

"Delayed Time - Veränderung des Raum-Zeitkontinuums in digitalen Welten"

Sehr verehrte Damen und Herren, Liebe Kommilitonen,

Zeit ist ein flüssiger Stoff, der beständig verfliegt. Sie entzieht sich uns während wir sie mit Seele, Augen und Apparaten messen und versuchen festzuhalten. Zeit bietet Orientierung. Zeit scheint wie ein Vektor in eine Richtung zu laufen, während wir Räume in wechselnder Richtung durchmessen. Das eine beständig, das andere fließend, mal schnell, mal in Zeitlupe. Und manchmal scheint sie zu stehen: Nicht Stille, sondern Leere.

So lange noch im ptolemäischen, geozentrischen Universum gefangen, drehten sich Zeit und Raum um uns. Der Mensch stand als göttliches Ebenbild im Mittelpunkt der Schöpfung. Alle Ordnungen waren auf ihn als Höhepunkt zugeschnitten.

Mit der kopernikanischen Wende, mit Kepler, Galilei, Newton verabschieden wir uns aus dieser Vorstellung. Das heliozentrische Zeitalter beginnt und wir stehen nicht mehr im Mittelpunkt, sondern wie Darwin verdeutlicht, eher als eine Zufallserscheinung am Rand der Evolutionsgeschichte. Die Wissenschaften beschäftigen sich weniger mit Gott als mit dem Affen, um herauszufinden, woher wir stammen. Wo der Sinn seinen Ursprung hat und wie die Zeitabläufe sich dazu verhalten.

Wie wir heute wissen, erweist sich auch der zeitliche Vektor als Krümmung, vorwärts- oder rückwärts laufend - weg vom und hin zu - auf den vollkommenen Stillstand oder die größte Ausdehnung von Zeit und Raum.

Wir sitzen nicht mehr auf dem Thron der Schöpfung, sondern sind ein physikalisch-chemisches Zufallsprodukt. Aus dem Fokus gedrängt, waren wir gefordert, uns wieder ins Spiel bringen. Intelligenz und Eitelkeit sowie die Fähigkeit Informationen und Wissen an die nächstfolgende Generation weiterzugeben, erweisen sich als treibende Kräfte, uns trotz aller Schöpfungsdepressionen im Fokus der Aufmerksamkeit zu halten. Der Narziss setzt sich durch.

Bis zur Erfindung des Telegraphen war über Jahrtausende das Pferd das schnellste Fortbewegungsmittel und damit, neben der Telepathie, der Standard für die Verbreitungsgeschwindigkeit von Nachrichten und Informationen. Mein koreanischer Lehrer an der Düsseldorfer Kunstakademie Nam June Paik nannte dieses Beispiel den Beginn einer Erzählung, um die Informationsgeschwindigkeit, die mediale Beschleunigung zu beschreiben. Erst die technischen Aufschreibe- und Transmissionssysteme erlaubten die Geschwindigkeit der Nachrichten- und Informationsübertragung aus ihrer natürlichen Begrenzung zu befreien. Dem Pferd, als es überflüssig wurde, gelang als einzigem Tier der Sprung in den Olymp, vielleicht aus Dank, weil es den Menschen über die Landschaft fliegen lässt.

Die Thermodynamik und damit die Elektrifizierung im 19. Jahrhundert ermöglichte den Sprung zurück in das Aufmerksamkeitszentrum der Evolutionsgeschichte, weil nun die kulturellen Errungenschaften die natürlichen Entwicklungszyklen deutlich an Geschwindigkeit überflügeln. Erst die elektrische Revolution, die bis heute andauert, die Umwandlung etwa von Wärme in Bewegung, ermöglicht

entscheidende Umbrüche. Jetzt lassen sich Straßenzüge beleuchten, die Nacht wird zum Tag, der natürliche Zeitpfeil dreht sich um. Nachrichten gelangen in kurzer Zeit über den Globus und lassen die Entfernungen zwischen den Räumen schrumpfen.

