MEDIUM McLUHAN

37 BEFRAGUNGEN

BEXTE

LEEKER

μ

Ein Medium namens McLuhan: 37 Befragungen eines Klassikers

herausgegeben von

Peter Bexte und Martina Leeker

meson press

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Veröffentlichung in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Informationen sind im Internet unter dnb.d-nb.de abrufbar.

Veröffentlicht 2020 von meson press, Lüneburg
www.meson.press

Designkonzept: Torsten Köchlin, Silke Krieg
Umschlaggrafik: © Lily Wittenburg
Korrektorat: Inga Luchs und Isobel Cowper-Coles

Die Printausgabe dieses Buchs wird gedruckt von Lightning Source, Milton Keynes, Vereinigtes Königreich.

ISBN (Print): 978-3-95796-177-8
ISBN (PDF): 978-3-95796-178-5
ISBN (EPUB): 978-3-95796-179-2
DOI: 10.14619/1778

Die digitale Ausgabe dieses Buchs kann unter www.meson.press kostenlos heruntergeladen werden.

Diese Publikation erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz "CC-BY-SA 4.0". Nähere Informationen zu dieser Lizenz finden sich unter: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/.

Inhalt

Einleitung: Ein Medium namens McLuhan 9

[1] **Fragen 19**
Marie-Luise Angerer 19
Benjamin Beil 22
Jan Distelmeyer 24
Petra Gehring 26
Olga Goriunova 29
Baruch Gottlieb 31
Orit Halpern 33
Karin Harrasser 35
Ute Holl 37
Martina Leeker 46
Petra Löffler 49
Shannon Mattern 52
Stefan Münker 53
Ben Peters 55
Claus Pias 56
Markus Rautzenberg 61
Stefan Rieger 63
Katja Rothe 68
Kerstin Schmidt 70
Erhard Schüttpelz 72
Florian Sprenger 77
Fred Turner 79
Christina Vagt 81

[2] **Nachfragen 85**
Arie Altea 85
Klaus Benesch 88
Peter Bexte 91
Richard Cavell 93
Bernhard Dotzler 95
Wolfgang Ernst 97
Wolfgang Hagen 104
Jens Hauser 108
Stefan Heidenreich 111
Derrick de Kerckhove 114
Dieter Mersch 116
John Durham Peters 119
Jens Schröter 121
Hartmut Winkler 123

Autor_innen 131

(3) „Welche Bereiche unserer Kultur werden in den nächsten Jahren vom Einfluss des Computers verschont bleiben?" So hat 2007 die Frage gelautet. Wie stellt sie sich 2019?

Wie kann es gelingen, zivilgesellschaftlich-kooperativ-kollektive Nutzungen des Digitalen gegen ökonomisch-überwachungsstaatliche zu verteidigen oder (wieder)herzustellen?

Ute Holl

(1) Welche Rolle spielt McLuhan für Sie heute, im Jahr 2019?

Bereits 1960 diagnostizierte McLuhan den Übergang von materiellen Gütern zur Information. Die Verarbeitung und der Transport dieser damit wichtigsten Ware von allen würde Industrie, Krieg und Kultur grundsätzlich verändern. Angesichts des damals dürren Netzwerks von Knoten und Kanten, Wegen und Kreuzwegen der Kommunikation, auf denen Information elektronisch ausgetauscht wurde, kann das als kühne These gelten. Zugleich hatte McLuhan im „Report on Project in Understanding New Media", erschienen als Typoskript im Juni 1960, aus allen möglichen Mediengeschichten eine ebenso grobkörnige wie politisch überraschende Medientheorie destilliert. Diese sieht von Inhalten ab zugunsten von Medienanordnungen, die Wahrnehmungen und Entscheidungen formatieren, neue Akteure der Geschichte auftauchen lassen – z.B. den *Teenager* –, das Verhältnis von Wissen und Techniken strukturieren, Verhalten bestimmen und Wahlen entscheiden, kurzum, Ethik, Ästhetik und Politik verknüpfen und regeln. McLuhan entdeckt Effekte von elektronischen Übertragungstechniken, damals als Computerwissen noch relativ exklusiv, als kultur- und politikwissenschaftliches Feld.

