

Rudolf Maresch

Medientechnik.  
Das Apriori der Öffentlichkeit

I.

*"So überlisten wir die List der Weltgeschichte.  
Indem wir sie schreiben, während sie uns schreibt."  
(C. Schmitt)*

Vor nahezu einem Vierteljahrhundert gab es in Teilen der undogmatischen Linken mit Blick auf die als "Herrschaftsmittel" denunzierten "Massenmedien" den Ruf nach Aufhebung der gesellschaftlichen Trennung von Produkt und Produzent, die Forderung nach aktiver Beteiligung der Rezipienten an den Medien und das Verlangen nach Umkehrung aller medialen Kreisläufe. An diese Vorstellung eines unter gesellschaftlicher Kontrolle symmetrisch funktionierenden Kommunikationsapparates knüpfte die politische Linke zugleich die Erwartung, die fortschreitende Demokratisierung aller Inhalte möge auch die Isolation der einzelnen Individuen am gesellschaftlichen Produktionsprozeß aufheben und den Gebrauchswertcharakter der Medien wiederherstellen.

Politische Aufgabe autonomer, sich selbstorganisierender Produzenten mußte es sein, eigene Kommunikationskanäle und -netze aufzubauen, die bislang unterdrückte Botschaften im öffentlichen Raum verbreiteten und bei den Ohnmächtigen, Isolierten und Desinformierten gesellschaftliche Lern- und Produktionsprozesse in Gang setzten. Die dermaßen entfaltete revolutionäre Kraft der Information sollte die Massen dazu verführen, die an sich egalitären Strukturen der Medien zu nutzen, ihre Abtrennung und Ausschließung von den medialen Kreisläufen zu beseitigen und die Transparenz der Codes wiederherzustellen.

Paradigmatisch für diese heute kühn und fremd klingende Strategie war neben dem "Baukasten"-Konzept der subversiven Medientheorie von H. M. Enzensberger und dem, bürgerliche Traditionen fortschreibenden "Strukturwandel der Öffentlichkeit" von J. Habermas<sup>1</sup>, vor allem auch das "(Gegen)Öffentlichkeitsbuch" der Neomarxisten O. Negt und A. Kluge<sup>2</sup>. Vor die unüberlegte Tat, so Negt/Kluge, habe zuerst die Reflexion des gesellschaftlichen Lebens- und Produktions-

---

<sup>1</sup> H. M. Enzensberger, "Baukasten zu einer Medientheorie", in: *Kursbuch* 20/1970, Frankfurt/M; J. Habermas, *Strukturwandel der Öffentlichkeit*, Darmstadt/Neuwied 1962. Auf diese beiden Texte gehe ich nicht ein. Ich verweise deshalb auf meinen Text "Mediatisierte Öffentlichkeit", der im *Leviathan. Zeitschrift für Sozialwissenschaft* 3/1995, Opladen publiziert wird. Dort sind die Argumentationslinien breiter, dichter und komplexer angelegt als es hier möglich ist. Weiterführende Positionen und Differenzierungen zum "Öffentlichkeits"-Thema finden sich in dem von mir herausgegebenen Band *Medien und Öffentlichkeit. Positionen, Symptome, Simulationsbrüche*, der Ende September im Klaus Boer Verlag, München erscheint.

<sup>2</sup> O. Negt/A. Kluge, *Öffentlichkeit und Erfahrung*, Frankfurt/M 1972

zusammenhangs zu treten. Die intellektuelle Tätigkeit habe sich auf die theoretische Durchdringung des "Fetischcharakters" der "bürgerlichen Öffentlichkeit" zu richten und müsse einen "materialistischen Begriff von Öffentlichkeit" entwickeln, der sich gegen die Einordnung in das Symbolspektrum der "bürgerlichen" und/oder "kritischen Öffentlichkeit" sperre. "Proletarische Öffentlichkeit" nannten die Autoren damals die Antizipation dieses "Anderen", dessen Gegenstand "lebendige Erfahrung" und "zusammenhängende menschliche Sinnlichkeit" war. Unter dem kapitalistischen Verwertungszusammenhang seien die "wirklichen Erfahrungen" der Menschen (Bedürfnisse, Wünsche, Hoffnungen) negativ bestimmt: verkümmert, wertlos, "proletarisch". Authentische sinnliche Erfahrung könne sich unter solchen Bedingungen bloß verdreht äußern. In besonderen geschichtlichen Ausnahmesituationen (Krisen, Krieg, Kapitulation) jedoch, an sogenannten "Bruchstellen und Grenzfällen", melde sich das "Restpotential der unerfüllten Wünsche", punktuell zu Wort und rebelliere gegen die existierenden Enteignungsstrukturen. Da dieser "Rohstoff der Erfahrung" von der "bürgerlichen Öffentlichkeit" verdeckt, ihre wirkliche Produktionsstruktur "von den sie überlagernden Produktionsöffentlichkeiten" (Programmindustrie, Bewußtseinsindustrie, Medienverbund) blockiert werde, bedeute materialistische Analyse, nach den, wie sie später sagten, "geschichtlichen Arbeitsvermögen", die sich "gegen die Trennungen" wehr(en)<sup>3</sup>, archäologisch zu schürfen und sie in ihrer verstreuten Form aufzunehmen. Die Vorstufe dafür bilde das Konzept der "Gegenöffentlichkeit", die aktive Widerlegung der das Bewußtsein parzellierenden und die Wahrnehmung der Leute zerstreuen und deprivierenden Produkte des Medienverbunds durch "phantasievollere Gegenprodukte".

