

[Wolfgang Ernst: SCHRIFTEN ZUR MEDIENARCHÄOLOGIE]

KONVOLUT "MEDIENARCHÄOLOGIE, KYBERNETIK, MEDIENTHEATER"

[bislang unpublizierte, indes weitgehend redigierte Themenblöcke,
teilweise resultierend aus vormaliger Vortrags- und Vorlesungsskripten]

Themengruppen:

- *Radikale Medienarchäologie*
- *Die Insistenz kybernetischen Denkens*
- *Technische Denk- und Vollzugsweisen. Konkrete medienarchäologische Erdungen*
- *Operatives Medientheater*

Detailliertes Inhaltsverzeichnis (kapitelweise):

Radikale Medienarchäologie:

ARCHÄOGRAPHIE TECHNISCHER MEDIEN

- Blickweisen der Medienarchäologie
- Foucaults *l'archive* aus Sicht der Medienarchäologie
- (Medien-)Archäologische Geschichtskritik mit Kant
- Medienwissenschaft als Mediamatik
- "Radikal" technologisch orientierte Medienarchäologie
- Medientechnische Geschichtskritik: Archäographie
- Über *Archäographien*
- Die medienarchäologische Rückkehr des Computers zur Elektronenröhre
- Terminologische Anachronismen: zur "Medialität" vortechnischer Epochen
- Medienarchäologisches Begreifen technologischer Zeitverhältnisse
- Was heißt das: ein technisches "Lebenswerk" zu (be)schreiben?

UNBEDINGTE MEDIENARCHÄOLOGIE

- Eine medienarchäologische Lesart
- Zum Begriff der Medienarchäologie
- Klassische Archäologie und Medienwissenschaft
- Medienarchäologie (buchstäblich)
- Die *arché* von Medientheorie
- Buchstäblich "radikale" Medienarchäologie
- Entbergung *von* oder vielmehr: *durch* Medientechnik
- Medienarchaik
- Führt ein genealogischer Weg zur Medienarchäologie?
- Momente der Medienarchäologie: mit Schweigen rechnen
- Die Nähe der Medienarchäologie zur Mathematik
- *Medienarché* (am Beispiel digitaler Datenprozessierung)
- Den A/D-Umbruch aktiv denken: Medienarchäologie als Mediamatik

- Für eine radikale Medienarchäologie des Computers

"WELCHE MEDIEN, WELCHE GESCHICHTE/N?" Antworten von Seiten der Radikalen Medienarchäologie

a) *"Welche Medien?" Medienarchäologie versus Kulturtechnikforschung:*

- Eine biographische Anekdote vorweg (zur Genealogie der klassischen Medienarchäologie)

- Medienarchäologie und / oder Kulturtechniken

b) *Medienarchäologie versus Mediengenealogie und Diskursanalyse:*

- "Es gibt keine Medien" (Vogl)?

- Zum Vorwurf des Apolitischen der "reinen" Medienarchäologie:

Einsichten des *wire recording*

- Abstinenz und Bruch von Medienarchäologie mit der Diskursanalyse

- "Wo bleibt hier das Soziale"?

c) *"Welche Geschichte/n?" Medienarchäologie vs. Medienhistoriographie*

- Eine kleine (Medien-)Geschichtskritik

- Keine bloß "historische" Medienarchäologie

- Neue Schreibweisen finden: Medienarchäographie

- Die medienarchäologische Erfahrung der Unvergangenheit operativer Artefakte

- Auf den Spuren eines (noch) nicht-historisierten Medienwissens

d) *Die Herausforderung von Medienarchäologie durch KI / ML:*

- Ein medienarchäologischer Imperativ: die Black Box durchschaubar halten

- Medienarchäologie an der Grenze (zu KI und ML)

Die Insistenz kybernetischen Denkens:

DIE INSISTENZ KYBERNETISCHEN DENKENS

- Aktualisierung kybernetischen Denkens

- Eine *machina speculatrix* vorweg

- Untot: Das Nicht-Historisierbare an der Kybernetik

- Ein Appell aus der heroischen Epoche der Kybernetik: die GrKG

- Die neurobiologischen Erben der Kybernetik

- Kritik des Konzepts Black Box

- Beobachtung welcher Ordnung? Schnittstellen zwischen Organismus und Technik

- Harte Mensch-Maschine-Kopplungen: der Kybernetische Organismus

- Zeitfiguren kybernetischen Denkens

- Zeitkritische Medien und die "musikalische" Zeit der Kybernetik

- Mensch und / oder Maschine: Wiederholte Anläufe der KI

- Helmar Franks "Lehrmaschinen": kybernetische Pädagogik und das IfK

- "Kybernetische Pädagogik"

- Wiederbelebung der Kybernetik - eine Entmetaphorisierung des Mensch-Maschine-Dialogs

- "Deep" Machine Learning und das Menschenbild der Maschine

- Erdung und Entzauberung von "Deep" Learning

- "Regelkunde" statt "Kybernetik": die Berliner Schulen
- Die mathematische Architektur der Kybernetik
- Klärungen des Signalbegriffs
- Die Nähe der Kybernetik zur Mathematik (und ihr Rechenmedium Analogcomputer)
- Real existierende Logik: Schaltungen
- Die Insistenz der Kybernetik: rückgekoppelte Systeme
- Zukunft wegrechnen
- Medienökologie *avant la lettre*
- Kybernetik *alias* Digital Humanities
- Was heißt Kybernetik für Medienwissenschaft?

MEDIENARCHÄOLOGISCHES (SPIEL-)ZEUG: DER "KYBERNET"

Teil I:

- Kein blosses Spielzeug: Der Piko-KYBERNET
- Von der Automatensteuerung zur Informatik: Logo
- Vom KYBERNET zum Spielzeugcomputer PIKO *dat*
- Vom kybernetischen Spielzeug *via* "Logistik" zu den Lehr- und Lernmaschinen der Kybernetischen Pädagogik

Teil II:

- Der KYBERNET und die Automatisierung der Produktion
- Kybernetik *avant la lettre*? Marx' "Maschinenfragment"
- Ulbricht vs. Honecker: Ende oder nur Unterbrechung des kybernetischen Systemdenkens?
- Abstrakte und konkrete Maschinen
- Mehr als nur technische Maschinen: Die Informationsästhetik kybernetischer Systeme

INFORMATIONSÄSTHETISCHE FANFARE FÜR H-C-V-H. Eine Anrede

ZUM TECHNOLOGOS DER MENSCHMASCHINE. Medienarchäologische Perspektiven auf KI

- Das "Macht"verhältnis zwischen Mensch und Maschine aus der Doppelsicht von (Technik-)Historie und Medienarchäologie
- "Drehen sich die Machtverhältnisse zwischen Mensch und Maschine um?"
- Eine kybernetische Entmachtung? Von der losen zur festen Kopplung von Mensch und Maschine
- Ein technologischer Zauberschüler: Der "GOTO"-Befehl in frühen Computersprachen (BASIC)
- Jenseits des abendländischen Horizonts: Verschränkungen von Mensch und Maschine
- Die Macht der Algorithmen und ihre Regelung von Seiten der EU
- Digitalisierung und Algorithmisierung: eine List der technischen Vernunft?
- Zur anthropologischen Kränkung des Menschen durch die Maschine
- Die "starke KI"-Hypothese: eine "Singularität" (jenseits) der vertrauten Menschheitsgeschichte?

Technische Denk- und Vollzugsweisen. Konkrete medienarchäologische Erdungen:

TECHNIKNAHE MEDIENANALYSE

- Der Schraubendreher als medienanalytisches "Zeug"
- Der Phasenprüfer als Werkzeug (elektro-)techniknaher Medienanalyse
- Für eine "transitive" Medienepistemologie

EINBRUCH DES REALEN IN DEN SYMBOLISCHEN RAUM

- Das medienentbergende Momentum der Störung
- Der Zusammenbruch des technischen Bildes
- Störung, Einbruch des Realen: Unwetter und *breaking news*
- Der kalte Blick der Medien
- Wenn Medien sich offenbaren
- Rauschen und *Eigenrauschen*
- Testbilder, TV-Rauschen
- Störung als Information: *The Truman Show*
- Die operative Diagrammatik technischer Dinge
- Entropie der gedruckten Platine

TELEGRAPHISCHE ÜBERTRAGUNGSMEDIEN UND NACHRICHTENTHEORIE: VON MATERIE UND ENERGIE ZUR INFORMATION

Die Bahnung von Geschwindigkeit (Heinrich Heine)

Technische Übertragung

Telegraphenströme

An der Grenze zur Informationstheorie: Morsen aus dem "Palast der Republik"

Übertragungskanäle konkret: Kabel, Nerven, Telegraphie

Das Imperium der telegraphischen Übertragung

Entropie: James Clerk Maxwells *Theory of Heat* (1871)

Eine techno-mathematische Theorie der Kommunikation (Shannon)

Operatives Medientheater:

DAS TECHNOSZENISCHE DIAGRAMM: MEDIENKUNST

- McLuhan und / oder Medienkunst erfrischen(d)
- Veritable Medienkunst und die Sehnsucht nach haptischer Realität
- Medienkunst zwischen Imaginärem, Symbolischem und Realem von Technik
- ASCII Art zum Beispiel
- Kritik des "open access"
- Sofortiger Zugang *versus* kulturelle Tradition
- Kunst und Kultur in Zeiten von Digital Humanities
- Tempor(e)alitäten: Definition von "Medienkunst"

MEDIENTHEATER

- Vom performativen Theater zum operativen Medientheater
- Ein neues Format des Kolloquiums: Operatives Medientheater (*featuring* KYBERNET)
- Mediendramaturgie
- Technische Medien prinzipiell vollzugsfähig halten: Der Medienarchäologische Fundus

=====

Radikale Medienarchäologie:

ARCHÄOGRAPHIE TECHNISCHER MEDIEN

Blickweisen der Medienarchäologie

Medienarchäologie zielt zum Einen auf die Entdeckung, Analyse und Archivierung von technischer Objekten - nämlich materielle Artefakte, in denen sich Kulturtechniken vergegenständlicht haben. Doch vor allem meint Medienarchäologie eine Form der Wahrnehmung, die verschärfte, d. h. genaue Wahrnehmung eines Segments kultureller Praktiken, die sich den bisherigen Perspektiven entzogen.

Medientheorie, von der technischen Seite geschrieben, meint Medienarchäographie. Historiker sind auf den Umgang und Analyse von Gedächtnis- und Speichertechnologien hin trainiert, vom klassischen Museum (als Museologe zeitweise) über die Bibliothek bis hin zum Archiv als techno-kulturellem Dispositiv, das aber eben (mit Michel Foucault) nicht nur als Speicher, sondern auch als das mediale Gesetz des Sag- und Wißbaren definiert ist. Mechanismen von Wissensproduktion, sind auf Prozesse der kulturtechnischen Datenverarbeitung verwiesen: Aufzeichnung und Darstellung, Wahrnehmung und Rückkopplung mit bestehendem Wissen. Die Erhebung von Daten geht mit von Apparaten und Konventionen bestimmten Ordnungsformen einher, die Regeln, klassifikatorischen Mustern und Kodierungen unterliegen. Hier kommt also jenes Objekt ins Spiel, das in anthropologischen oder soziologischen Analysen solcher Prozesse den blinden Fleck der ganzen Beschreibung bildet: Medienhandlung in ihrer Materialität und Faktizität. Wissen hängt von der materiellen Struktur der Medien ab, durch die seine Grundlagen als Information vermittelt, reproduziert und differenziert werden; eine Geschichte von Seh- und Meßinstrumenten gehört hier ebenso dazu wie die Thematisierung von Übertragungsprozessen in Nervenleitungen. Am Rande gerät dabei auch der kulturelle Übertragungsprozeß namens "Tradition" in den Blick - aber eben nicht primär in seinem semantischen Gehalt (das Ressort der Kulturwissenschaft), sondern als Verfahren, das medienarchäologisch kühl betrachtet wird. "Der Erfolg der Mathematik

beruht auf der Trennung von Syntax und Semantik"¹; Ähnliches gilt für Medienarchäologie - ein riskanter Spagat. Medien sind der Ort, wo sich Technologien und Semantik von Kultur treffen. Anders als etwa Literatur, wo die Semantik auf einer über 500 Jahre lang stabilen Trägertechnologie (Buch) erprobt wurde, wechseln nun diese Technologien selbst in immer schnelleren Generationen und zeitigen semantische Effekte: das Verhältnis von Technologie und kultureller Semantik (als Hierarchie, als Unterwerfung) implodiert. Kultur sei hier definiert als negentropische Operation, die mit hohem Energieaufwand unwahrscheinliche Ordnungen aufrechterhält oder baut. Dieses negentropische Katechon gilt aber nicht nur für die Inhalte, sondern auch die Hard- und Software selbst.

Medienarchäologie meint auch eine methodische Ästhetik: etwas, das als der "kalte Blick" der Medientheorie bezeichnet werden mag - *theoría*, analog zum "kalten Ohr" für Techno-Musik. Einmal teilt Medienarchäologie hier etwas mit der Soziologie - allerdings nicht mit der Soziologie der Massenmedien, sondern mit dem, was Niklas Luhmann unter Soziologie versteht: die Generierung von Theorien, "die eine Distanz zu den Selbstverständlichkeiten des Alltags in Kauf nehmen, ja bewusst erzeugen, um ein abstrakter gesichertes Konsistenzniveau zu erreichen."² Systemtheorie geht (gegen Medienanthropologie) soweit, technische Handlungskompetenz aus dem Bereich des Humanen vollständig auszulagern. Claude Shannon entwarf tatsächlich Programme, die in der Lage sind, selbständig optimierte Schaltungen zu entwerfen.³

Es gibt also Formen der Wahrnehmung, die nicht mehr menschlich sind, sondern *aisthesis medialis*: "Von Zeuxis über Brunelleschi bis Bach blieben Wahrnehmungen, die ein Anderer manipulierte, das Vorrecht von Künsten. [...] Bei technischen Medien dagegen fällt diese Hilfskonstruktion dahin. Den perspektivisch verkürzten Weltausschnitt, wie er auf einer Photographie erscheint, hat kein Künstler aus ästhetischer Freiheit entworfen; es war vielmehr (wie der Photographieerfinder Henry Fox Talbot einst so schön formulierte) ein Bleistift der Natur selber am Werk."⁴

Den kalten, medienarchäologisch aktiven Blick, die reine Registratur, beschreibt Walter Benjamin lange vor Jacques Lacan: "Was an der Daguerrotypie als das Unmenschliche, man könnte sagen Tödliche mußte

1 Bettina Heintz, Die Intransparenz der Zeichen. Mathematik, Kunst und Kommunikation, in: Jörg Huber / Martin Heller (Hg.), Konturen des Unentschiedenen. Interventionen, Basel / Frankfurt a. M. (Stroemfeld) 1997, 109-128 (109)

2 Niklas Luhmann, Die Gesellschaft der Gesellschaft, Frankfurt/M. (Surhkamp) 1997, 1133

3 Claude E. Shannon, Eine Maschine, die beim Entwurf von Schaltkreisen behilflich ist, in: ders., An/Aus, Berlin (Brinkmann & Bose) 2000, 299-310

4 Friedrich Kittler, Phänomenologie versus Medienwissenschaft, URL xxx

empfundener werden, war das (übrigens anhaltende) Hereinblicken in den Apparat, da doch der Apparat das Bild des Menschen aufnimmt, ohne ihm dessen Blick zurückzugeben."⁵

Inzwischen hat die Metrologie mit Hilfe aufwendiger mathematischer Datenverarbeitung (dem sogenannten Wienerspektrum) ein Verfahren entwickelt, wie etwa ein objektiv meßbares Bildgüteparameter von Röntgenaufnahmen mit der subjektiven Beurteilung von Bildqualität durch Menschen (der Röntgenblick der Ärzte) abgeglichen werden kann⁶ - eine buchstäblich medientheoretische Vermittlung zwischen Beobachtung und Berechnung.

Kaum hatte Talbot in England das Negativ-Positiv-Verfahren der Photographie erfunden, schaltet sich der Physiko-Chemiker und Astronom John Herschel ein, der dem Speichermedium seinen gültigen Namen gibt: Aufschreibung von Licht, und zwar nicht nur, um Licht abzubilden, sondern Licht (als chemisches Agens) spektroskopisch zu messen. Im ästhetischen Verbund steht damit der buchstäblich medienarchäologische Blick von László Moholy Nagy, der 1927 beklagt: "Man vernachlässigte früher in der Fotografie vollkommen die Tatsache, daß die Lichtempfindlichkeit einer chemisch präparierten Fläche [...] eines der *Grundelemente* des fotografischen Verfahrens ist, und ordnete diese Fläche immer nur einer der perspektivischen Gesetzen gehorchenden Camera obscura ein, zum Festhalten (Reproduzieren) einzelner Objekte."

Demgegenüber hätte ein genuin medienarchäologisches Bewußtsein für die Materialität der Einschreibfläche als Gesetz des Sichtbaren (*arché*) "dahingeführt, Existenzen, die mit unserem optischen Instrument, dem Auge, nicht wahrnehmbar oder aufnehmbar sind, mit Hilfe des fotografischen Apparates *sichtbar zu machen; d. h. der fotografische Apparat kann unser optisches Instrument, das Auge, vervollkommen bzw. ergänzen.*"⁷ Medien werden somit selbst zu aktiven Agenten der Medientheorie.

Medientheorie hat die Herausforderung der Quantenmechanik diesseits von Kulturtechnik zu denken und zu reflektieren. Nils Bohr verkündet auf dem Physikerkongress in Como 1927: „According to the quantum postulate, any observation will be impossible, and, above all, *the concepts of space and time lose their immediate sense.*“ Ein um ein Atom kreisendes Elektron existiert nach keinen Maßstäben eines neuzeitlich physikalisch denkbaren Seins, für welche gilt, daß nur existiert, was beobachtbar ist. Die Heisenbergsche Unschärfe-Relation

⁵ Walter Benjamin, Über einige Motive bei Baudelaire, in: Gesammelte Schriften, Bd. I.2, 646

⁶ Lemmerich 1987: 135

⁷ László Moholy-Nagy, Malerei. Fotografie. Film, Leipzig 1927; reprodgraph. Nachdruck hg. v. Hans M. Wingler, Mainz/Berlin (Kupferberg) 1967, 26

beendet diese *Zuversicht*. Für Immanuel Kant stellen Raum und Zeit noch die Aprioris von Wahrnehmung selbst dar, und auch von Helmholtz' physiologische Messmedien schließen sich dem an. Seitdem mit der Relativitätstheorie Raum und Zeit verschränkt gedacht werden, sind sie keine Prothesen, keine "extensions of men" im Sinne McLuhans mehr, sondern definieren dem Menschen seine Wahrnehmung neu.

Erst die konstruktive Aktivierung von gespeicherten Daten macht aus ihnen kulturelles Gedächtnis.⁸ Dazu aber bedarf es ihrer präzisen Adressierbarkeit Während Kultur mit Sinn, und Kulturwissenschaft mit Semantik befaßt ist, fokussiert Medienarchäologie den sinnlosen Rest. Der nicht-inhaltistische Zugriff trennt Fernsehwissenschaft von Medienarchäologie, faßbar am Beispiel der Welle von TV-Talkshows und Sendungen zur DDR-"Ostalgie" im Sommer 2003 (getriggert durch den Film *Good-bye Lenin*). Wäre nicht auf Magnetband das DDR-Fernsehen aufzeichnenbar und dieser Speicher nicht durch die Wende von 1989/90 an das Deutsche Rundfunkarchiv gefallen, würden solche alten Sendungen gar nicht sendbar sein. Den meisten Westdeutschen aber war die DDR vor 1989 überhaupt nur per TV vertraut. Insofern sind die Fernsehbilder heute eine authentische Erinnerung. Medienarchäologie schaut also auf die medientechnischen Bedingungen des aktuellen Ostalgie-Diskurses.

Eine philologisch inspirierten Medienwissenschaft versteht unter "Kommunikation" soziale *Teilhabe*, Partizipation: "Das Interesse der Mediennutzer, so die Basisannahme, richtet sich nicht auf das Zeilenschreiben des Kathodenstrahls beim Fernsehen, sondern auf die durch das Fernsehen erzeugten Bilder der Welt, auf die medial vermittelte Teilhabe an Ereignissen und auf die televisuell erzeugte Unterhaltung. Deshalb stehen Sendungen, Genres, Erzähl- und Darstellungsweisen, Inhalte letztlich im Vordergrund medienwissenschaftlicher Analyse."⁹

Doch die Möglichkeit dieser Teilhabe ist primär eine technisch bedingte. Medienarchäologie ist eher für die Kathodenstrahlen denn für die Inhalte auf TV-Bildschirmen zuständig - dafür aber eben auch anschußfähig für die kulturtechnische Erforschung heraldischer Wappen als geometrisches Feld, das Eintragungen formatiert.

Medienarchäologie ist - wie die archäologische Erforschung von *material culture* überhaupt - objektorientiert. An der New York University etwa

8 Siehe Aleida Assmann u. Jan Assmann, Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis, in: Funkkolleg Medien und Kommunikation. Konstruktionen von Wirklichkeit, Studienbrief 5, Weinheim / Basel 1990, 41-82

9 Knut Hickethier, Binnendifferenzierung oder Abspaltung. Zum Verhältnis von Medienwissenschaft und Germanistik. Das "Hamburger Modell" der Medienwissenschaft, in: Heinz-B. Heller u. a. (Hg.), Über Bilder Sprechen. Positionen der Medienwissenschaft, Marburg (Schüren) 2000, 35-56 (54)

wird im Studiengang *Interactive Telecommunication* "physical computing" gelehrt, und der Erkenntnispolitikwissenschaftler Walter Seitter veröffentlichte ein Buch *Die Physik der Medien* - unter ausdrücklichem Rekurs auf Aristoteles, der dieses Modell vorgedacht hat. Das klingt nach Hardware-Fetischismus; tatsächlich aber meint der Begriff der Objektorientierung heute auch einen Programmierstil (C++, JAVA).

Foucaults *l'archive* aus Sicht der Medienarchäologie

Foucaults französischer Term *l'archive* wurde von Ulrich Köppen eher mißverständlich mit "Archiv" ins Deutsche übersetzt und führt zur Verwechslung mit der kulturellen Gedächtnisinstitution Archiv (die im Französischen vielmehr im Plural als *les archives* erscheint). In Anlehnung an Foucaults Begriff von *l'archive* analysiert Medienarchäologie vielmehr das technische wie logische "Gesetz dessen, was gesagt werden kann, das System, das das Erscheinen der Aussagen als einzelne Ereignisse beherrscht"¹⁰ und gleichzeitig auch begrenzt. "Die archäologische Beschreibung" (Kapitel IV, ebd.) verlangt damit im Umkehrschluß vielmehr eine analytische Archäographie denn eine narrative Historiographie.

(Medien-)Archäologische Geschichtskritik mit Kant

Im Krebsgang geht erkenntnisorientierte Medienarchäologie bisweilen auf eine nicht-technische Archäologie der Medien zurück, zurück zu Foucaults Archäologie des Wissens, und am Ende zu Immanuel Kants Philosophie. Aus seinem Nachlaß ist von 1793 auf einem losen Blatt der Satz erhalten: "Eine philosophische Geschichte der Philosophie ist selber nicht historisch oder empirisch sondern rational d. i. A PRIORI möglich. Denn ob sie gleich Facta der Vernunft aufstellt so entlehnt sie solche nicht von der Geschichtserzählung sondern sie zieht sie aus der Natur der menschlichen Vernunft als philosophische Archäologie."¹¹

Eine lediglich "historische Medienarchäologie" durchforstet die Archive und deckt die Entwicklerabsichten auf, die hinter jenem Produkt standen, um es in die kulturellen, politischen, ideologischen, pädagogischen, ästhetischen wissenschaftsgeschichtlichen Kontexte der Entstehungszeit

10 Michel Foucault, *Die Archäologie des Wissens* [FO 1969], übers. von Ulrich Köppen, Frankfurt / M. (Suhrkamp) [1973] 6. Aufl. 1994, Kapitel III / 5 "Das historische *Apriori* und das Archiv", 183-190 (187)

11 Immanuel Kant, *Von einer philosophirenden <sic> Geschichte der Philosophie* [1793], in: Knut Ebeling / Stefan Altekamp (Hg.), *Die Aktualität des Archäologischen in Wissenschaft, Medien und Künsten*, Frankfurt / M. (S. Fischer) 2004, 33-35 (33)

einzubetten. Demgegenüber analysiert radikale Medienarchäologie die in Materie (Kopplung) und Energie (Modulation) implementierte Vernunft.

Im Unterschied zur Mediengeschichte ist eine Archäologie der Medien selber zwar (Technik-)Geschichtswissenschaft im Sinne quellenkritischer Methoden, nicht aber hinsichtlich der damit verbundenen Geschichtsphilosophie. Das objektive Korrelat zu der von Kant genannten "Vernunft" bildet hier jene techno-logische Welt wissensgeladener Apparate, die nicht mehr nur die Ausweitung physiologischer Sinne, sondern vor allem Werkzeuge epistemologischer Forschung sind, als Erkenntnismedienwissenschaft. So kann ein anonymes Gedicht von 1627, das in tausenden von Buchstabenpermutationen aufgelistet ist, im Sinne eines komputativen Mechanismus nicht-historistisch, *unzeitgemäß* (Nietzsche) gelesen werden, gleichursprünglich zur Gegenwart in seiner algorithmischen Logik, allem historischen ("Barock") oder gar theologischen ("Kabbalistik") Kontext zum Trotz.¹² Als performative Artikulation mag solch eine Urkunde historisch zu verorten sein; als operativer Mechanismus aber ist sie zeitinvariant. Die Differenz zwischen handschriftlicher und automatischer Durchführung ist keine historische, sondern eine technische: die Implementierung des Algorithmus als Software in Maschinen mit Programmspeicher.

Medienarchäologie nimmt techniknah die Spur der Prinzipien von operativen Medien auf. Bedingung dafür ist *Technikkenntnis*, indes in *erkenntnisorientierter* Absicht. Als Medienarchäologie entdeckt sie zeitübergreifende, also auch: zeituntertunnelnde, mithin zeitinvariante Zusammenhänge technischer Systeme; als Medienhistoriographie benennt sie die konkreten Umstände und Kontingenzen medientechnischer Ereignisse. Die Epistemologie technischer Medien umfaßt, im *double-bind*, sowohl den "historischen" mikro- wie makrozeitlichen Ereignishorizont (bis hin zur *longue durée* der geologischen "deep time of media"¹³), sowie dessen technomathematischen Grund. In einem Veto gegenüber den narrativen und teleologischen Suggestionen der Mediengeschichte widerspricht Medienarchäologie linearen Zeitfiguren vom Typus "vom" Alphabet "bis zum" Computer.¹⁴ Vielmehr fokussiert sie eine strukturelle Achse. Um bei

12 Florian Cramer, Buffer Overflow: Codes, Systems and Subversion in Computational Poetics, in: Wolfgang Sützl / Geoff Cox (Hg.), Creating Insecurity: Art and Culture in the Age of Security, New York (Automedia) 2009, 45-51, unter Bezug auf: Christian Wagenknecht, Proteus und Permutation, in: Text und Kritik 30 (1971), 1-11

13 Siehe Siegfried Zielinski, Archäologie der Medien. Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens, Reinbek b. Hamburg (Rowohlt) 2002; engl.: Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means, Cambridge, Mass. (M.I.T. Press) 2008, sowie Jussi Parikka, A Geology of Media, Minneapolis / London (University of Minnesota Press) 2015

14 Derrick de Kerckhove, Schriftgeburten. Vom Alphabet zum Computer, München (Fink) 1995

diesem Beispiel zu bleiben: etwa die Auswanderung der Zahlen aus dem alphanumerischen Code¹⁵, als dem eigentlichen, schon in Altgriechenland sich vollziehenden Drama der abendländischen Medienkultur.

Medienwissenschaft als Mediamatik

Medienwissenschaft spitzt sich auf Mediamatik zu. Tatsächlich existiert unter diesem Namen eine einschlägige niederländische Zeitschrift, ebenso wie Studiengänge gleichen Namens, aber mit verschiedener Ausprägung an Hochschulen in der Schweiz und in der Slowakei. Im Begriff Mediamatik klingt einerseits die Nähe zu Informatik und Mathematik an, die dann zu einer Medienmathematik wird, wenn die operative, welthaltige, damit zeitbehaftete Mathematik gemeint ist, die sich in jedem Mobiltelefongebrauch blitzschnell ereignet.

Heinrich Barkhausen, der Begründer des Instituts für Schwachstromtechnik an der (heutigen) Technischen Universität Dresden, der Verfasser grundlegender Werke über die Elektronenröhre und der Schwingungslehre, schreibt in seinem Aufsatz über die „Vakuumröhre und ihre technische Anwendung“ im *Jahrbuch der drahtlosen Telegraphie und Telephonie* 1920, daß er „oft die Prägung eines neuen, anschaulichen Begriffs für wertvoller halte als eine mathematische Ableitung“. Im Namen von Medientheorien wird Beides praktiziert, und mithin das anglophone Äquivalent *media studies* durch *media science* präzisiert.

Andererseits erklingt im Begriff Mediamatik auch die epistemologische Dimension von Medientheorie, die Allianz von Medien und *mathesis*, womit ein Wissen gemeint ist, das gleichursprünglich zu Mathematik und Medien selbst steht. Was meint nun das Stichwort „gleichursprünglich“? Mathematik ist mehr als die Operation mit Symbolen, etwa im Analogcomputer, das zwillingshafte Gegenstück zum wohlvertrauten elektronischem Ton- und Videosynthesizer. In den meisten Publikationen taucht der Analogcomputer nur als „Zwischenspiel der Mediengeschichte“ auf (um hier frei einen Ausdruck zu verwenden, den Kollege Siegfried Zielinski in seinem Buch *Audiovisionen* für Radio und Fernsehen definiert hat). Ganz so, wie sich physikalische Pendelbewegungen durch elektronische Schwingkreise analog abbilden lassen, stellt sich auch anhand des Analogcomputers die uralte abendländische Frage nach dem Verhältnis von Mathematik und physikalischer Dynamik als ein grundsätzliches: Stehen technomathematische Medien, wie menschliche Kultur sie hervortreibt

15 Vilém Flusser, Die Auswanderung der Zahlen aus dem alphanumerischen Code, in: Dirk Matejowski / Friedrich Kittler (Hg.), Literatur im Informationszeitalter, Frankfurt a. M. / New York (Campus) 1996, 9-14

und die sie treiben, in einem modellhaften oder in einem wesentlichen Verhältnis zur physikalischen Welt? Die Begriffe *Zeit*, *Zahl*, *Physis* verdichten das medienwissenschaftliche Studium auf zeitkritische Medienprozesse (also die Zeit), die Konzentration auf den Computer als modellbildenden Medium (also die Zahl), sowie die unvordenkliche Implementierung von Medienvorgängen in die reale Welt aus Physik und Hardware (also die *physis*). Technische Medien von Schrift und Zahl finden in der Mathematik ihre symbolische, und in elektro-logischen Gattern ihre reale Bedingung.

"Radikal" technologisch orientierte Medienarchäologie

Der Blick der Medienarchäologie ist "radikal" auf die epistemischen wie operativen *archai* (Wurzeln) technischer Dinge gerichtet. Sie bringt zum Einen geisteswissenschaftliche Methoden als Training des Blicks auf geistgeschaffene Objekte in Anschlag, identifiziert andererseits jedoch das nicht-geistige Eigenwissen der operativen Materie.

Jede Epoche hat ihr eigenes Verständnis davon, wie Wissen technisch in der Welt operativ wird. Für Medienwissenschaft aber ist es unabdingbar, sich nicht durch historische Relativierung den Blick auf die Herausforderungen der aktuellen technologischen Lage versperren zu lassen.

In diesem Sinne hat Foucault den zugleich erhellenden und verunklarenden Leitbegriff seiner *Archéologie de Savoir* (1969) verstanden: "Ich bin nicht auf der Suche nach dem feierlichen ersten Au/genblick, von dem ab beispielsweise die gesamte abendländische Mathematik möglich gewesen ist. Ich gehe nicht zu Euklid oder Pythagoras zurück. Es sind stets relative Anfänge, die ich erforsche, eher Einführungen und Transformationen als Fundamente und Grundlegungen."¹⁶

Medientechnische Geschichtskritik: Archäographie

Historikern sind Fragen der zeitlichen Prozessualität, der Archivierung, Speicherung und Übertragung, mithin den "Technologien" der kulturellen Tradition vertraut. Von daher stellen sich ganz grundsätzliche Fragen: In welchem Verhältnis stehen Medienprozesse zur Zeit, inwieweit setzen sie selbst Zeit (wie die Räderuhren mit Waaghemmung), inwieweit lassen sich medienbezogene Befunde in den historischen Diskurs einordnen, ohne sie zu verkennen, welches ist der Appell der (elektro-)mechanischer Prozesse (etwa die klingende Saite) quer zur Zeit an Menschen, sich

¹⁶ Michel Foucault, zitiert nach: Altekamp / Ebeling (Hg.), Aktualität des Archäologischen, 50 f.

wissend immer wieder neu zu ihnen zu verhalten? Wie aber läßt sich die Vergangenheit technischer Medien, insofern sie die Gegenwart angehen, bewußt *nicht* als Geschichte schreiben? Dies verlangt nach einer Archäographie eher denn einer Archäologie, die am Saum technologischer Operativität entlang schreibt.

Im Zustand des technischen Archivs Medien"geschichte" zu erforschen resultiert darin, sie non-narrativ anzuschreiben: archivographisch, aus der Gegenwart des Überlieferten her. Jacques Derrida macht dabei einen Unterschied zwischen dem archivierten Ereignis und dem Ereignis der technischen Archivierung als Praktiken der Macht und der administrativen Gewalt, aber eben auch der technischen Apparatur. Denn auch hier gilt: Das Schreibwerkzeug schreibt mit an den Gedanken (Friedrich Nietzsche).

Michel Foucault, dem sich (indirekt) der Begriff von Medien"archäologie" in seiner spezifischen, nicht klassisch-archäologischen Bedeutung verdankt, hat einen ebenso spezifischen Begriff von *archive*; er verwendet den Begriff in seiner *Archéologie du Savoir* von 1969 als Bezeichnung für das Gesetz dessen, was ausgesagt werden kann - hier nahe an der Hypothese von Sapir/Whorf, denen zufolge Sprache die Dinge nicht nur benennt, sondern fundamental vorgibt, welche Dinge überhaupt benannt werden können. Das, was gesagt werden kann, ist in der Epoche elektronischer Datenverarbeitung nicht nur eine Funktion des überhaupt Ergangenen und Gespeicherten, sondern ebenso ein kulturtechnisches oder gar mediales Gesetz: Formate, Übertragungsprotokolle, Hardware-Architekturen. Ein- und Ausschlußmechanismen, die von jeher die Gewalt des Archivs bildeten, sind seit dem 20. Jahrhundert in Begriffen der Kybernetik beschreibbar und technisch implementiert geworden.

An die andere, nicht-kulturelle Seite des technologischen Gesetzes von Gedächtnis erinnern die Medien selbst, in denen sich ein Mikrokosmos von Übertragungs- und Zwischenspeicherereignissen entfaltet.

Archäographien

Bisweilen verliert sich die Argumentation der techniknahen Medienwissenschaft in detailversessenen Exkursen. Archäographie steht in der Tat auch für die verschachtelte Argumentation im Krebsgang, im Unterschied zum eleganten Argumentationsbogen klassischer Publikationen, wo Ausschweifungen vielmehr in Form von Anmerkungen umgeleitet und gefiltert werden. Demgegenüber artikuliert sich Medienarchäographie vielmehr nonlinear. An entsprechenden Stellen kommt es zu medienarchäologische "Vertiefungen", die potentiell regressiv fortschreiten. Die Kunst liegt darin, diese (aus der Mathematik

vertrauten) Intervallschachtelungen wieder rückzubinden in den übergreifenden Argumentationsbogen.

Siegfried Zielinski betont in seinem Entwurf einer "prospektiven Archäologie" auf der Grundlage einer Philologie technischer Dinge: "Schrift ist über die Jahrhunderte immer noch das verlässlichste Medium der Archivierung."¹⁷ Daß diese Schrift nicht nur Texten, sondern auch medientechnischen Artefakten eingeschrieben ist, demonstriert aufs Schönste Nikita Braguinski in seinem Beitrag über das Lernspielzeug "Speak & Spell" als "Anarchiv".¹⁸

Moritz Hiller sowie Stefan Höltgen haben unter dem Titel *Archäographien* Beiträge und Aspekte einer radikalen Medienarchäologie publiziert. An dieser Stelle eine Umdeutung des Begriffs "Festschrift", als die sich dieser Band versteht. Mit diesem Buch wird ein Neologismus im Geist der "Berliner Schule" von Medienwissenschaft, die *Medienarchäographie*, buchstäblich festgeschrieben, und im akademischen Gedächtnis verankert wie ein Fels in der flüchtigen diskursiven Brandung - oder auch im Sinne des Beitrags von Jussi Parikka und Samir Bhowmik, mit dem sich Medienfossile als Infrastrukturen in Landschaften einschreiben.

Das Motiv zum Signet des Schwabe-Verlags (die Druckermarken der 1488 in Basel gegründeten Offizin Petri) stammt aus dem Umkreis Hans Holbeins und illustriert die Bibelstelle Jeremia 23,29: 'Ist mein Wort nicht wie Feuer, spricht der Herr, und wie ein Hammer, der Felsen zerschmeißt?'" Der Hammer erinnert Medienwissenschaft sofort an jene Schreibmaschine, deren Denkweise Friedrich Nietzsche als ein "Philosophieren mit dem Hammer" beschrieb, und das Feuer lässt sich als die Erkenntnisfunken, die radikale Medienarchäologie im Kurzschluss und unter Umgehung ausschweifender Diskurse aus den Mikroszenen der Elektronik direkt zu schlagen und zu gewinnen sucht, sich hineinversetzend in die Welt aus Sicht der Elektronen und Algorithmen selbst.

Die Texte archäographischer Medienwissenschaft gehen ohne Umschweife *ad fontes*, im techno-logisch doppelten Sinne: einerseits das Archiv (eher denn Bibliothek) technischer Fachberichte (Archivologie), und andererseits die Analyse der technischen Hard- und Softwareartefakte selbst (Medienarchäologie). Querbezüge zur (medien-)wissenschaftlichen Fachliteratur stellen sich vielmehr "sekundäre", in loser Kopplung, ein.

Wenn das Wort wie ein Blitz in den Felsen schlägt, gleich einem Fulgurit, der den - mit Heider - "lose gekoppelten" Sand dann zu einer Skulptur

17 In: Moritz Hiller / Stefan Höltgen (Hg.), *Archäographien. Aspekte einer Radikalen Medienarchäologie*, Berlin (Schwabe Verlag) 2019, 61

18 In: Hiller / Höltgen (Hg.) 2019

seines eigenen Moments, und damit gleichsam "Radio" als elektromagnetische Wellen verewigt, oder eben dotiertes Silizium unter Spannung gesetzt wird, als die konkreteste Szene digitalen Mediengeschehens, ist damit jenes Kerndrama aufgerufen, auf welches die Erforschung von *Operative Unfolding of lógos in / as Matter* zielt - *towards a more radical understanding of media (as) technology*. Der Beitrag Hans-Christian von Herrmanns, aller vorschnellen wissensgeschichtlichen Historisierung der Kybernetik widerstehend, lässt Max Bense zu Wort kommen, der diese Begegnungen des Symbolischen mit dem Realen als das Dritte zwischen Natur und Kultur definiert.

Bernhard Siegerts Beitrag "Zählen. Archäographie einer Kulturtechnik", zum Verhältnis von Medienarchäologie und Kulturtechnik, adressiert höchst konkret das *encounter of lógos and matter*, nämlich: die Zahl, der zunächst einmal das Zählen vorausgeht. Der *lógos* der Zahl ist kein idealistisches Wesen, sondern immer schon aus einer performativen Kulturtechnik des Zählens her zu verstehen, die in der körperfernen Maschine operativ wird, und von dort aus den rechnenden (oder auch medienkonsumierenden) Menschen selbst wieder operativiert (279). Eine medienarchäologisch weitgehend zeitinvariant begriffene Zahl kann nur im geradezu dialektischen Spiel mit der Kulturtechnik des Zählens verstanden werden; der Untertitel des Bandes *Archäographien* "Aspekte einer radikalen Medienarchäologie" enthält jenen (techno-)mathematischen Nebensinn: "radikal" im Sinne des Wurzelzeichens. Siegerts maschinennaher Schlußsatz (279) hat all die Wucht des Eingangssatzes, mit dem er seinerzeit (und für eine unmetaphorische Medienwissenschaft fortwährend) die *Passage des Digitalen* eingeleitet hat.

Welcher *lógos* sich in Form eines Sonagramms auf dem Buchumschlag mit eingeschrieben hat und damit den Druckbuchstaben, ganz im Sinne von Arne Stollbergs Beitrag über musikalische Physiognomik als "Körper-Archäographie", ent- oder gar widerspricht, mögen die Herausgeber verraten. Viktoria Tkaczyk gibt einen detektivischen Hinweis, von welchem phonographischen Apparat diese Spur stammen mag. Moritz Hiller weist in seinem eigenen Beitrag auf neue Formen einer buchstäblichen Philologie von Seiten der Medien selbst hin - radikale Medienphilologie als Schwester der Medienarchäologie.

Überhaupt, so betont Anthony Enns in seinem Beitrag über "Time-Critical Animation", haben signalverarbeitende Messmedien längst ein sensibleres Gespür für Zeitereignisse, als es der menschliche Geist je erfasst. Dies gilt schon lange vor dem "digitalen Bild", etwa in der wissenschaftlichen Analyse von subatomischen Partikeln in der Nebelkammer - "radikale" Medienarchäology als "going (back / forth) to the roots" im physikalischen wie mathematischen Sinn. Am Ende werden Partikelereignisse durch Simulation im Digital Signal Processing ersetzt; analytische Medien übernehmen damit eine aktive Rolle in der

Erforschung des TempoRealen "which exceeds the human sense of time" (321).

Daß Medien keine reinen Gegenstände des Geistes sind, sondern eher Dämonen sind, die einer ganz eigenen Form der Daimonstration bedürfen, legt Stefan Höltgen am Beispiel von Computer"demos" dar - in einem Raum, der nicht nur "Medientheater" heißt, sondern dies bisweilen auch praktiziert.

Materiellen Philologie meint es sehr konkret mit den medientechnischen Dingen, die daher im Signallabor und im Medienarchäologischen Fundus des Instituts für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin versammelt werden, und als transatlantisches Echo von Seiten Lori Emersons in ihrem "Media Archaeological Lab" früher Computerliteratur resoniert.

Solche "labs" erinnert nicht nur an die barocken Kunst- und Wunderkammern, sondern an die entscheidende Differenz zwischen passiver Speicherung und operativer Versammlung - Calzolaris Wunderkammer auf der einen Seite, Hohbergs Sammlung und das Leidener anatomische Theater auf der anderen: der buchstäbliche Sinn von "Laboratorium". Das Media Archaeological Lab in Boulder hieß zunächst "Archaeological Media Lab". Dieser originale Begriff verdient einer Rehabilitierung, denn in radikaler Medienarchäologie spielt das technische Werkzeug selbst eine medienaktive Rolle für Erkenntnisgewinn.

Geoffrey Winthrop-Young paraphrasiert die Geschichtskritik des zum bekennenden Medienarchäologen konvertierten ex-Historikers Ernst: "Das klingt radikal, ist aber, [...] mitunter ein inhaltliches Schaf im rhetorischen Wolfspelz" (289). Medienwissenschaftler der "Berliner Schule" bemühen sich in der Tat um eine nicht nur historiographische denn archäo-*graphische* Deutung technischer Medien, "radikal" im Sinne des mathematischen Wurzelzeichens "V", um damit dem Wesen der technologischen Medien forschend und lehrend auf den Grund zu gehen. Zu den Archäographien gehören neben Schaltungen eben auch mathematische Forme(l)n, wie sie als technische Schrift beispielsweise der Autokorrelationsfunktionen in Martin Carlés Beitrag "Vom Heroischen des zeitkritischen Denkens" gesetzt sind und mit LaTeX jeden Verlag an die Grenzen des Buchdrucks bringen.

Der medienarchäologischen Anspruch auf Präzision ist in diesem Buch fest-geschrieben. Zahlreiche Beiträge darin leisten das, woran es dem geisteswissenschaftlich trainierten Forscher bei allem Gespür für die spannenden technologischen Momente und deren epistemologischen "großen" Zusammengängen, bisweilen ermangelt. Ein Ausweg daraus ist es, für radikale Medienarchäologie präzise Detailanalysen von Seiten der Fachwelt in Anspruch zu nehmen und weiterzustricken, beispielsweise

Henry Westphals Ausführungen zum "Messen und Zählen. Wie 'Analog' durch Mitkopplung zu 'Digital' wird", worin das inflationäre Begriffspaar "analog / digital" in unerbittlicher Radikalität auf seine Wurzel im Elektronischen zurückverwiesen, also radikal medienanalytisch "geerdet" wird. Die binäre Flipflop-Schaltung, die sich immer an den Grenzen des Analogen bewegt, verkörpert in (je nachdem defizitär oder produktiv gewendeter Weise) das Kerndrama des Begriffs der Technologie selbst: die Begegnungen des Symbolischen, des zutiefst regelgeleiteten schaltungslogischen Wissens, mit dem Realen der materiellen Welt. Es spricht die medienarchäologische Seele, wenn Westphals Text *medias in res* geht und alle metaphysischen Dichotomien zwischen "analog" und "digital" auf Signalebene durch eine präzise Archäographie der Schaltungsakte unterläuft. Techniknah wird erfahrbar, wie dem analogen Signal (und der dieses verkörpernden Elektronenröhre) durch die sogenannte Digitalisierung geradezu Gewalt angetan wird. Vorbildlich argumentiert der Text unerbittlich präzise, schrittweise bis hin zum Flipflop. Gerade im Grenzfall binärer Schaltzustände entscheidet der Zufall als termisches Rauschen. Das Text"finale" lädt ein, es erkenntniswissenschaftlich zu vertiefen.

Der Beitrag von Sebastian Klotz lenkt die Aufmerksamkeit auf Kernmomente der funktionalen Magnetresonanztomographie. "Das BOLD-Signal, also die Blood Oxygenation Level Dependency, wird als die entscheidende Kenngröße im MRT identifiziert und ebenso mikrotechnisch wie medienepistemologisch entfaltet - ein Brückenschlag der Schwesterwissenschaft Musik am hiesigen Institut zum Signallabor der Medienwissenschaft selbst. In der Korrelation magnetischer Felder durch eine medientechnische Apparatur, die ins Gewebe hinein"hört" (73), hat *Resonanz* "keine metaphysische, sondern eine physikalisch-operative Bedeutung" (71), und stellt doch zugleich die Frage, ob höhere Signalaufösungen einen direkteren Zugriff auf "das Denken" ermöglicht (72, Anm. 29). "Und siehe da: [...] das Signal stellt sich ein" (74).

Der Beitrag von Sandrina Khaled fragt unerbittlich: was ist "radikal" an der hiesigen Medienarchäologie? "Archäographisch" heißt, nicht in Erzählungen zu verfallen, sondern die technologischen Verhältnisse beim Namen zu nennen; die Subjekte der Handlung sind hier nicht mehr nur Menschen. Die Leserschaft ist daher aufgerufen, wenn gelegentlich der Name "Wolfgang Ernst" in diesem Buch auftaucht, ihn in Kleinbuchstaben zu lesen, als ein Sachargument der symbolverarbeitenden Maschine.

Die medienarchäologische Rückkehr des Computers zur Elektronenröhre

Gegenüber der komplexen Effektivität der aktuellen Computer ist die medienarchäologische Kehre zu den Ursprüngen der Computertechnik keine nostalgische Flucht: "Unser Ziel ist nicht möglichst viele

Rechenoperationen in möglichst kurzer Zeit, auf möglichst kleinem Raum bei möglichst wenig Energieverbrauch zu erreichen, sondern möglichst viel Erkenntnis und Spaß pro Rechenoperation zu erleben."¹⁹ Genau darauf zielt techniknahe Medienwissenschaft: die entscheidenden Operationen identifizieren zu lernen, um dann daraus Erkenntnisfunken zu schlagen, die über das rein funktionale Wissen hinausweisen. Konkrete technische Dinge werden somit in Bezug auf abstraktere Kategorien medientheoretisch gesehen: die entsprechenden Formeln dafür einerseits, und epistemische Einsicht andererseits, statt „blind“ darüber hinwegzusehen.

Angesichts der heutigen hochintegrierten Rechnerbausteine "besteht [...] die Gefahr, dass man aufgrund der in diesen Bausteinen bereits vorgefundenen Komplexität des Vorgefertigten den Mut zum Beschreiten gänzlich neuer Lösungswege verliert und nur noch das für realisierbar hält, wofür bereits Vorgesdachtes aus dem Angebot der Halbleiterhersteller bereitsteht. Entwicklung und Aufbau eines Rechners aus diskreten Elementen führen zu [...] möglicherweise überraschenden, Einsichten und Perspektiven." In dieser bewußt archaischen Verknappung ist der Rechner keine Black Box mehr, sondern wird auf der medienarchäologischen Ebene der einzelnen Schaltelemente verstanden. Im Falle des Röhrenrechners sind dies entscheidenden Schaltelement nicht nur "intuitiv verständlich und direkt sichtbar" (ebd.), sondern induzieren ein medianaktives Verständnis von Analyse. Die grundsätzliche Erfahrung, aus solchen Bauteilen selbst einen funktionsfähigen Rechner herstellen zu können, ermuntert im Rücksprung zur Gegenwart, "auch mit aktueller Technik unkonventionelle, eigene Lösungswege zu beschreiten" (ebd.). Das Teilprojekt des Nachbaus des ersten Rechners von Heinz Nixdorf, der dann im Heinz-Nixdorf-Museumsforum in Paderborn ausgestellt werden wird, geht dementsprechend in den Bau des 4-Bit-Rechners SPACE AGE 3 über, der auf einer proprietären Architektur basiert die Funktion eines Taschenrechners ausführt. Die Methode ist medienaktive Archäologie im technomathematischen Sinne, insofern für den effizienten Aufbau und die strukturierte Testbarkeit dieser Rechner aktuelle Technik zur Simulation und zum rechnergestützten Funktionstest zum Einsatz kommt.

So wird mit archivischer und "oral history"-Recherche aus dem schriftlichem und mündlichen *lógos* eines frühen Röhrenrechners wieder MaterRealität: "Wir waren [...] in Paderborn, haben in vielen Kartons mit Nixdorf-Papieren tatsächlich Schaltplan und Beschreibung des Nixdorf-Röhrenrechners aus dem Jahr 1956 gefunden (den wir nachbauen werden) und nach zwei Tagen Puzzle einen kompletten Doku-Satz zusammengestellt." Der frühere Nixdorf-Entwicklungsleiter Lorenz

¹⁹ Aus der Vorankündigung (Mai 2019) der integrierten Veranstaltung *Vacuum Tube Computing*; SS 2020 sowie WS 2020/21, Technische Universität Berlin, Dozent: Henry Westphal, TIGRIS Elektronik GmbH, Berlin

Hanewinkel, der zunächst 1955 bei Konrad Zuse den ersten Röhrenrechner Z22 entwickelt hat, vermochte "interessante Details erzählen, die in keinem Buch stehen"²⁰. Gleich Memen²¹ sucht technologisches Wissen divers seine effizientesten Kanäle, sich zu übermitteln.

Terminologische Anachronismen: zur "Medialität" vortechnischer Epochen

Es ist ein terminologischer Anachronismus, wenn körpergebundene Kulturtechniken vergangener Epochen in Begriffen hochtechnischer, autonomer Mediensysteme adressiert werden. Unter *Medien vor den Medien*²² werden dabei - wie das Unwort der "Medialität" - Dinge oder eine Kopplung von Dingen verstanden, die keinen unmittelbaren technischen Charakter vorweisen, aber die Prozessualität nachrichtentechnischer Medien - Übertragung, Störung, Speicherung, beherrschen. Aus der Nachrichtentheorie des 20. Jahrhunderts resultiert eine retrospektive Aufmerksamkeit, die sie derart aufscheinen läßt, als "Initiierungsmomente der Wissensbildung durch Medientechnik"²³.

Die Anamnese vortechnischer Kommunikationspraktiken dient nicht dem Zweck, an ihnen bereits medienkulturelle Züge nachzuweisen, sondern um sie davon unterscheidbar zu halten. Erst in der Epoche des Umbruchs von vortechnischen zu technischen Kommunikationsformen wird retrospektiv Medienwandel zum einsichtigen Kriterium. Aus der Perspektive des modellbildenden Mediums der Gegenwart wird augenfällig, was vortechnischen Epochen zum technologischen Medienbegriff fehlt: die operative Verschränkung von Technik, Logik und Mathematik.

