

In der Geschichte der Kunstkritik gibt es eine Diskussion der Antinomie zwischen Typ und Charakter. Liest man die Diskussion, hat man den Eindruck, dass konkrete Phaenomene charakteristisch sind, und dass Typen abstrakt sind. "Typ" waere die abstrakte Klasse spezifischer "Charaktere". Das ist im Zeit alter der Massenproduktion nicht aufrecht zu erhalten. Ein Prototyp des Volkswagens "Modell 1974" ist ein konkreter Gegenstand, wiewohl er nicht aus dem privaten Raum der Fabrik in den oeffentlichen des Autohandels dringt. Und die zahlreichen Stereotypen des Volkswagens "Modell 1974", die im oeffentlichen Strassennetz kreuzen, unterscheiden sich unter einander nur durch die Nummern schilder, gewinnen also einen Charakter nur dank abstrakter Symbole wie Zahlen. Dies gilt nicht nur fuer Autos, sondern auch fuer eine Reihe anderer Phaenomene, zum Beispiel fuer Gesellschaftspiele, Jugendbewegungen, und Welt anschauungen. Es scheint, wenn wir die heutige Szene betrachten, dass beina he alle konkreten Phaenomene "modern", "modisch", "modelierbar-fashionable", kgrz: stereotypisch sind, und dass, wer nach Charakteren sucht, auf der Suche nach Ausnahmen ist, auf der Jagt nach einer Art von Schnabeltieren. Die Antinomie "Typ-Charakter" scheint keine gute Strategie zur Erforschung der Gegenwart zu sein, besonders nicht, wenn sie unter dem Maentelchen "Abstrakt-Konkret" vor sich geht. Eine bessere Strategie scheint die Antinomie "Prototyp-Stereotyp" zu bieten. Eine Strategie also, die zuerst einmal annimmt, dass alles, was erscheint, von irgend einem Prototyp modelliert ist, und ver sucht, diesen Prototyp aufzudecken.

Wir haben frueheren Generationen gegenueber den Vorteil, die Funktion von Prototypen klarer sehen zu koennen. Bei einer Modeschau eines Pariser Schneiders koennen wir ziemlich klar das Modell des Kleids als Prototyp fuer Konfektion, vom Modell der Kleidertraegerin, (das sich ja "Modell" ausdruuecklich nennt), als Prototyp fuer kleidertragende Frauen unterscheiden. Das war frueher nicht so leicht moeglich. Nehmen wir das platonische Problem einer Marmorstatue der Aphrodité als Beispiel. Plate meinte, der Bildhauer sei ein Verraeter, weil er einen "unsterblichen" Prototyp, (Aphrodité), in vergaenglichem Marmor modellierte. Wir aber sehen jetzt, dass es sich bei der Marmorstatue um zwei mit einander verquickte Prototypen handelt: ein Prototyp fuer ein stereotypisches, "venerisches", Verhalten, (Aphrodité), und ein Prototyp fuer eine stereotypische Behandlung von Marmor. Aber auch wir koennen diese klare Sicht der Funktion von Prototypen nicht immer erreichen. Wenn wir zum Beispiel in Marilyn Monroe oder in Eva Perón einen Prototyp zu erkennen glauben, nach dem sich zahlreiche Maenner und Frauen stereotypisch verhalten, dann koennen wir ~~an-~~ nicht klar an solchen Modellen erkennen, wie weit sie selbst prototypisch sind wie die Marmorstatue des Phidias, (also selbst "Mythen"), und wie weit sie aeltere Prototypen, (etwa den "Mythus der Magna Mater"), zum Ausdruck bringen, so wie Phidias es mit dem Mythus der Aphrodité im Marmor machte. Eine Strategie, welche die Antinomie "Proto-Stereotyp" anwendet, hat sich mit derartigen Problemen zu befassen.

VILÉM FLUSSER

Zu diesem Zweck ist ein Jaeten des terminologischen Unkrauts geboten, das sich durch jahrhundertelange Vernachlaessigung über dem Sockel des Problems breitmacht. Etwa die Termini "Idee", "Ideal", "Form - Urform", "Vorentwurf", "Plan", "operationelles Modell", "repraesentatives Modell" einerseits, und "Mythus", "Archetyp", "leere Struktur", "Mathesis" usw. andererseits brutal auszureissen, um den zarten, aber dafuer konkreten, Pflaenzchen "Prototyp" und "Stereotyp" Boden zu bieten. Mit so einem Gartenbau unter dem scholastischen Motto "entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem" waere schon einiges zum Zweck einer Diskussion des Problems geleistet. Da gibt es zum Beispiel Denker, fuer die "operationelle Modelle", so wie man sie in analogische Computers speist, nur wenig mit einer ritualen Darstellung eines Jagdmythus gemein haben, obwohl sie dem gleichen Zweck dienen. Und andere, fuer die das Aufdecken von Archetypen in den Tiefen der Psyche nur wenig mit dem Aufdecken der Matrix von Schallplatten gemein hat, obwohl es sich dabei um eine aehnliche Erkenntnispraxis handelt. Eine brutale Vereinfachung der Terminologie, (die in spaeterem Stadium ein Rueckgreifen auf die ausgeklammerten Termini erlaubt), koennte das Problem ersichtlicher machen. Naemlich das Problem der gegenwaertigen Krise unserer Modelle.

Man koennte hoffen, dass sich alle Termini auf drei reduzieren lassen, naemlich Modell, und seine beiden Erscheinungsformen Prototyp und Stereotyp. An den beiden Beispielen "Volkswagen" und "Aphrodité" koennte man eine solche terminologische Reduktion ausprobieren. So aeussert sich das "Modell Volkswagen 74" als Prototyp in der Fabrik, und als Stereotyp auf den Strassen, und das "Modell Aphrodité" aeussert sich als Stereotyp in den Damen, die die Schoerheitssalons benuetzen, und als Prototyp vielleicht in Marilyn Monroe. Ein drittes Beispiel waere das "platonische Staatsmodell", seine "Utopie", die sich als Prototyp in Syrakus, als Stereotyp in den verschiedenen mittelalterlichen Feudalstaaten aeussert. Dann wuerde die Frage entstehen, und sie waere die eigentlich zu untersuchende Frage, wie Modelle entstehen, und welches Verhaeltnis sie zu einander und zu ihren Proto- und Stereotypen haben. Das ist selbstredend eine Frage, fuer die die Theorie der Kommunikation kompetent ist. So ist Kommunikationstheorie in diesem Fall ein Metadiskurs einer Reihe haeterogener Diskurse, wie Technologie, Kosmetik, Staatstheorie usw.

Heutzutage sind einige Prototypen von manchen Modellen konkret greifbar. zum Beispiel leider Prototypen von interkontinentalen Geschossen, und gluecklicherweise "Modelle" bei Pariser Schneidern. Diese konkrete Greifbarkeit kann uns fuer das Begreifen auch anderer Prototypen, zum Beispiel der in Holland entstehen Prototypen eines neuen Gruppenfamilienmodells, dienen. Die vorliegende Arbeit bewegt sich in dieser Richtung.

* MAN SOLL NICHT UNNOTIGERWEISE DINGE VEREINFACHEN