Die Gründung mehrerer kleiner alternativer Re-Medien, die zu linken Netzwerken verknüpft wurden, gab darauf erste Antworten. Dissidente Individuen oder Gruppen nutzten die Gelegenheit, sich, wie sie meinten, *unverfälscht* und *unverzerrt* zu artikulieren, ihre selbsterlebten Erfahrungen im selbstverwalteten Betrieb ohne hierarchische Arbeitsstrukturen einzubringen und damit die Trennung von öffentlicher Arbeit und privatem Leben (gegen)produktiv zu beseitigen. Betroffenenberichte und sogenannte "Vor-Ort-Berichterstattung" in Stadtteilzeitungen oder lokalen Sendern sollten den Blick nach unten richten zu den wirklichen Erfahrungen der Lebenswelt. Doch sehr bald wurde allen phantasievollen (Gegen)Produzenten klar: die mediale Verbreitung gegenkultureller Lebensformen und -stile, die Gründung alternativer Netze und das Absetzen niedergehaltener oder marginalisierter Informationen über alternative Kanäle, das Öffentlichmachen bislang nicht existierender Themen und Projekte: - all diese Initiativen unterlagen den technischen Voraussetzungen und Bedingungen beschleunigten Datentransfers. Die "Herstellung von Gegenprodukten" hatte sich den Spielregeln der (Massen)Medienkommunikation, sich also dem *agenda-setting* des jeweils standardsetzenden Mediums zu beugen.

---

<sup>3</sup> O. Negt/A. Kluge, *Geschichte und Eigensinn*, Berlin 1981, S. 27ff.

Mithin war es ein logistischer Fehler, die Wechselwirkung von "Öffentlichkeit und Erfahrung" alltagssprachlich-lebensweltlich an die "Subjekteigenschaft der organisierten gesellschaftlichen Erfahrung" zu binden und sie dialektisch (Marx) und "nicht technisch" (McLuhan) zu bestimmen. Die Produktion von Alltagserfahrung und Lebenszusammenhängen geschieht nämlich zunehmend *technisch*. Computerkids beweisen dies täglich, wenn sie konzentriert, weltabgewandt, aber lustvoll erregt, an Nintendo-buttons rubbelnd und Sega-Knüppel bedienend, in errechnete Wirklichkeiten eintauchen und ihre Erfahrungen in selbstbestimmter Manier allein (mit dem Gameboy) oder in Interaktion mit anderen (in MUDs) *immateriell* organisieren. So finden wir etwa bei S. Turkle einen Bericht über ein heranwachsendes Mädchen, das in obsessiver Weise und gleichgültig gegenüber allen Interventionen der Außenwelt bis zur völligen Erschöpfung verschiedene angreifende Objekte triggert. Externe Beobachter kommen zu dem Schluß, im Mädchen sei "eine Art von Gewalt am Werk, eine fesselnde Kraft, deren Ursprünge aggressiv, leidenschaftlich und erotisierend sind"<sup>4</sup>. Tatsächlich sind es wohl "Produktionen des Unbewußten"<sup>5</sup>, die technische Maschinen bevölkern und neue Wirklichkeiten (Wahrnehmungs- und Lebensformen) kreieren. Oder bei B. Bettelheim<sup>6</sup> finden wir eine Schilderung über einen kleinen Jungen namens Joey, der die ständige Abwesenheit der Mutter mit der Konstruktion einer selbsttätig funktionierenden Fütterungsmaschine beantwortet. Zuverlässigkeit und Berechenbarkeit des Apparates stillen das intensive Verlangen des Jungen nach unmittelbarer Wunscherfüllung, die ihm kein fleischlicher Körper geben kann. Wieder muß man Deleuze/Guattaris Begriff der "Wunschmaschine" bemühen, um zu verstehen, wie "es funktioniert" mit Intensitäten, Strömen, Prozessen, Partialobjekten, mit Dingen also, die nichts sagen und nichts bedeuten, nur den polymorph-perversen Charakter der Partialtriebe "wie Produktionseinheiten funktionieren" lassen.

