

Alle möglichen Welten. Virtuelle Realität. Wahrnehmung. Ethik
der Kommunikation = Manfred Faber (Hg.), München 1999

Peter Weibel

MEDIEN UND METIS (1999)

S. 201-229

I. Technik und Ethik der Fernkommunikation

Die Veränderungen der menschlichen Kommunikation von der einstigen face-to-face-Kommunikation der räumlichen Nähe zur jetzigen antlitzlosen Kommunikation der räumlichen Ferne über maschinentransmitierte Zeichen ist ein Thema der Tagung. Was uns dabei zu interessieren scheint ist, wie diese Veränderungen in Richtung einer zunehmenden Symbolisierung und Abstraktion statt Sensualisierung und Direktheit auch die Ethik beeinflusst. Die Nahkommunikation hat offensichtlich eine Ethik der Nähe impliziert, die in dem berühmten christlichen Glaubenssatz „Liebe deinen nächsten wie dich selbst“ gut zum Ausdruck kommt. Die Frage ist daher, wie könnte eine Ethik der Fernkommunikation, ohne direkten Kontakt, nur symbolisch, aussehen. Wir werden also versuchen, Bausteine zu einer Ethik der Fernkommunikation zusammenzutragen, die sich vielleicht von einer Ethik der Fernwahrnehmung, der maschinengestützten symbolischen Wahrnehmung, ableiten läßt. Die Allianz zwischen Ethikfragen und technischen Wahrnehmungsproblemen ist nicht so verblüffend, wie sie zuerst scheinen mag, denn der Mediendiskurs ist bereits in vielen Fällen nicht nur ein Techno-Diskurs, sondern gradezu eine Techno-Theologie.

Beginnen wir also mit der uns gestellten Aufgabe, der Untersuchung des Verhältnisses von Telepräsenz und Teleethik oder der möglichen Ableitbarkeit einer Ethik der Ferne aus der Technologie der Ferne, indem wir die Geschichte der Begriffsbildung und die Entwicklung der Sinnesorgane, z.B. des Gesichtssinns, zu technischen Prothesen, maschinengestützten Extensionen der Sinne, skizzieren. Dann können wir vielleicht die allgemeine Bedeutung der Gleichung „Kommunikation ist Wahrnehmung“ kritisch hinterfragen.

1. Alle Technologie ist Tele-Technologie

Nach Dampfmaschine, Eisenbahn, Auto, Flugzeug, nach drahtloser Telegrafie, Telefon, Radio, nach Kathodenröhre, Elektronenmikroskop und Televison sind die neuen Tele-Technologien Radar, Teilchenbeschleuniger, Halbleiter, Supraleiter, Glasfaser und Transistoren, Mikrochip und der „Tron-Wald“. Sie gehören zu jenen technischen Innovationen, die insbesondere eine beschleunigte tachyonische Ge-

emisia
.casso,
e Glas
Frida
Nana,
vert &

sellschaft, eine Invasion in neue Räume und Zeiten ermöglichen. Eine Kommunikation ohne Gesichtssinn stellt bereits Radar dar.

Radar (radio detecting and ranging, Funkermittlung und -entfernungsmessung) ist ein Verfahren zur Auffindung und Lokalisation von reflektierenden Objekten wie Flugzeuge, Schiffe, Satelliten im unsichtbaren, unübersichtlichen Environment durch strahlenartig (radius, lat. Strahl) gebündelte elektromagnetische Wellen. Mit Radar kann man bewegliche Objekte orten, die selbst keine Signale aussenden, da das Objekt durch das zurückkehrende Echo des Radarstrahles lokalisiert wird. Radar bestimmt Objekte und deren Bewegung im unsichtbaren Raum (des Nebels, des Meeres, der Luft). In einem dem Auge nicht zugänglichen Raum, also unsichtbaren Raum, gleichsam jenseits einer undurchdringbaren Mauer befindlichen Raum, jenseits der Reichweite unserer Sinne befindlichen Raum, werden bewegte Körper auf einem Radarschirm, dem elektronischen Bild-Schirm einer Braun'schen Röhre, sichtbar gemacht. Der Heimfernseher ist ein ziviler Radarschirm im Krieg der Bilder, mit dem die Gesellschaft das Bewußtsein ihrer Mitglieder umstülpt. Dieser nichtsehbare Radar-Raum, analog zur unsichtbaren Zeit, ist der virtuelle Raum. Dieser virtuelle Raum ist der moderne Techno-Raum, nicht sichtbar für unsere Augen, aber dennoch existent, dank unserer Technologie. In diesem unsichtbaren Raum bewegt sich gegenwärtig die Menschheit. Die Distanzen sind berechenbar und beherrschbar geworden, indem sie näher gerückt sind. Die Unüberwindlichkeit der Ferne und damit des Raumes ist zusammengebrochen, indem der sichtbare Raum durch den unsichtbaren substituiert und vernichtet wurde.

Im unsichtbaren Raum der elektronischen Medien ist eine direkte Kommunikation von Angesicht zu Angesicht nicht möglich, weil das Gesicht nicht unmittelbar zu sehen ist und die Sicht insgesamt nicht existiert. Sicht und Gesicht sind aber im unsichtbaren elektronischen Raum simulierbar, vermittelbar als Telepräsenz. Die reale Anwesenheit wird durch virtuelle Fernanwesenheit ersetzt. Auch ohne Antlitz wird Anwesenheit möglich. Die Fernkommunikation ersetzt die Nahkommunikation, die antlitzlose Kommunikation der technischen Fernsinne ersetzt die Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, die Kommunikation der Nahsinne. Kommunikation ohne Gesichtssinn, ohne visuelle Wahrnehmung wird möglich. Die Nähe der Nachbarschaft löst sich auf und neue Formen der Nachbarschaft, der Ferngemeinschaft entstehen. In dieser Ferngemeinschaft geht der Nachbar, der Sinn für den Nachbarn verloren, der Eigensinn nimmt überhand, der Selbstsinn. Daher muß eine „Ethik des Einzelnen“ (S. Kierkegaard) entwickelt werden, die nicht von der Nähe und der Verantwortung für den Nachbarn abgeleitet wird. In der heutigen telematischen Gesellschaft gibt es keine Nähe und keine Nachbarn mehr, sosehr die Gemeinschaft, Community auch panisch von den Telemedien (TV & Radio) beschworen wird und von ihnen auch letzte Reste von Gemeinschaft simuliert werden. Daher ist eine Ethik nicht mehr von Nähe und Nachbarschaft ableitbar, sondern von Fernanwesenheit, von Antlitzlosigkeit,

also vom Einzelnen selbst. Eine Ethik der Ferne, der Fernschaft, der Telegesellschaft ist notwendig geworden.

