

Postmediale Produktionswirklichkeiten – ein Essay aus der Vergangenheit

Zusammenfassung

Das vorliegende Essay geht von der Hypothese einer postmedialen Zukunft aus, in der Medien uns so selbstverständlich umgeben wie Licht, Luft und Wasser und auch genauso selbstverständlich genutzt werden. Als Gedankenexperiment wird versucht zu ergründen, welches Medienverständnis sich daraus entwickeln könnte. Insbesondere unter dem Aspekt und unserer heutigen Vorstellung von Medienproduktion werden einige bemerkenswerte Extrapolationen herausgearbeitet.

1 Propheten und Prophezeiungen

Da sitzt er nun, der gestandene Medientechnologe, im Jahr 2008, vor seinem 15Zoll-non-glare-Display-DualCore-Prozessor-Notebook, zermartert sich den Kopf und versucht sich vorzustellen, wie die Zukunft der Medienproduktion aussehen könnte - im aufziehenden Postmedialen Zeitalter.

Dies auch noch in der Gewissheit, dass fast alle Propheten der Vergangenheit sich in ihren Vorhersagen meist gründlich irrten, weil sie immer Gefangene ihrer Zeit und den jeweilig vorherrschenden kulturellen und sozialen Strömungen waren. Wer erinnert sich noch an all die kuriosen, nicht eingetroffenen, technologischen Vorhersagen zur Welt im Jahr 2000. Wir sollten mit atomgetriebenen Hubschraubern aus unserer Vorstadtwohnung zur Arbeit pendeln. Selten wurde prophezeit, dass man stattdessen mit einem Opel Corsa auf dem Zubringer im Stau steht. Das Jahr 2000 war ein Meilenstein mit faszinierendem Datum, der - je näher man ihm kam - immer mehr Faszination verlor (Ausnahme: Informatiker und findige Geschäftemacher, welche mit dem Millennium-Bug ihren eigenen Höhepunkt inszenierten). Deshalb an dieser Stelle gleich eins vorweg: "Finger weg von wissenschaftlichen Prophezeiungen".

Aber ein Gedankenexperiment in der essayistischen Tradition von Montaigne werde ich mir an dieser Stelle gerne erlauben.

Wie wäre es mit: Buch, Presse, Radio, Film, TV, PC, Games, Internet, Mobilfunk ... Wie wird sich diese Entwicklungsreihe noch fortsetzen? NEIN! Den Artikel habe ich letztthin noch im Wartezimmer beim Zahnarzt gelesen - da sind wir ganz schnell wieder bei den atomgetriebenen Hubschraubern.

Mit einer fast schon masochistisch Lust fühle ich mich trotzdem aufgefordert, über unsere Medienzukunft nachzudenken und das hat folgenden Grund: Es liegt, zumindest in den Industrienationen, eine Veränderung in der Luft - ein Trend bezüglich Medien, Kommunikation und den Konsequenzen der allumfassenden Verfügbarkeit von beiden.

Zur Verdeutlichung meiner Motivation möchte ich auf folgendes Beispiel zurückgreifen: Im Jahr 1990 postulierten drei Kollegen, dass Computer in Zukunft nicht nur zum Programmieren und Berechnen von Problemen und Aufgabenstellungen benutzt würden, sondern dass sie konkrete Produkte und Wirtschaftsgüter produzieren werden. Diese Wirtschaftsgüter wären im allgemeinen Sinne als "Medien" zu bezeichnen, weshalb sich konsequenterweise ein Fachgebiet namens MEDIEN-Informatik ableiten müsste. Nur noch ansatzweise kann man heute verstehen, auf wie viel Unverständnis diese Idee 1990 stieß. Ihr 14-jähriger Neffe, der gerade im OnlineBlog sein gesamtes Taschengeld für "15 magische Items in Onlinespiel World of Desaster" angeboten hat, kann darüber nicht mehr lachen. Das Taschengeld der Monate davor ging per SMS-Banking für Musikdownloads und Klingeltöne drauf. Gerne würden Sie als Tante ihrem Neffen helfen, aber gerade haben Sie bei Amazon ein Fachzeitschriftenabonnement für den Kindle abgeschlossen und das muss jetzt erst einmal reichen.

Warum erzähle ich dieses Beispiel? Ich möchte mich im Folgenden in der Tradition dieser Kollegen bewegen. Denken wir doch mal einen, sich für die Generation unserer Kinder abzeichnenden, Trend ganz konsequent weiter und hinterfragen die Ursachen und Wirkungen - und die Randbedingungen unter denen er sich wirklich so entwickeln kann. Insbesondere unter dem Aspekt, welche Auswirkungen das auf die heutige MEDIENPRODUKTION und ihr Selbstverständnis haben könnte.

Und wir starten mit einem Kuriosum: Obwohl ich von den konkreten Ausprägungen dieses Trends eine eher vage Vorstellung habe, kann ich ihn merkwürdigerweise kurz, prägnant und fast Stammtisch-kompatibel in der Allgemeinform formulieren: Nach dem Postindustrialismus steht womöglich ein Zeitalter der Postmedialität vor der Tür. Es ist das Zeitalter, in dem uns Medien so selbstverständlich umgeben wie Licht und Luft, das Zeitalter in dem wir Medien so selbstverständlich nutzen wie Wasser aus der Wasserleitung. Es ist das Zeitalter in dem wir eine großflächige Nichtverfügbarkeit von Medien sofort als Freiheitseinschränkung empfinden und im Grundgesetz ein Recht auf jederzeit freien, allver-

fügbaren Netzzugang festschreiben (Moment mal! Das haben wir doch quasi schon. Artikel 19 der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte, Uno-Resolution 217 A (III) vom 10.12.1948¹)

Es ist - und das muss auch mal so drastisch formuliert werden - DAS ZEITALTER, IN DEM MEDIEN SO SELBSTVERSTÄNDLICH SIND, dass gar nicht mehr "so viel Geschiss" (neudeutsch: Hype) darum gemacht wird. Das Zeitalter, in dem Medienproduzenten, Medientechnologen und Mediengestalter einen ähnlichen Status haben werden wie heute Schornsteinfeger, Paketboten oder die Sachbearbeiterin vom Gaswerk - wichtige Infrastrukturdienstleister. Alltäglich - aber nicht lebensnotwendig in ihrer Funktion und gesellschaftlich kaum als wirksame Kraft wahrgenommen. Und im Zweifelsfall als Jobperspektive auch genau so unsexy für einen ambitionierten, 19-jährigen Schulabsolventen.

