

# Das Digitale schafft Kultur

## Ein Reader stochert im Überbau des Computers herum

Studien häufen sich, die technischen Medien eine *kulturstiftende* Kraft nachsagen. Vor allem Geisteswissenschaftler verbreiten diese. Seitdem der Computer ihr Medium, den Geist, auseinandernimmt und sie mit Arbeitslosigkeit bedroht, wittern sie hier ein neues Arbeitsfeld. Zu Kulturwissenschaftlern mutiert, machen sie das digitale Medium für den beschleunigten gesellschaftlichen und kulturellen Wandel verantwortlich und spreizen es zum zentralen Begriff von Gegenwartsdiagnosen auf. Umstritten ist bisher, inwieweit dem Einbruch des Digitalen eine "zäsurierende" Wirkung zukommt. Sprechen die einen vom evolutionären Übergang, beobachten die anderen einen "Epochenbruch". Unstrittig ist dagegen, daß Digitalisierung und Vernetzung die Kommunikationen in Wirtschaft, Wissenschaft, Politik usw. grundlegend verändert und Wissensordnungen und Machtbeziehungen neu strukturiert. Globalisierung ist hiervon die eine Seitenform, Regionalisierung die andere.

Das Versprechen, den Status technischer Medien und Medialität zu klären, haben die Kulturwissenschaften bisher nicht eingelöst. Kulturkritik statt Medienanalyse dominiert die meisten Debatten in Wissenschaft und Massenmedien. Unter Hinweis auf die Möglichkeiten der Organerweiterung wird entweder die Evolution der neuen Medientechnologien stürmisch begrüßt, oder ihre Ankunft mit Verweis auf die promethische Scham des Menschen von Verlustklagen und Menetekelsprüchen begleitet und überzogen. Nur der Systemsoziologie ist es gelungen, eine konsistente, nüchterne und in sich schlüssige Medientheorie vorzulegen. Sie beschreibt Medien (egal ob analog oder digital) als lose Kopplung von Elementen, in die sich stets die rigideren Formen einprägen. Vor der digitalen Maschine und seinen vielgestaltigen Anwendungsformen in Hypertext, Agenten-Technologie, Künstliches Leben etc. verstummt und versteinert sie – noch.

All diesen Fragen widmet sich seit über einer Dekade ein lockerer Zusammenschluß von Medien- und Kulturwissenschaftlern an der GHS Kassel. Unter der Regie von Georg Christoph Tholen unternehmen sie den Versuch, sowohl den Anteil als auch die Funktion von Technik für Genese und Bestand einer gegebenen Kultur auszuloten und die eigenwillige, sich dem anthropologischen und instrumentellen Zugriff stets entziehende Struktur von Medialität zu erkunden. Medientechnik ist der Lesart Tholens zufolge nichts, was die Wahrnehmung erweitert oder fälscht. Sie ist weder Mittel noch Werkzeug oder Apparat. Medialität geht der Wahrnehmung voraus, affiziert, formt und in-formiert sie. Wer ihr auf die Spur kommen will, stößt auf eine Paradoxie. Denn der Ort von Medien bzw. Medialität präsentiert sich als Leerstelle und Nicht-Ort. Sie ist un-bestimmt, Ein-Schnitt, Unterbrechung, Zäsur. Sie ist die List der Vernunft, die erwirkt, daß sich überhaupt etwas so und nicht anders zeigt. Medienwissenschaftler setzen demnach früher ein als Systemsoziologen, die sich mit dem Beobachter zufriedengeben, der anhand einer eigenmotivierten Unterscheidung beobachtet. Mediale Fremd-gebungen ergeben sich für sie aus einem platzverschiebenden Verweisspiel immaterieller Signifikanten, wie sie Lacan und Derrida am Beispiel der differentiellen Struktur der Sprache beschrieben haben.

Diese Anwesenheit-Abwesenheit Struktur findet sich in der "dreistelligen Topologie der digitalen Maschine" wieder. In der binären Schaltungslogik findet man nämlich nicht nur On und Off, sondern auch den Umschalter, der die Schaltzustände "über-trägt". Das Medium wäre gleichsam ein Dämon, der, gleichgültig gegenüber Zahlen und Buchstaben, Bildern und Tönen, ihre Verteilung und Übertragung besorgt.

Diese "konstitutive Funktion" der Schaltalgebra für Medien und Kultur ist es, was Kulturwissenschaftler gegenwärtig fasziniert und sie mit Informatikern, Technikern und Künstlern in ein interdisziplinäres Gespräch zwingt. Die Ergebnisse eines solchen fünf Jahre währenden Diskurses sind in diesem Reader vereint und nachzulesen. Hier wird der schwierige Spagat unternommen, die Theorie und Geschichte des Mediums Computers mit seiner multimedialen Anwendbarkeit (Literatur, Fotografie, Film, Musik usw.) zu verknüpfen. Seine innere Spannung erhält der Band aus dem unausgetragenen Zwist derer, die streng Hardware-orientiert argumentieren (Kittler, Hagen) oder kulturtheoretische Bezüge (Coy, Tholen) in den Vordergrund stellen und sich nicht so recht zu entscheiden mögen, ob sie denn nun (als Kulturwissenschaft) dem unabgeschlossenen offenen Horizont des Menschen (negativer Anthropologie) oder (als Medienwissenschaft) dem maschinellen Rückkopplungsprozeß ohne Menschen (Kybernetik) folgen sollen.

Trotz der Fülle und Bandbreite der Themen und Herangehensweisen (Hans-Joachim Metzgers Text über die *Genesis in Silico* gehört mit Sicherheit zu den Highlights), so zeigt auch dieser Band: der Medienanalyse ist es immer noch nicht gelungen, eine adäquate und allgemeine Methode zu entwickeln, wie künftig mit numerischen und technischen Daten (Geräuschen, Farben, Schaltplänen) zu verfahren ist. Es bleibt vorerst beim Hineinlesen dekonstruktiver Verstehenskunst in die digitalen Medien. Zu beobachten ist aber auch, welche Probleme sich eine als Kulturwissenschaft gerierende Medienwissenschaft aufhalst, wenn sie wie ihr poststrukturalistischer Bruder von "offener Programmierbarkeit" und "Referenzlosigkeit" spricht, nur auf Permutationen und Kombinationen der Signifikanten abzielt und auf Hardware (Materialitäten, Architektoniken, Topologien) gänzlich zu verzichten beginnt. Die Sokal-Affäre in Amerika und kürzlich in Frankreich haben das gezeigt.

Martin Warnke / Wolfgang Coy / Georg Christoph Tholen (Hg.), *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*, Basel/Frankfurt am Main: Stroemfeld 1997, 520 S., Abb., 58 Mark.

Lappersdorf, 8.3.1998