2. Tele-Gesellschaft

Im Rahmen des Internationalen Elektrizitätskongresses, der 1900 in Verbindung mit einer entsprechenden Ausstellung in Paris stattfand, hielt ein gewisser Perskyi am 25. August 1900 einen Vortrag mit dem Titel *Television*. Er beschrieb einen Apparat, der auf den magnetischen Eigenschaften von Selen aufgebaut war. Der von ihm geprägte neue Terminus sollte nach und nach die älteren Bezeichnungen wie „Telephot“ oder „Teletroskop“ ersetzen, um eine neu entstandene Kunst und Wissenschaft zu beschreiben: das „Fern-Sehen“.

1904 beantragte Ambrose Fleming ein Patent für eine Vakuumröhre mit zwei Elektroden, die als Detektor für Hochfrequenzschwingungen konzipiert war. Ambrose Fleming drehte 1896 das Bild in einer Geißler-Röhre (1858), indem er die Stromflußrichtung in einer um die Röhre gewickelten Spule umkehrte. 1897 lenkte Sir W. Crooks das Bild in einer ähnlichen Röhre elektrostatisch ab, und Joseph J. Thompson führte den Nachweis, daß die Strahlen in solchen Röhren negative elektrische Ladungen trugen. 1897 schließlich entwickelte Karl Ferdinand Braun die nach ihm benannte Kathodenstrahlröhre. 1906 wurde von Lee de Forest ein Patent für eine vergleichbare Röhre mit zwei Elektroden und 1907 ein Patent für die erste Drei-Elektroden-Röhre, die Triode (mit einem Gitter als dritter Elektrode) beantragt. De Forest nannte diese Vorrichtung Audion. Die neue Röhre hatte drei Hauptfunktionen: Sie verstärkte Signale auf fast jedes beliebige Niveau, sie konnte Wechselstrom in Gleichstrom wandeln und hochfrequenten Strom generieren. Ein ähnliches Patent wurde 1906 von Robert von Lieben für ein Kathodenrelais beantragt. In Rußland beantragte Professor Boris Rosing bei der Kaiserlich-Russisch Technischen Gesellschaft in St. Petersburg 1907 ein Patent für ein Fernsehsystem, das sich einer Kathodenstrahlröhre als Empfänger bedient. Der Sender war mit zwei Bildtrommeln zur Abstimmung und Untergliederung des zu übertragenden Bildes ausgestattet. Soweit sich dies nachvollziehen läßt, begann Rosing mit den Arbeiten an einer solchen Apparatur schon 1904 und baute dabei ein tatsächlich funktionstüchtiges Gerät. Von seiner Bedeutung her ist dieses Patent mit dem Nipkowschen Patent von 1884 zu vergleichen.

Die verschiedenen damals vorgestellten Verfahren zur Übertragung von Bildern hatten heftige Kontroversen ausgelöst. In seinem Schreiben vom Juni 1808 an die Zeitschrift *Nature*, in dem die verschiedenen damals geläufigen Verfahren besprochen wurden, äußerte Shelford Bidwell die Ansicht, daß es wohl kein System gäbe, das Bilder über Hunderte von Meilen hinweg übertragen könne. Ein gewisser Alan Archibald Campbell Swinton erwiderte in einem Gegenschreiben, daß „elektrisches Fern-Sehen“ möglich sei, wenn ordnungsgemäß synchronisierte Röhren mit Kathodenstrahlen sowohl am Sender als auch am Empfänger und geeignete Appara-

turen zur Umwandlung von Licht in Elektrizität und umgekehrt zur Verfügung stünden: die erste in der Literatur nachweisbare Erwähnung eines vollelektrischen Fernsehsystems.

1909 schließlich wurden drei verschiedene Fernsehsysteme gebaut und tatsächlich in Betrieb genommen. Das erste (in der Reihenfolge der Veröffentlichung) war das von Dr. Max Dieckmann. Sein System arbeitete auf der Senderseite mit einer ganz eigenständigen Entwicklung und einer Kathodenstrahlröhre als Empfänger. Das zweite System, das von Ernst Ruhmer stammt, bestand aus einem Mosaik von 25 Selenzellen. Auf einem ganz anderen Ansatz basierte das von Georges Gignoux und Prof. A. Fournier 1909 konstruierte und vorgestellte Fernsehgerät. Der Sendeschirm bestand aus einer Anordnung von Selenzellen, die jeweils mit einem gesonderten Relais gekoppelt wurden.

Boris Rosing hatte bereits 1908 Experimente mit echten Modellen durchgeführt und versuchte nun, einfache Bildvorlagen (Lichtbilder, Zeichnungen, Hände usw.) zu übermitteln. Im Mai 1911 führte er vor seinen Kollegen in der Kaiserlich-Russisch Technischen Gesellschaft zu St. Petersburg sein System vor. Unterstützt wurde er dabei von einem Technikstudenten namens Wladimir K. Zworykin.

Im November 1911 wurde A.A. Campbell Swinton Präsident der in London ansässigen Röntgen-Gesellschaft. Seine Antrittsrede trug den Titel *Distant Electric Vision*. Er bezog sich in dieser Ansprache auf seinen aus dem Jahr 1908 stammenden Artikel in der Zeitschrift *Nature* und skizzierte ein vollelektrisches Fernsehsystem mit Kathodenstrahlröhren für Sender und Empfänger.

In den USA hatte Charles Francis Jenkins, der 1895 zusammen mit Thomas Armat den ersten Filmprojektor erfunden hatte, seine Aufmerksamkeit von der Kinetematografie auf die Telefotografie und die Television verlagert. 1922 beantragt er sein erstes Patent im Zusammenhang mit der drahtlosen Bildübertragung. Zum Einsatz kamen hier zwei ganz spezielle Abtasteinrichtungen, die von ihm entwickelten „prismatischen“ Ringe.