Interessant für gegenwärtige Forschung ist daran das methodische Vorgehen: ein genaues und erfahrungsbasiertes Tasten ins

intendiert epistemische Dunkel der eigenen Denkformationen. An McLuhan lässt sich methodologische Präzision durch konzeptuell kühne Spekulation lernen. Deshalb sind seine frühen Texte, Exkursionen in neue Medienkonstellationen, für mich die aufschlussreichsten. Der „Report", verfasst im Auftrag der *National Association of Educational Broadcasters,* zu pädagogischen Zwecken also, ist übrigens auch eine Alternative zur prinzipiell besserwisserischen Hochschuldidaktik: „[Students] have very great experience of media, but no habits of observation or critical awareness. Yet they are the best teachers of media to teachers, who are otherwise unreachable" (McLuhan 1960, chapter „Purpose of Project", 4; lesbar auch als: „unteachable").

McLuhan empfiehlt, vermutlich aus anthropologischer Erfahrung, zuerst das Verhalten von Kulturen, Kollektiven, Massen und Leuten zu beobachten, um in deren Praktiken unerkannte Strukturen freizulegen. Solches nicht-teleologisches Denken wird zuerst Phänomene und Effekte wahrnehmen, bevor Logiken oder Dynamiken darin unterstellt werden. „The technique is to work backwards from effect or result to cause, not from cause to effect" (McLuhan 1960, chapter „Recommendations", 2) heißt es im Forschungsbericht. Verhalten ist dann nicht konventionelles oder normatives Auftreten, sondern symptomatisch für Adaptionen an technisch-mediale Anordnungen.

2020 geht es nicht mehr um McLuhans dreiteilige Weltgeschichte tribaler, buchdruck-geleiteter und elektronischer Kulturen, sondern um das Verstehen gegenwärtiger Dispositive digital prozessierter Datenströme, die sich in Praktiken und Effekten als elektronische von McLuhans Medien so sehr unterscheiden wie Instagram vom Telegraphen oder das alte Kino vom Videostream. Heuristisch gilt es, das Verhältnis von Techniken, Zeichen, Subjektivierung, Kultur und Wissen erneut zur Disposition zu stellen. Erst wenn z.B. Formen und Praktiken mobilen Datenaustauschs nicht mehr anachronistisch als „Anrufen" oder „Telefonieren" verstanden werden – wie es Teenager durch ihre neuen, nicht-telefonischen Gesten im Gebrauch von Mobiltelefonen

bereits unterstreichen –, sondern vielmehr als kryptographierte Sammlung und Prozessierung von Daten, die durch Mimesis an familiäre Stimmen gedeckt ist, kommen wir jener Logik näher, nach der Zeiten und Räume, Wahrnehmen und Denken, das Verhältnis von Körper und Umwelten ebenso wie weitere Prozeduren menschlicher und nicht-menschlicher Kollektiva gegenwärtig formatiert werden. Methodisch interessant ist, dass sich für McLuhan ein mediales Apriori erst im Futur II seiner Effekte erweist. Kein Determinismus also, kein Ursprungsdenken, sondern der Begriff einer Genealogie von Regierungskünsten und -prozeduren bahnt sich in McLuhans Report an.

Zweitens lässt sich vom Katholiken McLuhan eine Form prinzipieller epistemischer Ungläubigkeit oder Ketzerei lernen, die Demontage aller Rahmen, Raster und Parameter, das Freilegen von blinden Flecken in Wissensformationen, die wir, nach Heinz von Foerster, eben nicht als schwarze Löcher wahrnehmen, sondern vielmehr gar nicht: „Why have the effects of media, whether speech, writing, photography or radio, been overlooked by social observers through the past 3500 years of the Western world?“ (McLuhan 1960, chapter „Purpose of project“, 1) Das Fehlen des Unbekannten bleibt unbemerkt, bevor Modelle der Medientheorie es als Bedingung der Erkenntnis aufwerfen. Nicht Wissensbestände, sondern Diskurs- und Medienpraktiken sind auf die Frage hin zu untersuchen, wie sie unsere Wahrheiten formatieren und welche Felder der Unkultur und des Nicht-Wissens dabei vergessen, verborgen, ausgeschlossen bleiben. Die zweite methodische Empfehlung, die wir McLuhan verdanken, ist daher, stets mit einem Feld prinzipiellen Nicht-Wissens zu rechnen, zu denken, zu beobachten. Zumindest muss die Frage gestellt werden, welche Effekte bisher nicht formalisierter Kräfte sich beobachten lassen – anderenfalls hieße es, einzugestehen, dass Formalisierbarkeit und Kultur im Zeitalter des Computers zusammenfallen, eine Haltung, die sicher nicht McLuhans wäre.

