

## Zum Zitieren ist ausschließlich die Printversion maßgeblich:

„Vom Ende der Medien“, in: Peter Gendolla/Peter Ludes/Volker Roloff (Hrsg.): *Bildschirm – Medien – Theorien*. München: Fink, 2002

© beim Verfasser

Peter Gendolla

## Vom Ende der Medien

### Vorsatz

Wenn heutzutage 'vom Ende' gesprochen wird, so ist in der Regel das tatsächliche Ende eines Verhältnisses, einer Aufgabe, eines Systems gemeint. In diesem Sinne wird vom Ende der DDR gesprochen, vom Ende des Schweigens (der Entrechteten, der Kinder, der Frauen unter der Mafia...) oder vom Ende des Atahualpa.<sup>1</sup> Auch im Zusammenhang von Kunst und Gesellschaft ist bereits häufig in diesem Sinne vom Ende des Theaters, der Musik<sup>2</sup> oder Kunst die Rede gewesen. Der Tod, das Überflüssigwerden oder längst -sein der Kunst ist spätestens seit Hegel vielfach und mit immer neuen Gründen behauptet worden, ohne dass sie deshalb verschwunden wäre. So soll hier vom Ende der Medien mit der zweiten Konnotation gesprochen werden, mit der Otto Neumaier vom Ende der Kunst gesprochen hat. Er bezieht sich dabei auf Schiller:

»... die andere früher gestellte Frage, wie es kommt, dass die Kunst den vielen Nachrufen zum Trotz immer noch am Leben ist, ist zur Hälfte beantwortet. Der zweite Teil der Antwort hängt mit dem *anderen Ende* der Kunst zusammen, d.h. nicht mit einem Ende im Sinne von 'Tod', sondern in jenem Sinne, den Schiller dem Ausdruck 'Ende' im Titel seiner Antrittsvorlesung von 1789 gibt, nämlich: 'Was heißt und zu welchem Ende studiert man Universalgeschichte'«. <sup>3</sup>

Neumaier reflektiert die gravierenden Veränderungen, die die neuen Medien ins Kunstsystem, die ästhetischen Verfahren, Rezeptionsweisen, Kunstorte etc. gebracht haben, die eben nicht den Tod, vielmehr die produktive Erweiterung ästhetischer Möglichkeiten bedeuteten - auch wenn vieles, was gestern, heute oder morgen als sog. Medienkunst verkauft wird, tatsächlich nur das technische 'Können' seiner Macher oder noch eher die technische Perfektion des benutzten Mediums, der verwendeten Apparate präsentier(t)en. Durchaus in engem Bezug auf solche gelungenen oder eben nicht gelungenen Medienkünste soll im Folgenden also ein gewisser Stand in der Entwicklung der Medien skizziert werden, auch ein bestimmtes Medienverständnis, das sich in einem bestimmten Mediengebrauch realisiert. Hier spielt sich aktuell einiges ab, gibt es Umbrüche, durchaus radikale Verschiebungen im Charakter des Medialen, der technisch vermittelten Kommunikation.

---

1 Hertle, Hans-Herrmann: Vom Ende der DDR. Hannover, 1998; Thurm, Undine: Bilder vom Ende des Schweigens. Pfaffenweiler, 1997; Hemshorn de Sanchez, Britta (Bearb.). Die Tragödie vom Ende des Atahualpa. Berlin, 1992

2 Siedentopf, Henning: Die These vom Ende der Musik. Tübingen, 1993

3 Neumaier, Otto: Vom Ende der Kunst. Ästhetische Versuche. Wien, 1997, S. 66.

## DELPHI I

Da sich der aktuelle Stand des Mediensystems fast täglich zu verändern scheint, sich fast täglich 'neueste' Medien entwickeln, die tradierte ablösen, transformieren oder integrieren, also gerade angesichts der Geschwindigkeiten, mit denen in den neuen, besonders eben rechnergestützten Medien prozessiert, transportiert und gespeichert wird, soll er hier mit einer antiken, ja archaischen Praxis festzuhalten und zu beschreiben versucht werden.