Im April 1923 wurden Berichte über die erfolgreiche Übertragung von Standbildern durch C.F. Jenkins veröffentlicht. Jenkins verwendete in diesem Apparat seine neuen prismatischen Ringe. Der in dieser Zeit aktiv von General Electric und Westinghouse unterstützte Jenkins arbeitete als erster Experimentator mit einer von D. McFarlan Moore von General Electric entwickelten speziellen Neonlichtröhre. Im Dezember 1923 führte Jenkins das von ihm entwickelte Fernsehsystem dem Herausgeber von *Radio News*, Hugo Gernsback, und dem Herausgeber von *Popular Radio*, Watson Davis, vor.

Etwa zur selben Zeit begann ein junger Forscher namens John Logie Baird in London mit ersten Fernsehexperimenten. Er reichte sein erstes Patent im Juli 1923 ein.

Der dritte Patentantrag für eine Bildaufnahmeröhre wurde am 29. Dezember 1923 eingereicht – vom schon erwähnten W.K. Zworykin von der Firma Westing-

house Electric Co. Die Bildaufnahmeröhre war Bestandteil eines Patents für ein vollelektrisches Fernsehsystem.

In San Francisco, Kalifornien, beantragte am 7. Januar 1927 ein Newcomer im Bereich Television namens Philo T. Farnsworth ein Patent für ein vollkommen anders geartetes elektrisches Fernsehsystem. Es handelte sich dabei um ein Bildzerlegungssystem mit einer Aufnahmeplatte, auf der das Licht von einer abgebildeten Szene in Elektrizität umgewandelt wurde. Anschließend wurde das gesamte Elektronenbild an eine Elektrode weitergeleitet, wo es zum Fernsehsignal wurde.

Farnsworth gilt daher als eigentlicher Erfinder des elektronischen Fernsehens, da er mit seinem „Bildzerleger“ (Image Dissector) in der Tat ein optisches Bild Zeile für Zeile in ein elektrisches Bild verwandelte. Diese Zerlegung eines optischen Bildes mit seiner Scanning Methode formte ein elektronisches Bild, dessen Feld durch einen elektronischen Blendenverschluss in einer bestimmten Geschwindigkeit abgetastet wurde. Das National Television System Committee (NTSC) empfahl 1940 525 Linien pro 1/30 sec. als Standard.

In Deutschland ließ sich Manfred von Ardenne am 27. März 1931 ein Fernsehsystem mit Kathodenstrahlröhren als Sender und Empfänger patentieren. Der Sender war als Lichtpunktastastsystem für Lichtbilder oder Film ausgebildet. Das neue System wurde erstmalig auf der Funkausstellung Berlin 1931 vorgestellt. Von Ardenne verwendete eine Filmschleife, die mit acht Bildern pro Sekunde projiziert wurde. Auch wenn einschränkend gesagt werden muß, daß keine elektrische Aufnahmeröhre beteiligt war, bleibt festzuhalten, daß dies die erste öffentliche Vorführung des Kathodenstrahlfernsehens überhaupt war.

Nobelpreisträger Irving Langmuir, der Lee De Forests Triode zum Pliotron verbessert hatte (1912/13), faßte die Entwicklung der Technologie der Beschleunigung und der Telegesellschaft so zusammen: „Indem Lee De Forest entdeckte, daß ein elektrischer Strom in einer Vakuumröhre mit Hilfe eines dazwischengestellten Gitters kontrolliert werden kann, legte er die Grundlagen für die Ausdehnung der menschlichen Sinne und für ein Anwachsen der Geschwindigkeit und der Sensitivität um ein Millionenfaches.“ (Phenomena, Atomes and Molecules, 1950). Die neue Technologie hat also die Reichweite, die Telekommunikation, die Raumüberwindung und die Geschwindigkeit gesteigert. Der Ton aus der Ferne, der Tele-Ton aus dem Radio, das Bild aus der Ferne, das Tele-Bild im Fernseher, die Stimme aus der Ferne, die Tele-Stimme im Telefon, die Nahstimme aus dem Mikrofon, der Fernblick ins Unsichtbare im Teleskop, der Nahblick ins Unsichtbare im Mikroskop, Fernrohr und Fernschreiber, Telegrafie und Telekopie, die ferngesteuerte Rakete, der ferngelenkte Roboter, die ferngelenkte Bewegung, die Telekommunikation etc. sind die Eckpunkte der Telegesellschaft. Die Gesellschaft ist gleichzeitig remote controled.

Als ich von der Absenz im Zusammenhang mit dem Techno-Raum sprach, sagte ich auch, daß dieser Raum der Absenz nicht als Verlust, sondern als neue Art der simulierten Präsenz betrachtet werden soll. Nun ist der Ort, wo diese Präsenz vor-

gestellt werden kann, nämlich die Tele-Präsenz, die Fern-Anwesenheit. Marvin Minsky folgend stelle man sich vor, eine Jacke mit Sensoren und muskelähnlichen Motoren zu tragen. Jede Bewegung des Arms, der Hand und der Finger wird an einem anderen Ort durch eine mobile mechanische Hand reproduziert. Diese Hand hat ihre eigenen Sensoren, durch die man sieht und fühlt was passiert. Durch den Gebrauch dieser Instrumente kann man in einem anderen Raum, in einer anderen Stadt, in einem anderen Land, auf einem anderen Planeten, arbeiten. Diese entfernte Anwesenheit würde die Kraft eines Giganten und die Feinheit eines Chirurgen besitzen. Diese fernkontrollierte und ferngesteuerte Hand wäre Teil eines ferngesteuerten mechanischen Körpers, eine Teleroboters, eines Teleautomaten, der einen menschlichen Körper simulieren würde. Der Körper verfällt selbst in sein Double; der Körper selbst wird nach einer langen Reihe von partiellen Verdoppelungen durch die Verdoppelungsmaschinen Kamera und Magnetophon (wie Bild und Stimme) nun schließlich selbst vollständig verdoppelt. Durch die Simulation auf Distanz, durch Tele-Simulation, wird der Roboter zum Double des Körpers. Sind schon Raum und Zeit durch die Simulation gedoubelt worden, nun auch der Körper. Durch die Tele-Simulation entsteht eine Tele-Selbstsimilarität als neue Form der (Tele-Identität. Die Fern-Selbstähnlichkeit ist die neue simulatorische Verdoppelung. Das Ähnliche existiert in der Ferne, wo du nicht bist, noch einmal als Du. Das Ich existiert synchron zum Nicht-Ich. Selbstähnlichkeit ist eine geheime Voraussetzung der Ethik. Was Du nicht willst, daß man Dir tut, tu auch keinem anderen an. Ist die Tele-Selbstsimilarität ein Grundstein der Tele-Ethik? Nein, denn der Verlust des Nachbarn bedeutet auch den Verlust des Ähnlichen. Ähnliches kann nicht mehr begründet werden aus der Nähe und Nachbarschaft. Bleibt also in der Telegesellschaft nur das Prinzip des Einzelnen, der Singularität.

