

HyperKult II

von Golo Föllmer

Man weiß nicht recht, was die Herausgeber geritten hat, im Titel ihres Buches den Kulturbegriff durch ein platzsparendes »Kult« zu ersetzen, und »Hyper«, oje, will das noch einer lesen? Aber nungut, das altmodische Kunstwort fußt eben auf einer Veranstaltungsreihe, die bis ins Jahr 1991 zurück reicht, also älter ist als die Popularisierung des Netzmediums und das Eindringen des Computers in m.o.w. alle Humanotope.

Hat man den Titel verdaut oder vergessen, dann wird man dafür belohnt. Insbesondere die computer-wissenschaftlichen Beiträge weisen sich gerade und im Gegensatz zur Titelkunst durch große begrifflich-analytische Genauigkeit aus. Worum geht es in dem Buch?

Ähnlich wie die Begriffe Interaktivität und Vernetzung, so wird auch das Begriffspaar analog-digital ebenso häufig überhaupt verwendet wie seine Bedeutungen wechseln. Offenkundig markiert die Differenz zwischen dem Analogen und dem Digitalen (A/D-Differenz) zum einen den historischen Umbruch der Digitalisierung der Medien, welcher Weltwahrnehmung und Kulturtechniken von Grund auf veränderte. Zum anderen bezeichnet er den alltäglichen Zustand des Schwankens, Hin- und Herwechselns oder Übersetzens (z.B. in der A/D- bzw. D/A-Wandlung von Audiosignalen) zwischen analogen und digitalen Medien oder allgemeiner: zwischen analogen und digitalen Symbolsystemen, mit denen wir auf der einen Seite mental und auf der anderen apparativ umzugehen haben.

Eine Kernthese des Buches »HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien«, das sich mit dieser Leitdifferenz unseres Zeitalters und damit auch unserer Kunst und Musik befasst, befragt den Digital-Computer per se als ein Intermedium, und zwar in zweifacher Hinsicht: Wohin führt der transitorische Prozess der Digitalisierung medialer Speicherung, Übertragung und Verarbeitung, aber auch medial getragener Narration und Gestaltung? Und welche vermittelnde Rolle spielen digitale im Unterschied zu analogen Apparaten (bzw.: Symbolsystemen) als Verknüpfungspunkt, als gemeinsamer Anker von Künsten, Gestaltungspraktiken oder einzelnen Werken.

Mit dieser Fragestellung ist »HyperKult II« stärker um ein konkreteres Thema bemüht, als es der erste Band »HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien« aus dem Jahr 1997 war. Und mit diesem Ziel vor Augen nehmen sich die einleitenden Artikel dieses Buches, das ausgewählte Vorträge der Tagungsreihe an der Universität Lüneburg aus den Jahren 1997-2004 versammelt, erst einmal die notwendige Begriffsklärung vor. Konzise schildert Wolfgang Coy die Entwicklung digitaler Prinzipien und erläutert, wieso zwischen dem Analogen und dem Digitalen trotz aller Differenzen keine völlige Wesensfremdheit herrscht.

Jörg Pflüger liefert im Anschluss eine ebenso präzise wie weitgreifende Analyse der A/D-Differenz. Unter Bezug auf die Weichen stellenden Debatten der Macy-Konferenzen u.a. im Jahr 1950 identifiziert er die Dichotomien von Kontinuum vs. Diskretheit und Analogie vs. Arbitrarität als zwei häufig unreflektiert genannte oder sogar unglücklich vermengte Differenzen zwischen dem Analogen und dem Digitalen (z.B. als Analogie vs. Diskretheit, wie es einem gleich im folgenden Artikel begegnet). Man wird mit der überraschenden Einsicht aus dem Artikel entlassen, dass digitale Computer den analogen keinesfalls prinzipiell überlegen sind, sondern u.a. in miniaturisierten Spezialexemplaren (z.B. »wearable computers«) den analogen in Zukunft unterlegen sein dürften.

Die Perspektiven solcher zukünftiger Generationen von Computern führt Martin Warnke weiter hinten im Buch in einem faszinierenden Aufsatz über Quantenrechner genauer aus. Amüsant im Kontext dieses Bandes – und zugleich wohligh beängstigend – ist der dargelegte Umstand, dass sich für diese (bereits einsatzfähige) Technologie erst entscheiden lässt, ob es sich bei ihr um einen Analog- oder einen Digital-Computer handelt, wenn man sich entschieden hat, ob man eher an die Welle-Teilchen-Dualität oder an die auf Schrödinger(s Katze) zurück gehende Theorie vom Multiversum, also von einer unendlichen Anzahl parallel existierender Universen glauben möchte. Eine dritte Möglichkeit scheint es nicht zu geben, bitte treffen Sie Ihre persönliche Wahl, bevor Sie solch ein System benutzen!