Der Mediävist Ernst H. Kantorowicz hat ausdrücklich dafür plädiert, in der Analyse kultureller Tradition die "Kanäle der Überlieferung" zu durchleuchten: ein Kernbegriff von Medienwissenschaft, wenn er nicht ideengeschichtlich, sondern nachrichtentechnisch begriffen wird. Es sind die *channels of communication*, die Shannons Definition zufolge das eigentliche Medium darstellen: "Der *Kanal* ist nur das Mittel (*medium*), das benutzt wird, um das Signal vom Sender zum Empfänger zu übertragen."²⁴

20 Elektronische Kommunikation Henry Westphal, 18. Mai 2019

21 Susan Blackmore, *The Meme Machine*, Oxford 1999

22 Siehe den gleichnamigen, von Ana Ofak und Friedrich Kittler herausgegebenen Tagungsband, Paderborn (Fink) 2006

23 So die Arbeitshypothese des Workshops *Medien vor den Medien - Übertragung, Störung, Speicherung bis 1700* am Hermann von Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik der Humboldt-Universität zu Berlin (Juli 2004)

24 Claude Shannon, *Mathematische Theorie der Information*, xxx

Königsurkunden werden durch avancierte Mediävisten zu "Medien" eines sozialen Zusammenhangs deklariert²⁵; "man stiftet Gesellschaft, wenn man Zeichen austauscht"²⁶. Genau hier liegt die Differenz zum nachrichtentechnischen Medienbegriff, der die Übermittlung von Signalen auf der operativen Ebene, also gerade nicht semantisierte Zeichen verhandelt. Die spätmittelalterliche Konstruktion von Herrschaft verlief als *formelhafte* Verschriftlichung von Ansprüchen. Doch rhetorische Formeln sind noch keine Algorithmen, und Urkunden keine Artefakte, die das, was ihnen aufgeprägt wurde, auch zu vollziehen vermögen. Eine Grundbedingung für die Emanzipation techno-logischer Medien, die Loslösung der symbolischen Operatoren vom Modell menschlicher Vollzugsorgane, ist dem Mittelalter fremd.

Ein Begriff wie "Medialität" macht für kulturtechnische Praktiken in Antike, Renaissance und Barock Sinn; das Mittelalter bleibt hier eingeklammert, buchstäblich *epoché*. Zwischen antiker Nachrichtentechnik, die (so Polybios) mit Lichtkodierung einer diskreten Buchstabenmatrix operierte²⁷, und der (früh)neuzeitlichen Experimentierung von Signalströmen unterhalb der für Menschen bewuften Wahrnehmungsschwelle (Mersenne, Euler, Fourier) wird faßbar, was mittelalterliche Boten von Medien trennt: die Loslösung von reinen Ausweitungen des Körpers.

Medienarchäologisches Begreifen technologischer Zeitverhältnisse

Mediengeschichte als Medienarchäologie meint eine nicht notwendig chrono-logische Entfaltung technischer Medien, komplementär zur strukturalen *Medienarchäologie als Medientheorie*. Aussagen über makrozeitliche Erstreckungen technischer Dinge grenzen sich von der klassischen Archäologie und historischen Archiven ab, deren materielle und symbolische Daten einerseits in Form kultureller Fossilien vorliegen, andererseits als gefrorene Zeit in Form archivischer Dokumentation. Technologische Aussagen sind strikt prozeßorientiert. Medienarchäologie ist nur auf den ersten Blick mit starren Sachlagen konfrontiert; das Wesen technischer Medien entbirgt sich allein im Vollzug; von daher die medienarchäologische Erdung in real stattfindenden, überprüfbaren Techno-Ereignissen.

25 Auf der Diplomaten-Tagung in Meissen (Oktober 2000) sprach der Monumentalist Michael Lindner über "Diplomatik als Medium"

26 Umberto Eco, zitiert im Beitrag von Michael Lindner, Urkundeneditionen und Regestenwerke als quellenerschließende Grundlagenforschung, in der Broschüre: Monumenta Germaniae Historica. Regesta Imperii, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften 2003, 11-17 (12)

27 Volker Aschoff, Geschichte der Nachrichtentechnik, Bd. 1 und 2, Berlin et al. 1984 / 1987

Medienarchäologie birgt neben dem Begriff der Medien das altgriechische Wort *arché*, das landläufig mit "Ursache, Anfang" übersetzt wird. Leser, die kulturell daraufhin trainiert sind, Vergangenheit immer schon als historisch zu begreifen, tendieren zu dieser Lesart: alle Dinge haben einen Anfang, sie entwickeln sich, und vergehen möglicherweise. Diese lineare Sichtweise (laut Vilém Flusser selbst ein kulturtechnischer Effekt der zeilenweisen Schrift) läuft unter dem Namen Geschichte. Demgegenüber erinnert Medienarchäologie als Alternative zur Mediengeschichte an einen anderen, etwas vergessenen, aber nicht weniger wirklichen Sinn des Begriffs von (altgriechisch) *arché* und (frz.) *archive*, an den sowohl Michel Foucault (*Archäologie des Wissens*) wie auch Jacques Derrida (*Dem Archiv verschrieben*) wieder erinnern haben: "Bedingung, Gesetz".

So wird die in einem antiken Textfragment überlieferte These des Pythagoras, alle Welt sei Zahl, von der Epoche des Computers nicht nur faktisch reaktualisiert, sondern bleibt auch epistemologisch thematisch - die techno-mathematische Diskussion mechanischer Berechenbarkeit.

Der medienarchäologische Blick achtet präzise auf die subtilen, aber grundlegenden Brüche, die sich auftun, zwischen dem weitgehend starren Kosmos mathematisch-musikalischer Harmonien im antiken Denken und dem dynamischen Begriff von Akustik und Physik in der Neuzeit. Die griechische Antike vermag zwar Geschwindigkeit, aber nicht Beschleunigung zu denken (von kinematischen Ansätzen bei Archytas von Tarent abgesehen). Erst die spezifische Mischung aus Aristoteles-Lektüren der Naturwissenschaft und eschatologischem Denken von Unendlichkeiten generiert in der spätmittelalterlichen Scholastik bei Nicole von Oresme Diagramme, die im Zusammenhang mit einer Theorie des *sonus* dazu führen, daß Zeit als Parameter von Schwingungsverläufen eingeführt wird; akustische Schwingungen werden von Sauveur dann später über die optische Wahrnehmung der schwingenden Saiten und Seile analysiert. Aristoteles seinerseits hat zwar Zwischenzustände (physikalische Kanäle wie Luft und Wasser) zum Begriff von *to metaxy*, also in den Rang eines emphatischen Mediums erhoben, indem er ein Adverb substantivierte, doch zu einer Medientheorie zeitkritischer Prozesse regt dies nicht an, hemmt es geradezu.

Was heißt das: ein technisches "Lebenswerk" zu (be)schreiben?

Der Titel des Dokumentarfilm *Die Goldberg-Bedingung. Mehr als man sehen kann* (D 2017, R/B: Niels Bolbrinker / Kerstin Stutterheim, K: Niels Bolbrinker) verdankt sich einem durch den Photo- und Optik-Ingenieur (und Direktor von ZEISS-IKON in Dresden) Emanuel Goldberg aus der epistemischen Latenz zur Evidenz gebrachten oder gekommenen ("mehr als man sehen kann") photochemischen und technomathematischen

Sachverhältnis. Der Titel adressiert damit nicht den *rigid denominator* (Saul Kripke) des Subjekts einer biographischen Narration sondern die Transformation eines Eigennamens zum technischen Begriff (gleich "Turingmaschine", oder Maßeinheit "Hz"): die 1922 von Goldberg erstellte Berechnung des Kontrastumfangs und -ausgleichs von Negativ und Positiv. Dies war der von Goldberg 1909 entwickelte "Graukeil" (in einer Mischung aus Ruß und Gelatine, zwischen zwei angewinkelte Glasplatten gegossen), als Verfahren und Vergleichsmaßstab für die Messung der Empfindlichkeit von photochemischen Materialien, als kontinuierlicher Verlauf resp. diskreter Licht-Dunkel-Stufung.²⁸

Die photochemische Reproduzierbarkeit von Lichtereignissen war Goldbergs favorisierter Forschungsgegenstand. Damit ist der "Graukeil" im Film (sofern noch auf Zelluloid - anders nun digitale Kamera und Aufzeichnung) zugleich "Subjekt" (*agency* / Agentur) dieses Dokumentarfilms, denn er hat metonymischen wie indexikalischen Anteil am Thema. Der Filmtitel legt daher nahe, filmdramaturgisch die Sachlage, nicht die Person zum Protagonisten zu erklären, unter Abstinenz gegenüber der narrativen Versuchung, Goldbergs Biographie ("1881 Moskau - 1970 Tel Aviv") respektive Familiengeschichte / Geschichte der Nachlaß-Findung 2013 in Tel Aviv nachzugehen.

Archäographie²⁹ sucht Sachlagen vom Nachlaß her zu schreiben (ein "zerstückelter (Archiv-)Körper"), mithin: den verdinglichten (Apparaturen) oder symbolischen (Texte, Diagramme, Zeichnungen) Spuren des *Technológos* in / durch / als Emanuel Goldberg nachzugehen, sie als solche zu "schreiben" (buchstäblich kinemato/graphisch). Tatsächlich realisiert wird dies alternativ durch die Künstlerische Forschergruppe KG Weltformat (Sascha Herrmann / René Patzwalk)³⁰ weniger hinsichtlich der historischen Bedeutung Goldbergs (biographisch sowie medien/kulturgeschichtlich), sondern "als Teil und kritische Erweiterung des Goldberg Archivs", als *aktiv(iert)es Archiv*.

Medienarchäologie sucht statt einer subjektzentrierten auch die objektorientierte Perspektive auf Goldbergs Forschungen. "Fragen nach dem Wesen eines Bildes, den metaphysischen Bedingungen des Sehens oder der Indexikalität technischer Bilder scheinen auf."³¹ Damit rückt

28 Beiblatt zum Diorama von KG Weltformat (Sascha Herrmann / René Patzwaldt) im Rahmen der Ausstellung *Emanuel Goldberg. Architekt des Wissens* in den Technischen Sammlungen Dresden, März bis September 2017

29 Siehe Moritz Hiller / Stefan Höltgen (Hg.), *Archäographien. Aspekte einer Radikalen Medienarchäologie*, Berlin (Schwabe Verlag) 2019

30 www.weltformat.org

31 Beiblatt zur dokumentarischen Foyer-Ausstellung (Photowand mit Reproduktionen von photochemischen Experimenten Goldbergs und Diagrammen) im Rahmen des Programms *Die Frau mit der Kinamo. Ella Bergmann-Michel (1895-1971)*, kuratiert von Madeleine Bernsdorff im Zeughauskino, Deutsches Historisches Museum, Berlin, Oktober 2019

nicht das Imaginäre (das Subjekt "Goldberg") in den Fokus und resultiert im Erzählen einer Person; es gilt vielmehr der Primat dessen, was bleibt und was vorliegt: die symbolischen Ordnung seiner Papiere (der archivische Nachlaß), und seiner "Realien", sprich: die Physik der materiellen Relikte und der Archivalien, in deren sichtbarer Entropie als non-historischer Zeitspur. Hier tut sich die Kluft zwischen Bio- und Archäographie auf, zwischen Subjekt und Medium. Goldberg drehte auf der von seinem Unternehmen entwickelten Kinamo-Handkamera 1924 (mit ihm selbst als Protagonist) den Familien(werbe)film *Im Sonneck* (16mm, 5'), sowie *Die verzauberten Schuhe - eine heitere Kinamo-Tragödie* (D 1927 R: Emanuel Goldberg, 13'). Das Motto dieses Kameraformats mit Kurzfilm-Kassette lautete, das Leben im Fluge zu erhaschen. So wird der Kontrast zwischen dem *public image* von Erfindern und ihren Verkörperungen des *Technológos* deutlich. Ein anderer Fall dafür ist das US-Patent von 1942 der ansonsten als Film-Diva vertrauten Hedy Lamarr (Hedwig Eva Maria Kiesler) auf das Frequenzsprungverfahren in der drahtlosen Nachrichtenübertragung (das "frequency hopping"), wie es heute Praxis im Mobilfunk und im "cognitive radio" ist. Doch um die Falle metaphysischer Dichotomien vermeiden, mag vielmehr die symbolische Maschine ("Insistenz der Buchstaben im Unbewußten", mit Lacan) und das operative Diagramm (neuronale Verschaltung quer zum / im Menschen selbst gesehen werden. Umgekehrt bedarf die technologische Fügung der humangeschichtlichen respektive kulturhistorischen Kontingenz, um als *Technológos* zur Sprache zu kommen - ein Moiré.

UNBEDINGTE MEDIENARCHÄOLOGIE. Mo(nu)mente von Materie, Technik und Logik in der Zeit

Eine medienarchäologische Lesart

Es gibt Wissenswelten, die sich erst dem technisch-apparativen "Blick" oder gar "Gehör" erschließen. Walter Benjamin beschreibt es in seinen Bemerkungen zur Photographie: "Es ist ja eine andere Natur, welche zur Kamera als welche zum Auge spricht; anders vor allem so, daß an die Stelle eines vom Menschen mit Bewußtsein durchwirkten Raums ein unbewußt durchwirkter tritt."³² Von diesem "Optisch-Unbewußten" (Benjamin) erfährt der Betrachter erst durch das *technische Bild*, wie es Vilém Flusser weitergehend definierte.³³ Der Photodynamismus der italienischen Futuristen (Giulio Bragaglias *Fotodinamismo Futurista* 1911-1913) und Dziga Vertovs Film *Mann mit der Kamera* (UdSSR 1929) ließen sich darauf genuin *medienästhetisch* ein.

32 Walter Benjamin, Kleine Geschichte der Photographie, in: ders., Medienästhetische Schriften, hg. v. Detlev Schöttker, Frankfurt / M. (Suhrkamp) 2002, 302 f.

33 Vilém Flusser, Ins Universum der technischen Bilder, Göttingen (European Photography) 1999

Der "kalte" Blick der medienarchäologischen Analyse geht für einen Moment auf Distanz zur kulturellen, d. h. diskursiven Semantik und läßt sich auf die Sicht der Apparate selbst ein. Medienwirkungsforschung versteht unter "Kommunikation" primär die soziale Partizipation; McLuhans notorische Differenzierung zwischen "heißen" und "kalten" Medien aber meint nicht die kommunikativen Inhalte, sondern die ästhetische, physiologische, neurologische "Botschaft" der technischen Sendungen. "Das Interesse der Mediennutzer", so die Basisannahme der publizistischen, soziologischen, literaturwissenschaftlichen oder kulturwissenschaftlichen Medienforschung, "richtet sich nicht auf das Zeilenschreiben des Kathodenstrahls beim Fernsehen, sondern auf die durch das Fernsehen erzeugten Bilder der Welt, auf die medial vermittelte Teilhabe an Ereignissen und auf die televisuell erzeugte Unterhaltung"³⁴, also Programmformate, Genres, Erzähl- und Darstellungsweisen. Medienarchäologie hingegen analysiert weniger die ideologischen Formen der Manipulation denn die technologische, infrastrukturelle Bedingtheit von Medieninhalten - etwa die Kabel, Server und Protokolle des Internet im Unterschied zur gesellschaftskritischen Erforschung der "social media". Medienarchäologie in Zeiten von "cloud computing" geht den Software-Algorithmen auf den Grund, und das heißt: kritische Analyse des Quellcodes statt mediensoziologischer Diskursanalysen. Algorithmen sind gerade *nicht* "wie alle Technologien Einschreibungen sozialer Beziehungen"³⁵, sondern Kodierungen nach Maßgabe von mathematischen und elektrotechnischen Regeln.

Die medienarchäologische Untersuchung nimmt ihren Ausgangspunkt im konkreten technologischen Gefüge; so kann sie der Versuchung widerstehen, sich in diffusen diskursiven Kategorien wie "Medialität" und "Kulturalität" zu verlieren. Sie schlägt Erkenntnisfunken aus den materiellen Ebenen der Apparatur und ihren mikrozeitlichen Prozessen. Solche Medienanalysen legen den Grund einer souveränen Wissenschaft, die ebenso die Funktion der Schreibmaschine für die Philosophie von Nietzsche³⁶ untersucht, wie sie an Lacan und Foucault angeschlossen ist. Besondere Aufmerksamkeit gilt jenen Momenten von Störung, in denen sich (frei nach Heidegger) das Wesen des Technischen überhaupt erst meldet. Technologie meint zum einen den Versuch kulturellen Wissens, die Welt in Form von Maschinen und Apparaten negentropisch nach dem

34 Knut Hickethier, Binnendifferenzierung oder Abspaltung. Zum Verhältnis von Medienwissenschaft und Germanistik. Das "Hamburger Modell" der Medienwissenschaft, in: Heinz-B. Heller u. a. (Hg.), *Über Bilder Sprechen. Positionen der Medienwissenschaft*, Marburg (Schüren) 2000, 35-56 (54)

35 Joseph Klett, "Ver-rückt" durch einen Algorithmus. *Immersive Radio*: Mediation und Hörbeziehungen, in: Robert Seyfert / Jonathan Roberge (Hg.), *Algorithmenkulturen. Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*, Bielefeld (transcript) 2017, 151-172 (167)

36 Friedrich Kittler, Der mechanisierte Philosoph, in: *kultuRRRevolution* 9 (Juni 1985), 25-29

Gesetzen des *lógos* zu durchdringen und zu formen. Doch auch die sogenannten "digitalen" Technologien - sind "bloß technisch" im Grunde der *physis*: Erst in einerseits geistfähiger, andererseits störanfälliger Materie kommt die algorithmische Vernunft zum Vollzug.

Zum Begriff der Medienarchäologie

Es ist das Unglück des Begriffs "Archäologie", daß sie festgelegt scheint auf die Operationen der gleichnamigen Disziplin Klassische Archäologie, als das Studium von Artefakten gekoppelt an den Menschen, nicht etwa auch das Eigenleben der Objekte in Bezug auf die Welt als Physik selbst. Archäologie bleibt also im Kern ein kulturtechnischer Begriff, wohingegen die Welt der Kultur aus Sicht der Medienoperationen (schon im physikalischen Medienbegriff) nur ein winziger Ausschnitt im Spektrum ist (vgl. sichtbares Licht im Vergleich zum gesamten Wellenspektrum). Inversion, Möbiusschleife: Technologisch beherrschte Medienprozesse sind exklusiv Produkt der menschlichen Kulturtechniken (Wissen), (be)finden sich aber in einem Operationsfeld, der das Spektrum menschlicher (Um)Weltwahrnehmung transzendiert (bzw. unterläuft, also infrazendiert).

Die Schubkraft des Begriff verdankt sich Foucault, doch nun wird er hinderlich. Die emphatische Begriffsverwendung der *Medienarchäologie* ist an ihr Ende gekommen, d. h. im Sinne Hegels zur Vollendung und zugleich an seine Grenzen: der ganze Sinn des Begriffs der medientheoretischen De-finition.

Medienarchäologie übt die Distanz des kalten Blicks *auf* und *der* Technik, um gerade damit eine Spannung zur Semantik aufzubauen. Medienarchäologie meint nicht primär die Ausgrabung früherer, gar vergessener Medientechnologien; dies stellt einen amüsanten Nebenaspekt dar. Die *arché* meint Ursprünge der Medien sowohl in einem zeitlichen wie in einem systematischen Sinn, also deren durchaus unhistorische Möglichkeitsbedingung.

Medienarchaik ist ein Name für die Methode der epistemologisch-exemplarischen Vereinfachung technischer Artefakte und Prozesse, also weniger eine Suche nach den Anfängen denn nach den einfachen Formen; von daher die geradezu naturphilosophische Faszination an einfachsten elektrotechnischen Experimenten mit Demonstrationsobjekten. Trainiert wird damit ein Heideggerianisches Denken des Grunds der Medien, eine präsokratische Reflexion einfachster elektrotechnischer Fügungen.

In diesem Sinne ist das Buch von Milton S. Kiver (in der deutschen Übersetzung 1953) *Fernsehen leichtgemacht* nicht etwa eine Anleitung zum rechten Gebrauch der TV-Programme, sondern die präzise

Darlegung seiner Elektrotechnik. Medienarchäologie meint zum Einen den unerbittlich asketischen, kalten Blick auf die medientechnischen Operationen, die Kenntnis ihrer Technik, die Beschreibung ihres Verfahrens, und - ebenso spielerisch wie epistemologisch ernstgemeint - die Perspektive der Medien selbst, also die inhumane Blickweise auf Medienprozesse. Hier zählt techniknahe und -immanente Erkenntnis als Wissenswert an sich; anderserseits gewinnt dieser Blick in Kopplung an kulturelle Semantik ergänzenden Reiz.

Klassische Archäologie und Medienwissenschaft

Einmal im Signalvollzug, also im eigentlichen Medienzustand, kennen technologische Konfigurationen keine Vergangenheit. "Das Wort Archäologie bedeutet eigentlich die Kunde [...] von den Wurzeln des Heutigen [...]." ³⁷ Beide, Archäologie wie Medienwissenschaft, haben ein buchstäbliches *fundamentum in re*: sie haben mit dem Widerstand höchst materieller Objekte zu rechnen, als Test aller Theorien. Ebenso, wie eine Schreibmaschine da-steht, liegt auch ein antikes Stück Grabstein vor, etwa mit Spuren des Mondsymbols der eingravierten Göttin Tanit aus Karthago. Solche Objekte bilden eine Art Kurzschluß zwischen aktueller Gegenwart und jener vergangenen Gegenwart, die sich in solchen Artefakten verkörpert, unter Umgehung allen Bewußtseins vom historischen Dazwischen. Dies läßt sich von der archäologischen Methode lernen: die Vergangenheit selbst, die der Medien zumal, zunächst in der Suspendierung vom Begriff der Geschichte zu denken. Doch hier trennen sich Klassische Archäologie und Medienarchäologie, denn auch die Klassische Archäologie koppelt die dingliche Evidenz immer schon an das Schriftkorpus der aus der Antike überlieferten Texte - ansonsten wäre es eher prähistorische Archäologie. Medienarchäologie aber macht statt Historiographie die Schrift selbst zum Gegenstand des archäologischen Blicks, nicht mehr und nicht weniger wie die Zahl.

Mit der Gegenüberstellung eines antiken Grabsteins und elektrotechnischen Objekten oder zumindest einer mechanischen Spieluhr liegt die Kluft auf der Hand, welche die klassisch-archäologischen Objekte von denen technischer Medien trennt: letztere entbergen ihr Wesen nicht so sehr im Artefakt, sondern im Vollzug. Mag eine antike Vase aus einem Grab in Attika sich dem archäologischen Auge noch erschließen, so kann es ein Radiogerät nicht, wenn es nicht an Strom und elektromagnetische Wellen angeschlossen ist.

Archäologen und Ingenieure stehen sich nahe, wie der Eisenbahnstreckenverleger Humann in der Westtürkei (der Entdecker des

³⁷ xxx Buschor, "Begriff und Methode der Archäologie", in: Handbuch der Archäologie im Rahmen des Handbuchs der Altertumswissenschaft, hg. v. W. Otto, Bd. I, München (Beck) 1939, Einleitung 184-198 (184)

Pergamon-Altars), aber auch Rudolfo Lanciani in Rom - eine strukturelle Nähe, aus der sich folgern läßt, daß sowohl Archäologien als auch Medienwissenschaft keine reine Geistes- oder Kultur-, sondern ebenso technische Wissenschaften sind, die auch universitär in einer virtuellen Fakultät "zwischen" den beiden Kulturen stattfinden.

Medienarchäologie (buchstäblich)

Am Anfang steht für die Wahrnehmung der Technizität von Medienobjekten das epistemologische Erstaunen, wie technisches und logisches Wissen aus der Vergangenheit gleichursprünglich oder rekursiv einen Weg in die Gegenwart zurückfindet. Technologische Artefakte sind nicht allein Mo(nu)mente eines irreversiblen Zeitverlaufs, die dokumentieren, wie aus all den Potenzialen, Optionen und Virtualitäten, die in einer jeweiligen Gegenwart angelegt waren, immer nur eine Verwirklichung gefunden hat. Daran erinnert die Form von Klanginstrumenten: "So viele Experimente im Laufe der Jahrhunderte ... Am Ende fragt man sich, warum die aktuelle/definitive? Violine eine einzige Form hat."³⁸ Die Gleichsetzung mit dem Wesen von Technologien führt hier in die Irre: "Technologies do not [...] evolve under the impetus of some necessary inner technological or scientific logic. [...] But the question then becomes: why did they *actually* take the form that they did? [...] technological change is indeed *contingent*."³⁹ Vielmehr sind die physikalisch gesetzmäßigen und denknotwendigen funktional fortwährenden Formationen, welche jede neue Mediengeneration von der vorherigen erbt, die Ausgrabungsflächen für Medienarchäologen. Wissensarchäologie läßt diese Struktur sehen.

Dasselbe gilt für Schreibmaschinen - jenen Konditionierungsmaschinen in Sachen diskreter Schreibweise - in ihrer standardisierten Endform gegenüber den hybriden Experimenten, wie sie etwa Friedrich Nietzsches igelförmige Schreibkugel Marke Malling Hansen noch manifestiert. Jedes medienarchäologische Objekt - ob nun Hardware oder Algorithmus - hat ein diskretes, für seinen konkreten Moment geltendes Wissen und stellt damit das *read only memory* eines spezifischen, *quasi* photographischen Moments dar, ein Gedächtnis, das zwar entziffert und gelesen, nicht aber mehr rückwirkend umgeschrieben werden kann. 1994 erinnerte Wim Wenders im Berliner Gespräch mit dem Architekten der emergierenden Galerie Lafayette, Jean Nouvel, daran, daß nicht Ruinen, sondern Überbauung die wirkliche Vernichtung der Vergangenheit bedeutet⁴⁰; im

38 C. D., Postkarte v. 16. Februar 1993, aus dem Musikinstrumentenmuseum Leipzig

39 Wiebe E. Bijker / John Law (Hg.), *Shaping Technology / Building Society. Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, Mass. / London (MIT Press) 1992, 3 u. 8 (Einleitung)

40 In dem Essay-Film von Samira Gloor-Fadel, *Berlin-Cinema (Titre Provisoire)*, F-1994

Computerspeicher werden zunächst nicht Dateien, sondern nur die ersten Buchstaben ihrer Adressen gelöscht, und es verbleiben Textfragmente verstreut und ortlos auf der Festplatte.

Was genau meint nun (medien-)archäologische *Diskretion*?

"L'archéologue se [...] admet le vide et laissera disjoint le puzzle. [...] Telle est la tâche que s'assigne une science stricte."⁴¹ Wie kann man der nostalgischen Suggestion ruinierten Hardware entfliehen? Vielleicht nur, indem ihr Begriff rein meß- und schaltungstechnisch verhandelt wird. Es sieht so aus, als könne allein die (be-)rechnende Vernunft, mithin *diagrammatic reasoning* (Charles S. Peirce), solche Wahrnehmung aushalten. Es bedarf der strengen Übung, technologische Vergangenheit nicht gleich als Geschichte zu denken, als Ent-Sagung jener Erzählung, die Historie heißt. Die Klosterzellen solcher Exerzitien ist die Analyse des Innenlebens technischer Artefakte. Foucaults *Archäologie des Wissens* sieht darin nach wie vor ein System von *historischen* Aprioris am Werk: "reale, historisch identifizierbare Regeln" als "Apparat zur Formation und Transformation von Aussagen"⁴².

"Inzwischen vollzieht diese Diskursanalyse eine Wendung zu Medienanalyse als Archäologie und Theorie. [...] Solange der Schrift in der Speicherung serieller Daten kein anderes Medium Konkurrenz machte, konnte der materielle Charakter der Wörter - und damit Medienspezifisches - kaum in den Blick kommen."⁴³ Medienarchäologie betrifft nicht allein technische Medien als Objekt, sondern auch als technisch forschende Archäologie: "Es ist tatsächlich so, daß die Fotografie oft mehr aus dem Original herausholen kann, als mit dem bloßen Auge zu erkennen ist."⁴⁴

Alle *arché* wird im Rahmen des historischen Diskurses immer schon als *logos* gedacht, als Sprache. Wie nicht sprechen? In einer anderen Sprache, vielleicht. Für techno-logische Objekte ist der Schlüssel zur Dekodierung nicht allein mehr Literatur, sondern das Diagramm, der Schaltplan, der Quellcode. Die Alternative heißt Informatik statt Geschichte(n).

41 Georges Salles, *Le Regard* [*1939], Paris (Réunion des Musées Nationaux) 1992, 69 f.

42 "Editorial" zu Friedrich A. Kittler / Manfred Schneider / Samuel Weber (Hg.), *Diskursanalysen 2: Institution Universität*, Opladen (Westdeutscher Verlag) 1990, 8

43 Heiko Reisch, *Das Archiv und die Erfahrung: Walter Benjamins Essay im medientheoretischen Kontext*, Würzburg (Königshausen und Neumann) 1992, 17, unter Verweis auf die Schriften von F. A. Kittler

44 Helmut Koch, *Original und Kopie*, in: *Archivarbeit und Geschichtssforschung*, hrsg. v. d. Hauptabt. Archivwesen im Ministerium des Innern der Regierung der Deutschen Demokratischen Republik, Berlin (Rütten & Loening) 1952, 120-132 (132)

Medienarchäologie wird manchmal buchstäblich, wenn sie die Trümmer vorvergänger Apparaturen auf sammelt. Jedes neue Computersystem hinterläßt eine Generation an Hard- und Software, deren Sicherung nicht im gedächtniskapitalistischen Produktionsinteresse der aktuellen ist. Ein früherer Versuch, an der Kunsthochschule für Medien in Köln die dem Buch von Turing, *Intelligence Service*, beigegebene 5-Zoll-Diskette einzulesen, erwies sich als unmöglich, weil schon die aktuellen PCs über keine entsprechenden Laufwerke mehr verfügten - als Unmöglichkeit, die Ursprünge des Computers auf demselben zu lesen. Die Archive der Zukunft werden ihre Hardware gleich mitspeichern müssen, i. U. zum bisherigen eindimensionalen Level der Lesbarkeit auf einem Plateau.

Ferner (be-)schreibt Medienarchäologie technische Verhältnisse, die bislang in der (Kultur-)Geschichtsschreibung nicht registriert worden sind. Archäologie ist der Raum des Schriftlosen. Etwa die Archäologie des Bildschirms: "The origin of the computer screen is a different story. It appears in the middle of this century but it does not become a public presence until much later; and its history has not yet been written"⁴⁵ - weshalb ausdrücklich von "Archäologie" die Rede ist. Solange noch keine Erzählungen über ein technisches Artefakt bestehen, ist seine Lage nur archäologisch (beschreibbar).

Im Sinne von Foucaults Archiv-Definition meint Medienarchäologie das (technische) Gesetz dessen, was sag- im Sinne von: speicher- und übertragbar ist. *Reverse engineering* ist eine Praxis von Medienarchäologie, diesem Gesetz auf die Spur zu kommen. Horst Völz, einst Direktor des Zentralinstituts für Kybernetik der DDR, erzählt über den Nachbau westlicher Computerchips, als physische Abtragung der Schichten eines Chip, schichtweise - das ist Medienarchäologie, buchstäblich. "Digitale Archäologie ist freilich kein Fall für zukünftige Generationen, sondern muß oft schon heute geleistet werden. [...] Im Zeitalter der Digitalisierbarkeit und damit der Speicherbarkeit aller Informationen zeigt sich ein paradoxes Phänomen: Der Cyberspace hat kein Gedächtnis."⁴⁶ Es mag sein, „daß das Gedächtnis den Raum seiner Erzählung nur erbringt, indem es sich die Periode seiner Zählung setzt“.⁴⁷

Archäologie im Sinne Foucaults "hebt bekanntlich gerade nicht auf den Wortsinn von 'Archäologie' ab, sondern auf das Moment der Kontextlosigkeit der von der Vergangenheit hinterlassenen Monumente, zwischen denen nun aber nicht durch Wiederauffüllung der Lücken und Zwischenräume ein Sinnzusammenhang rekonstruiert werden soll, der sie 'von innen heraus' belebt"; vielmehr widersteht sie der Versuchung,

45 Lev Manovich, An Archeology of a Computer Screen, in: Kunstforum International. Germany, 1995; NewMediaTopia. Moscow, Soros Center for the Contemporary Art, 1995

46 Christoph Drösser, Ein verhängnisvolles Erbe, in: Die Zeit v. 23. Juni 1995, 66

47 Zitiert nach Meyer 1986: 90

"allegorisch oder überhaupt eine interpretative Disziplin zu sein"⁴⁸. Übertragen auf die mikrotechnische Ebene gilt dieser Satz für nondiskursive Datenverarbeitungsprozesse. In der digitalen Matrix herrscht eine Diskontinuität der radikalsten Art zwischen seinen kleinsten Einheiten, den *bits*. Deren Archäologie handelt nicht von Antike, sondern ist eine Form der Analyse.

Ein Warnschild in der Nähe der Princeton University signalisiert angesichts von unsichtbaren Glasfaserkabeln unter der Erde "Call before you dig"; kommentiert ein Postkartenschreiber: "Wenn das nicht Medienarchäologie* ist (*oder ihre Verhinderung ...)." ⁴⁹ Medienarchäologie operiert ersichtlich im Raum des Nicht-Diskursiven. Was Medienarchäologie von der Literatur- und Kulturwissenschaft unterscheidet, ist ihre Hinwendung zu nichtdiskursiven Agenturen des Realen, zu vielmehr infra- denn poststrukturellen Dispositiven im Materialen der Kommunikation.

Software ist eine von der Hardware letztendlich nicht ablösbare Syntax, die nach Shannons Nachrichtentheorie Bedeutung weder haben soll noch darf.⁵⁰ Deren Medienarchäologie verlangt die Einübung in eine "archäologische" Form der funktionalen Wissensverarbeitung, d. h. diskrete, modulare Techniken der Prozessualisierung und Darstellung.⁵¹ Informatik meint Archäologie statt Hermeneutik.

"Die 'Botschaft' der Medien (im engeren Sinne) ist die *Virtualität der Kombination von Signalen*, basierend auf der Verknüpfung einer endlichen Anzahl von Befehlen, bekannter unter dem Namen *Programm*, das, wie Foucault im archäologischen Sinne pointiert festhält, die '*Existenzfunktion*' darstellt."⁵² Kontexte der Medienentwicklung sind allein als Konstellationen faßbar. "Hier hat eine *Archäologie* der Medien anzusetzen, die [...] die Funktionsweise, die Spezifität und die Konstitutionsleistung technischer Apparaturen der Speicherung, Übertragung und Berechnung von Daten beschreiben will."⁵³

48 Wolfgang Hübner, in: Norbert Bolz (Hg.), *Wer hat Angst vor der Philosophie ?*, Paderborn 1982, 159

49 Postkarte A. D., New York, 23. Oktober 1995

50 Friedrich Kittler, "Der Kopf schrumpft. Herren und Knechte im Cyberspace", in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* v. 9. September 1995

51 Siegfried Zielinski, *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*, Reinbek (Rowohlt) 1989, 16

52 Michael Wetzels, *Von der Einbildungskraft zur Nachrichtentechnik*, in: Peter Klier / Jean-Luc Evard (Hg.), *Mediendämmerung. Zur Archäologie der Medien*, Berlin (Bittermann) 1989, 11-39 (20), unter Bezug auf Foucault, *Archäologie des Wissens*, Frankfurt / M. (Suhrkamp) 1973, 126 und 124 ff. (Tastatur der Schreibmaschine)

53 Wetzels 1989: 16 f.

Computer implementieren das Symbolische (kodierte arithmetische und logische Programme) im elektrotechnisch Realen. Was außen vorbleibt, ist das Imaginäre. Daher fragt sich, ob "Bilder innerhalb der elektronischen Notation ein Wissen darstellen oder speichern, das von anderen Rechnern auch nur annähernd so erinnert wird, wie eventuell psychische Systeme das Wissen von Bildern wiedererinnern."⁵⁴ Ist dem medienarchäologischen, also kalten Blick auf technische Bilder als diskrete Pixelmengen, der eher dem Blick des Scanners denn des Kunsthistorikers nahesteht, ein Wissen der Bilder zugänglich, das den Bildliebhabern verbaut ist? Die Epoche der Romantik als virtuelle Bildmedientechnik hatte – buchstäblich – *avant la lettre* dazu beigetragen, das Schriftmonopol Europas zu sprengen „und eine Literatur imaginärer Bilder durch Massenmedien wie Photographie oder Film abzulösen“⁵⁵. „Nach der Sprengung des Schriftmonopols wird es ebenso möglich wie dringlich sein Funktionieren nachzurechnen“⁵⁶ – etwa als eine Archäologie von Internet-Protokollen. Nur daß dieser Prozeß nach einer anderen Beschreibung verlangt als es die medienhistoriographische Linearität suggeriert. Medienarchäologie "verfährt differenzierter und setzt an die Stelle der Ablösung ein Modell der Umschichtung"⁵⁷. Neue Medien machen alte nicht obsolet, sie weisen ihnen vielmehr andere System- respektive Speicherplätze zu⁵⁸ – die Kybernetik des technischen Archivs als Dispositiv aller medienkulturellen Redeweisen.

Die *arché* von Medientheorie

Medienarchäologie als Methode entfaltet sich nicht allein im theoretischen oder im geschichtlichen Feld, sondern nimmt ihren Ausgangspunkt am konkreten technologischen Gegenstand – mechanische und elektronische Hardware, ebenso wie alphanumerisch kodierte Software. Das jeweilige technische "Zeug" (mit Heidegger in *Sein und Zeit* 1927 als durch das funktionale "um - zu" definiert) ist dabei nicht nur Gegenstand, sondern wird in seiner notwendigen Invollzugsetzung, die ein materielles Ding erst zum Medium machen, zum Kosubjekt der Analyse. Was dabei einen Hammer (Heideggers Beispiel) etwa von einem Radioapparat unterscheidet, ist die "Black Box" einer Signalverarbeitung, die dem menschlichen Mediennutzer nicht nur weitgehend, sondern geradezu notwendig (im phänomenologischen Sinne) verborgen bleiben. In diesem Verborgenen (heute Mikroprozessoren) aber liegt das eigentliche, intransitive Mediengeschehen, das für erkenntnisinteressierte Menschen wissenswert ist, auch wenn es die menschliche Nutzung nicht unmittelbar betrifft.

54 Kommunikation von Andreas Schelske zum Thema "Bildgedächtnis" April 1997, in Anlehnung an Niklas Luhmann

55 Kittler 1994: 220

56 Kittler, *Aufschreibesysteme*, Aufl. 1987, 429

57 Rieger 1995: 411

58 Kittler 1993: 178

Insofern ist das eigentliche Radio gerade das, was wir *nicht* hören: die Sendung und Modulation, der Empfang und die Demodulation elektromagnetisch hochfrequenter Wellen.

Nach dem Erwerb einer antiken, mit Elektronenröhren bestückten, ansonsten aber undefinierten Geräts, kann dessen Funktion zunächst nur errahnt werden. Unter Stromspannung gesetzt, zeitigt die Apparatur zunächst keine Reaktion: eine technologische Konfiguration, die vom Bausatz her anspricht, aber unverstanden bleibt. Für Technik ist Hermeneutik unzuständig; die Verschaltung elektrotechnischer Ensembles ist als solche *notwendig* sinnlos. Sinn resultiert erst aus den Signalen, die durchgewandelt werden - sei es Sprache und Musik (Radio), seien es Bilder (Fernsehen), vor allem aber: Meßwerte. Eine gedruckte Schaltung erschließt sich erst im übertragenden Vollzug; insofern heißt medienarchäologische Analyse einer technischen Ruine ihre versuchsweise Wiederinvollzugsetzung. Es ist diese Unverborgenheit (im Anschluß an Heideggers Lesart der altgriechischen *aletheía*), nicht etwa die Ausgrabung obsoleter Medien aus der Vergangenheit, die das Ausgrabungs"feld" der Medienarchäologie ausmachen.

Medienarchäologie als spezielle Methode der Medientheorie erforscht nicht primär - wie der Begriff vordergründig suggeriert - die historischen Anfänge technischer Medien, sondern vielmehr deren prinzipiellen Bedingungen (die *arché*): ihre epistemologische Denkbarekeit sowie ihre tatsächliche Operativität.

Bisweilen kommt es zu Kurzschlüssen zwischen der metaphorischen und der neologistischen Bedeutung von Medienarchäologie. Ein Schild in der Nähe der Princeton University warnt für Bauarbeiten "Call before you dig", als Hinweis auf Glasfaserkabeln für Telekommunikation unter der Erde. "Wenn das nicht Medienarchäologie* ist (*oder ihre Verhinderung ...)", kommentierte Axel Doßmann in seiner Nachricht aus New York im Oktober 1995. Der drohenden Metaphorisierung zu entgehen bedeutet entweder Begriffsverzicht, oder vielmehr Foucaults diagrammatischen Begriff einer *Archäologie des Wissens* zu übernehmen, unter verstärkender, nahezu tautologischer Akzentuierung als "radikale Medienarchäologie". Foucault forderte programmatisch, "den Zufall, das Diskontinuierliche und die Materialität in die Wurzel des Denkens einzulassen"⁵⁹ - wobei der Zufall selbst stochastisch faßbar wird.

Buchstäblich "radikale" Medienarchäologie

Mit Technologie kommt ein anderer Begriff von *Archäologie des Wissens* ins Spiel, die entgegen anderslautender Deutungen nicht als

⁵⁹ Michel Foucault, Die Ordnung des Diskurses. Inauguralvorlesung am Collège de France 2. Dez. 1970, Frankfurt a. M. / Berlin / Wien (Ullstein) 1977, 41

Ausgrabungsmetapher und auch nicht philosophisch, sondern strikt aussagenlogisch lesbar ist. Foucaults wissensarchäologischer Begriff der Aussage erinnert an die mathematische Ästhetik der Bourbaki-Gruppe in Paris, jenem „Rechenzentrum der Avantgarde“⁶⁰, die mit mengentheoretischen Begriffen operierte - also algebraisch, nicht arithmetisch („mit Zahlen“). So ist auch Foucaults Begriff der Aussagenfunktion zu verstehen: „The natural way of rendering this passage intelligible is, obviously, to take the notion of a function at its mathematical face value.“⁶¹

In Anlehnung an Foucaults Begriff von *l'archive* analysiert Medienarchäologie das technische wie logische "Gesetz dessen, was gesagt werden kann, das System, das das Erscheinen der Aussagen als einzelne Ereignisse beherrscht"⁶² und gleichzeitig auch begrenzt. Elektronische Bits "erden" die Boolesche Aussagenlogik in den Möglichkeitsbedingungen konkreter elektronischer Gatter. Im Unterschied zu einer vielmehr hermeneutischen Wissensarchäologie mit ihrem Fokus auf dem "historischen Apriori" einer Epoche untersucht Medienarchäologie auch das mit der technischen Implementierung verbundene implizite Wissen des *Technológos*. Das Foucaultsche Archiv als das, "was an der Wurzel der Aussage selbst als Ereignis und in dem Körper, in dem sie sich gibt, von Anfang an *das System ihrer Aussagbarkeit* definiert"⁶³ verlangt für technische Medien eine technologische "Diskurs"analyse: von formalisierter Aussagenlogik einerseits (Software), und ihrer materieller und energetischer Implementierung in Form konkreter Hardware. Buchstäblich "radikale" Medienarchäologie spürt dieser Wurzel nicht nur diskursanalytisch, sondern auch technologisch nach. Daraus resultiert die Nähe der Medienarchäologie zu den "unit operations" (Bogost) der experimentellen Medienepistemologie.⁶⁴

Verkörperung meint medienwissenschaftlich die technische Implementierung in Mechanik und Elektronik, und die Kompilierung von Quell- zu Maschinencode in der Informatik. Durch *physical modelling* wird die Wurzel der physikalischen Welt technomathematisch modelliert.

60 Siehe Dietmar Dath, Das Rechenzentrum der Avantgarde, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung Nr. 89 v. 17. April 2002, 56

61 Martin Kusch, Discursive formations and possible worlds. A reconstruction of Foucault's archeology, in: Science Studies 1 / 1989, 17-25 (17). Siehe auch ders., Foucault's Strata and Fields. And Investigation into Archaeological and Genealogical Science Studies Dordrecht, Boston, London 1991

62 Michel Foucault, Die Archäologie des Wissens, Frankfurt / M. (Suhrkamp) [1973] 6. Aufl. 1994, 187

63 Foucault 1973 / 1994: 188

64 Ian Bogost, Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing, Minneapolis / London (Univ. of Minnesota Press) 2012

Radix meint in der radikalen Medienarchäologie nicht die metaphorische Ausgrabung, sondern die mathematische Wurzel, die im Bestandteil der *arché* des Begriffs schon angelegt ist. Im mathematischen Wurzelzeichen entäußert sich die *arché*. Dies gilt für Logik (symbolische Notation) wie für Maschinen (Hardware), ebenso für die in jedem Sinne neu-zeitlichen Entdeckung der temperierten Stimmung in der Musik. Jacques Lacan kommentiert den Moment im 16. Jahrhundert, wo in der Geometrie das Symbol " $\sqrt{2}$ " auftaucht, als winziger graphischer Operator, der ein epistemologisches Erdbeben zeitigt: "Von dem Moment an, wo ein Teil der symbolischen Welt auftaucht, erzeugt er [...] seine eigene Vergangenheit"⁶⁵ - unter Verkehrung der "historischen", mit Vico noch menschengemachten Kausalität. So wird das sonische Phänomen der wohltemperierten Stimmung (basierend auf dem Frequenzverhältnis benachbarter Töne als 12. Wurzel aus 2), "wie heutige Synthesizer sie erzeugen, nicht von irgendwelchen Musikern oder doch Klavierstimmern synthetisiert, es stammt aus einem Netz von zwölf ziemlich teuren Metallfilmwiderständen, die die Oktave als Einheitspotential und ihre zwölf Halbtonschritte folglich als 2^{-12} Volt <sic> behandeln."⁶⁶

Unter der *arché* hochtechnischer Medien wird ihre techno-mathematische Grundlegung verstanden. Aus ihr resultiert der *computer*. Es war M. H. A. Newmans buchstäblich grundlegender Kurs *Foundations of Mathematics*, der am King's College in Cambridge 1935 Alan Turing dazu bewegte, sich Hilberts Entscheidungsproblem für formale axiomatische Systeme zu, insbesondere des *functional calculus*, zu widmen. "In grappling with this problem he was led to conclude that the solution must be negative; but in order to demonstrate that, he would have to give an exact mathematical analysis of the informal concept of *computability* by a *strictly mechanical process*."⁶⁷

Die andere Komponente des technischen Verbunds aus *arché* und *lógos* läßt sich auch im Sinne jenes *Logarithmus* lesen, der maßgeblich für Shannons mathematische Theorie der Information und die binäre Informationsverarbeitung im Konkreten geworden ist: der Logarithmus zur Basis 2. Im Logarithmus Dualis für diskrete Symbolfolgen, wie sie seit dem altgriechischen Vokalalphabet im Allgemeinen, und mit der Typographie des Buchdrucks sowie dem telegraphischen Kommunikationscode im Besonderen techno-logisch eintrainiert worden war, entspricht die informationelle (nicht: thermodynamische) Entropie der durchschnittlichen Anzahl an Ja/Nein-Fragen, die gestellt werden müssen, um ein bestimmtes Symbol (etwa den Wert einer Zahl) in einem

65 Jacques Lacan, Das Seminar, Buch II: Das Ich in der Theorie Freuds und in der Technik der Psychoanalyse, hg. v. Norbert Haas / Hans-Joachim Metzger, übers. v. Hans-Joachim Metzger, Weinheim / Berlin 1991, 29

66 Friedrich Kittler, Phänomenologie versus Medienwissenschaft, *online* <http://hydra.humanities.uci.edu/kittler/istambul.html>, Abruf 22. Januar 2018

67 Solomon Feferman, Turing in the Land of $O(z)$, in: Herken (Hg.) 1994, 103-134 (105); siehe auch Hodges 1983: 94 ff.

Alphabet zu erraten.⁶⁸ Von daher ergibt sich eine privilegierte, ja zwingende Nähe radikaler Medienarchäologie zum *Digitalcomputing*, sowie ein archäographischer Imperativ: keine Subjekte, keine Geschichte(n).

Während für Kittler "die Streitfragen zwischen Phänomenologie und Medientheorie [...] im Rückgang auf Wissenschaftsgeschichte zu klären sind"⁶⁹, sind sie aus Perspektive der radikalen Medienarchäologie unversöhnlich. Denn heißt "Einbruch der Geschichte oder näherhin Wissenschaftsgeschichte in eine anfangs sehr zeitlos entworfene Logik", etwa der Transfer der indischen Null in das abendländische Rechensystem, nicht vielmehr die logische (Selbst-)Entbergung eines ahistorischen Wissens?

Damit verlieren bisherige "Kulturtechniken" ihre Bodenhaftung - die Herkunft des Begriffs aus der Agrikultur, mit Husserl der "Ursprung der Geometrie", und erzeugen exklusiv techno-logische Evidenzen. *Die Krisis der europäischen Wissenschaften* [...] bestand, kurz gesagt, in ihrem Abheben von der Erde. Die Erde als Urarché, an der alles lebensweltliche Erfahren von Phänomenen seinen letzten unhintergehbaren Halt findet, stand zwar auch am Anfang aller Wissenschaften, nicht mehr jedoch an ihrem modernen Ende" (ebd.). Die *arché* der Geometrie wird mit operativer Diagrammatik vom historischen Ursprung oder von der ontologischen Wahrheit in den operativen Vollzug verlagert - das medientechnische Moment. Dies benennt unter der Kapitelüberschrift *Die Sinnentleerung der mathematischen Naturwissenschaft in der 'Technisierung'* Husserls Krisis-Schrift: Die Mathematik wird "geradezu zu einer *Kunst* [...], durch eine rechnerische Technik nach technischen Regeln Ergebnisse zu gewinnen, deren wirklicher Wahrheitssinn nur in einem an den Themen selbst und wirklich geübten sachlich-einsichtigen Denken zu gewinnen ist. Bloß jene Denkweisen und Evidenzen sind nun in Aktion, die einer Technik als solcher unentbehrlich sind" - operative Diagramme. "Man operiert mit Buchstaben, Verbindungs- und Beziehungszeichen (+, x, = usw.) und nach *Spielregeln* ihrer Zusammensetzung, in der Tat im Wesentlichen nicht anders als im Karten- oder Schachspiel. Das *ursprüngliche* Denken, das diesem technischen Verfahren eigentlich Sinn und den regelrechten Ergebnissen Wahrheit gibt (...) ist hier ausgeschaltet" (zitiert ebd.). Radikale Medienarchäologie aber resemantisiert nicht ihrerseits wieder diese epistemologische Kontinentalverschiebung durch Historisierung: "Statt nun aber [...] zu fragen, woher die historischen Möglichkeiten der Zeichenersetzung und Zeichengleichsetzung auf Papier überhaupt

68 Siehe Albert Kümmer, Mathematische Medientheorie, in: Danila Kloock / Angela Spahr, Medientheorien. Eine Einführung, München (Fink) 1997, 205-236 (2019)

69 Kittler, Phänomenologie versus Medienwissenschaft, unter Hinweis auf Sybille Krämer, Symbolische Maschinen. Die Idee der Formalisierung im geschichtlichen Abriß, Darmstadt (Wiss. Buchges.) 1988

herrühren, läßt Husserl die 'Buchstaben, Verbindungs- und Beziehungszeichen' - also die Algebra abzüglich ihrer indo-arabischen Ziffern - schlichtweg vom Himmel fallen." Kittler verweist darauf, "daß die Elemente jener revolutionären Technik - also Plus und Minus, Gleichheits- und Multiplikationszeichen usw. - keine Naturphänomene sind. Sie mußten vielmehr im Zeitraum zwischen Adam Riese und Leibniz den Umgangssprachen erst einmal abgetrotzt werden"⁷⁰ - also Kulturtechniken im harten, widernatürlichen Sinne. Diese Epoche ereignet sich nicht nach historischem, sondern eigenlogischem Recht. Bestimmte "historische" Kontexte ermöglichen hier den Durchbruch, das Evidenzwerden einer anderen Logik. "So schließt zum Beispiel das Kreuz als Pluszeichen alle semantischen Unterschiede zwischen griechischem *καί*, lateinischem *et* und deutschem *und* unwiderruflich kurz. Anders gesagt: die Sinnentleerung des geometrischen Wahrheitssinnes, wie Husserl sie anprangerte, wäre ohne eine neue Geometrie - diesmal aber nicht der Signifikate, sondern der Signifikanten selber - unmöglich gewesen. Jede Ersetzbarkeit von Zeichen durch Zeichen setzt [...] das *factum brutum* namens Buchdruck voraus." Soweit der radikalere Medienhistorismus. "Am ersten Druck von Euklids *Elementen*, der 1482 in Venedig erschien, ließe sich zeigen, daß seine neuartige Zuordnung zwischen Buchstaben-an-geometrischen Figuren und gleichbenannten Buchstaben-im-Beweisgang einen zentralen Satz Husserls zweifelhaft macht [...]: 'Der Pythagoräische Satz, die ganze Geometrie existiert nur einmal, wie oft sie und sogar in welcher Sprache immer sie ausgedrückt sein möge. Sie ist identisch dieselbe in der 'originalen Sprache' Euklids und in allen 'Übersetzungen'; in jeder Sprache abermals dieselbe, wie oft sie sinnlich geäußert worden ist, von den originalen Aussprache und Niederschrift an in den zahllosen mündlichen Äußerungen oder schriftlichen und sonstigen Dokumentierungen.' Künftige Sprachphilosophien sollten daher eher vom Ausdrucken als vom Ausdrücken handeln"⁷¹ - Computersprachen zumal, die recht eigentlich erst typographisch wirksam werden.

Medienarchäologie löst den techno-logischen Widerspruch nicht wissenshistorisch auf, sondern akzentuiert die Kluft. Sie fokussiert - hier durchaus im Verein mit der "objektorientierten Ontologie" - einerseits das radikal (und epistemogene) Andere an der Technik des Buchdrucks (wie später auch der Elektronik), und andererseits die Logik des Gleichursprünglichen - also die kultur- oder gar medienhistorische Zäsur, zugleich die Eskalation des Gleichursprünglichen. Dem Buchdruck zur Seite steht zu Beginn, also *en arché* der Neuzeit die durch Waaghemmung getaktete Räderuhr, wie Lewis Mumford betont.

