

Medien-Eskalationen - Simulations-Brüche

Was sind Medien? Sind Medien reine Botengänger, die Botendienste verrichten und sich auf die Übertragung jedweder Botschaften beschränken? Oder vermitteln sie überhaupt etwas anderes als sich selbst - Marshall McLuhans "the medium is the message"? Verkoppeln Medien nur verschiedene Systeme miteinander und ermöglichen durch diese Annehmlichkeit eigentlich "unwahrscheinliche Kommunikation" (N. Luhmann)? Sind Medien bloße Erweiterungen des zentralen Nervensystems, technische Prothesen, die unsere Sinnesorgane schärfen, unsere Wahrnehmungskräfte verfeinern und gleichzeitig unser Bewußtsein stimulieren? Oder haben Medien einfach nur etwas mit Macht und Imperien zu tun? Sind sie Produkte "waffentechnologischer Eskalation" und Kriege "Testschaltungen", "Innovationsschübe" für Medienentwicklungen? Kann, muß mithin Mediengeschichte als Kriegsgeschichte gelesen und entziffert werden (F. Kittler/P. Virilio)?

Welche Horizonte eröffnen heute oder in allernächster Zukunft technische Medien? Negative, demokratische, subversive? Werden wir, wie Protagonisten der "virtuell realities" uns glauben machen wollen, sehr bald in größerer Masse mit inokulierten kleinen Monitoren zur Reise in noch unbekannte Welten aufbrechen, uns dort neue Wahrnehmungsmenus mit noch nie gesehenen Bilderwelten zusammenstellen und virtuell-reale Welten klonen? Oder werden wir über kurz oder lang selbst nur noch zum Screen, d.h. zu Aufzeichnungs-, Übertragungs- und Verarbeitungsmaschinen einer von "Sehmaschinen" und anderen Modulen oder Ampelsystemen gesteuerten Welt? Führt die beschleunigte Computerisierung, die Verdrahtung und Vernetzung unterschiedlicher Einzelmedien in einem einzigen System (Daten-Superhighway, Multimedia) zu einer perfiden, pan-optischen Zentralisierung der Macht oder eher zu deren Dezentralisierung und Verflüssigung? Wird durch die Elektronifizierung gesellschaftlicher Beziehungen letztlich die liberale Demokratie untergraben, Pluralisierung und Differenzierung bedroht? Oder belichten die immateriellen Datennetze ungeahnte Datenräume, in denen sich, unkontrolliert und unkolonisiert, abseits von jeder Staatsmacht, nach aller Lust und Laune über alle natürlichen Grenzen von Raum und Zeit hinweg schrankenlos kommunizieren läßt? Entsteht auf Seiten derjenigen, die vom Bau von Chiparchitekturen (Hardware) ausgeschlossen sind und reine "User" der feil gebotenen Programme bleiben, ein neuer Analphabetismus? Und entwickelt sich auf Seiten derer, die über die Entwicklung neuer technischer Standards befinden und massive Abschottungsmaßnahmen (Protected Mode) gegenüber anderen Konkurrenten ergreifen, damit diese nicht an die Hardware herankommen, ein neues programmierendes Machtkartell?

Wie werden in Zukunft die digitalen Maschinen unsere Wahrnehmungs- und Denkgewohnheiten verändern, unsere Beziehung zu Raum und Zeit, zu Körper und Subjektivität? Was wird aus dem ehemaligen Helden der Geschichte, den menschlichen Subjekten, wenn es erst gelingt, Denken in anderen Gefäßen als dem menschlichen Körper abzulagern, und Körperfunktionen durch technische Implantate zu ersetzen, Sinneseindrücke direkt und unmittelbar in die Kommunikationsnetze einzuspeisen und unsere Spezies mit neuen intelligenten Lebewesen (Androiden) anzureichern? Welche zukünftigen Gesellschaftsformen und Generationenverträge werden dafür notwendig werden?

Welche Möglichkeiten des Eingreifens gibt es und wie erhält man Informationen über Informationen? Muß man sich nicht längst, um überhaupt relevante Daten zu erhalten, in die elektronischen Räume begeben, sich auf die Topologie der Netze einlassen, und sich wie Hacker, Cybernauten oder Cyberpunks auf der Jagd nach geheimen Datenmaterial durch die Medienkanäle surfen, auch auf die Gefahr hin, gelegentliche Computer-Crashes bei sich oder anderen herbeizuführen? Oder soll man sich wie unsere Gutenberg-Galaktiker hartnäckig den medialen Implementierungen verweigern, mit sorgenvoller Miene in Oberlehrer-Attitüde den mahnenden Zeigefinger vor solch unschönen Aussichten erheben und ähnlich wie der Igel im Wettkampf mit dem Hasen auf die Rückkehr des Humanum, die Hinwendung zum Authentischen und Echten sinnlicher Körpererfahrungen warten (Wetware)?