Die spannenden Dinge (und vielleicht sogar die gefährlichen) spielen sich auf der nächsten Stufe dieser Medien-Selbstverständlichkeit ab.

Man kann dieses Zeitalter durchaus schon erspüren, wenn man mit seinem GPS-fähigen Mobiltelefon im tiefsten Schwarzwald wandert und auf der Berghütte das vertraute *Beep* "eingeloggt in WLAN St. Kilian-Restaurations" vernimmt und der freie Internetzugang als Erdkugel-Symbol im Display erscheint. Der Herbergsvater kann nicht nur Holz hacken, kochen, den Sicherungskasten und die zugefrorenen Leitungsrohre reparieren - er ist auch ein ganz passabler Netzwerkadministrator. Das Content-Management-System der Homepage "www.reallife@blackforest" wird abends immer von seiner Frau aufgeräumt und mit frischen, interaktiven Informationen zur näheren Umgebung bezogen.

2 Staubwedel raus: der Medienbegriff

Soll ich für den nächsten Schritt als erstes in die Bibliothek gehen und nochmals den Shannon, Maletzke, McQuail, McLuhan oder Grusin&Bolter lesen? Nein ! Denn - ehrlich gesagt - ich habe ein wenig Angst, meine dünnen Gedankenspinne weben zur Postmedialität zu zerreißen. Also zuerst diese in Text konservieren und

1 Jeder hat das Recht auf Meinungsfreiheit und freie Meinungsäußerung; dieses Recht schließt die Freiheit ein, Meinungen ungehindert anzuhängen (... to hold opinions without interference) sowie über Medien jeder Art und ohne Rücksicht auf Grenzen Informationen und Gedankengut zu suchen, zu empfangen und zu verbreiten (...and to seek, receive and impart information and ideas through any media and regardless of frontiers).
Finden Sie es auch bemerkenswert, wie modern die englischsprachige Version von 1948 eigentlich formuliert ist und wie altbacken die deutsche Übersetzung daherkommt?

dann nochmals die Klassiker lesen. Außerdem möchte ich Postmedialität aus der Sicht der heutigen Medienproduktion extrapolieren. Aus Sicht einer heute boomenden Branche, die ich kenne, überschaue und für die ich die Mitarbeiter der nächsten Generation ausbilde.

Selbstverständlich muss auch eine essayistische Annäherung an das Thema zunächst mit einer Begriffsbestimmung beginnen. Wenn ich im Weiteren über das POST+MEDIALE Zeitalter schreibe, sollte klar sein, auf welchem Medienbegriff meine Betrachtung basiert. Und schon stehen wir vor dem nächsten, Dilemma. Wir leben aktuell in einem Zeitalter, in dem Medien eine sehr treibende, stark wahrgenommene, sich permanent verändernde, technische und gesellschaftliche Kraft sind. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird sich - aufgrund anstehender technischer Neuentwicklungen - unsere Definition von Medien nochmals deutlich verändern und erweitern. Dies bedeutet: es ist noch weit hin bis zum *postmedialen* Zeitalter.

Eine interessante Annäherung könnte aber folgendermaßen aussehen: Medien hatten bisher immer eine Inhalts- bzw. Anwendungskomponente sowie eine Infrastrukturkomponente. Beide sind bis heute miteinander verknüpft (oder kennen Sie eine Möglichkeit, mit jemand in Burkina Faso in Echtzeit ein Onlinegame zu spielen?). Auch die sog. Rangreihenfolge beider Elemente ist bis heute unstrittig - ohne Infrastruktur keine Anwendung. Die Länder auf der falschen Seite des Digital Divide können ein Lied davon singen. Aber man braucht noch nicht einmal in die Ferne zu schweifen. Auch manche Gemeinde im wirtschaftlich und infrastrukturell starken Deutschland ist derzeit vom einem breitbandigen Internetzugang so weit entfernt wie vom Mond - mit den entsprechenden demografischen Konsequenzen (s. den Beitrag „Digitaler Urbanismus“ von Florian Rötzer in diesem Band).

Was sich zukünftig ändern könnte, ist die technische Ausprägung und die Wahrnehmung der Infrastruktur - Stichworte "quasi-Ubiquität", "Miniaturisierung", "multimodale Interfaces". Was sich aufgrund dieser technischen Ausprägungen sicherlich dramatisch ändern wird, sind die dann möglichen Anwendungen. Der einzig erkennbare Grobtrend in dieser rasanten Entwicklung scheint nur sein, dass alle Entwicklungen absehbar von Menschen und ihren sozialen Grundbedürfnissen vorangetrieben werden. Einige davon spontan aufgezählt: Neugier, Austausch / Kommunikation / Abgrenzung, Unterhaltung, Selbstbetrachtung / Selbstverwirklichung/ Anerkennung, Erlebnisbedürfnis, Gestaltungsbedürfnis / Machtbedürfnis.

An dieser Stelle ahnt natürlich schon mancher Leser, worauf ich mit meinem zweigeteilten Systemmodell aus Infrastruktur und Anwendungen hinaus will. Alle Medientechniker leiden unter dem Stigma, dass sie sich angeblich nicht "vom

Shannon"² lösen können. Ich halte es aber tatsächlich für angebracht, Infrastruktur als Grundvoraussetzung für Anwendungen nicht ganz aus den Augen zu verlieren. Insbesondere, um in den weiteren Ausführungen den Überblick zu behalten, scheint mir diese Trennung ebenfalls geboten.