⁷⁰ Kittler ebd., unter Bezug auf Florian Cajori, *A History of mathematical notations*, London (Open Court Company) 1929

⁷¹ Kittler ebd., Anm. 8, unter Verweis auf Edmund Husserl, *Die Krisis der europäischen Wissenschaft und die transzendente Phänomenologie. Eine Einleitung in die phänomenologische Philosophie*, hrsg. v. Walter Biemel, 2. Aufl. Den Haag (Nijhoff) 1976, 368

Demgegenüber legt McLuhan die gleichgetaktete Uhrzeit medienarchäologisch tiefer und verwurzelt sie im analytischen Ansatz des altgriechischen Vokalalphabets. Hier sind Epistemologiken am Werk, als mathematisches Modell von Epochen Intervallschachtelungen die nicht allein in der Verfügung des historischen Menschen stehen - eher Rekursivität denn Historismus, wie es Kittler buchstäblich am Ende schwante.

Entbergung von oder vielmehr: *durch* Medientechnik

Wenn Technik selbst eine "Weise des Entbergens" ist⁷², ist nicht mehr der Mensch (als Hermeneut), sondern die Maschine der eigentliche Medienarchäologe im aktiven Sinn - *Medialétheia* (um es hier Sam Webers *Mediauras* nachzubilden).

Die medienarchäologische Analyse hat - hiermit klassisches *Geisteswissenschaft* unterlaufend - ein technologisches *fundamentum in re*, insofern sie in höchst realen artefaktualen und logisch-maschinellen Verhältnissen gründet. Aller scheinbar immateriellen Flüchtigkeit elektronischer Medien zum Trotz ist Elektrotechnik zu 100 Prozent keine Metarealität, sondern Materialität - wenngleich eine Physik zweiter Ordnung, nämlich durch kulturelles Wissen und Technik gefiltert und domestiziert. Gegenüber deterritorialisierenden Lesarten, die Medienarchäologie zu einem bloßen Diskurs macht, ist die Lesart im Sinne einer "Natur"wissenschaft (Media Science, nicht "Media Studies") vielmehr "geerdet" in konkretem technomathematischem Wissen, das nicht leicht jenseits der Disziplin Medienwissenschaft und ihrer unmittelbaren Verwandten (Informatik etwa) gewonnen werden kann.

Darüber hinaus trainiert Medienarchäologie eine andere, *medienarchäographische* Darstellungsweise: die nicht-diskursive, non-narrative, unsemantische Seite der technologischen Eskalationen von Kultur.

Ein bestechende *punctum* an Theorien technischer Medien liegt (in Verallgemeinerung von Walter Benjamins Deutung der Photographie) darin, daß sie unübersehbar den Index ihrer jeweils gültigen Technikkultur mit sich tragen. Medientheorie läßt sich nicht auf einen schlichten Begriff reduzieren, sondern meint eine Kopplung von Artefakten, Signalprozessen und Algorithmen, die auf der medienarchäologischen Ebene stattfinden. Operative und zeitkritische Medienprozesse stellen weder beliebige Kulturtechniken im Allgemeinen noch eindeutig ingenieurstechnisch reduzierbare Dinge dar.

72 Martin Heidegger, Die Frage nach der Technik, in: ders., Reden und Aufsätze, 2. Aufl. Tübingen (Neske) 1959, 13-44 (20)

"Unbedingte" Medienarchäologie ist radikal im Sinne ihrer epistemologischen Insistenz (*lógos*); buchstäblich "radikal" *wurzelt* sie immer im technischen oder logischen 'Ding' (*téchne*). Sie widmet sich daher, im Unterschied zur Kommunikationswissenschaft, nicht primär der technikbasierten *menschlichen*, sondern der *innertechnischen* Kommunikation: das, was sich zwischen technischem Sender und ebenso technischem Empfänger ereignet, also genau jener Signalkette, die in Shannons notorischem Diagramm der Nachrichtentheorie eingeschachtelt ist und in Form des Kanals ("channel") auf das eigentliche "medium" trifft (Shannon 1948), wo doch die Relation Sender / Empfänger zumeist anthropozentrisch verkürzt wird. Die menschliche Nachrichtenquelle respektive -senke ist in Shannons Informationsdiagramm zunächst epochal ausgeklammert⁷³ - es sei denn, die menschliche Wahrnehmung wird selbst in Begriffe der maschinellen Signalverarbeitung gefaßt. Genau dies ist die Unterstellung der Kybernetik (erster Ordnung): "communication and control in the animal and the machine" (Wiener 1948). "Die Informationspsychologie betrachtet den Menschen als nachrichtenverarbeitendes System. [...] Ihr terminologisches Kennzeichen besteht in der Umformulierung experimentalpsychologischer Befunde in nachrichtentechnische Begriffe wie Information, Codierung, Übertragung etc. Dabei entstehen Organogramme zur Schematisierung der verbalen Beschreibung"⁷⁴, die sich dann ihrerseits wieder *in* respektive *als* Maschinen implementieren lassen - operative Diagrammatik.

Hier ist zudem von "Codierung" die Rede; damit zur dritten Bedeutung einer unbedingten Medienarchäologie: Sie ist "radikal" auch im Sinne des mathematischen Wurzelzeichens. Unbedingt wird ein Medium, wenn seine Bedingungen offengelegt werden, und die sind in der computerbasierten Kultur nicht nur technischer, sondern auch mathematischer Natur (die Logik der Schaltkreise im Computer, und die Topologie der Netzwerke in der sogenannten "Cloud", dem Internet).

"Obgleich Zählen und Messen die Grundlage der fruchbarsten, sichersten und genauesten wissenschaftlichen Methoden sind [...], so ist über die erkenntnistheoretischen Grundlagen derselben doch verhältnismäßig wenig gearbeitet worden", leitet Hermann von Helmholtz einen Aufsatz unter dem Titel *Zählen und Messen, erkenntnistheoretisch betrachtet* ein. Epistemologie entfaltet aus medienarchäologischer Sicht ihren Zauber

73 Dies unterstreicht Friedrich Kittler, *Observations on Public Reception*, in: *Radio Rethink. Art, Sound and Transmission*, ed. by Daine Augaitis / Dan Lander, Banff (Walter Phillips Gallery) 1994, 75-85

74 Helmar Frank, *Die Lernmatrix als Modell für Informationspsychologie und Semantik*, in: H. Billing (Hg.), *Lernende Automaten*, München (Oldenbourg) 1961; Reprint in: Brigitte S. Meder / Wolfgang Schmid (Hg.), *Kybernetische Pädagogik. Schriften 1958-1972*, Stuttgart et al. (Kohlhammer) Bd. 1, 1973, 57

aus der Rückkopplung mit Technik; daraus resultiert Medienepistemologie. Plastisch wird dies an der Zeitmessung. Gegenüber Norbert Elias' *Über die Zeit* geht es radikal anders. Medienarchäologie davon aus, daß das Zeitverhalten einer Gesellschaft spätestens mit der Räderuhr als Funktion solcher Techniken zu analysieren ist.⁷⁵ Statt Wissenssoziologie Medienepistemologie: einerseits epistemische Bedingungen der Medienerkenntnis, andererseits Medienbedingungen vom Erkenntnis. Medienarchäologie ist techniknahe Medienepistemologie, insofern sie genau jedes eigentliche Medienereignis fokussiert, welches die Kommunikations- und Medienwirkungsforschung in ihrem Fokus auf menschliche Sender / Empfänger ausblendet: die innere Klammer in Shannons Diagramm, das eigentliche medientechnische Geschehen, das sich zwischen Wandler (*transducer*), Kanal ("the medium", mit Shannon), und Dekodierer ereignet.

Die aktuelle Rede vom "Post-Digitalen" meint das Alltäglichwerden ebenso wie die Allgegenwart von *ubiquitous computing*; diese scheinbare Selbstverständlichkeit hochtechnischer Medien birgt die Gefahr, gegen noch kaum kognitiv verarbeitete technologische Neuerungen gleichgültig zu werden. Demgegenüber identifiziert Medienepistemologie das Wissensmomentum, das philosophische Staunen (wenn nicht gar Erschauern); seit drahtloser Telegraphie, eskalierend im Radio, sprechen Menschen mit Lichtgeschwindigkeit - der *live*-Modus von Telekommunikation, die nicht nur eine Überbrückung von Distanzen, sondern ebenso eine Ent-fernung (Heidegger) darstellt. In einer frühen Buchanzeige für W. Ilberg, *Drahtlose Telegraphie und Telephonie*, Leipzig / Berlin (Teubner), heißt es in der *Zeitschrift für den mathematischen und naturwissenschaftlichen Unterricht*, "das eigentliche Wesen der drahtlosen Telegraphie und Telephonie klarzulegen". Medienarchäologie legt das epistemologische Moment frei, Erkenntnisfunken aus der technologischen Materie schlagend.

Der Reiz der technischen Literatur für die medienarchäologische Lektüre liegt in der Tendenz zum Klartext, die pure Essenz technologischer Information. Die endlosen Bücherregale eines Geisteswissenschaftlers finden ihr Gegenüber in der technischen Fachliteratur, aus der sich dann in wiederholten Anläufen immer wieder neu die epistemologischen Funken schlagen lassen; epistemologisch orientierte Medienarchäologie entlockt der intimsten Vertrautheit mit techno-mathematischen Gegebenheiten (und Vollzugsweisen) ihren über die Ingenieurwissenschaften und Kommunikationstechniken hinausreichenden Erkenntniswert.

75 Norbert Elias, *Über die Zeit*. Arbeiten zur Wissenssoziologie II, hg. v. Michael Schröter, Frankfurt / M. 1988

Medienarchaik

Die Methode der Vereinfachung medientechnischer Sachverhalte (Artefakte und Prozesse) zum Zweck ihrer Durchschaubarkeit in epistemologischer Absicht ist *Medienarchaik*. Die Bevorzugung anfänglicher Technologien entspricht weniger einem historistischen Impuls denn der Suche nach den grundlegenden Formen, denen gegenüber spätere Entwicklungen zwar Eskalationen (oder gar über die technische Funktionalität hinausschießende "Hypertelien", mit Simondon) darstellen, aber keine grundsätzliche Neuformulierung. Daraus resultiert die medienarchäologische Faszination an einfachsten elektrotechnischen Experimenten. Medienarchäologie übt ein quasi-heideggerianisches Denken des Grunds, eine präsookratische Reflexion einfachster elektrotechnischer Bauteile anhand medienepistemischen Zeugs - "spekulativ" nicht allein als luftiges Philosophem, sondern im etymologischen Wortsinn als konkretes Auskundschaften technologischer Gegebenheiten.

Kernbestandteil im Begriff der Medienarchäologie ist die *arché*, altgriechisch gedacht in dem Sinne, "daß die Griechen das Prinzip des 'Prinzips' gefunden, und auf alle Kulturgebiete angewendet haben"⁷⁶.

Die *arché*, ausgeprägt in der ionischen Philosophie von Präsookratikern wie Anaximander, meint die Entstehung der Dinge: "Es wird ein *Stoff*, und zwar ein zeitlich und physikalisch ursprünglicher angenommen (denn *arché* bedeutet beides)."⁷⁷ Gemeint ist damit weniger der präzise Entstehungsmoment im chronologischen Sinne, sondern das epistemische Momentum des Entstehens. Der Begriff spaltet sich in einen zeitlichen und einen funktionalen Sinn: *arché* meint Ursprung ebenso wie Kommando.⁷⁸ Das (für die "Berliner Schule" von Medienwissenschaft notorische) "technische Apriori" als Präzisierung der Foucaultschen "Realitätsbedingungen für Aussagen"⁷⁹, meint ebenso die Offenlegung wie die verknappende Konzentration auf die eigentlichen technologischen *Prinzipien*. *Fernsehen leichtgemacht* heißt eine Monographie von Milton S. Kiver⁸⁰, im Original indes: *Television simplified* - nicht etwa eine Anleitung zum rechten Gebrauch der TV-Programme, sondern die präzise Darlegung seiner fundamentalen Elektrotechnik.

76 Johannes Lohmann, Die Erfindung des Geldes, in: Friedrich Kittler / Ana Ofak (Hg.), Medien vor den Medien, München (Fink) 2006, 229-237 (239)

77 Oswald Spengler, Heraklit [1904], in: ders., Reden und Aufsätze, München (Beck) 1937, 22

78 Jacques Derrida, Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression, Berlin (Brinkmann & Bose) 1997, Einleitung

79 Michel Foucault, Archäologie des Wissens [FO 1969], Frankfurt / M. (Suhrkamp) 1973, 184

80 In der deutschen Übersetzung durch Max Schindler, Wien / Heidelberg (Bohmann) 1953; AO: New York (Nostrand) 1946

Radikale Medienarchäologie sucht die genuine Sprache einer anderen, gleichursprünglichen Ereignishaftigkeit. Sie versteht sich als Blitzableiter für überbordende Diskursgewitter und erdet diese im technologisch Konkreten. Soll sich Leopold von Ranke zufolge Historiographie auf die Beschreibung dessen bescheiden "wie es eigentlich gewesen", zielt radikale Medienarchäographie auf die Analyse dessen, "was eigentlich geschieht", als archaisierende Reduktion von Mediengeschehen auf das operativ Wesentliche im Sinn eines Zangengriffs: einmal auf das technisch Konkrete (wie der Sample-and-Hold Mechanismus der Wandlung analoger zeitkontinuierlicher Signale in binäre zeitdiskrete Werte), zum anderen auf den Erkenntnisfunken. Reduktion ist damit nicht nostalgischer Rekurs auf das hardwaretechnische Apriori früher Medienwissenschaft, sondern medienepistemischer Natur. *Radikalisierung* ist hier kein avantgardistischer Gestus, sondern ist im Sinne der Vereinfachung, der Verknappung, der Reduktion auf die Prinzipien ("Wurzel", *radix*) komplexer techno-apparativer Verhältnisse gemeint.

Dies erfordert eine zumindest zeitweilige Entkulturwissenschaftlichung zugunsten von Erkenntnisfunken, die aus unmittelbarer Nähe zum Artefakt (ob materiell oder mathematisch) gewonnen werden. Objekte im Medienarchäologischen Fundus stellen keine *medienhistorischen* "Quellen" dar, sondern vielmehr eine Provokation des Historischen durch ihre schiere operative Präsenz. Patenttexte dienen nicht Ischlicht als Mediengeschichtsquellen, sondern vom Kopf auf die Füße gestellt dient der historische Diskurs der Anreicherung für Analysen solcher Artefakte. Die Signifikanten werden nicht transparent hinsichtlich eines mediengeschichtlichen Signifikats, sondern sind selbst Untersuchungsgegenstand der Frage nach Technologien der Tradition (Schalter, Speicher).

Radikale Medienarchäologie betont (im Sinne Bachelards) jene Bruchstellen, welche neue technische Epistemologien von ihren hinterherhinkenden kulturellen Diskursen trennt. Diese bilden in einer neuen Medientechnik zunächst noch die alten als Inhalte abbilden, bis sie endlich zu seiner eigenen techno-ästhetischen Form finden.

Die vertraute diskursive (und narrativ suggestive) Einvernehmungsgeste in der Verhandlung von Vergangenheiten ist die Methode der historischen Kontextualisierung. Demgegenüber befaßt sich *radikale Medienarchäologie* mit der maßgeblichen Selbstreferenz, Autopoiesis und Eigenzeit technologischer Gewerke. Dies verlangt zunächst, ihrer vorschnellen Historisierung zeitweilig, für eine (geradezu Husserlsche) *epoché*, zu widerstehen, in monumentaler Isolation.

Führt ein genealogischer Weg zur Medienarchäologie?

Medienarchäologie von Technik ist "radikal" nicht als historistischer Rückgang auf Ursprünge, sondern im Sinne der mathematischen Wurzel und der *arché* als fortwährendem Prinzip (*alias* Infrastruktur).

Zu einer methodischen Befreiung diskursfixierter Medienwissenschaft hin zur Medienarchäologie verhilft zunächst die Lektüre von Michel Foucaults *Archäologie des Wissens*, die eine begriffliche Alternative zum Unbehagen an der bisherigen Geistes- und Ideengeschichte formuliert. Im Anschluß an Foucault meint Medienarchäologie das technomathematische Gesetz des Sagbaren (und damit auch des Sonifizierbaren).

Der Medienarchäologe ist kein Techniker, sondern derjenige, der sich mit der Aussagekraft technischer Dinge befaßt; seine Archäologie beschreibt die Diskurse als spezifische Praktiken des techno-logisch Sagbaren, mithin: des "Archivs" im Sinne Foucaults.⁸¹ *Nota bene*: Das von Foucault im französischen Original genannte *l'archive* im Singular ist ein Neographismus; ein klassisches Staatsarchiv heißt dort im Plural *archives*. Deutlich ist mit dieser Ideosynkrasie eine Differenz, spielt Foucault doch mit dem Begriff der Archäologie im Sinne des Archiv, wie dann in seiner *Archäologie des Wissens* ausdrücklich definiert als "Gesetz des Sagbaren".

Mit den Transzendentalien bezeichnet Immanuel Kants *Kritik der Urteilskraft* das, was nicht aus der Erfahrung stammt, aber die Bedingungen der Möglichkeit darstellt, überhaupt Erfahrung zu machen. Diese Bedingungen unterteilt Kant in Anschauungsformen (Raum, Zeit) und Denkformen (Kategorien). Doch "technisch betrachtet, ist das 'Transzendental' in der Maschine durch ihre Struktur bedingt"⁸². Dieses Apriori offenzulegen ist Aufgabe von Medienarchäologie.

Sodann schließt Medienarchäologie an Martin Heideggers Infragestellung der Reduktion des Wesens von Technik auf das "bloß Technische" an⁸³, um den Technikbegriff vielmehr epistemologisch tieferzulegen.

Die dann doch existierende Nähe der Medienarchäologie zur akademischen Disziplin Archäologie gründet in ihrer beider Fokus auf der Materialität von Kultur, und in den sehr konkreten "Grabungs"methoden, Schichten, also Strukturen, offenzulegen, statt sie als Geschichten, also Erzählungen, zu deeskalieren. Tatsächlich beginnen das klassische Fach Archäologie und Medienarchäologie in konkreten Hinsichten zu konvergieren; letztere bewegt sich durch die "Medien der Archäologie" auf die Technologien zu, etwa in Form der sogenannten

81 Foucault 1973: 190

82 Hans Titze über "das a priori in den Maschinen", in: ders., Ist Information ein Prinzip?, Meisenheim/Glan (Hain) 1971, 47

83 Heidegger 1959

"Archäoinformatik", in der an die Stelle des klassischen Grabungsspatens der Rechner tritt.

Die Schubkraft des Begriffs Medienarchäologie verdankt sich Foucault, doch mit einer allzu groben Assoziation mit der Verfahren der Grabungsarchäologie wird er metaphorisch (und damit hinderlich). Wenn, dann steht Medienarchäologie der Prähistorischen Archäologie näher als der Klassischen Archäologie. Denn letztere sieht als Selbstzweck immer den altphilologischen Bezug, anders als die Prähistorische Archäologie, die der Naturwissenschaft näher steht, weil ihre Artefakte immer schon von Menschen und ihrer symbolischen Artikulation (der Schrift) verlassen sind, also eher Absenz denn Präsenz aussagen.

Mit der Klassischen Archäologie (sowie mit der Wissenschaftsgeschichte⁸⁴) teilt Medienarchäologie das Interesse an der materiellen Kultur. Im Unterschied zu einer ergrabenen Versammlung kultureller Artefakte aber zeichnet es technologische Objekte aus, daß sie in sich (ebenso technisch wie logisch) verschaltet und - im Gegensatz zur musealen Dingversammlung - unter Energie oder Strom zum selbständigen Ereignisvollzug in der Lage sind.

Im transformativen Werden oder im "hypertelischen" Hinausschießen über den Zweck mag ein technisches Objekt, etwa die Elektronenröhre, den Kontakt mit seinem Ursprung verlieren⁸⁵, im Unterschied zur gleichursprünglichen Aufgehobenheit (Epoche) seiner technischen Funktion. Medienarchäologie widmet sich den grundierenden, persistenten technischen und mathematischen Formationen, und Genealogie stellt die Frage nach den Faltungen dieses Wissens und seiner Implementierungen in Hardware, die schlagartig neue Wege gehen können und damit nicht länger auf ihre historische Herkunft reduzierbar sind. Zur Genealogie des Fernsehens etwa gehört dementsprechend seine Wandlung vom Meß- zum Unterhaltungsmedium; seine medienarchäologische Bedingtheit in der Braunschen Röhre aber schreibt sich unverändert fort.

Historiker gehen von Anfängen zumeist auf die Gegenwart zu, "so daß die heutige Wissenschaft immer bis zu einem gewissen Grad schon in der Vergangenheit angekündigt ist. Der Epistemologe hingegen geht vom Aktuellen auf dessen Anfänge zurück, so daß zumindest ein Teil dessen, was als historisch identifiziert wird, "bis zu einem gewissen Grad durch die Gegenwart begründet erscheint"⁸⁶. In der Epigenese erlangt die Verwirklichung Suprematie über das ererbte Programm. Daraus ergibt

84 Siehe Steven Lubar / W. David Kingery (Hg.), History from Things. Essays on Material Culture, Washington / London (Smithsonian Institution Press) 1993

85 Dazu exemplarisch Gilbert Simondon, Die Existenzweise technischer Objekte [*Paris 1958], Zürich (Diaphanes) 2012

86 Georges Canguilhem, Wissenschaftsgeschichte und Epistemologie, Frankfurt / M. (Suhrkamp) 1979, 12

sich eine Verschiebung vom Historismus zur Operativität. Medien erheben sich im Moment des Signalvollzugs über ihre technikgeschichtlichen Herleitung.

Primärer Zweck von Medienarchäologie ist nicht eine wie auch immer geartete Historisierung oder geschichtliche Einordnung der zu untersuchenden Technologie; die Historisierung resultiert vielmehr aus der Dinglogik selbst. So tragen die spezifischen Realisierungen hochkomplexer Elektronik die Marken ihrer produktionsbedingten Kontexte an und in sich. ein defekter Fernseher aus den 1970er Jahren kann nicht reich logisch wiederhergestellt werden, auch wenn sein Schaltplan sich so gegenwärtig liest wie ein gegenüber relativer kulturhistorischer Zeit weitgehend invarianter antiker platonischer Dialog. Damit der Nachvollzug dessen, was in einer konkreten technischen Realisierung vorliegt, zum Signalereignis werden kann, ist er radikal in den Möglichkeitsbedingungen der Physik verwurzelt.

Medienarchäologie differenziert soziokulturelle und techno-logische Paradigmen hart gegeneinander aus. Das zu untersuchende Medium wird nicht in seiner phänomenologischen Anmutung als "Medienwirkung", sondern in seinen charakteristischen, wissenswerten Eigenheiten und Eigenzeiten identifiziert, um epistemologische Brüche als solche deutlich zu machen.

Foucault höchstselbst gesteht in einer Bemerkung zum Titel seiner *Archäologie des Wissens* (1969) die damit verbundene Suggestion ein: "Dieses Wort 'Archäologie' stört mich ein wenig. [...] Ich bin nicht auf der Suche nach dem feierlichen ersten Augenblick, von dem ab beispielsweise die gesamte abendländische Mathematik möglich gewesen ist. Ich gehe nicht zu Euklid oder Pythagoras zurück"; es deutet sich vielmehr die Genealogie an: Foucault erforscht "eher [...] Transformationen als Fundamente und Grundlegungen."⁸⁷

Der Begriff "Archäologie" ist für Medienanalyse methodisch in der Tat problematisch, denn dieser ist diskursiv längst festgelegt auf die Operationen der gleichnamigen Disziplin (Klassische Archäologie) und meint dort das Studium von Artefakten gekoppelt an den Menschen, nicht etwa auch das Eigenleben der Objekte in Bezug auf die Welt als Physik. Bereits Foucaults *Archäologie des Wissens* "hebt bekanntlich gerade nicht auf den Wortsinn von 'Archäologie' ab, sondern auf das Moment der Kontextlosigkeit der von der Vergangenheit hinterlassenen Monumente, zwischen denen nun aber nicht durch Wiederauffüllung der Lücken und Zwischenräume ein Sinnzusammenhang rekonstruiert werden soll, der sie 'von innen heraus' belebt. Als reine Beschreibung der diskursiven Ereignisse sucht die Archäologie nicht die Kontinuität

87 In: Knut Ebeling / Stefan Altekamp (Hg.), Die Aktualität des Archäologischen in Wissenschaft, Medien und Künsten, Frankfurt / M. (S. Fischer) 2004, 50ff

eines anderen Diskurses", etwa der Geschichte.⁸⁸ Der medienarchäologische Blick verschiebt die Aufmerksamkeit von der historiographischen, d. h. zumeist narrativ modellierten Makrozeit namens Geschichte hin zu elektronischen Medienprozessen, die eine Eigenzeit ausbildet - eine genuin neu-zeitlichen Ökonomie. Die Welt der Kultur ist aus Sicht der Medienoperationen (schon im physikalischen Medienbegriff) nur ein winziger Weltausschnitt (wie sichtbares Licht im Vergleich zum Gesamtspektrum elektromagnetischer Wellen). Technologisch beherrschte Medienprozesse sind exklusives Produkt menschlichen Wissens, (be)finden sich aber in einem Operationsfeld, welches die kulturell, d. h. symbolisch geordnete Welt transzendiert bzw. unterläuft.

[Daher wird aus Kultursemiotik Medienanalyse erst dann, sobald sie in einem signaltechnischen Apriori verankert ist. Die Verschränkung von Diskursanalyse und technologischem *close reading* mag im Namen einer Medienkulturwissenschaft durchgehen; Medienarchäologie indes geht einen "radikal" alternativen, techno-mathematischen Weg. Im Sinne des mathematischen Wurzelzeichens geht sie Phänomenen der Medienkultur auf ihren technologischen Grund.]

Momente der Medienarchäologie: mit Schweigen rechnen

Die zugespitzte Variante von Medienarchäologie verfeinert die Diagnostik von Medienzeit dahingehend, daß sie sich nicht allein den makrohistorischen Epochen der technischen Medien widmet, sondern ebenso deren innertechnischen Mikrotempor(e)alitäten. Neben die bewährten philologischen "quellenkritischen" Methoden der historischen Forschung treten hier digitale Forensik und Quellcode-Analyse. Im Unterschied zum Zeitverständnis der historischen Forschung liegt der Fokus hier umgekehrt auf jenen Mechanismen aus der Vergangenheit, die nach wie vor operativ sind - insofern strukturverwandt mit der unhistorischen Geschichtlichkeit von Musik (Rainer Bayreuther).

Die zeitkritischen Analyse legt offen, wie technische Medien den Begriff von Zeit selbst modulieren (analoge Signalverläufe) oder in Pulsen kodieren (digitaler Rhythmus / Algorithmen). Chronotechniken von Gnaden apparativer und logischer Medien treffen hier konfrontativ auf das "innere Zeitbewußtsein" des Menschen (Edmund Husserl).

"A [...] form of investigation is to examine the pauses, the rests, and the silence [...] letting a silence speak."⁸⁹ Es gilt demnach die Lücken im

88 Wolfgang Hübner, in: Norbert Bolz (Hg.), Wer hat Angst vor der Philosophie ?, Paderborn 1982, 159

89 Tisha Mukarji, Auscultation (2009), unter Bezug auf John Cage; <http://www.sonicthinking.org/auscultation.html>; Zugriff 16. Februar 2010

technischen *archive* (mit-)zu thematisieren. Eine Medienarchäologie technischer Aussagen rechnet buchstäblich mit Absenzen, ebenso radikal wie die binäre Steuerung von Babbages Analytical Engine durch Löcher in Karten, und die Leertaste in Schreibmaschinentastaturen, die Foucaults einziges technikbezogenes Beispiel für eine "Aussage" in der *Archäologie des Wissens* geflissentlich vergißt - an der Grenze von Diskursanalyse zum Nicht-Diskursiven.

Die Nähe der Medienarchäologie zur Mathematik

"German media theory", wie sie in der anglophonen Welt als Eigenart von Medienwissenschaft identifiziert wurde, meint einen dezidierten Materialismus in der Analyse medienkultureller Verhältnisse, die - über die marxistische Ökonomie hinausgehend - nicht allein den gesellschaftlichen Verhältnissen, sondern auch den Technologiken selbst eine eigene Handlungsmacht zugesteht. Eine Medienarchäologie jedoch, welche Techno/logie in ihrem Doppelsinn als Technik und als *logos* begreift, ist nicht nur materialnah wie die materialistische Kulturwissenschaft, sondern auch mathematiknah wie alle Computer. Wider die verführerische Metaphorik der "Ausgrabung", die im Archäologiebegriff angelegt ist, ist Medienarchäologie vielmehr mit Mathematik und logischen Gattern befaßt. Der Grund dafür ist der Appell des Computers.

Zu den medienarchäologischen Herausforderungen in der Epoche der "transklassischen Maschine" (Gotthard Günther) gehört es, nicht demgegenüber in Nostalgie nach klassischen Technologien zu verfallen, d. h. die Diskontinuität anzuerkennen, die in den neuen Gesetzen des Sagbaren in der symbolischen Maschine zum Ausdruck kommt, und das heißt: Software-Analyse. Ein melancholischer Ton angesichts des scheinbaren Verlust an Materialität ist unangebracht, denn in den bis zur Unkenntlichkeit minimalisierten Mikroprozessoren wohnt die Elektrotechnik der Epoche "analoger" Materialität noch zu einhundert Prozent an, unvergangen.

Medienarché (am Beispiel digitaler Datenprozessierung)

Medienarchäologische Erforschung der Existenzweisen von Techniken in der Zeit verlagert die Frage nach dem Ursprung aus dem historischen Moment in die fortdauernde Struktur - von der Figur (konkreten technischen Erscheinung) zum Grund (im Sinne McLuhans argumentiert). "So gehören die ersten und alten Schriften und die neuen technischen Schriften der 'Turing-Galaxis' immer schon dem [...] Universum

abendländischer Schriftpraktiken an."⁹⁰ Zugleich liegt (mit Foucault) ein Akzent auf den Eskalationen oder gar medienepistemischen (Um-)Bruchstellen. Die kulturtechnischen Praktiken des symbolischen Alphabets als *arché* werden erst durch ihre Implementierungen in vollzugsfähiger Materie zur *téchne*, und damit zu Medien im wohldefinierten Sinn, "die im Unterschied zu den vortechnischen, nicht ohne Physik denkbar sind, nicht ohne Mechanik, Elektrizität, Chemie, nicht ohne Physiologie und Experimentalpsychologie"⁹¹. Dahinter steht keineswegs eine geruhssame kulturhistorische Evolution, wie es Titel wie "Von der Letter zum Bit" (Kittler 1994) suggerieren, oder die Frage: "Entfaltet sich also dieser Anfang immer reicher, immer umfassender?"⁹² Medienarchäologie ist keine bloße Entfaltung der technikhistorischen *arché* eines Mediums, sondern auch seiner zeitinvarianten Strukturen und abrupten Umstrukturierungen. "Entbirgt sich nun in jedem *Debugger*, in jedem *Assembler*-Programm der griechische Anfang?" fragt Peter Berz (ebd.). Was als alphanumerischer Code noch kulturtechnisch vertraut aussieht, unterscheidet sich sowohl als mathematisches Modell (im Symbolischen) wie als technische Realisierung (im Realen also) radikal vom altgriechischen Aufschreibesystem, das in der Tat schon einmal sprachliche, numerische und musikalische Notation umfaßte: a) durch die Algorithmisierung der Schrift selbst und b) durch ihre Verwirklichung in logischen Gattern, deren elektrotechnisch Reales rein gar nichts Alphabetisches mehr verkörpern.

Den A/D-Umbruch aktiv denken: Medienarchäologie als Mediamatik

Bislang waren es kulturtechnische Umbrüche wie der von Mündlichkeit zur Schriftlichkeit, die wissenschaftlich reflektiert wurden. Der aktuelle Appel technologischer Medien gibt der Medientheorie auf, die Differenz von analog und digital in einem präzisen Sinn zu denken. Jene operative Dichotomie tauchte als namentliche Unterscheidung nicht im philosophischen Diskurs auf, sondern um Rechnertypen zu unterscheiden; nichtsdestotrotz erinnert diese Unterscheidung an die fortwährende Reflexion von Kontinuierlichem und Diskretem im abendländischen Denken. Damit wird Schriftlichkeit erneut zum Thema. Mit der Kulturtechnik diskreter Buchstabenschrift (*stoicheia*) wurde die Frage nach dem elementaren Aufbau der Welt selbst aufgeworfen; es folgte die mathematische Konsequenz: "Auf der Unterscheidung kontinuierlich/diskret beruht wiederum die Unterscheidung zwischen Geometrie und Arithmetik", und semiotisch die Unterscheidung zwischen natürlichen und arbiträren Zeichen (*Index versus Symbol*).

90 Peter Berz, Kittlers Schriften, Kittlers Götter, in: ders. / Joulia Strauss / Peter Weibel (Hg.), Götter und Schriften rund ums Mittelmeer, Paderborn (Fink) 2017, 19-26 (26)

91 Berz 2017: 20

92 Berz 2017: 26

Michel Foucault hat in seiner *Archäologie des Wissens* darauf hingewiesen, daß eine Kultur immer erst dann für das *archive* respektive Apriori einer Epoche sensibilisiert wird, wenn diese sich dem Ende zuneigt. Sie wird damit nicht notwendig "historisch"; die Frage lautet vielmehr, ob sie historisiert oder als weiterhin mitgültig verstanden wird. Mit der zur Neige gehenden Epoche des Gutenbergschen Buchdrucks reflektiert eine ganze Reihe von Künstlern, Literaten und Intellektuellen das Interface und die Materialität des Buches als Format, als Speichermedium, als kulturtechnische Mensch-Wissen-Schnittstelle intensiver denn je zuvor. Für das medienarchäologische (Selbst-)Bewußtwerden eines Mediums im Moment seiner *Vollendung* fanden Jay Bolter, Richard Grusin und Katherine Hayles passend den Begriff der *re-mediation*; es ereignet sich hier nicht eine historische Distanzierung, sondern das unerwartete *re-entry* der Gutenberg-Galaxis als alphanumerischer Code im Computer.

Für eine radikale Medienarchäologie des Computers

Ein technisches Medium will nahe am Objekt beschrieben werden. Medienarchäologie zielt darauf, *in* das Mediumgeschehen hineinzukommen, es immediat zu theoretisieren. Daraus leitet sich der Imperativ einer *transitiven*, also objektbezogenen Medientheorie ab. Die Frage nach dem Wesen der Maschine ist nicht rein diskursiv, sondern nur von innerhalb derselben zu beantworten.

Im medienarchäologischen Sinne wurzelt wohldefiniertes Medienwissen in der mathematischen Analyse einerseits und in technischer Kybernetik andererseits. Doch "[s]olange die Kulturwissenschaften höhere Mathematik nur vom Hörensagen kennen, ist und bleibt auch die Medienwissenschaft Mediengeschichte. Ihren Analysen muß also entgehen, was an Medien als deren Technologie und Physiologie grundsätzlich nur in Formelapparaten angeschrieben kann."⁹³

Jenseits des photographisch, kinematographisch oder phonographisch indexikalischen Verhältnisses von Medien und Realität, also „[n]eben der Abtastung durch eine Sensorik, die Reales in seiner Zufallsstreuung nach mechanischen, chemischen oder anderen Größen erfaßt und elektrifiziert“, ereignet sich in algorithmisierten Medien ergänzend "die Verarbeitung solcher übertragenen und" - damit einhergehend notwendig - "zwischen gespeicherten Daten."⁹⁴ Eine Medienarchäologie des

93 Friedrich Kittler, *Die Laterna Magica der Literatur: Schillers und Hoffmanns Medienstrategien*, in: *Athenäum. Jahrbuch für Romantik*, 4. Jg (1994), 219-237 (219)

94 Kittler, *Fiktion und Simulation*, in: ders., *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften*, Leipzig (Reclam) 1993, 204, über Rudolf Arnheim,

Computers verlegt die Frage nach der Operativität von Medien daher tiefer, auf die techno-mathematische Ebene, im Sinne des Wurzelzeichens "√" als symbolischem Äquivalenz zum Begriff der *arché*. Und so lautet ein Synonym für die intendierte Verschränkung von Medientheorie und -archäologie *Mediamatik*, eine begriffliche Verschränkung von Medien und Mathematik, ihrer Techno-Mathematik folgend (wie der gleichnamige Studiengang im Slowakischen Zelina), in der Erkenntnis der technomathematischen Grundlagen von Medien gründend - ein der Analysierbarkeit von Computerwelten angemessener Begriff in Anspielung an Vilem Flusser, der "Telematik" aus Telekommunikation und Informatik kontrahiert. Im Unterschied zur "Medieninformatik" beansprucht Mediamatik nicht nur technomathematische Kenntnis, sondern erkenntniswissenschaftliche, also: epistemologische *mathesis*. Damit erst wird Medienwissenschaft in englischer Übersetzung von eher kultur-, sozial- und kommunikationswissenschaftlich angelegten Media Studies zur Media Science, welche analysiert und *erklärt* und daraus Erkenntnisfunken schlägt, aber eben nicht *erzählt* - eine Niederlage der Narration gegenüber der (Be-)Schreibbarkeit als neuer Ekphrasis von Infrastruktur, und der ganze Unterschied zwischen technomathematischer Archäographie und Kulturgeschichtsschreibung.

"WELCHE MEDIEN, WELCHE GESCHICHTE/N?" Antworten von Seiten der Radikalen Medienarchäologie

a) "Welche Medien?" Medienarchäologie versus Kulturtechnikforschung:

Eine biographische Anekdote vorweg (zur Genealogie der klassischen Medienarchäologie)

1992 forscht ein im Fach Geschichtswissenschaft frisch promovierter Stipendiat des Deutschen Historischen Instituts in Rom über die Frage, ob aus der jeweiligen Sicht von Historikern, Kunsthistorikern und Archäologen die Vergangenheit dieser Stadt gar nicht ein und dieselbe ist, als die sie auf den ersten Blick erscheint.⁹⁵ In der Cafeteria der benachbarten Deutschen Schule liest dieser Forscher gelegentlich die akademischen Stellenausschreibungen der Wochenzeitung DIE ZEIT. Schlagartig fällt ihm eines Tages die Annonce einer Künstlerisch-Wissenschaftlichen Mitarbeiterstelle an der Kölner Kunsthochschule für Medien in den Blick. Dem Gründungsdirektor der KHM Siegfried Zielinski

Systematik der frühen kinematographischen Erfindungen, in: Kritiken und Aufsätze zum Film, hg. v. Helmut H. Dieterichs, München 1977

95 Siehe W. E., Im Namen von Geschichte. Sammeln - Speichern - (Er)Zählen. Infrastrukturelle Konfigurationen des deutschen Gedächtnisses, München (Fink) 2003

sei Dank für die Denomination (und die nachfolgende Gewährung) dieses Postens: Theorie und Archäologie der Medien.

Unversehens ruft ihm diese Stellenbeschreibung den Moment in den Sinn, als er im frühen Verlauf des Studiums der Klassischen Archäologie seinen Professor einmal in der Sprechstunde konsultierte, ob es denn neben der Ausgrabungspraxis und Stilkunde auch so etwas wie eine Theorie der Archäologie gebe. Der akademische Lehrer, der womöglich in die Falle des Buchtitels getappt ist, verweist auf einen gewissen Michel Foucault, der eine *Archäologie des Wissens* verfasst hat. Diesen Namen vermag der Student damals noch kaum korrekt zu schreiben, doch die Universitätsbuchhandlung seines Vertrauens liefert es. Und doch liegt in dieser Schrift das größte Missverständnis begründet, das seitdem die Medienarchäologie heimsucht: die Ausgrabung verschütteter oder vernachlässigter Medienartefakte. Foucault selbst hat sich später vergeblich von der suggestiven Metaphorizität seines Archäologiebegriffs distanziert, zugunsten einer Archivologie, welche sich - im Anschluss an Immanuel Kants Begriff des *a priori* von Raum und Zeit als Möglichkeitsbedingung für Wahrnehmung überhaupt - vielmehr den Möglichkeitsbedingungen von Aussagen widmet. Friedrich Kittler hat dies dann als das "mediale Apriori" für die emergierende Medienwissenschaft konkretisiert.

Zwar steht die ebenso techniknahe wie erkenntnisorientierte Medienarchäologie der diskurs-und strukturanalytischen *Archäologie des Wissens* Michel Foucaults näher als der Grabungswissenschaft materieller Kultur namens Klassische Archäologie, doch sie teilt mit ihr das Primat der Materialität aller (Medien-)Kultur. Nur dass diese Materialitäten, buchstäblich in-formiert durch ihren einprogrammierten Logos und die zu prozessierenden Daten, nun selbst tätig werden: künstliche neuronale Netze sind inzwischen *aktive* Archäologen eines in *big data* impliziten, als Muster stochastisch erkannten Wissens.

Techniknahe Analyse ist die unabdingbare Voraussetzung aller Medientheorie. Doch die klassische Medienarchäologie inklusive ihrer These vom technischen Apriori aller Kultur ist ihrerseits längst in die Jahre gekommen. Indiz dafür ist einerseits die technische Lage selbst: das universale *computing* hat - so Kittlers These in GFT 1986 - den diversen Medienbegriff längst "kassiert", zugunsten einer Standardisierung, welche das "mediale Apriori" zur hinreichend bekannten Selbstverständlichkeit gemacht hat und die kritische Aufmerksamkeit längst auf ganz andere Ebenen der medienkulturellen Analyse verlagert: vielmehr mathematische Analysis denn reine Elektrotechnik.

Im aktuellen Wissenschaftsdiskurs ist ein Indiz für die Historisierung der Medienarchäologie die anstehende Publikation von Erkki Huhtamo gemeinsam mit Doron Galili: der *Routledge Companion to Media*

Archaeology. Wenn eine Methode zum Lexikon wird, tritt sie in die Epoche ihrer Kanonisierung und damit in die Wissenshistorie ein.

[Für diese inzwischen kanonisierte "historische Medienarchäologie" steht die wesentlich von Galili und Huhtamo mitbestimmte diesjährige (26-30 August 2024) Summer School *Arts & Media Archaeology Performing Media Histories* an der Universität von Antwerpen. "Join us on a journey through the linked histories of media and performance. Experiment with old and new technologies and explore the sensory dimensions of media. [...] Through lectures, artist talks, re-enactments and interactive hands-on experimentation, the summer school programme aims to foster students' ability to think through media by questioning their materiality, sensory properties, and its role as a historical source."⁹⁶ Der anthropozentrischen und künstlerischen Erfahrung von "dead media" setzt radikale Medienarchäologie - hier im Verbund mit der Objekt-Oriented Ontology respektive Bogosts *Alien Phenomenology* - den Fokus auf den eher parahistorischen Logos innertechnischer Operativität entgegen.]

Huhtamo höchstselbst ist seit Jahren um die Klärung der Frage bemüht, wem denn die Ehre des erstmaligen Begriffsstempels "Medienarchäologie" gehört. Unbesehen des wissensarchäologischen "Urheberstreits" des Begriffs der Medienarchäologie zwischen Erkki Huhtamo und Siegfried Zielinski ist und bleibt seine epistemische Urszene Michel Foucaults Paukenschlag einer so genannten *Archéologie du Savoir* (1969, deutsche Übersetzung 1973).

Die entscheidende, für Medienwissenschaft prägende techniknahe Erdung der Diskursanalysen Foucaults ist - zumal an der Humboldt-Universität - einerseits mit der Technikphilosophie Martin Heideggers verbunden: seiner Frage nach dem Wesen der Technik und seiner Infragestellung des technologischen "Ge-stells" (heute "Infrastruktur" genannt). Heidegger schlug seinerzeit einen Ruf an die damalige Berliner Universität zugunsten eines Verbleibs in Freiburg i. Br. aus: jener akademische Ort, aus dem dann seinerseits Friedrich Kittler über Bochum am Ende den Weg bis an die HUB fand und Foucaults textzentrierte Diskursanalysen zur Analyse nondiskursiver Schaltpläne hin verschob. Während für Foucault die von ihm so benannten *nicht-diskursiven* Praktiken lediglich eine Erweiterung ausdrücklicher Sprachhandlung und damit eine Randzone der Diskursanalyse darstellen⁹⁷, werden sie aus

⁹⁶ <https://www.uantwerpen.be/en/summer-winter-schools/arts-and-media-archaeology> (Abruf 8. April 2024)

⁹⁷ Siehe Daniel Wrana / Antje Langer, An den Rändern der Diskurse. Jenseits der Unterscheidung diskursiver und nicht-diskursiver Praktiken, in: Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research, 8(2) 2007, Art. 20, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0702206>

medienarchäologischer Perspektive als autonome Artikulationen des *Technológos* begriffen und nach eigenem Gesetz aktiv. Was in der reinen Diskursanalyse eine diffuse Unterscheidung bleibt, wird in technischen Welten konkret - etwa der Unterschied zwischen so genannten (formalen) Programmier"sprachen" und der tatsächlichen Aussagen der Maschine, die vielmehr einen transitiven Sprechakt darstellen.

Medienarchäologie und / oder Kulturtechniken

Die klare Antwort von Seiten der Medienarchäologie auf die in dieser Ringvorlesung gestellte Frage, welche "Medien" die Mediengeschichte denn überhaupt meint, lautet im Sinne des regulären Forschungskolloquiums des hiesigen Lehrgebiets Medientheorien: *technische* Medien im wohldefinierten Sinne von Technologie, also: nicht entgrenzt bis hin zu den "elementaren" physikalischen Medien und Materialitäten wie etwa Lithium und andere "seltene Erden" (im Sinne von Parikkas *Geology of Media*), oder bis zu den "Rohstoffen der Geisteswissenschaften" (Forschungskolleg Tkaczyk).

[Deren eigentlicher Rohstoff bleibt der Logos selbst - in einer buchstäblichen Lektüre des Begriffs der "Technologie".]

Andererseits dehnt Medienarchäologie den Medienbegriff auch nicht auf den Begriff aller möglichen Kulturtechniken im Sinne körpergebundener Operationen aus.⁹⁸ Erhard Schüttpelz hat Marcel Mauss' Begriff der "Körpertechneiken" selbst als Funktion chronophotografischer Techniken zur Bewegungsanalyse gedeutet.⁹⁹

In diesem Zusammenhang kommen gewisse akademische Verhandlungen um ein mögliches institutionelles Zusammengehen von Medienwissenschaft und Kulturwissenschaft ins Spiel. Die *l'iasion dangereuse* beider Disziplinen liegt in der bislang erprobten privilegierten, aber ebenso dezidierten Nachbarschaft als "Berliner Modell" im Unterschied zu anderenorts praktizierten Medienkulturwissenschaften. Gerade ihre Autonomie erlaubt - bei allen Überschneidungen der Wissensfelder - die Fokussierung auf die *differentia specifica* beider Forschungsfelder, kristallisierend in den Begriffen Kulturtechnik *versus* Technologie.

98 Siehe Marcel Mauss, Die Techniken des Körpers [Vortrag Paris 1934], in: ders.: Soziologie und Anthropologie, Bd. 2, München 1974, 197-220

99 Erhard Schüttpelz, Körpertechneiken, in: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung, Heft 1/2010, 1-20;
https://www.uni-siegen.de/phil/medienwissenschaft/personal/lehrende/schuettpelz_erhard/literatur/schuettpelz_koerpertechneiken.pdf

Diesbezüglich unterscheiden sich auch die Methoden: radikale Medienarchäologie einerseits, Kulturtechnikforschung andererseits. Anders als etwa "mediale" Kulturtechniken in das Feld der Mediengeschichte mit einzubeziehen, schränkt der medienarchäologische Zugriff den gemeinhin als Mediengeschichte benannten Bereich vielmehr abkürzend auf jene Momente ein, an denen Kulturtechniken zu veritablen Technologien eskalieren und umschlagen. Damit unterscheidet sich radikale Medienarchäologie, in ihrer Techniknähe und zugleich epistemologischer Fragestellung, auch von der klassischen Technikgeschichte - deren Wissen nichtsdestotrotz ihre wesentliche Quelle darstellt. Es kommt dann noch die sogenannte "Wissensgeschichte" (Rheinberger im Anschluss an Bachelard und Canguilhem) hinzu, indessen immerfort mit der Gretchenfrage verbunden, wo denn der Grund technischen Wissens liegt - dies- oder jenseits der kulturellen Diskurse. Der "radikal" medienarchäologische Ansatz ist hier bewusst einseitig zugeschnitten - als Versuch herauszufinden, wie weit eine techno(logio)zentrische Perspektive plausiblerweise zu reichen vermag. Diese vom Technológos selbst voreingenommene Perspektive ist mit den narrativen und diskursiven Ansprüchen einer blossen Mediengeschichte unvereinbar.

Kulturtechnikforschung zielt auf jene "rekursiven Operationsketten, die den Medienbegriffen vorausgehen, die aus ihnen abgeleitet werden. Bilder wurden schon hergestellt, bevor es einen abstrakten Bildbegriff gab; das Zählen ist älter als die Zahl usw."¹⁰⁰ Das elektronische Videobild aber ist längst vom zweidimensionalen Raum- zum "Zeitbild" transformiert (Viola), und das digitale Bild ist nicht einmal mehr ein "Bild" (Flusser / Hagen / Pias). Was hier zum "Bild" wird, leitet sich aus keiner Kulturtechnik bildender Künste mehr ab. Und selbst das Zählen ist nicht aber älter als die Hand-Greiflichkeit, aus der es hervorgeht; insofern ist das Zählen selbst von "Körpertechniken" (Mauss) abgeleitet. Zur Zahl aber wird das Zählen erst als Wort¹⁰¹ und eine Kulturtechnik damit buchstäblich zur Technologie.

b) Medienarchäologie versus Mediengenealogie und Diskursanalyse:

"Es gibt keine Medien" (Vogl)?

Eine Genealogie des Wissens nähert sich dem Wesen der Medien primär über ihre Genese, fokussiert also das "Werden". Ein solches

100 Webseite der Professur »Geschichte und Theorie der Kulturtechniken«, Eintrag "Profil der Professur", <https://www.uni-weimar.de/en/media/chairs/media-studies/geschichte-und-theorie-der-kulturtechniken/willkommen>, Abruf 19. Dezember 2022

101 André Leroi-Gourhan, Hand und Wort. Die Evolution von Sprache, Technik und Kunst [FO 1964/65], Frankfurt / M. (Suhrkamp) 1984

Medienverständnis stellt im Anschluss an Deleuze den Medienbegriff selbst infrage.¹⁰² Es gebe gar keine Medien "in einem übergreifenden und historisch dauerhaften Sinn", nur ein beständiges Medien-Werden diverser Formationen, verkündete der Literaturwissenschaftler Joseph Vogl vor Jahren entlang einer Wissensgeschichte von Galileo Galileis Teleskop. Doch während das genealogische Argument auf die Diskurse zielt, ist die medienarchäologische Erklärung von Medienwandel deren techno-logisches Wesen als "lose Kopplung" (Heider 1926) von ihrerseits technischen, also nicht-menschlichen "Individuen" (Simondon 1958), als innertechnische "Gesellschaft" diesseits der Akteur-Netzwerk-Theorie des Wissenssoziologen Bruno Latour.

Tatsächlich "verändert sich mit der medientechnischen Entwicklung – außerhalb wie innerhalb der Medienwissenschaft – immer wieder auch die Auffassung darüber, was jeweils als 'Medium' verstanden werden bzw. problematisiert werden soll."¹⁰³ Das zentrale Kriterium bleibt indessen die Technologie, nicht der Diskurs. So hatte auch das Hervortreten einer Medienwissenschaft gegenüber Publizistik und Kommunikationswissenschaft mit McLuhan 1964, der erstmals den Mediumbegriff als Titel eines Buches in den *humanities* wählte, einen technischen Index: das umfassende Wirkungsmächtigwerden elektronischer Medien wie Radio und TV, doch nicht bezüglich ihrer publizistischen Inhalte, sondern als die Sphäre der elektromagnetischen Wellen (von McLuhan in "acoustic space" umgedeutet).

Vogls Infragestellung des Medienbegriffs gegenüber empfiehlt die hiesige Medientheorie einen Besuch im Medienarchäologischen Fundus. Ein Blick auf die Dinge im MAF, und vor allem ihre widerstrebige Invollzugsetzung, lässt es schlagartig erfahren: Es gibt sie tatsächlich, "die Medien" – nicht nur als Gegenstände philosophischer Spekulation in ständiger Metamorphose, sondern als konkrete Technik mit ihren andauernden infrastrukturellen Epochen und technologischen Standards. Dies unterscheidet (un-)dingorientierte Medien- von diskusorientierter Kulturwissenschaft. Denn die kontextuelle ("historische", pfadabhängige und diskursfunktionale) "Variantologie" technischer Medien (Zielinski) ist nur die eine Seite. Es gibt demgegenüber ebenso einen unerbittlichen

102 Siehe Joseph Vogl, Medien und Medien-Werden. Galileis Fernrohr, in: Friedrich Reimers (Hg.), Medienwissenschaften an deutschen Kunsthochschulen, München 2000, 42-50; ders., Medien-Werden: Galileis Fernrohr, in: Lorenz Engell / ders. (Hg.), Mediale Historiographien, Weimar 2001, 115-124

103 Axel Volmar, Konzept der Ringvorlesung *Methoden der Mediengeschichte*, SS 2024 am Fachgebiet und im Medientheater der Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin, Fassung April 2024. Siehe <https://medienwissenschaft-berlin.de/ringvorlesung-methoden-der-mediengeschichte>

Technológos, ein Gesetz (*arché*, oder mit Heidegger: "Gestell"), welches über das Gelingen von Medien-im-Vollzug nicht-diskursiv entscheidet.