Gemeint ist die Praxis der Zeichendeutung, wie sie in der altgriechischen Stadt Delphi am Fuße des Parnass betrieben wurde. Im Tempel Apollons hockte bekanntermaßen die Pythia auf einem Dreifuß und gab - nach dem Genuß von Erddämpfen, dem Wasser der kastalischen Quellen oder von ein paar Lorbeerblättern - zu bestimmten Zeiten auf Fragen nach der Zukunft, dem Schicksal oder auch nur dem Sinn unbekannter Ereignisse unartikulierte, eigenartige Lautfolgen von sich. Diese wurden dann von kundigen Priestern als Botschaften des Gottes gedeutet. Die antike Anordnung scheint in verschiedener Hinsicht zur Beschreibung aktueller Verhältnisse geeignet:

Pythia funktionierte in einem ganz klassischen, traditionellen Sinne als Medium, d.h. als Kanal, in den von einem Sender (Apoll) Botschaften encodiert, eingespeist und übermittelt werden, die von einem Empfänger (Priester) empfangen, gehört, decodiert und verkündet werden.

Das ganze System - zu Delphi gehörten neben dem Tempel auch Schatzhäuser für die aus den diversen Städten eingesammelten Weihegeschenke oder ein Theater, in dessen Aufführungen die Orakelsprüche von Fall zu Fall eingebaut wurden - war also bei allen Beteiligten mit einem in einem festen Glauben verwurzelten tiefen Vertrauen darin ausgestattet, *dass es einen Sender außerhalb, unabhängig vom Medium gibt*, und vor allem *dass dieses Medium die Botschaften dem Sinne nach unverändert weitergibt, also nicht unzulässig filtert oder ergänzt oder gar umcodiert*. Und schließlich herrschte dieses Vertrauen auch darüber, dass die Botschaften als solche vom Empfänger *vollständig empfangen und richtig decodiert* werden können.

Zwar gab es mit den sogenannten 'Sieben Weisen' im Pronaos, der Vorhalle des Tempels, bereits eine Art institutionalisierte Medienkritik oder Korrekturinstanz, die bei - recht häufigen - nicht eindeutigen Orakelsprüchen auf die Begrenztheit des menschlichen oder priesterlichen Deutungsvermögens hinwies. Grundsätzlich war das Systemvertrauen aber einigermaßen hoch, waren die Aussagen im Gesamtkorpus der Glaubenssätze, der gemeinsamen Sprache mit einer gültigen Codierung gesichert, versteh- und anwendbar.<sup>4</sup>

## DELPHI II

Unter dem Titel »Die Zukunft des Internet« wurden im Jahr 2000 die Ergebnisse einer internationalen Befragung von Medienexperten publiziert, unter ausdrücklicher Absetzung vom delphischen Orakel.

»Das Internet hat Zukunft - darüber besteht wohl weitgehende Einigkeit. Wie diese Zukunft allerdings aussieht, ist eine offene Frage. Die Prognosen über Wachstum, Nutzung und Nutzen des Internet gehen ebenso weit auseinander wie die Hoffnungen und Befürchtungen, die sich mit dem Netz verbinden. Auf den ersten Blick scheint es so viele Prognosen wie Experten zu geben. Der Vielfalt der Meinungen und Einschätzungen - an sich ein erfreuliches Zeichen für einen lebendigen

öffentlichen Diskurs - wollen wir als Autoren des vorliegenden Buches nicht eine (oder gar drei) weitere Prognose(n) hinzufügen. Uns geht es vielmehr darum, zwischen den verschiedenen Positionen zu vermitteln, ohne uns auf fragwürdige Extrapolationen oder orakelhafte Weisheiten einzulassen.