Haben die Medien überhaupt noch eine Zukunft? Kündigen nicht die "anschwellenden Bocksgesänge" unserer Tage, die Warnungen vor einem drohenden Krieg zwischen den "Kräften des Hergebrachten und denen des Abservierens und Auslöschens" (B. Strauss), unserer notorisch bibliophilen Kulturpessimisten und -kritiker schon das Ende der Blütezeit des Medialen an? Beginnt nicht diese Gegenbewegung bereits die mediatisierten westlichen Gesellschaften zu viralisieren? Stehen wir gar

vor einem Kollabieren des Medialen, der Implosion dessen, was man heute "Medienwirklichkeit" nennt? Oder ist diese Geschichte vom Ende nur ein perfider Trick der Medien, ihre ironischer Weise mit dem Ende umzugehen? Denn werden nicht auch diese Visionen von, über und in Medien verbreitet? Solche spannenden und bislang noch unbeantwortete Fragen stehen heute im Zentrum einer zeitgenössischen Medientheorie, die sich im Unterschied zu ihren traditionellen Vorgängern, nicht mehr mit der "Bewußtseinsindustrie", der Präformierung, Manipulierung und Kolonisierung des Denkens und Handelns durch mediale Mittler beschäftigt, sondern explizit auf die technischen Voraussetzungen und Bedingungen der Datenermittlung, Datenübertragung und Datenverarbeitung einläßt und davon ausgeht, daß die materiellen Träger der Kommunikation ursprünglich und ursächlich bei der Entstehung von Sinn und Bedeutung mitschreiben. Entgegen landläufiger Meinung ist diese neue Form von Medienanalyse und -theorie mit ihren derzeitigen Ausprägungen in Medienhistorie, Medienästhetik und Medienkunst jenseits des genannten kleinsten gemeinsamen Nenners sehr uneinheitlich und heterogen. Diese Unterschiede sichtbar zu machen, ist auch die Absicht folgenden kleinen Komprimats, dessen Teile und Ausschnitte meinem neuen Buch "Am Ende vorbei" (erscheint im Juli dieses Jahres im Turia & Kant Verlag in Wien) entnommen sind. Meine Zusammenstellung gewährt nicht nur Einblicke in die Gedanken und Ansätze der führenden bundesrepublikanischen Protagonisten dieser neuen Medientheorie, sie versucht auch, erste Antworten auf die in diesem Heft ausgegebenen Frage nach der Zukunft der Medien im besonderen und nach der Zukunft im allgemeinen zu geben.

A: Friedrich Kittlers "MedienMaschinen"

1) Ende der Gutenberg-Galaxis? Technisch überholte Medien verschwinden normalerweise nie, sie übernehmen auf einer unteren oder tieferen Stufe der Hierarchie bestimmte reduzierte Aufgaben. In der Computerei sind das bislang Datenblätter, de facto Bücher. Sie sind unerläßlich, um Informationen über eine Maschine zu bekommen, ohne die Maschine selbst anmachen zu müssen. Manchmal fallen Maschinen aus und man ist heilfroh, daß man ein Medium hat, das ohne Strom funktioniert. Auch um die Maschine zu reparieren, braucht man das Buch. Auf dieser Ebene droht eigentlich kein Verschwinden. Was aber reell droht ist: Das Buch war zu 98% mit Buchstaben gesättigt und nur zu 2% mit Zahlen, Fußnoten und Seitenzahlen. Die Zahlen und Algorithmen sind im Computer allmächtig. Die Buchstaben sind nur Durchgangsstationen für den Benutzer, um in die Zahlenwelt zu kommen. Die Alltagssprache mit ihrer ausgebildeten und später auch schriftlichen Kompetenz stellt für sich noch kein Passepartout in dieses merkwürdige Reich der Zahlen dar. Leute, die nur lesen, schreiben, sprechen und hören können, stehen ein bißchen verloren in der Welt herum. Die ökonomischen, militärischen und politischen Mächte haben sich längst zutiefst solidarisiert mit dieser nicht mehr anschreibbaren, statistischen, mathematischen und programmierenden Macht. Hier befindet sich der kritische Punkt der Diagnose. Die alten Medien verschwinden gar nicht, sie zirkulieren aber als Beruhigungshilfen und Harmlosigkeiten. Deshalb käme es darauf an, passive Medien in interaktive Medien zu verwandeln. Es ging darum, diesen Werkzeugcharakter so weit zu verlängern, daß das ein selbstverständlicher und übergängiger Teil von Ausbildung wäre, der die entstehende Schere zwischen Ingenieuren und bloßen Anwendern kupt, anstatt irgendeine Medienerziehung einzuführen, die die negativen Folgen durch abstrakte Kritik bekämpft.

2) Mensch-Maschine Mutationen: Programmieren verwandelt die Menschen. Die Denkmaschine 'Computer' verändert radikal das Denken, das sich mit ihm beschäftigt. Diese arbeitende Mathematik, die hier nicht bloß eine spielende ist, schlägt zurück auf diejenigen, die sie betreiben. Vilém Flusser hat deswegen gemeint, daß wir mit Unterhaltungsmedien berieselt werden, damit diese neue, programmierende Elite ungestört den Übergang in andere Reiche schaffen kann. Auf amerikanischer Seite wird sowohl von Philosophen als auch von Naturwissenschaftlern schlicht mit dem Ende des menschlichen Lebens auf der Erde gerechnet. Es wird über Strategien nachgedacht, in anderen Substanzen die gesammelte kulturelle Intelligenz identisch zu konservieren, zu transformieren und zu transportieren. 3) Im Cyberspace: Die Versprechungen von Cyberspace und seinen virtuellen Welten scheinen mir aus dem simplen Grund nicht einlösbar, weil alles auf der striktesten Trennung von System und Benutzer basiert. Der Benutzer, der sich auch auf die Gefahr des Simulationsschwindels in die psychedelischen Welten dieser Maschinen begibt, ist per definitionem nicht imstande zu programmieren, was ihn dort erwartet. Schroffer denn je, wird die Seite der Cyberspace-Programmierer getrennt sein von der Seite der 'Spaziergänger'. Das heißt, man kann virtuelle Welten verändern, wenn man in sie hineintritt, aber man kann nicht ihre Programmierungsprinzipien ändern.