Beide Beobachtungen von Mensch-Maschine-Synergien hinterlassen bei professionellen Sinnstiftern großes Unbehagen. Im allgemeinen evozieren sie sofort jenes tief sitzende "bewahrpädagogische Motiv", das die romantisierte kindliche Unschuld vor solchen bösen Einfällen der technisierten Außenwelt schützen will. Von vorenthaltener emotionaler Zuwendung, von Regression, Autismus, Wiederholungszwang und Sucht ist meist die Rede - lauter Metaphern für "Störungen", die solche Beziehungen zu "un-menschlichen Partnern" (S. Zizek) pathologisieren, und dazu führen, daß solche abnorme Persönlichkeiten an ein vermeintliches, aber längst nicht mehr existentes 'Realitätsprinzip' angepaßt werden<sup>7</sup>. Die Faszination, die gerade in der Manipulierbarkeit liegt, d. h. in der Möglichkeit, in Echtzeit per Knopfdruck augenblickliche Veränderungen der Umwelt herbeizuführen, in die der Spieler wieder unmittelbar aktiv eingreifen und interaktiv reagieren kann, bleibt den Kommentatoren fremd. Dafür spiegelt sich in ihren Besorgnissen das

---

<sup>4</sup> S. Turkle, *Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich*, Reinbek 1986, S. 76

<sup>5</sup> G. Deleuze/F. Guattari, *Anti-Ödipus*, Frankfurt a. M. 1974, S. 32

<sup>6</sup> B. Bettelheim, *Die Geburt des Selbst*, München 1977, S. 311ff.

<sup>7</sup> Vgl. den wohlthuend aufmerksamen Bericht von W. Bergmann, "Keine Ahnung, was los ist mit Roland", in: *Süddeutsche Zeitung* vom 14./15. Januar 1995, der solche sozialpädagogische Kurzschlüsse vermeidet.

Unverständnis, die Unsicherheit und die Angst schriftsozialisierter Erwachsener vor den neuen technischen Wirklichkeiten wider, in denen sich die Computerkids bereits wie selbstverständlich bewegen. Auf die veränderten Wahrnehmungsweisen und Reaktionstempi einer gesellschaftlich-technischen Zukunft, die von Schnelligkeit, Wirklichkeitswechsel, Intuition und Unvorhersagbarkeit geprägt sein wird und gerade nicht von Überlegung, Bedächtigkeit, Aufschub und Zielvorstellung, darauf trainieren die Kids hin. Sie bilden, unter der Maßgabe des Schaltplanes, mit Bildschirm, Maus und Tastatur eine "nomadische Kriegsmaschine".

Nicht anders verhält es sich mit dem momentan grassierenden Rave- und Technofieber. Bei Raves und Love Parades stürzen extrem laute, vom Computer generierte und von DJ's bis zur Verstümmelung gesampelte Geräusche und Rhythmen, Basslines und Drumtracks direkt auf den menschlichen Körper ein und machen ihn zum Medium "rekursiver Funktionen". Der Raver überschreitet, wenn der Sound gut ist, Geheimnis des Exstasys, und nicht *abturnt*, seine Körpergrenzen und verschmilzt mit dem Maschinensound "*zu einem Stück*"<sup>8</sup>. Wieder ist Medientechnik, in diesem Fall die Zuhandenheit von Vinyl, Sequenzern, Synths und Mischpulten, Grund des Rausches. Die Gewalt der Lärmcollagen intensiviert die Erfahrung. Sie attackiert direkt das Nervensystem und treibt den Körper des "Natural Born Raver", so das Szene-Fanzine "frontpage", in orgiastischen Taumel. Um aber die "logische Tiefe" (C. H. Bennett) von Techno, Acid oder House auszumessen, muß man allerdings an den Ursprung von Beat und Rock'n Roll zu erinnern. All ihre Techniken - Tonbandmaschinen für die Montage des Sound, Hifi-Technik für die Befreiung der Hochtöne, Stereophonie für den immateriellen Ping-Pong-Raum, Vocoder und Synthesizer für die Erzeugung von Klängen jenseits ihrer 'Natürlichkeit', und das gute alte Dampfradio für die Übertragung in FM-Qualität - sind laut Kittler<sup>9</sup> Ortungs- und kryptographische Verfahren des 2. Weltkrieges. Entwickelt für Bomberpiloten, U-Boot-Staffeln und Panzerdivisionen stellen diese technologischen Innovationen (noch!) die mediale Basis unserer Sinne dar. Der Sound der Rock Music, von J. Hendrix über Pink Floyd bis hin zu U 2, ist, was gemeinhin ignoriert wird, der Sound dieses Krieges. Die Connection Hollywood, SDI und *Star Wars* im allgemeinen; die Filme *Top Gun*, *Natural Born Killers* und *Apokalypse Now* im besonderen legen Zeugnis ab vom genuinen Zusammenhang von Unterhaltungselektronik und Kriegstechnologien. In Diskotheken werden Menschaugen und -ohren in diesen neuen Seh- und Hörgewohnheiten trainiert, die Wahrnehmungsschwellen gehoben bzw. gesenkt. Dort werden die abnorm schnellen Reaktionsgeschwindigkeiten ('beats per minute' bis hin zu 'beats per second') in Echtzeit, mediale Basis des 21. Jahrhunderts, mit flashartigen Klängen, mit Lichtsignalen aus Strobokopen oder Lasern gekoppelt, ge- bzw. remixt und die Anpassungs- und Akzeptanzleistungen der Menschenleiber an die Technokultur erbracht. Das Toben der Geräusche, das Hämmern der

---

<sup>8</sup> *Anti-Ödipus*...a.a.0. S. 498

<sup>9</sup> F. Kittler, "Rock Music - ein Mißbrauch von Heeresgerät", in: *Medien und Maschinen*, hrsg. von Th. Elm/H. H. Hiebel, Freiburg 1991, S. 253f.