Die Bewegungsmaschinen Auto, Eisenbahn etc. wurden durch Fernsteuerung immer mehr zu Simulationen der menschlichen Bewegungsmaschine. Die Prothesenkörper (vom Auto bis zum Telefon) vervollkommen sich im simulierten Tele-Körper, in der Robotik. Leonardos Projekt der mechanischen Bewegung hat in der ferngesteuerten Bewegung ihr Ziel erreicht. Diese ferngesteuerte Bewegung der Telepräsenz rekurriert natürlich auf die alten Ideale der Geometrie und Mechanik. Im Fortschreiten vom Tele-Ton und Tele-Bild zur Tele-Hand sehen wir nicht nur die Entwicklung des simulierten Tele-Körpers und der Simul-Identität, sondern in dieser Evolution von ferngesteuerten mechanischen Vehikeln zu ferngesteuerten mechanischen Händen erkennen wir das Wesen der Telegesellschaft insgesamt, die Tele-Präsenz, die eine simulierte, ferngesteuerte Anwesenheit ist, wodurch man auch (gleichzeitig) dort sein kann, wo man nicht ist. Simultaneität auf einer neuen materiellen Basis wird also durch Simulation erzeugt. Das gleichzeitige Agieren eines Körpers an verschiedenen Orten ist der Traum der Tele-Gesellschaft. Elektronische Pleotopie und Pleochronie, diese Träume der Telegesellschaft, werden in der beschleunigten elektronischen Bildkultur visualisiert, die dadurch auch zu einem

Vorschein der künftigen politischen Pleokratie wird. Wir können davon ausgehen, daß in der tachyonischen Telegesellschaft eine Person verschiedene Tätigkeiten an verschiedenen Orten gleichzeitig oder gleiche Tätigkeiten an verschiedenen Orten zu verschiedenen Zeiten machen kann, was im elektronischen Simul-Bild heute schon repräsentiert ist. Simultaneität statt Ähnlichkeit, Ubiquität statt Nachbarschaft bilden also die neuen Bausteine einer Tele-Ethik ohne Antlitz, eine Ethik der Distanz ohne Sicht, aus sich selbst generiert. Wie das optische analoge Bild in ein elektronisches digitales Bild verwandelt wurde, der sichtbare Raum in den unsichtbaren, so die Anwesenheit mit Antlitz und Sicht in eine Anwesenheit ohne Antlitz und ohne Sicht, ohne Nähe und Nachbarschaft. Die Anwesenheit ohne Analogie und Ähnlichkeit, die unsichtbare digitale Anwesenheit, die Telepräsenz braucht eine Ethik, wo der Einzelne ohne Verweis auf Analogie und Ähnlichkeit, ohne Rekurs auf Selbstsimilarität verantwortungsvoll und ethisch handelt. Die Basis seines Handelns wird von der Folgeabschätzung seiner Simultaneität und Ubiquität bestimmt werden. Eine historische Ethik der Nähe funktioniert im unsichtbaren Teleraum der globalen Informationsgesellschaft so wenig wie ein Blindflug im sichtbaren Raum. Nachbarn sind Blinde, daher suchen sie die Nähe als Leitsystem. Eine Ethik der Nähe ist eine blinde Ethik im telematischen Reich der Kommunikation ohne Nähe.

II. Zum Funktionswandel der elektronischen Medien in den 90er Jahren

1. Orte der Kunst und Ortlosigkeit der Medien

Zu den historischen öffentlichen Orten der Kunst wie Schloß und Kirche, Park und Platz, Museum und Villa haben sich Messe und Lobby, Zeitungen und Fernsehen, Bank und Internet als neue öffentliche Orte gesellt. Angesichts dieser Veränderung der Öffentlichkeit muß die Frage gestellt werden, inwieweit die Kunst ihre öffentliche Funktion geändert hat und was der Ort der elektronischen Medienkunst sein könnte. Hat sich die Medienkunst neue Freiräume erobert oder hat sie sich der gleichen Logik des Verfalls der Öffentlichkeit unterworfen, wie sie bereits 1962 Jürgen Habermas in seinem Buch „Strukturwandel der Öffentlichkeit“ diagnostiziert hat?¹ Gemäß Habermas ist nämlich die Öffentlichkeit zu einem kommerziellen Marktplatz verkommen, gemäß Richard Sennett (1974) zu einer gefährlichen Tyrannei der Intimität.² Gibt es überhaupt noch Orte? Ist nicht Ortlosigkeit das Kennzeichen der Telemedien?

¹ Jürgen Habermas, Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft (1962), Suhrkamp stw 891, Frankfurt/Main 1993.

² Richard Sennett, The Fall of Public Man, Alfred A. Knopf, New York 1974. (dt. Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität, Fischer tb 7353, Frankfurt/Main 1994.)

Gerade für die Medienkunst, deren öffentliche Orte ja hauptsächlich die neuen sind bzw. sein sollen, stellen sich diese Fragen besonders intensiv, weil im historischen Augenblick das Ende der Naivität in Bezug auf die Öffentlichkeit der Medienkunst zu konstatieren ist. Der Aufstand gegen die historischen Kunstformen ist durch die kommerzielle und museale Assimilation der Medienkunst beendet. Die digitale Version der Medienkunst hat sich insbesondere in der Fusion mit appropriierten Formen der historischen Medienkünste wie Film und Video als besonders erfolgreich erwiesen. Große Festivals, große Gruppenausstellungen zeigen heute wie selbstverständlich auch die Medienkunst. Die Phase der Ausgrenzung durch die historischen Kunstformen läuft langsam aus. Natürlich blieben dabei einige Opfer auf der Strecke wie der Avantgarde-Film oder die frühe Videokunst.