McLuhan beobachtete diffuse Störungen der eigenen Wahrnehmung als Indikatoren im zirkulär-kausalen Prozess zwischen

Medientechniken und Sinnen: „It is the ratio among our senses which is violently disturbed by media technology. And any upset in our sense-ratios alters the matrix of thought and concept and value“ (McLuhan 1960, chapter „General introduction“, 9). Ein Subjekt des Wissens bildet sich in diesem Prozess nur temporär an Übergangsräumen. Das ist eine unsichere Position, die aber den epistemischen Suchbewegungen in gegenwärtigen Prozeduren der Datenverarbeitung, deren Algorithmen in entscheidenden Gebieten unzugänglich bleiben und in detektivischen, oft illegalisierten Rekonstruktionen gehoben werden müssen, gut zu entsprechen scheint. Beruhigend ist, dass auch McLuhan in seiner Haut, die ja im elektronischen Zeitalter die der ganzen Menschheit sein sollte, weder kühl noch besonnen blieb: „Personally, I feel quite helpless and panicky as I contemplate the range of new assumptions and frames and parameters which our new technology has imposed upon us.“ (McLuhan 1960, chapter „General introduction“, 8) Aus theoretischer Obdachlosigkeit lässt sich ein medienhistorischer Ansatz gewinnen, doch nicht als simpel und linear wiedergekäutes „ordo ab chao“, sondern als *sapere aude,* das es gestattet, sowohl die Grenzen des Wissens auszuloten als auch in nicht-lineare Prozesse algorithmischer Datenverarbeitung, die sich schneller und mit höherer Komplexität ändern als Menschendenken, kritisch zu intervenieren.

Zuletzt, als gegenwärtig wohl wichtigsten Aspekt McLuhan‘scher Methodik, überschreitet sein Mediendenken ein klassischeres Konzept von Kanälen, Bahnungen und Bewegungen auf medial organisierte Umwelten und ihre Dynamiken hin und stellt damit Grundlagen für Konzepte medialer Ökologien zur Disposition. Das Konzept eines technischen Determinismus wird damit hinfällig: nicht ein spezifisches Medium – *die* Fotografie, *der* Fernseher, wie es noch die Kapitel der *Magischen Kanäle* nahelegen – sondern komplexe, hybride, auch nicht kulturalisierte Praktiken der Übertragung und Speicherung, Prozesse, die immer zugleich konzeptuelle und materielle sind, erzeugen zunächst unverständliche, heterogene, experimentelle Gebiete der

Kommunikation und des Wissens: „‚field' of knowledge created by new media" (McLuhan 1960, chapter „Recommendations", 2). Einige davon werden im Nachhinein standardisiert und nur in diesem Sinne „verständlich". Andere, wie es Forschungen zur Geschichte okkulter Medienpraktiken zeigen, gelten weiter als obskur, sind als Nicht-Wissen vom Wissenschaftsbetrieb ausgeschlossen, bleiben aber epistemologisch und ästhetisch unter Umständen wirksam. Im Sinne von vagen „epistemischen Objekten" zwischen Verschwörungstheorien und Wissenschaft zu unterscheiden ist eine zentrale Aufgabe der Medientheorie. Für gegenwärtige Forschungen zur Medienökologie heißt das, dass nicht nur Infrastrukturen, Speicherformen, Kompressionen, Streamingtechniken etc. untersucht werden müssen, sondern auch hybride Phänomen, wie z.B. die petrochemische Vermischung von Giften und Wirkstoffen (in Effekten der Pharmakologie auf Flüsse und Ozeane), die Ununterscheidbarkeit von biologischen und technischen Signalen im Akustischen (Bioakustik und Urbanismus), thermodynamische Effekte von Übertragungen (unkontrollierte Erderwärmung durch Serverfarmen). In diesen Prozessen wird Information selbst wieder als Materialität mit ihrem sehr hohen Energieverbrauch, ihrer Verschmelzung von Natur und Technik oder ihren Effekten klimatischer Dynamiken in den Blick gerückt, wie Sean Cubitt es in *Finite Media* (2016) getan hat. Datenverarbeitung ist als Stoffwechsel im Feld endlicher Ressourcen zu untersuchen, dessen Konsequenzen kaum wahrgenommen werden. Solche Effekte müssen formalisiert werden, bevor sie berechnet werden können.

