

Simulation und Modell bei Baudrillard

Fassung vom 3. September 2010

„Drei Ordnungen von Simulakren sind parallel zu den Mutationen des Wertgesetzes aufeinander gefolgt:

- Die Imitation ist das bestimmende Schema des »klassischen« Zeitalters von der Renaissance bis zur Revolution.
- Die Produktion ist das bestimmende Schema des industriellen Zeitalters.
- Die Simulation ist das bestimmende Schema der gegenwärtigen Phase, die durch den Code beherrscht wird.

Das Simulakrum der ersten Ordnung handelt vom Naturgesetz des Wertes, das der zweiten Ordnung vom Marktgesetz des Wertes, das der dritten Ordnung vom Strukturgesetz des Wertes.“¹

Baudrillards Unterscheidung der Simulakren in die genannten drei Arten beschreibt eine Entwicklung, die man als graduellen Ablösungsprozess des Signifikats von dem Signifikanten interpretieren kann. Das Zeitalter der Imitation ist dadurch gekennzeichnet, dass eine eindeutige Äquivalenzrelation zwischen Signifikant und Signifikat etabliert wird. Die hieraus entstandene Nähe vom Gegenstand

1 Baudrillard (1982), 79

zum Zeichen schafft so die Möglichkeit seiner getreuen Abbildung und damit auch eine „Ordnung der Dinge“,² die gewissermaßen objektiv erscheint und sich strukturell stabilisiert.³ Ein „Apfel“ ist demnach ein Apfel, also ein Apfel, wenn es sich tatsächlich um einen Apfel handelt.⁴ Diese Identität führt im Ansatz zu einer Ontologie der Univozität des Seins und damit zu einer Identität von Sein und Denken respektive Sprechen.

Das Zeitalter der Produktion konfrontiert dieses Prinzip der Identität mit der Möglichkeit technisch exakter Vervielfältigung, der Reproduktion, und führt so zur industriellen Massenproduktion. Das Marktgesetz des Wertes steht dabei in engem Zusammenhang mit der Zirkulation von Waren und Geld,⁵ wodurch schließlich die Produktion bestimmt wird. Anhand der Beschreibung der kapitalistischen Produktion kündigt sich auch der Übergang zur kapitalistischen Reproduktion an: „Der kapitalistische Produktionsprozeß, im Zusammenhang betrachtet, oder als Reproduktionsprozess, produziert also nicht nur Ware, nicht nur Mehrwert, er produziert und reproduziert das Kapitalverhältnis selbst, auf der einen Seite des Kapitalisten, auf der andren den Lohnarbeiter.“⁶ Das Kapital reproduziert sich als Kapital, so dass es innerhalb seiner Systemgrenzen verbleibt und sich vermehrt. Setzt man Kapital mit Geld gleich und interpre-

2 „Die Ordnung der Dinge, in die sie sich als natürliche Wirklichkeiten einstellen, ruht auf der Voraussetzung, daß alle Mannigfaltigkeit ihrer Eigenschaften von einer Einheit des Wesens getragen werde“ Simmel (1989), 23.

3 Strukturelle Stabilisierungen finden sich aus diskursanalytischer Sicht auf die Entwicklung der Geschichte der Wissenschaften bei Michel Foucault. Vgl. Foucault (1988)

4 Dies korrespondiert mit dem semantischen Wahrheitsbegriff von Tarski, der auf der Trennung von Metasprache und Objektsprache beruht: „Schnee ist weiß“ ist wahr dann genau dann, wenn Schnee weiß ist. Oder allgemein formuliert: „p“ ist wahr dann und nur dann wenn p. Vgl. Lyre (2002), 183 f.; Popper (1973), 347 ff.