Das Wissen um konkrete technische Dinge wird nicht allein von Menschen (also "historisch") und nicht schlicht "historisch relativ" (Historismus) definiert. Apparate der Datensammlung, der Zwischenspeicherung von Signalen, deren Prozessierung und Wieder- oder auch Weitergabe bleiben sehr wohl ahistorisch oder metahistorisch stabil für ganze Epochen. Eine auf einem Resonanzboden gespannte Saite, heute durch einen Steg in zwei Hälften geteilt und dann angespielt, verkündet allem kulturhistorischen Wandel zum Trotz noch den gleichen sonischen Appell an das vernehmende Ohr wie das antike Monochord des Pythagoras. Anders als etwa Karen Barad versteht Medienarchäologie das Gelingen elektronischer Apparaturen und Schaltpläne als im Wesenskern non-diskursiv. Was hier Spielräume für Kontingenzen gewährt, sind nicht allein die historischen Diskurse, sondern das technologische Gefüge selbst, dem damit eine gänzlich aktivere Rolle zukommt.

So präsentierte sich etwa die Öffnung und kritische Analyse von Kittlers "technischen Autographen", nämlich seiner selbstverlöteten Synthesizer-Module - jene Konkretisierungen einer bestimmten Konfiguration in seinem Medienverständnis - ausdrücklich als "eine Absage an überkommene Substanzbegriffe" und als Fokussierung auf "Hardware nah am Prozess, am Werden orientiert"¹⁰⁴. wie es etwa auch die technische Genealogie des elektroakustischen Trautoniums dokumentiert.¹⁰⁵ Doch im Sinne Foucaults wird das technische *Archiv* einer Epoche - seine techno-logische Infrastruktur - diskursübergreifend definiert, als die Menge des jeweils überhaupt Sag- bzw. konkret Lötbaren.

Auf Vogls provokative These antwortet radikale Medienarchäologie mit ihrer Insistenz auf Existenzweisen technischer Dinge und Prozesse, welche sich der narrativen Historisierung nonlinear und invariant entziehen. Technische Medienverhältnisse sind - anders als ihre inhaltlichen Effekte auf Individuen und Gesellschaft - nicht endlos rein diskursiv verhandelbar. Wäre die Chip-Architektur des legendären Commodore 64 Heimcomputers nicht prinzipiell noch im Einklang mit der heutigen von Neumann-Architektur des Computers seit Zeiten des Kalten Krieges, könnte sich kaum eine so vielfältige Welt seiner Emulationen als "Retrocomputing" entfalten.¹⁰⁶ Das Verhältnis von Kultur und Technik ist nicht beliebig variabel, sondern obliegt dem Vetorecht logischer und

104 Das Projekt *apparatus operandi* als medienarchäologische Forschungskunst von Jan-Peter E. R. Sonntag auf der Berliner Transmediale im Februar 2013 im *abstract*

105 Christina Dörfling, *Der Schwingkreis. Schaltungsgeschichten an den Rändern von Musik und Medien*, München (Fink) 2022

materieller Gesetze, wie es Zielinskis ebenso diachron wie interkulturell angelegte "Variantologie"-Buchreihe dokumentiert.¹⁰⁷

So kommt etwa der gelingende Empfang von Radio und seiner Nachfolge - den Datenfunknetzen und dem W-LAN - als solcher nicht in jeder Kultur anders zustande - im Unterschied zu den kulturell relativen Programmformaten. Vielmehr ist die Bändigung elektromagnetischer Wellen eine Funktion strikter technischer Verhältnisse elektromagnetischer Resonanz, eine Funktion stetig oder auch diskret abstimmbarer Schwingkreise.¹⁰⁸

Und damit noch einmal zurück zu Joseph Vogls Theorem, das er anhand einer Kontextualisierung von Galileis Teleskop entwickelt: es gebe gar keine Medien "in einem übergreifenden und historisch dauerhaften Sinn", nur ein beständiges Medien-Werden diverser Formationen.¹⁰⁹ Bei aller Kritik von Seiten techniknaher Medienwissenschaft an dieser Diagnose lässt sie sich dennoch medientheoretisch bejahen, wenngleich in einem anderen, eher medienarchäologischen denn mediengenealogischen Sinn: Es gibt kaum noch Medien im medienhistorischen Sinn. Ferne Sterne werden astronomisch kaum noch mit optischen Medien erfasst und nicht mehr im Sinne der buchstäblichen "Photographie" (Herschel) als Lichterscheinungen medienphänomenal vermessen, sondern auf technischer Ebene quantenmechanisch und auf mathematischer Ebene als Fourieranalyse von elektromagnetischen Wellen radioastronomisch detektiert und gerechnet. Algorithmisch aktives *imaging* tritt an die Stelle indexikalischer Photographie, und zwar am Konkretesten in den kürzlich propagierten Visualisierungen eines "schwarzen Loches". Das Schwarze steht hier ebenso für eine medienepistemische Dunkelheit des Realen, welche medienarchäologisch nur noch in symbolischer Komputation und maschineller Intelligenz "Alsthetisch" (Ingeborg Fülepp) und als *Technologicon* (frei nach Francesco Striano) zur Aufklärung als

106 Dazu die Tagung *Commodore 64. Past, Present, and Future of a Home Computer*, 5. bis 7. Juli 2024 am Fachgebiet Medienwissenschaft der Universität Bonn; <http://rtro.de/c64>

107 Für eine deutschsprachige Auswahl prägnanter Beiträge aus den anglophonen Originalbände siehe Siegfried Zielinski / Eckhard Furlus (Hg.), *Variantologie. Zur Tiefenzeit der Beziehungen von Kunst, Wissenschaft & Technik*, Berlin (Kulturverlag Kadmos) 2014

108 Siehe auch W. E., *Teleskopie der Medienhistorie? Anmerkungen zu Joseph Vogl*, in: Karl Friedrich Reimers / Gabriele Mehling (Hg.), *Medienhochschulen und Wissenschaft: Strukturen - Profile - Positionen*, Konstanz (UVK) 2001, 51-57

109 Siehe Joseph Vogl, *Medien und Medien-Werden. Galileis Fernrohr*, in: Friedrich Reimers (Hg.), *Medienwissenschaften an deutschen Kunsthochschulen*, München 2000, 42-50; ders., *Medien-Werden: Galileis Fernrohr*, in: Lorenz Engell / ders. (Hg.), *Mediale Historiographien*, Weimar 2001, 115-124

Medientheoría kommt. Flussers "Universum technischer Bilder" wird hier thematisch konkret - bis auf Kosten des Bildbegriffs selbst. An die Stelle von Galileos Teleskop tritt ein *array* von datengenerierenden Radarempfängern. Maschinen haben hier die bessere Einsicht - die nicht mehr visuell, sondern diagrammatisch ist. Die Erde selbst wird zum Statisten in einem veritablen Medientheater: "Since Sputnik and the satellites, the planet is enclosed in a manmade environment that ends 'Nature' and turns the globe into a repertory theatre to be programmed."¹¹⁰

Zum Vorwurf des Apolitischen in der "reinen" Medienarchäologie: Einsichten des *wire recording*

"[...] the process of 'becoming-media' as a discursive event in the sense described by Joseph Vogl [...] is strongly tied to the sociopolitical function and persistence of certain media and materials."¹¹¹

Demonstrationsobjekt: Magnetdrahtspule (MAF)

"Our interest concerns steel tape's process of 'becoming media'", heißt es unter ausdrücklichem Bezug auf die These von Vogl (2007) in Christina Dörflings und Viktoria Tkaczyks Untersuchung zu den materialen Lieferketten von Stahlband als Bedingung einer spezifischen Variante der magnetischen Tonsignalaufzeichnung wie etwa das Blattnerophon, das um 1930 auch im imperialen Radio (die British Broadcasting Corporation) als Stahlbandmaschine zum Einsatz kam.¹¹²

Doch das entscheidend Momentum, um aus Rohstahl ein Speichermedium in einem technischen Ding wie dem Magnetdrahtrecorder (Wire Recorder) zu gewinnen, ist ein technologisches, nicht diskursiv. Die Fokussierung auf "resource colonialism" (ibid.) versagt, wenn es um *understanding media* (McLuhan 1964) geht, mithin: die technologische Analysis. Die vielseitigen Aspekte der infrastrukturellen Produktionsketten sind nicht von ungefähr "not evident in patent documents such as those submitted by Curt Stille, in

¹¹⁰ Marshall McLuhan, *From Cliché to Archetype*, New York (The Viking Press) 1970, 9. On new horizons in virtual photography, see the forthcoming PhD thesis by Francesco Giarrusso (Catholic University of Milan)

¹¹¹ Viktoria Tkaczyk / Christina Dörfling, *Wireless Wiring: the BBC Empire Service, Manipulations of Time and Space, and Material Resistances* (TS 2023, demnächst in: *Sound Studies*), TS 28, unter Bezug auf: Joseph Vogl, *Becoming-Media: Galileo's Telescope*, in: *Grey Room*, Bd. 29 (2007), 14-25

¹¹² Tkaczyk / Dörfling TS 2023: 3, unter Bezug auf: Joseph Vogl, *Becoming-Media: Galileo's Telescope*, in: *Grey Room*, Bd. 29 (2007), 14-25

BBC yearbooks, or in promotional films such as *Das Magische Band* [BASF]"¹¹³ - denn sie erklären nicht wirklich, was sich als Wahrheit und implizites Wissen in der innerteschnischen, "intrastrukturellen" Technologik entfaltet. In dieser radikal medienarchäologischen Fokussierung auf nondiskursive *agencies* bilden Stahldraht und Magnetband für Technologien von Signalaufzeichnung und -wiedergabe tatsächlich "an apolitical interface"¹¹⁴.

Erst in seiner negentropischen, wissensgeleiteten In/formation wird ein materieller Gegenstand tatsächlich zum technischen Medium - als Logifizierung jener rein physikalischen *elementary media* und seltenen Erden, auf den John Durham Peters und Jussi Parikkas den Medienbegriff erweitern respektive wieder zurückführen.¹¹⁵ Aristoteles' Konzept der *hylemorphismos* wird hier konkret.

Das Foucaultsche "Archiv" der Medien (als Gesetz von Sagbarkeiten) meint in verschärft medienarchäologischer Lesart nicht nebulöse Diskurse, sondern in der Epoche von Technologien deren (Be-)Gründung / Erdung in Materialitäten von Hardware¹¹⁶ und die Unerbittlichkeit ihrer logischen (schaltungstechnischen und / oder komputativen) Information als Software. Doch der medienhistoriographische Anschluss an Foucaults Genealogie des Wissens versagt (d. h. er hört auf, etwas zu sagen) an der Schwelle zum Begriff des *Technólogos* von Seiten der Artefakte selbst: also der Erkenntnis- und Wissensfunken, die aus der Einsicht in die innerteschnischen Verhältnisse des elektromagnetischen Feldes gewonnen werden.

Abstinenz und Bruch von Medienarchäologie mit der Diskursanalyse

Mediengeschichte als literarische Form reagiert notwendig "auf Verschiebungen innerhalb des akademischen Diskurses, wie sie sich "in Form theoretisch-methodischer 'Wenden' wie etwa dem Material Turn, Cultural Turn oder Practice Turn" vor allem in Textform manifestieren. Entsprechend ändern sich auch die Arten und Weisen, "Mediengeschichte zu erzählen"¹¹⁷.

113 Tkaczyk / Dörfling, TS 29

114 Tkaczyk / Dörfling, TS 28

115 John Durham Peters, *The Marvellous Clouds. Towards a Philosophy of Elementary Media*, Chicago / London (University of Chicago Press) 2015, sowie Jussi Parikka, *A Geology of Media*, Minneapolis / London (University of Minnesota Press) 2015

116 W. E., *Teleskopie der Medienhistorie? Anmerkungen zu Joseph Vogl*, in: Karl Friedrich Reimers / Gabriele Mehling (Hg.), *Medienhochschulen und Wissenschaft: Strukturen - Profile - Positionen*, Konstanz (UVK) 2001, 51-57 (51)

Im Sinne des klassischen Historismus (Leopold von Ranke) ist es Aufgabe von Geschichtsschreibung, gerade der diskursiven Versuchung zu widerstehen, nur reflexartig auf zeitgenössische gesellschaftliche Debatten zu reagieren, und vielmehr in forschender Autonomie das Archiv und das Vetorecht der Quellen sprechen zu lassen.

In Analogie dazu obliegt es der Medienarchäologie, auf die aktuellen Entwicklungen der Medienkultur bevorzugt in technologischer Hinsicht als deren "Archiv" zu antworten, und nicht erst auf die Diskurse als deren Beobachtung zweiter Ordnung. Daraus resultiert ein anderes Verständnis der Rhythmus von technologischen Epochen und Eskalationen.

Nachdem sich die aktuelle Generation von Medienwissenschaft und benachbarte Disziplinen längst im geistigem Erbe Kittlers - d. h. vor allem die These vom technischen Apriori aller Kultur - zurechtgefunden hat, beginnt sie zugleich, sich auch davon zu emanzipieren. So entwickelt diese dritte Generation neue Perspektiven im Sinne eines ebenso algorithmen- wie kapitalismuskritischen *counter-dances* digitaler Medienkultur (um es mit Shintaro Miyazakis Manifest zu formulieren¹¹⁸). Dieser diskursiven Öffnung gegenüber vollzieht die radikal(isiert)e Medienarchäologie eine umso trotzigere (Rück-)Kehre zum Beharren auf der Autonomie techno-logischen Wissens. Auf die Entgrenzung des bislang noch techniknahen medienwissenschaftlichen Forschungsfeldes zugunsten von "postkolonialen" und anderen Diskursen antwortet Medienarchäologie mit einer Radikalisierung der Analyse zugunsten nicht-menschlicher (Non-)Diskurse (die *Technológos*-Hypothese).

"Wo bleibt hier das Soziale"?

So lautete einmal eine direkte Anfrage von Seiten Katherine Hayles' an die Medienarchäologie.¹¹⁹ Schon Jussi Parikka thematisierte den Vorwurf des Apolitischen an die Medienarchäologie.¹²⁰ Dem gegenüber antworteten seinerseits sein umweltbewußter *turn* hin zu den

117 Axel Volmar, Konzept der Ringvorlesung *Methoden der Mediengeschichte*, SS 2024 am Fachgebiet und im Medientheater der Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin, Fassung April 2024; <https://medienwissenschaft-berlin.de/ringvorlesung-methoden-der-mediengeschichte>

118 Shintaro Miyazaki, *Counter-Dancing Digitality. On Commoning and Computation*, Lüneburg (meson press) 2023

119 Mündlich in der Milton Keynes-Bibliothek des Birkbeck College in London auf dem *Terramorphosis II: Pattern* Workshop in London, 26. Januar 2024

120 Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, Cambridge / Malden, MA (Polity Press) 2012

Lieferketten seltener Erden für die Mikrochipproduktion¹²¹, sowie Shintaro Miyazakis ausdrücklich code-aktivistischer *political turn* als Wendung des bisherigen Fokus der Berliner Schule von Medienwissenschaft auf das technische Apriori von Kultur¹²² - auf dem Weg zu einer *critical media archaeology*. Doch die ökonomiekritische Diskursivierung von Technologie ist lediglich das Symptom einer letzten Abwehrbewegung des menschlichen Kollektivs gegenüber der Herausforderung, den *Technólogos* zu denken, wie er sich derzeit mit dem "Deep" Machine Learning künstlicher neuronaler Netze in ultimativer Form artikuliert. Dem gegenüber steht die eigentliche, transhumane Wissensform von Technik als originäre Objektivierung eines sich selbst gehörenden / wissenden "Geistes" (in Anlehnung an G. W. F. Hegel) als Medien(w)erdung. Die Selbstgenügsamkeit einer umso radikaler innertechnischen Medienforschung ist ein bewußter Vorbehalt, eine *epoché* (im Sinne Husserls) gegenüber der vorschnellen Diskursivierung von Technikanalyse.

Medienarchäologie negiert nicht den Faktor des Sozialen in der technologischen Welt, überlässt diesen Aspekt aber den Science & Technology Studies. Bruno Latours techniksoziologische Ansatz war in Form der Akteur-Netzwerk-Theorie mit seiner Anerkennung der *nonhuman agencies* als Koakteuren der Gesellschaft schon auf halbem Weg zur Medienarchäologie, blieb dabei aber letztendlich anthropo- und soziozentrisch im Fokus seiner Analyse. Medienarchäologie klammert den sozialen Faktor vielmehr zumindest für einen Moment (im Sinne von Husserls Begriff der *epoché*) aus, um desto eigentlicher Erkenntnisfunken aus dem innertechnischen Geschehen zu schlagen - ein genaues Durchschauen (*theoría*) der technischen Verhältnisse.

c) "Welche Geschichte/n?" Medienarchäologie versus Medienhistoriographie

Eine kleine (Medien-)Geschichtskritik

Die Frage "Welche Geschichte/n" im Titel dieser Ringvorlesung lädt zu einer kritischen Hinterfragung ihrer stillschweigenden Voraussetzung ein. Zwar lässt sich klassische Mediengeschichte "durch neue historische Objekte, Subjekte und Quellen, alternative Storylines (bis hin zu expliziten Gegengeschichten) problematisieren, kontextualisieren und diversifizieren" (Volmar 2024). Doch wird nicht selbst mit einer Repluralisierung des Kollektivsingulars Geschichte (Reinhart Koselleck) noch das Format der "Historie" allzu selbstverständlich privilegiert?

121 Jussi Parikka, *A Geology of Media*, Minneapolis / London (University of Minnesota Press) 2015

122 Shintaro Miyazaki, *Digitalität tanzen! Über Commoning & Computing*, Bielefeld (transcript) 2022, <https://www.transcript-open.de/isbn/6626>

Selbst ein "breit gefächertes Spektrum unterschiedlicher Geschichten von Medien im Plural" (Volmar 2024) entgeht nicht diesem narrativen *bias*.

Mediengeschichte tendiert schon als literarische Form dazu, den narrativen Modus mit samt seinen Handlungsfiguren zu bevorzugen. Das hat Hayden White mit seinem Klassiker *Metahistory* 1973 aufgedeckt, und Jean-François Lyotards Entwurf eines postmodernen Wissens hat darauf mit einem Plädoyer für heterogene, gar widerstreitende Narrative reagiert. Doch anstatt lediglich Mediengeschichte zu Mediengeschichten zu pluralisieren, stellt Medienarchäologie die "Narrative" selbst infrage, denn das Wesen technischer Medien ist womöglich überhaupt nicht erzählbarer, sondern vielmehr kybernetischer Natur.

Gängige Erweiterungen klassischer Mediengeschichte sind neuerdings "Wissens- und Materialgeschichte, Infrastrukturierungsgeschichte, Medienökologie, Critical Theory, Web History und Digital History" (Volmar 2024). Bemerkenswert ist an dieser Aufzählung, dass kaum eines dieser methodischen Felder allein ohne den Begriff der "Geschichte" respektive *history* auskommt. Anders die Medienarchäologie. Sie stellt Medienarchäologie nicht schlicht eine weitere Variante von Mediengeschichte dar, sondern vielmehr ihre Alternative.

"Methoden" der Mediengeschichte meint bestenfalls "Umwege", nicht aber die Abkehr von "Geschichte(n)" selbst. Immerfort tapen sie in die Falle der stillschweigenden Voraussetzung, immer schon in narrative Formatierungen zu denken.

Wie der Begriff es schon sagt: Medienhistoriographie bleibt zumeist auf Schriften beschränkt. Demgegenüber regieren neben den diskursiv vereinbarten Darstellungsformaten auf der "Unterfläche" von Techniken (Nake) umso unerbittlicher die materiellen Konfigurationen.¹²³ Medienarchäologie stellt von daher den Begriff der Mediengeschichte gegebenenfalls auch experimentell infrage. Genannt seien hier etwa die Praktiken von Retrocomputing *im* und *als* Signallabor.¹²⁴

Keine bloß "historische" Medienarchäologie

Friedrich Kittler hat als Mitgutachter der Habilitationsschrift W. E., mit der er sich am Ende eine Lehrberechtigung sowohl in Kultur- als auch in

¹²³ Zu dieser Unterscheidung siehe Matthew Kirschenbaum, *Mechanisms. New Media and the Forensic Imagination*, Cambridge, MA (The MIT Press) 2008, sowie ders., *Track Changes. A Literary History of Word Processing*, 2016

¹²⁴ Etwa Stefan Höltgen, *>Open History_Archäologie des Retrocomputings*, Berlin (Kulturverlag Kadmos) 2022

Medienwissenschaft an der hiesigen Fakultät erwarb¹²⁵, die darin praktizierte Methode dereinst als "historische Medienarchäologie" beschrieben. Nichts aber wäre verfehlter als Medienarchäologie historistisch (miss-)zu verstehen. Kittler hat seinerseits auf dem "Entwurf einer historischen Medienwissenschaft" beharrt.¹²⁶ Konkret ist Kittler auf dem Dorotheenstädter Friedhof in unmittelbarer Nachbarschaft zu G. W. F. Hegel begraben. In seinem latenten geschichtsphilosophischen Hegelianismus¹²⁷, der an die Stelle eines sich selbst verwirklichenden Weltgeistes nun die technischen Aufschreibesysteme selbst setzte, hat sich der Medienhistoriker Kittler indessen vom Begriff der Medienarchäologie zeitlebens distanziert.

Nicht von ungefähr lautet der Titel eines verbindlichen Studienmoduls im hiesigen BA- und MA-Curriculum "Medienhistoriografie *versus* Medienarchäologie". Aus der Perspektive der "radikalen" Medienarchäologie liest sich ein Begriff die "historische Medienarchäologie" wie ein Oxymoron. Sie setzt der Mediengeschichte vielmehr die Suche nach nicht-historischen Formen der Analyse und Darstellung von Medien(eigen)zeitlichkeit aus Sicht der *Technológos*-Hypothese entgegen.

Verschiedene "historische" Medienarchäologien umfassen neben forschungskünstlerischen Praktiken (etwa Paul deMarinis' Wiederaneignung archaischer Phonotechniken¹²⁸) vor allem alternative Medienhistorien, von Siegfried Zielinskis "Variantologie" über Friedrich Kittlers medienhistorischem Apriori bis hin zu Erkki Huhtamos Untersuchung rekurrenter Medien-*topoi*. Allesamt gründen diese Begriffe von Medienarchäologie in dem Anspruch, Elemente aktueller Mediensysteme bereits in längstvergangenen Technologien zu entdecken.¹²⁹ Tatsächlich greift etwa das Stereoskop im 19. Jahrhundert der immersiven gegenwärtigen Virtual Reality vor, und Lev Manovichs "Archaeology of the Computer screen" datiert diesen zurück bis in die

125 W. E., Im Namen von Geschichte. Sammeln - Speichern - (Er)Zählen. Infrastrukturelle Konfigurationen des deutschen Gedächtnisses, München (Fink) 2003

126 Friedrich Kittler, Geschichte der Kommunikationsmedien, in: Katalog zum Symposium ON LINE, hg. v. Helga Konrad, Graz 1992, 66-81

127 Dazu der Nachruf von Axel Roch, Hegel is dead. Miscellanea on Friedrich A. Kittler (1943-2011), in: Telepolis (Eintrag 17. November 2011), <https://www.telepolis.de/features/Hegel-is-dead-3392030.html>

128 Zur ausdrücklichen "Phono-Archäologie" des auf obsolete Tonträger spezialisierten Musikers Pat Conte siehe Elodie A. Roy, Media, Materiality and Memory. Grounding the Groove, Farnham (Ashgate) 2015

129 Siehe Erkki Huhtamo / Jussi Parikka (Hg.), Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications, Berkeley / Los Angeles / London (University of California Press) 2011; ferner Jussi Parikka, What Is Media Archaeology?, Cambridge (Polity Press) 2012

frühneuzeitliche Perspektivmalerei. Hinsichtlich phänomenaler Medienwirkung und anthropozentrischer -Imagination ist dies stimmig; geglättet und überdeckt werden damit indes die damit einhergehenden technoepistemischen Bruchstellen. Für radikale Medienarchäologie hingegen ist ein Begriff wie "historische Medienarchäologie" letztendlich ein Oxymoron. Hochtechnische, ebenso apparative wie automatisierte Implementierungen des Symbolischen ins materiell Reale sind - als technologische Konkretisierungen der alteuropäischen Debatte zur Geist / Körper-Dichotomie - nicht nur Eskalationen bisheriger Kulturtechniken, sondern stiften in ihrem Eigenwissen, ihrer Eigenlogik und Eigenzeit genuin epistemogene Momente.

Neue Schreibweisen finden: Medienarchäographie

Die aktuelle Ringvorlesung fragt danach, "welche Medien einerseits und welche Geschichte/n andererseits jeweils in den Vordergrund rücken, wenn wir - ausgehend von unserer gegenwärtigen Situation - von und über Mediengeschichte sprechen" (Volmar 2024). Die Frage aber lautet nicht schlicht: Wie können oder sollten wir eine Geschichte der Medien heute erzählen, sondern: wie und warum sollte sie vielleicht gar nicht mehr *erzählt* werden?

Das posthistorische "Ende der Medien(geschichte)" lässt sich im doppelten Sinne verstehen. Im Anschluss an Hegel meint sie einerseits die *Vollendung* der bisherigen Mediengeschichte im Computer, der alle anderen Medien - einmal digitalisiert - in sich aufhebt. Doch andererseits macht der Computer den *Medien*begriff selbst überflüssig: Pulse-Code Modulation, algorithmische Transformation, Synchronisation, Eimerkettenverzögerung, diskrete Speicherung, Umtastung, Scanning, Mapping sind nicht erzählbare Praktiken, sondern *zählen* als *computing* buchstäblich. "[E]in totaler Medienverbund auf Digitalbasis wird den Begriff Medium selber kassieren."¹³⁰ An die Stelle des Lötens ist heute die reprogrammierbare Hardware getreten.

Der Titel dieser Ringvorlesung spielt *volens volens* auch auf mögliche Alternativen zur Medienhistoriographie selbst an. Eine Medienzeit aber, die nicht mehr erzählt wird, ist gar keine Mediengeschichte mehr, sondern wird zur Medienarchäographie als einer alternativen Schreibweise.¹³¹ Technik ist dann nicht mehr schlicht Objekt in der einer

130 Friedrich Kittler, Grammophon - Film - Typewriter, Berlin (Brinkmann & Bose) 1986, 8

131 Siehe Moritz Hiller, Medien, die auf Medien starren. Eine philologische Spekulation, in: ders. / Stefan Höltgen (Hg.), Archäographien. Aspekte einer Radikalen Medienarchäologie, Berlin (Schwabe Verlag) 2019, 21-31

symbolisch formulierten Zeit, sondern zeitigt selbständig Logiken und Prozesse - wie etwa die durch das Hemmwerk getaktete Uhr.¹³²

Mediengeschichte ist nicht nur selbst ein Objekt von Historizität, das beständiger Umschreibung unterliegt. Geschichtsdenken des Typus "Vom Rechenstein zum Computer" ist ihrerseits bereits eine Medienfunktion, nämlich der Zeitform linearen Schreibens (so die These des Medienphilosophen Vilém Flusser). Mit solch "medialen Historiographien" hat sich ein gleichnamiges Graduiertenkolleg an der Bauhaus-Universität zu Weimar befasst.

Das *Mediengeschick* (mit Heidegger) ist indessen nicht exklusiv literarischer Natur. Alternativ zur kulturgeschichtlich orientierten Medienhistoriographie schreibt sich Medienarchäographie - nahe am Genre der *technical reports* - als Selbstausdruck von Technologien in ihrer dezidierten nicht-historistischen Eigenzeitlichkeit. Archäographie fokussiert jene Innergesetzlichkeit, die sich der "historischen" Kontextualisierung weitgehend entzieht, und entdeckt ganz andere techno-logische Rhythmen quer zur historischen Zeit. An die Stelle einer Fortschrittsgeschichte tritt etwa die Zeitfigur der Rekursion, derzufolge etwa die symbolverarbeitende Maschine namens Digitalcomputer keiner technischen Fortschrittserzählung entspringt, sondern einen unerwarteten Wiederaufruf der altgriechischen Allianz von Poesie, Mathematik und musikalischer Notation in ein und demselben - nunmehr binärem - Alphabet darstellt: nachdem doch die diskrete typographische Welt eigentlich mit dem Dazwischentreten von phonographischer Signalaufzeichnung und elektromagnetischen Funkwellen eigentlich schon überwunden schien. An die Stelle einer fortschreitenden Selbstvervollkommnung des Geistes (Hegel) tritt hier eine ganz eigensinnige Techno-(chrono)logik von Signifikanten. Der Begriff der Medienhistoriographie wird hier (als *Technológos*) wortwörtlicher genommen, als er von Historikern je gemeint war: konkrete operative Aufschreibesysteme anstelle von geistes"geschichtlichen" Zusammenhängen.

Es handelt sich dabei nicht schlicht um alternative, nicht-narrative Schreibexperimente von Seiten menschlicher Autoren, sondern um nondiskursive Schreibpraktiken und operative Schriften (Software) von Seiten technischer Medien höchstselbst.¹³³ Medien sind dabei nicht Gegenstand von Kultur- oder Technikgeschichten, sondern werden zu einer Schrift und Lektüre *der* Medien im Modus des *genitivus subiectivus*. "Maschinelle Philologie" vermag womöglich nicht mehr nur

132 Siehe W. E., Medienmonastik. Taktung im Widerstreit zwischen Liturgie und Maschine, in: Jens Schneider (Hg.), Klosterforschung. Befunde, Projekte, Perspektiven, München (Fink) 2006, 163-182

133 Siehe W. E., Gleichursprünglichkeit. Zeitwesen und Zeitgegebenheit von Medien, Berlin (Kulturverlag Kadmos) 2012, 376

Kulturprodukte, sondern auch "noch ganz anderes, uns völlig Unvorstellbares"¹³⁴ zu entziffern - wie etwa Deep Machine Learning nach massivem *big data* Training Muster zu identifizieren vermag, die menschlicher Wahrnehmung gar nicht erst fassbar sind. Die eigentliche Medienbotschaft der damit befassten Digital Humanities besagt nichts anderes als das: Zählen statt Erzählen.

Die medienarchäologische Erfahrung der Unvergangenheit operativer Artefakte

Gegenüber der narrativen Formatierung und damit Historisierung der Existenz technischer Medien in der (kulturellen, symbolischen) Zeit gilt die medienarchäologische Aufmerksamkeit gerade der Unvergangenheit operativer Artefakte. So hat die Computerspielkultur in ihrem Interesse an der nicht bloss dokumentarisch-passiven, "musealen" Überlieferung dieses Kulturguts ein medienepistemisches Ding namens "Emulation" entwickelt, dessen Akzent auf der funktionalen Spielbarkeit liegt. Denn ein Ding ist im Medienzustand allein *im Signalvollzug*.

[Daraus resultiert - abseits der klassischen Kulturgutkonservatorik - der Primat der Funktion gegenüber der Unverletzlichkeit des Originals: gleich dem antiken philosophischen Gleichnis vom "Schiff des Theseus" oder japanischen Shintu-Religion, die korrupte Einzelteile eines antiken Schrein sukzessive durch neue Materialien ersetzt, um damit seine Funktionsfähigkeit zu erhalten, auch wenn am Ende nur noch eine vollständige Replik des originalen materialen Bestands existiert.]

Hier wird nicht - wie die vielfältigen Formen von performativem historischem *reenactment* - ein vergangenes Ereignis schlicht in der Gegenwart simuliert. In konsequenter Deutung der Universellen Turingmaschine (UTM) wird vielmehr die aus historischer Sicht paradoxe Option eröffnet, dass ein aktueller Computer sich operativ in den tatsächlichen Zustand einer antiken Computerspielarchitektur zu versetzen vermag - zumindest funktional im Sinne von *computation*, wenn nicht gar als tatsächliche Hardware-Emulation. In diesem Moment *ist* das aktuelle *computing* im Zustand eines längst vergangenen Computers, und damit: unvergangen. Die *repair culture* und das Retrocomputing versetzen den Nutzer nicht in ein historistisches Verhältnis zum überlieferten Objekt. Einmal wieder in Funktion gesetzt, ist ein technisches Medium kein historisches, sondern vielmehr ein aktuales und aktuelles.

134 Hiller 2019, Anm. 20

Auch die künstlerische Variante von Medienarchäologie (etwa Paul de Marinis) erinnert an frühere Apparaturen nicht im musealen, sondern gleichursprünglichen Sinne.¹³⁵

[Auf den Spuren eines (noch) nicht-historisierten Medienwissens]

Das techno-logische Wissenwollen ist ein Antrieb abendländischer Kultur. Medienwissenschaft ist im höchsten akademischen Sinne ein Forschen, aus der Liebe um des sinnlich (Signale) und intellektuell (Symbole) erfahrbaren Wissens willen, eine in Physik und Mathematik geerdete Epistemologie. Medientheorie heißt immerzu Epistemologie der Medien. Medienwissen ist eines, das sich fortwährend neu erzeugt - wenngleich nicht nur von Seiten menschlicher Erfinder, sondern auch als Selbstfindung eines nichtdiskursiven *Technológos*.

In der spezifischen Schreibweise techniknaher Analytik, nämlich als Medienarchäographie respektive Maschinenphilologie¹³⁶ wird Turing nicht länger anthropozentrisch / ideengeschichtlich als Eigennamen behandeln, sondern als das, was er selbst wollte: sich als symbolische Maschine sehen.¹³⁷ Dabei tappt ein Ausdruck vom Typus "was er selbst wollte" seinerseits wieder in die hermeneutische Falle.

[Der frühneuzeitliche Humanismus, so weiß es selbst Geistesgeschichte, war selbst ein typographisches Geschäft der postalischen Informationsübertragung.]

Hier unterscheidet sich Medienwissenschaft von benachbarten Fächern mit historisch kristallisierten Gegenständen: Ihre Objekte des Wissens, nämlich die techischen Medien, erzeugen sich immerfort in überraschend andersartigen Varianten.

135 Siehe Garnet Hertz / Jussi Parikka, Appendix: Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method, in: Jussi Parikka, A Geology of Media, Minneapolis (University of Minnesota Press) 2015, 141-153 [orig. in: Leonardo, vol. 45, no. 5 (2012), 424-430], sowie Garnet Hertz, Methodologies of Reuse in the Media Arts: Exploring Black Boxes, Tectics and Archaeologies (2010)

136 Moritz Hiller, Maschinenphilologie, Berlin (Kulturverlag Kadmos) 2023

137 Siehe Abschnitt 1 "ÊTRE MACHINE", in: Giuseppe Longo / Jean Lassègue, Actualité de Turing: entre captation d'héritage et ressource pour l'avenir, in: Intellectica, 2020/1, vol. 72, 215-236 (217 ff.); ferner W. E., Austreibung des Eigennamens aus dem Nachlass 'Kittler'. Vom Subjekt zum Objekt von Medienarchäographie, in: Jens Schröter / Till A. Heilmann (Hg.), Friedrich Kittler. Neue Lektüren, Wiesbaden (Springer Fachmedien) 2022, 107-118

Heinrich Hertz hat als Antwort auf eine Preisfrage der Berliner Akademie mit dem Versuchsaufbau zum Nachweis der Maxwellschen Gleichungen eher unwillentlich das Radio (im späteren Sinne Marconis) entdeckt. Nachdem Léon Scott einen ersten Phon(auto)graphen als Kymographen zur Sprachaufzeichnungen konstruiert, schlägt dann technische Lautanalyse in einer medienarchäologisch originären Bifurkation einerseits vom Meß- zum Kommunikationsmedium um (Edisons Phonograph von 1877), andererseits in technische Sprachsynthese.

[Die drei Begriffe *Zeit*, *Zahl*, *Physis* geben zentrale Schlagworte einer techniknahen Medientheorie in Lehre und Forschung an. Die Zahl steht für das Hochaktuelle, in dem Uraltes am Werk ist, nämlich für das modellbildende Medium Computer und seine bis auf die Ursprünge der Schrift, also der symbolischen Notation zurückgehende Genealogie; die Physis steht für die unvordenkliche Implementiertheit aller symbolischen Systeme in welthaftigen Materialitäten, die den friktionsbehafteten Medienbegriff von reiner Mathematik, Logik oder Philosophie unterscheiden. Die neurobiologische Implementierung der symbolischen Ordnung (in Wetware) definiert den Menschen, die dominant elektrotechnische Implementierung in Apparaten (in Hardware) die Technologie: gleichursprünglich, doch in höchst verschiedenen Vollzugsweisen. Und schließlich die Zeit, zugespitzt: Makromedienzeitlichkeit einerseits und zeitkritische Prozesse andererseits, wie sie als operatives, von den Medien selbst hervorgebrachtes Objekt neu im Wissenshaushalt der Moderne aufgetaucht sind. Korrespondierend dazu ergibt sich die Notwendigkeit, die den Medienprozessen eigentümliche Temporalität nach eigenem, medienbasierten Recht, also mediengerecht zu denken.]

Eine durchdachte Zeitreihe technologischer Artefakte läuft nicht notwendig auf den Diskurs der Geschichte hinaus. Medienarchäologie weist vielmehr sprunghafte Konstellationen nach - "choques" im Sinne von Walter Benjamins materialistischen *Thesen zum Begriff der Geschichte*, in denen medienepistemologische Zusammenhänge aufscheinen. Der medienarchäologische Zugriff ermöglicht Datierungen durch Unterscheidungen, die nicht ausschließlich der diachronen Zeitachse entspringen. Die Epochen der für Medientechnik relevanten Physik als Wissenschaft sind Funktion ihrer jeweiligen theoretischen Synthesen als Knotenpunkten, deren Ereignis sich der narrativen Logik entzieht und vielmehr aus techno-logischem Eigenwissen resultieren. "Die Physikgeschichte läßt sich [...] anhand jener Erkenntnisse gliedern, die für Erscheinungen aus scheinbar voneinander völlig unabhängigen Zweigen der Physik eine gemeinsame Erklärung gegeben [...] haben"; in der Feldtheorie etwa konvergieren bei Maxwell 1864 die bislang unabhängigen Entwicklungsfäden der Erforschung von Magnetismus,

Elektrizität und Licht.¹³⁸ Zur Evidenz kommt solches Erkenntnis erst im Moment ihres Vollzugs durch den experimentierenden oder rechnenden Akteur - bislang Mensch, zunehmend die Maschine selbst.

Mediengeschichte, bislang eher ein Subkapitel der Kultur- und Technikgeschichte, transformiert zur autonomen, ebenso objekt- wie prozessorientierten Medienarchäologie vor dem Hintergrund der modellbildenden Medien der Gegenwart. Ihre jeweiligen Themen bleiben neben der medientheoretischen Reflexion hart am technischen Archiv. Den eher diskursorientierten Science and Technology Studies setzt Medienarchäologie ihre Analyse nondiskursiver Sachlagen entgegen.

Hanno Depner, dem wir unter anderem die Buchmaschine *Kant für die Hand. Die "Kritik der reinen Vernunft" zum Basteln & Begreifen* verdanken¹³⁹, trennt zwischen diskursiven (begriffsorientierten, sprachlichen) und nicht-diskursiven Vollzügen und betont das epistemische Potential von Diagrammen im Verhältnis zu Schrift und Bild.¹⁴⁰ In Form elektronischer Schaltungen werden Diagramme operativ. Es ist ein anderer Logos, der hier zur Sprache kommt.

Die Funktion von Medienarchäologie als Methode der Medienwissenschaft ist es, das in aktuellen technischen Artefakten hochverdichtete technische Wissen in Erkenntnismomente zu überführen, als Antwort auf die semantische Kluft und das subliminale Trauma, die mit beschleunigten Mensch-Maschine-Kopplungen einhergehen. Diese Bewußtmachung bedarf eines gewissen Zeitverzugs, seinerseits technisch wohlvertraut: das *delay*. Erst am Saum der Gegenwart, wo sie in Vergangenheit umschlägt, eröffnet sich die *epoché* techniknaher Medienerkenntnis der theoretisch bewußten, also (zumindest minimal) distanzierten Reflexion.

So stellt etwa die Emergenz der Computergraphik der aktuellen Medienkultur gegenüber keine Vergangenheit dar, sondern vielmehr die Antike der Gegenwart. Ihr diskursiver und konkret technischer Kontext trägt zwar ein vergangenes Datum, ist damit aber nicht historisiert. Ihre Archaik aus "rück"blickender Relektüre (und operativem *re-enactment*) stellt keinen Anfang, sondern ein zugrundeliegendes Prinzip dar. "The microfilm plotter is presently limited to producing black and white pictures composed of connected and disconnected line segments"¹⁴¹, begründet Michael Noll 1966 den Vergleich seiner

138 Simonyi Károly, Kulturgeschichte der Physik, Thun u. Frankfurt / M. (Deutsch) 1995, 21; zu Maxwell ebd., 347

139 München (Albrecht Knaus) 2011

140 Hanno Depner, Zur Gestaltung von Philosophie. Eine diagrammatische Kritik, Bielefeld (transcript) 2016

141 A. Michael Noll, Human or Machine: A Subjective Comparison of Piet Mondrian's "Composition with Lines" (1917) and a Computer-Generated

Experimente mit computergenerativer Ästhetik mit Piet Mondrians Gemälde *Composition With Lines* von 1917. Das Blockdiagramm der Nollschen Apparatur scheint angesichts gegenwärtig hochaufgelöster Computergraphik nicht als historisches Dokument, sondern als aktueller Appell zur epistemologisch orientierten Analyse durch.

d) Die Herausforderung klassischer Medienarchäologie durch KI / ML:

Ein medienarchäologischer Imperativ: die Black Box durchschaubar halten

Und damit zur technologischen Gegenwart. Das technische "Archiv" ihrer Computer- und Medienkultur entzieht sich der diskursiven Fassbarkeit, solange unsere Reden selbst noch Teil davon sind. Gilt dies auch für jene Künstlichen Intelligenzen, deren Emergenz derzeit die Lage bestimmen?

[Frei nach Kapitel III.5 in Foucaults *Archäologie des Wissens* wird das Archiv der Gegenwart erst im dem Moment begreif- und beschreibbar, wo es nicht mehr die dominante Bestimmung (*arché*), aber auch noch nicht erzählbare Historie ist (189 f.). Diesen besonderen Moment zu fassen obliegt mithin keiner Medienhistoriographie, sondern bedarf einer buchstäblichen Archiv- oder Archäographie.]

Mit der sich rasant beschleunigenden Mächtigkeit von KI / ML ist eine grundsätzliche Herausforderung an die Mediengeschichte verbunden. Denn mit solchen Akzelerationen wird die historiographische Prämisse infrage gestellt, dass das wirkliche Begreifen einer Revolution immer erst im Nachhinein aus der kontextualisierenden Distanz (narrativ) möglich wird - am "Saum" der Gegenwart (Foucault), wo eine regierende Gewalt (*arché*) zur Vergangenheit entschwindet und damit zum Archiv im klassischen Sinne transformiert. Mit KI / ML scheint die technologische Entwicklung inzwischen schneller vonstatten zu gehen, als Medientheorie (und das herkömmliche Rechtswesen) rechtzeitig darauf zu reagieren vermag. Die Ambition der *instant media archaeology* hingegen sucht das technische Archiv vielmehr schon in der Gegenwart selbst zu identifizieren und zu benennen. Daraus resultiert die Notwendigkeit eines Nachdenkens über Medienverhältnisse "in Echtzeit", geradezu als Untertunnelung der medienhistorischen Distanz.

Medienarchäologie an der Grenze (zu KI und ML)

Der *Ver(un)klärung* von Intelligenz im aktuellen Machine Learning-Diskurs steht eine beharrliche Mikroanalyse ihrer tatsächlichen Elektronik und

Picture", in: *The Psychological Record*, Bd. 16 (1966), 1-10 (2)

mathematischen Struktur als medienarchäologische *Aufklärung* gegenüber. Symbolische Algebra (Shannon 1937) sowie Algorithmik (Turing 1937) einerseits und tatsächliche Platinen andererseits bilden die beiden Pole radikal techno-logisch orientierter Medienarchäologie.

Demonstrationsobjekt: Verdrahtung eines künstlichen Neurons im Analog(lern)computer THAT (MAF / Signallabor)

Und doch stößt diese technomathematische Analyse an ihre Grenzen, wenn es um die "emergenten" Phänomene massendatengetriebener künstlicher Intelligenz geht. Der aufklärerische Anspruch auf geisteswissenschaftlichem Verstehen und naturwissenschaftlicher *explainability* von Künstlicher Intelligenz (XAI) fordert die Reichweite medienarchäologischer Analyse heraus. Auch wenn die materielle elektronische Verankerung entsprechender Algorithmen nach wie vor unabdingbar ist (und so gesehen "gibt es keine Software"¹⁴²), ist die Analyse von Mikroprozessoren eine zwar notwendige, aber nicht mehr hinreichende Begründung *backpropagation*-getriebener "Lern"effekte.

Zwar stellt die interaktive Experimentierung von KI durch Manipulation von Python-Quellcodezeilen eine Möglichkeit indirekter "XAI" dar: ein symbolisches *t(h)inking*. Und doch versagt der klassische medienarchäologische Imperativ, die "Black Box" komplexer Techniken zu öffnen und damit kritisch Schritt für Schritt durchschaubar zu halten, angesichts der komplexen mathematischen Modelle und konkreten Realisierungen künstlicher neuronaler Netze, die mit gigantischen Datenmengen und stochastisch mit Wahrscheinlichkeiten statt mit logisch-arithmetische Gewissheiten im kartesischen Sinne der vertrauten symbolischen Maschine operiert.

Verstellt also der medienarchäologische Blick mit seinem Fokus auf die derzeit noch weitgehend standardisierten technologischen Bedingungen (bis hin zu den Lieferketten ihrer Rohstoffe) die eigentliche Erkenntnis jener Muster, welche die Mächtigkeit von KI / ML ausmachen? Schaltungstechnisch und elektronisch gezähmte Materie und Energie sind nicht mehr die zentrale Agentur, sondern nur noch die aller Handlung gegenüber indifferente Bühne der Technologie, intransitiv gegenüber den darauf entfalteten Dramen.

Die Ambition, die Black Box hochkomplexer Apparaturen und ihrer Prozesse zu öffnen, geht in Zeiten künstlicher neuronaler Netze auf Kosten der bislang so vertrauten Anschaulichkeit des medienarchäologischen Zugriffs auf technische Zeug. Nach wie vor gilt es zwar, logische Gatter und künstliche neuronale Netze als Schaltkreise

142 Friedrich Kittler, Es gibt keine Software, in: ders., Draculas Vermächtnis. Technische Schriften, Leipzig (Reclam) 1993, 225-242

zu lesen. Die *hands-on*-Ästhetik¹⁴³ klassischer medienarchäologischer Analyse aber verlagert sich zunehmend hin zur Unanschaulichkeit mathematischer Analysis.

Der Versuchung, die mathematischen Aspekte komputativer Medienprozesse zugunsten einer reinen Hardwareanalyse zu umgehen, wäre ein Missverständnis vordergründiger Medienarchäologie. Ihre Methode zielt in der Epoche von KI zwar nach wie vor auf die physikalischen Bedingungen, doch ebenso auf die mathematischen Modelle. Erst in dieser doppelten Verwurzelung entbirgt sich "radikaler" Medienarchäologie der *Technológos* von ML.

In Anspielung auf den Titel einer posthumen Sammlung von maßgeblichen Aufsätzen Friedrich Kittlers¹⁴⁴ meint die Wahrheit der technischen Welt altgriechisch (so Heideggers Hinweis) und technologisch (ergänzt Medientheorie) nichts Offensichtliches, sondern eine "Un/verborgenheit" (*alétheia*). Nie war diese technikphilosophische Einsicht wahrer denn heute in Seiten von "Deep" Machine Learning. Denn das techno-logische Wesen und Wissen von KI / ML lässt sich weder direkt auf Computerplatinen angesichts werden, noch durch ebenso computerhermeneutische wie präzise Codephilologie allein¹⁴⁵, sondern erst als Entbergung ihrer technomathematischen Modellierung, mithin: als dynamische *mathesis*.

Die neue medienarchäologische Wissenskunst liegt darin zu unterscheiden und zu entscheiden, auf welcher Ebene die *kritische* Analyse von KI / ML ansetzen soll - respektive darin, die verschiedenen *layers* allesamt durchzuspielen - von der untersten elektrophysikalischen Ebene bis hin zum topologischen Modell.

[Indem Medienarchäologie als *eine* dezidierte Methode der "Berliner Schule" von Medienwissenschaft Medien als primär *technische* Agenten vielschichtiger Analyse-, Erkenntnis- und Produktionsprozesse versteht, ist dies - nahe an den "hidden layers" in den künstlichen neuronalen Netzen - keine bloße archäologische Ausgrabungsmetapher für antiquierte sogenannte *dead media*, sondern höchst konkret eine schaltungstechnische sowie topologische Analyse von Hardware und Softwarepaketen, denen nicht allein Textlektüren, sondern vielmehr

143 Andreas Fickers, Hands-On! Plädoyer für eine experimentelle Medienarchäologie, in: Technikgeschichte Bd. 82 (2015), Heft 1, 1-18

144 Friedrich Kittler, Die Wahrheit der technischen Welt. Essays zur Genealogie der Gegenwart, hg. v. Hans Ulrich Gumbrecht, Berlin (Suhrkamp) 2013. Der emphatische Titel wurde den darin versammelten Essays vom Herausgeber aufgestempelt.

145 Dem widmet sich der Workshop *codes/verstehen: Die doppelte Hermeneutik von Source Codes*, Leuphana Universität Lüneburg, 10. / 11. Mai 2024

intervenierende Programmierung und die Öffnung der technischen Black Box buchstäblich auf den Grund geht - die *arché* von Medien.]

Um in diesem Zusammenhang nicht noch einmal der Verführung ausgrabungswissenschaftlicher Metaphorik zu erliegen, wendet sich Medienarchäologie fort von der exklusiven Fixierung auf *dead media*, hin zur mathematischen Analyse - "radikal" im Sinne des Wurzelziehens respektive Radizierens. Statt endlose viele weitere Frühformen der (Bewegt-)Bildprojektion in verschiedenen Kulturen zu entdecken und "variantologisch" aneinander zu reihen, verhilft RMA dazu, sich im Sinne der Einleitung zu Foucaults *Archäologie des Wissens* von rückwärtsgewandten Erinnerungen der Mediengeschichte aktiv zu verabschieden, um desto radikaler den Denkraum freizuschaffen, die Diskontinuitäten der aktuellen Technologien gegenüber klassischen Maschinen zu erfassen und sich der neuen Medienepisteme zu stellen.¹⁴⁶

Die Werkzeuge und Gegenstände radikaler Medienarchäologie sind damit primär techno-mathematischer Natur - weshalb als dialektischer Mit- und Gegenspieler des Medienarchäologischen Fundus am Fachgebiet Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin unabdinglich das ebenso dort angesiedelte Signallabor zum Zuge kommt. Dieser Ausblick erlaubt ein archäographisches Spiel mit der Notation. In der Epoche von *computing* verschiebt sich die *arché* der Medien von der technisch (in-)formierten Materie und Energie hin zur technologisch verkörperten, medienoperativen Mathematik und bedarf daher einer "Medienvologie", um die Herausforderung von "Deep" Machine Learning radikal an der operativen Wurzel zu fassen.

Damit einher geht eine bewußte Verabschiedung medienarchäologischer Dingästhetik zugunsten streng medienepistemischer Un-Dinge (Vilém Flussers Begriff¹⁴⁷). Der MAF wäre radikal von vielen seiner materiellen Artefakten zu entrümpeln, um neue Räume zu schaffen für diesen Typus von signalarchäologischen Artefakten der *computation*. Deren Denkräume sind ebenso Rechenzentren und Infrastrukturen¹⁴⁸ wie Netztopologien, doch ebenso Medienaktivtheorien - als ein Denken von Seiten der Technologie selbst.

Es geht dabei nicht schlicht darau, materielle Hardware durch eine Ausstellung mathematischer Formeln zu ersetzen (eine Herausforderung,

¹⁴⁶ Für ein vielmehr prospektives denn schlicht retrospektive Verständnis von Medienarchäologie siehe Siegfried Zielinski, xxx, in: Höltgen / Hiller (Hg.), *Archäographien*, xxx

¹⁴⁷ Vilém Flusser, *Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen*, München (Edition Akzente) 2006

¹⁴⁸ Siehe Sonia Planer / Gabriele Gramelsberger, *Rechenzentrum*, in: Nadine Marquardt / Verena Schreiber (Hg.), *Ortsregister. Ein Glossar zu Räumen der Gegenwart*, Bielefeld (transcript) 2012, xxx-xxx

der sich Paul Valéry in einer Pariser Ausstellung in den 1930er Jahren zu stellen hatte). Mathematik kommt erst als technisches Medium zum selbständigen Vollzug - jenseits aller noch körpergebundenen Kulturtechniken. Das Vokabular technomathematischer Stochastik ist und bleibt das Wort, das Fleisch geworden ist: unabdingliche Verkörperung des Logos *in* Platinen und *als* Schaltungen.

DIE INSISTENZ KYBERNETISCHEN DENKENS

Aktualisierung kybernetischen Denkens

Es gibt Experimentalanordnungen im Labor, welche Wissensgegenstände als "epistemische Dinge" erzeugen¹⁴⁹, und es gibt konkrete apparative Konfigurationen, welche den Menschen als Werkzeug zu- und vorhanden sind.¹⁵⁰ Die Besonderheit technologischen Zeugs ist die Verschränkung beider Dimensionen. Anhand konkreter technischer Artefakte im Medienarchäologischen Fundus der Medienwissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin widmet sich der folgende Text ebenso exemplarischen wie spielerischen Verdinglichungen kybernetischen Denkens und übt sich in der Kunst ihrer erkenntnisorientierten archäographischen Beschreibung. Medienarchäologie sucht technische Systeme konkret nachzuvollziehen - von der Materialität der (Elektro-)Technik ebenso bis zur Logik des Programmierens. Der denkende und handelnde Nachvollzug verlangt nach einer ebenso operativen wie experimentellen Techno-Hermeneutik, die immer auch das zeitgemäße *reenactment*¹⁵¹, also das In-Funktion-Setzen dessen meint, was nur scheinbar *dead media* (Bruce Sterling) einer vergangenen Epoche sind.¹⁵² Die folgenden Analysen sind daher streng an den vorliegenden Objekten orientiert, also 'geerdet' im ingenieurs- wie wissenstechnischen Sinn.