Endlosrhythmen, das Rasen der Lichter und Bilder, das Attackieren der Magengrube durch wabernde Brummtöne und das Riechen von Körperschweiß: all diese taktilen Formen lockern die Fesseln bürgerlicher Existenz und erweitern die Sinneswahrnehmung im Medium der Technostürze. Wenn Radiophonie beispielsweise den Übergang von Weltkrieg I zu Weltkrieg II geprägt hat, Rock'n Roll, Beat und Rock Music vom Weltkrieg II über den Vietnamkrieg zum Golfkrieg geführt haben, wozu führen dann, so ließe sich trefflich spekulieren, Techno und Rave post Golfkrieg? - Solange dieser "reine Krieg" zwischen intelligenten Kampfmaschinen in Lichtgeschwindigkeit unsere Vorstellungskraft noch übersteigt, kann man vielleicht sagen, daß das maschinelle Gedröhn die User auf eine Cyberkultur vorbereitet, die drauf und dran ist, via Biofeedback-Systeme Bilder, Töne und Vibrationen ungefiltert und unverzerrt durch den menschlichen Körper in die Netze des Cyberspace einzuspeisen. An der Bewältigung dieser Zukunft werden Menschen, die nur schreiben und lesen gelernt haben, scheitern, videoclip- und technogestahlte Dancefloorkids dagegen nicht.

Die Beispiele Techno, Videoclips und Videogames zeigen: Nicht Marx, McLuhan hat recht. Das Subjekt ist nicht das "Ensemble der gesellschaftlichen Verhältnisse" (6. Feuerbachthese), es ist Überbleibsel medial-technischer Dispositive. Nicht die Industrie, Medientechniken stellen das aufgeschlagene Buch menschlicher Physiologie und Psychologie dar; nicht das Bewußtsein wird industrialisiert, die "Materialitäten der Kommunikation" wurden und werden es. Das Bewußtsein ist und war dafür zweihundert Jahre lang nur Durchgangsstation, Appendix von Medientechnologien. Streng genommen gibt es gar keine "nicht-mediatisierten Beziehungen", weder zu den Dingen noch zu den Menschen. Ohne die Vermittlungstätigkeiten von Medien, auch so vergessener altmodischer Medien wie Wasser, Sand, Nacht, Wärme, Luft usw., oder so bedeutender wie Buchstaben, Münzen und Plastikcards, wäre so etwas wie "lebendige Erfahrung" überhaupt nicht artikulierbar, geschweige denn als Konzept propagierbar. Ohne die selbstlosen Zustelldienste von Sonne, Erde oder Licht, den wohl bekanntesten 'natürlichen' Medien, würden Formen gar nicht das Feld des Sichtbaren betreten. Sie beobachten wir, nicht die Medien. Deren Qualitäten bleiben uns meist verborgen. Seitdem aber "beliebige Nachrichtennetze...in mathematische Algorithmen"<sup>10</sup> übergeführt werden können, "die Unterschiede zwischen den einzelnen Medien (verschwinden)"<sup>11</sup> und alle gegenöffentlichen Formen in diesem einheitlichen Mediensystem darstellbar sind, sind jene Fragen, wie Medien die Realität verzerren, oder wie die gewalttätige Enteignung der Sinne durch "*praktische menschliche-sinnliche Tätigkeit*" (5. Feuerbachthese) in einem Anti- oder Remedium "wiedergutmacht" werden könnte, hinfällig. Im elektronischen Klartext heißt das: Nur was von Medien zugetragen, was demzufolge schaltbar *ist* und geschaltet *wird*, ist überhaupt.

Der aufmerksame Beobachter fragt sich heute mit recht, wie Negt/Kluge noch in einer Zeit, in der längst technische Aufzeichnungs- und Übertragungsmaschinen wie AFN und Rock'n Roll oder

---

<sup>10</sup> Vgl. *Diskursanalysen I: Medien*, hrsg. von F. A. Kittler/M. Schneider/S. Weber, Opladen 1987, S. 8