Zeitgleich entwickeln sich aus den zu Zeichen und Büchern gepressten Gedanken eine mobile, intellektuelle Wissensdichte, die eine weitreichende Bildung der Menschen denkbar machen. Nachdem Gutenberg das Wort beflügelt hatte, entstehen im 19. Jahrhundert in rasender Geschwindigkeit neben unzähligen Erfindungen die reproduktiven Medien Fotografie, Zeitungsdruck, die Tonaufnahme, Signalübertragung und -empfang. Schließlich betritt der Film im Jahre 1895 die Medienbühne.

Mit der medialen Reproduktion war der vielbeschworene "Verlust der Aura", der Verlust des Einmaligen vollzogen, wie Timo Skandries betont.¹ Wirklichkeit, Geschichte, Natur und Körper werden von nun an in medialen Kontexten aufgelöst, piktoralisiert und darin mythologisch erhöht.

Das verlorene Terrain, nicht mehr Ziel und Zweck der Schöpfung zu sein, wurde über die mediale Vervielfältigung zurückerobert. Der Mensch ist erneut im Zentrum seiner Aufmerksamkeit angelangt, in seinem medialen Spiegelbild.

Mediale Informationspakete lassen sich unendlich reproduzieren, Verteilung und Rezeption inklusive. Früh erkennt die Politik die Notwendigkeit, Inhalte und Distribution von Informationen und Nachrichten in die eigene, mächtige Hand zu nehmen. Der Informationsfluss will gesteuert werden - in demokratischen Gesellschaften und einmal mehr in diktatorischen Systemen.

1923 werden die ersten Radiosendungen in Deutschland ausgestrahlt, aus technischen Gründen mussten alle Sendungen live übertragen werden. Der zeitliche Abstand zwischen öffentlicher Arena und privatem Wohnzimmer schrumpft auf wenige Sekunden Latenz, während die Ereignisräume unverändert weit auseinander liegen. Die Zuhörer werden als Empfänger in die Übertragung sportlicher Ereignisse oder politischer Live-Reportagen eingebunden. Schon früh erwartet Bertold Brecht von der Rundfunktechnik die Möglichkeit zum Dialog mit dem Zuschauer: Weniger Volksempfänger, mehr iPhone.

Seit der Olympiade 1936 entwickelt sich das Fernsehen bis heute zu dem großen Anbieter von Live-Übertragungen. Das Sehen und Hören in die Ferne gelingt, in dem die Ferne zur Nähe gelangt.

Seither nehmen wir als Rezipienten an medial vermittelten Ereignissen teil. Wir teilen die gleiche Zeit und wenn wir uns wirklich auf die Spannung der Übertragung einlassen, fallen wir in den Raum einer rauschhaften, immersiven Erzählung: Anderswo, anderswann und anderswer.

Medien operieren mithin mit einem psychologischen Konstrukt aus Realität und Virtualität, sie suggerieren Fiktion durch ihre mythologische Struktur der Vernetzung von Räumen und Zeiten. Die reale Zeit der Rezeption und das fiktive

¹ Timo Skandries, Ein Hauch von Aura, in: Bilderzählungen -zeitlichkeit im Bild, Köln 2003 S.222

Zeiterlebnis fallen in der Erzählung zusammen, durchdringen sich und kreieren in diesem Zusammenspiel ein magisches Netz.

Der kanadische Literaturwissenschaftler und Pionier der Medientheorie Marshall McLuhan formuliert in seinen Werken „The Gutenberg Galaxy – The Making of Typographic Man“ 1962 und „Understanding Media – The Extension of Man“ 1964 eine telekinetische Welt, deren Räume zu einem Campfire zusammenfallen, an dem wir uns wärmen, wenn wir miteinander über Geräte und Medien verschaltet sind. Ich zitiere die Medienwissenschaftlerin Daniela Kloock, die McLuhans Thesen zusammenfasst: „Es sind die Sinne, die unser Sein bestimmen, dass Wahrnehmung von den jeweils kulturbestimmenden Medien abhängt, dass unser Sehen, Erleben, Denken medial vorstrukturiert ist, dass Kultur und Technologie immer stärker verschmelzen.“²

Unser Leben, Wissen, unsere Kommunikation, unsere Zeitökonomie wird überformt von der Art und Weise, in der wir Informationen erzeugen, speichern, übertragen und rezipieren.“

Das persönliche, physische und seelische Zeitempfinden bleibt an unseren Körper gebunden, an die innere Uhr, unsere Lebenszeit. Das äußere Zeitempfinden wird überspült von medialen Ereignissen in n-vielen Räumen und gleichzeitigen Ereignissen weltweit. Diese fordern den Medien nutzenden Menschen und wollen strukturiert werden. Der Nutzer muss diesen Informationspaketen Bedeutung zuweisen, sie filtern und klassifizieren. In Vernetzung, Synästhesie und Immersion nutzen wir alle Sinne um diese „Extensionen“ zu verarbeiten.