Drücken wir uns also nicht länger darum - beginnen wir mit der handfesten Definition:

Medien bedeuten zukünftig ...

1. *"Über Channels verbundene Devices" (Tertiäre Medien),*

d.h. ohne Apparate geht es nicht. Mein Medienbegriff klammert die biologisch-sensorische, zwischenmenschliche, face-to-face Kommunikation in direkter Reich-, Hör- und Sichtweite ohne technische Hilfsmittel zunächst aus (was gleichzeitig bedeutet, dass ich anerkennen muss, dass sich *unmittelbare*, zwischenmenschliche Kommunikation und Intimität in der Postmedialität womöglich zu einem Gegenpol der Medien entwickeln, mit dem eine mögliche Vereinbarkeit oder Abgrenzung gesucht werden muss).³

2. *Die Channels können flexibel unidirektional, bidirektional oder im Multicast-Verfahren genutzt werden.*

Dies bedeutet: wenn eine (Netz-)Infrastruktur vorhanden ist, kann Sie bezüglich der Teilnehmerzahl, der Informationsmenge und der Informationsrichtung ohne Limitationen genutzt werden. Der Begriff Channel bezeichnet dabei *logische* Verbindungen – losgelöst vom tatsächlichen, physikalischen Transport.

3. *Die transportierten Inhalte⁴ sind grundsätzlich abstrakter Ausprägung und speicherbar.* Kurz gesagt: es findet kein dinglicher Transport statt.

4. *Ist die Infrastruktur vorhanden, können alle (abstrakten) Inhalte transportiert werden.*

Diese Entwicklung zeichnet sich heute z.B. bei den Internet-Protokoll-basierten Netzen schon deutlich ab. Sofern sich der Inhalt nicht der Transformation z.B.

2 Claude E. Shannon lenkte mit seinem Werk „The Mathematical Theory of Communication“ den Blick erstmals weg von den Kommunikationsfähigkeiten von Sender und Empfänger hin zum physikalische Verbindungsmedium dazwischen, welches erst einmal vorhanden sein muss und niemals perfekt=ungestört sein kann.

3 Ich verweise an dieser Stelle auf die Beiträge von Daniel Fetzner und Wolfgang Taube in diesem Band sowie auf die Ausführungen von Klaus Theweleit zum „Dritten Körper“ im Rahmen der Ringvorlesung „Postmediale Wirklichkeiten“.

4 Ich belasse es an dieser Stelle zunächst beim allgemeinen Begriff „Inhalt/Content“. Im Weiteren werden wir aber sehen, dass der Begriff „mediale Artefakte“, wie er z.B. von McLuhan verwendet wird, es womöglich besser trifft. Schon heute produzieren wir mit Büchern, Radio, Fernsehen, Kino und insbesondere Webseiten abstrakte, künstliche Medientatsachen, welche unser reales Leben anreichern und verändern.

in binäre Zustände oder Signale entzieht, bestehen keine Limitationen bezüglich seines Transports/Verteilung/Entfernung.

5. *Es wird folglich keine Zwangsbindungen mehr geben zwischen Inhalt und Infrastruktur.*

Im Sinne der Medienökonomie also auch keine Angebotsabgrenzungen über technische Infrastrukturen. Was wiederum bedeuten könnte, dass sich alleinig das Vorhandensein oder Nicht-Vorhandensein von Infrastruktur als Fundament der Mediengesellschaft ausprägt – ohne weiter ausgeformte Qualitätsabstufungen, ähnlich der heutigen Strom-/Wasserversorgung.

6. *Die Inhalte werden eine multimodale Ausprägung haben.*

Die Modalität wird sich an den sensorischen und aktorischen Fähigkeiten der Teilnehmer orientieren. Dies ist für mich - gemeinsam mit den Punkten 4. und 5. - der zentrale Schlüssel. Zukünftig ist es womöglich bewerkstelligt, Inhalte problemlos visuell, taktil, olfaktorisch, etc. zu generieren, ineinander zu transformieren und bruchstellenfrei zu transportieren.

7. *Die Inhalte werden in sich wiederum eine neue Form von Medien darstellen.*⁵

Soviel also zu meinem Medienbegriff der näheren Zukunft. Ich lasse dabei noch bewusst offen, *wer* die o.g. Inhalte/Abstraktionen produziert und empfängt (Mensch, Maschine, Intelligente Produkte, etc.) und welche *Nutzungen* und *Medienwirkungen* in einem solchen Denkmodell zu erwarten sind.

Hinzufügen möchte ich aber noch eine weitere, gedankliche Konsequenz aus Punkt 3 der Definition: Die Infrastruktur kann nur von Teilnehmern benutzt werden, welche zur Interpretation und Abstraktion fähig sind, womit sich klären würde, dass nur Menschen und/oder abstraktionsfähige Apparaturen an diesem Mediensystem partizipieren können. Die Abstraktionsfähigkeit scheint mir aber in vielen Fällen an eine körperliche/biologische Erfahrung gekoppelt (Zahlen/Werte/Einheiten⁶, Schmerz, laut, hell, dunkel, kalt, traurig, etc.), was gegen die Vision einer vollkommen entkörperlichten Kommunikation zu sprechen scheint – womit wir wieder bei Punkt1 der Liste wären.

Bleibt zum Anschluss dieses Kapitels noch die beliebte Gretchenfrage: Wird die Welt dann besser, schlechter, oder genauso sein wie heute?

5 Ich glaube, das von Bolter&Grusin formulierte Remediation-Prinzip (Bolter, Jay David; Grusin, Richard (a2003): Remediation. Understanding new media. 6. Nachdr. Cambridge, Mass.: MIT Press.) wird aus Sicht der heutigen Medienproduktion kaum mehr ernsthaft in Frage gestellt.

6 Wer dies bezweifelt, sollte sich einmal anschauen, wie körperbetont heute Zahlen- und Mathematikkenntnisse im Kindergarten und in der Grundschule vermittelt werden.

