrungen zu lernen, sind sehr begrenzt im Verhältnis zum medial gelernten Wissen. Wir befinden uns heutzutage in einer multimedialen Gesellschaft, welche Medien allgegenwärtig und unabdingbar machen, um in der Alltagsrealität beruflich zu bestehen. Die Verantwortung, die diesen Medien obliegen ist also nicht zu unterschätzen. Es ist also erforderlich zu untersuchen, wie sich die medialen Bedingungen mit Hinblick auf die Simulation entwickelt haben, und welche Situation wir in der heutigen Gesellschaft vorfinden, welche Jean Baudrillard als „Simulationsgesellschaft“ bezeichnet.

#### **3.1 Tatzeit: Anfänge und Entwicklung der Simulation**

Die Annahme, daß die Simulation nicht als Fiktion bemerkt werden kann, setzt einerseits voraus, daß die Simulation und ihr Träger die Medien Methoden und Techniken entwickelt haben, die dem Anspruch gerecht werden, das die Zeichen des Realen so viele Eigenschaften des Realen tragen, wie möglich, auf der anderen Seite, also der der

Rezipienten bzw. der derer welche der Simulation erliegen, muß die Wahrnehmung eine entsprechende Anpassung an diese Techniken erfolgt sein. Die einzelnen Schritte in die Simulationsgesellschaft werden wir anhand der Ordnungen der Simulakra vornehmen, auch wenn Jean Baudrillard die einzelnen Stufen nicht historisch zuordnet und andere Autoren diese nicht übernommen haben, gibt es doch Hinweise, die zumindest eine Bestimmung ermöglichen, in welchem Zeitraum die Grundlagen der einzelnen Ordnungen der Simulakra geschaffen wurden und welche Veränderungen in der Wahrnehmung damit verbunden waren.

### 3.1.1 Entstehung Simulakra erster Ordnung

Götz Großklaus vertritt die These, das das Zeitalter der Simulation mit dem zunehmenden Auftritt ikonisch-visueller Medien geboren wurde. Das erste ikonisch-visuelle Massenmedium, welches in der Wende des 18. zum 19. Jahrhundert in Erscheinung trat war das Panorama. „Das Panorama simuliert innerhalb der Rotunde vom Sichtpunkt des Betrachters auf der Plattform aus einen 360 Grad-Rundblick über eine Landschaft, eine Stadt, ein Schlachtfeld etc. Die ikonische Repräsentation auf der Rundleinwand ist superillusionistisch (gemahlt – M.T.) ausgeführt. [...] der Betrachter befindet sich sozusagen im Bild selbst.[...] Es ist, als ob er dem Geschehen aus unmittelbarer Nähe beiwohnte. Die Grenzverwischung und das Moment des Als ob verweisen auf den simulatorischen Charakter der Inszenierung.“ (Großklaus 1995, S. 114). Mittels hydraulisch arbeitender Apparate (z.B. Bewegungen) wurde der simulatorische Aspekt dieser frühen Simulationsmaschinen noch verstärkt.

Jegliche Simulation beruht auf Mimesis, also der Nachahmung der Natur durch die Kunst, der Ähnlichkeit mit ihr, der Ikonizität. Die Simulation Versucht diese Ähnlichkeit im Detail zu perfektionieren, um die Unterscheidbarkeit zwischen „mimetischer Kopie und Original“ (ebd.) zu unterminieren. Diese frühe ikonische Darstellungsart einer Reise, in der erstmals „Bewegung“ in eine realistische Landschaftsmalerei kam, hatte noch einen stark mimesischen Charakter, da die Simulation gemahlt war, wenn auch „superillusionistisch“. Die Panoramen waren jedoch die ersten visuellen Darstellungen, welche dem Rezipienten den Außenstandpunkt nahmen, den er z.B. bei der Betrachtung eines Landschaftsgemäldes hatte. Es bezog den Zuschauer mit ein und simulierte so die Nähe des Fernen. So betrieben die Panoramen die Nachahmung der Natur, die Differenz zwischen Kopie und Original war jedoch noch erkennbar und die frühe Simulation stand immer in Korrespondenz mit der Realität. Dies war die Geburtsstunde der Simulakra erster Ordnung.