Aber grosso modo hat die Medienkunst die historischen Orte der Kunst wie Museum, Villa und auch Kirche erobert. Ob dies zum Nutzen oder zum Schaden der Medienkunst geschah, ist fraglich. Am Beispiel der Entwicklung der Videokulptur kann man sehen, wenn man will, daß der Erfolg der Assimilation umso größer war, je mehr an Videospezifität preisgegeben wurde. Je mehr also die Videokulptur historisch obsoleten Kategorien der Plastik wie z.B. der Anthropomorphie nachgab, umso mehr entsprach sie offensichtlich dem Geschmack der Kuratoren und Kritiker, deren Kriterien ja an diesen obsoleten Kategorien ausgebildet worden waren. Als Beispiel nenne ich nur die anthropomorphen Videokulpturen von Nam June Paik oder die unverblühten Annäherungen von Bill Viola an die Kategorien des Tafelbildes. Der Einzug der Videokunst in die Museen hat diese selbst musealisiert und sie ihres kritischen Potentials beraubt. Die Akzeptanz der Medienkunst durch die historische Kunstgemeinschaft hat eine Anlehnung an alle nur möglichen visuellen Dispositive des 19. Jahrhunderts (Panorama, Grotte, Korridor, Schaubude...) und die entsprechenden Narrationsformen bewirkt, eine Re-Animierung aller dramatischen und emotionellen Effekte der Literatur, des Theaters, der Oper, wie sie die Kunst der Moderne eigentlich ins 19. Jahrhundert verbannt hat. Ein Medien-Medley aus Musik und Malerei, dröhnenden Geräuschen, Bildschirmen und psychologischen Effekten, aus Texten und skulpturalen Restposten triumphiert im Augenblick. Dieser Medien-Medley, der in den Museen angeboten und plaziert wird, bezieht überdies seine Struktur aus den populären Massenmedien. Die Verbindung von Ton und Bild, wie sie Hollywood vorexerziert, wo der Ton auf sogenannte dramatische Weise das Bild unterstützt, wird auf die gleiche vulgäre Weise in der akklamierten Medienkunst wiederholt, besonders von den nordamerikanischen Künstlern. Die europäische Videokunst ist meistens stumm, die nordamerikanische meistens brüllend laut. Das ist das Ergebnis einer verschiedenen kulturellen Sozialisation. Die Europäer wurden in einer visuellen Kultur erzogen, wo das Bild allein für sich spricht. Die Nordamerikaner sind in einer Kultur aufgewachsen, wo quasi immer das Fernsehen läuft, also schon immer jedes Bild von einem Ton begleitet wird. Die europäischen KünstlerInnen orientieren sich am

Schweigen der Bilder in den Museen, die nordamerikanischen KünstlerInnen am Lärm Hollywoods.

Die Frage nach dem Ort der Kunst muß also gestellt werden, weil der Ort die Struktur und Funktion der Kunst beeinflusst. Es wäre unkünstlerisch naiv, so zu tun, als spielte der Ort keine Rolle. Man könnte sagen, der Ort frißt die Medienkunst. Daher plädiere ich nach wie vor für die Ortlosigkeit der Medien als ihre künstlerische Bedingung, weil Ortlosigkeit und Dislokation charakteristische, genuine Eigenschaften der Medien sind. Haben die Medien nicht Ortlosigkeit produziert und ist daher Ortlosigkeit nicht ihr idealer Ort?

2. Industrie und Medien

Die Medienkunst kann nicht länger ihre Nähe zur elektronischen Industrie, der sie ihre Geräte verdankt, unreflektiert verdrängen. Die Herkunft der elektronischen Technologie aus den Innovationsschüben der Kriegs- und Waffentechnologie ist seit langem Bestandteil des Technodiskurses (Paul Virilio, Friedrich Kittler). Die Beziehung der elektronischen Medien zur Industrie muß also analysiert werden, als Teil der konzeptuellen Praxis künstlerisch übersetzt werden. Diese Aufgabe steht der Medienkunst allerdings erst bevor, denn der Hauptstrom der elektronischen Künste verdingt sich als Experte der Legitimation für den techno-industriellen Komplex. Die Ausstellungen schauen aus wie die Produktpräsentationen auf Messen und der Jargon der Betriebswirtschaft überdeckt das kulturelle Feld. Man spricht in der Managersprache von Innovationsateliers etc. Das standardisierte industrielle Normengeflecht der technischen Apparaturen, von den Frequenzen bis zur Software, wird kritiklos hingenommen und liefert standardisierte künstlerische Pakete. Anstatt in Labors experimentell eine künstlerische Praxis zu erforschen und diskursive Collagen jenseits der und gegen die Empirie der Industrie zu entwerfen, anstatt in einem kulturellen Laboratorium die Bedingungen der Produktion und Konsumtion der Kunst zu erforschen und einen neuen Rahmen für ein Dasein in der Datenwelt zu schaffen, machen sich die meisten Medienkünstler zu freiwilligen Opfern im mächtigen Text der Technologie. Sie zelebrieren ihre eigene Faszination vom Fetisch Technologie anstelle eine Distanz zu dieser Faszination zu entwickeln. Statt die Explosion des Visuellen kritisch zu hinterfragen und deren technisches Dispositiv zu dekonstruieren, preisen die KünstlerInnen affirmierend das globale Normengeflecht.

Bislang hat die Technologie die Tendenz gezeigt, das Subjekt selbst als technisches Objekt zu sehen. Das Ergebnis war, daß die Technologie nicht anders als technisch definiert wurde. Die industrielle Definition der technologischen Ziele und Werte wurden mehr oder minder von den Künstlern wiederholt. Ähnlich wie im Tafelbild die Ziele und Werte der Kirche, die großen Erzählungen der christlichen Religion visualisiert wurden, visualisieren die MedienkünstlerInnen heute die

großen Erzählungen der Industrie bzw. erzeugen diese Erzählungen. Die Künstler artikulieren den kulturellen Text des technoindustriellen Komplexes.

Technisch gesehen ist die digitalisierte Gesellschaft ein Zeitalter der Gleichschaltung. Es gibt internationale Normen und Standards der elektronischen Kommunikation. Es gibt Medienstandards und Normungsausschüsse, Ingenieurbüros, Postverwaltungen, Konzerne, die diese Standards aufsetzen und aufzwingen, z.B. 1917 – typischerweise im Ersten Weltkrieg – ist die Deutsche Industrienorm (DIN) eingeführt worden, eben vom Deutschen Normausschuß (DNA).