Nun – wenn wir heute etwas zu begreifen beginnen, ist es Folgendes: keine Technik ist wertfrei. Eine Waffe ist im Auslieferungslager der Herstellerfirma potentiell ungefährlich, in der Hand eines Menschen potentiell lebensgefährlich, als abstrakte Abschreckung womöglich wirksam aber unabhängig davon: sie wurde alleinig zum *Zwecke* des Tötens produziert. Kommunikationstechnik ist folglich zum *Zwecke* des massiven Kommunizierens in allen seinen Aspekten auf dieser Welt (vom Liebesgeflüster bis zur Reportage, von der Unterhaltung bis zur Demagogie) und genau dafür ist sie produziert worden.

In der Konsequenz könnten zukünftig also - aufgrund des ubiquitären Vorhandenseins von multimodaler Medientechnologie - neue *Medienwirklichkeiten* entstehen, denen wir uns nicht entziehen können, auf der anderen Seite aber auch aktiv durch uns *formbar* wären (sofern wir ihre Mechanismen verstanden haben). Der Begriff *Wirklichkeit* macht dabei deutlich, dass die Auswirkungen für jeden Einzelnen zukünftig genauso *spürbar* sein werden, wie heutige Erfahrungen in der Realität⁷.

Und damit kommen wir wieder zum Anfangspunkt des Kapitels: Wer wird diese Medientechnologie aufbauen und forcieren? Die Antwort lautet (bis auf Weiteres): „Menschen“ mit ihren intrinsischen Grundmotivationen, wie wir sie zu Beginn dieses Abschnitts aufgezählt haben.

3 Exkurs: Produktion, Handwerk und Kunst

An dieser Stelle möchte ich nun vom Medienbegriff auf den Produktionsbegriff einschwenken. Medienproduktion meint heute ganz allgemein die Nutzung einer Medieninfrastruktur durch Generierung, Hineinstecken (input) und Herausnehmen (output) von *Inhalten* im Sinne des dritten Punkts der vorherigen Aufstellung. Sie ist ein allgemeiner Kultur-*Akt* und an ein Prozesswissen gebunden.

Man könnte an dieser Stelle natürlich sofort einwerfen, warum ich, entgegen der landläufigen Meinung, auch das Herausnehmen als Produktion bezeichne. Meine Argumentation dazu ist folgende: Bis auf die Kunst (welche sich dies als ihre besondere Freiheit herausnimmt) wird kein Mediengegenstand und kein Medieninhalt produziert, ohne sich zuvor mindestens ansatzweise über einen/die potentiellen Abnehmer klar geworden zu sein. Dies gilt offensichtlich für Briefe, Bücher, Telefongespräche, Emails, Blogbeiträge, Urlaubsfilme, Webseiten, etc.. Aber auch in der Maschinenkommunikation sendet ein Dienstleister erst, nachdem vom potentiellen Empfänger aktiv eine Verbindung - mit Identifizierung, möglicher-

⁷ Politiker oder Schauspieler können heute schon erahnen, welches wirkungsvolle Paralleluniversum sich da abzeichnet.

weise sogar Authentifizierung - aufgebaut wurde. Selbst beim Multicasting-Verfahren in Datennetzen geht der Sender zumindest von *einem* potentiellen Relay mit einer bestimmten Vervielfältigungsfähigkeit im Netz aus.

In der klassischen Filmproduktion, welche aus reiner Prozeßsicht unidirektional erscheint, kennen wir diesen Abstimmungsprozess als das sog. narrative und filmische Vorwissen sowie das generelle Weltwissen, welches jeder Drehbuchautor und Regisseur bei seinen zukünftigen Zuschauern als gegeben voraussetzt⁸. Noch vielmehr gilt dies bei interaktiven Anwendungen, welche eine Wahrnehmung des jeweiligen Gegen-über geradezu erzwingen und bei denen (wie es Wolfgang Taube treffend formuliert⁹) „... permanente, dezentrale Verständigungsprozesse“ stattfinden.

Punktum: *Medienproduktion* bezeichnet in diesem Gedankenexperiment *alle Akte* von abstrakter, bidirektional-angelegter Kommunikation zwischen Menschen, Menschen und Maschinen und womöglich auch zwischen Maschinen. Und vielleicht müssen wir uns dafür zukünftig nur einen passenderen Begriff suchen.

Diese Medienproduktion umfasst im engeren Sinne die konkreten Schritte wie Generierung, Verteilung und Speicherung von Kommunikation. Sie geht aber immer einher mit dem vorgelagerten, abstrakten *Akt der Medienkonzeption* (*Was* will ich kommunizieren, *Wem* will ich es kommunizieren = subjektive Wahrnehmung des Gegenüber, *Wie* will ich es kommunizieren = Wahl des optimalen Codes in Abhängigkeit von Was/Wem und den eigenen Erfahrungen bzw. Fähigkeiten)¹⁰.

Die Medienproduktion ist selbst wiederum nur Teilmenge eines übergeordneten, kollektiven Verständigungsprozesses einer Mediengesellschaft. Dieser Verständigungsprozess erzeugt für den Einzelnen *erspürbare* Medienwirklichkeiten.

Das *Handwerk* der Medienproduktion meint dann, dass die oben definierten konkreten und abstrakten Akte - aufgrund akkumulierter Erfahrungen und angeeigneter Fähigkeiten - in hoher Qualität¹¹ und mit hoher Wirkung durchgeführt werden.

Spannend bleiben in diesem Zusammenhang noch drei Fragen:

Als Erstes: Welchen *Charakter* werden diese Akte haben, eher *narrativ* oder *interaktiv*? Und die Frage kommt natürlich aus unserem heutigen Medienverständnis mit den typischen Vertretern Zeitung, Radio und Fernsehen. Wir vergessen aber

8 sehr gut beschrieben z.B. in Ohler, Peter (1994): Kognitive Filmpsychologie

9 Hier Verweis auf Buchbeitrag Wolfgang Taube

10 Klingt irgendwie, als hätte die (von ihm selbst ungeliebte) Lasswell-Formel in der Zukunft überlebt.

11 Im Sinne der ISO/DIN tatsächlich gemeint als „Satz von inhärenten Merkmalen“.

gerne, dass auch diese auf einer abstrakten Ebene bidirektional sind (z.B. Einschaltquoten, Kritiken, Leserbriefe, etc.) - wenn auch mit hoher Latenz.