Ein Schwerpunkt medienarchäologischer Forschungen liegt tatsächlich auf dem Gebiet der (Re-)Aktualisierung kybernetischen Denkens. Archivgestützte Wissenschaftsgeschichte unterliegt dem Risiko, Epochen wie die Kybernetik vorschnell *ad acta* zu legen. Das "Archiv" soll daher im doppelten Sinne verstanden werden, einmal als die notwendige quellenkritische Erforschung, zum Anderen aber auch im Sinne von Foucaults Definition von *l'archive*. In einem solchen Archiv werden die Diagramme, Schaltpläne und konkreten Maschinen aus der heroischen

149 Hans-Jörg Rheinberger, *Experimentalsysteme und epistemische Dinge* (Göttingen: Wallstein, 2001).

150 Dazu Martin Heidegger, *Sein und Zeit* (Tübingen: Niemeyer, 1927)

151 Siehe *Experimental Essays. Versuche zum Experiment*, hrsg. von Michael Heidelberger und Friedrich Steinle (Baden-Baden: Nomos, 1998).

152 Tom Jennings, "the Dead Media Project", <http://www.deadmedia.org/index.html>, Abruf 22. März 2021.

Epoche der Kybernetik nicht vorschnell immer schon auf den historischen Kontext hin gedeutet, sondern als *contemporary condition*, also: eine nach wie vor gegenwärtige Lage begründend. Die Existenzweise technischer Objekte ist nicht rein kultur- oder technikhistorischer Natur.¹⁵³ Dies zieht den Wechsel von einer lediglich kommentierenden, historiographischen Schreibweise zu einer appellativen, erkenntnisfunkenschlagenden Medienarchäologie nach sich.

Eine *machina speculatrix* vorweg

Weil *im* und *als* Medientheater die Medien selbst die Hauptdarsteller sind, aktualisiert sich das kybernetische Denken am Überzeugendsten in Form seiner technologischen Verkörperung. In der Elektrowerkstatt der Medienwissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin, in kundiger Anleitung und -lötung durch Ingolf Haedicke, hat Juliette Bal die medienarchäologische Replik eines Roboters, der legendären "Schildkröte" des Neurologen William Grey Walter von 1951 erschaffen, die *Tortoise Juliette*, als operativer Beweis der These, dass aus der Verbindung einer kleinen Zahl von Neuronen im Hirn respektive elektromagnetischer Relais komplexes Verhalten zu emergieren vermag.¹⁵⁴

"Die Wirksamkeit des menschlichen Gehirns liegt wahrscheinlich darin begründet, daß in ihm Speicher- und Verknüpfungselemente verkoppelt sind. [...] das Perzeptron und die Lernmatrix sind erste technische konzipierte Ansätze dieser Art. Ihre Verwirklichung scheitert jedoch an den zugehörigen Bauelementen."¹⁵⁵ Tatsächlich aber ist damit nicht die Denkweise der Kybernetik gescheitert, sondern wurde in der technischen Informatik eingeholt.

Das Gerät namens *Tortoise* orientiert sich an einer Lichtquelle, weiß aber auf diesem Weg geradezu methodisch auf Hindernisse zu reagieren. Dass adaptive Maschinen *ebenso* auf analoger Elektronik wie auf dem konkurrierenden Modell der mathematischen Berechnung durch Computer beruhen können, kennzeichnet einen Grundkonflikt, einen

¹⁵³ Siehe Gilbert Simondon, *Die Existenzweise technischer Objekte* (Zürich: Diaphanes, 2012). Französisches Original Paris 1958.

¹⁵⁴ Siehe auch Valentin Braitenberg, *Künstliche Wesen. Verhalten kybernetischer Vehikel*, Braunschweig (Vieweg) 1986

¹⁵⁵ Dr. habil. H. Völz, "Konzeption zur Bildung eines Zentralinstitutes für Kybernetik und Informationsprozesse (ZKI) im Forschungsbereich Mathematik und Physik der Deutschen Akademie der Wissenschaften zu Berlin", Typoskript Berlin, den 30. Dezember 1968, Kapitel 3.2 "Bereich Informationsphysik", 11 f., Eintrag "Informationsdynamik" (12). Archiv der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften, Bestand VA 6176 (I) "Wiss. Sekretariat des Präsidenten".

grundsätzlichen Dualismus der Kybernetik, der an Aktualität nicht verloren hat.

Das Lernenswerte daran ist nicht allein das Verhalten des Nachbaus an sich, sondern die vielen Friktionen, die sich nicht schon im logischen Schaltplan erschließen, sondern erst dann, wenn er in die mechanische und elektrotechnische Welt gesetzt wird.

Untot: Das Nicht-Historisierbare an der Kybernetik

Die Kybernetik ist eine untote. Begriffe wie der "Cyborg" sind fast synonym mit der Zustandsbeschreibung aktueller Mensch-Maschinen-Kopplungen geworden; vergessen aber ist zumeist die buchstäblich darin aufgehobene Kybernetik. Medienarchäologie geht ihrer Geltung auf den Grund.

"Müsste man ein zentrales Konzept, ein erstes Prinzip für Kybernetik nennen, so wäre es 'Zirkularität' ... Heute kann vielleicht 'Rekursivität' ersetzt werden", steht bei Heinz von Foerster geschrieben.¹⁵⁶ Dies spiegelt sich geradezu modellhaft in Konrad Zuses Entwurf der Montagestraße SRS 72 für eine Maschine, die sich selbst nachbauen kann. Ein solcher Selbstaufruf betrifft aus epistemologischer Sicht nicht nur den Grundgedanken, sondern die Epoche der Kybernetik selbst. Dabei geht es nicht darum, aktuelle Paradigmen auf die Vergangenheit der Kybernetik rückzuprojizieren, um sich die Autorisierung durch Geschichte zu verschaffen¹⁵⁷ - im Gegenteil. Die Verbindungen technischer und technologischer Art über historische Distanz hinweg sind Schaltungen: keine Geschichten, sondern Kurzschlüsse.

Horst Völz stellte aus Anlaß des 90. Geburtstags von Georg Klaus die Frage: "Ist Kybernetik nur noch Nostalgie?"¹⁵⁸ Kybernetik ist nicht vollständig aufgegangen in der Wissensgeschichte, sondern es bleibt an ihr etwas Unhistorisierbares. *Wissensgeschichte*¹⁵⁹ schüttet das epistemologische Kind mit dem Bade der diskursiven Kontextualisierung aus; die alternative Schreibweise heißt *Wissensarchäographie*. Dieser Bezug läßt sich vielmehr in anderen Tempi des techniknahen Wissens, die keine Geschichtsfiguren sind, formulieren. Die Mediensysteme der Gegenwart stehen zum kybernetischen Denken in einem weitgehend gleichursprünglichen Verhältnis.

156 Wissen & Gewissen, Frankfurt / M. 1993, 72 f.

157 Ein Argument von Thomas Nückel, unter Bezug auf Friedrich Kittler, Spiele des Wahren und Falschen [*1994], Wiederabdruck in: ders., Short Cuts, Frankfurt a. M. (Zweitausendeins) 2002, 31-40 (34 f.)

158 In: Klaus Fuchs-Kittowski / Siegfried Pietrowski (Hg.), Kybernetik und Interdisziplinarität in den Wissenschaften, Berlin (trafo) 2004

159 Lydia H. Liu, The Cybernetic Unconscious: Rethinking Lacan, Poe, and French Theory, in: Critical Inquiry 36 (Winter 2010), 288-320

Die Frage-Stellung einer "Aktualisierung kybernetischen Denkens" ist gewissermaßen autoexekutiv gemeint, denn sie impliziert den Selbstaufruf. Gegenüber dem kartesischem Denken des trivialen Automaten führte Kybernetik eine nicht länger lineare, vielmehr spiralförmige Temporalstruktur ein, die Figur des "zirkulären" oder "kausalen" Feedback¹⁶⁰. Dies regt dazu an, kybernetisches Denken nicht seinerseits einem historistischen Zeitbegriff zu unterwerfen. Thematisch wird daher nicht die Kybernetik als zu großen Teilen diskursiv abgeschlossene Epoche, sondern die Aktualität kybernetischen Denkens.

"Ist die Kybernetik als Diagrammatologie rekonstruierbar?" fragte Sybille Krämer 2005. Kybernetisches Denken ist im Sinne von Peirces Begriff des *diagrammatic reasoning* verkörpert in Schaltplänen ebenso wie in den Argumenten der Texte. *Cybernetic reasoning* ist gleichursprünglich wie ein wieder in Vollzug gesetzte integrierte Schaltung aus der Epoche erster Mikroprozessoren. Das kybernetische Denken als operative Diagrammatik, verkörpert als rückkopplungsfähige Sensoren zur Außenwelt, ist aktual im Sinne der Einsenkung in die gegenwärtige Welt. *Embedded computing* meint einerseits konkrete Elektrophysik, die symbolischen Ordnung der Programmierung andererseits.

Der Buchdeckel des von Helmar Frank herausgegebenen Bands *Kybernetik. Brücke zwischen den Wissenschaften* zeigt die "Überlagerung von Neuron und Schaltplan".¹⁶¹ McCullochs Einsicht in die diskreten Operationsweisen von Neuronen führten zur diskursiv mithin wirkungsmächtigsten kybernetischen Metapher des Computers als "Elektronenhirn", gründete ihrerseits jedoch in einem höchst unmetaphorischen Meßverfahren: Keith Adrians Einsatz der Elektronenröhre zur Verstärkung der schwachen physiologischen und neurologischen Meßsignale (nach dem Vorlauf von Nervenlaufzeitmessung durch kymographische Physiologie im 19. Jahrhundert).

["Neurophysiology received an impetus [...] in the 1920's, when Adrian [...] developed and exploited methods for recording the activity of single

160 Yuk Hui, Preface: The Time of Execution, in: Helen Pritchard / Eric Snodgrass / Magda Tyzlik-Carver (eds.), *DATA browser 06: Executing Practices*, New York, NY (Autonomedia) 2017, 23-31 (26), unter Bezug auf einen Text von Gilbert Simondon aus den frühen 1960er Jahren : *Technical Mentality*, in: *Parrhesia* 7 (2009), 17-27 (18)

161 5. Auflage, Frankfurt am Main (Umschau) 1965. Dazu Vachliotis 2012, Legende zur Abb. auf Seite 31. Siehe auch K. Schmidt-Brücken, *Hirnzirkel. Kreisende Prozesse in Computer und Gehirn. Zur neurokybernetischen Vorgeschichte der Informatik*. Bielefeld (transcript) 2012

neurons and sensory receptors"¹⁶²; unerwähnt bleibt hier die technische Ermöglichung.]

Kybernetisches Denken gründet zum Einen in einer Episteme, und zum anderen in konkreten technischen Dingen.

Die Terminologie der klassischen Kybernetik unterlag zwischenzeitlich metonymischen Verschiebungen: "Multimedia, Telepräsenz, Virtualität lauten heute die Stichworte [...]. Wie ein Fossil aus einer anderen Zeit wirkt da ein Lexikon [...] der Kybernetik. Aber man täusche sich nicht. Selbst 'cyberspace' kann man nachschlagen, um zu erfahren, wie unaufhaltsam sich die Menschheit auf ihrem Weg 'towards a cybernetic culture' fortbewegt."¹⁶³

Im ubiquitären Mikrocontroller ist die kybernetisch diagnostizierte Transformation von der Überwachungs- in die Kontrollgesellschaft praktisch vollzogen, nämlich zum selbststeuernden Alltag geworden. Tatsächlich aktualisiert sich das kybernetische Denken höchstselbst: unwillkürlich, geradezu rekursiv. Denn was sonst sind die aktuelle Modelle von Profiling und Predictive Analytics im gegenwärtigen "Mining" von "big data" anderes als feedbackgetriebene Algorithmen.

[Es war ein Kernanliegen der Informationsästhetik eines Abraham Moles, Helmar Frank, Heribert Franke oder Max Bense, dass sie die humanistisch vertrauten Begriffe der philosophischen und künstlerischen Ästhetik mit Mitteln der Analogelektronik und des Digitalcomputers auf eine mathematisch-naturwissenschaftliche Grundlage zu stellen suchte.¹⁶⁴ In der Epoche maschinellen Lernens steht die Wiederentdeckung der eigentlichen Medienbotschaft solcher Verfahren an.]

Kybernetische Diagrammatik findet heute überhaupt erst zu ihrer Vollendung. Was im Rahmen der Informationsästhetik von Abraham Moles und Max Benses generativer Ästhetik noch primär analytischer Gegenstand war, nämlich die mathematische Vorhersehbarkeit räumlicher Verteilungen (*alias* Malerei) und zeitlicher Serien (*alias* Musik) als Kriterium der ästhetischen Ordnung im Anschluß an Birkhoff, wird durch die algorithmischen Verfahren der Audio- und Videokompression als Dateiformat MP3 und MPEG tagtäglich praktiziert: die auf die

¹⁶² Haldan Keffer Hartline, Visual Receptors and Retinal Interaction, in: Science, Bd. 164, 270- (270)

¹⁶³ Rezension von: Charles François, International Encyclopedia of Systems and Cybernetics, München (K. G. Saur) 1997, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 18. Dezember 1997, Nr. 294, 10

¹⁶⁴ Siehe Barbara Büscher / Hans-Christian von Herrmann / Christoph Hoffmann (Hg.), Ästhetik als Programm. Max Bense: Daten und Streuungen, Berlin 2004 (= Kaleidoskopien Heft 5); darin u. a. Abraham A. Moles, Über die Verwendung von Recheningen in der Kunst [1967]

menschliche Wahrnehmung bezogene Eliminierung maskierter Töne¹⁶⁵, sowie die Heraus- oder Vorausrechnung von Redundanz in der Videobildkomprimierung.

[Ein guter Teil der aktuellen Forschung zur klassischen Kybernetik ist nicht schlicht ein *episodisches* wissenschaftsgeschichtlichen Interesses¹⁶⁶, sondern Symptom einer "continued relevance of cybernetics to our contemporary technological landscape and our thinking about technology."¹⁶⁷ Kybernetik insistiert nicht als Episode (diskursiv ist sie weitgehend historisiert), sondern als *epoché*, als Fortwährung ihrer Epistemologie und Praxis. In diesem strengen Sinne ist sie nicht historisch, sondern "klassisch".]

"Für die wenigen, die sich noch in den Archiven umsehen," - und genau dazu ruft der Nachlaß des Paderborner Instituts für Kybernetik auf - "drängt sich die Ansicht auf, unser Leben sei die verworrene Antwort auf Fragen, von denen wir vergessen haben, wo sie gestellt wurden", heißt es bei Peter Sloterdijk.¹⁶⁸ Kybernetisches Denken gilt solange nicht als "historisiert", nicht kanonisch geschlossen, wie sie ein offenes Archiv bietet für reaktualisierende Anschlußstellen. Die Kunst in der Durchforstung eines Nachlasses wie des Instituts für Kybernetik liegt darin, das Platonische *ekphainestaton*, also "das, was durchscheint", zu identifizieren, und medienepistemologische Funken daraus zu schlagen, um es entweder technisch oder diskursiv wieder einzuspeisen. Der Rest mag gerne historisiert werden.

Der Plan, kybernetisches Denken unter dem Aspekt von Medienwissenschaft gleichzeitig archivisch aufzuarbeiten und zu reaktualisieren, korreliert mit der Diagnose Sybille Krämers von Kybernetik als "Programm, dessen Erfolg sich in seinem Verschwinden zeigt"¹⁶⁹. Was sich hier offenbart, ist "Medientheorie avant la lettre" (Krämer ebd.). Der Aufruf, der Historisierung von Kybernetik als Episteme zu widerstehen, ist dialektisch gedacht. Zuvorderst steht selbstredend eine radikale Historisierung der Kybernetik an, denn - wie auch alle

165 Entwickelt 1982 von Fraunhofer Institut für integrierte Schaltungen in Erlangen, 1989 von der Motion Picture Expert Group weitergeführt. Zum psychoakustischen Modell siehe Sterne 2006

166 Etwa Claus Pias, Zeit der Kybernetik – Eine Einstimmung, in: ders. (Hg.), Cybernetics – Kybernetik. Die Macy-Konferenzen 1946-1953, Bd. 2: Essays und Dokumente, Zürich / Berlin (diaphanes) 2004, 9-42

167 Christopher Johnson, Analogue Apollo: Cybernetics and the Space Age, in: Paragraph 31:3 (2008) 304–326 (305)

168 Peter Sloterdijk, Regeln für den Menschenpark. Ein Antwortschreiben zum Brief über den Humanismus – die Elmauer Rede, in der vom Autor autorisierten Version in: Die Zeit v. 16. September 1999

169 Sybille Krämer, Einführung zum Workshop *Travestien der Kybernetik. Die Macy-Konferenzen und ihr Einfluß*, Tesla Salon sowie Institut für Philosophie der Freien Universität Berlin, 25. Juni 2005

Technologien selbst - bedarf es der Begründung ihrer Kontingenzen auf der Basis des Urkunden-Archivs. Doch diese Kontextualisierung soll sich nicht in Wissenschaftsgeschichte erschöpfen; deren exakte Rekonstruktion hat vielmehr die Funktion, um demgegenüber umso genauer das herauszupräparieren, was fortwährt - die zeitinvariante Geltung quer zur diskursiv-relativen Varianz.

Ein Appell aus der heroischen Epoche der Kybernetik: die GrKG

Die Zeitschrift *Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaft* (GrKG), dereinst herausgegeben von Max Bense, Helmar Frank, Gotthard Günther, Rul Gunzenhäuser, Abraham Moles und Elisabeth Walther, nun redigiert von Stefan Höltgen und Jan Claas van Treeck, würde heute aktualisiert "Algorithmic Humanities und Life Science" heißen. Unter aktuellen Perspektiven von Computistik, Systemtheorie, Neuroinformatik und weiterer sogenannter "Lebenswissenschaften" erscheinen die Begriffe der Kybernetik in einem anderen epistemologischen Licht. Zentrale Anliegen der Kybernetik waren von jeher die Allianz von digitaler Signalverarbeitung und Neurobiologie, die Fokussierung auf zeitkritische Prozesse durch Mensch und Maschine hindurch. Gerade die aktuelle "post-digitale" Wiederentdeckung des Analogen ruft diesen Ansatz wieder auf.

["Wo sich die Kybernetik bis zu ihrem Niedergang in der öffentlichen Wahrnehmung etabliert hatte, blieb sie auch weiterhin bestehen. Das sichtbarste Beispiel ist das MPI für biologische Kybernetik, das bis heute existiert. Auch an der TU München blieben nach dem Ende des Sonderforschungsbereichs eine Forschungsgruppe Kybernetik am Institut für Nachrichtentechnik und ein Studienplanmodell Kybernetik bestehen. [...] Einzelne Lehrstühle und Institute führen das kybernetische Wissen und die spezifische Art zu arbeiten bis heute fort, allerdings in den seltensten Fällen unter dem Namen 'Kybernetik'. Meist sind für das Arbeitsgebiet neue Titel geprägt worden, die aber einen vergleichbaren Inhalt beschreiben, der sich kontinuierlich aus der Kybernetik herausentwickelte"¹⁷⁰ - oder vielmehr diskontinuierlich im Sinne einer Rekursion. Als aktuelles Beispiel nennt Aumann das Exzellenzcluster *Biologische Signalstudien 34 (bioss) - von der Analyse zur Synthese* in Freiburg. "Durch solche Institutionen ist das kybernetische Wissen implizit erhalten geblieben, die Kybernetik als Wissenschaft ist aber untergegangen" (Aumann ebd.).]

Helmar Franks *Kybernetische Pädagogik* hält ausdrücklich am Begriff der "geisteswissenschaftlich-verstehenden Disziplinen" gegenüber den rein kalkülisierenden Wissenschaften fest.¹⁷¹ Aufgabe einer aktuellen

¹⁷⁰ Aumann 2015: 33

¹⁷¹ (2)1969, Bd. II

Geisteswissenschaft ist es, die algorithmischen Prozeduren als verobjektivierte Manifestationen des Geistes selbst (Hegel) zu "verstehen".

[Die GrKG subsumiert ihre verschiedenen Gegenstandsbereiche - Informationspsychologie, Kognitionsforschung, Informationsästhetik, kybernetische Pädagogik, Sprachkybernetik, Wirtschafts- Sozial und Rechtskybernetik, Biokybernetik, Ingenieurskybernetik, Allgemein Kybernetik sowie Metakybernetik - unter dem Begriff *Humankybernetik*.^{172]}

Der Rückumschlag der Zeitschrift definiert: "Die Humankybernetik (Anthropokybernetik) umfaßt alle jene Wissenschaftszweige, welche nach dem Vorbild der neuzeitliche Naturwissenschaft versuchen, Gegenstände, die bisher ausschließlich mit geisteswissenschaftlichen Methoden bearbeitet wurden, auf Modelle abzubilden und mathematisch zu analysieren." Kybernetik war seit den 1950er Jahren nicht schlicht eine "Mode-"¹⁷³, sondern vor allem eine Modellwissenschaft.

[Der Wiederabdruck von Theorie-Fundstücken aus der Frühzeit der Kybernetik, wie sie die wiederbelebten *grkg* derzeit auch im wohlverdienten Rückgriff auf ihre eigene Frühgeschichte unternehmen, sind kein wissengeschichtlicher Historismus, sondern Wissensarchäologie im Sinne Michel Foucaults: die fortdauernde *Gegenwart* des Archivs, die epistemologische Insistenz von in Urkunden kodiertem Wissen.]

[Die neurobiologischen Erben der Kybernetik]

Warren McCullochs "experimental epistemology" war eine operative Erkenntnistheorie: "To make psychology into experimental epistemology is to attempt to understand the embodiment of mind."¹⁷⁴ Längst ist der kybernetische Systembegriff zersplittert in Einzelwissenschaften: "Neuro science" etwa, auch die Medienwissenschaft höchstselbst.¹⁷⁵ Dafür steht auch die Wiederkehr ihrer vertrauten Experimentalanordnungen in Form sogenannter "Labs" im Namen von Digital Humanities, doch was ihnen zumeist fehlt, ist eine *epistmé*, ein forschungsleitendes umfassendes Paradigma.

172 Siehe auch Stefan Rieger, *Kybernetische Anthropologie. Eine Geschichte der Virtualität*, Frankfurt/M. (Suhrkamp) 2003

173 Philipp Aumann, *Mode und Methode. Die Kybernetik in der Bundesrepublik Deutschland*, Göttingen 2009 (Wallstein)

174 Kapitel "What's in the brain that ink may character", in: Warren McCulloch, *Embodiments of Mind*, Cambridge, Massachusetts (The M.I.T. Press) 1965, 389

175 Zum privilegierten Verhältnis der Medienwissenschaft zur Kybernetik siehe das Eingangskapitel "Warum Kybernetik für Medienwissenschaftler?" im Beitrag von Thomas Fischer, *Kybernetik*, in: Stefan Höltgen (Hg.), *Medientechnisches Wissen*, Bd. 2, xxx (deGruyter) 2018

[Kritik des Konzepts Black Box]

Norbert Wiener prägte den Begriff der "Kybernetik" als Lehre von Kommunikations- und Regelprozessen *in the animal and the machine* (so sein Untertitel 1948). Entscheidend dabei ist, daß diese Prozesse gleichermaßen in Organismen wie in Maschinen ablaufen. Daraus leitet sich die gegenseitige Modellierbarkeit ab. Wiener zielte auf die bewußte Absehung von den konkreten technischen oder biologischen Innereien der Black Box - um den Preis der Verkennung entscheidender Mensch-Maschine-Differenzen, etwa in der Programmierung. "When I give an order to a machine, the situation is not essentially different from that which arises when I give an order to a person. [...] the fact that the signal in its intermediate stages has gone through a machine rather than through a person is irrelevant and does not in any case greatly change my relation to the signal."¹⁷⁶ Doch techniknahe Medientheorie fokussiert gerade jenes innertechnische "inbetween", dem sich der Medienbegriff selbst verdankt (das aristotelische *to metaxy*, ins Lateinische mit *medium* übersetzt), und sucht Erkenntnisfunken aus jenen Konstellationen zu schlagen, die sich gerade in diesem technologischen Dazwischen, zwischen Sender und Empfänger als Kanal unbemerkt, ereignen. "Naturally there are detailed differences in messages and in problems of control not only between a living organism and a machine, but within each narrower class of beings", konzidiert Wiener (ebd.). Kybernetik sucht einerseits nach einer umfassenden verbalen und technischen Sprache für aus beiden Welten gekoppelte Systeme (etwa Mensch und gegnerische Rakete), differenziert andererseits jedoch "ideas and techniques to classify their particular manifestations under certain concepts" (Wiener ebd.) - womit eine Unschärferelation der kybernetischen Episteme benannt ist.

So ist auch das Verhältnis von Kybernetik und Medienwissenschaft komplementär: Zwillinge im Geiste einerseits, andererseits verschiedene Blickpunkte. Die zunächst förderliche kybernetische Hypothese der funktionalen Äquivalenz (Isomorphie) von Signalverarbeitung in Maschinen und in Lebewesen wird hinderlich, sobald die "black box" tatsächlich geöffnet wird und zu sehen gibt, daß etwa die Verfahren der algorithmischen Bewegtbildkomprimierung ganz andere Pfade beschreiten als das, was Neuowissenschaften über "Bild"prozesse im Hirn eröffnen. Beide Bereiche werden ihrerseits dadurch verbunden, daß auch die neurowissenschaftlichen Einsichten inzwischen unvordenklich von Meßmedien abhängig sind und mit deren digitaler Signalverarbeitung stehen und fallen.

¹⁷⁶ Norbert Wiener, *The human use of human beings*, Doubleday 1964, zitiert hier nach: *Cybernetic-Serendipity. the computer and the arts*, ed. Jasia Reichardt, London / New York (Studio International special issue) 1968, 9

Beobachtung welcher Ordnung? Schnittstellen zwischen Organismus und Technik

Für Niklas Luhman ist die (von Fritz Heider übernommene) Form / Medium-Differenz relativ und beobachterabhängig. Demgegenüber *gründet* Medienarchéologie geradezu im nicht-relativen, nondiskursiven Vetorecht von Hard- und Software, und deren mathematische Analyse. Der Kybernetik zweiter Ordnung gegenüber steht der medienarchäologische Wiederaufruf der harten Kybernetik erster Ordnung. Heino Falcke vom Radioastronomischen Institut ASTRON in Dwingeloo berichtete über das, was mathematisch beschreibbar, aber nicht mehr beobachtbar ist.¹⁷⁷ Der sogenannte Ereignishorizont trennt einen Teil des Raums ("Schwarzes Loch") respektive die Struktur des Urknalls von der Beobachtbarkeit. Technische Beobachter, wie etwa das dissipative Radioteleskop LOFAR (Low-Frequency-Array) mit Antennen über ganz Europa verteilt, suchen diese Grenzen zu approximieren. Diese Approximation selbst aber ist eine mathematische Operation.

Phänomenologische Neurowissenschaft bezieht im Sinne der Kybernetik zweiter Ordnung (Heinz von Foerster, Gregory Bateson) das Beobachtersubjekt mit ein, weg von der reinen Physik und Biologie, hin zur Kognition (Maturana / Varela). Doch die Kernoperation kybernetischer Regelung, die positive Rückkopplung, *ist* bereits eine implizite Beobachtung, deren fortwährender Iteration als Schwingkreis das sogenannte Bewußtsein überhaupt erst entspringt. Wunds *Einführung in die Psychologie* von 1911 modelliert "Bewußtsein" ausdrücklich nach Maßgabe des Metronoms.

Die aktuelle Chronobiologie beschreibt die "innere Uhr" von Lebewesen in Begriffen des negativen Feedback. Dahinter steckt die epistemologisch verführerische, kybernetische Analogie zwischen zeitkritischen Computerprozessen einerseits und neuronalen Vorgängen andererseits. Umso mehr beachtet zeitkritische Medienanalyse die Differenzen in der Taktung. Kybernetik suchte in ihren Ursprüngen genau das: technische und biologische Prozesse miteinander zu vergleichen. Wann wird dabei die "Rückkopplung" zur bloßen Metapher?

Jede Schnittstelle zwischen einem operativen (technischen) und einem performativen (körperabhängigen) System ist zugleich eine Trennung. Helmar Frank hat mit seiner kybernetischen Pädagogik "nach genau solchen Schnittstellen (man könnte schon fast sagen: Synchronisationsmöglichkeiten) zwischen Technik und Organismus gesucht [...], um sie pädagogisch auszubeuten"; tatsächlich "scheinen

¹⁷⁷ In seinem Vortrag "Mit Radioteleskopen an die Grenzen von Raum und Zeit" an der Humboldt-Universität zu Berlin am 12. Februar 2009

mehr subtile prototechnische Prozesse im Organismus abzulaufen, als der bewußtseinsphilosophische Zugang [...] sich träumen läßt"¹⁷⁸.

Harte Mensch-Maschine-Kopplungen: der Kybernetische Organismus

An die Stelle "loser" Mensch-Maschine-Kopplungen treten in Form von wirklich kybernetischen Organismen (Cyborgs) biotechnisch harte Kopplungen: "[...] cyborgs signal disturbingly and pleasurably tight coupling."¹⁷⁹ - indessen nicht mehr mythisch zwischen Mensch und Tier (Kentauren, Chimären), sondern zwischen Mensch und Maschine. "Über Hirn-Computer-Schnittstellen sollen Hirnströme gemessen und kontrollierte Bewegungen gelähmter Körperteile ausgelöst werden."¹⁸⁰

Doch bereits mit der Einverleibung artikulierter Sprache ist der Mensch gleichursprünglich mit dem Cyborg.

Zeitfiguren kybernetischen Denkens

Medientheorie steht der Sigmatik von Georg Klaus nahe. Der Signalbegriff bringt Zeit als kritischen Parameter von Übertragungsprozessen ins Spiel. Die frühe Kybernetik war sich der zeitkritischen Dimension bewußt. "One important fact about the computing machine as well as the brain is that it operates in time"¹⁸¹, und für McCulloch stand fest: "thinking takes switching time"; dazwischen das Unbewußte, das ZeitReal namens "time of non-reality" (Wiener).

Die temporale Operation der Medienarchäologie ist der Anachronismus, d. h. die zumindest zeitweilige, im Sinne Husserls "epochale" Enthebung von materiellen Technologien sowie ihrer symbolischen Argumentation aus der irreversiblen Verstrickung in einen unauflösbaren historischen Kontext. Eine kybernetische Medienarchäologie wird von Signalen aus der Vergangenheit zeitlos, aktuell angesprochen - als epistemologischer Affekt. Kernmomentum der Kybernetik ist anstelle des bisherigen Primats der Mechanik das Denken in mathematischen Modellen in einem *a priori* dynamischen Feld. Zentral in Ross Ashbys *Einführung in die Kybernetik* figuriert die Rekursivität, welche das Vor- und Zurückgreifen einer definierten Operation begründet. Es kennzeichnet die zugleich technische wie logische Doppelnatur der Kybernetik, daß diese Zeitfigur nicht nur ingenieurstechnisches Prinzip wurde, sondern zugleich ein

178 Elektronische Kommunikation Stefan Höltgen, Dezember 2017

179 Donna Haraway, *The Cyborg Manifesto*, xxx

180 Mertens et al. 2017: 37

181 Wiener 1948/50: 214

mathematischer Kalkül.¹⁸² Der vormalig vielmehr energetische und gegenständliche Maschinenbegriff wandelte sich damit zu einem "operativen, von einer bestimmten Funktion losgelösten Denkmodell oder auch einer symbolischen Maschine des Verhaltens"¹⁸³.

Selbststeuerung und -regelung, *communication and control*, die automatisierte Rückkopplung als die kybernetische Kernoperation in Maschinen wie in Menschen, wurzeln in keiner abstrakten Theorie, sondern im konkreten Dingen. Es war das nicht-menschliche, sondern automatisierende Handeln des Fliehkraftreglers, dessen technische (James Watt) und epistemologische (Maxwell) Entdeckung eine Erschütterung des bisherigen physikalischen Weltbilds darstellte und die Kybernetik als nicht schlicht technikhistorische, sondern technoparadigmatische *epoché* einleitete. Der akademische Diskurs hat darauf ebenso sensibel reagiert, wie es die elektrotechnischen Dinge nondiskursiv auf der medienarchäologischen Ebene praktizieren.

[Technische Gefüge lassen sich im Sinne Foucaults als "nondiskursiv" bestimmen - eine Qualität, die er der "Institution" zuweist: "The term 'institution' is generally applied to every kind of more-or-less constrained behaviour, everything that [...] isn't utterance [...]."¹⁸⁴]

["Cybernetic systems are systems with feedback (Wiener 1948). They are a special class of cause-and-effect (input-output) systems in which input is determined [...] by output. The portion of output that is returned to input is the feedback, and this may become the basis for feedback control. Very small feedbacks may exert very large effects"¹⁸⁵; die technische Konsequenz daraus ist der analoge Operationsverstärker.]

Solange das Zeitalter technischer Medien andauert, ist Kybernetik nicht vollständig historisiert. Das kybernetische Kernmoment zeitkritischer Rückkopplung weist als Gegenwartsgedächtnis an, konkret in der von Neumann-Architektur des Computers mit seinen temporären, während der Laufzeit des Programms zwischennotierten Datenmengen und dem integrierten Programmspeicher.¹⁸⁶ Der entscheidende Unterschied zwischen "trivialen" Maschinen (Automaten im Sinne von Foersters) und Computern ist der bedingte Sprung (IF/THEN-Befehle). Der *finite state*

182 Ross W. Ashby: Einführung in die Kybernetik, Frankfurt am Main 1974 (englische Originalausgabe: Introduction to Cybernetics, London 1956), S. 16

183 Georg Vrachliotis, Geregelte Verhältnisse. Architektur und technisches Denken in der Epoche der Kybernetik, Wien / New York (Springer) 2012, xxx

184 Michel Foucault, Power / Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977, hg. v. Colin Gordon, New York 1980, 197 f.

185 Bernard C. Patten and Eugene P. Odum, The Cybernetic Nature of Ecosystems, in: The American Naturalist, Vol. 118, No. 6 (Dec., 1981), pp. 886-895 (886)

186 John von Neumann, Papers of John von Neumann on Computing and Computer Theory, Cambridge / London / Los Angeles 1987, 19

machine steht der speicherprogrammierbare Computer gegenüber, die technisch das logische Erbe der kybernetischen Feedbackschleife darstellt.¹⁸⁷

Den zweiten, zeitverzogenen Anlauf der Kybernetik (unter welchen anderen Namen auch immer) macht nun möglich, was der klassischen Kybernetik mit ihren raumfüllenden Röhrencomputern nur ansatzweise vergönnt war: massive Prozessorleistung, kombiniert mit einer exorbitanten "big data"-Basis für Lernalgorithmen, die Serverfarmen des WWW. Von daher die medienmaterialistische Leitthese: Mit der aufgrund von Moore's Law exponentiell gesteigerten Kapazität integrierter Schaltungen (sowohl das Prozessieren als auch das Speichern betreffend) werden einschlägige kybernetischen Modellierungen endlich als Echtzeit-Analysen und -synthesen rechenbar. Was unhistorisch insistiert, ist das operative Kernwerkzeug der Kybernetik, das gerade nicht die konkrete jeweilige technische Maschine, sondern das Prinzip der mathematischen Modellierung von Systemen ist - woraus sich aber umgekehrt die jeweilige Konkretisierung der Turingmaschine seither unablässig ableitet (soweit das "Veto" der techniknahen Medientheorie). Somit erweitert sich die klassische Mensch-Maschine-Konstellation um ein Dazwischen namens Software. Die (verdeckte) Rekurrenz kybernetischer Fragestellungen (*alias* Deep Learning) resultiert daraus, daß unter den aktuellen Bedingungen von *computational analysis* (DSP) nun die tatsächliche Realisierung kybernetischer Modelle als Simulationen möglich wird.

[Zeitkritische Medien und die "musikalische" Zeit der Kybernetik]

Kybernetik ist vor allem "eine mathematische oder Denk-Methode"¹⁸⁸, bleibt aber nicht bei der Notation symbolischer Operatoren stehen. Erst durch seine Zeitoperationen, "d. h. die operative Dynamik zeitlicher Zeichenprozesse"¹⁸⁹ hat der Computer Anteil an der Welt, denn er ist nicht reduzierbar auf eine symbolische Maschine, sondern er verarbeitet Signale, die eine irreduzibale temporale Indexikalität an und mit sich tragen. Steuerung und Regelung mögen die Inhalte der kybernetischen Analyse sein; ihre Botschaft sind zeitkritische Prozesse, wie sie mit Wiener zwar angedacht, aber erst in der Epoche von Hochleistungsprozessoren realzeitlich simulierbar wurden. *Computing* selbst aktualisiert die Kybernetik fortwährend.

187 Dazu Geoffrey Winthrop-Young, *Silicon Sociology, or, Two Kings on Hegel's Throne?* Kittler, Luhmann and the Posthuman Merger of German Media Theory, in: *Yale Journal of Criticism* 13.2 (2000), 391-420

188 Peter Vogel, *Musik und Kybernetik*, in: *Teilton*, Heft 2, Kassel (Bärenreiter) 1978, 6-67 (7)

189 Carlé 2004: 346

Ein kybernetischer Organismus ist charakteristischen Zeitweisen unterworfen: "Verzögerung, zeitliche Aufsummierung, Integration und Differentiation sind die Verknüpfungsfunktionen zwischen Bewegungs- und Reaktionsparametern."¹⁹⁰ Für das digitale Äquivalent dazu prägte Shintaro Miyazaki den Begriff des Algorhythmischen (*sic*).¹⁹¹ Mikrotemporale Momente sind hier entscheidend für das Gelingen des Gesamtablaufs des Systems - seien es es nun das elektronische Bild oder Echtzeit-Verarbeitung in industrieller Produktion und in Computern. Kybernetik untersucht nicht starre Strukturen, sondern Prozesse. Ein logisches Gatter kennt von sich aus noch keine zeitliche Änderung seines Zustandes; dazu bedarf es vielmehr der Hinzunahme von operativem Vollzug als Zeitgabe, als Ent- und Unterscheidung - "draw a distinction" (Spencer Brown). Erst der Einbezug dessen, was hier *das Zeitreal* genannt sei, macht ein Modell von Weltprozessen handlungsfähig - und das meint Schwingungen ebenso wie Verzögerungen, kurzfristige Zwischenspeicher und die Simulation von Signalverarbeitung in Echtzeit.¹⁹² Es geht hier um eine Zeitweise, die zwischen dem Symbolisch-Binären und dem Physikalisch-Realen oszilliert; Jacques Lacan hat am Beispiel der "kybernetischen Tür" (also der binären Schaltung) den Zusammenhang von Psychoanalyse und Kybernetik - und zugleich den Unterschied zu bisherigen Kulturtechniken des Öffnens und Schließens - dargelegt.¹⁹³

Karl Ernst von Baer beschrieb Ende des 19. Jahrhunderts die Dehnungen respektive Raffung in der Wahrnehmung von Gegenwart.¹⁹⁴ Helmar Frank hat diese Momente als "subjektive Zeitquanten" definiert¹⁹⁵ und ihnen einen exakten Informationswert zugewiesen; im "Vorwort der Schriftleitung" zum Wiederabdruck des Textes von Baers (*grkg*) betont Frank die bemerkenswerte Antizipation von meßtechnischer Kinematographie *avant la lettre*.

190 Vogel 1978: 51

191 Shintaro Miyazaki, *Das Algorhythmische. Microsound an der Schwelle zwischen Klang und Rhythmus*, in: Axel Volmar (Hg.), *Zeitkritische Medien*, Berlin (Kulturverlag Kadmos) 2009, 383 ff.

192 Siehe David A. Mindell, *Between Humans and Machine. Feedback, Control, and Computing before Cybernetics*, Baltimore / London (Johns Hopkins University Press) 2004 [Erstausgabe 2002], 308

193 Jacques Lacan, *Psychoanalyse und Kybernetik oder Von der Natur der Sprache*, in: ders., *Das Seminar II. Das Ich in der Theorie Freuds und in der Technik der Psychoanalyse*, Weinheim / Berlin (VCH) 1991, 373-390; Bernhard Siegert, *Türen. Zur Materialität des Symbolischen*, in: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*, Nr. 1/10 (2010), 151-170

194 Karl Ernst von Baer, *Die Abhängigkeit unseres Weltbilds von der Länge unseres Moments* [*1864], Nachdruck als Beiheft zu Band 3 (1962) der *Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaft*

195 Helmar Frank, *Informationspsychologie*, in: ders. (Hg.), *Kybernetik - Brücke zwischen den Wissenschaften*, 1970, 243-258 (245). Siehe auch Denis Gabor, *Acoustical Quanta and the Theory of Hearing*, in: *Nature* Nr. 4044, 159 (Mai 1947), 591-594

[Es gibt ein privilegiertes Verhältnis von Analysen operativer Medien zu dem, was das Abendland seit Altgriechenland unter *mousiké téchne* faßt: die Artikulation von orchestrierten Signalen in der Zeit, mithin Zeitreihen. Abraham Moles entwickelte seine Informationsästhetik vor allem anhand des Informationsflusses musikalische Werke).^{196]}

Die charakteristische Zeitfigur der Kybernetik ist nicht die punktuelle Gegenwart, sondern ihr erweitertes Zeitfenster als Horizont, in dem sich menschliche (zumal melodische und kinematographische) Wahrnehmung ebenso ereignet wie ihre analogtechnische Dynamik (Resonanzkreise und Rückkopplungsschleifen) und algorithmische Berechnung (namens "Echtzeit"). Das Futur II ist die grammatische Form der vergangenen Zukunft: Etwas wird gewesen sein. Gemeint ist damit eine Figuration von Zeit als Vorhersage nächster Momente aus der mathematisch analysierten Kenntnis der unmittelbaren Jetztvergangenheit. *Linear prediction* und die heutigen Verfahren der *predictive analytics* leiten sich von den konkreten protokybernetischen Kalkülen zur Feuerleitung in der Flugabwehr seit zwei Weltkriegen ab - das Feld von Harmonischer Analyse und Markov-Ketten.

Mensch und / oder Maschine: Wiederholte Anläufe der KI

Kybernetik als gewaltige Episteme der 1950er, 60er und 70er Jahre hat Signalprozesse in Menschen und Maschinen als isomorph erst meß- und rechentechnisch analysiert, dann elektronisch synthetisiert. Dieser Ansatz ist nicht verebbt, sondern wurde von Informatik, Robotik u. a. beerbt. Paradigmatisch dafür stehen die wiederholten Anläufe der Künstlicher Intelligenz.

"Wenn der Mensch nur dort ganz Mensch ist, wo er spielt, so wird auch er, wenn sein Mitspieler Automat ist, zum Unmenschen", heißt es in Friedrich Kittlers Typoskript "Flipper", circa 1970 Jahren geschrieben auf einer elektrischen Schreibmaschine.¹⁹⁷

Die Operativität der Turingmaschine ist Mensch und Maschine zugleich: "A digital computer is, essentially, the same as a huge army of clerks, equipped with rule books, pencil and paper, all stupid and entirely without initiative, but able to follow exactly millions of precisely defined operations. There is nothing a computer can do which such an army of clerks could not do, if given time."¹⁹⁸

196 Siehe Abraham A. Moles, Informationstheorie und ästhetische Wahrnehmung, Köln (DuMont) 1971

197 Publiziert in ders., Baggersee, xxx

198 Christopher Alexander. A much asked question about computers and design, in: Architecture and the Computer. Proceedings of the First Boston Architectural Center Conference, Bibliothek des Dept. Architektur, MIT, (Boston,

Die Wiederaufnahme einer Kernfrage algorithmischen Computings ist der Loebner Contest, der seit 1991 eine Fragestellung von 1950 verfolgt: Turings "Imitation Game", also den "most human" Computer zu programmieren. In der Mensch-Maschine-Kopplung, besonders über direkte An-Sprache¹⁹⁹, enthüllt die *quasi* vermenschlichte Maschine das "most human" als effektiv "post human".

Die frühe Kybernetik nimmt die Rede vom "Post-Humanen" und vom "Anthropozän" vorweg. In konsequenter Fortsetzung von Karl Marx' geradezu protokybernetischem "Maschinenfragment" heißt es bei Berteaux: "Meine Meinung geht darauf hinaus, daß der Mensch an dem, was ich »Apparat« nannte, nur noch in untergeordneter Stellung beteiligt ist; daß also die weitere Geschichte des Lebens auf Erden nicht mehr die Geschichte der Menschen, sondern die Geschichte der Apparate ist."²⁰⁰

Zwei grundverschiedene medienepistemologische Ansätze suchen entweder menschliche neuronale Verknüpfungen komputativ nachzubauen (McCulloch / Pitts), gleich dem Ansatz des *physical modelling* für die virtuelle Synthese instrumentaler Klangkörper, oder sie setzen auf symbolische Sprachverarbeitung (Weizenbaum, ELIZA). In der Medienarchäologie von Sprachsynthese heißt das: von Kempelens Nachbau menschlicher Sprachorgane *versus* Fourieranalyse des Lautstroms selbst.²⁰¹

Helmar Franks "Lehrmaschinen": kybernetische Pädagogik und das IfK

Die Herausforderung einer nicht-historisierenden Anamnese der Epoche der Kybernetik liegt darin, das Anliegen des einstigen Instituts für Kybernetik in Paderborn der ihr drohenden Anekdotisierung zu entziehen, d. h. ihren epocheninvarianten epistemologischen Kern freizulegen. Dies erfordert eine Doppelstrategie: zum Einen radikale Historisierung von Konzepten wie den Lehrautomaten, die einen technikgeschichtlichen Index tragen und - wie auch andere kybernetische Modelle - von der Entwicklung des Personal Computers selbst eingeholt wurde. "Aufgehoben" (in hegelianischer Lesart) und damit wieder entdeckens- und wissenswert aber bleibt, ganz unhistoristisch, das damit verbundene Anliegen, das Verhältnis von Mensch und (Turing-)Maschine *in Bezug auf Denk- und Lernprozesse* prinzipiell isomorph zu denken. Diese Modellierung steht der objektorientierten, subjektfernen Ontologie nahe

5. Dezember 1964), 1964, 52; hier zitiert nach Vrachliotis 2012: 173

199 Siehe Licklider 1960; ferner G. Rigoli, Maschinelle Spracherkennung zur Verbesserung der Mensch Maschine Kommunikation, Berlin: Springer 1986)

200 Berteaux 1963

201 Siehe John Johnston, The Allure of Machinic Life. Cybernetics, Artificial Life, and the New AI, Cambridge, Mass. / London (The MIT Press) 2008

und ist weniger "post-human" denn eine Redefinition der Anthropologie, eine epistemologische Vorbereitung auf das, was auf die Epoche der Medienkultur zukommt.

Der Akzent der kybernetischen Pädagogik liegt darauf, dass die Relation zwischen Lehren und Lernen weniger als klassische Steuerung denn als Regelung stattfindet. "Eine Regelung setzt eine Zielvorgabe (Sollwert) und eine Rückmeldung über den erreichten Zustand voraus (Istwert)."²⁰² Pädagogik ist daher im kybernetischen Sinne der Spieltheorie zugeordnet. Die Aktualisierung der "kybernetischen Pädagogik", die nicht nur Lernmaschinen, sondern auch die Automatisierung der Lehre ("Lehrmaschinen") umfasst (diverse Apparate aus dem Nachlaß des Paderborner Instituts für Kybernetik, etwa der Modellrechner MORE²⁰³), geben zu dieser Frage den Anlaß. Sie liegt im Wesen jener Automatentheorie, welche die nachrichtentechnische und informatische Grundlage der kybernetischen Pädagogik bildet. Laut Cram 1965 muß der Lehrautomat nicht nur Information anbieten, sondern auch eine Rückmeldung über die Richtigkeit der Antwort geben und dabei die individuelle Bearbeitung ermöglichen. Somit ist konsequenterweise bereits ein programmiertes Lehrbuch ein Lehrautomat²⁰⁴, wie es dann in Form des Promentaboy als verzweigte Information zum Apparat fortentwickelt wurde. Leuchtkästen, in denen durch Herstellung der richtigen Steckverbindung ein Stromkreis geschlossen und eine Glühbirne zum Leuchten gebracht wird²⁰⁵, bilden im Kern eine logische Maschine im Sinne von Peirce, ein operatives Diagramm.

Die Bedingung für adaptives "learning" von Seiten des Lehrautomaten war vorgesehen, unter analogtechnischer Ermöglichung: "Als einziges Gerät mit Beobachtungscharakter entstand das Rhetometer am Institut für Kybernetik (IfK) an der damaligen Pädagogischen Hochschule Berlin. Es ist ein Potentiometer (einstellbarer Widerstand), mit dem der Lerner den subjektiv empfundenen Schwierigkeitsgrad mitteilen konnte. Gesondert eingesetzt war ein Lehrer damit in der Lage, den von den Lernern durchschnittlich empfundenen Schwierigkeitsgrad auf einen Blick zu erfassen. Durch Aufzeichnung des Pegels auf Tonband während Ablaufs eines Lehrprogrammes hätte es dazu dienen sollen, vom Lerner

202 Friedrich Zuther, Die Aufhebung der Lehrautomatenentwicklung im Zuge der Entwicklung der Arbeitsplatzrechner, Aachen (Shaker) 1996, 28. Einen Einblick in den praktischen Einsatz des Systems Nixdorf BAKKALAUREUS im Bewegtbild (1971) geben (freundlicher Hinweis Ralf Bülow, März 2018):

<https://www.filmothek.bundesarchiv.de/video/584963?> (etwa ab Minute 0:45),

<https://www.filmothek.bundesarchiv.de/video/584955?> (etwa ab Minute 4:30),

<https://www.filmothek.bundesarchiv.de/video/589738?> (etwa ab Minute 4:00)

203 Zur "Simulation des Lehrgegenstands 'Rechner'" Helmar Frank / Ingeborg Meyer, Rechnerkunde, Stuttgart et al. (Kohlhammer) 1972, 96 ff.

204 Zuther 1996: 38

205 Zuther 1996: 53

als schwierig empfundene Stellen zu erkennen und in der Folge zu beseitigen."²⁰⁶

Der Robbimat 2 wurde ausgebaut, "um nicht nur lineare Programme abarbeiten zu können. Er konnte nunmehr lineare, verzweigende, zirkuläre und sogar adaptive Lehrprogramme darbieten [...]"²⁰⁷

Die Differenz zu aktuell avancierter Lehrsoftware war die damalige Begrenzung der Hardware: "Sowohl die Informationsspeicherung als auch die Generierung von Aufgaben zur Prüfung und die Prüfung selbst wurden vom erste in Deutschland für ein Lehrprogramm eingesetzte Universalrechner ER 56 von SEL (Standard Elektrik Lorenz AG) mit einem Maschinenprogramm zur Realisierung eines Lehalgorithmus geleistet. "Der Speicherplatz war knapp und wurde lieber für Algorithmen benutzt."²⁰⁸

Entscheidend für den turingmächtigen Begriff berechenbarer Pädagogik ist die Automatisierung der Lehrprogrammierung selbst: "Einen besonderen Stellenwert haben hier die Formaldidaktiken, da sie die Lehrprogrammerstellung durch Übertragung auf den Rechner objektivieren."²⁰⁹ Coursewriter von IBM war 1961 eine spezielle Programmiersprache für Lehrprogramme auf Großrechnern.

"Coursewriter gleicht einer Assemblersprache für Lehrprogramme: Verzweigungen erfolgen durch Sprünge zu Sprungmarken (Labeln), die Befehlsmnemonik erlaubt zwei Buchstaben als Merkhilfe und bietet Texte als Argumente."²¹⁰ In dieser zunächst rein informatischen Deskription ist eine epistemologische Aussage geborgen, die nach medienarchäologischer Explikation verlangt. Die Nähe von Didaktik und Maschinensprache ist keine Entmenschlichung der Pädagogik zugunsten des Kalküls, sondern umgekehrt gerade deren Vermenschlichung.

Zuther zufolge ist es die "Einstellung", mit der man den Rechner betrachtet ("Modellierer von Wirklichkeit, Werkzeug oder Partner"), die über das "Bild" entscheidet, das man von ihm hat - das von Heidegger definierte Ge-stell, das mathematisierte Weltbild. Umgekehrt zählt ebenso die Einstellung, die der Rechner vom Nutzer hat. Das Bild des Lernenden wird hier vom Algorithmus, also (frei nach Turing) von der (diskreten) Maschine her entworfen, als Schema, als algebraische Diagrammatik. Zuther verweist auf Joseph Weizenbaums Programm Eliza:

206 Zuther 1996: 54

207 Zuther 1996: 59

208 Zuther 1996: 55

209 Zuther 1996: 90, unter Bezug auf: Helmar Frank, Ansätze zum algorithmischen Lehalgorithmieren". In: Lehrmaschinen in kybemetischer und piidagogischer Sicht, hg. v. idem, Stuttgart / München (Ernst Klett / K. Oldenburg) 1966. Nachdruck in Meder / Schmid 1973, Bd.1

210 Zuther 1996: 77

"Wer den Anspruch dieses Programmes, einen Psychiater zu simulieren, ernst nahm, der fühlte sich auch vom Rechner verstanden."²¹¹

Aus radikal kybernetischer Sicht sind Menschen wie Algorithmen *machine learners* (Adrian Mackenzie); insofern zählt Platons Ansatz einer Gleichursprünglichkeit logischen Denkens, der ja gerade ausschließen will, den Lehrstoff lediglich von außen her zu vermitteln²¹².