Die Medienstandardisierung hat sich vom Filmprojektor (dasselbe System der Tonwiedergabe) über den Radioempfänger (dieselbe Amplitudenmodulation) bis zu Fernsehen, Schallplatte, CD, CD-ROM usw. weiterentwickelt. Es ist klar, die Massenmedien brauchen diese Standardisierung und Normierung; ohne sie gäbe es keine Massenmedien. Das ist sozusagen noch nicht die Kritik, sondern eine Feststellung. Die Kritik beginnt damit, daß diese Normierungen und Standardisierungen von Firmen oder von Behörden eingeführt werden; daher stehen sie im Kreuzfeuer industrieller und nationaler Konkurrenz. Es entwickeln sich veritable Kriege, nicht nur bei der Einführung von Standards und Normen, im Augenblick in fortgeschrittenen Technologien, sondern auch im Erhalt; wie z.B. jüngst ein Krieg um den Decoder zwischen Bertelsmann und Kirch herrschte, und wie früher zwischen SECAM für Frankreich, PAL für Europa und NTSC für Amerika. Dieser Krieg hat natürlich schon Ende des 19. Jahrhunderts zwischen Gleichstrom (Thomas A. Edison) und Wechselstrom (Nikola Tesla) angefangen. Die Firma Edison war für Gleichstrom, die Firma Westinghouse war für Wechselstrom. Sie war stärker und der Wechselstrom industriell nutzbarer, deshalb haben wir weltweit den Wechselstrom. Es gibt davon abgeleitet noch immer die ein Jahrhundert lang herrschenden verschiedenen elektrischen Normen, Netzfrequenz in Europa 50 Hertz, in Amerika 60 Hertz, Netzspannung in Europa 220 Volt, in Amerika 110 Volt. Digitale Gesellschaft bedeutet ein globales Normengeflecht, wo akustische und optische Speichernormen synchronisiert und kompatibel gemacht werden. Diese Synchronisierung und Kompatibilität gehen vor allem gegen den Endverbraucher, den Endanwender, denn sie verhindern die Entwicklung. Die Milliarden, die in die Entwicklung investiert worden sind, schreiben eindeutig die Standards fest. Sie behindern den Fortschritt und die Zukunft. Die Film- und Fernsehtechnologie könnte schon viel weiter fortgeschritten sein – wir kennen die Experimente mit High Definition Television in Japan –, aber durch die Standards, die die Industrie geschaffen hat, werden diese Fortschritte behindert. Hollywood, könnte man fast sagen, produziert seit Jahrzehnten im Grunde immer ein- und denselben Film.

Die Synchronisierung von Spielfilmsnorm und Fernsehnorm hat schon stattgefunden. Bald wird auch die Synchronisierung zwischen Fernsehnorm und Computermonitornorm stattfinden. Es wird sozusagen ein universaler Computerstandard geschaffen werden, zu dem alles hinkonvergiert. Das Ziel ist ein universeller digita-

ler Standard, und zwar eindimensionale Signale für Musik, zweidimensionale Signale für electronic imaging (mit Film und Fernsehen als Art Unterabteilung) – und dann die eigentliche Kategorie, dreidimensionale Signale für Weltraumfahrten, für Teleworking etc. Es wird ein Krieg sondergleichen um diese universalen digitalen Standards entstehen, ein Firmenkrieg, zum Teil mit nationalistischen Untertönen.

Das gleiche gilt klarerweise für die Befehlscodes. Ein Befehlscode ist etwas, was jedem Softwareprogramm und jedem Softwarestandard zugrundeliegt und daher von den Firmen enorm geschützt wird. Hier hat der Krieg schon begonnen. Und es gibt auch einen unglaublichen Sieger; nur das Merkwürdige daran ist, daß ihn keiner sieht, obwohl das globale Publikum dafür bezahlt, und zwar teuer bezahlt. Die Sieger heißen Bill Gates und seine Firma Microsoft.

Das Problem, das dadurch entsteht, ist für die Endverbraucher folgendes: Maschinensprachen erlauben nur endlich viele Befehle. Das limitiert die Größe der Daten oder der Operationen, die durch einen einzigen Befehl adressierbar sind, und setzt der Rechenleistung Grenzen. Jede Steigerung des Datendurchsatzes bewirkt daher, daß der auf größere Operanden erweiterte Befehlscode redundant wird, oder er ist nicht mehr kompatibel. Das heißt, man kann den Rechner schneller machen und gleichzeitig wird die Programmierung umständlicher und langsamer. Das hat sogar Nicolas Negroponte, einer der Chefs des berühmten Militärisch-Industriellen Theorie-Tanks namens MIT Boston in einem Aufsatz entdeckt, publiziert in „Wired“, dem Leibblatt der rechten und neoliberalen Technoszene. Er hat naiv gefragt, woher kommt es, daß Allan von Intel die Computer schneller macht und Bill Gates von Microsoft die Programme langsamer. Ein Problem ist die Redundanz, das zweite die Kompatibilität mit Standardsoftware. Eine Firma muß versuchen, mit ihrem Produkt, das neu ist, am Markt zu bleiben. Wenn sie das versucht, dann wimmelt der Befehlscode nur so von Redundanzen. Die Firma Intel hat einen unglaublich redundanten Befehlscode geschrieben, aber er ist universal kompatibel, dadurch beherrscht er den Markt; und mit ihm klarerweise auch Microsoft. Das heißt, auch hier haben die Milliardeninvestitionen ein global gespanntes Verteilernetz geschaffen, das die Standards und die Kompatibilität und die Normen festschreiben kann – auf Kosten der Endverbraucher.

Microsoft monopolisiert und kolonisiert die gesamte Computerwelt. Microsoft operiert in einem gesetzlich nicht markierten Raum. Sein Handeln schwankt zwischen Illegalität und Gesetzlosigkeit. Microsoft zerstört das zentrale Grundrecht jeder Demokratie: Vertragsfreiheit. Ein historisch einzigartiger Fall, gegen dessen Verbrechen die berüchtigten Industriekapitäne und Eisenbahnbarone des 19. Jahrhunderts harmlose Ausbeuter waren. Solange die Microsoft-Mauer, das globale Monopol einer Firma, die jüngst Teile vom Gegner Apple kaufte, um sich zumindest als Alibi einen Konkurrenten selbst zu finanzieren, nicht durchbrochen wird, gibt es keine reale Freiheit in der digitalen Gesellschaft und in der digitalen Medienkunst. Laßt uns die Microsoft-Mauer stürzen, denn sie ist schlimmer als die Berliner

Mauer. Laßt uns die Microsoft-Sekte verbieten, den süßen Wahn der Computer-Endverbraucher, es gäbe keine besseren Produkte als die von Microsoft, denn sie ist schlimmer als Scientology. Microsoft verwandelt Cyberspace in Cyberia, in den neuen kolonialen Raum. Insoferne benötigen auch die elektronischen Medien einen postkolonialen Raum.