Zu diesem Zweck haben der Lehrstuhl für Kommunikationswissenschaft an der Universität Erfurt und die Unternehmens- und Technologieberatung Booz, Allen & Hamilton gemeinsam ein internationales Forschungsprojekt durchgeführt, das vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Technologie sowie vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) gefördert wurde.«<sup>5</sup>

Das ganze Projekt hatte den Titel »Der Computer als Medium der Medienintegration«, und bediente sich bei der Umfrage des in der empirischen Sozialforschung weithin anerkannten sogenannten Delphi-Verfahrens. Dabei wird ein breites Spektrum von Fragen zur genannten Entwicklung in fünf unterschiedlichen sozialen Funktionsbereichen, nämlich

»Arbeiten, Wirtschaften, Informieren und Unterhalten bzw. Spielen, das Pflegen persönlicher Beziehungen sowie Lehren und Lernen«<sup>6</sup>

ausgewählten Experten vorgelegt und die Antworten ausgewertet. In einem zweiten Umlauf werden diese Ergebnisse zwecks Korrektur, Ergänzung, Absicherung etc. den befragten Experten nochmals vorgelegt und wiederum ausgewertet.

Die Studie soll hier nicht im Einzelnen vorgestellt werden. Ihre Kernaussagen sind zum Teil hochinteressant, widersprechen sowohl 'Apokalyptikern wie Integrierten', wie Umberto Eco einmal die pessimistischen und die optimistischen Kritiker der Medienkultur genannt hat<sup>7</sup>. Stattdessen liefern sie einigermaßen nüchterne Trendprognosen zu Medienintegration und Kommunikationsentwicklung in den oben genannten Feldern. Diese Zukunft soll hier zunächst gar nicht thematisiert werden, nur ein gewisses festes Vertrauen der befragten Experten in ihre eigenen, nüchternen Aussagen näher betrachtet. Genauer: die Gewißheit, mit der bestimmte Kommunikationen mit bestimmten Medien, sozialen und technischen Funktionen sehr fest verkoppelt werden.

»E-Mail wird im Jahre 2010 das eindeutig bevorzugte Medium der Kommunikation mit *Fremden* und (mit geringerem Abstand zu anderen Medien) auch der Kommunikation mit *Bekanntem* sein. [...] Als Erklärung hierfür kann gelten, dass das Telefon als persönlicheres Medium empfunden wird und folglich mit wachsendem Vertrautheitsgrad der Kommunikationspartner präferiert wird. Zudem ist das Telefon durch seine Synchronizität sehr viel 'aufdringlicher' als die asynchrone (und gleichwohl schnelle) E-Mail, so dass die Hemmschwelle bei der E-Mail niedriger sein dürfte.« (S. 103)

Ob Email oder Telefon, das Urvertrauen der Experten ins Medium, in die Neutralität der Technik, des Übertragungssystems der Kommunikation ist ungebrochen. Zweifel werden hier prinzipiell nicht geäußert, jedenfalls nicht explizit. Dass die neuesten Kommunikationsmittel sich doch anders entwickeln könnten, dass sie Formen und Inhalte der Kommunikationen nicht vollkommen neutral übermitteln könnten, läßt sich nur indirekt, aus besonderem Anlaß herauslesen.

---

4 s. Maass, Michael (Hrsg.): Delphi - Orakel am Nabel der Welt. Sigmaringen, 1996

5 K. Beck, P. Glotz, G. Vogelsang: Die Zukunft des Internet. Internationale Delphi-Befragung zur Entwicklung der Online-Kommunikation. Konstanz, 2000, S. 7.

6 Beck, Glotz: Vogelsang, a.a.O., S.13

7 Die in den Fragen angebotenen Alternativen repräsentieren häufig Ecos Kontrahenten, ganz abstrakt eben eine zukunftsoptimistische versus - pessimistische Position. Zu beiden hatte Eco bekanntermaßen gesagt, dass sie ihm wie ein Drogenabhängiger im Gespräch mit einem Feind aller Rauschmittel vorkämen: Der eine preise die Bewußtseinserweiterung, der andere verteufele sie als Verlust der Selbstkontrolle. Über die neuro-chemische Funktion der Droge seien sie sich allerdings weitgehend einig. Ob dieses Wissen über das Funktionieren, auch mögliche Funktionserweiterungen der neuen, rechner- und netzintegrierten Medien bei den befragten Experten ebenso übereinstimmt, mag bezweifelt werden. s. Eco, Umberto. Apokalyptiker und Integrierte: zur kritischen Kritik der Massenkultur. Frankfurt/M., 1994

