

Hartmut Winkler: Docuverse. Zur Medientheorie der Computer
München: Boer 1997, 381 S., ISBN 3-914963-83-3, DM 48,-

Hartmut Winklers jetzt erschienene Habilitationsschrift leistet einen wichtigen und überzeugenden Beitrag zur Diskussion über die neuen, digitalen Medien und darüber hinaus zu medientheoretischen Fragestellungen im allgemeinen. Hinsichtlich seines Anspruchs, seiner theoretischen Fundierung und seiner Argumentations-sorgfalt weist das Buch deutlich über weite Teile der bisher zum Thema publizierten Arbeiten hinaus. Dem in unerträglicher Weise affirmativ und unterkomplex geratenen Diskurs der Theorie der neuen Medien, wie auch seinem zumeist sehr oberflächlich kulturkritisch bis -konservativ argumentierenden Pendant, setzt Winkler eine erudierte und kritische Reflexion dieser Diskurse und der Potentialitäten der Computermedien entgegen. Dabei formuliert der Autor sein Anliegen zunächst eher bescheiden: Es gehe ihm nicht um neue Fakten, sondern um die Eruiierung und Reinterpretation dessen, was sich in medientheoretischen Positionen an latenten, aber gleichwohl gesellschaftlich relevanten Wünschen bezüglich der neuen Medien artikuliert. Es geht also um die Frage, aus welchem Begehren sich Entwicklung und Bewertung der Medien speist – eine Frage, die weder der Rekurs auf den Stand der Technik noch der Blick auf ihre aktuelle gesellschaftliche Funktion vollständig beantworten kann.

Winkler geht von der grundlegenden Annahme aus, „daß die Dynamik der Medienentwicklung in bestimmten Wunschstrukturen ihre Ursache hat und daß die Mediengeschichte beschreibbare Sets implizierter Utopien verfolgt“ (S.17). Hieraus gewinnt er seine zentrale These, daß das Rechneruniversum im Kern auf eine Externalisierung der Sprache abzielt. Viele medientheoretische Ansätze haben die Linearität der Schrift als defizitär gegenüber der Komplexität der Realität gewertet und ihr das durch den Computer ermöglichte Prinzip des Hypertexts gegenübergestellt. Winkler zeigt auf, daß die Sprache als System (in Abgrenzung zum sich vollziehenden Diskurs) keineswegs linear organisiert, sondern eher als n-dimensionales Netz vorzustellen ist, und interveniert in die polare Gegenüberstellung von Schrift und Computer mit der Frage nach der Stellung der Bildmedien zu dieser Konstellation. Den in vielen Diskussionen der digitalen Medien zentralen Aspekt des Hypertexts wertet Winkler lediglich als technische Implementierung dessen, was im Bereich traditioneller Schriftliteratur als intertextuelle Verweisstruktur im Kopf der Leser seinen Ort hat. Wird im Lichte der Netzwerkanalogie die Signifikantenanordnung des Computers immer wieder als Annäherung an die Struktur menschlichen Denkens gedeutet, so ist es nach Winkler weniger das assoziative Denken als vielmehr der Netzcharakter des Sprachsystems, der sich als Analogie zum Medium des Computers anbietet. Damit ist für den Autor ein erster Argumentationsbaustein gewonnen, um den Computer als sprachverwandtes Medium zu reinterpretieren. Das zweite Kapitel widmet sich den Unifizierungsphantasien, die dem Computer anhängen. Das Versprechen des Datenuniversums liegt nach Winklers These darin, „eine universelle und einheitliche Sphäre des Symbolischen zu errichten“ (S.55). Der Computer erscheint als das Medium jener universa-

len Vermittlung, an der andere Medien gescheitert sind, als 'Metamedium', das im digitalen *master code* die differenten Codesysteme ineinander überführt, und gleichzeitig eine von geographischen, politischen und kulturellen Unterschieden gezeichnete Welt in ein allen Menschen gemeinsames *global village* verwandelt. Winklers mediengeschichtlich ausgreifender Blick erlaubt es ihm, sowohl aufzuzeigen, daß derartige Unifizierungsphantasien schon an ältere Sprach- und Bildmedien herangetragen worden sind, als auch Argumente für die Partikularität und Pluralität des neuen Mediums 'Computer' zu formulieren. Es wird deutlich, daß es schon immer Hoffnungen auf Reintegration auseinanderdriftender Sphären und Diskurse gewesen sind, die die Entwicklung der Medien gespeist haben.

Dem in vielfältiger Weise artikulierten Versuch, Analogien zwischen dem Computer und dem individuellen Gedächtnis zu konstruieren, setzt Winkler im folgenden einen Ansatz entgegen, der den Rechner „vom *kollektiven* Gedächtnis und vom *intersubjektiven* Raum her“ (S.82, Hervorh. im Text) versteht. Winkler entwickelt im Durchgang durch verschiedene Gedächtnistheorien ein Modell, das auf der Verbindung eines Prozesses (im Sinne von Daseinsvollzügen, gelebter Tradition und Erinnerung) mit einer Struktur (im Sinne von Ideensystemen, Konventionen und Sprache) abhebt (vgl. S.99) und es ihm erlaubt, Subjekte, gesellschaftliche Prozesse und Medien in ein Verhältnis zueinander zu setzen. Medien erscheinen als externalisierter Teil des kollektiven Gedächtnisses, wobei die Spezifik des Computers in dem Versprechen zu liegen scheint, das kollektive Gedächtnis dem individuellen Denken wieder zugänglich zu machen. In diesem Zusammenhang zeigt Winkler auch die Grenzen der Metapher der 'Weltbibliothek' für das Datennetz auf. Im Gegensatz zum System der Sprache, für das Winkler einen Prozeß der 'Verdichtung' veranschlagt, der in Anlehnung an Freud als Vorgang der Abstraktion und der ökonomischen Repräsentation gedacht wird, gibt es im Medium Computer kein organisiertes 'Vergessen': das Datenuniversum folgt dem Ideal einer Kopräsenz von Gegenwart und Vergangenheit, das die Zeitachse negiert und die Gefahr einer Hypertrophierung des Gedächtnisses birgt (Kap.4).