Im Kern des Lehrautomaten steht die Zustandsmaschine. Franks Pädagogik kalkuliert - im Sinne Turings - mit diskreten Zuständen, etwa der Medwedew-Automat als Spezialfall des Moore-Automaten (dessen Ausgabe aus dem Speicherzustand folgt). Das ausdrücklich in diesem Zusammenhang genannte aufgeschlagene Lehrbuch²¹³ zeigt als endlicher Automat jeweils seinen aktuellen Zustand. Die Ausgabe ist eine direkte Funktion des Maschinenzustands, unabhängig vom Übergang in diesen Zustand. Wenn auf Seiten des Lernsystems Zeichen aus Alphabeten der Umwelt aufgenommen werden, muß der Lehrautomat rechtzeitig darauf zu reagieren vermögen, also dynamisch werden (340 f.). "Unter einem *Markoff-Lehralgorithmus* verstehen wir einen Lehralgorithmus [...], in welchem der nächste Lehrschritt stets eindeutig bestimmt ist durch seinen Vorgänger und durch die Adressatenreaktion auf diesen" (346). Lehre wird zum Algorithmus, zur Turingmaschine: ein Verhalten in diskreten Zuständen und ihrer Übergangsregeln. Somit ist der Computer bereits inkorporiert.

Das in Bd. I vorgestellte Lehrgerät Promentaboy ist keine schlichte Umblättermaschine / Buch, sondern wandelt "die einzelnen Lehrschritte physikalisch von einer nicht oder nur ungünstig direkt wahrnehmbaren Speicherform in eine zweckmäßiger wahrnehmbare Form" (S. 20). Das Band der Turingmaschine ist hier ein einlegbarer Papierstreifen, und das Vorgehen kinematographischer Natur: "Der bis [...] 200 Lehrschritte enthaltende Papierprogrammierstreifen wird eingelegt wie ein Film in einen Photoapparat" (21). Die kybernetische Pädagogik unterscheidet sich von der "programmierten Instruktion" des Behaviorismus, etwa B. F. Skinner (S. 183), durch "eine kalkülisierende Theorie des Lehralgorithmierens" (ebd.); sie operiert mit den "subjektiven Zeitquanten" (SZQ, 68) der Gegenwartsdauer. Sie schließt an die quantitative Ästhetik von Abraham Moles und Max Bense an (S. 184). "Das einzige kybernetische Werkzeug bildeten bei diesen Ansätzen die Informations- und codierungstheorie" (ebd.), insbesondere Shannon und Hartley, und Hermann Schmidts 1941 Definition einer Objektivierung geistiger Arbeit (185).

211 Zuther 1996 145, unter Bezug auf Joseph Weizenbaum, *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*. Frankfurt / Main (Suhrkamp) 1978

212 Zuther 1996: 28, unter Bezug auf Platons Dialog *Menon*

213 Bd. II von Helmar Franks *Kybernetische Grundlagen der Pädagogik*, 2. Aufl. 1969, 339

"Was interessiert ist der Algorithmus, nach welchem solches Lehren wirksam verläuft, sowie die Programmierung dieses Algorithmus für einen Lehrautomaten [...]." ²¹⁴ Hier liegt die grundsätzliche, nachhaltig wachzuhaltende Radikalität im Ansatz der kybernetischen Pädagogik - ganz so, wie auch Friedrich Kittler später Medienwissen(schaft) statt Phänomenologie begründet: "Seit Alan Turing 1936 seine Prinzipschaltung einer universalen diskreten Maschine angeschrieben hat, geht nicht bloß die Behauptung, sondern der maschinelle Beweis um, daß alles, was Wissenschaftler [...] in endlicher Zeit intellektuell leisten können, genausogut in Computern stattfindet." ²¹⁵ Damit treiben Computer aber nur auf die Spitze, was Menschen überhaupt auszeichnet: die symbolische Ordnung im Vollzug.

Wie "szientistisch" ²¹⁶ auch immer die konkreten Ausformulierungen der kybernetischen Pädagogik, also ihre "Inhalte" aussehen mögen, ihre medienepistemologische Botschaft heißt in aller Radikalität: symbolische Maschine, nicht fern von neuronaler Schaltungslogik und Jacques Lacans kybernetischer Deutung des Unbewußten. Was sich als Algorithmus formulieren läßt, kann in eine programmgesteuerte Maschine umgesetzt werden (Turing). Der Ansatz ist streng formalistisch, scheitert aber am Unvorhergesehenen.

"Kybernetische Pädagogik"

"Kybernetische Pädagogik" meint nicht etwa die schlichte Didaktik kybernetischer Modelle im Unterricht, sondern im Sinne Helmar Franks der automatisierte Entwurf von Lehrmaschinen selbst. Bd. II von Helmar Franks Kybernetische(r) Pädagogik definiert als "Medium" die abstrakte mathematische Struktur einer Lehrmaschine *ohne* konkretes Programm (341). Dies korreliert mit Foucaults nondiskursivem Begriff von *l'archive*.

214 Helmar Frank, Kybernetische Pädagogik, in: Information und Kommunikation. Referate und Berichte der 23. Internationalen Hochschulwochen Alpbach 1967, München / Wien (Oldenbourg) 1968, 111-120 (112); Wiederabdruck in: Kybernetische Pädagogik. Schriften 1958-1972, hg. v. Brigitte S. Meder / Wolfgang Schmid, Bd. 1, Stuttgart / Berlin / Köln / Mainz (Kohlhammer) 1973, 477-486 (478)

215 Vortragsskript "Phänomenologie versus Medienwissenschaft", <http://hydra.humanities.uci.edu/kittler/istambul.html>, Abruf 22. Januar 2018

216 Ludwig A. Pongratz, Zur Kritik kybernetischer Methodologie in der Pädagogik. Ein paradigmatisches Kapitel szientistischer Verkürzung pädagogisch-anthropologischer Reflexion, Frankfurt / M. / Bern / Las Vegas (Peter Lang) 1978; darin Kapitel 3.2.4. "Die algorithmentheoretische Analyse von Lehr- und Lernprozessen bei H. Frank und L. Landa", 149-156, und die folgende Kritik. Kap. 3.3.2.1. "Exkurs zur Genese des Denkens 'sub specie machinae'", 161-165

Das Baussystem von Rudolf Doernach, Hans-Joachim Lenz und Eckhard-Schulze-Fielitz für den Ideenwettbewerb Universität Bochum von 1963 ist abgebildet in Karl Gerstners Buch mit dem wirklich programmatischen Titel *Programme entwerfen. Statt Lösungen für Aufgaben Programme für Lösungen*,²¹⁷; die Parole im Untertitel entspricht Helmar Franks Kalkül für die Konstruktion pädagogischer Lehrmaschinen.

Durch das schiere Navigieren im Kombinat der Ruhr-Universität Bochum wurden Studierende für Kybernetik sensibilisiert. "Der Name 'Architecture Machine' stand wie ein Markenzeichen an der Außenseite des Computers" von Nicholas Negropontes Architecture Machine Group.²¹⁸ Vachliotis nennt als Beispiel dafür, "wie die kybernetische Maschine in der Architektur transformiert wurde", das Team Quickborn, eine Planungsgruppe aus Designern und Organisationsberatern, die Ende der 1950er Jahre das Konzept der "Bürolandschaften" schuf.²¹⁹

Doch ermangelt es den Lehrmaschinen der "Programmierten Instruktion" an einem Kernprinzip der Kybernetik: sie sind ihrerseits nicht lernfähig. Das auf neuronalen Netzen und massiver Prozessorleistung, rekursiven Algorithmen und Interoperativität ("big data") beruhende Konzept des maschinellen Lernens²²⁰ läßt die Maschine sich selbst entsprechend in ihren Parametern modifizieren, "ohne Modifizierung der Algorithmen durch ein Individuum"²²¹. Damit stellt sich die Franksche Programmierte Instruktion vom Kopf auf die Füße.

In seinem Vortrag von 1962 "Überlieferte Sprache und technische Sprache" zitiert Heidegger ausdrücklich Norbert Wiener: "Lernen ist seinem Wesen nach eine Form der Rückkopplung, bei der das Verhaltensschema durch die vorangegangene Erfahrung abgewandelt wird."²²² Sprache ist keine ausschließlich dem Menschen vorbehaltene Eigenschaft, "sondern eine, die er bis zu einem gewissen Grad mit den von ihm entwickelten Maschinen teilt"²²³ - ein anderer Begriff von "Mitteilung" *alias* Kommunikation, gleichursprünglich gegenüber der emphatischen Mensch-Maschine-Differenz. Von daher ist Franks Begriff der Lehrmaschine nur konsequent. Es gehört zu den epistemologischen Leistungen der Kybernetik, daß sie Mensch und Apparat nicht

217 Baden 2007 (Erstauflage: 1964), 31; Wiederabbildung in Vrachliotis 2xxx: 191

218 Vrachliotis 204: Abbildungslegende zu Nicholas Negroponte: Soft Architecture Machines, Cambridge 1975, auf Seite 160

219 Vachliotis 2012: 37

220 Siehe Adrian Mackenzie, Machine Learners, xxx

221 Eintrag "#MaschinellesLernen", in: Peter Weibel (Hg.), Broschüre Open Codes. Leben in digitalen Welten, zur gleichnamigen Ausstellung am Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe (zkm) 2017, 21

222 St. Gallen (Erker) 1989, 26, unter Bezug auf: Norbert Wiener, Mensch und Menschmaschine, Frankfurt / M. 1952, 63

223 Wiener 1952: 78

gegeneinander perspektivisch ausspielt, sondern isomorph an beiden die Signalprozesse untersucht.

Eine Notiz Heideggers in Bd. 76 seiner Gesamtausgabe definiert die Kybernetik im Sinne Wieners als den Eintritt der Entscheidung in die Maschine selbst. Von daher sind die selbstlernende Pädagogik, die Automatisierung des Lehrens und die daraus resultierenden Lehrmaschinen Helmar Franks²²⁴ ebenso eine logische Flankierung der speicherprogrammierten von-Neumann-Architektur des Digitalrechners wie das Paradigma von Deep Learning heute. Die gespeicherten Daten wirken hier zugleich als Revision des aktuellen Befehlssatzes. "Das Diachronische ist synchronisch operant [...]."²²⁵ Was hier technisch konkret gemeint ist, gilt nicht minder für die Zeitlage kybernetischen Denkens.

Wiederbelebung der Kybernetik - eine Entmetaphorisierung des Mensch-Maschine-Dialogs

Kybernetik eröffnet Denkräume, die in humanistischen Philosophien kaum denkbar waren - beispielsweise die Frage nach nicht-menschlicher Subjektivität. In dem Moment, wo das Mensch-Maschine-Verhältnis nicht als Gegenüber, sondern als systemische Kopplung verstanden wird²²⁶, erlaubt dies den Eintritt des Maschinenbegriff in den Menschen selbst - wie es Alan Turing 1937 für den Menschen im Moment des algorithmischen Rechnens (und unter umgekehrten Vorzeichen in seiner epistemologischen Parabel zum "Imitation Game") definierte. Die Mensch-Maschine-Kommunikation ist kein emphatisches *Gegenüber* technologischer Apparate einerseits und des geistbegabten menschlichen Körpers andererseits mehr, sondern deren immer intensiver werdende Integration. Gegen das Apriori einer Inkommensurabilität von technischer Maschinen- und menschlicher Alltagssprache setzt Kybernetik auf einen übergreifenden Systembegriff. Der ubiquitäre Selbstanschluß von Nutzern an mobiles Kommunikationsgerät wie das Smartphone oder sogenannte Sprachassistenten ist eine Eskalation der grundsätzlichen Frage der Kybernetik nach dem Verhältnis von Mensch und Maschine.²²⁷

224 Dazu Claus Pias, Eine kurze Geschichte der Unterrichtsmaschinen, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung Nr. 282 vom 4. Dezember 2013, S. 5

225 Annette Bitsch, Diskrete Gespenster. Die Genealogie des Unbewussten aus der Medientheorie und Philosophie der Zeit, Bielefeld (transcript) 2009, 425 f.

226 Siehe Henning Schmidgen, Das Unbewusste der Maschine, München (Fink) 1997

227 Thematisiert etwa unter dem Titel "Elektronengehirne. Die Magie der Roboter", in: Der Spiegel Nr. 40/1956, 42-46, sowie "Maschinengehirn. Beängstigend menschlich", in: Der Spiegel Nr. 28/1950, 38-40

Der notorische Aufsatz Lickliders zur "Human-machine symbiosis" erschien 1960 bezeichnenderweise in den IRE Transactions *On Human Factors in Electronics* ²²⁸ - also im Rahmen einer *a priori* "nonhumanen", vielmehr technozentristischen Perspektive. Wie Licklider erkannte, ist es weniger die formalsprachliche Programmierung (Quellcode), sondern vor allem die natürlich-sprachliche Interaktion, welche die Mensch-Computer-Symbiose erzielt. Doch heißt dies nicht schlicht eine Subjektivierung der Technologie, sondern umgekehrt auch eine Offenlegung der Mechanik des menschlichen Subjekts durch die Mechanisierung der Sprache. Was im kybernetischen Denken Lacans seinerzeit noch zahlreiche, zur damaligen Zeit kaum mögliche Rechenleistung und algorithmische Intelligenz voraussetzte, wird heute eingeholt. Das auf mächtigen Prozessoren basierte Deep Learning vermag die scheinbar obsolete kybernetische Frage zu reaktualisieren. Während in Smart Devices die Maschine (der Prozessor) zum scheinbaren Verschwinden kommt, sich also vollkommen dissimuliert (Googles Sprachassistent läßt sich nicht öffnen), entbergen sie umgekehrt das Maschinenhafte im Menschen selbst, radikaler denn je; der antike Nebensinn von *mechané* ist die "List". Hier wird die sprachliche Symbiose zwischen Mensch und Computer buchstäblich techno-"logisch" als *lógos* des zeitkritisch implementierten rekursiven Algorithmus, also die Maschine.

"Deep" Machine Learning und das Menschenbild der Maschine

Die neuronalen Netze der Künstlichen Intelligenz erstreben eine Humanisierung der Maschine; ihre Lernfähigkeit soll sich menschlichen Kriterien der Gestalts- und Ähnlichkeitserkennung anpassen. Doch dieses Antrainieren des Modells menschlichen Denkens und Kognition an Maschinen hat eine Kehrseite, insofern damit der Mensch selbst im Kern als Modell entworfen wird. Das der Maschine eingegebene Menschenbild ist zugleich ein Menschenbild der Maschine, und insofern eine erzkybernetische Ästhetik.

Erdung und Entzauberung von "Deep" Learning

Artificial Intelligence 2.0 stellt eine (Re-)Aktualisierung kybernetischen Denkens dar, welches sich originär in ein hartes, turingmaschinenorientiertes (McCulloch / Pitts) und ein weiches (neuronale Netze, Perzeptron) Computermodell des menschlichen Intelligenzbegriffs spaltete.

Künstliche Intelligenz stellt - wie alle Mathematisierung (und nachfolgend diskrete Computerisierung) von Welt im nicht-pythagoreischen Ansatz -

228 J. C. R. Licklider, Man-Computer Symbiosis, in: IRE Transactions on Human Factors in Electronics. HFE-1 (März 1960) No. 1, 4-10

eine Modellbildung dar. Von KI ist - im Sinne von Turing 1950 - dann die Rede, wenn ein technisches System Verhaltensmuster zeitigt, "das wir bei biologischen Systemen als intelligent bezeichnen würden"²²⁹, bis hin zur Schwarmintelligenz. Deren präzise materiale wie logische, mithin medienarchäologische Analyse konterkariert die metaphysische Suggestion des Kollektivsingulars Intelligenz.

Umgekehrt werden zum Test theoretischer Modelle menschlicher Intelligenz deren Computermodele programmiert. Die Logik solch technischer Modellbildung aber damit ihrem Untersuchungsgegenstand vorgängig. "Many processes in nature must be such that we cannot understand them in terms of a computer program and at the same time put our understanding to the test by running the program on a machine."²³⁰

Technische Systeme (etwa künstliche neuronale Netze, oder Luciano Parisi's Begriff des "soft thought" für Algorithmen) verfügen über eine eigene Weise impliziter Intelligenz - und nicht erst als Modell menschlicher Intelligenz. Erst die Entgrenzung des anthropozentrischen Intelligenzbegriffs setzt diesen frei für den Begriff der alternativen Intelligenz techno-logischer Systeme. Damit wird jene Mensch-Maschine-Differenz produktiv, die sich in der radikal analytischen Erdung solcher Muster in den künstlichen oder cerebralen neuronalen Netzen entbirgt. Die "harmonische Partnerschaft zwischen Mensch und Maschine"²³¹ soll hier wortwörtlich verstanden werden: die altgriechische Definition von *harmonía* als "gegenstrebige Fügung" (Jakob Taubes' Übersetzung von Heraklit).

Erst im *unsupervised machine learning* der auf künstlichen neuronalen Netzen basierten KI artikuliert sich die techno-logische Ontologie der Signale diesseits der phänomenologischen Orientierung am menschlichen Eigensinn, als Sichtweise der Maschinensprache selbst. Deren Analyse muß *medias in res* von Hard- und Software gehen.

"Regelkunde" statt "Kybernetik": die Berliner Schulen

229 Verena Haffner, zitiert in: Katharina Jung, "Von der Natur zum Roboter und zurück", in: Der Tagesspiegel <Berlin>, 15. Februar 2019, Beilage B 3, zum interuniversitären Exzellenzcluster Science of Intelligence, scienceofintelligence.de

230 Michael Conrad, The Price of Programmability, in: Rolf Herken (Hg.), The Universal Turing Machine. A Half-Century Survey [*1988], 2. Aufl. Wien / New York (Springer) 1994, 261-281 (279)

231 John-Dylan Haynes, zitiert ebd.

Die Beharrlichkeit techniknaher Epistemologie in deutschsprachigen Schulen der Kybernetik liegt in der Allianz von Ingenieursdenken und Philosophie.²³²

In Sprachen prallen auch Denkwelten aufeinander. Nicht nur in Norbert Wieners Begriffsprägung ist *cybernetics* durch und durch anglo-amerikanisch. In aktuellen Komposita mit *cyber-* ist ihr systemtheoretischer Grund schlichtweg vergessen. Gegenüber dieser Autopoiesis denkt Medienarchäologie auch in Begriffen deutschsprachiger Ingenieure: als Aktualisierungen der Regelkunde. Die "Vorbemerkung des Übersetzers" von Norbert Wiener, *Mensch und Menschmaschine. Kybernetik und Gesellschaft* begründet ausdrücklich die Differenz kybernetischer Kernbegriffe wie *feed back* und "Rückmeldung".²³³ "Kybernetisches Denken" in der Sprache Hegels und Heideggers verlangt eine andere, nämlich verinnerlichte Formen der "Rückmeldung" als die Übersetzungsmaschine.

Kybernetik fungierte einmal emphatisch als Theorie für Bildungstechnik, Automatisierung und politische Planung in den 1950er bis 1970er Jahren; sie hält seitdem fortwährend technische, mathematische und epistemologische Denkräume für die Kopplung (eher denn "Verschmelzung") von Mensch und Maschine offen.

Der Urtitle der Macy-Konferenzen von 1946-48 lautet zunächst noch suchend *Circular Causal, and Feedback Mechanism in Biological and Social Systems*; später dann wird dieses Modell unter *Cybernetics* subsumiert.²³⁴ "Social" fällt dann im Titel des Buches von Norbert Wiener 1948 selbstredend fort.

Analog zu Aumanns Soziologisierung der deutschsprachigen Kybernetik heißt es in Medinas Monographie zum Cybersynth-Experiment in Chile unter Allende: "This book tells the history of two interesting utopian visions, one political and one technological."²³⁵ "Staatsmaschine programmieren" war ein Schlagwort von Berteaux im Protokoll 1963. Damit ist diese kybernetische Vision indes noch lange nicht bloße Gesellschaftswissenschaft.

Die mathematische Architektur der Kybernetik

232 Exemplarisch dafür: Hermann Schmidt, Kybernetik als anthropologisches Problem, in: Schulmodelle, programmierte Instruktion und technische Medien, München (Ehrenwirth) 1967, 13-29

233 Frankfurt / M. u. Berlin (Metzner) 1952, 9 f.

234 *Cybernetics / Kybernetik. The Macy-Conferences 1946-1953*, Bd. 1: Transactions / Protokolle, hg. v. Claus Pias, Zürich / Berlin (diaphanes) 2003; Bd. II: Documents / Dokumente, ebd. 2004

235 E. Medina, *Cybernetic Revolutionaries. Technology and Politics in Allende's Chile*, Cambridge, Mass. (The M.I.T. Press) 2011) / Eden / London

Von Geistes- und Kulturwissenschaftlern gerne übersehen, hat die klassische Kybernetik (Wiener) ihren Ursprung nicht (allein) in der systemtheoretischen Biologie von Uexkülls, sondern vor allem in der mathematischen Analyse von Signalereignissen (Wiener).²³⁶ Von daher ruft sie von Anfang an nach dem Computer. Hinzu aber kommt die Erdung solcher Mathematisierung in der wirklichen Welt, d. h. in der Zeit - und zwar nicht in einer symbolisch geordneten Zeit (Kulturgeschichte), sondern im Zeitfeld namens Gegenwart. Die "Echtzeit"-Analyse zeitkritischer Signalprozesse verlangte nach dem technologischen Umschalten von elektromechanischen zu elektronischen Rechnern. Max Bense zufolge war nicht die Erfindung der Atombombe, das entscheidende technische Ereignis seiner Epoche, "sondern die Konstruktion der großen mathematischen Maschinen, die man [...] gelegentlich auch Denkmaschinen genannt hat"²³⁷.

Zur Aktualisierung kybernetischen Denkens gehört die insistierende Erinnerung an die wesentlich mathematische Grundierung kybernetischer Erkenntnis, für die Norbert Wiener in Person stand.²³⁸ Demnach handelt es sich bei Kybernetik im Kern um einen Zweig der Mathematik, der sich mit Problemen der Kontrolle, der Rekursivität und der Information beschäftigt. Tatsächlich heißt radikale Kybernetik die Paarung von physikalischer Praxis mit mathematischer Analyse. Es wurde der paradigmatischen Kybernetik zum Verhängnis, daß gerade diese unerbittliche Kopplung in einem interdisziplinären Diskurs aufweichte, bis hin zur Ethnologie (Margaret Mead); dieser Diskurs verunklärte Kybernetik durch positives statt negatives, selbstkontrollierendes Feedback. Allein die *dichte* inter-disziplinäre Kopplung aus reiner Mathematik, Statistik, Elektrotechnik und Neurophysiologie widersteht der diskursiven Verführung.

Klärungen des Signalbegriffs

Signale sind physikalische Ereignisse in der Zeit: etwa das, was analytische Meßinstrumente anzeigen. Erst in menschlicher Prägung und Deutung werden sie zu Trägern von Zeichen. Signale als Zeichenträger und Zeichen werden in der Nachrichtentheorie zusammengefaßt. Für Signale gilt, daß sie in Automaten Prozesse auszulösen vermögen "wie der Druck auf den Knopf in einem Fahrstuhl. Deshalb kann man die Funktion kybernetischer Maschinen und biokybernetischer Systeme als 'bewußtseinsanalog' betrachten, [...] sie funktionieren, 'als ob' sie

236 Zum "mathematisch-anthropologischen Argument" in Norbert Wieners Kybernetik - für die Medientheorie folgenreich - siehe Rieger 2003: 280

237 Hier zitiert nach Vachliotis 2012: 56

238 Norbert Wiener, *I am a Mathematician*, Cambridge, Mass. (MIT Press) 1964

Zeichen aufnehmen, logisch verarbeiten und andere Zeichen äußern"²³⁹. Wie Alan Turing in seinem Grundlagenaufsatz 1936 ausdrücklich bemerkt, ist sich die (später nach ihm benannte) algorithmische Maschine in jedem Moment ihres diskreten Zustands bewußt (*aware*); umgekehrt *ist* ein Mensch im Zustand der Maschine, wenn er im Kopf oder auf Papier rechnet.²⁴⁰ Der Computer ist eben nicht nur eine symbolische, sondern eine symbolverarbeitende Maschine, also im Unterschied zur reinen logischen Maschine eine solche, welche Logik auf Signalbasis dramatisiert, logisch *handelt*.²⁴¹ "Der Prozessor der Zeichenmaschine betreibt eine operative Semiotik."²⁴² Ein Vordenker der Kybernetik, Georg Klaus, betonte die "sigmatische" Verbindung zwischen sprachlichen Zeichen und materieller Wirklichkeit.²⁴³ Das Wesen einer technischen Implementierung symbolischer Maschinen umfaßt damit auch "die Besonderheit des Materials, aus dem die Struktur besteht und an dem sich die Funktion vollzieht"²⁴⁴.

Erst eine mithin algorithmische Semiotik, die in Hardware wurzelt, also der ganze Unterschied zwischen dem Computer als Theorie und seiner Realität als *computing* (Stefan Höltgen), vermag den abstrakten Symbolismus der Mathematik mit dem experimentellen Charakter der Naturwissenschaften zu beleben. "Die Praxis ist in letzter Instanz", nämlich als die Instanziierung von Anweisungen namens Programmen, "das Wahrheitskriterium für mathematische Abstraktionen"²⁴⁵.

239 Frank 1970: 22

240 Alan Mathison Turing, On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem, in: Proceedings of the London Mathematical Society (2), 42(3), 1936, 230-265; 43(7), 1937, 544-546

241 Siehe Sybille Krämer, Kalküle als Repräsentation. Zur Genese des operativen Symbolismus in der Neuzeit, in: Hans-Jörg Rheinberger u. a. (Hg.), Räume des Wissens. Repräsentation, Codierung, Spur, Berlin (Akademie-Verl.) 1997, 111-122.

242 Frieder Nake / Susanne Grabowski, Ein Bild. Zwei Sichten. Betrachtung einer Zeichnung aus der Geschichte der Computerkunst, Vorlage zur Tagung *analog digital. Kunst und Wissenschaft zwischen Messen und Zählen* (HyperKult 12), Rechenzentrum der Universität Lüneburg, 24.-26. Juli 2003

243 Siehe Georg Klaus, Spezielle Erkenntnistheorie. Prinzipien der Wissenschaftlichen Theoriebildung, Berlin (Deutscher Verl. d. Wissenschaften) 1966, 21

244 Georg Klaus, hier zitiert nach: Martin Carlé, Die Sigmantik von Georg Klaus - ein Teilgebiet der Semiotik? Zur Materialität materialistischer Zeichentheorien, in: Klaus Fuchs-Kittowski / Siegfried Pietrowski (Hg.), Kybernetik und Interdisziplinarität in den Wissenschaften. Georg Klaus zum 90. Geburtstag, Berlin (trafo) 2004, 333-352 (347)

245 Georg Klaus, Ein Beitrag zur Dialektik der Mathematik, in: Wissenschaftliche Zeitschrift der Friedrich-Schiller Universität Jena (mathematisch-naturwissenschaftliche Reihe) Nr. 2 (1952), 75

Die Nähe der Kybernetik zur Mathematik (und ihr Rechenmedium Analogcomputer)

Informatik hieß in Berlin einmal Kybernetik. 1969 begründete Horst Völz an der ehemaligen Akademie der Wissenschaften der DDR das Institut für Kybernetik und Informationsprozesse.

Norbert Wieners *Cybernetics* definierte 1948 *sein* gegenwärtiges Zeitalter als das der Informations- und Regelungstechnik. Heute vernebelt die Rede von "digitalen Medien" die ihnen zugrundeliegende Kybernetik. So wird im anglophonen Bereich "die Bezeichnung 'Computer Science' und als dessen Äquivalent in der deutschen Sprache seit 1968 vielfach der nüchternere Ausdruck 'Informatik' bevorzugt; ihm geht jedoch die Bezeichnung Kybernetik historisch voraus."²⁴⁶

Die Wieder(ein)kehr der Kybernetik ist keine bloß mediengeschichtliche Figur. Ihre Nicht-Historizität sondern gründet im Kern im technischen Gefüge aus Elektronik und Mathematik, die prinzipiell (*en arché*) ein epochenübergreifendes Wissen darstellen, sofern man sich nicht bio- und historiographisch in ihren Er/Findungsmomenten verliert.

"Die informationstheoretische und mathematische Seite der Kybernetik wird ausgeblendet und anstatt als Kopplung von informationsverarbeitenden Menschen und Maschinen wird die Kybernetik als ein Resonanzen-Dasein in einem elektromagnetischen, Frequenzen und Schwingungen modulierenden Feedbackmechanismus entworfen. [...] Das gelingt nur, weil die *Camouflage der Kybernetik*, nämlich die Verdeckung der Wandlung von analogen Ereignissen in diskrete Daten, mitvollzogen wird."²⁴⁷

Dieses technisch-logische Gefüge hat einen konkreten Schauplatz. Der Analogcomputer fungiert als der eigentliche Protagonist von Norbert Wieners *Kybernetik* (wie schon für Richard Wagners Regelkreislehre, und der hydraulische Philips-Computer zur Simulation der britischen Nationalökonomie). Der Workshop *Think Analogue!* thematisierte seinerzeit die "Künftigkeiten" eines scheinbar obsoleten *dead medium*; dies betrifft nicht allein seine Wiedereinkehr in der Parallelität von Quantencomputing, sondern vor allem auch die nicht-algorithmischen Formen mathematischer Modellierung.

246 Ludolf von Mackensen, Leibniz als Ahnherr der Kybernetik - ein bisher unbekannter Leibnizscher Vorschlag einer "Machina arithmeticae dyadicae", in: Akten des II. Internationalen Leibniz-Kongresses, Bd. 1 (Studia leibnitiana. Suppl. 13), Wiesbaden (Steiner) 1974, 255-268 (255)

247 Martina Leeker, Camouflagen des Computers. McLuhan und die Neo-Avantgarden der 1960er Jahre, in: de Kerckhove / Leeker / Schmidt (eds) 2008: 345-374 (357)

Die diagrammatische Aktualisierung kybernetischen Denkens als medienepistemologische Ambition bemüht sich um eine Renaissance der Wissenswelt des Analogcomputers, der in den meisten medienhistorischen Veröffentlichungen als ein technikgeschichtliches Zwischenspiel behandelt wird. Der 1964 herausgegebene Band *Kybernetische Maschinen* zeigt das Photo eines klassischen Analogcomputers auf dem Umschlagbild; darin wird das Analoge (als das "Nicht-Digitale") gleichberechtigt neben dem numerischen Rechner behandelt. Medienarchäologie setzt an dieser Gleichrangigkeit beider techno-mathematischen Zugangsweisen im Diskurs der Kybernetik an.

Zum Einen ist der ontologische Unterschied zwischen Mensch und Maschinen im quantifizierbaren Signalbegriff aufgehoben. "Daß wir den Menschen als informationsverarbeitendes System sehen, bedeutet für sich genommen noch keine Dehumanisierung, sondern kann im Gegenteil insofern zu seiner Humanität beitragen, als es ihm zu einem vertieften Verständnis eines spezifischen Aspekts seiner menschlichen Natur verhilft."²⁴⁸ Diese radikale Identifizierung von *mathesis* und Maschine steht gerade *nicht* mehr in der Nachfolge von Descartes und Leibniz, sondern bildet deren medienontologische Eskalation. Keine externe semantische Referenz bestimmt mehr die Ordnung der Zeichen, sondern ihre schaltungslogische Infrastruktur.

Isomorph zu den Orientierungsleistungen des Schleimpilzes (eine Ikone des "unconventional computing²) ist Marvin Minskys Entwurf eines Stochastic Neural Analog Reinforcement Calculator auf Elektronenröhrenbasis: ein neuronales Netz, um den schnellsten Weg durch ein Labyrinth zu finden.²⁴⁹ Shannon setzte dem sein System Theseus auf Basis binärer Relaisschaltungen entgegen. Das Spannungsverhältnis zwischen dem Analog- und dem Digitalcomputer im Paradigma der Kybernetik bleibt unaufgelöst.

Real existierende Logik: Schaltungen

Bewußt hat die klassische Kybernetik die materielle Implementierung (das thermodynamische *momentum* der Boltzmann-Entropie) zugunsten des ganz anders gearteten mathematisch idealen Informationsbegriffs vernachlässigt (Shannon-Entropie). "Gegenstand der Kybernetik sind nicht Materie und Energie (wie in den Naturwissenschaften und der Klassischen Technik", heißt es bei Helmar Frank in Anlehnung an Norbert Wiener²⁵⁰; demgegenüber respektiert Medienarchäologie nicht nur die

248 Weizenbaum 1978: 190

249 Marvin Minsky, A Neuronal-Analogue Calculator Based upon a Probability Model of Reinforcement, Harvard University Psychological Laboratories, Cambridge, Mass. 1952

250 Frank 1967 / 1973: 112 / 478

Logik (Kalkül), sondern auch die *téchne*, also deren Verkörperung in / als Hardware (das Doppelwesen der Turingmaschine).

Wenngleich Information mit Shannon und Wiener weder an Materialität noch an Semantik gebunden ist, "tritt sie immer nur in Formen gebunden in Erscheinung. Es gibt keine Daten ohne Datenträger"²⁵¹. Diesbezüglich dauert auch McCullochs kybernetischer Ansatz fort: "Es gibt logische Operationen, aber es gibt sie immer nur in verschiedenen Verkörperungen: aufgeschrieben auf Papier, implementiert in Computerchips, ausgeführt in Gehirnzellen. Und deshalb existiert jede Operation zugleich im Feld realer und idealer Seinsverhältnisse, ist zugleich transzendental und empirisch, ist zugleich zeitlos und braucht ihre Zeit, hat zugleich eine formallogische und eine historische Existenz" (Pias ebd.) - mithin techno-logisch. Das Archiv der Kybernetik ist eine Epistemologie einerseits, andererseits ihre Apparate. Ihr konkretes Medium bleibt der Computer, bislang in seiner von-Neumann-Architektur über ein halbes Jahrhundert weitgehend invariant gegenüber allen anderen "Historien". Seine Konfiguration umklammert als *epoché* die aktuellen Digital Humanities mit der heroischen Epoche der klassischen Kybernetik.

Warren McCulloch zufolge lassen sich "epistemische Fragen [...], wenn man in den Begriffen der Kommunikation denkt, theoretisch mit Hilfe der kleinsten Signale beantworten, die in Rechenmaschinen Aussagen in Bewegung darstellen."²⁵² Logik im kybernetischen Sinne ist eben nicht nur ein Aussagenkalkül, sondern auch die tatsächliche Schaltung. *Logik für Medienwissenschaftler* in der Version Stefan Höltgens heißt: "Digitale Medien zeichnet aus, dass sie über zeitkritische diskrete Operationen mit nur zwei Zuständen andere Apparate simulieren können. Dass hinter dieser Funktion die 2500 Jahre alte Theorie der Logik steht, die sich diesbezüglich in ihrer Qualität kaum verändert, sondern lediglich unterschiedliche Ausprägungen erfahren hat, koppelt selbst modernste Medien [...] an die Philosophie der griechischen Antike."²⁵³ Der wissensgeschichtlichen Erzählfigur "von - zu" gegenüber steht die wissensarchäographische Akzentuierung der techno-epistemologischen Bruchstellen, so daß sich der Weg der Logik von einer Theorie des Denkens hin zu ihrer Implementierung in logische Schaltgatter in Digitalcomputern" (Höltgen) ihrerseits als Graph schreibt, als Topologie. Logik als Formalwissenschaft "funktioniert" (Höltgen) erst im Moment ihrer Maschinen(w)erdung. Für Medienwissenschaft zentral ist

251 Claus Pias, Das digitale Bild gibt es nicht. Über das (Nicht-)Wissen der Bilder und die informatische Illusion, in: zeitenblicke 2 (2003) Nr. 1; <http://www.zeitenblicke.historicum.net/2003/01/pias>

252 Warren McCulloch, Verkörperungen des Geistes, Wien / New York 2001, 67. Siehe Claus Pias, Die kybernetische Illusion, <https://www.uni-due.de/~bj0063/texte/illusion.pdf>, Abruf 14. August 2017

253 Ankündigungstext der Vorlesung Stefan Höltgen *Logik für Medienwissenschaftler*, HU Berlin, WS 2017/18

daher gerade nicht die aristotelische Syllogistik, sondern die symbolische Logik. Die kybernetische Logik und ihre Kalküle stellen der antiken Logik gegenüber keine linear-historische Eskalation dar, sondern brechen damit; Helmar Frank thematisiert die "Kontroverse zwischen philosophisch-geisteswissenschaftlichen [...] und kybernetischen Disziplinen"²⁵⁴. Diltheys "Geisteswissenschaften" bleiben mit Leibniz, Frege, Boole und Shannon unversöhnt; zwischen verbalsprachlicher Logik und den Programmier- als Kalkülsprachen herrscht ein Widerstreit. "Die philosophische Logik sucht die Gesetze folgerichtigen Denkens zu *verstehen*. Die Schaltalgebra dagegen versucht die Anwendung dieser Gesetze zu / *objektivieren*, d. h. an Objekte, z. B. an elektronische Rechner, zu deligieren"²⁵⁵; gemeint sind damit algorithmisch operative "Objekte", besser "Technologiefelder" (Höltgen). Logische Maschinen, Boole'sche Arithmetik, Schaltgatterkonstruktion, -optimierung und -analyse bilden die "Elemente einer kybernetischen Maschine".²⁵⁶ Rekurrenz, nicht evolutionäre Marksteine ist die makrozeitlich zentrale Redewendung einer Medienarchäologie der Logik.

Die Insistenz der Kybernetik: rückgekoppelte Systeme

"Control and Communication in the Animal and the Machine" betrifft das Verhältnis von technologischen Schaltungen und der Vernetzung von Nervenzellen im menschlichen Hirn. Prägnant zielt die Überlagerung des Diagramms eines elektrotechnischen Gatters mit einer Nervenzelle (samt ihrer Synapsen) den Buchumschlag der Neubearbeitung (1970) des von Helmar Frank herausgegebenen Sammelbandes *Kybernetik - Brücke zwischen den Wissenschaften*. Diese Überlagerung von Diagramm und Skizze ist nur vordergründig die ikonische Suggestion einer Analogie beider Systeme; zugleich weist sie auf deren abgründige Differenz, an der die Unterscheidung von "analog" und "digital" selbst hängt.

Ein Apriori der klassischen Kybernetik ist der Analogrechner. Verschiedene Systeme sind "analog" in Hinsicht auf isomorphe mathematische Analyse. Doch der "Unterschied zwischen Maschinenzeit und menschlicher Zeit"²⁵⁷ ist ein fortwährend es Thema der Kybernetik. Im Zeitfeld herrscht keine undifferenzierte Isomorphie.

254 Helmar Frank, Kybernetische Pädagogik, in: Simon Moser (Hg.), Information und Kommunikation. Referate und Berichte der 23. Internationalen Hochschulwochen Alpbach 1967, München / Wien (Oldenbourg) 1968, 111-120; Wiederabdruck in: Kybernetische Pädagogik. Schriften 1958-1972, hg. v. Brigitte S. Meder / Wolfgang Schmid, Bd. 1, Stuttgart / Berlin / Köln / Mainz (Kohlhammer) 1973, 477-486 (477)

255 Frank 1967 / 1973: 411 f. / 477 f.

256 Frank 112 / 478

257 Nam June Paik, Norbert Wiener und Marshall McLuhan, in: ders., Niederschriften eines Kulturnomaden. Aphorismen, Briefe, Texte, hg. v. Edith Decker, Köln (DuMont) 1992, 123-127 (125)

John von Neumann ist zum Einen für seine Analogien zwischen dem speicherprogrammierbaren Digitalrechner EDVAC und dem menschlichen Hirn in Erinnerung.²⁵⁸ Doch wer genau hinschaut, liest von Neumanns Insistenz auf der Kluft zwischen logischer Schaltung und neuronalem Netz. Die neuronalen Aktionspotentiale ("the nerve-pulse part of the system"²⁵⁹) operieren digital, die exo- und endophysikalischen chemischen Abläufe in der Zelle analog: "Indeed, the chemical evidence now makes the idea that all signaling in the brain is by all-or-none nerve impulses untenable."²⁶⁰ Das Dazwischen von zwei neuronalen Zuständen ist ein zeitliches (Refraktärzeit) und kommt dem nahe, was die frühe Kybernetik als den zeitlichen Abgrund, des Zeitreal binärer Operationen identifiziert. Gerade in Zeiten "digitaler Medien" analysiert die kybernetische Frage die Zeitlichkeit der binären Kernoperation. Julian Bigelow wies ausdrücklich darauf hin, daß alles Digitalrechnen "eine verbotene Zone des Dazwischen einschließt und eine Abmachung, niemals irgendeinen Wert dieser verbotenen Zone zuzuschreiben"; tatsächlich wird diese Zone behandelt, "als würden diese Übergänge einfach nicht existieren" (so der Psychologe John Stroud), und der Logiker und Mathematiker Walter Pitts rät, diese tatsächliche Kontinuität zu ignorieren.²⁶¹ Norbert Wiener schließlich bringt diese Zeitlichkeit, die allem Rechnen eignet, für den Spezialfall binären Rechnens auf den Begriff einer "time of non-reality"²⁶² - das diskrete Gespenst des Digitalen.

Die neuronale McCulloch-Pitts-Zelle simuliert zunächst die logischen Gatter AND, OR, NOT, doch erst wenn dieses Modell mit Rückkopplung versehen, mithin also zeitlich dynamisch wird, ist das System lernfähig. Rückkopplung ist das fortdauernde epistemische Thema der Kybernetik. "In der Informatik und Systemtheorie von heute ist es eine Binsenwahrheit, daß rückgekoppelte Systeme keine Trennung zwischen Beobachter und Beobachtetem erlauben. Aber Wiener hatte die Binsenwahrheit, und zwar am rückgekoppelten System aus Flak und Feindbomber, erst einmal entdecken müssen."²⁶³ Dieser

258 John von Neumann, Die Rechenmaschine und das Gehirn, 2. bericht. Aufl. München (Oldenbourg) 1965

259 John von Neumann, The Computer and the Brain, New Haven (Yale University Press) 1958, 68

260 H. H. Pattee, Discrete and Continuous Processes in Computers and Brains, in: Physics and Mathematics of the Nervous System, hg. M. Conrad et al., Berlin (Springer) 1974, 128-148 (144)

261 In: Cybernetics – Kybernetik. Die Macy-Konferenzen 1946-1953, hg. von Claus Pias, 2 Bde., Zürich / Berlin 2003-04, Bd. 1, 186 f. Siehe Claus Pias, Time of Non-Reality. Miszellen zum Thema Zeit und Auflösung, in: Volmar (Hg.) 2009: 267-282

262 In: Pias (Hg.) 2003: 158

263 Friedrich Kittler, Der zerstreute Mathematiker. Er hat das Rauschen auf seine Formel gebracht: Norbert Wiener und die Berechnung des

Erkenntnismoment ist deshalb archäologisch, weil der Anfang aktuelle fortwest.

Zur *Wissenstechnik* (Viktoria Tkaczyk) wird Kriegstechnologie genau dann, wenn der heiße Krieg in den kalten übergeht. Doch gerade weil die eigentliche Karriere der Kybernetik erst mit ihrer (mithin nun "metaphorischen") Übertragung militärisch relevanter Nachrichtentechnik auf Lebewesen anhub, tendiert sie dazu, den forensischen Blick auf technologische Hardware zu verdunkeln. "Ihr Rückkopplungsprinzip, wenn es je technisch wurde, brachte keine Computerarchitekturen hervor, sondern intelligente Roboter und medizinische Prothesen" (ebd.).

Jacques Lacan, der die Analoge von digitalen Schaltern und Denkopoperationen im Anschluß an Claude Shannon für die Psychoanalyse weiterentwickelt hat, konzipiert das Unbewußte als eine Prozedur des Realen in der Zeit, die gerade nicht neurobiologisch verifizierbar ist. Schon ihre Zeitweisen sind radikal verschieden: Das Hirn rechnet parallel; der von-Neumann-Computer dagegen strikt sequentiell. "But as long as we mean by 'parallel' only more simultaneous discrete operations, I do not think it is the basic problem."²⁶⁴ Das Eine sind neuronale Netze; Huxleys Modell der Biokybernetik beruht auf der Simulation von Neuronen durch Widerstände und Kondensatoren (1952); das erste mathematische Modell von McCulloch / Pitts "A Logical Calculus Immanent in Nervous Activity" datiert von 1943. Praktisch relevant aber wurde dieses Modell erst vor dem Hintergrund der Arbeitsgeschwindigkeit der Elektronenröhre statt träger elektromechanischer Relais (etwa im ENIAC). Der Gedanke, Neuronenfunktionen und Elektronenrechner zu korrelieren, wurde von der spezifischen Eigenart und der Steilheit der Signalfanken der Flipflops aus Elektronenröhren im Computer suggeriert.

Zukunft wegrechnen

Im epistemologischen Kern des kybernetischen Denkens steht die Unterstellung der Regelbarkeit und der technologische Imperativ der Regelbarmachung von Prozessen, gefaßt in Zeitsignalen. Etwa die sogenannte Zukunft, wie es Pierre Berteaux 1963 auf einem Kolloquium zum Thema *Maschine – Denkmaschine – Staatsmaschine* beschreibt: "Der Mensch ist von Natur aus zukunftsblind. Diesem Faktum kann durch die Maschine abgeholfen werden. Die maschinelle Voraussage ist ja schon auf einem allerdings rein technischen und militärischen Gebiet operabel. Jeder Flakbatterie ist jetzt ein Apparat, der Predictor, angeschlossen, der die Aufgabe hat, die Position des feindlichen

Unvorhersehbaren, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 26. November 1994, Nr. 275, B4

264 Pattee 1974: 146

Flugzeuges vorweg zu kalkulieren, also die Daten hinsichtlich Höhe, Flugrichtung oder Geschwindigkeit so zu integrieren, daß das Geschloß oder die Flugabwehrrakete nach integrierter Eigengeschwindigkeit, Windgeschwindigkeit usw. im richtigen Zeitpunkt in die richtige Richtung abgeschossen wird. Nun liegt es nahe, solche Predictors auch auf andere Gebiete [...] anzuwenden, nur daß sie dann verständlicherweise viel komplizierter sein müssen."²⁶⁵ Hinter dem, was wie eine diskursive Hypothese aussieht, steht sehr konkret der operative Analogrechner.

Medienökologie *avant la lettre*

Es war die kybernetische Ökologie vor und nach dem Zweiten Weltkrieg, die negative und positive Feedbackschleifen zwischen Umwelt und Ressourcen einerseits, und ihrem industriellen Konsum andererseits, aufdeckte. Ihre wissenschaftsgeschichtliche Einkapselung²⁶⁶ aber erstickt das Anliegen, die nicht-diskursiven, nach wie vor aussagekräftigen Operatoren (Theoreme, mathematische Analysen, Diagramme, Schaltungen) präsent zu halten. H. T. Odum verwendete in den 1950er und 1960er Jahren "simple electrical networks composed of batteries, wires, resistors and capacitors as models for ecological systems. These circuits were called passive analogs to differentiate them from operational analog computer circuits, which simulated systems in a different manner"²⁶⁷. Odum deklarierte das Programm eines Signallabors: "Students with a yen for the soldering iron can be utilized in combining physical and biological science to make a gadget, which mimics in some ways the flow of materials in the ecosystem."²⁶⁸

Odum entwarf eine symbolische Sprache, um mit elektronischen Bauteilen (etwa Kondensatoren für Speicherprozesse) ökologische und soziale Systeme zu simulieren und zu modellieren. "The language consists of a dozen basic modules, each having a mathematical definition."²⁶⁹ Im Sinne der operativen Diagramme "the simulation procedure for the energy circuit follows in simple automatic manner from

265 Pierre Bertaux, Maschine – Denkmachine – Staatsmaschine. Entwicklungstendenzen der modernen Industriegesellschaft, Protokoll des 9. Bergedorfer Gesprächskreises (1963), <http://www.stiftung.koerber.de>

266 Etwa Peter J. Taylor, Technocratic Optimism, H. T. Odum, and the Partial Transformation of Ecological Metaphor after World War II, in: Journal of the History of Biology, Vol. 21, No. 2 (Summer, 1988), 213-244

267 Patrick Kangas, The role of passive electrical analogs in H.T. Odum's systems thinking, in: Ecological Modelling 178 (2004) 101-106 (101)

268 H. T., Odum, Ten classroom sessions in ecology. Am. Biol. Teacher 22 (1960), 71-78 (77)

269 H. T. Odum, An energy circuit language for ecological and social systems: its physical basis, in: B. C. Patten (ed.), Systems Analysis and Simulation in Ecology, vol. II, New York, NY (Academic Press) 1972, 139-211 (141)

the energy circuit diagram; the thinking on the behavior and structure of the system is done in the diagramming" (210).

Odums elektrische Modelle gelten als frühe Praktiken der *systems ecology* (Shugart and O'Neill, 1979), gleich Phillip's wasserdruckbasierter Analogcomputer zur Simulation der Ökonomie. Jedoch verfehlt seine Umgehung der Mathematik den harten Kern der klassischen Kybernetik und ihrer Nachfolge namens Medienwissenschaft als transklassische Kybernetik: "Whereas operational analog methodology involves the writing of differential equations first, passive analog methodology bypasses the equations except to verify the similar behavior of the particular hardware pieces used. The energy network language and the electrical model are forms of mathematics in themselves, but forms that naturally resemble the normal ways of thinking in biology, ecology, and the social sciences."²⁷⁰

Kybernetik *alias* Digital Humanities

"Die Mathematisierung geisteswissenschaftlicher Disziplinen nimmt ständig zu. Vor allem die Entwicklung der Kybernetik hat diesen Prozeß enorm beschleunigt", heißt es gleich eingangs bei Kiemle 1967²⁷¹ - geradezu Digital Humanities *avant la lettre*: Den tatsächlichen technologischen Maschinen ist also das mathematische Verhältnis zur Welt vorgelagert, das Heidegger ("Zeit des Weltbilds") mit Descartes ansetzt. Das Wesen des Technischen ist daher zunächst nichts "technisches", sondern der mathematische *logos* der Technologie. Dementsprechend war es die Mathematik der Galois-Felder, welche die generative Grundlage für die Computerkunstinstallation *Instantaneous* von Vladimir Bonacic (bcd) aus der Serie seiner "dynamic objects" bildete, verkündet 1990 im *futurum exactum* als "A Transcendental Concept of Cybernetic Art in the 21st Century".²⁷²

Vollzieht sich die aktuelle Rückkehr der *epistémé* kybernetischen Denkens unter dem Begriffsmantel von Digital Humanities?²⁷³ Das eine ist die Wieder(ein)kehr kybernetischen Denkens als wissenschaftlicher Diskurs; das Andere ist ihre faktische Insistenz. Geoghegan fragt, "what kinds of historical and political structures return, unrecognized, in contemporary efforts to reform the discourse and methods of the human

270 H. T. Odum, *Environment, Power, and Society*, New York, NY (Wiley-Interscience) 1971, 261

271 Manfred Kiemle, *Ästhetische Probleme der Architektur unter dem Aspekt der Informationsästhetik*, Quickborn (Verlag Schnelle) 1967, 9

272 Vladimir Bonacic, *A Transcendental Concept of Cybernetic Art in the 21st Century*, in: *Atti dei Convegni Lincei* 83, Rom (Accademia Nazionale dei Lincei) 1990, 53-58

273 Siehe Alexander Galloway, *The Cybernetic Hypothesis*, in: *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, Bd. 25, Heft 1, 107-131

sciences through digital apparatuses"²⁷⁴. Digital Humanities sind ein Wiederaufbau der kybernetischen Informationsästhetik, nur daß Algorithmen an die Stelle des Systembegriffs getreten sind.

Was heißt Kybernetik für Medienwissenschaft heute?

Gewiß sind Technikphilosophien und Systemdenken wie die Kybernetik Funktionen einer jeweiligen technologischen Lage. Darin liegt ihr jeweiliges Feuer, ebenso ihre Grenzen. Linke denkt Ende des 19. Jahrhunderts Kulturtechnik vom Relais aus, wie Norbert Wiener die rückgekoppelte Schaltung vom Analogcomputer und der Artillerieberechnung des II. Weltkriegs aus. Die von Helmar Frank entwickelte kybernetische Pädagogik wird kurz vor der Milleniumswende durch Zuthers Einbezug von PC und Internet "aufgehoben".

"Die Wiederentdeckung [sc. der Kybernetik] hätte in vielen Fächern vor sich gehen können, waren doch fast alle zu irgendeinem Zeitpunkt in ihrer Geschichte mit kybernetischen Ansätzen konfrontiert und sie findet doch auf einem Feld statt, das damals noch nicht existierte, der 'Medienwissenschaft'."²⁷⁵ Medienarchäologische Wiederentdeckung zielt nicht auf etwas Verlorenes, sondern auf etwas nach wie vor Vorliegendes. Kybernetisches Denken bleibt schlichtweg in logischen Schaltungen implementiert; techniknahe Medienwissenschaft verweist auf ihre aktuelle Fortexistenz in elektrotechnischen, techno-mathematischen und systemtheoretischen Fragestellungen. Kybernetik als Theorie selbstregelnder Signalereignisse ist eine Grundlage für Medienwissenschaft, die nicht aufhört, sie fortzuschreiben.

Zwar droht - wie vormals der Kybernetik - eine ähnliche Historisierung diesmal der Medienwissenschaft selbst, wenn sie als vorübergehende Epoche techniknahen Computings der 1980er und 1990er Jahre diagnostiziert wird. Doch im Nachlaß Friedrich Kittlers im Deutschen Literaturarchiv Marbach insistieren in Form von Typoskripten, Elektronik und Quellcode dauernde techno-logische Monumente einer für German Media Theory prägenden Allianz der Sprache von Ingenieuren mit dem Denken der Philosophie.