Aus den frühen Texten McLuhans lassen sich damit Hinweise für eine gegenwärtige Medienästhetik als Kritik destillieren, wenn Kritik als Machtanalytik von Wahrheitsdiskursen verstanden wird. Medienästhetik als Aufspüren von Wahrnehmungsstörungen bleibt im kantischen Sinne aber auch die unnachgiebige Untersuchung gesetzter Grenzen der Erkenntnis. Methodisch ruft McLuhan dazu auf, die autonome Verhandlung dieser Grenzen

auf unbekannte Räume des Nicht-Wissens hin auszudehnen. Im medienökologischen Sinne verlangt er die Ausweitung des Denkens auf Effekte, die nicht-menschliche, nicht-kulturelle sein können, und sich nur aus komplexen Verschränkungen menschlicher und medialer Agenturen erkennen lassen. 1960 war es vielleicht nicht zufällig John Cage, der McLuhans „Report" zwischen New York und San Francisco unter frühen Elektronikern und Medienkünstler_innen in Umlauf brachte (Mekas 1966, 3). Dass Experimente sinnlicher Wahrnehmung Indikatoren für unbekannte nicht-bewusste Felder, Dynamiken, Akteure, Effekte und Umwelten liefern könnten, war Grundlage für Praktiken der Performance als Verhalten im Raum und für Kompositionen, die im vermeintlichen Nichts oder der Stille neue Wirkungen, Interferenzen, Räume und Grenzen erforschten und der Kritik öffneten: Die Computer-Tanzprojekte Merce Cunninghams sind dafür ein gutes Beispiel. Im Anhang zum *Report* schreibt McLuhan: „For the past century, the artist has been our only navigator in social and political terms. The models which he makes are not wishful dreams that money can buy, but urgent factual instructions of the means of avoiding disaster" (McLuhan 1960, chapter „What I learned on the project", 4). Das Desaster wenigstens scheint so imminent wie 1960. Medienästhetik, im Unterschied zu künstlerischen Navigationsversuchen, ist die Beobachtung aller Navigation und Steuerung, um Bedingung und Möglichkeiten ihrer Raster zu entdecken. Wir betreiben Medienästhetik, innerhalb und außerhalb der Universität, im Sinne Foucaults als Archäologie einer Kunst, sich nicht (dermaßen) unwissentlich regieren zulassen (Foucault 1992, 28).

(2) Welche Aufgaben hat Medienwissenschaft heute? Oder stellt sich diese Frage 2019 gar nicht mehr im Singular, muss es immer schon heißen: Medienwissenschaften?

Kann Medienwissenschaft die Lage nur beschreiben, wie einer ihrer Gründungstexte behauptet, um mediale und technische Formatierungen des Denkens, politischer und sozialer Prozesse zu begreifen, um zu verstehen, wie Medien ihre Annahmen als

Wirklichkeiten übertragen („impose their assumptions"), oder wäre nicht eine Kritik laufender Diskurse und Medientechniken, die ihre Machteffekte in den Blick nimmt, medientheoretischer Imperativ? (Foucault 1992, 15). Wie aktuell kann Medientheorie sein, wenn bereits in den 1980er Jahren Grammophon, Film und Typewriter nur als medienarchäologische Anordnungen des Realen, Imaginären und Symbolischen gelten konnten und schon durch CD, Video und PC ersetzt waren? Was kann oder will gegenwärtige Medienwissenschaft vom Quantencomputer und seiner Organisation der Information wissen? Die Frage nach dem, was sie von ihrer eigenen medialen Gegenwart weiß, muss, und hier wäre McLuhan der Stichwortgeber, eruiert werden.