»Bei den bisher behandelten Kommunikationsanlässen und -zielen war klar erkennbar, dass die Kommunikationspartner die bei der Medienwahl entscheidenden Kriterien darstellten. Dies ist bei einem Kommunikationsanlaß grundlegend anders, nämlich beim Streit: Um einen *Konflikt* mit dem Partner, der Familie, den Verwandten oder Freunden auszutragen, werden die Menschen im Jahr 2010 nach ganz überwiegender Einschätzung der Experten ein Face-to-Face-Gespräch führen, allenfalls das Telefon besitzt beim Streiten mit Verwandten und Freunden noch Relevanz. Mit Fremden hingegen werden Konflikte wohl meist per Brief ausgetragen, allerdings schätzt über ein Viertel der Experten, dass hier auch die Email eine Hauptrolle spielen wird. Beim Streit mit Bekannten wird Email die führende Rolle einnehmen, prognostiziert eine knappe Mehrheit der Befragten. Dies liefe vermutlich auf eine Substitution von Telefonaten und Briefen hinaus.« (Ebd.)

Also eine für alltägliche Kommunikationen doch nicht unwichtige, oft eher entscheidende Situation, der Streit - der Meinungen, Gefühle, ihrer Deutungen etc. - erzwingt die Face-to-Face-Situation. Unterstellt wird dabei wohl - als hätte es Lug und Trug, Rollenspiele und Masken im Alltag nie gegeben, als gäbe es nicht eine ganze Interaktionssoziologie, die solches Verhalten im Anschluß an E. Goffmans Rollentheorie untersucht hat - eine besondere Authentizität des Kommunizierten in face-to-face-Situationen, die präsente Zeugenschaft der Beteiligten, die physische Wahrnehmbarkeit aller Äußerungsmodalitäten, das Augenrunzeln, Brüllen, Raufen der Haare etc. als akute Wahrheitsbeweise fürs Ausgesagte.

In den anderen, den medien-technisch vermittelten Kommunikationen sind demgegenüber dann eben Zweifel an der Authentizität angebracht, herrschen eventuell prinzipiell, werden die dort gemachten Aussagen apriori einem anderen oder auch gar keinem Beweisverfahren unterworfen?<sup>8</sup> Als deutlichster Ausdruck jenes Zweifels kann wohl der gegenwärtige Hang zur 'Selbstbeobachtung für alle', zur Big-Brother-Event-Society<sup>9</sup>, kann eben der offensichtlich intensive Wunsch der TV- und Internet-Gemeinde an Live-Sendungen, an unmittelbarer persönlicher Beteiligung am Mediengeschehen verstanden werden: als Versuch der ununterbrochenen (Selbst-)Kontrolle der Authentizität des eigenen Handelns und Sagens.