Unser natürliches stereoskopisches Sehen wird in den visuellen Medien auf das unräumliche, monokulare Sehen beschränkt. Erst die mediale Vielheit digitaler Informationen, wir sprechen seit McLuhan von Multiperspektivität, ermöglicht eine Betrachtung, die panoptisch ist.

Die Benthamsche Disziplinierungsarchitektur - ein einzelner Wärter kann alle Gefangenen ins Auge fassen, aber kein einzelner Gefangener kann einen anderen Gefangenen sehen - löst sich am Ende des 20. Jahrhunderts auf als Sinnbild einer Disziplinargesellschaft, wie sie Foucault beschrieben hat.

Denn heute betrachten alle alle, beobachtet jeder jeden und dies weitgehend freiwillig. Die Gleichzeitigkeit und das Nebeneinander aller Personen, die sich aktiv in einem sozialen Netzwerk im Internet präsentieren, dient der eingangs beschriebenen Ausstellungssucht aus eitlen Motiven und dem Wunsch nach Transparenz. Erst heute stehen wir am Beginn einer panoptischen Weltbetrachtung, wie sie McLuhan vor 50 Jahren prognostizierte.

Ob aus der Vielheit der Perspektiven mehr Wahrheit entsteht, bleibt dabei fraglich. Denn bereits in Bezug auf die Ermordung J.F. Kennedys erwähnte der italienische Filmemacher Pier Paolo Pasolini 1967, dass die protokollierten Aussagen aller am Tatort befragten Zeugen zwar ein multiperspektivisches Gesamtbild der Gegenwart ergebe, doch die Wahrheit davon unberührt blieb.³

² Daniela Kloock, in: Zukunft Kino, Marburg 2008, S.245 f.

³ P.P. Pasolini, München 1983, S. 81 f.

Mit Facebook, wahrscheinlich das erste Modell einer synästhetischen Autorenmaschine, gelingt der multiperspektivische Dialog aller mit allen. Hier verschalten sich Medien miteinander, ich nenne es mit Vorsicht: Konvergenz. Denn auf dieser Plattform verzahnen sich persönliche, private Aktivitäten - Briefe schreiben, Bilder machen - mit professioneller Medienproduktion und stehen gleichwertig nebeneinander. Ein Stichwort aus den jüngsten Revolten in den nordafrikanischen Staaten mag genügen: „Citizen Journalism“. Die jungen „Digital Natives“ als journalistische Berichterstatte.

Da Medien immer ein pars pro toto darstellen, sind sie in der Lage, die reale Welt zu verkleinern. Medien sind per Definition Virtualisierungen. Und weil diese Eigenschaft mit der Lust am Mythos verschwistert ist, lassen sich aus Ereignissen Märchen und aus realen Ereignissen von begrenztem Mitteilungswert mit dramatischer Zuspitzung Informationen aller Qualität herstellen, die ihr Publikum finden. Like it or not.

Diese panoptische Welt, von der Byung-Chul Han, Philosoph an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe, in seinem jüngst veröffentlichten Text "Transparenzgesellschaft" spricht, lässt ein lautes Schwirren vernehmen - Claude Elwood Shannon hätte es vielleicht "Rauschen" genannt -, ein richtungsloses Schwirren, in dem kein gemeinsames Ganzes mehr zu entschlüsseln ist.

Die Digitalisierung aller Prozesse, mithin die Virtualisierung der natürlichen Welt, generiert seit fünfzig Jahren enorme Umwälzungen. Noch immer ist die Elektrifizierung der Motor, jetzt im Zusammenspiel mit der Informatik. Aus wertkontinuierlichen Bildern werden wertdiskrete Daten, der Gegenstand im Bild wirkt nicht mehr stofflich, denn das technische Bild ist nun Teil eines informatischen Programms.⁴

Mit der schwirrenden Gleichzeitigkeit aller Prozesse und Aktivitäten, die wir in den Massenmedien abgebildet sehen, fallen Zeit und Raum endgültig auseinander. Denn, ich zitiere, das "Internet und die elektronische Mail bringen die Geographie, ja die Erde selbst zum Verschwinden. [...] Die moderne Technik enttarranisiert das menschliche Leben⁵."