5 Zum Austauschprozess der Waren vgl. Marx (2009), 95 ff. Zum Geld und der Warenzirkulation vgl. Marx (2009), 103 ff.

6 Marx (2009), 534

tiert man Geld als vereinheitlichten, allgemein gültig Zeichencode,⁷ so befindet man sich bereits in der Sphäre der Simulation. Diese wird durch den Ablösungsprozess des Signifikats von dem Signifikanten realisiert. Im Falle der Ökonomie virtualisiert sich jeder kaufbare Signifikant in der Zeichenform des Geldes. Darüber hinaus virtualisiert sich das Geld über den Zins, indem es selbst „kaufbar“ wird und als selbstreferenzielles System interpretiert werden kann. Die Risiken der Geldwirtschaft lassen sich von jenen der Realwirtschaft durch deren Entkopplung von einem Signifikanten unterscheiden, indem Geld nicht mehr auf Ware verweist,⁸ sondern nur noch auf Geld.⁹

„Jetzt haben wir die Simulakren der dritten Ordnung vor uns. Es gibt keine Imitation des Originals mehr wie in der ersten Ordnung, aber auch keine reine Serie mehr wie in der zweiten Ordnung: es gibt Modelle, aus denen alle Formen durch eine leichte Modulation von Differenzen hervorgehen. Nur die Zugehörigkeit zum Modell ergibt einen Sinn, nichts geht mehr einem Ziel entsprechend vor, alles geht aus dem Modell hervor, dem Referenz-Signifikanten, auf den sich alles bezieht, der eine Art von vorweggenommener Finalität und die einzige Wahrscheinlichkeit hat. Das ist, im modernen Sinne des Wortes, die Simulation, und die Industrialisierung ist nur ihre Primärform“.¹⁰

Ausgangspunkt für die Simulation bildet hier das Modell, das als ab-

7 „Da dem Geld nicht anzusehen, was in es verwandelt ist, verwandelt sich alles, Ware oder nicht, in Geld. Alles wird verkäuflich und kaufbar. Die Zirkulation wird der große gesellschaftliche Schmelztiegel, worin alles hineinfließt, um als Geldkristall wieder herauszukommen. [...] Wie im Geld aller qualitative Unterschied der Waren ausgelöscht ist, löscht es seinerseits als radikaler Gleichmacher alle Unterschiede aus.“ Marx (2009), 136 f.

8 „Der Austauschprozeß der Ware vollzieht sich also in folgendem Formwechsel: Ware - Geld - Ware“ Marx (2009), 113

9 Vgl. als Hintergrund eine theoretische Analyse zum Einfluss des Geldes auf das reale Wirtschaftsgeschehen: Ackermann (1977)

10 Baudrillard (1982), 89

strakter „Referenz-Signifikant“ dient und damit denjenigen Bezugspunkt für Vergleiche mit anderen Modellen bietet, der als Träger der Signifikate erscheint. Damit gilt nicht mehr die Realität als Referenz, die unabhängig von Signifikat und Beobachter besteht, sondern nur noch das Modell. Die genannte „leichte Modulation von Differenzen“ generiert spielend eine Vielzahl an Formen, die sich alle aus dem Modell ableiten lassen. Das Ziel aller Erzeugungen ist wie bei der kapitalistischen Reproduktion wiederum das Modell. Dieses weist so eine zirkuläre Struktur auf, wenn es als Anfangs- und Endpunkt aller Modulationsprozesse gilt. Die Formel wäre nun nicht wie im Fall der Zirkulation von Ware und Geld „W-G-W“¹¹, sondern nur die Zirkulation des Modells „M-M“, was laut Baudrillard der Form der Mode und dem Prinzip der Reproduktion entspricht: „Mode gibt es dann, wenn eine Form nicht mehr gemäß ihrer eigenen Determination produziert wird, sondern ausgehend von einem Modell – das heißt Mode wird niemals produziert, sondern immer und unmittelbar reproduziert. Das Modell ist zum einzigen Bezugs- und Referenz-Punkt geworden.“¹²

