

# 1900 – 1950 – 2000. MEDIENINNOVATIONEN, MEDIENKONZEPTE, MEDIENUMBRÜCHE

VON NICOLA GLAUBITZ

Historisch eingegrenzt auf den Zeitraum von etwa 1950 bis etwa 2000 sind die Stichworte ‚Medieninnovationen‘ und ‚Medienkonzepte‘ zentrale Bezugspunkte für das Nachdenken über Medienumbrüche. Die starken Reaktionen auf die massenhafte Verbreitung analoger Medien um 1900 und digitaler Medien um 2000 zeigen, dass technische Innovationen im Kommunikations- und Unterhaltungsbe- reich und ihre gesellschaftliche Resonanz Medienreflexion in besonderem Maße motivieren. Die Mitte des 20. Jahrhunderts dagegen ist nicht allein aus technikge- schichtlichen Gründen für die Erforschung der Medienumbrüche analog/digital bzw. 1900/2000 interessant. Um 1950 herum werden wichtige Weichen gestellt: Hier vollziehen sich Entwicklungen, die im analogen Medienumbruch nur angelegt waren, ohne die der digitale Medienumbruch aber nicht denkbar wäre.<sup>1</sup>

Erstens ist die Verbreitung der audiovisuellen Massenmedien Fernsehen und Radio aus mehreren Gründen als Fundament der späteren Verbreitung und Nut- zung von Digitalmedien – in erster Linie des PCs – anzusehen. Neben den tech- nologischen Grundlagen<sup>2</sup> sind es die allgemeine Verbreitung und die häusliche und beiläufige, zunehmend individuelle Nutzung des Fernsehgeräts (bis hin zum Zap- pen als Variante des zerstreuten Browsens).<sup>3</sup> Zweitens: Die Konsumkultur in den Industrieländern und die Verbreitung von Jugend- und Popkultur noch darüber hinaus animiert seit den 1950er Jahren zunehmend zum Genießen symbolischen

- 
- 1 Diese Überlegung verdanken die Herausgeber Inge Münz-Koenen, die am Zentrum für Literaturforschung Berlin ein Projekt leitet und gemeinsam mit Justus Fetscher und Oksana Bulgakowa zum *Umbau hinter der Restauration. Eine Medienarchäologie der Nachkriegszeit* forscht. Ein Erkundungsworkshop zum Stand der Medienumbruchsfor- schung im Dezember 2005 in Kooperation des FK 615 (Projekt A1, *Medienanthropologie und Medienavantgarde* unter Leitung von Ralf Schnell und K. Ludwig Pfeiffer) mit den Berliner ForscherInnen brachte viele der Gedanken zur Diskussion, die in diesem Heft ausformuliert vorliegen. Wir danken auch den anderen Teilnehmern und Tagungsgästen für ihre aktive und kritische Dialogbereitschaft. Das gilt ganz besonders für Alban Nikolai Herbst, der eine schriftstellerische ‚Außenperspektive‘ auf die Thematik persönlich ver- treten und uns nun auch in Textform zugänglich gemacht hat.
- 2 Vgl. Hagen, Wolfgang: „Das dritte Bild. Kontingenzen und Zäsuren in der Genealogie des Fernsehens“, in: Schade, Sigrid u.a. (Hrsg.): *SchnittStellen*, Basel 2005, S. 617-631.
- 3 Vgl. zum Fernsehen allgemein den Beitrag von Helmut Schanze, zum Radio den Aufsatz von Justus Fetscher. Vgl. auch Ellis, John: „Fernsehen als kulturelle Form“, in: Adelman, Ralf u.a. (Hrsg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft*, Konstanz 2001, S. 44-73; Cassetti, Francesco/Odin, Roger: „Vom Paläo-Fernsehen zum Neo-Fernsehen. Ein semiopragmatischer Ansatz“, in: ebd., S. 311-334; Seiter, Ellen: „Television and the Inter- net“, in: Caldwell, John T. (Hrsg.): *Electronic Media and Technoculture*, New Brunswick 2000, S. 227-243. Seiter verweist zusätzlich die Konvergenzen von TV und PC in Bezug auf *content* und ökonomische Verflechtung von Anbieterfirmen.