Insofern gibt es zumindest in absehbarer Zeit nicht diese Rückkopplungsschleife. Natürlich hat die Sache auch einen spannenden und faszinierenden Aspekt. Durch die virtuellen Realitäten des Computers hat sich zum einen die alte Rede vom Dialog mit dem Computer erledigt. Die Maschine ist kein anderer Mensch, sondern eine Welt aus Möglichkeiten. Darin einzutauchen ist auf alle Fälle besser, als unter der momentanen Kommandozeile von UNIX oder WINDOWS zu operieren - dem Schrecken, den MS-DOS verbreitet. Zum anderen präsentiert sich die Digitaltechnik als Simulation eines analogen Universums. Es gibt keine trockenen UNIX- oder DOS-Kommandozeilen mehr, sondern nur noch Sinnesdaten. Ein Indiz dafür, daß zwischen der analogen Umwelt und der digitalen Innenwelt der Systeme eine Differenz besteht.

4) Militärtechnisches Apriori der Mind Machines: Medien haben immer etwas mit Macht und Imperien zu tun. Aus diesem Grund darf man den strategischen Nutzeffekt der virtuell realities bei der Elektronifizierung des Krieges nicht übersehen. Cyberspace entstammt der militärischen Technologie. Dafür ist sie entwickelt, weil sie dort notwendig ist. Das Militär hat großes Interesse an Signalverarbeitung, an Echtzeitverarbeitung quasi physikalischer Signale für Raketen und Flugsimulatoren. Die Flugzeuge, siehe F 117, sind viel zu teuer geworden, als daß sie von schlechten Piloten zum Absturz gebracht werden dürften. Die kalifornischen Cyberspace-Freaks vermarkten mit ihren kleinen Firmen industriell nur genau jenen Teil vom großen Kuchen des Pentagon, der inzwischen implementiert und nicht mehr geheim ist. Unterdessen geht die Grundlagenforschung der NASA Top Secret voran. Ich bedauere nicht, daß solche Militärtechnik jetzt unter die Leute kommt. Nur muß man festhalten, daß es nicht die Einlösung der Träume irgendwelcher Flower-Power-Kultur ist. In mancher Beziehung ist die Virtuelle Realität deshalb im Konsumenten Anwendungsbereich, wo es bloß um Bewußtseinserweiterung, um Mind Machines geht, genauso trickreich verlogen wie der Unterhaltungsrundfunk im Vergleich zum militärischen Wechselsprechfunk des 1. Weltkrieges. Vielleicht handelt es sich in gewisser Weise wieder nur um eine Beherrschungstechnik, die dafür sorgt, daß die wenigen, die solche monströse, sehr schwierigen und heiklen Programme programmieren können, noch ungestörter dieser ernstesten intellektuellen und entscheidenden Tätigkeit nachgehen können. Jemand, der mit Joysticks heutzutage oder morgen mit Data-Gloves nur alphabetisch in einen Computer hinein signalisiert, was seinem Body gerade recht ist, der macht bestimmt phantastische körperliche Erfahrungen und entwickelt vielleicht auch neue Bewegungsformen - etwa wie die Rap-Leute auch Bewegungsformen entwickelt haben, die aus den Videoclips entsprungen scheinen. Das gibt bestimmt eine blumenreiche Alltagskultur ab. An der Struktur ändert sich aber nichts.

5) Abschottungsmaßnahmen: Militärtechnisch ist es natürlich wichtig, die strategische Ebene der Planung von der taktischen Ebene der Benutzung abzuschotten. Einerseits müssen natürlich alle Kampfpiloten und alle mit Bordcomputern ausgerüsteten Kampfpanzer etwas von der virtuellen Realität mitbekommen, um ihre Informationen in das große Auflärungsnetz einspeisen zu können. Andererseits dürfen sie aber nicht so eingreifen können, daß sich die strategische Planung verändert. Die 'Ebene Schwarzkopf' und die 'Ebene Bomberpilot' müssen sauberlich getrennt bleiben. Dazu dienen die ganzen Sicherungssysteme. Alle Arten von Schnittstellen zwischen Computer und Benutzer, die nicht optisch, akustisch oder taktil funktionieren, haben daher diesen gemeinen Hintersinn: den "untrusted user", wie es bei INTEL heißt, grundsätzlich daran zu hindern, etwas an den Parametern zu verändern, die er nicht verändern soll.

6) Die Sache nicht mit Handschuhen anfassen: Meine persönliche Strategie ist zu 80 % Identifikation mit dem Aggressor, die restlichen 20% Übertölpelung der Betriebssysteme auf der logisch-logistischen Ebene. Im "Protected-Mode"-Aufsatz habe ich beschrieben, wie ich Datenblätter gewälzt habe, um auf die symbolische Ebene der textuellen Programmierung hinunterzukommen, die Betriebshandbücher verheimlichen. Diese Form des Lesens hat mit Spurensuche im trial and error Verfahren zu tun, ähnlich wie es Hacker praktizieren. Inzwischen baut die Industrie schon wieder Sperren ein, so daß der Computer blockiert, wenn Hacker sich in fremde UNIX-Programme eindocken und aus den 20 000 verschiedene Paßwörtern die richtige Zufallswörter für den Eingang in ein UNIX-Programm erwischen. Manchmal habe ich große Angst, diese Sachen zu machen. Man kann Katastrophen auslösen und seine Maschine tot machen, obwohl sie physikalisch noch in Ordnung ist.