Byung-Chul Han beklagt die narrative Entzeitlichung, die mit dieser technologischen Beschleunigung einhergeht. Es gelingt keine temporale Synthese der Ereignisse, wie wir sie bislang gewohnt waren. Die Sequenz, das Nachzeitige erlischt, wenn nur noch - Plural - gleichzeitige Gegenwarten existieren.

"Die Informationsmasse erzeugt keine Wahrheit. Je mehr Information freigesetzt wird, desto unübersichtlicher wird die Welt." ⁶ Schreibt Byung-Chul Han. Informationen, Medien dienen dazu den Wissensstand auszugleichen, Gefälle aufzuheben, um eine breit gefächerte, möglichst synchrone Reaktion des Publikums zu erhalten. Medien verkleinern den räumlichen Abstand zwischen zwei Subjekten, in dem diese Subjekte dieselbe Information teilen.

⁴ Daniela Kloock, in: Zukunft Kino, Marburg 2008, S. 249

⁵ Byung-Chul Han, Duft der Zeit, Bielefeld 2009, S. 27

⁶ Byung-Chul Han, Transparenzgesellschaft, Berlin 2012, S. 68

Informationsvermittlung verstehen wir als eine Verteilungsleistung, um divergente Gegenwarten zu synchronisieren, und dabei räumliche Abstände, die als Nachzeitigkeit, nur als Sequenz erlebbar sind, aufzulösen.

Der Psychoanalytiker Jacques Lacan bietet uns folgendes Bild an: Schauen wir in den Spiegel, sehen wir das Ich im Zentrum, dahinter die Welt, von der wir einen großen Teil mit unserem Ich, unserem Antlitz verdecken. Drehen wir uns vom Spiegel fort, betrachten wir die Welt vollständig, aber ohne uns darin, denn wir können uns nicht mehr sehen. In dieser Metapher krümmt sich der Raum zur Möbiusschleife. Außen und Innen sind im ägyptischen Unendlichkeitssymbol dieselbe Fläche. Max Bill nennt sie: Einflächner.

Ich unterbreche meine Rede hier und erzähle ein Stück Film, frei nach Stephen Hawking:

Unklar jetzt, ob die eben noch auf dem Boden zerschellte Tasse Wasser zurück auf den Tisch fliegt und wieder zu einem ganzen Stück wird, oder ob sie als Wiederholung eingespielt erneut vom Tisch fällt, ob der Prozess vorwärts oder rückwärts abläuft, ob in Zeitlupe oder im Zeitraffer, ob das Universum sich ausdehnt oder jenseits des Nullpunkts gespiegelt existiert.

In einer panoptischen Gegenwart findet sich kein Ruhepol gesicherter Betrachtung. Nicht einmal ein Elfenbeinturm.

Miniaturisierung und Digitalisierung in der medial virtualisierten Realität lösen die natürlich erfahrbaren Zeit-Raum-Konstellationen weiter auf und entgrenzen sie. Mit dem Ende des 19. Jahrhunderts ist das Ende der großen Erzählung, das Ende der Geschichte erreicht, ist Gott und mythische Kraft erschöpft, und genau dort, mitten in dieser erodierten Position, mitten in der Vakanz erfinden und mobilisieren sich die reproduktiven Medien ständig neu. Mediale Narrationen unterschiedlicher Konstruktion und Spannkraft füttern nahezu alle Bereiche der Kultur. Und sei es durch sich selbst, denn Medien befeuern Medien, wie wir wissen, - ein unendlich gespiegelter Raum.

So werden heutzutage in allen künstlerischen und merkantilen Prozessen Narrationen als Transportmittel benutzt, um Zeiten und Räume zu bereisen. Und: Um den Hunger nach Geschichte und Geschichten zu befriedigen. Erzählung und Dramaturgie, mithin die Ordnung des Erzählten, sind entscheidende Komponenten sowohl im Bereich der Kulturwirtschaft als auch im industriellen Marketing und speziell in der Herstellung digitaler Medien, wie sie der Studiengang Medieninformatik seit 1997 hier an der Hochschule Harz in Wernigerode zu vermitteln sucht.