Der Unterschied wird vielleicht eher in den Begriffen *narrativ* oder *dialogisch* deutlich¹², sprich: wird es zu einfachen, Erzählungs-basierten Beobachtung-/Nachvollzugs-/Einverständnis-/Missverständnis - Prozessen oder zu einem aktiven, gegenseitigen Medienaustausch mit größerem *Gewinn* für alle Beteiligten kommen? Ich bin versucht, mit einem ausweichenden „Beides“ zu antworten. Der wesentliche Unterschied zu heute könnte aber folgender sein: ich kann beides *überall, ohne Entfernungseinschränkung, multimodal, ohne größere apparative Einschränkungen* und insbesondere *zu jeder Zeit machen*. Und dies wird Auswirkungen haben, z.B. dass man sich den dann entstehenden Medienwirklichkeiten kaum mehr entziehen kann. Wer nur konsumiert wird ihnen folglich immer mehr ausgeliefert sein¹³. Nur im aktiven Dialog ergeben sich folglich Einflussmöglichkeiten. Spontane, mediale *Produktionsfähigkeiten* werden für uns also immer wichtiger! Und für mich genauso offensichtlich: Nur usable, intuitive Produktionsumgebungen werden die neuen Wirklichkeiten überhaupt für große Teilnehmergruppen effektiv erschließen können.

Zweitens: Aus den beiden Eigenschaften „überall und ohne apparative Einschränkung“ und der zuvor genannten Produktionsfähigkeit der Teilnehmer ergibt sich noch eine weitere, interessante Fragestellung: *Wie sieht es mit der Verteilung der Produktionsmittel aus und was sind in diesem Zeitalter potentielle Wirtschaftsgüter?*¹⁴. Die Bedingung Ubiquität verlangt ja nicht nur allzeit verfügbare Infrastruktur im Sinne von Netzen¹⁵, sondern auch - man verzeihe mir den Begriff aus dem *postalischen* Zeitalter - jederzeit verfügbare Produktions- und Endgeräte.

Max Horkheimer und Theodor W. Adorno¹⁶ kritisierten schon 1944 die Filmproduktion in Hollywood als „zur Schau gestellte Investitionen“. Dies implizierte auch: Wer nicht über die entsprechenden Finanzmittel verfügt, ist von der Produktion ausgeschlossen. Tatsächlich gilt diese Implikation auch heute noch, aber die Hürde ist deutlich gesunken. Man kann es z.B. daran erkennen, dass Kameras unsere Lebenswelt vollkommen durchdrungen haben. Sehen sie sich nur die Webcam an ihrem Rechner an. Heute ist es aber noch wichtiger, Teil der Infrastruktur (derzeit: Internet) zu sein. Parallel versuchen wir, uns von Spezialhardware zu

12 „dialogisch“ wird z.B. auch vom Philosophen Vilém Flusser in seinen Werken als Begriff dafür verwendet. Mein „narrativ“ heißt bei ihm allerdings „diskursiv“ (Wagnermaier et al. 2003 – absolute, Vilém Flusser).

13 Dies erinnert mich spontan an den von Harald Schmitt zynisch geprägten Begriff „Unterschichtenfernsehen“.

14 Keine Angst, jetzt kommt kein Karl-Marx-Revival, sondern nochmals die Device / Infrastrukturfrage. Aber andersherum gestellt.

15 sowie Energie. Dazu kommen wir noch in Kapitel 7.

16 Horkheimer, Adorno 1986 – Dialektik der Aufklärung / Fragment: Kulturindustrie, Aufklärung als Massenbetrug, S.131/132.

trennen und im Wesentlichen softwarebasiert auf Massenprodukten zu produzieren. Und in diesem Zusammenhang wird der Open Source Gedanke immer wichtiger. Was uns zur Postmedialität noch definitiv fehlt, sind universelle, multimodalen Interfaces sowie „intelligente Maschinen“ als möglicher Gegenpart. Beide sind weder in ihrer gerätetechnischen Ausprägung noch als Massenprodukt aktuell absehbar. Hier muss das reale Leben also noch einen großen Schritt vorwärts gehen.

Es steht noch die Antwort auf die Frage nach den potentiellen Wirtschaftsgüter im postmedialen Zeitalter aus: das werden sicherlich - wie bisher - alle Dinge sein, die man entweder dringend benötigt oder nach denen ein Bedürfnis geweckt wurde (das Paradebeispiel mit den magischen Items hatten wir ja schon zu Beginn aufgeführt). Aufgrund der postulierten Ubiquität wird es räumlich-bedingte Mangelsituationen nicht als wichtigen Use-Case geben. Qualität wird sich rein auf inhaltliche Qualität beziehen. Aber die gesellschaftlich nicht mehr hinterfragte Selbstverständlichkeit der Verfügbarkeit wird einen hohen Suchtfaktor in sich bergen, welcher bei Entzug sofort zu dramatischen Mangelerscheinungen führen wird. Eine interessante Erkenntnis im Hinblick auf den volkswirtschaftlichen Stellenwert zukünftiger Media-Infrastrukturen.

