

Martin Donner (2010)

Kurzer Überblick über Medienbegriff und Medientheorien

Die theoretische Thematisierung des Medialen beginnt in der Antike grob gesagt mit Platon und Aristoteles. Wenn Platon mit seinem Höhlengleichnis gleichsam darauf hinweist, dass mediale Vermittlungen nicht unabhängig von der Wahrnehmung gedacht werden können, so präzisiert Aristoteles das mediale ‚Dazwischen‘ (*metaxú*), indem er es als notwendig stofflich verfasste und subjektunabhängige Möglichkeitsbedingung von Wahrnehmungen beschreibt. Nachdem aus dem griechischen *metaxú* das lateinische *medium* geworden war, erhielt der Begriff im 16. Jahrhundert bei Paracelsus eine weitere Konnotation: als Medien wurden nun auch Personen beschrieben, die von Geistern beseelt bzw. besessen wurden, eine Tradition, die sich in den spiritistischen Sitzungen des 19. Jahrhunderts fortschreiben wird. Seit dem 17. Jahrhundert ist im deutschen Sprachraum zudem die Verwendung des Medienbegriffs im Sinne eines Hilfsmittels bzw. ‚funktional‘ vermittelnden Elements belegt. Der immersive Charakter medialer Vermittlungen, der schon bei Platon betont wird, findet sich im 18. Jahrhundert in den Debatten der neu gegründeten wissenschaftlichen Ästhetik wieder, so wenn z.B. Schiller das Kunstwerk als Medium bezeichnet, das als solches möglichst hinter der vom Künstler angestrebten Wirkung zu verschwinden habe. Im selben Zusammenhang wird auch bereits über die unterschiedlichen Wirkungsweisen verschiedener ‚Medientypen‘ nachgedacht wie z.B. in Lessings *Laokoon*, wo die Dichtung als Rede und demnach zeitlich verfasster akustischer Prozess der Plastik als räumlicher Anordnung entgegen gestellt wird. Mit der Ausdifferenzierung in ‚natürliche‘ und ‚künstliche‘ Medien im Zuge der Verbreitung von Technologien wie der Eisenbahn, dem Telegraphen, der Fotografie, dem Phonographen und dem bewegten Bild erfuhr der Medienbegriff seit Mitte des 19. und vor allem im 20. Jahrhundert eine weitere semantische Ausweitung. In dieser Tradition steht letztlich auch die heute gängige Begriffsverwendung im Sinne von technischen Kommunikations- und Massenmedien, auch wenn in Hinblick auf die aktuelle technologische Landschaft noch wesentliche Innovationsschübe stattzufinden hatten.

In Anbetracht seiner semantischen Bandbreite ist eine Präzisierung des Medienbegriffs im Rahmen medienwissenschaftlichen Arbeitens unabdingbar. In Anschluss an Kittler lassen sich Medien definieren als Apparate, die Information

speichern, übertragen und berechnen (bzw. schalten). Schrift allein ist demnach noch kein Medium im engeren Sinne, sondern den Kulturtechniken zuzuordnen, auch wenn sie als dynamisierte ‚Einschreibung‘ eine Voraussetzung aller technischen Medien ist. Mit der Verwendung des Informationsbegriffs verweist Kittler auf nachrichtentechnische Entwicklungen in den 1930er und 40er Jahren, die in Shannons Informationstheorie kulminierten. Shannon, der in den Bell Labs arbeitete und sich mit der technischen Übertragung von Nachrichten, der Effizienz ihrer Kodierung und der Frage beschäftigte, wie Kanalrauschen und Signal unterscheidbar sind, definierte in seiner *Mathematischen Theorie der Kommunikation* Information (gemessen in Bit) als Maß für die Wahrscheinlichkeit der Übertragung einer Nachricht unter mitunter widrigen technischen Bedingungen. Demnach gilt auch: je unwahrscheinlicher eine Nachricht ist, desto höher ist ihr Informationsgehalt. Shannons Informationstheorie, in der die theoretischen Grundlagen der Digitaltechnologie formuliert werden, und Turings Definition der *Computable Numbers*, in der die Grundfunktionsweise einer universalen Rechenmaschine beschrieben wird, bildeten schließlich die Grundlagen für die Entwicklung des modernen Digitalcomputers. Doch Medien lassen sich nicht allein auf ihre technische Funktionsweise reduzieren. In Ergänzung zu Shannon, der sich ausdrücklich nicht für den semantischen Gehalt der zu übertragenden Nachrichten interessiert hatte, thematisiert der Semiotiker Umberto Eco die Dekodierung von Nachrichten zu Sinn, also ihre Denotation. Dabei weist er darauf hin, dass man es auch auf semantischer Ebene mit notwendig institutionalisierten Codes zu tun hat, die allerdings je nach Wissensschatz und (sozialer) Situation unterschiedlich verwendet und interpretiert werden.