Die Situation ist durchaus der jenes Lesers aus G.G. Marquez' Roman »Hundert Jahre Einsamkeit« zu vergleichen, der auf ein Buch mit dem Titel »Hundert Jahre Einsamkeit« stößt, zu lesen beginnt und sich mit dem Buch in einer Hütte einschließt und liest und liest und liest ... Er ist nämlich in diesem Buch auf die Geschichte von einem gestoßen, der dieses Buch gefunden hat und nun liest, um herauszufinden, was ihm passieren wird, dem das Buch seine Zukunft, sein Schicksal vorhersagen soll, oder der zumindest dem Moment näherkommen möchte, der dort ankommen möchte, ...wo er gerade ist. Dieses Spiel mit dem Wunsch des Publikums nach Authentizität, nach ungeteilter, ungebrochener Präsenz bei sich selbst, dem Ende aller nachgemachten, fiktiven, simulierten Realität, treibt die Kunst seit Jahrhunderten. Der Wunsch nach Aufhebung der Kunst ins Leben bildet geradezu ihr Lebenselixier. Von Cervantes' *Don Quichote* über Tiecks *Der Gestiefelte Kater* zu Woody Alans *Purple Rose of Kairo* wird dieser Wunsch des Lesers, Theater- oder Kinobesuchers erfüllt, indem er als Leser, Theater- oder Kinobesucher ins Buch, Theater oder Kino aufgenommen wird, indem das Lesen, eine Theater- oder Filmrolle spielen zu einer eigenen Figur der Erzählung wird. Solange das Blatt Papier, die Bühnenrampe oder Filmleinwand dabei zwischen Publikum und Mediengeschehen erhalten bleibt, solange ein Medium *zwischen* dem physischen Körper des Lesers, Publikums, Beobachters und seinen dargestellten Imaginationen bleibt, bleibt alles beim Alten, bleiben das Spiel, die Fiktion oder Kunst schön getrennt vom Leben, welche Rolle ein(e) Jede(r) da auch übernommen haben mag. Mit dem Schritt in den Container, der das WohnSchlafEss-Zimmer aller Angeschlossenen darstellt, die ihre Augen-Ohren-Kameras ununterbrochen auf sich gerichtet haben, wird die Grenze ein wenig überschritten, geht besagter Körper einen Schritt ins

<sup>8</sup> Der SFB 240 „Bildschirmmedien“ der Universität Siegen hatte dieser Frage ein Symposium gewidmet, die Ergebnisse sind in einer Publikation nachlesbar, s. Hallenberger, Gert/Schanze, Helmut (Hrsg.). *Live is life*. Baden-Baden 2000, sowie Hoffmann, K. (Hrsg.). *Trau-Schau-Wem*. Digitalisierung und dokumentarische Form. Konstanz, UVK-Medien, 1997

<sup>9</sup> Big Brother hat sehr schnell auch wissenschaftliche Diskussionen und entsprechende Publikationen provoziert, s. Balke, F./Schwering, G./Stäheli, U. (Hrsg.). *Big Brother*. Beobachtungen. Bielefeld 2000 sowie Weber, Frank (Hrsg.). *Big Brother: Inszenierte Banalität zur Prime Time*. Münster,

Medium über, und dieses in ihn. Das bleibt bereits hier nicht ohne Folgen, unscheinbare, banale auf den ersten Blick: etwas Stottern, unsäglich langweilige, irrwitzig allbekannte Dialoge, erwartete Aktionen, äußerst selten überraschende, erfrischende Einfälle. Aber das sind wie gesagt nur die ersten, winzigen Schritte in eine Situation, in der Akteure, Medium und Publikum einander überschneiden, das Medium mit seinen technischen Eigenheiten mit Kopf und Körper der Beteiligten zu verschmelzen beginnt, die bisher leere theoretische Rede von der Beobachtung der Beobachtung praktisch wird, eine Mensch-Maschine-Einheit, ein Cyborg oder besser Medorg (Medien-Organismus) massenwirksam implementiert wird.

Eine Möglichkeit, eine Tendenz dieser Amalgamierungs- oder Hybridisierungsbewegung ist seit langem bekannt: Die Beobachtung der Beobachtung, die Richtung des Spiegels auf sich selbst, Bewegung der Kamera auf den Monitor, der das von ihr aufgenommene Bild generiert, des Mikrofons auf den Lautsprecher, der die von ihm aufgenommenen Töne abstrahlt etc. etc., also alle zu weit geführte oder ausschließliche Selbstreferentialität, alle radikale Rückkopplung ergibt bekanntermaßen: einfach Nichts. Wo nichts anderes als das Selbst beobachtet, gesehen, gehört, aufgenommen und wiedergegeben wird, Sender und Empfänger nur Sich vermitteln, gibt es am Ende gar kein Medium und keine Botschaft, nur Brummen, Rauschen, den Kurzschluß der Kommunikation bis zur Selbstdestruktion des Systems. Das Medium, das in dieser Weise zur Selbstbeobachtung genutzt wird, löst sich als Medium in der Tat auf, transportiert nichts mehr, »vollkommene Leere«, um einen schönen, weder budhistisch noch taoistisch inspirierten Titel von S. Lem zu zitieren. Der Versuch, das Medium selbst (Buch, Film, Fernsehen, schließlich das Internet mit webcam) zum Authentizitätsbeweis zu machen, führt eben zu gar keiner sich selbst genießenden, spontanen oder 'lebendigen' Gegenwart, sondern sehr schnell zu Nichts, wortwörtlich zum Null-Medium.