Ausgehend von dieser Charakterisierung eines Modells kann man dessen Kernmerkmale auch systemtheoretisch interpretieren. Eine Parallele liegt in der Selbstreferenzialität des Modells im Hinblick auf seine Operationen, die durch Modulation von Differenzen erneut Modelle erzeugen. Das Modell ist damit wie ein System aus Sicht der allgemeinen Systemtheorie operational geschlossen und reproduziert sich selbst.¹³

Im Hinblick auf die selbstreferenzielle Reproduktion des Modells ist dessen Referenz-Punkt für die Frage nach einer Realität allerdings problematisch. Gibt es eine Realität ausserhalb des Modells bzw. der

11 Vgl. Marx (2009), 113

12 Baudrillard (1982), 140

13 Vgl. Luhmann (2002), 13 f.

Simulation? Baudrillard schlägt eine neue Definition von Realität vor: „Die wirkliche Definition des Realen lautet: das, wovon man eine äquivalente Reproduktion herstellen kann.“¹⁴ Damit wurde implizit die Realität zur Simulation erklärt, was Baudrillard mit dem Term „Hyperrealität“ andeutet: „Die Realität geht im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdoppelung des Realen, vorzugsweise auf der Grundlage eines anderen reproduktiven Mediums - Werbung, Photo etc. - und von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale, es wird zur Allegorie des Todes, aber noch in seiner Zerstörung bestätigt und überhöht es sich: es wird zum Realen schlechthin, Fetischismus des verlorenen Objekts - nicht mehr Objekt der Repräsentation, sondern ekstatische Verleugnung und rituelle Austreibung seiner selbst: hyperreal.“¹⁵ Die Realität wurde damit zu Gunsten einer Hyperrealität abgelöst, die nurmehr in der Reproduktivität der Medien im Medium ihrer selbst besteht. Es geht um keine Repräsentation des Objektes mehr, auch nicht um dessen Korrespondenz mit unseren begrifflichen Vorstellungen im Sinne einer „adaequatio rei et intellectus“,¹⁶ sondern nur noch um die Kombination, Rekombination und Permutation von Codes.

„Die andere Bahn des Werts setzt sich durch: die der totalen Beziehbarkeit und der allgemeinen Austauschbarkeit, Kombinatorik und Simulation. Simulation in dem Sinn, daß sich alle Zeichen untereinander austauschen, ohne sich gegen das Reale zu tauschen (und sie lassen sich nur unter der Bedingung untereinander leicht austauschen, perfekt austauschen, daß sie sich nicht mehr gegen das Reale tauschen). Emanzipation des Zeichens: entbunden von der »archaischen« Verpflichtung, etwas bezeichnen zu müssen, wird es schließlich frei für ein struktureles oder kombinatorisches Spiel, in der Folge

14 Baudrillard (1982), 116

15 Baudrillard (1982), 113 f.

16 Gloy (2004), 92

einer totalen Indifferenz und Indetermination, die die frühere Regel einer determinierten Äquivalenz ablöst.“¹⁷ Dies erinnert aus struktureller Sicht an Wittgensteins „Sprachspiel“,¹⁸ worauf im Kontext der Überlegungen zur Postmoderne nach Lyotard an anderer Stelle genauer eingegangen wird.¹⁹

Schließlich lässt sich die Pragmatik des Hyperrealismus leicht umreißen: „Das Realitätsprinzip hat sich mit einem bestimmten Stadium des Wertgesetzes gedeckt. Heute kippt das ganze System in die Unbestimmtheit, jegliche Realität wird von der Hyperrealität des Codes und der Simulation aufgesogen. Anstelle des alten Realitätsprinzips beherrscht uns von nun an ein Simulationsprinzip. Die Zwecksetzungen sind verschwunden, es sind Modelle, die uns generieren. Es gibt keine Ideologie mehr, es gibt nur noch Simulakren. Folglich ist es eine ganze Genealogie des Wertgesetzes und der Simulakren, auf die man zurückkommen muß, will man die Vorherrschaft und die Anziehungskraft des gegenwärtigen Systems begreifen – die strukturelle Revolution des Werts.“²⁰