Die Tatsache, dass Simulakra erster Ordnung im Bezug zur Realität stehen und Imitation des Realen betreiben, verleitet zu der Annahme, daß bereits Sprache und Schrift, also alle Zeichen zur Beschreibung der Dinge, Simulakra erster Ordnungen seien, jedoch wird in diesen Zeichensystemen nicht simuliert sondern symbolisiert, also aufgrund von getroffenen Konventionen Dinge bezeichnet, die keinen ikonischen Zusammenhang mit den Lauten oder Gegenständen haben. Jedoch sei an dieser Stelle bemerkt, daß Schrift, durch die Durchsetzung des Buchdruckes, den ersten Authentizitätsbeweis des nicht persönlich erlebten war („Es steht geschrieben!“).

### 3.1.2 Entstehung Simulakra zweiter Ordnung

Die mimetische Verdoppelung der Welt wurde über einzelne Schritte immer weiter perfektioniert. Baudrillard beschreibt den Übergang von der Simulakra erster Ordnung in die zweite Ordnung im Zeitalter der industriellen Revolution in der „Natur nicht länger Gegenstand der Imitation ist, sondern Objekt der Beherrschung“ (Blask 1995, S. 27). Götz Großklaus geht dieser Spur detaillierter auf den Grund und begründet sie nicht wie Baudrillard auf der maschineller Grundlage, also der Maschine als Äquivalent des Menschen (die ihn im Arbeitsprozeß reproduziert), sondern auf medialer Basis der verbesserten mimesischen Verdoppelung der Welt durch neue Reproduktionstechniken. Er positioniert das Aufkommen der Simulakra zweiter Ordnung trotz anderer Herangehensweise ebenfalls im Zeitalter der industriellen Revolution, präziser, in der späten ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts.

Zu dieser Zeit begründeten die ersten Lichtbilder (u.a. 1837 von Daguerre) die nächste Stufe zur technischen Verdoppelung der Natur. „In der langen Geschichte mimetischer Verdoppelungen der Welt ist damit erstmals erfolgreich die Nachahmung der Natur an einem technischen Apparat deligiert, dessen Abbilder auf eine Weise authentisch sind, wie es die perfektsten trompe l'œil-Bilder nie sein konnten“ (Großklaus 1995, S. 116). Mit der Möglichkeit die Wirklichkeit fotografisch, also zweidimensional vollständig visuell wiederzugeben, ging schließlich der Übergang des Monopols „der Weltinterpretation und der Wirklichkeitsrepräsentation bzw. -erzeugung über vom Buchmedium auf die Bildmedien.“ (ebd. S. 115). Die Wahrnehmung wurde so Mitte des 19. Jahrhunderts neu geprägt. Sie ging über von der graphisch-sprachlichen Repräsentation zur ikonisch-visuellen Wahrnehmung. Konnten diese Lichtbilder nur die Momentaufnahme, also die Verdoppelung der Natur, in einem starren Augenblick erreichen, begann mit ihr die Grundlage der identischen Reproduktion der Natur, welche die Imitation ablöste. Wurde diese auch erst durch die Kinematografie um den, dem Panorama bereits eigenen, Bestandteil der Bewegung ergänzt, so liegt hier doch die

Wurzel der Simulakra zweiter Ordnung, welche „an die Stelle der Imitation den Vorgang der Produktion und identischen Reproduktion“ setzt (Blask 1995, S. 27).

Die ikonische „Daguerreotypische Wahrnehmung“ sorgte nicht nur für eine Hinwendung vom Text zum Bild, sondern das neue Medium beeinflusste ebenfalls Erzählweise von Fiktionen. Edgar Allen Poe's neuen Detektivgeschichten, begonnen mit „The Murders in the Rue Morgue“ (1841) bemühten sich um „die am dinglichen Detail orientierte visuelle Entschlüsselung des Textes eines Verbrechens, um die Identifikation seiner Signifikanten, um visuelle Recherche und Sammlung von Indizien, um Spurenlesen als Zeichensuche etc.“ (Großklaus 1995, S.119). Diese neue „Visualität“ der Fiktion war Grundlage für den, nach dem Vorbild Poe's geschaffenen und heute von der Hyperrealität bedrohten Sherlock Holmes, der Dank des in der Einleitung beschriebenen Museums von der textlichen Visualisierung der Fiktion in die Visualisierung des Textes in der Realität geführt wurde.

Perfektioniert wurde die identische Reproduktion der Natur im zweidimensionalen durch die kinematographische Technik. Während die bildliche Wahrnehmung der frühen Fotografie einen Ausschnitt der Welt in einer angehaltenen Zeit darstellten, gelang es der Kinematografie diese Bilder um Bewegung zu ergänzen. „Dem Film gelingt somit erstmals die technische Nachahmung von Bewegungen in Räumen über bewegte Bilder - bewegte Fotografie.“ (Großklaus 1995, S. 123).