Die weiteren Aufsätze machen weniger große Sprünge als die genannten einleitenden Kapitel, geben aber z.T. anregend-irritierende Impulse, oder zumindest Diskussionsstoff. So beschreibt Thomas Hölscher Nelson Goodmans allgemeine Symboltheorie, die sich an der A/D-Differenz fest machen lässt und diese damit umgekehrt zu einem analytischen Werkzeug ausbaut, das – überspitzt gesagt – die Differenz zwischen Wissenschaft und Kunst auf eine graduelle Verschiebung innerhalb eines Kontinuums (!) zwischen den Polen »digital« und »analog« zu reduzieren versucht. Hieran schließen Frieder Nake und Susanne Grabowski insofern an, als dass sie Goodmans W/K-Differenz um Charles P. Snows Vorstellung der Trennung der Wissenschaftswelt in »Zwei Kulturen« (eine geisteswissenschaftliche, analog »literarisch« vorgehende und eine naturwissenschaftliche, digital »szientifisch« vorgehende Methode) durch deren Zusammenführung in einer »Dritten Kultur« überbrücken wollen.

Der zweite Teil des Buches konzentriert sich stärker auf konkrete künstlerische und kulturelle Phänomene der A/D-Differenz und der mit ihr verbundenen Intermedialität. Rolf Großmann zeigt dazu in seinem Aufsatz zu Bild-Ton-Relationen, wie vom Farbklavier über elektrische zu digitalen Medien die Kopplung zwischen Visuellem und Akustischem in grenzüberschreitender Kunst und Musik immer enger bzw. unmittelbarer wird – und wie dabei das technische Medium zunehmend in den Vordergrund tritt und »künstlerische Entscheidungen« zu fällen hat.

Kulturgeschichtliche Erörterungen des physikalischen (Jochen Koubek), des musikalischen (Michael Harenberg) und des theatralen Raums (Christoph Rodatz) geben schließlich unterschiedlich tiefe Einblicke und Interpretationen der Frage, wie sich die A/D-Differenz auf die Raumbehandlung eben z.B. in der zeitgenössischen Musikproduktion auswirkt oder, so bei Claus Pias, wie die Übertragung von Subjekthandlungen in das Computerspiel inhaltliche Kriterien (»Wie handle ich ethisch korrekt?«) gegenüber strukturellen (»Wie handle ich motorisch/algorithmisch erfolgreich?«) zurücktreten lässt. Ein im Deskriptiven stecken bleibender Aufsatz zur Digitalisierung der Filmproduktion (Uwe Pirr) und ein um Musik zwar bemühter, aber hierzu Plattitüden und Verdrehungen verbreitender Artikel zum Cut-Up (Hans Dieter Huber) fallen hinten im Buch wenig ins Gewicht. Britta Schinzels Ergebnisse empirischer Studien zu Gender-Fragen im Umgang mit Computern, die brav ans Ende des Buches gehängt wurden, lassen die Leitfragen der Publikation kaum noch spüren, auch wenn die Ergebnisse nicht unerheblich sein mögen.

Aber das Abfallen der Spannung zum Ende hin unterscheidet Sammelpublikationen vielleicht sogar gewinnbringend von Hollywood-Filmen wie z.B. auch von elektroakustischer Musik, deren Spannungshöhepunkt (Climax) im statistischen Mittel (mit nur geringen Schwankungen!) bekanntlich übereinstimmend bei 86% ihrer Laufzeit liegt (vgl. Folkmar Hein, Thomas Seelig: Internationale Dokumentation elektroakustischer Musik, Saarbrücken 1997). Auch wenn oder gerade weil Musik dabei nicht die erste Geige spielt, vermittelt und diskutiert »HyperKult II« Kernfragen der Benutzung von Medien. Da Musik heute zu 86% medial produziert, verbreitet und rezipiert wird, kann es eigentlich nur allen ans Herz gelegt werden.

erschieden in Positionen 68, 2006, S. 34-35.