Deutlich wird hier nochmals der strukturalistische Aspekt der Modelle im Hinblick auf deren Funktion. Diese „generieren“ uns hinsichtlich unseres Sprachgebrauchs und unserer Zwecksetzungen, indem sie beides vorgeben und bestimmen. Eine ähnliche Überlegung lässt sich mit McLuhans Behauptung „the medium is the message“

17 Baudrillard (1982), 18

18 „Ich werde auch das Ganze: der Sprache und der Tätigkeiten, mit denen sie verwoben ist, das »Sprachspiel« nennen.“ Wittgenstein (2006a), 241

19 „Wenn Wittgenstein die Erforschung der Sprache ab ovo wiederaufnimmt und seine Aufmerksamkeit auf die Wirkungen der Diskurse konzentriert, so nennt er die verschiedenen Arten von Aussagen, die er dabei auffindet und von welchen wir eben einige aufgezählt haben, Sprachspiele. Er gibt mit dem Terminus zu verstehen, daß jede dieser verschiedenen Aussagekategorien durch Regeln, die ihre Eigenschaften und ihren möglichen Gebrauch spezifizieren, determinierbar sein muß, genauso wie sich das Schachspiel durch einen Komplex an Regeln definiert, er die Eigenschaften der Figuren oder auch die erlaubte Art, sie zu bewegen, bestimmt.“ Lyotard (1986), 39. Vgl. Kapitel zu Postmoderne

20 Baudrillard (1982), 8

auch für die Medien anführen. Dadurch befinden wir uns in einer Sphäre der Simulation, in die und in der sich die Realität aufgehoben hat. Die Virtualität der Simulation liegt in ihrer Möglichkeit beliebiger Generation. Im Vergleich zur Konstanz eines materiellen Gegenstandes ermöglicht ein Modell durch die geringfügige Modulation seiner Differenzen bereits die Transformation in ein wesensmäßig Anders. Damit gelingt es, im Rahmen der Simulation ein Modell als ein Anderes wirken zu lassen, woraus sich die Indetermination der Simulation im Bezug auf deren Modelle ergibt. Im Rahmen dessen geht es nicht mehr um eine Beherrschung der Realität, wie es die frühe Physik und Mechanik verkörperte, sondern um die Erschaffung virtueller Welten, die mitunter Auswirkungen auf die Realität infolge struktureller Kopplungen zeitigen können. Diese Welten sind Simulationen und haben im Hinblick auf ihre lokalen Ordnungen autonomen Bestand in sich. Der Selbstreferenzialität der Simulation wird man in technologischer Hinsicht am besten dann gerecht, wenn das Medium der Reproduktion dem Medium des Modells entspricht. Dies ist für alle Bereiche, deren Gegenstände sich virtualisieren lassen, also sich in zeichencodierte und damit digitale Information transformieren lassen, der Fall, wodurch der Einsatz von Computertechnologie strukturbedingt naheliegt: „Die Computer, oder besser: ihre technischen Routinen, behandeln beide, die Tools wie den Content (das Medium und die Botschaft), nach demselben Muster.“²¹ Programm und Gegenstand des Programms befinden sich in der Sphäre eines gemeinsamen Codes – allgemein in der Sphäre der Information. Computertechnologie kann damit als genuines Medium der Virtualität schlechthin gelten.