<sup>11</sup> F. Kittler, *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin 1986, S. 7

quasi-technische Medien wie Kaugummi, Coca Cola und Lucky Strike in den 50ern, und LSD, Doors und Deads in den 60ern die Alltagserfahrungen und das Lebensgefühl einer ganzen Generation bestimmt haben, auf einen *nicht*mediatisierten Kontext als *den* Vermittler von "Authentizität" abfahren konnten. Offensichtlich hat eine allzu folgsame Orientierung an Adornos Version von Technikfeindlichkeit und Massenbetrug die Wahrnehmung getrübt, obgleich sie, die Mängel seiner Kulturkritik vermeidend, "in Produktform" auftritt. So verwundert es sehr, wenn Oskar Negt, in gut hegelianischer, also idealistischer Manier, die "Wiederaneignung der lebendigen dialektischen Denkweise"<sup>12</sup> als Gegengift gegen den medialen Abstraktionszusammenhang empfiehlt; oder wenn Alex Kluge für "ökologische Nischen", für "homöopathische, kapillare Luftlöcher" im Medium Fernsehen plädiert, die die "Erfahrung lebendig"<sup>13</sup> erhalten, damit sie von Menschen (von welchen?) selbstregulierend qua Eigensinn in den Gesamtzusammenhang eingeordnet werden können.

## II.

*"Kommunikation ist der Schlüssel!‘ rief Nefastis...  
Man könnte es operative Paranoia nennen oder so."  
(Th. Pynchon)*

Wer heute nach dem Interface "Öffentlichkeit" fragt, muß, wenn er sich nicht im Gestrüpp der Meinungen darüber, was "Öffentlichkeit" bedeutet, hoffnungslos verlieren will, nach den *blueprints* der Medienkanäle fahnden und, das hat der Golfkrieg eindrucksvoll gezeigt, ihre Beziehung zu "Instrument und Waffe"<sup>14</sup> untersuchen. Diese Einsicht gilt insbesondere für Gruppen, die nochmals auf gegenöffentliches Produzieren rekurrieren, und die Mehrheit des Publikums mit rationalen Präsentationen vom berechtigten Anliegen ihrer Motive und Issues argumentativ überzeugen wollen. Um in mediatisierten Öffentlichkeiten überhaupt bemerkt zu werden, müssen diese *Minoritäten* zuallererst das Rauschen der Kanäle zu überwinden suchen. Dies gelingt um so mehr, je greller, schräger und schriller sie ihre News verpacken, je spektakulärer und drastischer sie ihre Aktionen aufmotzen. Die Wahrscheinlichkeit wird nämlich größer, daß ihre Themen den sehr engen Flaschenhals des täglichen Informationsprocessings passieren und Eingang in die Blätter oder auf den Screens finden. Der Aufmerksamkeitsgrad des Publikums wird beim derzeitigen Stand der Mediatisierung nicht von wahrhafter Argumentation oder rationalem Agieren auf den öffentlichen Foren bestimmt, auch nicht von der Offenheit universalistischer Diskurse für Kritik von innen wie von außen, sondern von adaptierten Operationsweisen des Action-Kinos, von dramaturgischen Inszenierungen des Showbiz und von gekonnter Maske, Schminke und Mimikry. Solche Selektoren entscheiden, ob und inwieweit 'Botschaften' überhaupt die signalverarbeitende Datenkompression

---

<sup>12</sup> O. Negt, "Hat die Gesellschaftsanalyse abgedankt?", in: *Neue Rundschau* 3/1995, Frankfurt a. M., S. 47

<sup>13</sup> A. Kluge, "Kolonisatoren, die in die Schwäche eindringen. Ein Gespräch", in: *Neue Rundschau* 2/1995, Frankfurt a. M., S. 22ff.

<sup>14</sup> C. Schmitt, *Der Begriff des Politischen*, Berlin, 1991, S. 90

überleben und ihr vom Sender bestimmtes Ziel erreichen. Nur so ist überhaupt, um wenigstens ein aktuelles Beispiel anzuführen, der erstaunliche Erfolg einer letztlich politisch und ökologisch so unbedeutenden Aktion wie der *Brent Spar* Kampagne von Greenpeace erklärbar. Erst die Existenz eines in *realtime* funktionierenden Kommunikationsnetzes in Verbindung mit den, von Kameras in die Wohnzimmerstuben übertragenen halsbrecherischen Schlauchbootfahrten, rasanten Hubschrauberattacken und geilen Abseilmanövern haben Greenpeace, den vermeintlichen *underdog* (Freund) gegenüber dem Multi 'Shell' (Feind), die Kontrolle über Zeit und Raum und damit die mediale Aufmerksamkeit beschert. Langsames, überlegtes und wohltemperiertes Rasonieren und Disputieren darüber, wo und wie die Bohrinsel tatsächlich am ungefährlichsten entsorgt werden könnte, *das* Phantasma, das J. Habermas seit über 30 Jahren verfolgt, spielte keine Rolle. Die Taktfrequenz menschlicher Denk- und Urteilsgeschwindigkeiten, Zeitachsen und Zeitorte dieser 'anderen' Öffentlichkeit, wurde von der Schnelligkeit und Dynamik der Bilder förmlich überrollt.<sup>15</sup> Die Bitstreams signalverarbeitender Medientechnik unterliefen einfach den "lebendigen Zusammenhang" des Sprechens, Hörens und Verstehens argumentationswilliger Subjekte. Der Ausgang ist bekannt. Was mit der Bohrinsel jetzt geschieht, interessiert niemanden mehr. Nach wie vor treibt sie in der Nordsee. Sie wird, wenn es zu ihrer Demontage kommt, nur noch eine kleine Nachricht wert sein.