Kapitals (anstelle von basaler Bedürfnisbefriedigung). Damit wird Unterhaltungselektronik wie das Fernsehgerät und das Transistorradio (1950er und 1960er Jahre) zum Statussymbol bzw. indiziert Zugehörigkeit zu jugendlichen Subkulturen, wie später HiFi-Anlagen, Walkman und Spielkonsolen mit ihren jeweiligen *killer applications*. Drittens werden Rechnerarchitekturen in diesem Kontext ‚ab 1950‘ auf ihre Tauglichkeit für vernetzte und interaktive, und das heißt gesellschaftlich besonders sichtbare Unterhaltungs- und Informationsanwendungen überprüft: dass man Computer so nutzen könnte, ist bereits zu dieser Zeit als Idee präsent.<sup>4</sup> Viertens verliert die Kunst (und mit ihr die künstlerischen Avantgarden) ihre Bedeutung als Maßstab für die Thematisierung massenkultureller Phänomene,<sup>5</sup> und mit der kanadisch-nordamerikanischen Kommunikationstheorie tritt, wie Erhard Schüttpelz im vorliegenden Heft zeigt, eine Grundlage späterer Medientheorie auf den Plan.

Die Einzigartigkeit und Neuheit digitaler Medien und der Umbruchcharakter ihrer Popularisierung seit den 1990er Jahren lässt sich, wenn man diese längerfristigen Entwicklungslinien ins Auge fasst, in Zweifel ziehen. Vorläufer gegenwärtiger Medientechnologien, Medienästhetiken, medialer Produktions- und Distributionsweisen und ‚kleine Umbrüche‘ sind leicht zu finden und gerade aufgrund ihrer Verflechtung mit vielfältigen anthropologischen, sozialen, technischen, epistemologischen und ökonomischen Faktoren nicht eindeutig auf Epochenschwellen zu beziehen. Das ist wenig erstaunlich: Folgt man Luhmann, dann sinken die Akzeptanzchancen von Epochenbegriffen in dem Maße, mit dem die historische Forschung (gerade indem sie multikausale Bedingungsgeflechte ernst nimmt) erstens eine Mehrzahl anschlussfähiger Erklärungen produziert und zweitens ein reichhaltiges Reservoir an Modellen für Entwicklungen und Entscheidungsprozesse entwirft, die sich nicht mehr eindeutig zu ‚überdeterminierten‘ Bruchdiagnosen verdichten lassen.<sup>6</sup> ‚Evolutionäre‘ Geschichtsmodelle lassen sich dagegen leichter plausibilisieren. Aber zumindest Luhmanns Version bietet die Möglichkeit, Epochenschwellen als umfassende Strukturveränderungen oder – auf die Medienge-

4 Vgl. Schröter, Jens: *Das Netz und die Virtuelle Realität. Zur Selbstprogrammierung der Gesellschaft durch die universelle Maschine*, Bielefeld 2004, S. 20f. zum Netz u. S. 172-175 zu Entwürfen von virtuellen Umgebungen als Möglichkeit der Freizeitgestaltung zwischen 1950 und 1965.

5 Vgl. dazu in diesem Heft den Beitrag von Sabiene Autsch, der das schwierige Verhältnis von Film als einem neuen analogen Medium und Kunst von den kuratorischen Konzepten der *documenta* seit den 1950er Jahren beleuchtet. Die Ausstellbarkeit von Filmen erscheint in einem auf das Zeigen von Kunstobjekten fokussierten Kunstbetrieb unmöglich, wird aber durch die Möglichkeiten des Digitalen anders und neu denkbar.