Medientechnische Innovationen werden seit jeher von theoretischen Reflexionen über ihren kulturellen Einsatz und ihre gesellschaftlichen Implikationen begleitet. Als wohl bekanntester Medientheoretiker und Popularisierer der Medientheorie gilt Marshall McLuhan, auf den neben seinem bekannten Ausspruch „the medium ist the message“ zahlreiche weitere medientheoretische Thesen (wie z.B. auch die Unterscheidung in heiße und kalte Medien) zurückgehen. Sein Medienbegriff bleibt allerdings an vielen Stellen unscharf und einer Organprojektions- theorie verhaftet, wie sie bereits in Kapps *Grundlinien einer Philosophie der Technik* angedacht war. Aus der anthropologischen Perspektive Kapps, der auch Einfluss auf die Technikdeutungen bei Gehlen und Heidegger hatte, stellen sich Technologien demgemäß als Organerweiterung des Menschen dar, wobei bereits Kapp eine Wechselwirkung zwischen Mensch und technischem Werkzeug konstatierte. McLuhan weist in Folge darauf hin, dass technische Medien nicht nur Organerweiterungen sondern auch -amputationen sind, insofern sie durch die

technische Ersetzung körpereigener Funktionen zur Degenerierung menschlicher Fähigkeiten führen können. McLuhans Lehrer Harold Innis, der Begründer der *Toronto School of Media Studies*, hatte bereits die Rückwirkung der verfügbaren Kommunikationsmittel auf die politische Organisation von Gesellschaften untersucht und Machtstrukturen anhand von Medien und ihrer Funktion zur Überbrückung von Raum und Zeit analysiert. Zur Etablierung und Aufrechterhaltung von Herrschaft bedarf es nach Innis zweier verschiedener Medientypen: einem, der die Herrschaft gleichsam auf Dauer stellt (z.B. in Stein gehauene Hieroglyphen zum Festhalten von Gesetzen und Religion), und einem, der kurze befehlsartige Kommunikation und Verwaltung erlaubt (z.B. Papyrus). Virilio entwickelte diesen Ansatz weiter. Für ihn wird die Geschwindigkeit der immer schnelleren Raum überwindenden bzw. ‚-vernichtenden‘ Technologien zu einem zentralen Thema der Machtkonstitution in der Moderne. Kittler, der die Medienwissenschaft in Deutschland begründete, sieht seinerseits mit Freuds Traumdeutung und der Erfindung des Kinos um 1900 ein neues Paradigma der Mediendeutung anbrechen. In *Grammophon, Film, Typewriter* ordnet er den drei Lacanschen Ebenen des Symbolischen, des Imaginären und des Realen die drei Medien Schrift, Film und Phonograph zu. Dabei nimmt er implizit Bezug auf Baudry und seinen Begriff des (medialen) Dispositivs, der die Gesamtanordnung von Medium, räumlicher Aufführungssituation, psychologischer Disposition des Rezipienten und medialer Wirklichkeitskonstruktion bezeichnet. Schon im Dispositiv selbst ist demnach eine unhintergehbare Ideologie verkörpert, die einen jeweils spezifischen Rezipienten konstituiert und den medialen Inhalten immer schon eingeschrieben ist (z.B. Zentralperspektive im Kino als Code der Renaissance). Im Fall des Computers ist diese Ideologie, wie Kittler an anderer Stelle betont, bereits in die Hardware eingebrannt. Aus seiner These der Vorgängigkeit medialer Dispositive folgt, dass ein adäquates Medienverständnis sich nicht allein auf die Analyse der medialen Inhalte beschränken kann, sondern vor allem auch die technischen Apparate, die räumlichen Anordnungen sowie die sich daraus ergebenden psychischen Dispositionen des Rezipienten in den Blick nehmen muss.