3. Freiheit und Medien

Die Aufgabe wäre aber, vermöge der Medienkunst die Technologie und die technologische Erfahrung selbst zu differenzieren. Gerade wenn wir den Ursprüngen des Begriffs der mechanischen Künste folgen, z.B. bei John Scotus, erkennen wir, daß die freien Künste sich von den mechanischen Künsten darin unterscheiden, daß der Akt der Wahrnehmung in den freien Künsten ein Prozeß der Differenzierung nach innen ist, während die mechanischen Künste als Disposition von außen herangetragen werden, d.h. als Option von der Industrie, als Angebot eines sich ständig erneuernden Maschinenparks, das der Künstler benützen darf. Diese Unterscheidung zwischen mechanischen und freien Künsten hat einen aristotelischen Ursprung, nämlich in der Klassenteilung. Der Sklave verfüge über keine Kunst, weil er nicht frei ist. Seine Kunst ist höchstens mechanisch und weil sie mechanisch ist, ist der Sklave nicht frei und kein Bürger. Sind Computer-Endverbraucher Sklaven der Computerindustrie und ist die Computerkunst nur eine mechanische Kunst, die die Bürger nicht befreit? Wie macht die Medienkunst das Subjekt zu einem Bürger, zu einem freien Bürger? Die zentrale Frage für die Medienkunst heute ist also, wieweit sie dazu imstande ist, im Zeitalter der Medien und deren unübersehbaren feudalen Struktur aus Konsumenten (Sklaven) Bürger zu machen.

In seinem prophetischen Buch hat Habermas den Verfall der Öffentlichkeit von einem Ort der rationalen und freien politischen Debatte zwischen Bürgern zu einer Arena bzw. Bühne der Verführung und Überzeugung von Konsumenten beklagt. Da gegenwärtig die großen Computer-Firmen transnational sind und die Staaten selbst gleichsam zu ihren Kunden werden, hat sich der Staat angewöhnt, seine Bürger selbst als Kunden anzusprechen. Im Wort Bürgerservice ist dieser ganze jämmerliche Verfall der Öffentlichkeit überdeutlich erkennbar. So wie nämlich industrielle Produkte eine Serviceadresse haben und immer wieder zum Service geschickt werden, so wird auch der Bürger nur als ein Teil im großen Betriebssystem der Konsumtion gesehen, sodaß auch er nur eine Serviceadresse ist. Die Unternehmen erwecken in ihren Kunden strategisch die Idee, daß sie bei ihren Konsumentscheidungen in ihrer Eigenschaft als Bürger handeln und der Staat, als unterlegener Konkurrent der großen Firmen, behandelt seine Bürger wie Konsumenten: Bürgerservice ist die Folge davon. Der Staatsbürger wird besonders bei Wahlen wie ein Kunde behandelt und inhaltlich gar nicht mehr als Bürger angesprochen, sondern es werden an das Massenpublikum propagandistische Illusionen

wie bei der Werbung verkauft. Der Kunde bzw. Konsument wird umschwärmt, als wäre er der entscheidungsfreieste, autonomste Bürger, von dessen Verhalten das Wohl ganzer Staaten abhängt (Save America – buy American products). In dieser Zone des elektronischen Feudalismus käme der Medienkunst die Aufgabe zu, sich von ihrer sklavischen Funktion gegenüber der Industrie zu befreien und in ein Instrument der Bürger im Medienzeitalter zu verwandeln, sich von einer mechanischen Kunst in eine freie Kunst zu emanzipieren. Im technoindustriellen Komplex geht es um eine neue Dynamik der Kritik zwischen Kultur und Technologie, zwischen Gesellschaft und Technologie, um ein Mapping dieser Dynamik im Kunstwerk selbst. Im Zeitalter globalen Displacements, wo die Rolle der Massenmedien darin besteht, ein Netzwerk herzustellen, das die historischen Herrschaftsformen verstärkt, indem sie diese neu strukturiert, kommt der Kunst und insbesondere der Medienkunst, sollte sie sich überhaupt an ihre Funktion erinnern können, die Aufgabe zu, gerade dieses Displacement innerhalb des globalen Netzwerks und seine Ursachen zu analysieren, um Voraussetzungen für einen Widerstand gegen die neuen Feudalisten und die neuen vertikalen Strukturen der Mediokratie zu schaffen. Gerade von Künstlern aus der sogenannten Peripherie ist in dieser Hinsicht, bei der Suche nach Netizens, nach freien elektronischen Bürgern statt versklavten, elektronischen Konsumenten, mehr zu erwarten als von den Medienkünstlern des Mainstreams in den Metropolen.

Die antike Göttin der Vernunft und List, Metis, der Odysseus und Daidalos, die großen griechischen Allegorien für das mündige freie Subjekt, ihr Leben, Überleben und ihre Unsterblichkeit verdanken, ist auch gegenüber den Medien die adäquate Leitfigur, wie ein Anagramm uns lehrt: Medien meiden.