MEDIENARCHÄOLOGISCHES (SPIEL-)ZEUG: DER "KYBERNET". Ein mobiler Anlass zur Reaktualisierung des Denkens einer unvergangenen Epoche

274 Bernard Dionysius Geoghegan, From Information Theory to French Theory: Jakobson, Lévi-Strauss, and the Cybernetic Apparatus, in: Critical Inquiry, Vol. 38, No. 1 (Autumn 2011), pp. 96-126 (126)

275 Ulrike Bergemann, Von Schiffen und Schotten: Der Auftritt der Kybernetik in der Medienwissenschaft, in: MEDIENwissenschaft Rezensionen, Heft 1/2004, Marburg (Schüren), 28-40

Teil I:

Kein blosses Spielzeug: Der Piko-KYBERNET

Zuallererst geht Medienarchäologie nicht von Diskursen, sondern vom konkreten technischen (oder auch logischen) Ding respektive "Zeug" aus²⁷⁶ und sucht dieses ebenso grundsätzlich (medienarchäologisch) wie erkenntnisorientiert (medienepistemisch) zu ergründen.

Zur Erfahrung der Tatsächlichkeit solcher Artefakte, zur Anschauung und zum Experimentieren hat das Lehrgebiet Medientheorien an der Humboldt-Universität zu Berlin - neben einer entsprechenden Zwillings Einrichtung, dem auf techniknahes "digitales" *computing* fokussierten Signallabor - für die studentische Ausbildung daher eine Sammlung medienarchäologischer Objekte namens "Medienarchäologischer Fundus"²⁷⁷ angelegt. Darunter befindet sich auch ein Exemplar des 1975-1985 in der Deutschen Demokratischen Republik vom einstigen Kombinat VEB Piko (Akronym für Pionier-Konstruktion) in Thüringen hergestellten "programmierbaren" Spielzeugautos KYBERNET. Die Hintergründe der damaligen Konzeption dieses einzigartigen Geräts bleiben im Verborgenen: "Ein Archiv existiert leider nicht."²⁷⁸

Seine Doppeleigenschaft als konkretes technisches Ding einerseits, und erkenntnisgenerierendes Medium andererseits, macht den KYBERNET zum Gegenstand von Medienwissenschaft. Deren Forschung ist kein abstrakter Oberbegriff für alle möglichen "medialen" Erscheinungen, sondern eine exakte akademische Disziplin. Denn es *gibt* Medien im konkreten technischen (und nicht nur kommunikationswissenschaftlichen oder publizistischen) Sinn. Ihre Begriffe sind nicht schlicht diskursiv verhandelbar, sondern gründen immer auch im konkreten Artefakt (ob nun Hardware, oder auch Software).

Von der Automatensteuerung zur Informatik: Logo

Abb: Screenshot des Quellcodes zur Simulation einer Fahrstrecke des KYBERNET in der Programmiersprache Logo, 2016. Programmierung, Photo und Copyright: Stefan Höltgen. [KYBERNET-Simulation-Logo-Hoeltgen.jpg]

Welcher *Technológos* entbirgt sich, wenn der zuvor symbolisch programmierte KYBERNET daraufhin im Realen abgefahren wird? In Form

276 Für eine philosophische Definition von "Zeug" siehe Martin Heidegger, *Sein und Zeit* (Tübingen: Niemeyer, 1927).

277 Online einsehbar unter www.medientheorien.hu-berlin.de.

278 Freundliche Antwort des PIKO Hotline-Team (E-Mail vom 17. März 2021).

von tatsächlichem Zeug haben die ansonsten zur Abstraktion idealisierte Logik und geometrische Mathematik (so die Kritik Edmund Husserls²⁷⁹) eine techno-logische (Wieder-)Verdinglichung erfahren. Was damit wieder einkehrt, sind die Unebenheiten der real ge- und erfahren Linie gegenüber ihrem nur im Modell geradlinigen "Ideenkleid"²⁸⁰.

Abb.: Tatsächliche Route des materiell programmierten KYBERNET gegenüber der vorherigen Simulation. Durchführung, Photo und Copyright: Stefan Höltgen. [KYBERNET-real-track-Hoeltgen.png]

Vom KYBERNET zum Spielzeugcomputer PIKO *dat*

Dem KYBERNET lassen sich schrittweise Lenkbewegungen in einer Art "Direktprogrammierung" der Hardware selbst eingeben, indem einzelne Steuersteine auf einer rotierenden Scheibe implementiert werden, welche diese Vorgaben sukzessive abarbeitet und in Fahrtrichtungen umsetzt.

Abb.: Spielzeugauto KYBERNET samt Verpackung, ca. 1975-1985, VEB Piko, Sonneberg / Thüringen. Medienarchäologischer Fundus am Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin. Foto: Thomas Fecker. [KYBERNET-MAF-Fecker-2.jpg]

Schlägt der KYBERNET tatsächlich eine Brücke zum "intelligenten Fahrzeug" der soeben angebrochenen Zukunft? Doch der KYBERNET ist *kein* Computer. Eine in diese Richtung weisende augmentierte Variante des KYBERNET stellt vielmehr der Big Trak dar. "Telling *bigtrak* what to do is called 'programming'. When you programme bigtrak you enter instructions into the keyboard located on top of the vehicle", heißt es im Handbuch zu dem seit 1979 von Milton Bradley fabrizierten, von Seiten der Firma Zeon 2010 wiederaufgelegten und aktualisierten programmierbaren (Mond-)Fahrzeugs *bigtrak*.²⁸¹ The keyboard will direct *bigtrak* in the same way that a steering wheel and brakes direct a car"

279 Edmund Husserl, Die Krisis der europäischen Wissenschaft und die Transzendente Phänomenologie. Eine Einleitung in die phänomenologische Philosophie, hg. v. Walter Biemel, Den Haag (Martinus Nijhoff) 1954, 52

280 Siehe etwa A. Willers, *Mathematische Maschinen und Instrumente* (Berlin: Verlag der Akademie der Wissenschaften, 1951).

281 *Operator's Manual*, 3, einsehbar unter www.Manualslib.com manuals search engine. Für ein Video zu Funktionsweise und Programmierung des Big Trak von 1979 siehe <https://www.youtube.com/watch?v=gsZSth1g7wk>. Das Gegenstück, ein "Klon" von Seiten der Sowjetunion, lautete Elektronika IM-11. Siehe den Eintrag "Big Trak", Zugriff 26. März 2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Big_Trak.

(ebd.), doch die eigentliche Botschaft dieses Spielzeugmediums ist seine Informatisierung auf dem Weg zum *computing*.

Bisweilen wird der KYBERNET gar als "Computerauto" benannt.²⁸² Obgleich die vorschnelle Assoziation der Kybernetik mit Rechentechnik seine epistemische Berechtigung hat (*I am a Mathematician*, betont der Diskurstifter der Kybernetik in seiner Autobiographie²⁸³), erweist der tatsächliche KYBERNET sich vielmehr als trivialer Automat. Sein Regelungsmechanismus stellt noch kein Programm dar, das aus eigener Kraft Kalküle zu starten, zu kontrollieren und wieder zu beenden vermag, wie es Charles Babbage um 1830 mit seinem mechanischen Protocomputer namens Difference Engine ansatzweise realisierte. Es handelt sich beim KYBERNET um "eine zumindest in Grenzen programmierbare Hardware"²⁸⁴ - oder genauer, um die Grenze eines Automaten zum Programm.

Darauf antwortet indes ein Schwesterspielzeug aus den "Konstruktionen der Pioniere" (Piko) der 1968 im VEB Piko entwickelte, seit 1969 ausgelieferte Lerncomputer PIKO *dat*. Das Begleitheft zum PIKO *dat* definiert die Logik ausdrücklich als "die Wissenschaft vom richtigen, insbesondere vom folgerichtigen Denken" (S. 17). Dies verbindet diesen Lerncomputer in der Tat im Prinzip mit dem programmierbaren Fahrzeug KYBERNET.

Der PIKO *dat* ist kein werkseitig fertig montiertes Gerät, sondern verlangte danach, sukzessive vom Nutzer erschlossen zu werden. Eine Bastelsatz-Version ist aus medienarchäologischer Perspektive ungleich interessanter, weil sie Prinzipien der mechanischen Komputation von der Pike auf erfahrbar macht. "Mein Vater sagte immer, dass man in der Elektrotechnik nur dann ein Verständnis funktionaler Zusammenhänge bekommen kann, wenn man einen Lötkolben in die Hand nimmt"²⁸⁵ - oder eben, seit Neuestem, diese Realität selbst virtualisiert, in Minecraft²⁸⁶.

282 "Kybernet", DDR-Modellautos.info, Abruf 23. März 2021, www.ddr-modellautos.info/anker/kyber-ro.htm.

283 Norbert Wiener, *I am a Mathematician. The Later Life of Prodigy* (Garden City, New York: Doubleday, 1956)

284 Friedrich Kittler, "Hardware, das unbekannte Wesen", in *Lab. Jahrbuch für Künste und Apparate 1996/97*, hrsg. von der Kunsthochschule für Medien (Köln: Verlag Walther König, 1997), 348-363 (350).

285 Aus einem Kommentar des Computerarchäologen Stefan Höltgen (Berlin), E-Mail vom 4. Juli 2011, zum Nachbau des Vintage-Heimcomputers ALTAIR

8800 (<http://www.brielcomputers.com/store.html>).

286 Siehe Stefan Höltgen, Brain Lego. Toy Computing with Lego Bricks, in: Andrew Adamatzky / Louis-José Lestocart (Hg.), *Thoughts on Unconventional Computing*, Bristol (Luniver Press) 2021, 101-105, sowie

Nahezu gleichursprünglich bezogen auf den systemübergreifend gleichsam "in der Luft" liegenden Zeitgeist der Kybernetik wurde 1968 im Schwesterstaat, der Bundesrepublik Deutschland, der Kosmos Spielcomputer *Logikus* entwickelt: auch hier als "elektrisches Schaltgerät" mit "Programmierfeld" aus steckbaren Drahtverbindungen zur Schulung "logischer Denkfähigkeit". Schaltalgebra war ausdrücklich bereits "die Sprache, die auch unser PIKO dat versteht", heißt es im Begleitheft (S. 17).

Hier ist das Denken des Computers noch keine kybernetische Black Box, sondern deren kritisches Gegenteil. Diese Einsicht ging indessen mit dem Schritt hin zu den Integrierten Schaltkreisen der Mikrochips verloren; heutzutage verschiebt sich die medienarchäologische Einsicht auf das optische Interface hin. Dazwischen stehen vielfältige Hybride, etwa der Kosmos-*Lernpaket Microcontroller*.²⁸⁷ Hier erfolgt der Schritt von der fast schon nostalgischen "analogen" Elektrotechnik früherer Lernbaukästen hin zur Programmierung von Mechanismen. Damit werden Experimente mit Sensoren und Analog-zu-Digital-Wandlern (Messversuche zur Lichtempfindlichkeit durch ein virtuelles Oszilloskop etwa) nun auch durch die direkte Programmierbarkeit des Mikrokontrollers in der maschinennahen Sprache Assembler ergänzt - lassen dabei allerdings nicht vergessen, dass alle digitale Technologie nach wie vor fest in elektronischer Hardware aller Art wurzelt.

Obgleich der PIKO *dat* dem Lerncomputer Logikus der BRD äußerlich ähnelt, erweist sich die Betriebsweise des PIKO *dat* nichtsdestotrotz "technisch eigenständig. So gab es beispielsweise einen einfachen Zeitgeber auf Basis eines RC-Glieds, um das Programmverhalten zeitgesteuert zu beeinflussen. Die Zeitspanne kann mit dem Potentiometer eingestellt werden."²⁸⁸ Die Anzeige von Daten und Ergebnissen wird mittels batteriegespeicherter Glühlampen realisiert. Vor der senkrecht angeordneten Lampenreihe lassen sich hinter eine durchsichtige Plasticscheibe ihrerseits transparente Papierstreifen mit aufgedruckten Symbolen aufsetzen, welche dem AN / AUS der Glühlampen eindeutige Funktionsbeschreibungen zuordnen. Aus energetischem Leuchten wird damit überhaupt erst Information.²⁸⁹

ders. et al., "A Case of Toy Computing. Implementing Digital Logics with 'Minecraft'", demnächst in *Alternative Computing*, hrsg. von A. Adamatzky (Singapur: World Scientific, 2021), Kapitel 5.3.

287 Poing: Franzis, 2007; Textbuch Burkhard Kainka

288 "Piko dat", Wikipedia, Abruf 16. März 2021, https://de.wikipedia.org/wiki/Piko_dat.

289 Zu dieser Differenzierung am Beispiel der Glühlampe siehe das Eingangskapitel von Marshall McLuhan, "Das Medium ist die Botschaft", in ders., *Die magischen Kanäle. "Understanding Media"* (Düsseldorf / Wien: Econ, 1992), 17-34 (amerikanisches Original 1964).

Die "Programmierung" erfolgte mittels zehn Schiebeschaltern (die zwei Positionen einnehmen können), einem Taster und Steckbrücken auf der Oberseite. Es gab 29 Programme. Weiter konnte der Benutzer selbst „zusammenstecken“. [...] So wurde den Nutzern Wissen über das Dualsystem und die Boolesche Algebra vermittelt."²⁹⁰ Was als Interface durch wechselnd beschriftete und auf den binären Mechanismus aufgelegte Papierstreifen als flexible Papiermaschine (*alias* Software) erscheint, erweist sich auf der Unterseite als schiere Hardware: hier sind Lampen, Zeitgeber und Kontakte "dauerhaft verdrahtet" (ebd.).

Vom kybernetischen Spielzeug via "Logistik" zu den Lehr- und Lernmaschinen der Kybernetischen Pädagogik

Zu den archetypische Anwendungen des PIKO *dat* zählte auch die Steuerung von Modelleisenbahnen. "Für die Messe der Meister von Morgen entstand 1977 das Exponat *Der PIKO-dat steuert die Eisenbahn*."²⁹¹

Abb.: Piko-Modelleisenbahnsteuerung. Copyright: Medienarchäologischer Fundus am Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin Photo: Thomas Fecker [PIKO-Eisenbahn-MAF-Fecker-2.jpg]

Die Relation der Steuerung einer Modelleisenbahn (vormals exklusiv Hardware, nun auch Software) zur Kybernetik besteht in der Logistik, welche die Brücke zwischen einem Fahrzeug wie dem KYBERNET und der Logik schlägt.

Lange bevor die Kybernetik auf ihren Begriff als Wissenstechnik kam, setzte sich die Logistik (respektive Logikkalkül oder auch symbolische Logik) als Denkweise gegenüber der traditionellen philosophischen, verbalsprachlichen Logik durch. "Die Logistik setzte an diese Stelle einer unmittelbaren Einsicht in die Schlüssigkeit logischer Denkschritte ein betont mechanisches Operieren mit Symbolen, also Rechnen, ähnlich wie in der Schaltalgebra [...]"²⁹² Entsprechend wird "[d]as *Medium* [...]" in der kybernetischen Pädagogik mit dem Kalkül der Automatentheorie untersucht."²⁹³

290 Wikipedia, "Piko dat".

291 Wikipedia, "Piko dat". Siehe das Plakat *Der PIKO-dat steuert die Eisenbahn*, reproduziert ebd.

292 Helmar Frank, "Kybernetische Pädagogik", in *Quellentexte zur kybernetischen Pädagogik*, hrsg. von B. S. Meder und W. Schmid (Stuttgart et al.: Kohlhammer, 1973), 477-486 (477).

293 Frank, "Kybernetische Pädagogik", 482.

Ziel und Zweck der Kybernetik, so Helmar Frank, sei "die Objektivation geistiger Arbeit [...]"²⁹⁴. Damit wird Logik in materialisierten Symbolen technisch - ob nun als Operationen mit Bleistift und Radiergummi auf Papier (wie die Turingmaschine), oder elektromechanisch. Damit ist Logistik nicht mehr rein geisteswissenschaftlich wie die Logik, sondern wird zur kybernetischen Tat. Mit der Entwicklung entsprechender Mechanismen "zielt die kybernetische Pädagogik ('Pädagogistik') auf die *Objektivierung* pädagogischer Prozesse z. B. in der Form der programmierten Instruktion durch Lehrautomaten."²⁹⁵ Im seiner Verpackung beigefügten, von einem lochstreifenartigen Titel bezeichneten Begleitheft heißt der von der Sparte Piko Elektrik fabrizierte PIKO *dat* ausdrücklich "Computer Spielzeug und Lernmaschine" - wobei gerade die Leerzeichen zwischen den Begriffen hier ihrerseits Aussagen machen.

Vom KYBERNET und dem PIKO *dat* aus liegt der Brückenschlag zur sogenannten Kybernetischen Pädagogik und ihrem Begriff der "programmierten Instruktion" (Helmar Frank) nahe. Indem sich der Spieler beider Spielzeuge der Logik des Mechanismus fügt, wird er in einen kybernetischen Zustand der Kopplung versetzt. Im Gebrauch des KYBERNET wird der Mensch an die Logik der Maschine angeschlossen, mithin: deren kybernetischem Technológos. Damit erhält der Begriff der Technologie eine andere Deutung: nicht mehr schlicht die Wissenschaft oder Lehre von der Technik, sondern ein eigenständiges Wesen.

Teil II:

Der KYBERNET und die Automatisierung der Produktion

Im kybernetischen Sinne meint Automatisierung - abgeleitet aus altgriechisch „von selbst (*autos*)" geschehend, kombiniert mit der Sprachwurzel *men-* „denken, wollen" - einen „selbsttätige[n] Ablauf technischer Vorgänge nach einem festgelegten Plan oder in Bezug auf festgelegte Zustände"²⁹⁶. Radikale Medienarchäologie unterstellt diesem Selbstwissen einen Technológos - ein Begriff, der über die bloße "Technik" hinausweist. Denn der eigentliche Gegenstand der Kybernetik als Wissensform sind nicht schlicht tatsächliche Maschinen, die in der Lage sind, ihr Verhalten selbständig, also buchstäblich automatisch, "d. h. ohne unmittelbares Eingreifen des Menschen"²⁹⁷, zu steuern. Die

294 Frank, "Kybernetische Pädagogik", 479.

295 Frank, "Kybernetische Pädagogik", 478.

296 *Lexikon Technik und exakte Naturwissenschaften* Bd.1 (Frankfurt / M.: Fischer, 1972), 277; hier zitiert nach: Eintrag "Automat", Wikipedia, Abruf 8. Mai 2020, https://de.wikipedia.org/wiki/Automat#cite_ref-Fischer_Lexikon_1-0

297 Eintrag "Automat", *Wörterbuch der Kybernetik*, Bd. 1, 54.

Medienepisteme einer Epoche lässt sich in der Publikationsform fassen, wie sie sich selbst definiert: in Lexika und Wörterbücher. Ein entsprechender Eintrag lautet hier: "Die kybernetische Automatentheorie hat es [...] nicht mit konkreten materiellen Automaten, sondern mit mathematischen Modellen von Automaten zu tun" (ebd.), die als abstrakte Maschinen zunächst überhaupt keine technische Realisierung erfahren - wie etwa die Turingmaschine, die zwar das Prinzip des algorithmischen Mechanismus, nicht aber real existierende Computer beschreibt.²⁹⁸

Als mathematisches Modell oder Diagramm unterscheidet sich kybernetisches Denken von der angewandten Kybernetik. Die konkreten Implementierungen symbolischer Ordnungen als Modulationen des Realen der Maschine zeitigen Friktionen. Diese aber erschließen sich mikotechnisch nur denjenigen, welche den KYBERNET auf einem Tisch oder Fußboden tatsächlich einmal in Gang setzen - und welche zugleich den konkreten kybernetischen Mechanismus einem *close reading* unterziehen.²⁹⁹

Abb.: Öffnen der Black Box: Detailaufnahme des Steuer- und Übersetzungsmechanismus *im* KYBERNET, und der damit verbundenen Reibungsluste. Signallabor des Instituts für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin. Photo: Thomas Fecker. [Anatomie-KYBERNET-Fecker.jpg]

Die eigentliche Friktion aber ist schon im Begriff der Technologie selbst angelegt. Die technische Realisierung als bloße mangelbehaftete Realisierung einer reinen logischen Idee zu begreifen ist bereits ein Logoentrismus. Dem gegenüber vermutet die *Technológos*-Hypothese techno-logische Intelligenz auf Seiten der Medienmaterialität höchstselbst.

Makroökonomisch resultierten solche Störungen etwa in Salvador Allendes legendärem Experiment, Stafford Beers Theorie des

298 Alan Turing, "Über berechenbare Zahlen mit einer Anwendung auf das Entscheidungsproblem", in ders., *Intelligence Service*, hrsg. von Friedrich Kittler und Bernhard Dotzler (Berlin: Brinkmann & Bose, 1987), 19-60. Englisches Original 1936 / 37.

299 Für einen realen Parcours des KYBERNET im / als Medientheater, sowie für eine medienprozessuale Einsicht in den operative, buchstäblich "laufenden" Mechanismus des programmierten KYBERNET (ohne "Verkleidung") siehe

<https://www.musikundmedien.hu-berlin.de/de/medienwissenschaft/medientheorien/fundus/fotos-videos>. Videos und Copyright: Thomas Fecker. Aufschlussreich ist an diesen Videoaufnahmen vor allem - daran wird in Form der üblichen Abbildungen zu Texten kaum gedacht - die "akustische Evidenz".

kybernetischen Managements im Projekt Cybersyn als Staatsraison 1971-73 in Chile zu realisieren. Was am Erfolg oder auch Scheitern solcher Realisierungen mitschreibt, ist die technische Infrastruktur, vom Fernschreiber bis hin zum Zentralcomputer.³⁰⁰ In diesen höchst materiellen Verstrickungen entbirgt sich die vertrackte Verschränkung von Technik und *lógos*.³⁰¹

Ausdrücklich versteht die Kybernetik der ehemaligen DDR unter "Automatisierung" einen "gesellschaftlichen Prozeß, in dessen Verlauf fortschreitend menschliche Tätigkeiten durch die Funktionen künstlicher Systeme ersetzt werden"³⁰². Gemeint sind damit einmal Maschinen, zum Anderen auch elektronische Datenverarbeitung. Und damit zu einer Enttarnung des medienepistemisch verführerischen Namens des KYBERNET. Im Zentrum eines entsprechenden Diagramms im *Wörterbuch der Kybernetik* heißt die automatische Steuerzentrale ausdrücklich: "Kybernet". Damit steht das Piko-Spielzeug metonymisch für die heroische Epoche der Kybernetik in der einstigen DDR.

Abb.: "Prinzip einer kybernetischen Komplexautomatisierung". Quelle: *Wörterbuch der Kybernetik*, hrsg. von Georg Klaus und Heinz Liebscher, Bd. 1 (Frankfurt / M.: Fischer, 1969), 74. [Diagramm-Kybernet.pdf]

Kybernetik *avant la lettre*? Marx' "Maschinenfragment"

Was im Begleitbuch zum Lerncomputer PIKO *dat* als spielerische Einübung ist logi(sti)sches Denken formuliert wurde, korreliert mit dem makroökonomischen Modellversuch, der unter Walter Ulbricht in der einstigen DDR seine Grenzen austestete. Im Jahr der Erstauslieferung des PIKO *dat* 1969 wurde nicht nur Haus der Statistik in Berlin-Mitte gegründet, sondern ebenso das Zentralinstitut für Kybernetik und Informationsprozesse der einstigen Akademie der Wissenschaften der DDR. Dessen Gründungsdirektor Horst Völz verfasste Ende Dezember 1968 eine entsprechende *Konzeption*, die von der "Analyse und Synthese

300 Siehe Eden Medina, *Cybernetic Revolutionaries* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011). Dazu auch die laufende Doktorarbeit von Diego Gómez-Venegas, *TYPE, FORGET, SIMULATE. A Radical Media Archaeology of Project CyberSyn*, am Fachgebiet Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin

301 Dieser Thematik widmete sich die Vorlesungsreihe *Applied Cybernetics* an der Humboldt- sowie der Technischen Universität zu Berlin im Wintersemester 2019 / 2020, unter der Regie des Doktoranden Diego Gómez-Venegas. Dazu demnächst sein Buchprojekt *Frictions: Inquiries on Cybernetic Thinking and its Attempts of Mate[real]ization*

302 Eintrag "Automatisierung", *Wörterbuch der Kybernetik*, Bd. 1, 70-77 (70).

von technischen Schaltsystemen und digitalen Automaten" bis hin zu "Planung / Arbeitsökonomie" reichte.

Wie aus dem Nachlass eines Vordenkers der Kybernetik, Gotthard Günther, in der Staatsbibliothek Berlin hervorgeht, finanzierte das amerikanische Militär eine Zeitlang dessen Forschungen aus Sorge, dass aus der Kombination von marxistischer Dialektik und kybernetischem Denken eine technologische Überlegenheit des Ostblocks resultieren könnte.³⁰³ Tatsächlich bedeutete Kybernetik im damaligen Ostblock mehr als eine philosophische oder ideologische Avantgarde, sondern einen höchst konkreten spekulativen Materialismus.

Karl Marx' lange übersehenes, jüngst aber heftig wiedergelesenes sogenanntes "Maschinenfragment" bahnt dafür den Weg. Marx zitiert hierin unter Anderem seinen Zeitgenossen aus der Londoner Zeit Charles Babbage³⁰⁴, der erstmals eine programmgesteuerte Rechenanlage entwarf und ansatzweise konstruierte (und im Begleitheft zum PIKO *dat* Lerncomputer ausdrücklich als Vordenker genannt wird, S. 26). Im Unterschied zur herkömmlichen Definition von Maschinen, die einfach zum Zweck haben, Kraft zu übertragen und Arbeit auszuführen, notieren die Exzerpte von Marx zunächst einen Begriff der "Fabrik", die durch ein einziges Antriebsprinzip bedingt ist. Die radikalste Fassung der Fabrik aber resultiert in der Vorstellung eines Marko-Automaten, der aus zahlreichen *machanischen und mit Verstand begabten Organen* zusammengesetzt sei, welche in Übereinstimmung und ohne Unterbrechung tätig sind, und dabei einer treibenden Kraft unterworfen seien, die sich von selbst bewegt.³⁰⁵ Der gesamte Produktionsprozess ist hier als nicht subsumiert unter die unmittelbare Geschicklichkeit des Arbeiters" - wäre noch handgebundene Kulturtechnik -, "sondern als technologische Anwendung der Wissenschaft."³⁰⁶ Dies ist in der Tat eine geradewegs protokybernetische Vorstellung, die sich mit einer spielerischen Einsatzmöglichkeit des PIKO *dat* kurzschließt: "Mit der rasch voranschreitenden Automatisierung vieler Produktionsprozesse wird es notwendig, daß der Mensch Kontroll- und Steuergeräte ersinnt, die ihm

303 Siehe etwa Gotthard Günther, *Beiträge zur Grundlegung einer operationsfähigen Dialektik*, Band 1-3 (Hamburg: Felix Meiner, 1978).

304 Eintrag "Karl Marx und Charles Babbage", Webseite *HNF Blog. Neues von Gestern aus der Computergeschichte* [Ralf Bülow], Abruf 27. April 2018, <https://blog.hnf.de/karl-marx-und-charles-babbage> [27. April 2018].

305 Karl Marx, "Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie", in Marx-Engels-Werke (MEW), Band 42: *Ökonomische Manuskripte 1857 / 1858*, hrsg. vom Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED (Berlin: Dietz Verlag, 1983), 590-605 (590). Für eine historisch-kritische Ausgabe des "Maschinenfragments" siehe Karl Marx, *Exzerpte über Arbeitsteilung, Maschinerie und Industrie*, transkribiert und hrsg. von Rainer Winkelmann (Berlin: Ullstein, 1982).

306 Marx, "Grundrisse", 595.

helfen, komplizierte Taktsysteme zu überblicken"³⁰⁷; hier kommt der elektronische Zeitgeber zum Zug. "Unser Programm 08 gibt einen Einblick, wie Computer eingesetzt werden können, um Taktstraßen zentral zu überwachen" (ebd.). Und so "können wir uns eine Taktstraße nicht nur ausdenken, wir können sie mit entsprechenden Maschinenmodellen sogar 'arbeiten' lassen" (ebd.).

Ulbricht vs. Honecker: Ende oder nur Unterbrechung des kybernetischen Systemdenkens?

Die "Programmierung" des KYBERNET geht - gleich einem nachträglichen Reflex, oder als gedämpftes Echo - mit dem staatliche Programm zur kybernetisch informierten Reform der Planwirtschaft in der einstigen DDR einher. Walter Ulbricht, der von der Kybernetik als Feedback- und Steuerungslehre nur eine vage Ahnung hatte (wie allerdings auch viele Kybernetiker selber)³⁰⁸, proklamierte auf dem VII. Parteitag der SED (1967) die Kybernetik als wissenschaftliche Methode der Staatswirtschaftslenkung. Zuvor war auf dem VI. Parteitags der SED im Januar 1963 das Neue Ökonomische System der Planung und Leitung (NÖSPL) gebilligt worden.³⁰⁹

„Es ist nun endlich erwiesen, dass Kybernetik und Systemforschung Pseudowissenschaften sind.“³¹⁰ Mit dem Sturz von Walter Ulbricht 1971 durch Erich Honecker ist die Epoche des kybernetischen Denkens in der einstigen DDR abrupt beendet worden - oder nur unterbrochen? Es ist die fehlende Rückkopplung am KYBERNET, welche ihn geradezu zur Veranschaulichung des Mangels macht, an dem die kybernetische Modellierung von Gesellschaft und Ökonomie der einstigen DDR zusammenbrach. Recht eigentlich ist die spielerische Vermittlung kybernetischen Denkens, verkörpert im automatisierten Fahrzeug des KYBERNET, in seiner Bezeichnung und Produktion von Seiten des VEB PIKO Spielwaren 1975-85, ein Anachronismus im starken Sinne: diesmal nicht

³⁰⁷ Anonym, *Anleitung zum Computerspielzeug PIKO dat* (Sonneberg, VEB PIKO, Juli 1969), 23

³⁰⁸ Erich Honecker (1971), hier zitiert nach dem einleitenden Motto in: Lutz Hachmeister, "Kybernetik und Sozialismus, Präzision und Unsicherheit", zur Tagung Cologne Futures 2016 (Thema "Medienevolution"), Webseite der Zeitschrift MK (Medienkorrespondenz), 24. Oktober 2017, Abruf 15. März 2021, <https://www.medienkorrespondenz.de/leitartikel/artikel/kybernetik-und-sozialismus-praezision-und-unsicherheit.html>.

³⁰⁹ Eintrag "Neues Ökonomisches System der Planung und Leitung", Wikipedia,, Abruf 24. März 2021, https://de.wikipedia.org/wiki/Neues_%C3%96konomisches_System_der_Planung_und_Leitung.

³¹⁰ Erich Honecker (1971), hier als einleitendes Motto in Hachmeister, "Kybernetik und Sozialismus.

pejorativ, sondern positiv verstanden, buchstäblich "aus der Zeit gefallen".

Abstrakte und konkrete Maschinen

Und damit zurück zum "Maschinenfragment" von Karl Marx. Er notiert zur wissenschaftlichen Herangehensweise an die Fabrikarbeit: "Dieser Weg ist die Analyse - durch Teilung der Arbeit, die die Operationen der Arbeiter schon mehr und mehr in mechanische verwandelt, so daß auf einem gewissen Punkt der Mechanismus an ihre Stelle treten kann."³¹¹ Der Begriff der Maschinerie wird hier buchstäblich analytisch und setzt im Grunde bereits mit der symbolischen Operation der antiken Alphabetisierung gesprochener Sprache als Schrift an.³¹² Diese Elementarisierung resultiert geradewegs in den Steuerbausteinen des KYBERNET.

"Die Arbeit erscheint nicht mehr so sehr als in den Produktionsprozeß eingeschlossen, als sich der Mensch vielmehr als Wächter und Regulator zum Produktionsprozeß selbst verhält. (Was von der Maschinerie gilt ebenso von der Kombination der menschlichen Tätigkeit und der Entwicklung des menschlichen Verkehrs.)."³¹³ Tatsächlich leitet sich der "Regler" vom altgriechischen Wort für den Steuermann (*kybernetes*) ab. Nicht von ungefähr definierte Marx' Zeitgenosse James Clerk Maxwell den *governor* (die englische Ableitung des "Kyberneten") als zentrales epistemisches Ding zur Selbstregulation (thermo-)dynamischer Systeme, nämlich den aus Watts Dampfmaschinen vertrauten Fliehkraftregler. "Ein Regler [*governor*] ist ein Teil einer Maschine, durch den ungeachtet der Schwankungen von Antriebskraft oder Arbeitslast die Geschwindigkeit der Maschine konstant gehalten wird."³¹⁴

Eine kybernetische Steuerung ist keine natürlich gewachsene, sondern technische Fügung von Materie und Energie: zwar zu 100 % ein physikalisches Signalereignis, aber negentropisch im Sinne dessen, dass es hier die Information ist, welche zählt. Dies definiert das Wesen technischer Medien ebenso wie hochkomplexe Organismen als Maschinen. Marx betont es u. a. unter Bezug auf einen entscheidenden Automaten der britischen Industrialisierung, den *selfactor*, eine von Richard Roberts 1825 erfundene automatische Spinnmaschine: "Die

311 Marx, "Grundrisse", 600.

312 Marshall McLuhan, *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters* (Bonn et al.: Addison-Wesley, 1995).

313 Marx, "Grundrisse", 601.

314 J. C. Maxwell 1868, "Über Regler", in: Norbert Wiener, *Futurum Exactum. Ausgewählte Schriften zur Kybernetik und Kommunikationstheorie*, hrsg. v. Bernhard Dotzler (Wien / New York: Springer 2002), 239-256 (239).

Natur baut keine Maschinen, keine Lokomotiven, Eisenbahnen, electric telegraphs, selfacting mules etc. Sie sind Produkte der menschlichen Industrie; natürliches Material, verwandelt in Organe des menschlichen Willens über die Natur oder seiner Betätigung in der Natur. Sie sind *von der menschlichen Hand geschaffene Organe des menschlichen Hirns*; vergegenständlichte Wissenskraft."³¹⁵

Technologien sind in Anspielung auf Marx' philosophischem Ideengeber, nämlich G. W. F. Hegels Definition, und zugleich als materialistische Umkehrung seiner Prämissen, eine Verdinglichung des *lógos*: "Objektiv insofern, als es ein materielles Stück der Außenwelt ist, und Geist insoweit, als die Natur von allein keine Werkzeuge hervorbringt."³¹⁶ Der Philosoph Hans Blumenberg hat in seinem Radiovortrag *Die Maschinen und der Fortschritt* vom 12. Dezember 1967 dementsprechend den Begriff einer "Geistesgeschichte der Technik"³¹⁷ diskutiert. Erfindungen lagen (in historisch-materialistischer Deutung) nicht schlicht eines nebulösen Zeitgeistes "in der Luft", sondern waren im tatsächlichen Arbeitsprozeß selbst angelegt: mit der emergierenden Arbeitsteilung (der indessen, wie McLuhan im Anschluss an Mumfords Uhren-Kapitel betont, mit der alphabetischen Schriftanalyse der gesprochenen Sprache als Kulturtechnik schon vorgegeben war). Karl Marx - daran erinnert Blumenberg - beschreibt unter dem Titel "Maschinerie und große Industrie" die Zerlegung der ursprünglich handwerklichen Vorgänge (Manufaktur) in elementare Operationen. Nicht länger produziert und präformiert der Vorrang der Theorie die tatsächliche Maschinerie; insofern ist diese chronologisch und technikhistoriographisch keinem einzelnen Erfinder zuzuschreiben. Blumenberg nennt beispielhaft die Aufzugtechnik als "Erfindung" der Hochhaus-Architektur mit ihrer Vertikalen, die - gleich der "Bus"-Leitung für Daten auf der Computerplatine in der von Neumann-Architektur - keine individuelle Erfindung, sondern die Funktion einer kapitalistischen Substruktur, namentlich des Versicherungswesens ist - und damit auch der Emergenz der mathematischen Statistik im 19. Jahrhundert, die ihrerseits architektonisch konsequent im Berliner Haus der Statistik resultierte.

Mehr als nur technische Maschinen: Die Informationsästhetik kybernetischer Systeme

³¹⁵ Marx, "Grundrisse", 602.

³¹⁶ Gotthard Günther, "Die 'zweite' Maschine. Kommentar zu Isaac Asimov, Ich, der Robot [1952], in ders., *Das Bewußtsein der Maschinen. Eine Metaphysik der Kybernetik* (Krefeld / Baden-Baden: Agis, 2. Aufl. 1963), Anhang IV, 179-203 (220)

³¹⁷ Siehe auch Hans Blumenberg, *Geistesgeschichte der Technik*, in: ders., *Geistesgeschichte der Technik*, Frankfurt / M. (Suhrkamp) 2009, 7-47

Als Digital Humanities *avant la lettre*: nahm die Mathematisierung geisteswissenschaftlicher Disziplinen in den 1960er Jahren beständig zu. „Vor allem die Entwicklung der Kybernetik hat diesen Prozeß enorm beschleunigt“, heißt gleich eingangs in Manfred Kiemles architektonischer Informationsästhetik.³¹⁸ Nach dem Berliner Mauerfall "sendeten" auf Initiative des Chaos Computer Club aus dem eine zeitlang leerstehenden einstigen "Haus des Lehrers" am Alexanderplatz über Weihnachten und Neujahr die einzelnen Büroräume digital gesteuert Lichtzeichen und erklärten somit die Fassade zum Pixelbildschirm für das Videospiel PONG - eine unverhoffte Wiedereinkehr jener kybernetischen Informationsästhetik, welche für die Architektur anhand von Plattenbaufassaden entwickelt wurde.

INFORMATIONSÄSTHETISCHE FANFARE FÜR H-C-V-H. Eine Anrede³¹⁹

In wenigen Momenten wird Martin Meier, der im Medienstudio des Instituts für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft der Humboldt-Universität den künstlerisch-technischen Betrieb ermöglicht, und der dort nun u. a. mit den zauberhaften Klangwelten von Analogsynthesizern befasst ist, eine informationsästhetische Fanfare für unseren Jubilar erklingen lassen. Herr Meier hat den Namen Hans-Christian von Herrmanns, alphanumerisch verbunden mit der Geburtstagszahl "60", den Buchstaben nach sonifiziert, und er wird ihn mit der graphischen Programmiersprache Reaktor buchstäblich zum musikalischen Verstehen erheben. Diese einminütige Fanfare (exakt 60 Sekunden) wird angemessenerweise nicht mit barocken Trompeten, sondern als mikrochipgenerierter Sound erklingen. Danach folgt eine kurze Erläuterung des Programms - denn wir wollen auch die künstlerische Informatik immer *explainable* halten, ebenso wie wir die Mysterien im aktuellen "Deep" Machine Learning nach wie vor als technologische Einlagerungen entbergen. Nach dieser Darbietung und Erläuterung wird die Komposition dann interaktiv, denn wir werden Hans-Christian selbst dazu einladen, mit der sonischen Modulation seiner Lebenszeit zu spielen.

Tatsächlich hat Herr Meier nämlich "ein kleines Spiel eingebaut": einen Drehregler, der zwischen 30 und 90 variieren kann. Dieser ist so tief in die Programmstruktur eingebettet, dass je nach Stellung ein vollkommen anders klingendes Ergebnis heraus kommt. "Das heißt, wird Herr von Herrmann 70, klingt das alles nochmal anders."³²⁰

318 Manfred Kiemle, *Ästhetische Probleme der Architektur unter dem Aspekt der Informationsästhetik* (Quickborn: Verlag Schnelle, 1967), 9.

319 Anlässlich des Ehrensymposiums POETIK DER TECHNIK – TECHNIK DER POETIK zum 60. Geburtstag von Hans-Christian von Herrmann am 1. April 2023, Berlin, im Bruckner-Saal des Renaissance Theaters

320 Elektronischer Hinweis Martin Meier, 20. Februar 2023

Dass ein herannahender Geburtstag immer auch etwas mit dem Verhältnis von Code und Entropie zu tun hat, darüber hat für das Feld von Literatur als Wissenschaft (*science*) Hans-Christian längst ein Buch geschrieben, und in Anlehnung an Gottfried Wilhelm Leibniz' kalkulatorischer Phantasie *Apokatastasis panton* - also "die Wiederkehr von allem" -, oder auch in Anlehnung an Kurd Laßwitz³²¹ läßt sich trefflich darüber spekulieren, wie viele Gedichte oder auch Unsinnverse sich aus den Buchstaben des Namens Hans-Christian von Herrmann, multipliziert mit der magischen Zahl 60, permutativ oder auch ergodisch komputieren lassen, insofern "eine den Zufall imitierende Mathematik heute zur mächtigsten Beschreibung unserer Welt geworden ist"³²². So "ruft" der alphanumerische Code, aus der Kombination eines Namens und seiner numerischen Datierung, geradezu danach, aus dem Computer sonisch verkündet zu werden. Im Sinne einer solchen informationsästhetisch generierten Fanfare halten wir es mit der Maschinenästhetik des Barock, denn Johann Sebastian Bach hätte wohl unverzüglich - wie einst aus den Notenwerten seines eigenen Namens - aus den Initialen HCVH eine Fuge komponiert, der wir nun eine akustische Fussnote als *code literacy* hinzufügen, in Aktualisierung der Analyse von Bertolt Brechts Medientheorie durch Hans-Christian als buchstäblicher *Sang der Maschine[n]*.³²³

Die Medientheorie der Humboldt-Universität, in deren Namen Herr Meier und ich hiermit ein Grußworte ausspreche, teilt mit Hans-Christian von Herrmann die An- und Einsicht, dass die Epoche der Kybernetik zwar wissenschaftsgeschichtlich historisiert ist, aber als Episteme der technischen Welt umso umfassender fort dauert. Lebhaft ist mir ein Satz von Hans-Christian im Gedächtnis, den er in seiner Zeit als Dekan seiner Fakultät einmal formulierte: An wenigen Orten floriert der kybernetische Regelkreis, in aller Ambivalenz, so wie in der Selbstverwaltung der deutschen Universität.

Die Maschine hat George Perec einmal sein techno-logisches (Hör-)Spiel mit Goethes Poetik benannt. Permutative Algorithmen wissen längst, dass Hans-Christian von Herrmann mehr nur als die Kontingenzen des Buchstabenspiels mit dem Begründer und Philosophen der Regelungstechnik an der TU, "Hermann" Schmidt, verbinden.³²⁴ Um ein

321 Dazu Hans-Christian von Herrmann, *Literatur und Entropie*, Berlin (Duncker & Humblot) 2014, Kapitel II. Siehe ferner: Max Bense, *Information und Entropie*, in: ders., *Aesthetica. Einführung in die neue Ästhetik*, 2. Aufl. Baden-Baden (Agis) 1965, 153-158

322 Von Herrmann 2014: 47

323 Hans-Christian von Herrmann, *Sang der Maschinen*. Brechts Medienästhetik, München (Fink) 1996

324 Etwa Hermann Schmidt, *Regelungstechnik. Die technische Aufgabe und ihre wirtschaftliche, soziologische und kulturpolitische Auswirkung*,

Haar wäre uns (d. h. Zielinski - von Herrmann- Ernst) einmal ein konkreter Forschungsverbund aus UdK, TU und HU Berlin gelungen, um unter dem schönen Begriff der *Technopoiesis* die Genealogien der spezifisch Berliner Medienwissenschaften als Kolleg auf den Punkt zu bringen, und ihre fortwährende Frage, "wie die traditionellen Bildungsinstitutionen mit ihren gewachsenen Fachkulturen in die Lage versetzt werden könnten, sich an der kybernetischen Erweiterung der neuzeitlichen Technik neu auszurichten"³²⁵.

Unvergessen ist Hans-Christians Zwischenspiel in Leipzig, als Teil eines Teams, welches der Theaterwissenschaft der dortigen Universität eine heroisch-avantgardistische Epoche beschert hat, und in diesem Rahmen auch die schillernde Zeitschrift *Kaleidoskopien*, deren Nr. 5 Hans-Christian 2004 zu Ehren von Max Benses kybernetischer Informationsästhetik mit herausgab, unter dem vielsagenden Titel *Ästhetik als Programm*.³²⁶ Mit Bense teilt Hans-Christian die epistemische Positionierung als Geisteswissenschaftler an einer Technischen Universität, und es resoniert mit und in ihm noch jene Aufbruchstimmung, mit der Max Bense 1956 ein experimentelles Curriculum für das Studium an der Abteilung für Information der HfG in Ulm entwarf. Unter dem Lehrstoff findet sich ausdrücklich ein Modul namens "Zeichen und Signale. Zeichenreihen und Signalketten"³²⁷.

Von daher lag es nahe, den Namen Hans-Christians der Maschine tatsächlich einzuprogrammieren. In der folgenden "informationsästhetischen Fanfare für H-C-v-H" wird *Technopoiesis* konkret. In der Tat stellen die Buchstaben seines Namens in der Definition Benses ebenso wie aus Sicht des Computers eine "kreative", d. h. informative, negentropische Ordnung dar, nämlich eine "Ordnung geringer Wahrscheinlichkeit"³²⁸, wie es uns sogleich zu Ohren geführt werden wird.

in: Zeitschrift des Vereins deutscher Ingenieure 85, Nr. 4 (1941), 81-88

325 Hans-Christian von Herrmann, Die kybernetische Erweiterung der neuzeitlichen Technik, in: Moritz Hiller / Stefan Höltgen (Hg.), *Archäographien. Aspekte einer Radikalen Medienarchäologie*, Berlin (Schwabe Verlag) 2019, 339-345 (345)

326 Barbara Büscher / Hans-Christian von Herrmann / Christoph Hoffmann (Hg.), *Ästhetik als Programm. Max Bense: Daten und Streuungen*, Berlin (Diaphanes) 2004 [*Kaleidoskopien. Medien - Wissen - Performance*, Bd. 5]

327 [Max Bense], *Texte und Zeichen als Information. Ein experimenteller Lehrplan für Information an der Hochschule für Gestaltung, Ulm / Klasse Prof. Max Bense* [1956], in: *Kaleidoskopien* 5 (2004), 90-95 (93)

328 Max Bense, *Ästhetik und Programmierung*, in: Alex und Barbara Kempkens (Hg.), *Bilder Images Digital. Computerkünstler in Deutschland*, München 1986, 22-30 (29); Erstdruck in: *IBM-Nachrichten* Nr. 180 (1966)

Doch bevor die Fanfare nun tatsächlich erklingt, noch eine letzte, persönliche Zwischenbemerkung. Was die klassische Informationsästhetik durch bitweise Kalkulation ebensowenig fassen kann wie einst der Vocoder die Eigenheiten einer individuellen Stimme, sind die spezifischen Eigenschaften einer *persona*. So kenne ich Hans-Christian von Herrmann als einen feinen Charakter, von jenen unvordenklichen Zeiten an, als eine bunte Schar jungakademischer Individuen sich an Orten wie der Ruhr-Universität Bochum und später in einem Hinterhof der Humboldt-Universität in Berlin-Mitte versammelten, um sich seitdem an diversen Universitäten im ganzen Land zu tummeln. Den Charakter eines feinen Herrn und Kollegen zu fassen oder gar zu emulieren, oblag einmal ganz klassisch der Literatur, doch in absehbarer Zeit gerät dies in die algorithmischen und "algorhythmischen"³²⁹ Fänge des "Deep Machine Learning". Der Schwerpunkt Literatur und Wissenschaft an der TU Berlin widmet sich ausdrücklich "dem Wandel von Sprache und Literatur im 'technischen Zeitalter', und das heißt im Licht von Technoscience und Maschinenintelligenz." Zum Glück liegen ja noch einige Jahren vor Hans-Christian, sich mit seinem Schwerpunkt in Forschung und Lehre auch dieser Herausforderung im Geiste einer techniknahen Ästhetik zu stellen.³³⁰

ZUM TECHNOLOGOS DER MENSCHMASCHINE. Medienarchäologische Perspektiven auf KI

Das Machtverhältnis zwischen Mensch und Maschine aus der Doppelsicht von (Technik-)Historie und Medienarchäologie

Technologien bestimmen nicht nur das Machtverhältnis zwischen Mensch und Maschine immerfort neu; sie verschieben auch das Verständnis von "Macht" selbst. Dies beginnt buchstäblich mit dem Begriff der Technologie, die mehr ist als die Lehre von der Technik. Im mathematischen Sinne der altgriechischen *lógoi* sind damit technische Verhältnisse gemeint, in welche die Kultur techno-logisch längst *ge-stellt* ist (Heideggers "Frage nach der Technik"), anstatt im Sinne der altgriechischen *techné* selbst noch Herr im Haus der "Bildung" von Formen aus Materie zu sein.

Es war vor allem die Foucaultsche Diskursanalyse, welche die Frage nach dem Begriff der Macht neu stellte: als etwas, das nicht auf autokratische Agenten zu reduzieren ist, sondern diskursive und vor allem auch *nondiskursive* Verhältnisse zur Sprache bringt. Ein Kapitel in Foucaults *Archäologie des Wissens* (1969) definiert das Archiv vielmehr im Sinne

329 Im Sinne von Shintaro Miyazaki, Algorhythmisiert. Eine Medienarchäologie digitaler Signale und (un)erhörter Zeiteffekte [Zugl.: Berlin, Humboldt-Univ., Diss., 2012], Berlin (Kulturverlag Kadmos) 2013

330 <https://www.tu.berlin/literaturwissen>

des Kantschen *a priori* - als die realen Möglichkeitsbedingungen des Sagbaren und legt es damit tiefer als die klassische Archivkunde. Heute sind diese Sagbarkeitsbedingungen Computernetze. Macht ist nicht länger eine Idiosynkrasie von Subjekten, sondern von Mechanismen und Herrschaftstechniken; konsequenterweise sind die eigentlichen "Botschaften der Macht"³³¹ heute *media messages* (i. S. McLuhans).

Die Verstrickungen von Mensch und Technologie ist ein Thema, das einen Forscher, der als Historiker promoviert wurde, dann aber in die Medienwissenschaft wechselte³³², durchgehend interessiert. Er wählt vielmehr eine medienarchäologische Perspektive auf KI, um den Dramaturgisierungsfiguren der historischen Erzählung zu entgehen. Serienbildung tritt hier an die Stelle von Narrativen.

[Der sozialwissenschaftliche Ersatz des ordnungs- und sinnstiftenden Begriffs der Geschichtserzählung durch den des "Narrativs" steht symptomatisch für eine Technologisierung der vormals scheinbar anthropologischen Konstante. Der humanistische Kern des Erzählens wird als Verfremdung der Geschichte(n) durch diese Lehnübersetzung des englischen *narrative*³³³ entmachtet.]

Gerade aus Sicht einer techniknahen Medienarchäologie und -archivologie - also die Materialitäten (Maschinen) ebenso wie die "Software" (Mechanismen) der Kultur betreffend - wird die Zivilisation durch Künstlichen Intelligenz als globalem Machtfaktor vor neue sachliche wie methodische Herausforderungen gestellt. Mit diesem Umbruch als Diskontinuität zu rechnen statt ihn verharmlosend durch Geschichtserzählungen in bisherige Traditionen zu stellen (der konservative Zugriff der Historik) lehrt die Foucaultsche Archäologie des Wissen. Wie epochale technikhistorische Einschnitte zuvor (angefangen mit der buchstäblichen prähistorischen "Digitalisierung" des Menschen - nämlich der Hand als Greifwerkzeug - über die alphabetische Schrift, dann den Buchdruck und schließlich die industrielle Maschinenrevolution und allgemeine Elektrifizierung, bis aktuellen Algorithmisierung von Lebenswelten) werden die konkreten Sprach- und Designmodelle des "tiefen" maschinellen Lernens mit atemberaubender Geschwindigkeit den Begriff, die Rolle und die Praktiken des "Menschen" nicht schlicht modifizieren sondern jeweils neu definieren - als Freisetzung von Potentialen (noch) unbestimmter Art.

331 Michel Foucault, Botschaften der Macht. Der Foucault-Reader. Diskurs und Medien, hg. und mit einem Nachwort versehen von Jan Engelmann. Mit einem Geleitwort von Friedrich Kittler, Stuttgart (EVA) 1999

332 Für eine Verschänkung beider Perspektiven siehe W. E., Signale aus der Vergangenheit. Eine kleine Geschichtskritik (München 2013)

333 [https://de.wikipedia.org/wiki/Narrativ_\(Sozialwissenschaften\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Narrativ_(Sozialwissenschaften)), Abruf 26. Februar 2025

Technikphilosophisch ist die Frage nach der Autonomie der Maschinen seit der Antike immer wieder aufgeflammt, erhält aber durch das Datentraining künstlicher neuronaler Netze eine neue Qualität: Eskalation oder Paradigmenwechsel? Schlicht eine weitere Volte des vertrauten apokalyptischen Topos bisheriger Kultur- und Technikgeschichte, oder eine "Singularität" im Sinne Kurzweils³³⁴? Hier übersteigt die *Mächtigkeit* (statt "Macht") von prognostischer KI die menschliche Analysefähigkeit - eine Herausforderung an die Historikerzukunft selbst und deren narrativer Darstellungsform.

So werden Prognosen fortan durch "Deep" Machine Learning im Zeitmodus der "vergangenen Zukunft" (siehe Koselleck) getroffen, zwischen statistischer und stochastischer Analyse.

"Drehen sich die Machtverhältnisse zwischen Mensch und Maschine um?"