### DELPHI III

Die aktuelle Situation scheint so zwischen zwei Pole gespannt:

Den einen könnte man als Big-Brother-Präsenz bezeichnen, als die eben genannte Anstrengung, das eigene Handeln, Sagen, Aussehen etc. im Moment der Entstehung für sich und alle einzufangen, zu fixieren, das Selbst gewissermaßen im Kernpunkt seiner Spontaneität oder Kreativität oder Besonderheit oder was immer zu erwischen, life is live is life ... Dieser Versuch, das Medium oder die Medien unter Einsatz aller vorhandenen Medien auf Null zu fahren<sup>10</sup>, führt konsequenterweise zu sich aufschaukelnden Rückkopplungen, d.h. zum Kurzschluß, dem Kollaps der Kommunikationen.

Den anderen Pol bildet die Kommunikation ohne Menschen, die selbstlaufende technische Zirkulation der Signale, Zeichen, Symbole, der Kommunikationsautomat. Sie wird - obwohl z.B. in der Metapher vom Big Brother und dem entsprechenden Roman Orwells ja direkt bezeichnet - von vielen noch gar nicht recht wahrgenommen. Auch wenn etwa die nüchternen Experten der Delphi-Studie ihre Daten, Texte, Prognosen wahrscheinlich mit Hilfe von Programmen, Sprach- oder Texterkennung, automatischen Korrekturen, Satzergänzungen etc. erstellt haben, ihre Frageschemata offerieren immer nur die Alternativen wahr/gelogen, echt/gefälscht, direkt/verborgen etc.. So heißt es zum Beispiel im Komplex 'Virtuelle Beziehungen', Fragekomplex a:

---

Hamburg, London, 2000

10 Hohe Einschaltquoten hatte und hat Big Brother nicht bloß im Fernsehen, mindestens so wichtig war die Publikumsbeteiligung übers Internet, s.d. genannten Publikationen

»[...] soziale Beziehungen, die ausschließlich auf computervermittelter Kommunikation basieren, erweisen sich als eher oberflächlich, unverbindlich und wenig dauerhaft. Der Aufbau langanhaltender Partnerschaften und intimer Beziehungen wird weiterhin ganz wesentlich durch direkte Kommunikation bestimmt bleiben« (S.109)

Dies wird dann gegen b gesetzt:

»[...] bei der computervermittelten Kommunikation fällt es leicht, seine 'reale' Identität (z.B. Alter, Hautfarbe, Geschlecht) zu verbergen oder unter einem Pseudonym zu kommunizieren. Das Spiel mit Identitäten und die Anonymität verhelfen computervermittelter Kommunikation in breiten Bevölkerungskreisen zum Durchbruch« (S. 109).