III. Die Landkarte und das Land

1. Die mediale Konstruktion von Wirklichkeit

Die Landkarte hat die Tendenz, das Land zu verschlingen, wissen wir seit Jorge Louis Borges, Jean Baudrillard und Günther Anders. Die Medien simulieren die Realität scheinbar so vollkommen, daß zwischen der Landkarte, dem Abbildungsmedium, und dem Land, der Realität, keine Differenz mehr zu erkennen sei. In diesem Modell ist aber noch die Annahme einer ursprünglichen Differenz versteckt, ein letzter Kern von Ontologie. Die Ereignisse seit 1989, die als Chiffre für den Untergang kommunistischer Gesellschaftsentwürfe und für den Aufstieg des Neoliberalismus im Verbund mit globalen Medienkonglomeraten und transnationalen Konzernen stehen, legen aber die Vermutung nahe, daß die Landkarte selbst das Land nicht nur kartografiert, sondern sogar konstruiert. Die Landkarte hat nicht die Tendenz, das Land zu verschlingen (in diesem Fall wüßten wir ja noch, was das

Land wäre oder einmal war), sondern die Landkarte hat die Tendenz, das Land zu schaffen. Die Medien konstruieren die Realität. Wo die Realität, so wie die Medien sie sich wünschen, nicht vorhanden ist, erzwingen die Medien diese Realität. Aber nicht dadurch, daß sie wie bisher ein falsches Bild von der Realität entwerfen, sondern indem sie diese Realität in der Tat herstellen. Die Paparazzi-Fotografie, die z.B. mit Hilfe einer bezahlten Striptease-Tänzerin eine Falle konstruiert, in die dann der adelige Ehemann vor bestens plazierte laufender Kamera hineinläuft, ist genauso nur ein Symptom für jenen „Strukturwandel der Öffentlichkeit“ (Jürgen Habermas, 1962), für jenen Verfall der bürgerlichen Öffentlichkeit, für „The Fall of Public Man“ (Richard Sennett), wie der globale mediale Erfolg des Sonderermittlers Kenneth Starr. Nicht nur die Medien insgesamt werden zu Paparazzi-Medien, sogar die Politik selbst bedient sich Paparazzi-Methoden, um in einer Mediengesellschaft zu reüssieren. Sonderermittler Starr hat sich von einem Justizbeamten geradewegs in einen Paparazzo verwandelt, um den US-Präsidenten Clinton zu erlegen. Politik als Erpressung im Stile von Paparazzi-Methoden zeigt uns die erschreckende Dominanz der globalen Medien über die Gesellschaft, die Herrschaft und Hegemonie der Mediengesellschaft über die Realität. Die Frage also, die der deutsche Soziologe Oskar Negt in seinem Buch „Warum SPD? 7 Argumente für einen nachhaltigen Macht- und Politikwechsel“ (1998) erhebt, nämlich gibt es eine „unterhalb der medial vermittelten Öffentlichkeit liegende Wirklichkeit“, erinnert an die alte Metapher von Landkarte und Land, wo das Land von der Landkarte bedeckt wird. Die Frage von heute ist allerdings, gibt es ein Jenseits der Medien? Angesichts der zweifelsfrei feststellbaren medialen Konstruktion von Realität sind die Elemente von Landkarte und Land nicht mehr so leicht auseinander zu dividieren, wie es die klassische kritische Soziologie wahrhaben möchte. In einem Prozeß gegenseitiger Anpassung und Erpressung, nicht mehr allein durch falsche Berichterstattung und „falsches Bewußtsein“, sondern durch gemeinsam akkordierte Beschlüsse stellen Medien und Politik die Wirklichkeit her.

Die Globalisierung der Medien, von der Politik und den Medien erwünscht, dient genau diesem Ziel der Wirklichkeitsdiffusion, wo jede Mitteilung, ob falsch oder wahr, wo jede Art der Beobachtung, ob falsch oder wahr, seine irreversible Wirkung in der Wirklichkeit zeigt, sei es in Berufungsverfahren, bei Wahlen oder bei Aktienkursen.

2. Gibt es ein Jenseits der Medien?

Zu den Wirkungen der globalen Medien als Phänomen der 90er Jahre auf Kultur und Ökonomie, auf Politik und Gesellschaft gehört eben, daß die Mechanismen der sozialen Konstruktion von Wirklichkeit durch Mechanismen der medialen Konstruktion von Wirklichkeit fortschreitend ersetzt werden und daß dadurch das Modell von Landkarte und Land nur noch bedingt funktioniert. Umso wichtiger ist es,

über die sozialen Konstruktionsmechanismen von Medien und über die medialen Konstruktionsmechanismen von Sozietät informiert zu sein und die Veränderungen und Konstruktionen der Wirklichkeit durch die Medien kritisch bewußt und sichtbar zu machen. Besonders da der Aufstieg des Neoliberalismus seit den späten 80er Jahren untrennbar mit der Errichtung eines globalen Mediennetzwerkes verbunden war und ist. Im Liberalismus, der kapitalistischen Variante der Demokratie, gehen Politik und Medien eine neue Verknüpfung ein. Der Neoliberalismus hat sich der globalen Medien als Komplize bedient, um die falsche Gleichsetzung von Liberalismus und Demokratie durchzusetzen. Der Liberalismus verlangt ja nur die Freiheit des Individuums, zu kaufen und zu verkaufen, mit Gütern frei zu handeln etc. Das hat nichts mit den demokratischen Grundrechten der Vertragsfreiheit, Versammlungsfreiheit, der freien Rede usw. zu tun. Die Missionare des Kapitals erkennen zunehmend die Bedeutung einer globalen Medienkultur für den liberalen, ökonomischen Markt, weil die Massenmedien den Liberalismus in seinen antidemokratischen Tendenzen unterstützen. Die Medien, die ebenso Profit maximieren wollen wie jeder andere Konzern im Liberalismus, unterstützen selbstverständlich die Logik des Kapitals und damit die antidemokratischen Tendenzen des Neoliberalismus. Egalität und Emanzipation, demokratische Grundrechte, welche einstmals die bürgerliche Öffentlichkeit, die idealiter frei von staatlichen wie kommerziellen Interessen sei, garantieren sollte, sind in einer öffentlichen Sphäre, wo in Privat- oder Staatsbesitz befindliche Massenmedien profitorientierte private Interessen mit nichtprofitablen allgemeinen Interessen verschränken, nicht mehr wiederherstellbar. Die Medien sind daher weltweit tendenziell zu einer antidemokratischen Kraft geworden, die je größer sie sind, umso mehr, populistische Politiker unterstützen und auf einen Kollaps des demokratischen, politischen Lebens zielen. Die Medien (à la Murdoch) Die mit dem Aufstieg des Neoliberalismus einhergehende Abwertung von Demokratie wird gerade durch die Verknüpfung von Politik und Medien ermöglicht. Die antidemokratischen Tendenzen des Neoliberalismus und der Massenmedien verstärken sich gegenseitig. Auf Grund der Implosion von Landkarte und Land sind Medienkritik und Gesellschaftskritik nicht mehr voneinander zu trennen.