6 Vgl. Luhmann, Niklas: „Evolution und Geschichte“, in: *Gesellschaft und Geschichte*, Bd. 2, Nr. 3, 1976, S. 284-309, hier S. 295f. (Dank an die Nachwuchsforscher-Arbeitsgruppe ‚Theorie der Medienumbrüche‘ für Denkanstöße zu Luhmann.) Vgl. den Beitrag von Jörg Döring zu aktuellen Tendenzen und Problemen einer raumorientierten Historiographie. Symptomatisch für diese Situation ist auch die Paradoxieträchtigkeit von Dichotomien wie privat/öffentlich im Kontext einer durchmedialisierten Gesellschaft, die Andreas Käuser in diesem Heft pointiert.

schichte bezogen – ‚Engpässe‘ der Medienevolution zu beobachten. Engpassartige Zonen, die mehrere Systeme samt ihrer Reproduktionslogik koppeln und zu Strukturänderungen zwingen, ließen sich auf mehreren Ebenen denken.<sup>7</sup>

Auch unabhängig davon kommen mediengeschichtliche Kontinuitätsargumente oder Evolutionskonzepte kaum jemals ohne Verweise auf zumindest ungefähr definierte Epochenschwellen aus, bedürfen ihrer also offensichtlich als Stütze. Spielraum in Richtung des Diskontinuierlichen eröffnet selbst das schon länger kursierende Konzept der ‚Neuerfindung‘<sup>8</sup> des Alten. Helmut Schanze macht an der These von der Neuerfindung des Fernsehens durch die digitalen Medien das Argument fest, damit ändere sich auch das alte Konzept von Neuheit. Folglich sei ‚Umbruch‘ als Beobachtungskategorie anzusprechen, die wiederum performativ auf die Medienpraxis und Medienproduktion zurückwirkt. Die beiden anthropologisch orientierten Beiträge in diesem Heft bestärken dies: Peter Gendolla sieht in der spielerischen ‚Kommunikation‘ mit Computern eine Chance, die Mensch-Maschine-Dichotomie zu überdenken. Alban Nikolai Herbst spielt in seinem Essay Möglichkeiten durch, wie Selbstbeschreibungen und Menschenbilder in der Praxis digital gestützter Kommunikation und digital gestützten Schreibens verflüssigt, neu konfiguriert und in die ‚reale‘ Lebenswelt zurücktransportiert werden. Die Beobachtungskategorie Umbruch ist daher nicht ohne weiteres als reiner Diskurseffekt oder bloße Frageperspektive abzutun.<sup>9</sup>

- 
- 7 Ein Beispiel wären bestimmte Medienformate (Spielfilm, Popsong, Computerspiel), die Jochen Venus in seinem Beitrag als Indikatoren jeweils neuartiger Semioseprozesse anspricht.
- 8 Vgl. den Beitrag von Jens Schröter, der auf Rosalind Krauss' Aufsatz „Re-Inventing the Medium“ in: *Critical Inquiry*, Nr. 25, 1999, S. 289-305 anspielt, und Adelman, Ralf/Stauff, Markus: „Ästhetiken der Re-Visualisierung. Zur Selbststilisierung des Fernsehens“, in: Fahle, Oliver/Engell, Lorenz: *Philosophie des Fernsehens*, München 2006, S. 55-76, sowie Caldwell, John Thornton: „Introduction: Theorizing the Digital Landrush“, in: Caldwell (wie Anm. 2), S. 1-31, hier S. 2. Seine Kapitelüberschrift lautet „(Re)inventing the new“.
- 9 Wie z.B. bei Caldwell (wie Anm. 8), S. 2 u. 6-9. Caldwell vermutet hinter der medienwissenschaftlichen Untersuchung einer ‚digitalen Revolution‘ ein mehr oder weniger unreflektiertes Nach-denken der Konzepte, mit denen die Medienindustrie ihre digitalen Produkte als bahnbrechende Innovationen anpreist.