Mit dem Medium des Films hat sich die Simulation auf eine Stufe mit der Mimesis stellen können. So wie das Panorama die Landschaftsmalereien um Bewegung ergänzte und so die Grundlage des simulatorischen Charakters schuf, so ergänzte die Kinematografie die Fotografie um die Bewegung. Dies waren die Grundlagen, die letzte Differenz zwischen der Simulation und der Realität zu vermindern.

### **3.1.3 Entstehung Simulakra dritter Ordnung**

Diese neue Stufe wurde eingeläutet durch das Fernsehen, welches den Film um den live Charakter ergänzte. Die ersten „Dokumentarfilme“ des Dritten Reiches von Riefenstahl ergänzten den Film um den live Charakter. Historische und ikonische Inzenierung fielen hier zum ersten mal zusammen: „die Wirklichkeit wird filmisch - der Film wird wirklich; real geschaffen wird eine vollkommen >>künstliche Welt<<, die jedoch völlig real aussah“. (Großklaus 1995, S. 126).

Die bisherigen Medien hatten stets das eigentliche Ereignis der ikonischen Reproduktion vorgelagert, durch die zeitgleiche Übertragung des Fernsehens entfiel diese Eigenschaft. Ereignisse waren ab jetzt in Echtzeit, live zu übertragen und zu rezipieren. Diese neue

„Grenzverwischung von >>privat/intim<< und >>öffentlich/spektakulär<< - von >>nah<< und >>fern<<“, (ebd. S. 128), löste die Wahrnehmung in narrativer Form, die auch der Film noch erhalten hatte auf. Informationen konnten jetzt ohne linear aufgenommen werden, wie ein „dynamisches Mosaik“ aufgenommen werden. Die neue Wahrnehmung, prozeßhaft, nicht mehr verpflichtet das Ganze aufzunehmen, sondern nur noch bruchstückhaft, entsprechend dem Aufbau des Fernsehens aus Bildpunkten, welches diese neue Medium nach sich zog, formulierte Jean Baudrillard im Sinne Marshall McLuhans als „Auflösung des Fernsehens im Leben. Auflösung des Lebens im Fernsehen - eine nicht mehr zu unterscheidende, chemische Lösung [...]“ (Baudrillard 1978, S. 49). War bisher die unzweifelhafte Authentizität eines Ereignisses an die konkrete Teilnahme, an die Augenzeugenschaft gebunden, so sorgte das Fernsehen mit seiner simulierten Nähe zu zeitgleichen Ereignissen dafür, das die zeitgleiche Übertragung des fernen Ereignisses als authentisch wahrgenommen wurde. „Diese (fast) lückenlose bildliche Verzeichnung der Welt, Ähnlichkeit und Echtzeit der Bilder und die über sie mögliche Simulation von Nähe und Teilhabe ersetzen Augenzeugenschaft in physischer Präsenz – ersetzen die Erst-Wahrnehmung durch Zeichen-Bildwahrnehmung und ersetzen schließlich die sog. erste Ausgangs- und Realwelt durch Zeichen- und Bildwelten auf einer zweiten oder dritten Vermittlungsebene.“ (Großklaus 1995, S. 132). Die Präzession der Simulakra ist durch das Medium Fernsehen vollzogen worden. Diese televisionäre Wahrnehmung, hat ebenfalls eine neue Wahrnehmung der anderen Medien zur Folge, die wir heutzutage kritiklos, als wahrheitsgemäß und als Vermittler der Realität akzeptieren, nach der wir unser Leben richten, obwohl wir diese nur aus zweiter Hand erfahren.

Die zunehmende Computerisierung sämtlicher Medien hat für eine erneute Perfektion der technischen Möglichkeiten geführt. Durch die Möglichkeit der computergestützten Darstellung und Animierung ganzer Filme, sind die Medien heutzutage in der Lage, das zu zeigen, was in der konkret erfahrbaren Umwelt nicht möglich wäre. Von Simulation nicht sichtbarer Prozesse der Wissenschaft über die Wiederauferstehung der Dinosaurier auf der Kinoleinwand. Die Unterscheidung von gegenständlich vorhandenem, abgefilmtem Material und virtuellen, im Computer generierten Material ist nicht mehr vorzunehmen. Dies ist die bisher letzte und perfekteste Technik der Simulation, welche schließlich, dem medial sichtbaren den Bezug zum Realen vollends entzogen hat.

