

Reinhold Rauh

## Jan Reetze: Medienwelten. Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton

1994

<https://doi.org/10.17192/ep1994.2.4713>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rauh, Reinhold: Jan Reetze: Medienwelten. Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton. In: *medienwissenschaft: rezensionen*, Jg. 11 (1994), Nr. 2, S. 160–162. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep1994.2.4713>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

**Jan Reetze: Medienwelten. Schein und Wirklichkeit in Bild und Ton**  
Berlin, Heidelberg, New York: Springer Verlag 1993, 264 S., DM 29,80

Mit Jan Reetzes *Medienwelten* liegt ein Werk vor, das in umfassender Weise die Gesamtheit aller gegenwärtigen und vieler vergangener Medientechnologien in ihrer geschichtlichen Entwicklung und in ihrem großen Zusammenhang darstellt. Das Buch wird sicher auch noch über die Mitte der neunziger Jahre hinaus Aktualität haben - was einiges zu heißen hat. Man kommt kaum umhin, fast ausschließlich lobende Worte anzustimmen.

Was Schufftan-Verfahren und Matte-Painting sind, dürfte noch jedem Medienwissenschaftler gut bekannt sein. Wer, selbst unter diesem speziellen Personenkreis, weiß aber etwas über das Soundtrack-Design, wie es sich gegenwärtig bei der Vertonung von Filmen immer mehr durchsetzt? Daß gängige Pop-Musik heute aus dem Computer kommt, ist dagegen nicht nur Spezialisten bekannt. Wer weiß aber schon etwas über MIDI, SMPTE und Crossfading, die nicht nur Produktion und Qualität gängiger Pop-Musik von Grund auf verändert haben, sondern auch das Berufsbild des Studio-musikers? Man muß schließlich überhaupt kein Wissenschaftler sein, um vom Scanning von Strichcodes zu wissen. Wer weiß aber schon etwas von VIEW, ein interaktives System das vermutlich in naher Zukunft die Kassiererin im Lebensmittelladen ersetzen wird und dem Kunden beim Verlassen des Ladens sehr bestimmt auffordert, den leider 'vergessenen' Artikel an der Kasse nachzuscannen?

Die Stärke des Buches besteht im enzyklopädischen Zuschnitt, der eine kompetent vermittelte Übersicht über Viragierung und Radioformatprogramme, über brasilianische Telenovelas und Oskar Salas Mixtura-tronium, über Parallel-Prozessor und den Videoclip-Markt, über Neuro-computer und Kinoerzähler, über die musikalischen Usancen des "Original Naabtal Duos und über die DataGlove etc. bietet. Man muß sich dabei nicht durch die Vielzahl der oft unbekanntenen, technischen Begriffe abschrecken lassen. Jan Reetze versteht es sehr, beinahe zu gut, die Entwicklung der verschiedenen Medien und die darin erfolgende Einbettung der speziellen technischen Errungenschaften allgemein verständlich, geradezu spannend darzulegen. Dies reicht allerdings bis zu einer günstigstenfalls als "respektlos" zu bezeichnenden Tonart à la "Das wirft sicherlich auch noch niemand um" (S.167), "Kümmern wir uns nun einmal um etwas

anderes" (S.229) oder "Daran ändert sich auch dann nichts, wenn man weitere Intelligenzfacetten vom Gehirn abguckt" (S.151). In jedem Fall kann aber nicht hoch genug herausgestellt werden, daß endlich einmal jemand weiß, wovon er spricht, wenn es gilt, Kritisches über die Zukunft der Medientechnologien zu berichten. Reetze malt dem ansonsten fassungslosen Publikum keine apokalyptischen oder, je nach dem, apologetischen Bilder an den spekulativ entworfenen Verstehenshorizont. Seine Kritik an den neuen Technologien hält sich vielmehr an die grundsätzlichen technischen und methodischen Unzulänglichkeiten, die beispielsweise das lange Zeit und allerorten gefeierte Projekt "Künstliche Intelligenz" vermutlich ebenso in Grenzen weisen werden wie die Theorie der "Fuzzy Logic" oder technische Systeme wie das DCC-Verfahren - und die all diese Projekte möglicherweise sogar scheitern lassen werden. Erhellend sind auch die Rückblicke auf unsere Medienvergangenheit. Wer beispielsweise wissen will, wie die einstmals avantgardistische Gruppe *Kraftwerk* unsere Mediengegenwart nicht nur durch die Texte ihrer Musikstücke, sondern auch durch ihre technischen Mittel vorweggenommen hat und wie beides ineinander verschränkt ist, wird bei Jan Reetze Erstaunenswertes erfahren.

Dennoch ist anzumerken, daß die Schilderung der Einzelheiten medientechnologischer Entwicklung selten originell ist. Der Wert besteht im Summarischen, das Spezialistenwissen aber dann weit hinter sich läßt. Der Schilderung des Zusammenhangs dieser disparaten Medienwelten wird Jan Reetze vor allem durch seine grundsätzliche Überzeugung gerecht, daß nämlich die Entwicklung der Medientechnologien eine Entwicklung hin zur vollkommenen Synästhesie darstelle. Der Autor macht dies beispielsweise schon an Louis Bertrands "Licht-Cembalo" von 1729 aus, führt dann zu Aleksandr Skrjabins sinfonischer Dichtung *Prometheus*, um schließlich im Hauptteil des Buches zu Nam June Paiks Videokunst, zur Entwicklung des Tonfilms, zum Stand der zeitgenössischen Filmmusik, der Computersimulation, des Fernseh-Jingles etc. zu führen. Seiner Eigeninterpretation ist nichts hinzuzufügen, da sie im Zusammenhang seiner sonstigen Ausführungen überzeugend genug ist: "Die zentralen Aspekte in allen Kapiteln waren Synenergie und Synästhesie [...] Vor diesem Hintergrund fallen zwei Dinge auf: Zum einen scheint der Trend zu solchen Zusammenführungen 'kulturimmanent' zu sein [...] Zum anderen funktionierte dies immer nur bis zu einem gewissen Grad; irgendwann verbauten technische Grenzen weitergehende Zusammenführungen. Bis zum Auftreten der Digitalisierung konnte man verschiedene Medien zwar nebeneinander einsetzen, aber es blieben mehrere Medien, die nicht weiter zu verbinden waren.

Doch schon das allein hat bewiesen, daß eine mehrdimensionale Beeinflussung immer schon ergiebiger war als eine eindimensionale" (S.236).

Reinhold Rauh (München)