7) Parameter umkehren: Der Monismus des Siliziums schreit zum Himmel. Niemals zuvor hat eine größere Gleichschaltung stattgefunden. Alles was vorher Symbolisches, Mathematisches oder

Sprachliches war, läßt sich zum ersten Mal integrieren. In der faktischen Auswirkung sind die Siliziumchips jedoch weltweit derart gestreut, daß von Monismus im politischen Sinn keine Rede sein kann. Auch die Art und Weise, wie Hacker sich in die strukturell gleichgeschalteten, aber irdisch sehr verteilten und verstreuten Netze eindocken, zeigt das Fortwirken der "Mikrophysik der Macht" (M. Foucault). Um den Subjektivismus der Hacker zu vermeiden und den Schritt hin zur Objektivierung zu machen, der auch noch über die Intersubjektivität, die Vernetzung vieler hackender Subjekte hinausgeht und ihre Methoden automatisiert, würde ich folgendes vorschlagen: Man stelle sich einen Computer vor, der sämtliche häusliche Unterhaltungselektronik integriert hätte und der jenseits der offiziös zugelassenen Radiobänder auch noch prinzipiell durch den ganzen Wellensalat hindurch den militärischen scannen könnte. Zudem hätte man sich ein paar physikalische Sensoren eingerichtet, die ständig "on-line" mit dem Multitasksystem des Computers Tag und Nacht die Umgebung prüfen. Und schließlich hätte man noch einen Weltempfänger eingebaut, der sowohl natürlich-sprachliche Signale auf die wichtigsten key words abtasten als auch Morsezeichen vieler Fachsprachen entziffern könnte. Auf diese Weise wäre der Benutzer imstande, wenigstens die Warnsignale der Zeit rechtzeitig zu empfangen. Der Computer wäre zu einem Frühwarnsystem für einen evtl. notwendig gewordenen Schnellstflug nach Australien geworden. Mit derartigen Sensoren und Sprachentzifferungssystemen wäre man besser auf dem Laufenden und könnte die allabendlichen Fernsehnachrichten ausfallen lassen. Ich würde auch gern ein Betriebssystem schreiben, das keinerlei Einschränkungen und Kontrollmechanismen hätte, den Zugang zu allen relevanten Teilen wie Festplatte, Tastatur und Bildschirm enthielte und analoge Daten, also Signal- statt Textverarbeitung, miterfassen könnte. Dieses Betriebssystem gegen alle vorhandenen angehen zu lassen wäre natürlich sehr schön.

B: Norbert Bolz' "Medienästhetik"-Welt:

1) Medientechnologie ist Medienästhetik: Medientechnologie ist nichts anderes als die Fortführung von Sinnesphysiologie mit anderen Mitteln (M. McLuhan). Man muß sich orientieren an dem Spruch der Beatles von '68: Your inside is out and your outside is in. Was als technisches Medium scheinbar draußen steht, ist in Wahrheit Extension meiner selbst; und alle wunderbaren Gemütskräfte und Vermögen, die in unserem Inneren ruhen, sind technisch längst nachgebaut. Mit einer medientechnologisch armierten Aisthesis kommen wir an den Kern des Wirklichen heran. Ich empfehle eine Rückorientierung, die am griechischen Wort 'aisthesis' anknüpft. Da Ästhetik Sondenfunktion im Bereich politisch-technologischer Wirklichkeit besitzt, ist sie für mich zur Leitwissenschaft geworden. Die Medienästhetik, die ich zu skizzieren versuche, ist im gegenwärtigen Stadium allerdings nur eine Beschreibung dessen, was ohnehin geschieht und kein Entwurf möglicher Strategien und Entwicklungen. Medienästhetik hat die Weltpolitik ersetzt. Was noch wie Option oder Entwurf klingt, ist längst Realität. Ästhetische Kräfte sind für mich vor allem Kräfte der Wahrnehmung und der sinnhaften, mit Medien bewehrten Weltverarbeitung. Bislang werden diese Kräfte in Kanälen vernutzt, die absolut langweilig sind. Die Deutschen sind immer noch nicht bereit, sich auf ihre neuen elektronischen Sklaven, Agenten und Helfer wirklich einzulassen. Das jammervolle Bild, das unsere Medienwirklichkeit darbietet, beruht vor allem darauf, daß die Menschen hier peinlichst bemüht sind, eine instrumentelle Distanz zwischen sich und den Medien aufzubauen. Deshalb können sie ihr Möglichkeitspotential nicht ausschöpfen.

2) "Protected-Mode": Die wenigsten Menschen haben überhaupt ein Bewußtsein davon, daß es constraints gibt, unter denen sie arbeiten. Dieses Bewußtsein durch schlichte Beschreibung zu wecken wäre unendlich viel wichtiger als die Mystifizierung von dahinterstehenden Mächten, sei es das PENTAGON, IBM oder MICROSOFT. Entscheidend ist, daß wir trainiert werden, mit black boxes zu arbeiten. Die Industrie hat offenbar Interesse daran, daß wir kein Bewußtsein mehr davon haben, was in diesen black boxes vor sich geht. Hardwarestandards kann man natürlich auch ein bißchen überscharf beobachten und sie als Weltverschwörung der Hardwaregiganten mystifizieren. Doch immer mehr Hardware-Bedingungen werden in Software-Bedingungen umgewandelt. Der Zug fährt eindeutig in Richtung Trivialisierung von Hardwarefragen zu einer vollkommen designerischen Ausgestaltung von Softwarewelten. Insofern sind die Freaks, die nur in der Software leben und gegenüber Hardware-Rahmenbedingungen ignorant sind auf dem richtigen Trip. Hardware wird immer unwichtiger, wichtiger wird dagegen das Software-Design.