Auch im Bereich von Kunst und Ästhetik wurden die Auswirkungen der medientechnischen Innovationen zur Kenntnis genommen. Am bekanntesten dürfte in diesem Zusammenhang Walter Benjamins Aufsatz über *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* sein, in dem Benjamin unter anderem konstatiert, dass das Kunstwerk durch die technische Reproduktion seine „Aura“ – das Hier und Jetzt des Originals – verliere. Auf diese Tradition beziehen sich letztlich all die Diskurse um Original und Kopie, die heute freilich in erster

Linie ökonomisch motiviert sind. Zwar wies auch Benjamin seinerzeit darauf hin, dass das Kunstwerk durch die technische Reproduktion von der Hand des schöpferischen Subjekts gelöst wird und damit an Kult(ur-)wert verliere, er betont jedoch zugleich, dass es damit an Ausstellungswert gewinnt. In diesem Zusammenhang ist auch André Malraux interessant, nach dem erst die technische Reproduktion das Sammeln und Vergleichen von Kunstwerken an vielen Orten, eine moderne Museumslandschaft und mithin auch eine Kunstwissenschaft mit Gattungsbegriffen wie ‚Meisterwerk‘ usw. ermöglichte. Das „imaginäre Museum“ der Fotografie lässt die spezifischen Eigenheiten von Werken, Künstlern und Epochen auf neue Weise zutage treten: Kategorien wie Bildgröße und Maßstab werden unwichtig, dafür wird eine Sortierung nach Stilrichtungen, Schaffensperioden, Epochen usw. nahegelegt. Demgegenüber vertritt Heidegger einen eher ‚altmodischen‘ Kunstbegriff, wenn er die Kulthaftigkeit und Einmaligkeit des Kunstwerks retten will und dabei gleichwohl erst seine spezifische Stofflichkeit entdeckt. Mit dem Reproduktionsdiskurs verknüpft ist auch eine unterschiedliche Einschätzung der Rezipientenrolle. Während einerseits kritisiert wird, dass das technische Entkoppeln des Werks vom Schöpfer den Begriff des künstlerischen Subjekts gewissermaßen untergräbt und durch die medientechnische Vermittlung letztlich auch der kulturindustriellen Manipulation und Verflachung des Rezipienten Tür und Tor geöffnet sind, wird von den Cultural Studies bei Postman, Fiske und anderen die aktive Rolle der Rezipienten beim Aneignen und Dechiffrieren medialer Angebote betont. Eine Steuerung der Massen durch die ‚Kulturindustrie‘, etwa im Sinne der pavlovschen Reflextheorie, ist demnach nicht möglich, denn die letzte Deutungshoheit bezüglich der medialen Inhalte liegt beim Rezipienten, der jederzeit zwischen verschiedenen Angeboten wechseln und sich so sein je individuelles „flow-Erlebnis“ mit all seinen „syntagmatischen Lücken“ zusammenstellen kann.