Drittens: Wie werden sich unsere Medienarchive verändern? Multimodale Inhalte zu speichern wird sicherlich das geringste Problem. Aber wie will man multimodal geführte, interaktive Massendialoge und ihr übergeordnetes, abstraktes Ergebnis sinnvoll dokumentieren? Durch zeitbasierte, abrufbare Protokolle/Logbücher der Interaktion antwortet z.B. wikipedia. Das war doch nur der sichtbare Teil, möchte man entgegnen. Ein nachträgliches Durchleben dieser Interaktion kann eigentlich nicht zur gleichen Interpretation führen, da die Protagonisten womöglich vollkommen andere sind?¹⁷. Oder geht es - wie in einem Roman - darum, den Rezipienten zunächst eine Interaktion durchleben zu lassen und ihm daraus neue Aktionsmöglichkeiten für sich selbst zu eröffnen, z.B. indem er den aufgezeichneten Dialog weiterführt? Kann er an jeder beliebiger Stelle das Logbuch stoppen und in seiner eigenen Version weiterführen? Dazu würde er irgendein Gegenüber benötigen, welches von Anfang an ebenfalls am Reload teilgenommen hat. Sind wir überhaupt in der Lage, gespeicherte Interaktionen korrekt wahrzunehmen (Wer kann heute noch z.B. den 1520 von Martin Luther produzierten Text „De libertate christiana“ lesen und korrekt interpretieren¹⁸).

17 Eine interessante Frage gerade im Hinblick auf Schule/Hochschule, Lehrende und Lernende. Aber auch auf den heutigen Internettrend des „Life-Logging“.

18 Ich wähle dieses kurios erscheinende Beispiel, weil Luthers theologischer Begriff „libertas“, mit dem er Papst Leo X. seine Gedanken zur Glaubensfreiheit näherbringen wollte, angeblich schon drei Jahre später von den Aufständischen im Bauernkrieg als „Freie Entscheidung im irdischen Leben“ falsch aufgefasst wurde. Wir interpretieren es heute auf jeden Fall so, da Luther 1525 umgehend mit einer nachfolgenden Schrift „Wider die mörderischen Rotten der Bauern“ versuchte, dieser Fehlinterpretation zu widersprechen. Oder war das alles nur geschicktes Taktieren? Leo X. - der ursprüngliche Adressat von Luthers Gedanken - starb übrigens im Jahre 1521

Desweiteren: Jedes Medium entwickelt seinen eigenen Code (Photografie&Film eine haben sog. Bildsprache entwickelt). Demzufolge entwickeln auch zukünftige, dialogische Medien ihren eigenen Code. Denken sie nur an die Emoticons in einem Chat oder einer Email im Jahr 2009 – wer kann diese in 50 Jahren noch interpretieren. Bleibt also jede Form von medialer Interaktion und ihr individuelles Ergebnis flüchtig? Wird zukünftig irgendjemand meine „alten“ Foreneinträge im Internet lesen, verstehen und dann den Dialog weiterführen - was verspricht er sich davon? Ehrlich gesagt: ich finde im Moment keine Antworten auf diese Fragen.

Ein abschließender Punkt liegt mir bei diesem Gedankenexperiment ebenfalls noch auf der Seele. In der ersten Herleitung des Begriffs Medienproduktion (als Handwerk) habe ich die Kunst zunächst dagegen abgegrenzt. Der einfache Grund: es ist nicht mein Fachgebiet. Ich möchte aber trotzdem noch folgende, privaten Gedanken thematisieren. Erstens: *Kunst* kann als zielgruppenfreie Avantgarde der menschlichen Selbstreflektion betrachtet werden. Zweitens: Künstler haben sich dafür immer der aktuellen Medien ihrer Zeit bedient. Drittens: Elektronische *Medienkunst* gibt es schon lange und sie betreibt tatsächlich meist eine Selbstreflektion über die Medien und ihre Auswirkungen¹⁹. Medienkunst wird zukünftig noch eine sehr hohe Blüte erreichen, bis sie letztendlich in den gesellschaftlichen Mainstream übergeht wie daVincis Mona Lisa. Dann ist womöglich das postmediale Zeitalter erreicht.

4 Postmedialität - Versuch einer Weltenskizze

Gehen wir doch einmal konkret von folgender Vorstellung aus:

Im *postmedialen* Zeitalter werden alle in den Kapiteln 2 und 3 beschriebenen Entwicklungen umgesetzt sein.

Dies könnte dazu führen, dass die Existenz und Nutzung von elektronischen Medien als so selbstverständlich angenommen wird, wie wir heute in den Industrieländern kaum mehr das Vorhandensein von Gas, Wasser und Strom hinterfragen,

und bekam von der nachgereichten Präzisierung nichts mehr mit. Diese Informationen habe ich aus einer Fernsehsendung, welche im Jahre 2008 produziert wurde ;>).

19 Mein Lieblingsbeispiel: *Nam June Paik*, geboren 1932 in Seoul; gestorben 2006 in Miami. Er gilt als ein Begründer der Video- und Medienkunst. Bei einem 24 Stunden-Happening in Wuppertal 1965 zusammen mit Joseph Beuys, auf dem Paik seine sog. Robot Opera aufführte, verkündete er: „Das Fernsehen hat uns ein Leben lang attackiert, jetzt schlagen wir zurück“. Das analoge Farbfernsehen war in den USA gerade mal 13 Jahre alt und stand als PAL-Variante in Deutschland zu diesem Zeitpunkt 2 Jahre *vor* seiner flächendeckenden Einführung.

sondern uns nüchtern, selbstverständlich und routiniert mit den (Nutzungs-)Möglichkeiten und den kommerziellen Potentialen auseinandersetzen²⁰.

Und damit komme ich letztendlich zu einer Frage, um die ich mich lange herum gedrückt habe, nämlich: *was werden das konkret für Nutzungen sein?*

In Ermangelung konkreter, eigener Ideen und Phantasie neige ich im Moment dazu, das von Wolfgang Maass entwickelte Infosphere-Modell²¹ als wahrscheinliches Szenario für mein Gedankenexperiment anzunehmen.

Dieses Modell schreibt heute absehbare Mediennutzungsformen weiter, in dem es neben unserer biologisch-physischen Wirklichkeit ("On-life") noch zwei gleichzeitig wirksame Medienwirklichkeiten vorhersagt, nämlich einmal die Überlapung von Realwelt und Medien („Mixed Reality“) sowie der Gegenentwurf „Virtual Reality“. In Letztere begeben wir uns über abstrakte Repräsentationen und wir können dort mit anderen Repräsentationen ohne biologische oder physische Begrenzung interagieren. Alle drei Wirklichkeiten existieren gleichberechtigt und parallel und bilden die Infosphäre.