### 3.2 Indizienbeweise

Da es nicht mehr möglich ist, einen simulierten Prozeß von einem realen zu unterscheiden, können wir auf einem Streifzug durch die Medien nur nach Spuren der

Simulation suchen oder nach potentiell gefährdeten Gegenständen, welche in die Ordnung des Hyperrealen abgleiten könnten.

### 3.2.1 Simulierte Referenzen: Ähnlichkeit

Eine der gefährlichsten Waffen der Simulation ist die Ähnlichkeit oder Ikonizität. Der Grad der Ikonizität ist um so höher, je mehr Eigenschaften des Realen ein Zeichen des Realen besitzt. Ein Zeichen steht seiner Natur nach für etwas anderes. Der Zusammenhang zwischen Zeichen und Bezeichnetem kann symbolischen Charakter besitzen (wie z.B. Schrift) oder auch einen Ähnlichkeitszusammenhang (wie etwa ein Portrait oder Passfoto). Zeichen die nicht mehr als Zeichen wahrgenommen werden, sondern als real, sind also nicht nur hyperreal sondern ebenfalls hyperikonisch.

In der Welt der Bilder, in der wir durch unsere elektronischen Medien leben, wird die Frage nach dem Ursprung der Bilder selten angezweifelt. Sie repräsentieren allgemein die Wirklichkeit, da sie offensichtlich in einem kausalem Zusammenhang mit ihrem Ursprung stehen (wenn jemand an einem bestimmten Ort fotografiert wurde muß er da gewesen sein, dieser ikonische Beweis gilt sogar – noch – vor Gericht).

Es gibt mehrere Anzeichen, daß die zugrunde liegende, tiefere Realität eines repräsentativen Bildes, in den Medien zunehmend zugunsten eines simulativen Charakters verschimmt, so das die Unterscheidung zwischen echt und unecht immer schwerer getroffen werden kann.

### 3.2.2 Simulierte Fakten: Nachrichten

Ein Beispiel ist die klassische Falschmeldung oder Verzerrung der Realität. So führte verzichtete der Nachrichtensender CNN z.B. auf jede eigene Recherche über den Golfkrieg, zugunsten eines Exklusivvertrages mit dem Pentagon, welches CNN fertig produzierte Bilder eines „sauberen“, sterilen Krieges lieferte<sup>6</sup>. CNN's Berichterstattung über den Golfkrieges, bediente sich der sauberen Ähnlichkeit zu einem Computerspiel, um die Wahrheit, die Realität des Krieges zu verdecken. Die Simulation wurde als solche entlarvt, um zur Verzerrung der Realität degradiert zu werden. Die Bilder der Medien sind jedoch darüber hinaus ihres wahren Bezuges beraubt, da keine eindeutige Zuordnung vom Rezipienten mehr möglich ist und dieses im Gegensatz zur „Golfkriegsimulation“ normalerweise nicht bemerkt.

---

<sup>6</sup> siehe Wiegerling (1998), S. 155

### 3.2.3 Simulierte Fiktionen: Unterhaltung

Über den Effekt dieser medialen Ausrichtung und dem Einsatz von Bildmedien aus einem simuliertem Blickwinkel, führt die sich seit Einführung der Computer immer mehr durchsetzende und bald abgeschlossene Digitalität der Bildmedien zu einer nicht mehr bemerkbaren oder gar rückverfolgbaren Manipulation des Zusammenhangs zum Referenten.

Die Filme der amerikanischen Unterhaltungsindustrie geben mit Jurassic Park, the Lost World, Forrest Gump u.a. Meisterwerken der Kombination des Films und der Computerkunst Beispiele für die Möglichkeiten der digitalen Simulation. Die Schwelle ist hier schon überschritten, denn sie ist ohne entsprechendes Vorwissen nicht mehr erkennbar und trägt eindeutig simulativen Charakter, da die Dinosaurier in Jurassic Park ein ungleich besseres und vollständiges Wissen von der prähistorischen Zeit vermitteln, als der Gang zu einem musealen Skelett. Und in zukünftigen Generationen ist es zumindest vorstellbar, daß der beeindruckende Effekt, daß Tom Hanks als Forrest Gump Präsident Kennedy die Hand schüttelt, nicht mehr als Special Effekt, sondern als Zeitdokument wahrgenommen wird, da es keinen qualitativen Unterschied zu einer Originalaufnahme mehr gibt.