Wenn die Schwierigkeiten einer Kritik der Medientheorie sich dadurch auszeichnen, dass sie Effekte des Nicht-Wissens, des Nicht-Symbolisierbaren, Nicht-Kulturellen oder, in der Terminologie strukturaler Psychoanalyse, des Realen einbezieht, dann ist die vermutlich interessanteste Auseinandersetzung derzeit diejenige zwischen Medienwissenschaft und Kulturtechnikforschung. Letztere modifiziert einen technisch ausgelegten Medienbegriff auf das Operative, auf Praktiken ebenso wie auch Körperdisziplinierungen hin. Kulturtechnikforschung untersucht, wie durch Medien in diesem Sinne historische Unterscheidungen vermeintlich ontologischer Differenzen formatiert werden. Medien erscheinen so als „Schnittstellen zwischen dem nicht symbolisierbaren Realen und kulturellen Ordnungen" (Siegert 2011, 100), Übersetzungen ins anthropologische Feld, und zwar „in symbolischer, materieller und auch in ritueller Hinsicht" (Schüttpelz 2006, 89). Diese Forschung allerdings wird nur dann triftig, wenn aus einem technisch-medialen Komplex bereits Kultur geworden ist, wenn das Rauschen überhaupt schon Rauschen genannt und dann in der Differenz zum Signal berechnet werden kann. Davon lässt sich Medientheorie insbesondere nach McLuhan unterscheiden als die Anstrengung, das Mediale im systemtheoretischen Sinn als die Bedingung jeder Form offen zu halten. Produktiv ist das etwa in der

Radiotheorie, in der ein kultureller ebenso wie ein militärischer oder industrieller Gebrauch von Anfang die prinzipielle Unberechenbarkeit im Feld der Funken mitkalkulieren musste. (Daher auch die häufige Referenz an Blitze und Donner, Prometheues und Zeus, Schiffbruch und Katastrophe in frühen und gegenwärtigen Hörspielwerken (Holl und Müller im Erscheinen).) Nur aber wenn die Frage nach den Wirkungen von Medien als Frage nach unvorhergesehenen Effekten offen gehalten wird, lässt sich eine Medientheorie denken, die die diskurskritische Frage nach Zuständen von komplexen medial organisierten Umwelten offen hält, die über einen Mensch-Maschine-Komplex hinausgehen. Und die, als zentrale Aufgabe der Medienwissenschaft, in der Lage ist, eine Öffentlichkeit, in der solche Verhältnisse erforscht und verhandelt werden, herzustellen, jenseits von dem, was als Social Media ein Kurzschluss von Vernetzung und Verwertung ist.

(3) „Welche Bereiche unserer Kultur werden in den nächsten Jahren vom Einfluss des Computers verschont bleiben?" So hat 2007 die Frage gelautet. Wie stellt sie sich 2019?

Die Frage ist in der Tat überholt, da ein Computer nicht mehr als ein Knoten in einer kulturellen Vernetzung ist. Selbstverständlich gibt es Bereiche, die von der Computerisierung abgehängt sind, aus klimatischen, infrastrukturellen, politischen Gründen, die meisten Universitäten Afrikas beispielweise oder Teile öffentlicher Kommunikation im Iran, aber dennoch sind gerade diese der Logik digitalisierter Vernetzung umso schonungsloser unterworfen. Denkbar wäre allerdings, dass sich in solchen ausgeschlossenen oder minoritären Kulturen etwas entwickelt, das zur Unkultur anderer, privilegierter Kulturen wird. Andererseits kehrt im Hinblick auf das „Verschontwerden" vom Computer die Frage nach dem zurück, was nicht formalisiert und daher an einer Kultur nicht prognostiziert und verwertet werden kann, der Rest des physikalischen Kontinuums einer Welt, Momente einer Musik, die der MP3 Kompression entgehen, wie alles, was auch im Analogen nicht anschreibbar blieb und Sound hieß, zum