Auf Grundlage des bisher Erreichten entwickelt Winkler weitere Überlegungen zur Mediengeschichte, in denen das Verhältnis der Bildmedien zum Computer den zentralen Angelpunkt bildet. Er wertet die Einbindung multimedialer Elemente in das Datenuniversum als Durchgangphase und historische Kompromißbildung, da Bildbearbeitung der eigentlichen Rechnerstruktur widerstrebt, und vertritt die These, daß sich mit dem Computer *de facto* ein mediengeschichtlicher Umbruch von den technischen Bildern zu einer „abstrakten und struktur-orientierten Medienkonstellation“ (S.187) ereignet. Der Siegeszug der technischen Bilder in unserem Jahrhundert und die Medienentwicklung insgesamt werden als Effekte der Krise gedeutet, in die das Medium der Sprache und die Schrift geraten sind. Wurden Fotografie und Film zunächst als sinnlich-konkrete Rettung vor der Abstraktion der Sprache gefeiert, sind die technischen Bilder durch ihre Proliferation und massenhafte Rezeption selbst in eine Krise geraten, in der ihr konventioneller und arbiträrer Charakter zunehmend zutage tritt. Winkler erblickt als treibende Kraft hinter der Mediengeschichte das

Problem der Arbitrarität der Zeichen, auf das die Medien bis hin zum Computer immer wieder neue Antworten formulieren. Gegen alle Varianten der Simulationsthese votiert der Verfasser dafür, auch die digitalen Medien im Lichte der traditionellen semiotischen Problemstellungen, einschließlich der Frage nach Referentialität und Weltbezug, zu analysieren. Das abschließende Kapitel erläutert in vielfältigen Kontexten den Begriff der 'Isolation', der hier zu einer Kernbestimmung der kulturgeschichtlich relevanten Differenzen zwischen traditionellen Schrift-, Bild- und Computermedien avanciert.

Neben der reichhaltigen und in weiten Teilen überzeugenden Argumentation der Arbeit ist vor allem die Sorgfalt hervorzuheben, mit der die in die eigenen Ausführungen integrierten Theorien rekonstruiert werden. Angesichts der häufig anzutreffenden Praxis, heterogenste Theorien mittels kürzester 'Zitatbrocken' in einem Absatz zusammenzuschweißen, nötigt allein schon die Komplexitätsbereitschaft, die in der Darstellung beispielsweise der Theorien des kollektiven Gedächtnisses und der Thesen Leroi-Gourhans zum Ausdruck kommt, Respekt ab. Aus pragmatischen Gründen verständlich, aber dennoch bedauerlich bleibt, daß in der vorliegenden Untersuchung nur die deutschsprachige Medientheorie eine Rolle spielt. In der internationalen Szene hätte Winklers Forderung nach erhöhter Komplexität des Theoriedesigns in Einzelfällen sicher mehr Widerhall gefunden. Kontrovers bleiben natürlich die Einschätzungen des Autors bezüglich multimedialer Computerapplikationen. Winklers These hierzu ist sicher im Recht gegenüber der Multimedia-Euphorie der Computerindustrie wie des medientheoretischen Metadiskurses, wird aber wohl an der Perspektive und den Wünschen der Nutzer ihre Grenze finden, deren Interessen, gleich ob sie das Internet als Kommunikations- oder als Speichermedium begreifen, eindeutig an Multimedia orientiert sind – und dies wohl nicht nur als temporäres Zwischenspiel. Sicherlich sollte sich eine medientheoretische Arbeit nicht in der Empirie verzetteln, doch stellt sich in diesem Zusammenhang auch noch einmal die Frage, auf welcher Ebene eine medientheoretische Perspektive überhaupt produktiv anzusetzen vermag. Sieht man – um beim Beispiel des Internet zu bleiben – den digitalen Code, die Verdrahtung der Hardware oder die Tatsache der Vernetzung als zentrale Determinante des Mediums an? Vieles spricht dafür, die zwischen Hardwarearchitektur und Softwareapplikation vermittelnde Instanz des HTML-Codes als entscheidenden Faktor anzusehen, der übrigens im derzeit von der World Wide Web Conference diskutierten Standard 4.0 erneut deutlich in die Richtung vereinfachter und erweiterter Multimediaintegration weist. Angesichts dessen möchte ich eher gegen Winklers Prognose wetten, die multimediale Aufrüstung des Computers sei nur eine vorübergehende Phase der Mediengeschichte, die sich mit dem digitalen Medium auf längere Sicht gesehen wieder auf unsinnliche, symbolische Abstraktion zubewege. An diesen Einwand anschließen läßt sich die Frage, ob eine Arbeit, die für sich in Anspruch nimmt, die 'Wunschstrukturen' hinter der Medienentwicklung sichtbar zu machen, nicht doch ein Stück weit empirischer argumentieren müßte. Dem hervorragenden Gesamteindruck, den die Arbeit hinterläßt, tut dies jedoch keinen Abbruch.

Thomas Morsch (Bochum)