Die Simulation dient demnach nicht dazu, die Realität getreu abzubilden – diese Rolle käme wohl eher der ersten Ordnung der Imitati-

21 Hartmann (2006), 203

on zu – sondern dazu, um eine veränderliche Sphäre der Wirksamkeit zu konstruieren, in welcher reversible Operationen durchgeführt werden können. Als frei konfigurierbarer Möglichkeitsraum entspricht die Simulation so dem idealen Ort für das Experiment, indem es drei seiner wichtigsten Bedingungen vollständig erfüllt. Erstens die Festlegung der Anfangsbedingungen; dies ist durch die Determination der Parameter der Simulation gegeben. Zweitens die Reproduzierbarkeit; die Simulation ist prinzipiell reversibel, wodurch sie auch mit denselben Anfangsparametern gleiche Resultate²² ermöglicht. Drittens die Eindeutigkeit der Beschreibungssprache durch die Verwendung formaler Sprachen; die Festlegung auf bestimmte Codes ist damit charakteristisch für die Typologie der Simulation. Die Thematik Simulation und Experiment wird auch im Rahmen projektiver Überlegungen zur „simulatorischen Wende“ behandelt.²³

Wenn die Simulation allerdings in einer eigenen Sphäre zu verorten ist, so stellt sich die Frage nach ihrer Interoperabilität mit der Sphäre des Realen. Dieses Problem werde ich an anderer Stelle unter den Stichworten „logischer Transfer“ und „Konstanz der Materie“ behandeln. Für die Betrachtung der Simulation nach Baudrillard spielt dieses Problem nur eine untergeordnete Rolle, da es vorrangig um die Seite des Signifikats geht.

Wichtiger erscheinen die Folgen, die sich aus der Dominanz des Simulationsprinzips ergeben können. „Diese historische und gesellschaftliche Mutation ist auf allen Ebenen erkennbar. Das Zeitalter der Simulation wird überall eröffnet durch die Austauschbarkeit von

22 Die Gleichheit der Resultate gilt nur im Hinblick auf die programmatische, strukturelle Unveränderlichkeit einer Simulation. Kommt es während des Simulationsprozesses zu Randomisierungen, extrinsischem Feedback oder zum Einbezug statistisch veränderlicher Daten oder chaotischer Attraktoren, so wird die Gleichheit der Resultate natürlich sehr unwahrscheinlich. Zumindest bleibt aber der strukturelle Rahmen der Simulation gleich und damit kommensurabel.

23 Das Prinzip der simulatorischen Wende in allen modernen Wissenschaften.

ehemals sich widersprechenden oder dialektisch einander entgegengesetzten Begriffen. Überall die gleiche Genesis der Simulakren: die Austauschbarkeit des Schönen und Häßlichen in der Mode, der Linken und der Rechten in der Politik, des Wahren und Falschen in allen Botschaften der Medien, des Nützlichen und Unnützen auf der Ebene der Gegenstände, der Natur und der Kultur auf allen Ebenen der Signifikation. Alle großen humanistischen Wertmaßstäbe, die sich einer ganzen Zivilisation moralischer, ästhetischer und praktischer Urteilsbildung verdanken, verschwinden aus unserem Bilder- und Zeichensystem. Alles wird unentscheidbar, das ist die charakteristische Wirkung der Herrschaft des Codes, die auf dem Prinzip der Neutralisierung und der Indifferenz beruht.“²⁴ Im Bezug auf die Austauschbarkeit entgegengesetzter Begriffe liefert der Ansatz polykontexturaler Logik in strukturalistisch-programmatischer Lesart einen wichtigen Beitrag zum Verständnis der Simulation und damit implizit auch zur Virtualität. Aus der Prognose über die Folgen aus den Entwicklungstendenzen hin zur Simulation sind im Hinblick auf ihre kulturellen Auswirkungen klar die Tendenz zur Vielheit erkennbar. Die Simulation wirkt hierbei insofern katalytisch, als dass sie die Entkopplung von Signifikant und Signifikat widerstandslos begünstigt. Die resultierende Unentscheidbarkeit trifft das mit der Postmoderne aufkommende Problem des Pluralismus. „Die Wissenschaft ist von Beginn an in Konflikt mit den Erzählungen. Gemessen an ihren eigenen Kriterien, erweisen sich die meisten als Fabeln. Aber insofern sie sich nicht darauf beschränkt, die nützlichen Regelmäßigkeiten aufzuzeigen und das Wahre sucht, muß sie ihre Spielregeln legitimieren.“²⁵