### 3.3 Motiv: Selbsterhaltung

Die Medien selbst spielen mit der Macht der Simulation. Der Film Truman Show könnte ebenso als simuliertes Opfer an die Glaubwürdigkeit der Medien aufgefasst werden, wie die Verschönerung der Tasaday Indianer durch die ethnologische Wissenschaft. Die Tatsache, daß die Tasaday niemals existiert haben, ist eine besondere Pointe des Baudrillard'schen Beispiels der Simulation, verändert aber nichts an der Funktionsweise der Simulation, deren Simulakra ineinander verschachtelt sich immer wieder gegenseitig bestätigen.

So verstärken sowohl „entdeckte“ Simulationen, wie die des Golfkrieges, wie Filme wie die Truman Show den Glauben an die Realität außerhalb dieser Simulakra. Ebenso wie die Simulation Disneyland, die als Simulation zweiter Ordnung nur verdecken soll, daß die Realität - Los Angeles - selbst schon zur Simulation dritter Ordnung geworden ist<sup>7</sup>. Eine Verschachtelung der Simulakra, die kein Entkommen aus der Simulation mehr zuläßt. Diese „Selbstbestätigung“ ist zugleich das Motiv der Simulation die Realität zu verdrängen. Sie muß sich selbst immer wieder aus Zeichenwelten neu bestätigen und generieren, um sich durch simulierte Opfer vor Entdeckungen zu schützen.

Diese Selbsterhaltung hat die Simulation Disneys jetzt sogar noch einen Schritt weiter gehen lassen. In Orlando Florida, erschafft es neben Disney World (einer noch umfangreicheren Simulation, als der von Baudrillard beschriebenen in Los Angeles) eine neue Stadt. Eine Stadt, in der die Simulation allgegenwärtig ist, ja sogar offen gelebt wird und sich die Bewohner für den Preis der Sicherheit einer „sanften Diktatur“ von simulierter Perfektion hingeben. Disneyland, welches auf einzigartige Weise Vergangenheit und Fiktion taktil erfahrbar simuliert und wie ein phantastisches Museum vermischt, ist über die Simulation der Unterhaltung offen in die Simulation des Alltags übergegangen. Eine ganze Stadt hat keinen Ursprung in der Realität mehr, sie ist bereits hyperreal geplant und gebaut worden<sup>8</sup>.

#### 4 Urteil – Der Leser ist der Mörder

Die Beweisaufnahme ist beendet. Wir haben Baudrillards Mordverdächtigen, die Simulation, und sein Werkzeug die Hyperrealität kennengelernt. Die Simulation tötet die Referentiale und ersetzt sie durch selbstgeschaffene Zeichensysteme, die der Welt den Zugang auf das Reale verschließen. Sie schützt sich selbst vor Entdeckung indem sie sich vervollkommnet hat. Sie ist ein in sich geschlossenes System, welches nicht mehr zu durchbrechen ist. Wir haben am Beispiel des Mythos gezeigt, daß die Simulation selbst das sterben und wieder auferstehen läßt, was noch nie einen echten Sinn hatte und über ihren Mittäter, die Dissimulation ihr Wirken über den Alltagsgebrauch festgestellt.

Als Lebensraum der Simulation konnten wir ihre zwingende Verknüpfung mit den Vermittelnden Dingen, den Medien, feststellen und so deren Werdensgeschichte im Hinblick auf die Simulationstheorie untersuchen.

Gezeigt hat sich, daß die Perfektionierung der Wiedergabe der Welt über ikonische Medien zu einer Wahrnehmung geführt hat, die nicht mehr die eigene Erfahrung als verbindlichen Authentizitätsbeweis benötigt, sondern mediale Bilder als authentisch anerkennt. Für diese durch die Digitalität ihre höchste Stufe erreichende Verdoppelung der Welt mit ihrer absoluten Manipulierbarkeit haben wir Indizien vorgelegt und schließlich das Motiv bestimmen können, daß ein Verdrängen der Realität zugunsten der Hyperrealität der ikonischen Medien antreibt: Selbsterhaltung des Simulationsprinzips. Nach den vorgelegten Tatsachen scheint die Simulation schuldig zu sein. Die Realität ist tot und die Simulation hatte die Mittel und das Motiv und hat vorsätzlich, gründlich und zielgerichtet gehandelt. Es ist folglich real, daß die Realität nicht mehr ist.