Während Mixed-Reality heute z.B. mit dem Navigationsgerät „Lisa“ mit integriertem Location-based-Point-of-Service-Connector schon für jedermann erfahrbares Fakt ist und uns eine gute Vorstellung davon vermittelt, wie die Überlagerung von realer Welt mit abstrakten Informationen aussehen könnte, bietet die zweite Ausprägung - Virtual Reality - zur Zeit das höchste Phantasiepotenzial. Insbesondere deshalb, weil in diesem Zweig unser jahrtausendaltes On-Life weit in den Hintergrund rückt - wir eine neue, flexibel-formbare, parallele Welt kreieren und uns sogar in diese Welt aktiv hineinbegeben können und dies in multimodaler Interaktion²². Wir müssen aber bedenken, dass wir mit Virtual Reality keine vorhandene Welt neu erobern, sondern uns eine solche erschaffen. Virtual reality bedeutet, dass wir uns aktiv in den *Weltvorstellungen* anderer Menschen behaupten müssen - so gesehen ist sie eher pseudo-körperloses, interaktives Fühl-Kino (hoffentlich mit guten Architekten & Regisseuren, welche in dieser Welt ihre „göttliche“ Funktion verantwortungsvoll wahrnehmen). Die Medienwirkung sollte aber nicht unterschätzt werden – es wird uns wie eine echte Welt *vorkommen*. Es wird Gewinner und Verlierer geben, Arme und Reiche, Mächtige und Schwache, Angebetete und Denunzierte, Glückliche und Verzweifelte – die ganze Palette menschlicher Existenz-Wahrnehmungen und wir werden sie für *wahrhaftig* halten.

20 Deshalb *post* = nicht mehr hinterfragte Verfügbarkeit.

21 Hier Verweis auf den Buchbeitrag von Wolfgang Maass

22 Natürlich konnte man sich schon immer – via Phantasie – in einen Roman „hineinbegeben“. Mit virtual reality wird aber eine neue Stufe von Qualität mit möglicherweise stärkeren Wirkungen erreicht.

Das bemerkenswerte an der Gesamtvision einer Infosphäre aus Realwelt, Mixed-Reality und Virtual-Reality ist aus der Produktionssichtweise, dass sie eigentlich nur noch den interaktiven Mediennutzungsbegriff zu kennen scheint. In diesem Zusammenhang schließt sich für mich aber auch der Kreis zu meinen vorherigen Ausführungen bezüglich narrativer und dialogischer Medienausprägung.

Eine weitere Konsequenz der skizzierten Infosphäre muss uns auch klar sein. Sie liegt in der Ubiquität begründet: Medien erzeugen ein abstraktes, aber extrem gesellschaftswirksames Konstrukt namens *Öffentlichkeit*. Allgegenwärtige Medien werden diesen Effekt noch weiter verstärken (und zu verändertem Kommunikationsgebaren führen). Wir werden uns Medien-Persönlichkeiten aufbauen (müssen) und diese permanent zu pflegen haben, um in der Infosphäre erfolgreich zu „überleben“²³.

UND ALL DIES WIRD SELBSTVERSTÄNDLICH SEIN.

5 Versuch einer Extrapolation

Gehen wir also noch einen Schritt weiter und greifen die Frage auf, was sich aus der Selbstverständlichkeit der Mediennutzung und der Selbstverständlichkeit von Medienwirklichkeiten für Konsequenzen ergeben könnten und ich möchte es mit einer eher allgemeinen Analogie versuchen.

Wenn man sich heute die Frage stellt, welche, von Menschhand geschaffene, infrastrukturelle Leistung derzeit von uns womöglich genauso alltäglich genutzt und so selbstverständlich hingenommen wird, dass ihr Vorhandensein kaum mehr hinterfragt wird, sie vom kollektiven Bewusstsein quasi assimiliert wurde, dann landen wir womöglich bei ...

... unserer Strom- oder Energieversorgung.

Strom wird von unserer heutigen Gesellschaft als *Energieträger* nicht mehr in Frage gestellt (höchstens seine Energiequelle). Die *Stromversorgung* besitzt vorrangig eine Infrastruktur- und erst danach eine Inhaltskomponente. Die Qualität des Inhalts gilt als „selbstverständlich“.

23 Es stellt sich an dieser Stelle natürlich die Frage, ob und wie unser heute bestehendes Grundbedürfnis nach Privatheit zukünftig befriedigt wird? Vielleicht heißt unsere respektierte Rückzugszone dann „On-Life“. Und da darf dann auch nicht jeder einfach so rein.

Strom hat in der Vergangenheit unsere „Welt“ (genauer: die Wahrnehmung unserer Welt) radikal verändert und eine neue Lebenswirklichkeit kreiert²⁴. Seine *gesellschaftlich treibende* Funktion ist nun eher auslaufend und wird langsam durch die Medien ersetzt.

Seine Existenz gilt heute als Grundbedürfnis. Clevere Energieversorger versuchen dieses Grundbedürfnis zu monopolisieren – clevere Medienversorger auch!²⁵

Im postmedialen Zeitalter wird womöglich vor gedankenloser Mediennutzung genauso gewarnt wie heute vor gedankenlosem Energie- und Wasserverbrauch. Allerdings nicht aufgrund von Mangel, sondern wegen den gesellschaftlichen „Nebenwirkungen“ (Sucht, Öffentlichkeit nimmt überhand - Privatheit wird immer mehr verletzt?)

Spontan fallen mir noch weitere - eher merkwürdige - Gemeinsamkeiten ein: „User generated Content“ ist in der Postmedialität womöglich so allgegenwärtig und unhinterfragt, wie heute Solarpanels auf dem Hausdach oder Windräder auf der Wiese („User generated Strom“).