3) Erziehung in der Post-Gutenberg-Galaxis: Unter media-fallout Rationierung verstehe ich eine Schärfung der Selektivitätskraft. Um in der neuen Medienwelt aus der Flut des Angebots auswählen zu

können, bedürfen wir neuer Selektionstechniken. Selektionskraft ersetzt traditionellen Formen von Intelligenz und Kreativität. Eine solche Medienkompetenz auszubilden, ist für mich daher eine der hot issues der Zukunft. Selektionstechniken kann man aber nur ausbilden, wenn man sich der Daten- und Bilderflut der Medienwirklichkeit aussetzt. Ich habe keine Angst vor der Apokalypse der Bilder, ich habe eher einen Horror vor pädagogischen Eingriffen in die Medienlandschaft. Die viel gescholtene Rezeption von Fernsehbildern erscheint mir als ein Trainingsvorgang. Da wir gar keine Option haben, uns der Bilderflut zu widersetzen, bedürfen wir entsprechender Techniken im Umgang mit den Daten. Und um den Weg durch den Dschungel der Daten zu finden, bedarf es eines solchen Trainings. Die für uns unerklärliche Faszination, die Kinder zeigen, wenn sie mit Computerspielen umgehen, könnte für uns ein Hinweis darauf sein, wie sie ihr Sensorium für die Leistungsanforderungen von morgen trainieren.

4) Simulationsbrüche: Medienwirklichkeit ist etwas anderes als ein Simulakrum. Medienwirklichkeit heißt: Wie leben in Wirklichkeiten, die sich, soweit sie Ereignisse auswerfen und sie strukturieren, Imperativen der Medientechnologie schon längst unterworfen haben. Medien müssen gar nicht mehr hinzukommen, sie sind bei der Strukturierung der Wirklichkeit schon dabei. Das, was man das Reale nennt, wird immer mehr an den Rand gedrängt. Dort aber wird das Reale immer aufdringlicher. Zunächst wird es immer aufsässiger in Form von Brutalität und Gewalt. Die Tatsache, daß sex and crime zur Zeit die Welt so bewegen, verdeutlicht den Sklavenaufstand des Realen in einer Welt, die immer mehr Medienwirklichkeit geworden ist. Es gibt keine Wirklichkeit, die Medien abbilden und die Menschen so in Illusionen über diese Wirklichkeit versetzen. So hat man vor hundert Jahren gedacht. Medien prägen selber apparativ und darstellend Wirklichkeit. Wir leben in den Medien. Dennoch bleibt ein Rest, der sich immer heftiger, blutiger und gewaltsamer meldet und weder in Symbolisierungen aufgelöst noch imaginär überwölbt werden kann. Dennoch: die Medienwirklichkeiten kollabieren nicht, obwohl sich an ihren Rändern immer exstatischer und brutaler Schocks des Realen melden. Es werden Löcher des Realen in den Schirm der Medienwirklichkeit geschlagen, es wird Explosionen geben und wir werden mit Welten konfrontiert werden, die nicht unsere Lebenswelten sind. Wir leben nicht im Realen. Das Reale ist etwas, was uns zustößt, wenn uns jemand den Kopf einschlägt oder dgl. Wir leben in der Medienwirklichkeit, aber das an den Rändern lauernde Reale ist in der Lage, Schläge gegen diesen großen Schirm der Medienwirklichkeit zu führen.

5) Gibt es ein Jenseits der Medien? Es gibt ein Jenseits der Medien. Mit 'es gibt kein Jenseits der Medien' meine ich etwas anderes. Wir haben nicht die Option aus der Medienwirklichkeit herauszutreten, es gibt keine Darstellbarkeit dessen, was jenseits der Medien ist. Der Golfkrieg war nicht nur ein Videokrieg; viele Menschen wurden getötet. Einige der Toten sind dargestellt worden und deshalb waren sie Medienereignisse. Sie waren nicht jenseits der Medien. Natürlich gibt es Reales, es artikuliert sich am Rande der Medienwirklichkeit, aber dieses Reale ist nicht konzeptualisierbar, nicht symbolisierbar und auch nicht ins Bild zu bringen. Es meldet sich immer nur als Katastrophe oder als Explosion. Am Status der Medienwirklichkeit ändert sich dadurch nichts, sie schottet sich immer hermetischer gegen dieses Reale ab und versucht uns Menschen zu suggerieren, wir kämen ganz gut ohne das Reale aus. Wenn uns das Reale ereilt, sind wir nur noch Ausfallerscheinungen. Spätestens im Fall des Todes fallen wir aus. So gesehen stirbt man nicht mehr, sondern fällt aus. Man fällt heraus aus dem System Medienwirklichkeit.