Die inzwischen erreichte Komplexität des »Spiels mit Identitäten, künstlichen Netzidentitäten« (ebd.) wird kaum avisiert, weil der Grad der Verselbstständigung des virtuellen oder simulierten Anteils in den Kommunikationen nicht abgefragt, eigentlich überhaupt erst angedacht wird. Ein Medium ist ein Medium, ist ein Medium ... weiter gar nichts. Dabei bedeutet die berüchtigte, doch wohl noch anders zu ernüchternde Rede von der Interaktivität ja längst mehr als Internetbestellung aus dem Otto-Katalog oder die Wahl der Studentenvertreter fürs Universitätsparlament per Mausclick. Sie heißt zunächst nicht mehr, aber eben auch nicht weniger als Handeln zwischen Menschen und Maschinen. Und in diesem Rollenschema hat sich der Part der Maschine bereits weit vom bloßen Übermitteln oder auch Filtern, Verstärken, Verringern etc. des beim Menschenpart intendierten, generierten und kontrollierten Datenrepertoires entfernt. Im sogenannten Physical Modelling, der aktuellen rechnergestützten Klangerzeugung etwa, werden Instrumente mit den zugehörigen Innenräumen und Außenräumen erzeugt, hörbar gemacht, die es im sogenannten »realen Raum« (bisher) nicht gibt, nicht geben kann. Im virtuellen 'Raum' kann eine viel zu kurze und viel zu dicke Saite etwa durchaus zum Schwingen gebracht werden. *Alle* an der Musikproduktion beteiligten Parameter, die bekannten, immer schon manipulierten, aber auch als bisher nur begrenzt oder vollkommen unveränderbar geltende, werden prinzipiell frei verstellbar.

»Im simulierten Instrument sind reale physikalische Gesetze aufgehoben. Parallel zur universellen Manipulierbarkeit von Informationen in der Universalmaschine 'Computer' können Klänge in ihrer Arbitrarität, Differenzialität und Substituierbarkeit manipuliert werden. Das bedeutet - in bezug auf die Kommunikationstheorie von Shannon in den sechziger Jahren - eine Überwindung der vorher als natürlich oder referenziell gedachten Eigenschaft von Zeichen.«<sup>11</sup>

Hier soll gerade nicht die voreilige und sowieso unsinnige Baudrillardsche Behauptung einer referenzlosen Realität, die leichtfertige Ankündigung einer Welt aus puren Zeichen, was immer das sei, fortgesetzt werden<sup>12</sup>. Nur wird 'Referenz' aktuell in der Tat auf andere Weise rück-beziehbar, die temporale Folge, die Ordnung der Zeit im eingeübten Zeichenmodell wird gegenwärtig verschoben oder gedreht. Hier gibt es bekanntermaßen immer einen Signifikanten, der sich auf ein Signifikat bezieht, die sich auf eine Referenz beziehen, die immer vorgängig gedacht wird, gedacht werden muss, wie sollte ein Zeichen für etwas stehen, das es nicht oder noch nicht gibt? Um eben diese Irritation geht es aber in aktuellen Medienverhältnissen, um eine Verdrehung der Beziehungen der Dinge und Handlungen in Zeit und Raum. Die Referenz gibt es immer häufiger erst *nach* dem Zeichen, d.h. nach der Berechnung der Zeichenkombinationen, auch wenn es zunächst noch wenig 'realitätstüchtige' Referenzen sind, noch viel mehr Klänge, Bilder, Texte oder Reden als 'körperlich widerstandsfähige' Handlungen, eher 'Medienkunst' als 'Medienrealität'. Aber auch der Benzolring war zunächst eine nächtliche Phantasie und nicht gleich und leicht umgesetzt ins System der chemischen Industrie; auch die Idee einer demokratischen Verfassung mäanderte zunächst durch literarische Entwürfe von Morus bis Fourier, bis sie sich in faktischen Staatsorganisationen mal besser mal schlechter realisierte. Auch im Virtuellen brauchen Realisationen ihre Zeit, sind

11 S. Schade, G.Ch. Tholen (Hrsg.), Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien. München, 1999, S. 171.

12 Baudrillard, Jean. L'échange symbolique et la mort", Paris, 1976, dt. "Der symbolische Tausch und der Tod", übers.v. G.Bergfleth, G.Ricke,

Ergebnisse rudimentär, fragmentarisch, für viele Mißverständnisse offen. In Rechnersystemen entstehen Modelle aus der Zusammensetzung von Algorithmen, die intendierte *Funktionen* repräsentieren, noch keine endgültige Gestalt, falls es diese überhaupt geben kann oder soll. Nur als Funktionen können sie in *Etwas* übersetzt, als Etwas ausgegeben werden. So etwa wird nach der Analyse der gegen unendlich gehenden Oberflächen innerer Organe das Modell eines Organs berechnet und ausgegeben, das es noch nicht gibt, das eventuell einmal ganz nützlich sein wird.