Während die Hoffnung auf Re-Medialisierung, Re-Codierung oder "Rückbeziehung auf die Subjektivität und die Intimität"<sup>16</sup> von der Medienräson der elektronischen Medien einfach übersprungen wird, scheinen sich dagegen die anderen linken Visionen zur Partizipation und Demokratisierung der klassischen Sender-Empfänger Situation in den technischen Möglichkeits(t)räume der *virtual realities* zu realisieren. Führt man sich die medial-technische Infrastruktur vor Augen, die Cyberspace-Techniken bieten, so sind die mit Telefon, Modem und Bildschirm metabolisierten Cybernauten gerade dabei, abseits der gemeinschafts- und identitätsstiftenden Vorstellung von Öffentlichkeit als belebten und illuminierten öffentlichen Raum, unausgeleuchtete DatenWelten zu bereisen und neue soziale Erfahrungs- und Kommunikations-möglichkeiten zu erproben. In computergenerierten virtuellen Echtzeiträumen werden neue Öffentlichkeits- und Interaktionsformen im Netz er-fahren, und, jenseits herkömmlicher ethnischer, sozialer oder geschlechtlicher Grenzen, neue "fernanwesende Nachbarschaften" (V. Flusser), sogenannte "virtuelle Gemeinschaften" (H. Rheingold) gegründet mit weitgehend noch unbekanntem (moralischen) Standards der Selbstpräsentation, der sozialen Kontaktnahme und intersubjektiven Penetration.

Ob freilich ausgerechnet die Kommunikation im Netz *das* Bedürfnis *des* Menschen nach Information und Kommunikation, *die* Sehnsucht, mit jedem zu jeder Zeit an jedem Ort der Erde in

---

<sup>15</sup> Dieses Ereignis zeigt darüberhinaus einmal mehr, wie Geschwindigkeit allen "basisdemokratischen" Träumereien ein Ende bereitet. Nur "undemokratische" Institutionen wie Greenpeace, die über eine maschinelle Kommandozentrale verfügen, Zugriff auf die neuesten Technologien haben, und folglich schnell, ohne endlosen Debatten entscheiden können, werden im Datenkrieg um Informationen und Bilder die Nase vorn haben.

<sup>16</sup> A. Kluge in: O. Negt/A. Kluge, *Maßverhältnisse des Politischen*, Frankfurt/M 1992, S. 317

Kontakt treten zu können, besser stillen wird als die bekannten face-to-face Kontakte in der Kneipe oder in der Südkurve, muß stark bezweifelt werden. Sicherlich werden Telekommunikationen und Teleaktionen (Tele-Shopping, Homebanking, Video on Demand, Pay-TV, Videoconferencing) den bislang noch passiv Nachrichten auf den Screens rezipierenden Zuschauer aus seinem bisherigen Sein, distanzierter Betrachter und Empfänger von one-way Informationen zu sein, herausreißen, und ihn befähigen, (inter)aktiv in das Programm einzugreifen und neue Szenenabläufe nach seinem subjektiven Geschmack zu konstruieren; gewiß wird er seine von Geburt an erworbene bio-soziale Identität abstreifen und als digitale Persönlichkeit oder selbstbestimmte Vielheit durch die weite Welt der medialen Netze surfen; und natürlich wird er, mit Datenhelm und Joystick bewehrten Sinnen, in immaterielle Welten eintauchen, in endlosen Datenmassen herumnavigieren und mit Gleichgesinnten diverse virtuelle Austauschbeziehungen, vom Blabla bis zum virtuellen Sex, pflegen.

Die postmodernen Erwartungen, die in den "freien Zugang zu den Speichern und Datenbanken" (J. F. Lyotard), in die Ausweitung der Schnittstellen oder den *Free Flow of Information* gesetzt werden, werden aber kaum, eo ipso, den Beginn eines beispiellosen Demokratisierungsprozesses einläuten. Nach wie vor sind die Zugänge zu den bedeutendsten Datenbanken der Welt verwehrt (NSA, Pentagon, NASA usw.) und kaum oder nur punktuell über geniales trial and error Computerhacking zu knacken. Andererseits wittern längst die großen Konzerne das gigantische Geschäft. Sie erobern die DataLinks und beginnen sie mit ihren Produkten zu überschwemmen. Glasfaserverkabelte communication highways re-vektorisieren Input und Output zwischen *big firms* und "interaktiven" Abnehmern, die nur dann partizipieren werden, wenn sie sich das teure Equipment leisten und die hohen gebührenpflichtigen Austausch- und Handelsbeziehungen, die die Beherrscher der Datenautobahnen pro Minutentakt verlangen, leisten können. Aber nicht nur das. Auch PC-beflissene elektronische Bürgerwehren sind dabei, in den World Wide Webs gesinnungsethische Codices zu institutionalisieren, welche die freie Rede reglementieren und politisch inkorrekte Beiträge aus den Diskussionsforen ausfiltern. Oberaufseher durchforsten in 'Blockwartmentalität' streng jeden Beitrag nach sog. "Unwörtern", die von Provokateuren und Tabubrechern in raffinierter Weise eingeschleust werden, und drohen, Sendungen devianter Quertreiber nicht mehr zuzustellen oder per Knopfdruck zu "flamen".