6) Manipulierbarkeit durch Medien? Dort wo Glasfaserkabel liegen, gibt es keine Wirklichkeit mehr hinter den Bildern, die im Sinne von Ideologiekritik bewertbar und nach adäquater bzw. inadäquater, also scheinbarer, ideologischer, verzerrender, manipulativer Darstellung der Wirklichkeit beurteilbar wäre. Manipulation unter elektronischen Bedingungen findet prinzipiell statt. Es fehlt der symmetrische Gegenbegriff dazu. Wir haben keinen Gegenbegriff mehr zur Manipulation. Alles ist Manipulation. Jedes Bild ist über Einzelpixel errechnet und könnte mithin genauso gut anders sein. Selbstverständlich gibt es Information. Kein Informationsbegriff ist jemals mit Wahrheit oder wirklicher Darstellung einer Wirklichkeit assoziiert gewesen. Information war entweder quantitativ definiert oder meinte eine Form von Abbildung. Wir haben nur einen Weltausschnitt, und man zeigt uns nur kleine Weltausschnitte. Aber die Gefahr, ideologisch deswegen in eine Sackgasse manövriert zu werden, existiert in formalen Demokratien per se nicht. Dafür sorgt die Konkurrenz der Massenmedien untereinander.

7) Interzeptions- statt Rezeptionsästhetik: Als Hacker in der Welt zu arbeiten, ist für mich eine wahre Politik. Die entscheidende Frage nach dem Wirklichkeitsbegriff wird davon aber nicht berührt. Es ist gerade das Faszinierende, daß alle diese anderen Lesarten möglich und denkbar sind. Unsere Wirklichkeit ist nur noch der Inbegriff von Scheinbarkeit. Von den Hackern können wir zweierlei lernen: Einmal, daß man Politik nur noch sinnvoll betreiben kann, wenn man sich auf dem neuesten Stand der Technologie befindet; zum zweiten, daß es nichts mehr nützt, Systeme kritisch oder subversiv von außen anzugehen, sondern daß man sie nur noch von innen bearbeiten kann. Zum Hacker muß man aber auch immer die Success Story hinzudenken. Der Hacker von gestern ist heute der Spezialist für Datenschutz in dieser Firma, die er gerade noch durch Interzeptionstechniken in Verlegenheit gebracht hat. Das ist keine Peinlichkeit. Unsere Moralisten in Deutschland würden sagen, denen fehlt die richtige Gesinnung, das sind keine wahren Politiker. Unsinn! Es gibt keine Alternative zur Immanenz der Netze, es gibt aber sehr wohl alternative Bewegungen innerhalb dieser Netze. Es ist ein Unterschied, ob man APANET als Departement of Defence begreift oder ob es als umfassendes Wissenssystem allen Studenten zur Verfügung gestellt wird. Der unterschiedliche Gebrauch ist sehr wohl ein Kriterium.

C: Peter Weibels "Techno-Kunst":

1) Interaktive Techno-Kunst: Der Beobachter wird auf der Hardwareebene zum Mitspieler und partizipiert an der aktiven Gestaltung des Kunstwerks. Der Benutzer wird zum operator mundi, zum Partner des Schöpfers. Vor 5000 Jahren waren die Menschen noch weit davon entfernt, gleichberechtigte Partner mit irgendeinem Schöpfer dieses Universums zu sein. Heute sind wir beteiligt an der Transformation dieser Welt. Mit der Entwicklung der Telemedien ist die Einheit von Botschaft und Bote, Zeichenkette und Trägermaterial in Raum und Zeit gebrochen worden, auch der natürliche Zugang zur Welt. In der Techno-Kunst werden Schranken und Grenzen des Ichs, von Raum und Zeit aufgehoben. Was unter Umständen nur in Rauschzuständen - drogen- oder sexinduziert - zu erfahren war, kann jetzt durch Techno-Kunst erfahren werden. Diese starken Erfahrungen transkribieren unsere Beziehung bzw. unser Verhältnis zur Wirklichkeit. Und in diesem experimentellen Charakter nimmt die Techno-Kunst sicherlich zukünftige Gesellschaftsformen vorweg. Sie bereitet uns auf künftige gesellschaftliche Situationen vor. Insofern praktiziert sie eine Art Sensibilitäts- und Bewußtseinstraining, um sich in der technisierten Welt zurechtzufinden und Antworten auf Hierarchien von Kategorien und Verwicklungen zu finden. 2) Constraints? Techno-Kunst experimentiert mit der Wirklichkeit, mit unseren Vorstellungen und Begriffen von Wirklichkeit. Die Demokratie muß sich auf diese technische Seite einlassen. Es gibt eine Art Techno-Faschismus, besonders im Software-Bereich, die "Protected Mode"-Denkweise, die Friedrich Kittler konstatiert und attackiert. Um sich diesen technischen Herausforderungen und ungeheuerlichen Monopolbildungen wie die Firma MICROSOFT gewachsen zu zeigen, muß die Demokratie antikapitalistische Transparenz ermöglichen und sich modernisieren. Black Box- oder Protected Mode-Denken ist der Technik nicht inhärent, sondern ist ein Problem der kapitalistischen Gesellschaft. Es kommt aus dem Kapitalismus heraus, um Profit zu machen und wird der Technik von außen auferlegt. Diesen Techno-Faschismus aufzulösen, ist die politische Aufgabe der Demokratie. Die Demokratie muß diese Formen industrieller Macht, die Techno-Macht, bekämpfen lernen.