Solche virtuellen 'Objekte' der neuen Medien sind immer noch intendiert, Funktionen und schließliche Referenzen sind gewollt, ihre Gestalt einigermaßen erwartbar. Aber es werden auch bereits Dinge vorgeschlagen, die noch rätselhaft bleiben lassen, was während des Prozessierens und Übertragens der Zeichen passiert ist, was das Medium da eigentlich gemacht hat. Am 20.9.2000 z.B. während der Niederschrift dieses Beitrags, gab die ans Internet gekoppelte Installation „Delphi“ von Thomas Kamphusmann aus den Osthaus-Museum in Hagen z.B. folgende Zeichenfolgen von sich:

»Ich stellt, wie Whittaker sagt, dass die Maschine immer noch Vorzüglichkeit und dass der Film hat uns den Weg der Totenfeier für Sixtus in Auftrag gegeben und Denkmethode prozessiert die Diskontinuierlichen, flüchtig und seine Funktion des Bewußtsein der vergessen zu machen.«<sup>13</sup>

Das ist mindestens so spontan gesagt wie irgendwas im Container an irgendeinem Big-Brother-Tag. Nur herrscht hier nicht mehr die geringste Illusion, ein Mensch habe sein Innerstes zum Ausdruck gebracht, ein empirisches Ich sich endlich einmal ganz ausgesprochen. Nach Übergangswahrscheinlichkeiten in Zeichenfolgen aus Aufsätzen in Büchern aus Bibliotheken hat das in der Installation prozessierende Programm eine wahrscheinliche, mögliche weitere Zeichenfolge ausgegeben. Noch ist sie an der falschen Grammatik oder Semantik erkennbar, dabei nicht unbedingt schlechter als die Gesprächsfetzen, die aus dem Container von Big Brother an die Öffentlichkeit gelangen.

(hier ev. aus Luxemburg Luc Steels Robo-Kommunikation einfügen, »Wabaku«-Kommunikation von 6 virtuellen Agenten, Zit.1 aus »The implementation...«)

Bei Delphi wissen wir immerhin noch, dass wir es angeklickt und mit jedem Reload neu zum Sprechen gebracht haben; das virtuelle Organ ist aus in Köpfen erdachten Algorithmen entstanden; die Klangraum-Instrumenten-Parameter beim Physical Modelling werden von den 'Spielern' verstellt. Die neuen Medien werden immer noch als alte Medien genutzt. Ihre aktuellen, täglich neu ausprobierten Zusammensetzungen bieten allerdings heute bereits einiges an Überraschungen, nicht immer gewünschte. Vielleicht ist alles noch nicht so schlimm, oder so schön, weil die Mediennutzer, -experten, -produzenten weiter an einem einfachen Medialen der Medien festhalten, und die Medienentwickler, -techniker, -programmierer die ihnen von jenen gestellten Aufgaben getreulich erfüllen. Vielleicht interessieren sich beide - zum Glück? - zu wenig für Kunst, Literatur, Bilder, Skulpturen, Musik, Installationen ... Sie halten das immer noch für Unterhaltung oder etwas ähnliches. Dabei hat die Kunst die Medien immer schon mißbraucht, zu ihren Medien gemacht, d.h., das Medium, seine Funktionen, Strukturen, vor allem materiellen und technischen Möglichkeiten mitarbeiten lassen. Sie hat das Medium immer schon ausgetestet, sich von seinen Möglichkeiten überraschen lassen, von dem Neuen, das aus der Kooperation von Augen und Händen mit den anonymen, selbsttätigen Werkzeugen der Medien entstand. Insofern meint meine Rede vom Ende der Medien, auch und gerade der sogenannten neuen Medien, natürlich ihren Anfang, ihren Anfang als Kunst ...