In Bezug auf die Rolle von Medien bei der Konstitution des Sozialen ist auch Talcott Parsons Theorie der sozialen Interaktionsmedien zu erwähnen, wobei als Medien hier all jene gesellschaftlich institutionalisierten symbolischen Kodierungssysteme bezeichnet werden, die dabei helfen, im Handeln bestimmte Absichten deutlich zu machen und durchzusetzen. Bei diesen „symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien“ handelt es sich also nicht um technische Apparate, sondern um gesellschaftliche Codes wie Macht, Geld, Liebe, Recht usw., welche die Selektion bestimmter Handlungen und Entscheidungen nahelegen und so für den Aufbau und die Tradierung von evolutionär bedeutsamen Kulturmustern verantwortlich sind. Gleichwohl dürfte bereits klar geworden sein, dass die Evolution der sozialen Interaktionsmedien in hochtechnisierten Gesellschaften

kaum unabhängig von den verfügbaren technischen Medien und den damit verknüpften medialen Praktiken gedacht werden kann. Da Parsons Theorie, die ein Grundpfeiler der soziologischen Systemtheorie ist, jedoch keine Aussagen über technische Dispositive erlaubt, konstatiert auch Luhmann, dass man von der „Realität der Massenmedien“ eigentlich in einem doppelten Sinne sprechen müsse, denn ihre „reale Realität“ sei eine technische (für welche die Soziologie nicht zuständig ist) und erst ihre soziale Realität sei jene „transzendente Illusion“, die entsteht, wenn durch technische Medien etwas als Realität erscheint. Und da die Rolle der technischen Medien für die gesellschaftliche Evolution offensichtlich ist, beschreibt auch Luhmann in Anlehnung an Innis gesellschaftliche Evolution letztlich entlang ihrer medientechnischen Entwicklungen. Dabei bezieht er sich in seiner Deutung der sozialen Wirklichkeitskonstruktion neben Parsons unter anderem auf Heiders *Ding und Medium* Aufsatz, auf von Foersterns Kybernetik zweiter Ordnung, die ursprünglich aus der Untersuchung des Informationsaustauschs zwischen Lebewesen und Maschine hervorgegangen ist, und auf Spencer-Browns Formkalkül.

Zum Abschluss sei noch auf einen unkonventionellen Denker hingewiesen, auf den unter anderem der Begriff der „technischen Bilder“ zurückgeht. Vilém Flusser entwickelt aus der Kombination von Informationstheorie und dem zweiten Hauptsatz der Thermodynamik (Entropiesatz) eine Medienkulturtheorie, in der Kultur und Kommunikationsprozesse aller Art als Herstellung von Ordnung verstanden und mit negativer Entropie assoziiert werden. Menschliche Kommunikation beruht demnach auf geordneten Strukturen in Form von symbolischen Codes; sie ist ein künstlicher Vorgang, der den Zweck hat, das Leben mit Bedeutung zu füllen; und sie ist im physikalischen Sinne ‚widernatürlich‘, da sie darauf abzielt Information zu generieren und zu speichern, womit sie Negentropie erzeugt. Flusser unterscheidet dabei zwischen verschiedenen Codeformen: er spricht von eindimensionalen Codes (z.B. Alphabet und gesprochene Sprache), zweidimensionalen Codes (z.B. Gemälde und Landkarten), dreidimensionalen Codes (z.B. Skulpturen und Architektur) und „techno-imaginären Codes“. Letztere fußen auf wissenschaftlichen Theorien und werden von technischen Apparaten bzw. Medien erzeugt. Flusser betont dabei die Ambivalenz dieser technoimaginären Codes, denn mit dem Einbruch des Technoimaginären bestehe die Gefahr einer Degeneration der menschlichen Verständigung hin zu einem bewusstlosem programmiert-Werden durch die Massenmedien. Auf der anderen Seite entberge sich in ihnen jedoch auch die Vision eines „kosmischen Dorfes“ bzw. die Möglichkeit zu einer selbstbestimmten globalen „telematischen Informationsgesellschaft“.