3) Second-hand Unsterblichkeit in der Chip-Kultur? Nach dem ursprünglichen Motiv, der Überwindung der Realität nämlich, geht der Trend von Cyberspace jetzt dahin, die Realität soweit zu imitieren, damit eine wirklichkeitsgetreue künstliche Wirklichkeit hergestellt werden kann. Das ist paradox. Bislang sollten die künstlichen Welten nicht die natürlichen abbilden. Dies wird leider gelingen. Meine Hoffnungen gehen dagegen in Richtung, das Unsichtbare und Udenkbare (der Mathematik: den mehrdimensionalen Raum, oder der (Astro)Physik: weiteste Entfernungen oder kleinste Teilchen), dem Menschen mit den Sinnen erfahrbar zu machen. Der virtuelle Raum wird mithilfe dieser Mind-Machines dem Menschen den Eintritt in neue Zonen des Denkbaren und Sichtbaren ermöglichen, die bisher höchstens Imaginationen eines Bewußtseins zugänglich, dem Körper aber verschlossen waren. Im Molekular- wie im Nanobereich wird man Evolutionsabläufe, die sonst 5 Milliarden Jahre dauern würden, innerhalb von 5 Stunden durchlaufen können. Das Entscheidende wird sein, Beschleunigungen, aber auch Verlangsamungen in Raum und Zeit sichtbar, vorstellbar und damit sinnlich wahrnehmbar zu machen. Seit langem sind wir eine Chip-Kultur. Früher verstand man unter Chip-Hardware entweder die biologische Skulptur, also die Nachkommen mit entsprechender Software, dem genetischen Code, oder die Kultur, also Bücher, Schallplatten usw. mit den in ihnen

implementierten Programmen. Die Chip-Technologie, d.h. der Wunsch nicht mehr nur als kulturelle oder genetische Software für seine Nachkommen oder sein Volk unsterblich zu werden, sondern auch noch auf eine ganz individuelle Hardware-Weise, ist gegenwärtig nur die avancierteste Möglichkeit für den tief im Menschen verankerten Unsterblichkeitstraum, zumindest als Information weiterzuleben. Die Auflösung von Subjekten in Bewußtsein ist in Science-Fiction Romanen schon längst Realität. Einige dieser Autoren betrachten diesen Planeten ebenso wie seine Kultur als ein einziges, großartiges intelligentes Wesen, an dem alle mitarbeiten. Jede Einzelpflanze ist Teil dieser Intelligenz. Jeder macht seinen individuellen Beitrag und auf diese subjektive Erfahrung kann er stolz sein. Solche Visionen finde ich faszinierend. Die bisherigen Formen von Gesellschafts- und Generationen-Vertrag müssen durch das postbiologische Leben neu definiert werden. Diese neue Formen des Humanum sind die eigentliche Chance.

4) Wirklichkeitsverlust? Der neurologisch-elektronische Medienbegriff McLuhans; die elektronischen Medien als Ausdehnung des Nervennetzes; das Virusmodell von Burroughs; die Vorstellung von Medien als Viren und als Instanzen der Macht und Kontrolle, also ein immunologisches Modell der Medien, das ambivalent ist, denn Viren können auch Systeme zerstören; das Simulationsmodell von Baudrillard - alle diese Medienbegriffe sind lokale Modelle. Mein Medien-Modell ist nicht-lokal. Für mich sind Medien weniger hardware- als software-orientiert, d.h. nicht am Körper, sondern am Geist orientiert. Sie sind symbolische Prozeduren, Displays des Imaginären. Die Medien sind eine "Sprache der Abwesenheit", wie S. Freud die Arbeit der Schrift charakterisiert hat. Diese Arbeit der Schrift setzen die die technischen Medien fort. Symbolisation, d.h. Zeichengebung mit Sinnggebung, bisher ein Privileg des Menschen, wird durch die technischen Medien, vor allem durch den Computer, auch zu einer Fähigkeit der Maschinen. Durch den fortschreitenden Gebrauch des Computers durchdringt diese maschinelle Symbolisation immer mehr die Gesellschaft, die von Abstraktionsprozessen höheren Grades geradezu durchlöchert und durchschossen wird. Was J. Baudrillard den Verlust der Wahrheit und der Beziehung zur Wirklichkeit genannt hat, fällt jetzt, wo alles verloren scheint, erst richtig auf. Sowohl Jean Baudrillard als auch Paul Virilio sind mir in ihrem Urteil zu nostalgisch. Bisher hatte die Mehrheit der Menschen überhaupt keinen Bezug zur Wirklichkeit, sie war von der Konstruktion der Wirklichkeit ausgeschlossen. Erst unter dem Druck eines neuen Paradigmas oder neuen Mediums fallen den Menschen plötzlich die verborgenen Defekte und Defizite des alten auf, z.B. daß sie die Wirklichkeit gar nicht mitkonstruieren. Anstatt aber dem Medium, dem Überbringer der Botschaft, dankbar zu sein, daß es sie zum ersten Mal auf das Fehlen von Wahrheit und Wirklichkeit nachhaltig aufmerksam macht, verteufeln die Menschen diese Botschafter und erklären sie für schlecht. Der neue Signifikant, der das Verdrängte des alten zeigt, erhält dieses Verdrängte fälschlich angeheftet. Eine Konversion des Signifikanten, die Verwechslung von Botschaft und Bote findet statt.