---

<sup>7</sup> siehe Baudrillard (1978), S. 24-25 und Großklaus (1995), S. 240-255

<sup>8</sup> siehe Spiegel Nr. 5/99, S. 103-105

Zumindest aus der Perspektive Baudrillards. Baudrillard hat die Simulation, welche eigentlich nicht zu stellen ist, da wir sie per Definition nicht bemerken können, überführt - und somit zweifelsfrei entlastet.

Die Diskussion der Simulationstheorie und die Analyse simulativer und damit manipulativer Elemente der Medien hat zur unmittelbaren Folge, daß die Realität nicht tot sein kann. „Denn wenn es aufgrund des Widerstands des uns umgebenden Realen praktisch unmöglich ist, einen simulierten Prozeß isoliert zu betrachten, ist es umgekehrt genauso unmöglich einen realen Prozeß zu isolieren – oder einen Beweis für das Reale zu bringen [...]“ (Baudrillard 1978, S.38). Dieser Schluß führt Baudrillards zur Annahme, daß die Grenze zwischen real und simuliert nicht mehr feststellbar sei und somit nicht mehr unterscheidbar, gleichwohl simuliert.

Solange man von der Simulation im Gegensatz zu einer Realität sprechen kann, kann die Realität nicht tot sein, da die Simulation nur sein kann, wenn es eine Realität noch gibt.

Diese Realität ist ein individuelles Konstrukt, was sich natürlich im besonderen aus der Vermittlung der Dinge durch die Massenmedien ernährt. Neue Medien, haben natürlich eine. Der Mensch hat seine Realität nicht nur materiell durch die Erfindung neuer Medien verändert, sondern er verursacht unbewußt mit jedem neuen Medium eine Veränderung seiner eigenen Realitätskonstruktion. Dabei geht die Vertraute Realität stets in eine andere über. Die neue Lesart, die die ikonischen Medien verursachen, tötet durch ihre Anwendung jeweils ein Stück der vertrauten, bekannten Realität. Diese Realität ist dann auch die, deren Verschwinden Baudrillard beklagt.<sup>9</sup> Umgebracht vom Leser des Textes der neuen Medien, also von der Anwendung des selbst geschaffenen.

Das „Gespenst der Simulation“ erhält die Realität am Leben, verändert nur die Konstruktion der Realität. So ist die Simulationstheorie eine der wichtigsten Beiträge zur Erhaltung der Realität. Solange sie zur Diskussion steht, kann diese nicht sterben.

---

<sup>9</sup> siehe Blask (1995), S. 30

## Literaturangaben

- Barthes, Roland (1964): *Mythen des Alltags*, Suhrkamp, Frankfurt/Main
- Baudrillard, Jean (1978): *Agonie des Realen*, Merve, Berlin
- Baudrillard, Jean (1995): *Illusionen, Desillusionen, Ästhetik in Illusion und Simulation – Begegnungen mit der Realität*, Cantz, München
- Blask, Falko (1995): *Baudrillard zur Einführung*, Junius, Hamburg
- Doyle, Arthur Conan (1989): *Die Abenteuer des Sherlock Holmes*, Reclam, Stuttgart
- Eco, Umberto (1977): *Zeichen – Einführung in einen Begriff und seine Geschichte*, Suhrkamp, Frankfurt/Main
- Eco, Umberto (1987): *Über Gott und die Welt*, dtv, München
- Eco, Umberto (1990): *Über Spiegel und andere Phänomene*, dtv, München
- Engell, Lorenz (1994): *Das Gespenst der Simulation*, VDG, Weimar
- Großklaus, Götz (1995): *Medien-Zeit, Medien-Raum*, Suhrkamp, Frankfurt/Main
- Kittler, Friedrich (1989): *Simulation und Fiktion*, in *Ars Electronica* (Hrsg.): *Philosophien der neuen Technologie*, Merve, Berlin
- Kloock, Daniela/Spahr, Angela (1997): *Medientheorien – Eine Einführung*, UTB, München
- Luhmann, Niklas (1996): *Die Realität der Massenmedien*, Westdt. Verl., Opladen
- Venus, Jochen (1997): *Referenzlose Simulation?*, Königshausen & Neumann, Würzburg
- Wiegerling, Klaus (1998): *Medienethik*, J.B. Metzlar, Stuttgart, Weimar

### Print-Artikel:

- Der Spiegel (Nr. 5/99): *Fort Alamo des Mittelstandes*, Hamburg