Zu fragen ist da natürlich, warum Menschen sich in die Netze einloggen sollen, wenn im Netz nur ein Duplikat des unvollkommenen *real life* computiert wird, wenn Überschreitungen traditionelle Körpergrenzen qua abstrakter Herrschaftsstrukturen wieder begrenzt und die Vielfalt der virtuellen Dörfer, Nationalitäten und Kulturen vom imperialistischen Code des *good white American* abermals kolonisiert wird. Schon deswegen wird die Netzwelt niemals der Hort der freien Rede und die basisdemokratische Keimzelle der elektronischen Demokratie der Zukunft sein. Mediale Netze sind wie alle technischen Neuerungen der Moderne Abfallprodukte militärischer Kriegstechnik. Im militärischen Bereich beruht alles, wie im ökonomischen auch, auf der fein säuberlichen Trennung von System und Benutzer. Die Abschottung des *untrusted user* von der Kommandoebene des

Betriebssystems ist nachgerade die Bedingung für einen reibungslosen Kommunikationsfluß von oben nach unten und umgekehrt. Das Zurücktreten von Hardware-Bedingungen, der Schaltung, hinter die Benutzeroberfläche(n) ist Basis und Lebensquell postmoderner Interfacekultur. Die Windows auf den Screens sorgen dafür, daß zwar Re-Entrys (neue Freiheitsgrade im Sinne Foucaults) des Beobachters, aber keine Rückkopplungsschleifen entstehen, die den Mitspielern tatsächlich noch einmal den Ausgang aus dem Labyrinth implementierter Höhlengänge zeigen. Solange der User weder über die Parameter der Kommunikation noch über die Austauschprinzipien verfügen kann, sondern allenfalls jene Regeln exekutieren darf, die zahlen- und buchstabenmanipulierende Ingenieure für ihn programmiert haben, wird sich weder die Tele-Vision einer universalen Interaktionsmaschine noch die Tele-Polis einer von Bürgerwillen erfüllten elektronischen Agora einstellen.

Medien sind auf eine erstaunliche Weise *souverän* geworden. Sie diktieren Denk-, Handlungs- und Wahrnehmungsweisen, bestimmen Modi, Tempi und Rhythmik der Informationsgewinnung, -speicherung und -weitergabe und geben mit ihren Standards die strukturell möglichen Kopplungsprozesse vor. In einem selbstreferentiellen Prozeß schaffen sie eine Hyperrealität, die informiert und kritisiert, bestätigt und dementiert, Adressaten erzeugt und bezeugen läßt. Sollte dieses simulierende und sich gegenseitig stimulierende Spiel des Zeigens und Verbergens, des Darstellens, Herstellens und Zustellens dazu führen, daß Medien neben den Rollen des Anklägers und Verteidigers auch noch, wie ab und an schon zu beobachten, die Instanz des Richters einnehmen, der Recht setzt und exekutieren läßt, hätte sich eine neue *magische (technische) Souveränität* etabliert. Eine neue Zeitrechnung wäre angebrochen. Sie hätte die Form "reiner Mittelbarkeit" angenommen, Merkmal jener unblutig entsühnenden und entkörperlichenden göttlichen Gewalt, die, W. Benjamin zufolge, der blutigen mythischen Gewalt ein Ende bereitet.<sup>17</sup> Aus der Mitte der demokratischen Gesellschaft wäre eine neue Macht entstanden, die Attribute auf sich vereinigt, die früher dem Göttlichen zugeschrieben wurde, nämlich Allwissenheit, Allgegenwart und Transparenz. Sie würden das Ende des Staates, das Ende der Demokratie und das Ende des Politischen einläuten.

Mag diese Vorstellung auch paranoid erscheinen, unstrittig dürfte sein, daß Medientechniken "das Zentralgebiet", wie C. Schmitt sagt, verschieben und ein "neues Kampfgebiet" eröffnen, in dem die Probleme aller anderen Sachgebiete (*das* Ökonomische, *das* Politische, *das* Kulturelle, *das* Soziale usw.) künftig gelöst werden müssen. Der Konnex Wissen, Macht und Politik ist ein Problem der Technik und des Zugangs zu ihr und keines *des* Menschen mehr. Diesen Umstand mißachten Analysen von rechts wie links, die noch einmal an den Willensleistungen der Menschen oder

---

<sup>17</sup> W. Benjamin, "Zur Kritik der Gewalt", in: ders., *Sprache und Geschichte*, Stuttgart 1992, S. 123f. Im übrigen kann jeder Zuschauer diese "Gesetzeskraft" des Mediums allabendlich vor dem Bildschirm erfahren. Tarantino und, mehr noch, Stone wissen, ebenso wie B. Strauss, um diese Medialität "reiner Gewalt", die unblutig entsühnt. Sie lokalisieren 'das Böse' *im* Medium, weswegen alle Lamentos über die Verherrlichung von Gewalt an der Sache vorbeiziehen, dafür aber zum Vehikel werden, Kommunikationsfreiheit einzuschränken.