Stromerzeugung führt zu Abfallprodukten - wird es in der Postmedialität unbrauchbare Abfälle aus Medienproduktion geben?²⁶

Sogar eine Analogie zu meinen Gedanken über die latente Flüchtigkeit der Wirkung von multimodalen, interaktiven Mediendialogen findet sich: Strom ist ebenfalls flüchtig und kann derzeit nicht verlustlos gespeichert werden

Vielleicht hilft uns diese einfache Analogie ja wirklich, besser zu erahnen was mit dem postmedialen Zeitalter auf uns zukommen wird. Ich unterlasse an dieser Stelle aber weitere Spekulationen und kehre zurück in konkrete Gefilde.

7 „Aber nur wenn ...!“ (Grenzwert und Stetigkeit)

Ca. 2030 n.Chr. „... Ich hatte immer gehofft, sie flicken das Internet wieder. Stattdessen gingen dann die Telefonkabel nach und nach kaputt.“ „Jetzt wollen sie ja wieder welche legen“ sagte Julian. Er lächelte schmerzlich. „Ich erinnere mich dunkel daran, wie das mit diesem Internet war. Irgendwelche bunte Bildchen auf einem Bildschirm. Vater hat immer geschimpft, damals, als es nach und nach zusammengebrochen ist; das weiß ich noch“. (Andreas Eschbach, *Ausgebrannt*, Roman, 2007, Gustav Lübbe Verlag).

24 Denken Sie nur an das Elektronenmikroskop, seine medizinischen Möglichkeiten und unsere veränderte Sicht auf Mensch, Materie und Biologie.

25 Telekom, ProSiebenSat1-Group, Google?

26 Mit einem Blick auf den verstaubten Stapel „falsch gebrannter“ DVDs auf meinem Schreibtisch bin ich sehr geneigt dem zuzustimmen.

Die beiden Säulen unserer Mediengesellschaft heißen „nichtsprachlich-basierte Speichertechnologien“ und „Beherrschung der Elektrizität“. Und somit schließt sich an dieser Stelle ebenfalls wieder ein Kreis im Gedankenexperiment: wenn wir die Energieversorgung als heutiges Infrastrukturanalogon zum zukünftigen Postmedialen Zeitalter betrachten, wäre es naiv, nicht auch final anzumerken, dass es überhaupt erst zu einer postmedialen Wirklichkeit kommen kann, wenn eine eminent wichtige Randbedingung als konstant angenommen wird – nämlich die ausreichende Verfügbarkeit des für die Medientechnik benötigten Energiebedarfs. Noch deutlicher: ohne ausreichend Energie keine Weiterentwicklung unserer aufblühenden Mediengesellschaft – schon gar nicht zu einer *postmedialen* Gesellschaft. Es wäre - aus heutiger Sicht - zwar nicht der demagogisch beschworene Rückschritt ins Mittelalter, aber definitiv ein Rückschritt hin zur basalen Nutzung von schwach reaktiven, weniger katalytisch wirkenden Medien wie Erzählungen, Bücher, Filme, Telegraf und Hörfunk²⁷. Und eins muss auch klar sein: die gesellschaftlich formenden Kräfte würden gänzlich andere sein und dieses Gedankenexperiment bliebe dann nicht mehr als eine akademische Spielerei. Wenn bezüglich unserer Energieversorgung/-Verteilung/-Speicherung und unseres Energieverbrauchs keine technologische Weiterentwicklung stattfindet, ist eine mediale Weiterentwicklung obsolet.

Um es schlussendlich auf einen heute begreifbaren Punkt zu bringen: „Ohne Strom kein Internet“. Versuchen Sie sich nur kurz einmal dieses Szenario (und insbesondere die gesellschaftlichen Nebenwirkungen bzw. Entzugserscheinungen) vorzustellen.

9 [III]

Pausentaste - das Gedankenexperiment stoppt an dieser Stelle.

Was haben wir bis hierhin erreicht? Konnten konkrete Forschungsfragen zu *postmedialen* Produktionwirklichkeiten herausgearbeitet werden? Eher nicht.

Ich neige dazu, zuzugeben, dass wir - durch das Nachdenken über diese fiktive, postmediale Medienzukunft - uns eigentlich erst klarwerden, welche medialen Entwicklungen wir bis dorthin noch zu durchlaufen haben und welches die Randbedingungen einer solchen Mediengesellschaft sind.

Die spannenden Fragen liegen aus heutiger Sicht im *Ob* und *Wie* wir in diesen postmedialen Zustand kommen werden.

27 Im McLuhan'schen Sinne also die „heißen Medien“ mit „low involvement“.

Und das Schöne daran ...

... wir haben es selbst in der Hand.

Zitierte Literatur

United Nations (1948): *The Universal Declaration of Human Rights*, <http://www.un.org/Overview/rights.html>

Shannon, Claude Elwood; Weaver, Warren (1998): *The mathematical theory of communication*. Urbana: Univ. of Illinois Press.

Theweleit, Klaus (2007): *Übertragung - Gegenübertragung - Dritter Körper*. Zur Gehirnveränderung durch neue Medien. Köln: König (International Flusser lecture).

Bolter, Jay David; Grusin, Richard (2003): *Remediation. Understanding new media*. 6. Nachdr. Cambridge, Mass.: MIT Press.)

Ohler, Peter (1994): *Kognitive Filmpsychologie. Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MAKS-Publ. (Film- und fernsehwissenschaftliche Arbeiten).

Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W. (1986): *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag GmbH.

Flusser, Vilém; Wagnermaier, Silvia; Röller, Nils (2003): *Vilém Flusser*. Freiburg im Breisgau: Orange-Press (Reihe: absolute).

Hartmann, Frank (2008): *Medien und Kommunikation*. 1. Aufl. Wien: Facultas (UTB, UTB-Profile, 3014).

McLuhan, Marshall (2001): *Understanding media. The extensions of man*. 9. print. Cambridge, Mass.: MIT Press.