5) Subversivität der Medien? Für mich liegt tatsächlich die Subversion im Medium selbst. Durch die weitere Vernetzung werden die Kreative- und Konstruktionsmöglichkeiten zugänglicher. Deshalb bin ich für die weitere Ausweitung der Mediennetze. Die große Computer community stellt eine ausgefallene Möglichkeit dar, die Psycho-Geographie, die der Staat der Wirklichkeit beigt, zu verdrehen. Im Virusgedanken, den wir inzwischen auch bei J. Baudrillard finden, der aber interessanterweise 1972 von W. S. Burroughs in "The Electronic Revolution" aufgebracht wurde, kommt das deutlich zum Ausdruck. Informationen in einem Link, in einem Computer-Netzwerk, sind eine Art außerstaatlicher Kommunikation, private Kommunikationskanäle, leider teuer, weil privatwirtschaftlich geführt, die aber vom Staat noch nicht kontrolliert werden. Die Hacker, von denen man liest, daß sie immer wieder in Datenbunker von Banken, Versicherungen und Militär einbrechen - übrigens auch das erotische Minitel-Kommunikationssystem in Frankreich - zeigen sehr deutlich, daß es durch Computer-Links gelingt, die Domäne des Individuums über ein staatliches Territorium hinaus auszudehnen.

6) Cyberpunks: Abgesehen von den Störungen durch Viren, die die Cyberpunks machen, zeigen sie uns die Ablösung des Textes vom Trägermaterial. Während das Bild vom klassisch-historischen Medium des Tafelbildes in andere Medien, also zur Fotografie, zum Film, Video und Computer, abgewandert ist, hat sich die Sprache dem immer verweigert. Die Sprache hat, trotz Computer und der Trennung von Schrift und historischem Trägermedium, immer nur ein florierendes Medium gehabt: Papier oder Buch. Die Cyberpunks operieren faktisch als erste mit Zeichenketten im elektronischen Raum. Bei ihnen spielen Buch oder Papier keine Rolle mehr, tendenziell verlassen sie auch die Buchstaben als Träger der Information. Sie sind die ersten Poeten im elektronischen Raum.

Die Buchstaben oder Zeichenketten kursieren wirklich nur noch im elektronischen Raum herum. Erst wenn die Information im immateriellen Raum zirkuliert, ist sie auch für jeden erreichbar. Man muß sich kein Buch mehr kaufen, sondern braucht nur noch Teil dieser Matrix zu sein. Der elektronische Raum wird die neue Buchform sein mit neuen experimentellen Formen.

7) Postmediale Wetware: Jede Revolution erzeugt ihre Gegenreformation. Das gehört zum Gang der Geschichte und hat überhaupt keine Bedeutung. Erst macht jemand MTV und plötzlich entdeckt er die unplugged music, die aber wiederum total über Strom, also über TV-Geräte vermittelt wird. Also eine reaktionäre Autonomie. Bestimmte gesellschaftliche Gruppen haben jetzt Sehnsucht nach einfachen Modellen, weil für sie die Welt und ihre Möglichkeiten zu komplex und schwierig werden. Diese einfachen Modelle können sein: Esoterik, Handlesen oder eben auch neue Unmittelbarkeit, Authentizität, Heimat, eben der ganze Bocksgesang der Neuen Rechten. Für mich werden diese direkten Gegenreformationen keinen Erfolg haben. Sie werden einfach übersprungen werden.

Angaben zu den Personen:

Prof. Dr. Friedrich Kittler, geb. 1943, ist Literaturwissenschaftler und lehrt am Institut für Ästhetik an der Humboldt Universität in Berlin. Wichtigste Veröffentlichungen zum Thema: Aufschreibesysteme, München 1985; Grammophon Film Typewriter, Berlin 1986, Arsenal der Seele (Hrsg. zus. mit G. Ch. Tholen), München 1989; Draculas Vermächtnis. Technische Schriften, Leipzig 1993; Computer als Medium (Hrsg. zus. mit N. Bolz und G. Ch. Tholen), München 1994

Prof. Dr. Norbert Bolz (unter Interviews auch zu finden) , geb. 1953, ist Philosoph und lehrt Kommunikationstheorie am Fachbereich für Design an der Gesamthochschule Essen Wichtigste Veröffentlichungen zum Thema: Theorie der neuen Medien, München 1990; Eine kurze Geschichte des Scheins, München 1991; Die Welt als Chaos und Simulation, München 1992; Philosophie nach ihrem Ende, München 1992; Am Ende der Gutenberg-Galaxis, München 1993; Das kontrollierte Chaos, Düsseldorf 1994

Prof. Dr. Peter Weibel, geb. 1945, ist Medienkünstler und Medientheoretiker und lehrt am Institut für Neue Medien in Frankfurt/Main Wichtigste Veröffentlichungen zum Thema: Die Beschleunigung der Bilder, Bern 1987; Von der Bürokratie zur Telekratie. Rumänien im Fernsehen (Hrsg.), Berlin 1990; Transformationen der Technoästhetik, in: F. Rötzer (Hrsg.): Digitaler Schein, Frankfurt/Main 1991; Artificial Life (Hrsg. zus. mit P. Gerbel); Linz 1993; Cyberspace (Hrsg. zus. mit F. Rötzer), München 1993

Rudolf Maresch, geb. 1954, ist Lehrer an öffentlichen Schulen in Regensburg und passionierter wie nomadisierender Kopfarbeiter mit Vorliebe für Medientheorien Veröffentlichungen zum Thema: Die Menschen - nur noch Denk-, Schreib- und Rechenmaschinen, in: Vierteljahresschrift für wissenschaftliche Pädagogik 3/1991; Mediatisierte Welt(en), in: Philosophisches Jahrbuch 2/1993; Zukunft oder Ende. Standpunkte, Analysen, Entwürfe (Hrsg.), München 1993; Am Ende vorbei. Ein Gesprächsband, Wien 1994