Interessengegensätzen anknüpfen<sup>18</sup>. (Medien)Technik hat sich davon befreit. Sie komputiert kein Pluriversum, sie schafft einen technisch funktionierenden "Weltstaat" (E. Jünger), der Staaten, Nationen und Institutionen im alteuropäischen Maßstab in Silizium versinken und die "Maßverhältnisse des Politischen" auf Chiparchitekturen schrumpfen läßt. Ferner erzeugt dieser *posthumane* "Informationskomplex" (P. Virilio) neue Imperien mit neuen Machtcliquen, die Zugang zum Netz, zu Rechnerchips und ihren Designs haben und andere Gruppen und Völker davon ausschließen. Ihre Macht hängt davon ab, ob sie sich rechtzeitig, d. h. vor allen anderen, der allerneuesten Medientechnik bemächtigen können, die sie in die Lage versetzt, gesamte chronokratische Räume mithilfe eines Zahlen und Buchstaben in Echtzeit verarbeitenden Nachrichtenwesens zu kontrollieren und vor oder gegen andere konkurrierende Gegenmächte zu verteidigen und zu schützen. Der Weltkrieg am Golf, der Beinahe-Krieg gegen Nordkorea und die immerwährenden Kämpfe und unerklärten Kriege um Cocom-Listen und Proliferation sind Symptome dieser Entwicklung, des Kampfes um Technologien, um Information und Kommunikationshoheit. Wer hier intervenieren will, muß sich, abseits öffentlicher Kanäle, kryptologischer Verfahren bedienen, und das heißt: Interzeption statt Interaktion

Obleich immer mehr Zeitgenossen gegen diese Oberhoheit der (Medien)Technik den Aufstand proben, die Flucht ins außermediale Randgebiet der *Wetware* antreten und sich nach dem "nichtmediatisierten Ereignis" sehnen: sie hören wieder "unplugged", suchen begierig den "Körperkontakt" und den "Crashtest" oder begehen Tötlichkeiten gegen Entortung, Vertreibung und Überfremdung, so partizipieren solche Simulationsbrüche letztlich noch an dem, was sie kritisieren. Ohne technische Kanäle und Datenträger könnten sie überhaupt nicht referiert und recycelt werden; ohne aufgeregte "Bocksengesänge" in den Medien kein Ereignis, keine Debatten über Entortung und Heimatverlust; ohne "Mediengewitter" kein "reinigendes Stahlgewitter". Widerständigkeit gegenüber der Immanenz der Netze bietet bislang allein noch der analog funktionierende "Hautsack", der den Geist Bodenhaftung gewährt und seine Abflug ins Silizium verhindert. Seine "Transzendentalität" stellt, solange es noch keine Analogcomputer gibt, die das Rauschen der Natur simulieren und die Begrenzungen der digitalen Technologie übersteigen, vielleicht die allerletzte Grenze technischer Mediatisierung dar.

Doch längst prosperieren unter dem markanten Titel: *artificial life* Programme zum Exodus des Geistes aus seiner angestammten Hülle, bezeichnenderweise am Santa Fe Institute und dem Los Alamos National Laboratory in New Mexico, jenen zugangverwaisten Geheimlabors der NASA und des Pentagons. Techniker und Künstler wie der Australier Stelarc experimentieren mit dem Anpassen der Körper an die "absolute Geschwindigkeit der elektromagnetischen Wellen"<sup>19</sup>. Die Zeit scheint nicht mehr fern, an dem die maschinelle Selbstreproduktion in die Endlosschleife des Möbiusbandes

---

<sup>18</sup> So zuletzt Th. Schuster, *Staat und Medien*, Frankfurt/M 1995. Die Schwäche seiner Argumentation liegt darin, daß er anderen, die seine normativen Ansprüche nicht teilen, Gesinnungslosigkeit unterstellt. Aber ist das nicht die Grundvoraussetzung von Wissenschaft?

<sup>19</sup> P. Virilio, *Die Eroberung des Körpers*, München 1994, S. 113

einbiegt und weder Kommunikationen verzerrender menschlicher Beobachter bedarf, noch ihrer Post- oder e-mail-Adressen, um dieselben prozessieren zu lassen.

"Just a little of that human touch", so der verzweifelte Stimme des Romantikers Bruce Springsteen, wird dann nicht einmal mehr der Erinnerung zugänglich sein.