Beispiel. Und drittens stellt sich die Frage im Hinblick auf eine neue Ununterscheidbarkeit oder wenigstens Ähnlichkeit von analogen physikalischen und digitalisierten Rechenprozessen. Vermutlich am interessantesten ist hier eine Biomedienpolitik, die von hybriden Verschränkungen von organischen Körpern und Technologien jenseits jeder Prothesenlogik (Harrasser 2013) und technisch gestützter *augmented reality* ausgeht. Gegenwärtige Technologie stellt eine organische Beziehung her, „an inclusive organic relation to mankind for the first time" (Cubitt 2016, ii). Computer sind auf so verschiedenen Ebenen in den Metabolismus von Organismen eingebunden, dass die Unterscheidung von Mensch und Computer so schwierig erscheint wie die von Vernunft und Berechenbarkeit. Ein Turing-Test heute würde verlangen, überhaupt erst Wahrnehmungs- oder Denkformen zu finden oder zu erfinden, die jenseits von Berechnungen oder Simulationen organischer Prozesse liegen, anderenfalls wäre „die Natur selber zur Universalen Turingmaschine zu erklären" (Kittler 1993, 228). Von den sonst verschonten Resten können wir im kulturellen Sinne nichts wissen, das hindert sie aber nicht daran, wirksam zu sein.

Literatur

Cubitt, Sean. 2016. *Finite Media: Environmental Implications of Digital Technologies*. Durham, NC: Duke University Press.

Foucault, Michel. 1992. *Was ist Kritik?* Berlin: Merve Verlag.

Harrasser, Karin. 2013. *Körper 2.0: Über die technische Erweiterbarkeit des Menschen*. Bielefeld: transcript Verlag.

Holl, Ute, und Jan-Philipp Müller. im Erscheinen. „Einleitung". In *Radiophonic Cultures*, Bd. 2: Material, herausgegeben von Ute Holl und Jan-Philipp Müller. Heidelberg: Kehrer Verlag.

McLuhan, Marshall. 1960. „Report on Project in Understanding New Media." Prepared for and published by The National Association of Educational Broadcasters (NAEB) for the Department of Education, Washington, D.C.

Mekas, Jonas. 1966. „USCO: Gerd Stern im Interview mit Jonas Mekas". *Film Culture, Expanded Arts* 43.

Schüttpelz, Erhard. 2006. „Die medienanthropologische Kehre der Kulturtechniken". In *Archive für Mediengeschichte*, Bd. 6: Kulturgeschichte als Mediengeschichte (oder vice versa)?, herausgegeben von Lorenz Engell et al., 87–110. Weimar: Universitätsverlag.

Siegert, Bernhard. 2011. „Kulturtechnik“. In *Einführung in die Kulturwissenschaft*, herausgegeben von Leander Scholz und Harun Maye, 95–118. München: Wilhelm Fink Verlag.
Kittler, Friedrich. 1993. „Es gibt keine Software“. In *Draculas Vermächtnis: Technische Schriften*, herausgegeben von Friedrich Kittler, 225–242. Leipzig: Reclam.

Martina Leeker

(1) What role does McLuhan play for you today, in 2019?

McLuhan’s thoughts on a psychedelic and mystic constitution of media cultures, which he put forward vividly in an interview with Playboy Magazine in 1969, had and have an important role for my research. McLuhan generated media studies as a lab of spiritism by defining the upcoming age of electronic media as a „new society of mystic integration“ (Norden 1969), thereby prefiguring digital cultures. McLuhan argues that in this age people are confronted with a „total involvement, both all-at-onceness and all-at-oneness [...] The attraction to hallucinogenic drugs is a means of achieving empathy with our penetrating electric environment [...]“ (Norden 1969). In proposing this discourse, McLuhan’s explorations positioned electric and digital media as a new, genuine cultural critique that would release people from a modern culture that he saw as sensorially and cognitively reduced and deprived. In the 1960s, visual and performance artists, especially those from hippy counterculture like the USCO (Us Company) around Gerd Stern, saw themselves as McLuhan’s successors and built environments of total involvement, psychedelic-drug-like enlargements of human consciousness, and ritual-based tribal communities. So, McLuhan’s theories and the artists’ inputs launched a history of fascination with electro-digital media cultures and posthumanization. Since then these cultures have been defined as posthuman, because they are drafted as relational, more-than-human-agencies, being entangled in their technical environments on affective, sensory, and deeply subconscious levels. McLuhan’s ideas build the pre-history