24 Baudrillard (1982), 20 f.

25 Lyotard (1986), 13

Literatur

- Ackermann (1977):** Josef Ackermann, Der Einfluss des Geldes auf das reale Wirtschaftsgeschehen Eine theoretische Analyse, St. Gallen.
- Baudrillard (1989):** Jean Baudrillard, ARS ELECTRONICA (Hg.), Videowelt und fraktales Subjekt Berlin. Philosophien der neuen Technologie
- Baudrillard (1982):** Jean Baudrillard, Der symbolische Tausch und der Tod München.
- Foucault (2003):** Michel Foucault, Michel Foucault (Hg.), Was ist ein Autor? Frankfurt am Main. Schriften zur Literatur
- Foucault (1988):** Michel Foucault, Die Ordnung der Dinge Eine Archäologie der Humanwissenschaften, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Foucault (1978):** Michel Foucault, Dispositive der Macht Über Sexualität, Wissen und Wahrheit, Merve, Berlin.
- Foucault (2008):** Michel Foucault, Überwachen und Strafen Die Geburt des Gefängnisses, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Friedrichs (2008):** Werner Friedrichs, Passagen der Pädagogik Zur Fassung des pädagogischen Moments im Anschluss an Niklas Luhmann und Gilles Deleuze, transcript, Bielefeld.
- Gloy (2004):** Karen Gloy, Wahrheitstheorien A. Franke, Tübingen und Basel.
- Hartmann (2006):** Frank Hartmann, Globale Medienkultur Technik, Geschichte, Theorien, Facultas, Wien.
- Hartmann (2000):** Frank Hartmann, Medienphilosophie WUV, Wien.
- Luhmann (2002):** Niklas Luhmann, Das Erziehungssystem der Gesellschaft Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Luhmann (2003):** Niklas Luhmann, Einführung in die Systemtheorie WBG, Darmstadt.
- Luhmann (2004):** Niklas Luhmann, Schriften zur Pädagogik Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Luhmann (1984):** Niklas Luhmann, Soziale Systeme Grundriß einer allgemeinen Theorie, Frankfurt am Main.
- Lyotard (1986):** Jean Francois Lyotard, Peter Engelmann (Hg.), Das postmoderne Wissen Ein Bericht, Böhlau, Wien.
- Lyre (2002):** Holger Lyre, Informationstheorie Eine philosophisch-naturwissenschaftliche Einführung, Fink, München.
- Marx (2009):** Karl Marx, Das Kapital Kritik der politischen Ökonomie, Anaconda,

Köln.

Pias (2004): Claus Pias, Claus Pias, Joseph Vogl, Lorenz Engell, Oliver Fahle, Britta Neitzel (Hg.), Kursbuch Medienkultur Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, Deutsche Verlags-Anstalt, Stuttgart.

Popper (1973): Karl Raimund Popper, Objektive Erkenntnis Hoffmann und Campe, Hamburg.

Reese-Schäfer (1999): Walter Reese-Schäfer, Niklas Luhmann zur Einführung Junius, Hamburg.

Schützeichel (2003): Rainer Schützeichel, Sinn als Grundbegriff bei Niklas Luhmann Campus, Frankfurt am Main.

Simmel (1989): Georg Simmel, David P. Frisby, Klaus Christian Köhnke (Hg.), Die Philosophie des Geldes Suhrkamp, Frankfurt am Main.

Tepe (1992): Peter Tepe, Postmoderne, Poststrukturalismus Passagen-Verlag, Wien.

Wittgenstein (2006): Ludwig Wittgenstein, Tractatus logico-philosophicus Suhrkamp, Frankfurt am Main. Werkausgabe Band 1.

Wittgenstein (2006a): Ludwig Wittgenstein, Philosophische Untersuchungen Frankfurt am Main. Werkausgabe Band 1.