Zählen und Erzählen haben nicht umsonst denselben Wortstamm. Was dem einen das richtige Ergebnis, ist dem anderen die rhetorisch wirkungsvolle Reihenfolge, um das Publikum in Bann zu halten. Ob in interaktiven Erzählungen, wie wir sie in digitalen Spielen finden oder in linearen Erzählungen eines Kurzfilms: die Story, die Narration, die Spannung sind für den Erfolg einer Idee - auch - entscheidend.

Der andere Aspekt ist die Ordnung der digitalen Struktur, ihre Logik und programmierten Funktionsabläufe. Digitale Medien sind in unterster Schicht

elektrische Prozesse, die der funktionierenden Software die Voraussetzungen bieten. Schichten von Software mit unterschiedlichen Funktionen greifen logisch ineinander, um weitgehend unsichtbar rechnerische Prozesse in lesbare Zeichen zu wandeln und in der Interaktion zwischen Mensch und Maschine ein effizienter, in Zukunft ein selbst lernender Dienstleister zu sein.

Sehr verehrte Damen und Herren!

Ich möchte zum Schluss meine Zusammenfassung unter einen bekannten Ausspruch von Karl Marx stellen, in Verknüpfung zur vorher genannten Position McLuhans, der Medien als die natürliche Extension des Menschen bezeichnet.

Marx schreibt: „Es ist nicht das Bewusstsein der Menschen, das ihr Sein, sondern umgekehrt ihr gesellschaftliches Sein, das ihr Bewusstsein bestimmt.“⁷

Erfahren wir Raum und Zeit mit unserem Körper, unseren Sinnen, physisch konkret in der Liebe, beim Sport, im Theater, spüren unsere Zellen Jahrtausende einer untrennbaren Einheit.

Zerfallen aber Zeit und Raum, wie durch die Veränderungen, die Zeit- und Raumerlebnis in den letzten 150 Jahren in den Empfindungen, in der Seele des Menschen erfahren haben, wechseln diese Raum-Zeit-Erlebnisse einander in schneller Folge ab, werden sie gleichzeitig wahrgenommen, überlagern sie sich, dann zerfallen in unserer Wahrnehmung Raum und Zeit. Das Sein verändert sich und die Erinnerung an das frühere Sein lässt sich jetzt nur noch in Form gut erzählter Geschichten rekonstruieren. Das ist die Aufgabe digitaler Medien: Ariadnefäden spinnen.

Auf der anderen Seite lassen wir in Computern mittels Software und Algorithmen in jeder Millisekunde Entscheidungen treffen und werden in Zukunft durch weiter erhöhte Rechenleistung noch mehr Entscheidungen in Echtzeit unterbringen.

Was bedeutet: In dieser vielfach gedehnten Millisekunde, in der immer mehr Entscheidungen getroffen werden, also Informationen eine Statusänderung herbeiführen, multiplizieren sich die Perspektiven unserer Betrachtung zu einem kaum überschaubaren Horizont aus Möglichkeiten und Entscheidungsnot.

Was zu der Frage führt: Werden wir die Konsequenzen all dieser Informationspakete bewerten können, werden wir Entscheidungen selbst verantwortlich treffen oder werden wir sie delegieren?

In den multiplizierten Möglichkeiten, aufgetürmt zu einem panoptischen Globus, der uns wie die berühmte Newtonsche Kugel umgibt, ein von uns selbst erschaffener Weltraum, sind wir mit allen von uns geschaffenen Entscheidungen vollkommen allein. Der Raum erscheint riesig, die Bewegungsmöglichkeiten des Menschen gleichzeitig groß und gleichzeitig erschöpft. Wir verfügen über mehr Wissen, aber nicht zwangsläufig über mehr Gewissheiten!

Die Zeit läuft weiter - auch ohne uns.

Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

© Prof. Martin Kreyßig, gehalten am 18. Okt. 2012

⁷ Karl Marx, Kritik der politischen Ökonomie, MEW 13,9.