Stellt KI gegenüber dem klassischen Mensch-Maschine-Verhältnis eine Eskalation oder einen qualitativen Bruch dar? "Wird wirklich alles anders? Drehen sich die Machtverhältnisse zwischen Mensch und Maschine um?"³³⁵

Doch die jüngere Technikphilosophie hinterfragt bereits die Gegenüberstellung von Mensch und Maschine als humanistische Unterstellung. Im Sinne des Paläoanthropologen Leroi-Gourhan³³⁶ waren bereits buchstäblich die "digitale" Handgreiflichkeit des *homo sapiens* sowie seine damit verbundene artikulierte Versprachlichung eine Techno-Logifizierung und definiert das Wesen des Menschen mithin *prinzipiell* und gleichursprünglich mit der Technik (*en arché*). Bernard Stiegler definierte das Verhältnis von Mensch und Technik geradewegs als ko-evolutionär.³³⁷

334 Raymond Kurzweil: *The Singularity Is Near. When Humans Transcend Biology*. Viking, New York 2005

335 Aus dem Exposé der Moderatoren Georgis Chatzoudis / Charlotte Lerg zur Podiumsdiskussion *Mensch – Maschine. Ein neues Machtverhältnis? Wird wirklich alles anders? Historische Perspektiven auf KI und KI-Perspektiven auf Geschichte*, organisiert von der Gerda Henkel Stiftung im Rahmen des 55. Deutschen Historikertags an der Universität in Bonn, 18. September 2024)

336 André Leroi-Gourhan, *Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 2006

337 Bernard Stiegler, *Technics and Time*, Bd. 1: *The Fault of Epimetheus*, Stanford (Stanford University Press) 1998

Eine kybernetische Entmachtung? Von der losen zur festen Kopplung von Mensch und Maschine

Die periphere Kopplung von Mensch und Werkzeug war noch keine Cyborgisierung, sondern als Kulturtechnik schlicht eine Ausweitung menschlicher Organe (Kapp 1875, McLuhan 1964).

Vergleichbar ist dies mit der Eskalation der zunächst elektromechanischen, dann softwaregesteuerten Automobilität zum "autonomen Fahren". Elektromobilität stellt insofern eine List der technologischen Vernunft dar, als dass sie unter der Hand die KI-Anschlussfähigkeit impliziert: die Entäußerung des kybernetisch gesteuerten Automobils (als Mensch-Maschine-Kopplung) zugunsten *autonomen* Fahrens. Damit lässt sich heuristisch (Technológos-hypothetisch) eine nicht welt-(Hegel), sondern technogeistige "Absicht" unterstellen, gleich der Corona-Epidemie als List der digitalen Vernunft und der "Memetik" als gedächtnistechnische Wissens(*selbst*-)übertragung.

[Etwas ketzerisch - und in Anlehnung an G. W. F. Hegel - formuliert: War die COVID-Pandemie geradezu eine List der technologischen Vernunft, jener "Digitalisierung" zum Durchbruch zu verhelfen, die seitdem als Forderung nach noch "mehr Digitalisierung" mantraartig den politischen Diskurs bestimmt?]

Damit erscheint der Mensch nicht länger als alleiniger Herr im Haus der Kultur, sondern als ihr Medium. Solche Momente der Entmachtung des Menschen gehen gemeinhin mit Retroeffekten einher, in diesem Falle: das körpergetriebene Fahrradfahren als zivilisatorischen Rückschritt gegenüber seiner technischen Emanzipation im Automobil.

Der menschliche Spracherwerb hingegen stellte bereits *en arché* eine *innere* Technologisierung dar - eine linguistische Vorspurung des Technológos. Turing erkannte es mit mathematischer Raison geradezu affirmativ an: Ein menschliches Wesen, sobald es mit Bleistift und Radiergummi eine Rechenoperation (mithin: einen Algorithmus) auf Papier ausführt, ist seinerseits bereits im Zustand einer Rechenmaschine. Schon zu Leibniz' Zeiten im Barock war die medienepistemische Beziehung zwischen Mensch und Automat eine ontologisch gleichgestellte. In dieser Tradition einer gegenseitigen (An-)Erkennung steht auch die gegenwärtige Artificial Intelligence: Der menschliche Verstand war immer schon "posthuman" im Sinnes des Techno-Logischen.

Auch jenseits Alteuropas galt für den taoistischen (technologie- und wissenskritischen³³⁸) Automatenbegriff in der vor-naturwissenschaftlichen

338 Needham 1956: 125 sowie 130

Epoche Chinas: "one could not insist upon a clear distinction between organismic and mechanistic conceptions"³³⁹, weil beide Welten noch gar nicht kategorial geschieden wurden. Eine Anekdote erzählt, wie ein erstaunlich menschenähnliches Wesen (in menschlicher Verkleidung) durch Öffnen der "Black Box" als reines Räderwerk, als Maschine enttarnt wurde³⁴⁰, um damit das eigentliche Menschenbild zu affirmieren. Nichts Anderes vollzieht die "schwache KI": Ihr Mechanismus erzielt - gegenüber der eigenständig "starken" KI-These - lediglich einen Intelligenzeffekt in menschlicher Wahrnehmung, ganz im Sinne von Searles "Chinese Room"-Parabel³⁴¹ oder des von Turing 1950 diskutierten *imitation game*³⁴².

Ein technologischer Zauberlehrling: Der "GOTO"-Befehl in frühen Computersprachen (BASIC)

In der Programmierung von frühen Heimcomputern wie dem Commodore 64 (C64) galt der "Goto"-Befehl im Direktmodus lange als Tabu. Er lässt buchstäblich numerisch zählend (statt narrativ erzählend) den BASIC-Interpreter zur angegebenen Zeilennummer springen; die Abarbeitung des BASIC-Programms wird an dieser Stelle sodann fortgesetzt.³⁴³

Es handelt sich damit also um jenen Befehl, "mit dem man der Maschine sagen kann: Springe auf einen anderen Teil des Programms"³⁴⁴ - mit der Gefahr, daß der Computer dann etwas tut, was nicht mehr seinen vorprogrammierten Bedingungen entspricht. Genau damit operieren nun künstliche neuronale Netze.

Der deutsche Computerpionier Konrad Zuse fragte dahingehend in einem *Spiegel*-Interview: "Überblicken die damit beschäftigten Menschen wirklich, was mit ihrem Programm passieren kann?" (SPIEGEL 1985) Diese

339 Joseph Needham, *Science and Civilisation in China*, Bd. 2: *History of Scientific Thought*, London / New York (Cambridge UP) 1956 [Reprint 1962], Unterkapitel "Automata and the philosophy of organism in Chuang Chou", 53 f. (54)

340 Needham 1956: 53

341 John R. Searle, *Minds, brains, and programs*, in: *The Behavioral and Brain Sciences* vol. 3 (1980), 417-457

342 In deutscher Übersetzung: Alan M. Turing, *Kann eine Maschine denken?* In: *Kursbuch* 8 (1967), 106-138

343 Webseite C64 Wiki, Eintrag "GOTO",

<https://www.c64-wiki.de/wiki/GOTO> (Abruf 30. März 2025)

344 SPIEGEL Gespräch »Wir gehen einen gefährlichen Weg«. Rechner-Erfinder Konrad Zuse über Computer und die Angst der Menschen vor der Technik, in: DER SPIEGEL 25/1985;

<https://www.spiegel.de/wissenschaft/wir-gehen-einen-gefaehrlichen-weg-a-07c4cd61-0002-0001-0000-000013514833>, Abruf 18. Januar 2023

Frage stellt sich erneut in Zeiten von "deep" Machine Learning, wo das Verhalten von Algorithmen angesichts gigantischer Trainingsdatenmengen "ungeheuer" (Sophokles, Antigone) wird.

SPIEGEL diagnostiziert technikphilosophisch: "Die diffuse Angst vieler Menschen handelt gerade von der Vorstellung, daß ein Computer sich selbständig macht." Dem widerspricht Zuse: "Ich meine nicht, daß sich etwas wirklich selbständig macht" in dem Sinne, daß ein technologisches Ding "als Individuum handelt und eingreifen kann", und weiter: "Er läuft dann nur unkontrollierte Wege." (ebd.)

Daraufhin wiederum der SPIEGEL: "Es wäre ja durchaus denkbar, daß im Nato-Hauptquartier ein Computer, der mit sehr vielen »go to«-Befehlen bestückt ist, plötzlich in die Irre läuft."³⁴⁵

Künstliche Intelligenz aber hat tatsächlich gelernt sich im Datenlabyrinth zu verirren (in Anspielung auf eine urbanistische Aussage in Walter Benjamins *Berliner Kindheit*): nun realisiert durch selbstmodifizierende Programme. Jeder Mensch hat es seit seiner frühen Kindheit selbst erfahren: *learning* ist eine Möglichkeitsbedingung von Weltermächtigung. Insofern kommen sich Mensch und Maschine (wieder) näher.

Jenseits des abendländischen Horizonts: Verschränkungen von Mensch und Maschine

Bin ich erst denkend ein Mensch? Dieses kartesische Dilemma ist indessen allein im "alten Europa" eine anthropologische Herausforderung (wenn nicht gar Kränkung). Ein Blick auf die soziokulturelle Rolle von Telerobotik in Japan, China und Südkorea zeigt an, dass der "schwache" (vielmehr: kollektivistische) Subjektbegriff in asiatischen Kulturen in Kombination mit dem Animismus eine andere Bereitschaft zur gleichberechtigten Partnerschaft von Menschen und Maschine eröffnet. So wird in Japan auch Naturwe(i)sen eine Art künstliche Intelligenz zugesprochen. Exemplarisch dafür steht die Rolle der *kami* in der japanischen Shinto-Religion. Es handelt sich dabei um "intelligente" Kräfte, die einerseits in der Natur, aber auch in / als Werkzeuge(n) respektive Technologien und gar in außergewöhnlichen Menschen, als *ingenium* am Werk sind.

Bereits die Frage nach dem Machtverhältnis zwischen Mensch und Technik ist eine durch die abendländische Perspektive geprägte Unterstellung, indem sie - ebenso wie die Geist / Körper oder Geist / Materie-Dichotomie - grundsätzlich bereits eine Unterscheidung beider

³⁴⁵ Ebd. Zur (auch strategischen) Problematik der Sprunganweisung siehe Edsger W. Dijkstra: Go To Statement Considered Harmful. In: Communications of the ACM. Vol. 11, No. 3, März 1968, 147-148

kategorial voraussetzt. Die japanische Kultur zeigt demgegenüber ein deutlich entspannteres, geradezu spiegelbildliches Verhältnis zur Robotik. In der Altenpflege etwa gilt dort die Maschine nicht als Herausforderung, sondern als willkommenes Gegenüber des Menschen, und als elektronisches Spiel-"Zeug" (quer zu Heidegger) verkörpert das Tamagotchi eine extraterrestrische Species, um dessen körperlichen und seelischen Bedürfnisse man sich wie um ein Haustier kümmert. Mit der Zeit entwickelt diese technische Maske eine eigene *persona* des Lebendigen. "Zu unterschiedlichen Zeitpunkten meldet sich das Tamagotchi und verlangt nach der Zuwendung des Besitzers. Bei Vernachlässigung stirbt es, kann jedoch durch Drücken eines Reset-Schalters zurückgesetzt werden."³⁴⁶

Bereits vor der Frage nach der Singularität von KI hatte sich der Maschinenbegriff selbst geändert. Die *technische* Rolle der thermodynamischen Maschine, die in Form von Dampfmaschine und Eisenbahn das Industriezeitalter bestimmt hat, hat sich zugunsten *techno-logischer* Mechanismen (mathematische Algorithmen i. S. von Turing 1937) verschoben - die transklassische Maschine i. S. der Kybernetik.³⁴⁷

Die Macht der Algorithmen und ihre Regelung von Seiten der EU

Die Macht der Algorithmen wird derzeit hinsichtlich von *recommender* - System in der vernetzten Konsumwelt und in den so genannten "sozialen Medien" (die tatsächlich soziogene Medien darstellen) auch als demokratiepolitisches Risiko diskutiert. Algorithmen standen als Logotechniken im klassischen Computerzeitalter noch weitgehend in der instrumentalen Verfügung der sie programmierenden Menschen. Die *big data*-basierten KI-Rechenzentren und das andersartige Paradigma des maschinellen Lernens haben hier eine neue Lage erzeugt. Der medienkulturelle Wettlauf findet seitdem zwischen der Einhegung der Macht von KI durch Regulierung von Seiten der EU *versus* der epistemischen Lust an ihrer ungezähmte Dynamik statt.

Im Amtsblatt der Europäischen Union wurde die "VERORDNUNG (EU) 2024/1689 DES EUROPÄISCHEN PARLAMENTS UND DES RATES vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz [...]" veröffentlicht. Darin heißt es in Absatz 6, es sei "[...] von entscheidender Bedeutung, dass KI und ihr Regelungsrahmen im Einklang mit den in Artikel 2 des Vertrags über die Europäische Union (EUV) verankerten Werten der Union, den in den Verträgen und, nach

³⁴⁶ <https://de.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi>. Zugriff 13. Februar 2025

³⁴⁷ Siehe Gotthard Günther, Die "zweite" Maschine, in: ders., Das Bewußtsein der Maschinen. Eine Metaphysik der Kybernetik, Krefeld / Baden-Baden (Agis), 2. Aufl. 1963, Anhang IV, 179-203

Artikel 6 EUV, der Charta verankerten Grundrechten und -freiheiten entwickelt werden. Voraussetzung sollte sein, *dass KI eine menschenzentrierte Technologie ist*. Sie sollte den Menschen als Instrument dienen und letztendlich das menschliche Wohlergehen verbessern."

Diesem medienethisch konservativen Anthropozentrismus stehen die tatsächlichen Verhaltensweisen der jüngsten KI gegenüber. Hier generiert die kybernetische Kopplung von "lernfähigen" Algorithmen an ungeheure Datenmengen zur Mustererkennung Effekte, die vom klassischen "imperativen" Programmieren bisweilen nicht einmal geahnt werden konnten. Es gehört zum Wesen der Turingmaschine (*alias* Digitalcomputer), dass es prinzipiell keine Programmlogik gibt, mit der vorab bestimmt werden kann, ob sich ein Algorithmus je nach Datenlage noch im Rahmen mathematischer Vernunft verhält.³⁴⁸

Die Forderung und Politik der "Open Source" ist ein Erbe der Kantschen Aufklärung (im Sinne von Lyotard, *Das postmoderne Wissen*) gegen die Macht von Tec-Konzernen wie etwa Elon Musks Social Media-Plattform X. Der Begriff "digital" stellt in diesem Zusammenhang bereits eine Verharmlosung dar, denn streng genommen meint er lediglich die technische Ebene der Übersetzung analoger Welt in die Sprache des binären Computers (in der Tat ein riskanter Ausverkauf der "menschlichen" analogen Welt an die Logik der Maschine. Erst Algorithmen machen daraus eine buchstäblich "programmatische" (sowohl als Programmierung als auch Pragmatik) Form von Machttechniken.

Digitalisierung und Algorithmisierung: eine List der technischen Vernunft?

Während der Begriff der "Technologie" einerseits die Wissenschaft und andererseits auch den Gegenstand technischer Dinge umspannt, spitzt ihn die Technológos-Hypothese insofern zu, dass sie eine Eigenlogik technisch verkörperten Wissens - zumindest heuristisch - unterstellt.

Die Bonner Podiumsdiskussion ging mit ihrer Fragestellung "davon aus, dass Technik nicht handelt, sie für sich genommen unpolitisch ist und daher keine Macht hat. Sie verfolgt weder eigene Zwecke noch kann sie eigenständig agieren." (Exposé Chatzoudis / Lerg).

348 Siehe Alan Turing, On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem, in: Proceedings of the London Mathematical Society (2), vol. 42 (1937), 230-265; ferner: M. Beatrice Fazi, Contingent Computation: Abstraction, Experience, and Indeterminacy in Computational Aesthetics, London (Rowman & Littlefield) 2018

Diesem kulturhistorisch vertrauten instrumentalen Technikverständnis widerspricht die Technológos-Hypothese. Zum Einen war der von Turing entwickelte Digitalcomputer - seinen folgenden militärischen Applikationen zum Trotz - zunächst nicht als angewandte Technik gedacht gewesen, sondern als aus dem Geist der Universität entwickeltes epistemisches Werkzeug der zweckfreien Wissenserkundung, konkret: einer metamathematischen Fragestellung der Berechenbarkeit von Zahlenfolgen in endlicher Zeit. Und Frank Rosenblatts Entwurf eines künstlichen neuronalen Netzes diente zunächst der logischen Modellierung - nicht etwa Imitation - menschlicher Gehirnfunktionen. Der grundsätzlich andere und gerade nicht anthropozentrische Ansatz der neuronalen Netze liegt darin, daß Künstliche Intelligenz hier primär als das begriffen wird, was ihr Begriff klar sagt: als "künstlich", mithin also: technisch.

Klassische Kulturtechniken³⁴⁹ sind längst zu veritablen Technologien eskaliert und weit über den Werkzeugbegriff hinaus mit einem eigenständigen Logos begabt. Als materielle "Objektivierung des Geistes" (Hegel) haben sich solche Technologien indessen auf die eigenen Füße gestellt, als ob dieser technische Geist es von Anfang an (*en arché*) schon gewollt hätte, aber des Menschen als technogenes Wesen für ein dialektisches Durchgangsstadium bedurfte, um realisiert zu werden, d. h.: in die tatsächliche Welt zu kommen.

Der konservativen, traditionellen Kulturphilosophie zufolge hat Technik "keine Subjektivität, sie ist Objekt. Technik ist ein Werkzeug in der Hand des Menschen, der Technik entwickelt und sich ihrer bedient - zur Beherrschung der Natur, zur Erleichterung oder gar Verbesserung des menschlichen Lebens, für Innovation und Zukunft." (Exposé) Dochdem so genannten anthropisches Prinzip zufolge hat das Universum seinerseits den Menschen allein zum dem Zweck entwickelt, um sich seiner Möglichkeiten (selbst-)bewußt zu werden.

Zur anthropologischen Kränkung des Menschen durch die Maschine

Zwei Jahre nach seiner grundlegenden Studie *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine* erschien 1950 von Seiten des Mathematikers Norbert Wiener zum genuin kybernetischen Begriff der "Menschmaschine" aus ebenso medienethischer wie hoffnungsfroher Sicht die Aufsatzsammlung: *The Human [sic] Use of Human Beings. Cybernetics and Society*.³⁵⁰ Die Kursivierung des Menschlichen im Originaltitel steht noch für die

349 Siehe etwa Ernst Kapp, Grundlinien einer Philosophie der Technik. Zur Entstehungsgeschichte der Cultur aus neuen Gesichtspunkten, Braunschweig (Westermann) 1877

350 Boston (Houghton Mifflin); dt. Übersetzung: Norbert Wiener, Mensch und Menschmaschine, Frankfurt / M. 1985

letztendlich anthropozetrische Perspektive des Autors. Im Logo auf dem Titelblatt findet sich der Mensch als Körpertechnik indessen bereits im Zahnrad der Maschine verfangen (karikiert zuvor bereits 1936 von Charlie Chaplin im Film *Modern Times*):

Abb.: Die Verstrickung von Mensch und Maschine. Logo auf dem Umschlag von Norbert Wiener's Publikation: *The Human Use of Human Beings* (1950).³⁵¹

Verschiebungen im Machtverhältnis zwischen Mensch und KI äußern sich spielerisch im so genannten Turing-Test, dem inzwischen auch zur Filmreife gelangten *imitation game*³⁵²: Wie lange gelingt es einer künstlichen Intelligenz, den Menschen mit anthropoidem Verhalten von ihrem "Menschsein" zu überzeugen? Abendländern aber ist das Wort für eine solche technische "List" seit Altgriechenland wohlvertraut: *mechané*, sowie der (lateinische) *deus ex machina* auf der Bühne, welche die Welt bedeutet.

Das literarische, kinematographische und schließlich computerspielerische Genre der Science Fiction als das Imaginäre des *Technólogos*, der sich hier quer durch den Menschen - und ihn gleichsam selbst als Kommunikationskanal nutzend, um zum (Selbst-)Bewußtsein zu gelangen - einen Ausdruck bahnt, ist von Androiden bevölkert, die sich nach Menschsein sehnen (etwa die Replikanten im "Director's Cut" von Ridley Scotts Film *Blade Runner*³⁵³). Aus umgekehrter, spiegelbildlicher (Lacan) Perspektive geht damit die Infragestellung der Exklusivität des Menschlichen selbst einher, das aus evolutionärer Sicht als gleichursprünglich mit Technik selbst entspringt. Die Selbsttranszendenz liegt im Wesen des Menschlichen - respektive die vom Humanismus verdrängte Erinnerung an die technische Erdung des Menschen als von anderen Lebewesen weitgehend distinktem Wesen. Medienarchäologie geht der Epistemologie des Menschen als technisch-transzendente Doppelwesen auf den (kultur-)technischen Grund (*arché*). "Smart machines [...] remind us of the oldest test of all, how to be humane."³⁵⁴ Der Turing-Test (Turing 1950) bringt dieses Spiegelstadium auf den

351 Quelle:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Human_Use_of_Human_Beings#/media/File:Humanusecover.jpg

352 USA / UK 2014, Regie: Morten Tyldum

353 Drehbuchvorlage: Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* [EO 1968], London (Gollancz) 2004

354 Aus dem *abstract* der Keynote Lecture von John Peters, *AI as an invitation to a clearer understanding of human uniqueness*, auf dem *6th Media Materiality Forum* über "Digital Intelligence, Cosmotechnics, and Planetary Future", Tsinghua University (Future Media Lab, School of Journalism and Communication, Tsinghua University and Tsinghua University Science Museum), Peking, 29. / 30. März 2025

komputativen Punkt, der dann in KI eskaliert. Mensch und / oder Maschine stehen damit nicht in einem gänzlich neuen Machtverhältnis, sondern sprachbasierte KI-Modelle unterziehen den Menschen einer techno-logozentrischen Anamnese.

Die "starke KI"-Hypothese: eine "Singularität" (jenseits) der vertrauten Menschheitsgeschichte?

Das temporale Gegenstück zur Koevolution von Mensch und Technik ist die kulturelle Zukunft. Weiterhin wird es "Geschichte" geben, aber nicht mehr primär menschen definiert im Sinne von Vicos *Scienza Nuova* (1725).³⁵⁵

"Der Mensch kontrolliert die Technik. Er hat Macht über die Technik und kann sie auch zu Machtzwecken einsetzen. [...] Und doch malen wir uns mit dem Aufstieg von Künstlicher Intelligenz (KI) eine Zukunft aus, in der sich etwas Grundlegendes ändern wird." (Exposé) Dies galt unterdessen eschatologisch bereits für jeden Epochenbruch technischer Innovation, wie etwa das in Victor Hugos Roman *Der Glöckner von Notre-Dame* diagnostizierte Ende des Mittelalters mit dem Aufkommen des Buchdrucks.

Sinnbildlich steht für diesen kulturanthropologischen Kipppunkt der - zunächst aus den Naturwissenschaften geborgte - Begriff der "Singularität", demzufolge Künstliche Intelligenz in naher Zukunft den Mensch an Leistungsfähigkeit überflügeln wird. Dem gegenüber tut indessen eine Prise (medien-)historischer Materialismus not. Um hier nicht allein einer spekulativen Technikphilosophie von KI zu verfallen, erinnert die kritische Medienarchäologie an deren technologische Möglichkeitsbedingung und "erdet" sie (ingenieurstechnisch wie methodisch verstanden) in den Hochleistungschips des maschinellen Lernens. Auch in dieser technischen Konkretion ist eine prognostische Singularität angelegt: das so genannte "Moorsche Gesetz, demzufolge sich seit den 1960er Jahren die Computerrechenleistung mit der industriellen Verkleinerung logischer Schaltkreise ca. alle 18 Monate verdoppelt. Dieses medienökonomische Gesetz gerät indessen durch die schiere Physik der Mikrochips sowie durch die Gesetze von Materie und Energie an die Grenze der komputativen Beherrschbarkeit von Elementarteilchen.

Im Anschluss an Nietzsche und Foucault gilt: Wissensverhältnisse sind immer auch Machtverhältnisse. Diese Verhältnisse werden zunehmend nicht mehr nur institutionell, sondern technisch bestimmt. Das neue kulturkritische Machtverhältnis verschiebt sich - in Zeiten des

355 Siehe Ferdinand Fellmann, *Das Vico-Axiom. Der Mensch macht die Geschichte*, Freiburg / München (Alber) 1976

Anthropozän - von Mensch und Technik zu dem zwischen Technologie (als *techné*) und Natur (als *physis*). "Generative KI erscheint dabei als eigenständiger Akteur, der menschliche Verhaltensmuster und Handlungskompetenzen nicht mehr nur simuliert, sondern aus sich selbst heraus schafft" (Exposé) - und damit die altgriechische Differenz zwischen *physis* als natürliche Selbsthervorbringung und *techné* als Menschformiertes aufhebt. "Wächst also eine neue Macht im Spannungsdreieck aus Natur, Mensch und Technik heran?" (Exposé)

Technische Denk- und Vollzugsweisen. Konkrete medienarchäologische Erdungen:

TECHNIKNAHE MEDIENANALYSE

Der Schraubendreher als medienanalytisches "Zeug"

Aus medienarchäologischer Perspektive wird auch der Schraubendreher unversehens vom reinen Werkzeug zum "epistemischen Ding", wenn er selbst zum medienwissenschaftlichen Erkenntnisgegenstand gemacht wird.

"Zeughaftigkeit" figuriert in Heideggers Grundlagenwerk *Sein und Zeit* von 1927, das nicht in seiner Gesamtargumentation, aber in Unterkapiteln von höchster Relevanz für medientechnisches Denken ist, als etwas, das "entsprechend" (*Technológos*) immer erst "aus der Zugehörigkeit zu anderem Zeug", mithin also relational, oder "diskursiv" (im Sinne Karen Barads) definiert ist: "Schreibzeug, Feder, Tinte, Papier, Unterlage, Tisch, Lampe, Möbel, Fenster, Türen, Zimmer. Diese »Dinge« zeigen sich nie zunächst für sich, um dann als Summe von Realem ein Zimmer auszufüllen [...] sondern als Wohnzeug. Aus ihm heraus zeigt sich die »Einrichtung« [...]"³⁵⁶ - oder, in medienwissenschaftlichem Neudeutsch, das "Dispositiv".

Des Weiteren steht Heidegger auf Seiten der hiesigen Medientheorie insofern, als dass er medientechnisches Werkzeug als etwas definiert, was überhaupt erst im Vollzug im Medienzustand ist: "Der je auf das Zeug zugeschnittene Umgang, darin es sich einzig genuin in seinem Sein zeigen kann" (69). Ganz analog zum hier thematisierten Schraubendreher (*vulgo* "-zieher") zum Hardware-Hacking, zum medienarchäologischen Öffnen der technologischen Black Box, oder auch als Phasenprüfer für Wechselstrom, nennt Heidegger "z. B. das Hämmern mit dem Hammer, erfaßt weder dieses Seiende thematisch als vorkommendes Ding, noch weiß etwa gar das Gebrauchen um die

³⁵⁶ Martin Heidegger, *Sein und Zeit*, Tübingen (Niemeyer) [1927], 11., unveränd. Auf. 1967, § 15 "Das Sein des in der Umwelt begegnenden Seienden", 68

Zeugstruktur als solche. Das Hämmern hat nicht lediglich noch ein Wissen um den Zeugcharakter des Hammers, sondern es hat sich dieses Zeug so zugeeignet, wie es angemessener nicht möglich ist. In solchem gebrauchenden Umgang unterstellt sich das Besorgen dem für das jeweilige Zeug konstitutiven Um-zu; je weniger das Hammerding nur begafft wird, je zugreifender es gebraucht wird, um so ursprünglicher wird das Verhältnis zu ihm, um so unverhüllter begegnet es als das, was es ist, als Zeug. Das Hämmern selbst entdeckt die spezifische »Handlichkeit« des Hammers" (ebd.). Im Kern der techniknahen Analyse aber steht die ontologische Frage nach dem Wesen von medientechnischem Zeug: "Die Seinsart von Zeug, in der es sich von ihm selbst her offenbart, nennen wir die Zuhandenheit. Nur weil Zeug dieses »An-sich-sein« hat und nicht lediglich noch vorkommt, ist es handlich im weitesten Sinne und verfügbar. Das schärfste Nur-noch-hinsehen auf das so und so beschaffene »Aussehen« von Dingen vermag Zuhandenes nicht zu entdecken. Der nur »theoretisch« hinsehende Blick auf Dinge entbehrt des Verstehens von Zuhandenheit" (ebd.). Genau damit ist der spezifische Charakter von *Medientheorien* im Unterschied zu rein spekulativen Theoretisierungen definiert. Das Wissen um Medien entbirgt sich erst im analytischen Vollzug - von daher die Einrichtungen eines Signallabors, eines Medienarchäologischen Fundus, und eines Medientheaters im hiesigen Fach. "Der gebrauchend-hantierende Umgang ist [...] nicht blind, er hat seine eigene Sichtart, die das Hantieren führt und ihm seine spezifische Dinghaftigkeit verleiht. Der Umgang mit Zeug unterstellt sich der Verweisungsmannigfaltigkeit des »Um-zu«"³⁵⁷ - seine "Affordanz".

Als technisches "Ensemble" (Simondon) aber wird das Zeug zur Maschine: "Das Werk trägt die Verweisungsganzheit, innerhalb derer das Zeug begegnet"; die gefertigte Uhr etwa dient damit zur "Zeitablesung", d. h. chrono-logotechnischer Kodifizierung von Entropie. "[...] das Herstellen selbst ist je ein Verwenden von etwas für etwas. Im Werk liegt zugleich die Verweisung auf 'Materialien'."³⁵⁸

An dieser Stelle ist Medienarchäologie aufgerufen, Heideggers eher kulturtechnische Beispiele radikal medientechnisch zu "erden".

Der Phasenprüfer als Werkzeug (elektro-)techniknaher Medienanalyse

Einen Sonderfall des Schraubendrehers stellt der Phasenprüfer als Werkzeug techniknaher Medienanalyse dar. "Einpolige Spannungsprüfer (manchmal auch Phasenprüfer oder Lügenstift genannt) sind zwar meistens mit Schraubenzieherklinge konstruiert – deren mechanische

357 Heidegger 1927 / 1967: 69

358 Heidegger 1927 / 1967: 70

Beständigkeit eignet sich aber generell nicht zum Lösen und Festdrehen von Schrauben"³⁵⁹ als Form der Umnutzung dieses (Werk-)Zeugs.

Für Medienerkenntnis aufschlussreich ist ein Synonym des einpoligen Spannungsprüfers, mit dem das Vorhandensein von Wechsel- oder Gleichspannung an spannungsführenden Teilen festgestellt wird: "wegen seiner geringen Verlässlichkeit" heißt er auch 'Lügenstift'. "³⁶⁰

Am 10. März 2013 fragte im Netzforum "Mikrocontroller" ein Gast ("Hans"): "Seit wann heißt der einpolige Spannungsprüfer mit Beinamen auch Lügenstift?" Die Antwort von Seiten Martin B. ("statler") erfolgte (e-)postwendend: "Seitdem man herausgefunden hat, dass die Glimmlampe darin erst bei 90V leuchtet, aber bereits 60V letal sein können." Und am 11. März 2013 ergänzt Winfried J. (Firma: Nisch-Aufzüge) ("winne"): "Elektriker tun dies nicht. Die kennen den Unterschied zwischen L und C. Wenn sie es doch tun sind sie keine."³⁶¹

Elektrotechniknahe Medienanalyse, in ihrem konkretesten Sinn, bedarf einer Funktion, die sich hinter der Form dieses besonderen Schraubenziehers verbirgt: der Phasenprüfer zur Bestimmung der Polung aus zwei Löchern einer Steckdose als Gerät zum Feststellen von Wechselspannungen bis 250V.

Zur Erinnerung: "Wechselstrom bezeichnet elektrischen Strom, der seine Richtung (Polung) in regelmäßiger Wiederholung ändert und bei dem sich positive und negative Augenblickswerte so ergänzen, dass der Strom im zeitlichen Mittel null ist."³⁶² Es handelt sich dabei um ein elementares Medienereignis.

In der Regel besteht ein Phasenprüfer für Wechselstrom aus einem Vorwiderstand und einer Glimmlampe, die den Strom visualisiert. Der Trägheit der Netzhaut (und ihr als kinematographische Bedingung vertrauter "Nachbildeffekt") zufolge erscheint dieses tatsächliche Flackern dem menschlichen Visus als kontinuierlich. Eine alternative Form der elektrischen Analyse ist die Sonifizierung: Wechselstrom wird somit als das hörbar, was aufgrund schlecht isolierter Transformatoren aus antiken Radios vertraut ist, der sogenannte "Netzbrumm". Hier wird der Wechselstrom in seiner impliziten Sonik entborgen, nämlich als

359 <https://de.wikipedia.org/wiki/Schraubenzieher>, Abruf 9. Juni 2021, darin u. a. Abb. "Schraubenzieher mit Magnethalter für Bits "

360 Wikipedia, Eintrag "Spannungsprüfer", <https://de.wikipedia.org/wiki/Spannungspr%C3%BCfer>, Abruf 14. Juni 2021

361 <https://www.mikrocontroller.net/topic/289772>, Abruf 14. Juni 2021

362 Wikipedia, Eintrag "Wechselstrom", <https://de.wikipedia.org/wiki/Wechselstrom>, Abruf 8. Juni 2021

Sinus-Schwingung von idealerweise 50 Hz. Das "Netzbrummen" und die damit verbundene "Brumm-Frequenz" ist der kollektiven Autorengemeinschaft der Online-Enzyklopädie Wikipedia immerhin einen eigenen Eintrag wert: "bezeichnet eine unerwünschte Schwingung, die von der elektrischen Netzspannung herrührt. [...] Der Begriff Netzbrummen stammt aus der Tontechnik, wenn diese Schwingung als Störsignal am Lautsprecher als tiefer Ton hörbar ist. Allgemein bezeichnet man mit Netzbrumm neben der von der Netzspannung herkommenden Schwingung auch ihre Überlagerung über ein elektrisches Nutzsignal, wenn sie zu einer spürbaren Verfälschung des Nutzsignals führt. Diese tritt umso deutlicher in Erscheinung, je geringer die elektrische Signalspannung ist."³⁶³

Tatsächlich lässt sich durchaus ein "digitales" Netzwerk über Steckdose einrichten. Über den Umweg einer sonischen Analyse des Wesens von Wechselstrom wird indessen deutlich, weshalb er sich - geradezu kontraintuitiv - nicht als idealer Träger digitaler Pulse eignet. Denn um eine Sinusschwingung zu digitalen Pulsen zu verformen, bedarf es einer geradezu gewaltsamen Fouriersynthese, nämlich die Überlagerung des Grundtons mit geradzahligen Oberschwingungen, die sich dann approximativ - wenngleich niemals real - der Rechteckschwingung - die dann symbolisch für die Spannungswerte Null und Eins steht - annähern.

"Aus dem gleichen Grund darf [...] in der Funktechnik nicht mit Rechteckspannung gesendet werden, weil die sehr intensiven Harmonischen andere Funkdienste stören würden." (Wikipedia ebd.).

Damit wird an die Doppelsexistenz von Wechselstrom als niederfrequenter Energieversorger, und als hochfrequenter Träger für Kommunikation in der Nachrichtentechnik erinnert.

Hiermit lässt sich der Begriff "Phasenprüfer" auch medienepistemisch deuten: Denn die Wechselstromprüfung an der Steckdose erinnert zugleich daran, wie dieser unter umgekehrten Vorzeichen der Übertragung generiert wird, nämlich durch elektrodynamische Generatoren in Kraftwerken, und neuerdings Windkrafträdern. Die explosive Vermehrung von Schwachstromgeräten zur Medienkommunikation ruft ihren Ursprung im Starkstrom wieder auf. Eine zentrale Zeitfigur der Medienarchäologie ist die Rekursion.

Die Unterscheidung von Stark- und Schwachstrom in der deutschen Ingenieurskultur, und die kategorische Unterscheidung von niederfrequenter Energie einerseits, und hochfrequenter Nachrichtentechnik andererseits, kritisierte Norbert Wiener in seiner Kybernetik von 1948 ausdrücklich, gleichsam als Metaphysik.

³⁶³ Wikipedia, Eintrag "Netzbrummen", <https://de.wikipedia.org/wiki/Netzbrummen>, Abruf 8. Juni 2021

An dieser Stelle ist - streng medienarchäologisch - die Differenz von Elektrik einerseits, und Elektronik andererseits, von theoretischer wie praktischer Relevanz. Signalverfolger wie der oszilloskopische Logikanalysator stehen ihrerseits zwar unter Strom aus der Steckdose, messen aber kleinste Stromimpulse auf Computerplatinen.

Umgekehrt verschränken sich nun Stark- und Schwachstrom, Energie- und Nachrichtentechnik im autonomen Elektrofahrzeug, dessen Bewegung auf Starkstrom basiert, wohingegen seine ("intelligente") Steuerung auf Mobilfunktechnik (im 5G-Netz von Funkzellen) basiert.³⁶⁴

Für eine "transitive" Medienepistemologie

Transitive Media [Philosophy]. Think(er)ing Technologies in Immediacy (Arbeitstitel) plädiert für eine Alternative zur klassischen Medientheorie, die als solche immer erst nachträglich und aus der Beobachterdistanz "über" technische Medien schreibt. Eine (im Sinne der Linguistik) *transitive* Medienphilosophie schlägt den epistemologischen Funken aus dem unmittelbaren Moment der Medienexperimentierung selbst - allerdings nicht schlicht affektiv, sondern in techno-logischer Koreflexion (eine Art technoepistemogene "Symbiose").

EINBRUCH DES REALEN IN DEN SYMBOLISCHEN RAUM. Medien als Subjekt und als Objekt des Authentischen

Das medienentbergende Momentum der Störung

"Die Wirkung eines Mediums wird gerade deswegen so stark und eindringlich, weil es wieder ein Medium zum 'Inhalt' hat. [...] Der Inhalt von Geschriebenem oder Gedrucktem ist Sprache", so daß sich der Leser des Drucks "fast gar nicht bewußt" ist.³⁶⁵ Es gehört zu den Tendenzen eines Mediums, sein technisches Eigenwesen hinter seiner Sicht-, Hör- oder Tastbarkeit zum Verschwinden zu bringen. Erst im Moment seiner Widerständigkeit, so die bereits aristotelische Erkenntnis, kommt es zum Vorschein: "Die Modi der Auffälligkeit, Aufdringlichkeit und Aufsässigkeit haben die Funktion, am Zuhandenen den Charakter der Vorhandenheit zum Vorschein zu bringen."³⁶⁶ In Fortschreibung von Martin Heideggers Einsicht schreibt Terry Winograd über die Abstürze von Computerbetriebssystemen, wo sie aus dem "submedialen Raum" (Boris

364 Dazu Markus Maurer / Christoph Stiller (Hg.), *Fahrerassistenzsysteme mit maschineller Wahrnehmung*, Berlin / Heidelberg (Springer) 2015

365 Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle. "Understanding Media"*, Düsseldorf / Wien (Econ) 1968, 25

366 Martin Heidegger, *Sein und Zeit* [1927], Ausgabe xxx 1931, 74

Groys), der durch die Dissimulation der zugrundeliegenden Technik definiert ist, auftauchen.³⁶⁷ Erst in solchen Momenten machen sich technische Systeme in ihren Eigenschaften selbst thematisch - *alétheia*, buchstäblich.³⁶⁸ Erst im *Widrigen*, welches Heidegger als "Störung des umsichtigen Besorgens" bezeichnet, verliert ein Werkzeug seine Transparenz und tritt als Widerstand hervor, in der technischen Katastrophe, dem Aufscheinen von Unberechenbarkeit³⁶⁹ (als Antinomie der Turing-Maschine): "Objects and properties are not inherent in the world, but arise only in an event of *breaking down* in which they become *present-at-hand*."³⁷⁰ Die entspricht einer Ästhetik der Schnittstelle, die gerade die Widerständigkeit des technischen Mediums gegenüber menschlicher Intuition zum Verschwinden zu bringen trachtet. Dagegen steht die medienarchäologische Ästhetik einer Inszenierung der Differenz (Georg Trogemann). Gegen die metaphorische Übertragung vertrauter Welten auf die Monitore insistiert der medienarchäologische BLick: "Regardless of what they think they are doing (e. g. playing a game, searching a database, or designing a cathedral), end users are actually using the computer as a tool to carry out commands, just like programmers."³⁷¹

Eine solche Störung wird medientheoretisch, aber auch in der Medienkunst "nicht als Unglück, sondern als ästhetischer Glücksfall" erlebt³⁷²; hier wird Ästhetik mit Nachrichtentheorie kompatibel (Bax Benses Vision). Die unterbrochenen Fernsehsendung, das reine Rauschen des Bildschirms, zeigt Bill Violas Videoband mit dem treffenden Titel *Information* (1973).³⁷³

367 Terry Winograd / Fernando Flores, *Erkenntnis Maschinen Verstehen. Zur Neugestaltung von Computersystemen* [AO 1986], Berlin (Rotbuch) 1989, Kapitel 12: Der Umgang mit Computern: Eine Gestaltungsrichtlinie, 267-295 (bes. 271 ff). Dazu Friedrich Kittler, *Eine Kulturgeschichte der Kulturwissenschaft*, München (Fink) 2000, 233 f.

368 Terry Winograd / Fernando Flores, *Erkenntnis Maschinen Verstehen. Zur Neugestaltung von Computersystemen* [1986], 2. Aufl. Berlin 1992, 272

369 Budde / Züllighoven: 122, unter Bezug auf: Hans-Dieter Bahr, *Über den Umgang mit Maschinen*, Tübingen (Konkursbuchverlag) 1983, 83ff u. 103 f

370 Winograd / Flores 1986: 36 u. 165

371 Brenda K. Laurel, *Interface as Mimesis*, in: Donald A. Norman / Stephen W. Draper (Hg.), *User Centered System Design*, Hillsdale, New Jersey (Lawrence Erlbaum) 1986, 67-86 (74)

372 Wulf Herzogenrath, *Der Fernseher als Objekt. Videokunst und Videoskulptur in vier Jahrzehnten*, in: ders. u. a. (Hg.), *TV-Kultur. Das Fernsehen in der Kunst seit 1879*, Amsterdam / Dresden (Verlag der Kunst) 1997, 110-123 (113)

373 Abbildung in Herzogenrath 1997: 293

Aus der Perspektive archäologisch orientierter Medientheorie geraten Technologien überhaupt erst in Sicht, während es sonst ihr Funktionsgeheimnis ist, zugunsten der kommunikativen Botschaften oder anderer Funktionen im Verborgenen zu operieren. Erst im *Widrigen* tritt ein Werkzeug als Gegenstand überhaupt hervor, in der technischen Katastrophe, im Aufscheinen von Unberechenbarkeit³⁷⁴ als Antinomie der Turing-Maschine. Technologische "[o]bjects and properties [...] arise only in an event of *breaking down* in which they become *present-at-hand*. [...] A breakdown is not a negative situation to be avoided [...]"³⁷⁵

Der Zusammenbruch des technischen Bildes

Im klassischen Radioempfang oder Fernsehbild entbirgt sich das technische Medium in seiner Authentizität als Störung; Medienkunst erweist sich als selbst-flexiv über diese Eigenschaft, indem sie bevorzugt technische Störungen als dramatisches Motiv in die Sendung selbst einführt - eine Authentifizierung zweiter Ordnung. Der ganze Unterschied liegt zwischen signaltechnischer Authentizität *versus* diskursiver Authentifizierung.

Einen folgenreichen Fall solch technischer Authentizität zeigt ein Ausschnitt aus dem Werk der Filmemacher Harun Farocki und Andrej Ujica *Videogramme einer Revolution*: den entscheidenden Moment der rumänischen Revolution vom Dezember 1989. Hier „erscheint Geschichte fast wie eine Fehlfunktion des medialen Apparats“³⁷⁶, im Zusammenbruch des Fernsehbilds von Ceaucescu während seiner letzten öffentlichen Rede auf dem Balkon seines Staatspalasts in Bukarest. Achten wir vor allem auf die Einblendung "Direktübertragung" (*Transmissume directa*), als das Bild des Diktators buchstäblich auf dem Monitor zusammenbricht.

"Die Fähigkeit, ein Ereignis live zu übertragen, d. h. das Zeitintervall der Übertragung gegen Null konvergieren zu lassen, zeichnet das Fernsehen gegenüber anderen Medien aus. Wenn es keine Differenz zwischen der Zeit der Produktion und der Zeit der Reproduktion gibt, erlangen Ereignisse Autonomie gegenüber den sie definierenden Zeit- und Raumkoordinaten. [...] Da, laut Informationstheorie, der Informationswert eines Ereignisses sich indirekt proportional zur Wahrscheinlichkeit des Ereigniseintritts verhält, hat die Störung einen enorm hohen Informationswert und ist nicht redundant. Ein hochgradig unwahrscheinliches Ereignis hat „Störcharakter“, der im Falle des

374 Budde / Züllighoven: 122, unter Bezug auf: Hans-Dieter Bahr, Über den Umgang mit Maschinen, Tübingen (Konkursbuchverlag) 1983, 83 ff. u. 103 f

375 Winograd / Flores 1986: 36 u. 165

376 Baumgärtel 1998: 190

Ceauscescuschen Bildzusammenbruchs am 21. 12. 1989 die produktive und eigendynamische Kraft eines Prager Fenstersturzes hatte."³⁷⁷

Authentisch ist jeder Moment, in dem das Reale in den symbolischen Raum einbricht. Hochtechnische bilden Medien nicht nur den Schauplatz von Strategien der Authentifizierung oder gar Re-Authentisierung, sondern vermögen auch ihrerseits Subjekte des Authentischen zu sein. Sie verfügen selbst über eine Art Unbewußtes, in dem das Authentische sich als Aufzeichnung und / oder als Störung manifestiert.

Störung, Einbruch des Realen: Unwetter und *breaking news*

Der Wetterbericht als Teil der Nachrichten in *live*-Medien wird in verschärftem Maße zeitkritisch, wenn es um Unwetterwarnung geht.

Revolutionen in der Historie wie die Französische Revolution von 1789 waren wie plötzliche Entladungen eines Gewitters; ebenso der 11. September 2001: Für einen Moment wurde Fernsehen wieder zu dem, was seinem technologischen Wesen entspricht: die *live*-Übertragung ungeschnittener elektronischer Kamerabilder. Das Format der *breaking news* entspricht auch im Fernsehen der Gegenwart von Blitzschlägen quer zum aktuellen Programm; Überraschung ist das Wesen aller wirklichen Nachrichten. Claude Shannons mathematisches Maß für Information (die Grundlage aller Nachrichtentechnik im fortgeschrittenen 20. Jahrhundert) entstand eigens zu dem Zweck, die Neuigkeit und d. h. Unwahrscheinlichkeit einer Nachricht von der Menge der in jedem Code notwendig implizierten Wiederholungen abzutrennen und angebbar zu machen.

Die einzig wirklichen Nachrichten (anders als ihr vertrauter Begriff in Massenmedien) sind also Unwetter und terroristische Anschläge, welche als Ereignisse die Rolle von Blitzeinschlägen übernommen haben.

Der kalte Blick der Medien

Der philosophischen Anthropologie ist es lange Zeit gelungen, den Begriff der Authentizität an individuelle Wahrnehmung zu binden. Im 19. Jahrhunderts aber vollzieht sich eine Gegenreaktion darauf: Individuen entdecken anhand technischer Medien die Lust, von ihrer eigenen subjektiven Wahrnehmung befreit zu werden. Lorraine Daston nennt es dies die Vorstellung einer „mechanischen Objektivität“, welche auf die Ausschaltung aller Formen des menschlichen Eingriffs in die Natur abzielt: Keine anthropologische, d. h. ästhetisierende Verfälschung der

³⁷⁷ Aus einer Hausarbeit der Studierenden der Medienwissenschaft Elisa Barth, Bauhaus-Universität Weimar 2002

Daten, sondern mediale *aisthesis* - kulminierend im Photoapparat (auch wenn dessen Detailgenauigkeit zuweilen noch zu wünschen übrigließ). Symptomatisch dafür ist nicht nur der Diskurs der Photographie als Abbild von Wirklichkeiten, sondern der Beweggrund für die Erfindung der Photographie selbst: "Es ging [...] um Authentizität: Allein durch die Art und Weise, wie der Fotoapparat funktionierte, schuf er die Illusion eines nicht durch menschlichen Eingriff vermittelten Abbilds."³⁷⁸ William Henry Talbot hält 1839 vor der Royal Society seine Abhandlung *Bericht über die Kunst des Lichtbildzeichnens oder des Verfahrens, mit dessen Hilfe natürliche Gegenstände dazu gebracht werden können, ohne Dazutun des Stiftes eines Künstlers sich selbst abzuzeichnen*. „Er war sich dessen voll bewußt, daß Fotografie eine Art Automatisierung bedeutete, welche die snytaktischen Methoden mit Feder und Bleistift ausschaltete“³⁷⁹. Photographie registriert passionslos - Kunst wie technische Bilder, Profanes wie Poetisches. Etwa die Photographie eines Häuserpanoramas: "Ein wahrer Wald von Schornsteinen säumt den Horizont: Denn das Instrument registriert alles, was es wahrnimmt, und einen Schornsteinaufsatz oder einen Schornsteinfeger würde es mit der gleichen Unparteilichkeit festhalten wie den Apoll von Belvedere."³⁸⁰

Im Verbund damit steht die Emergenz sogenannter „selbstschreibender Maschinen“ - als reale Apparaturen und als diskursives Phantasma. Der Pariser Arzt Etienne-Jules Marey etwa (1830-1904) entwickelte einerseits den Sphymograph, den mechanischen Pulsaufzeichner. Als Physiologe entwickelt er später Aufzeichnungsgeräte, welche - allerdings erst aus der Retrospektive - cinematographisch *avant la lettre* operierten: das photographische „Gewehr“ zur ultraschnellen Aufnahme des Flügelschlags von Vögeln etwa. Damit wird der Begriff von Authentizität radikal in die Welt der Maschinen verlagert. Selbstschreibende Maschinen (vom Smyograph über Grammophon und Film bis zur elektronischen Kamera) *vermitteln zwischen* dem Realen (Physik) und dem Symbolischen (Schrift). Als regelgeleitete, gar rückkoppelbare Mittler und Dazwischen erfüllen sie genuin mediale Funktionen. "Nur das Meßbild ist richtig" (Albrecht Meydenbauer).

In der Störung aber spricht das Medium am authentischsten. Unterbrechungen, Bugs und Rauschen in Kunst und Medien erinnern daran. „*Naturgetreue Wiedergabe* ohne störende Nebengeräusche ist die Qualitätsforderung an die Schallkonserve" (Dominik), doch erst im Störgeräusch spricht sich die Wirklichkeit des Mediums, anstatt hinter seinen referentiellen Realitätseffekten der Wiedergabe einer äußeren

378 Lorraine Daston, Die Kultur der wissenschaftlichen Objektivität, dtsh. in: Science + Fiction. Zwischen Nanowelt und globaler Kultur, hg. v. Stefan Iglhaut / Thomas Spring, Berlin (Jovis) 2003, 45-64 (60)

379 McLuhan 1964/68: 207

380 William Henry Fox Talbot, Der Zeichenstift der Natur, in: Die Wahrheit der Photographie, hg. v. W. Wiegand, Frankfurt / M. 1981, 61

Wirklichkeit (frei nach Siegfried Kracauer, *Theorie des Films*) zu verschwinden.

Im Stocken und im Abbruch der Rede manifestiert sich das authentische Zeugnis als Symptom eines Undarstellbaren. Die Unterbrechung gilt seit der antiken Rhetorik als Figur des Erhabenen. Korrespondieren damit buchstäbliche Sprachstörungen (etwa die Aphasie) und ihre ästhetische Bewältigung in der Literatur? Als die Nachrichtensprecherin des ungarischen Staatsfernsehens 1968 die Beteiligung von Truppen des Warschauer Pakts, also auch ihres Staates, in der Tschechoslowakei bekanntzugeben hatte, war sie über das, was sie zu verkünden hatte, so irritiert, daß sie nachher wochenlang in Sprachlosigkeit verfiel - ein "anderer Zustand in Anlehnung an den antiken Begriff des *enthusiasmos*. Spricht sich das Medium buchstäblicher Sprache selbst, wenn unter Verückung Glossolalie zustandekommt?

In technischen Medien ist die Störung zum Grund ihrer (Auto-)Repräsentation geworden. Die Unterbrechung, die Störung, die Interzeption werden selbst zu einer Erkenntnisfigur: Erst wo Medien Widerstand leisten, werden sie als Medium sichtbar. Betreiben technische *breakdowns* also veritable Medienarchäologie? Martin Heidegger zufolge entbirgt sich das Wesen der Technik im Moment des Versagens, in der Unverwendbarkeit eines Werkzeugs.

Dies wirft radikal die Frage nach der Art des Wissens auf, das Menschen von Medien haben können. Versuchen wir uns also an einer Epistemologie, einer Erkenntnislehre der Störung als Signatur des Authentischen (im Anschluß an die Informationstheorie, denn nur die Störung ist nicht-redundant). In der Störung spricht das Medium selbst. Die Störung ist der kleine Moment, in dem sich das Medium an das Verständnis von Authentizität adressiert.

Wenn Medien sich offenbaren

Mit der Photographie traten photochemische Signale an die Stelle kultureller Bildkodierungen; nicht irritiert wurde die herkömmliche Ordnung der Bilder selbst. Im Moment der unredigierten Direktübertragung der Terroristenattacke auf die Twin-Tower des World Trade Center in New York / Manhattan am 11. September 2001 über den Nachrichtenkanal CNN wurde ein Einbruch des Realen offenbar, „that which cannot be contained within [...] an ordering of temporality“³⁸¹; gerade für das Fernsehen ist dies das Gegenteil der Archivbilder. Der Videorecorder sucht diesen Momente von Störung und *break-down* zu

381 Mary Ann Doane, Information, Crisis, Catastrophe, in: Patricia Mellencamp (Hg.), *Logics of Television. Essays in cultural criticism*, Bloomington / Indianapolis (Indiana UP) 1990, 222-239 (233)

fixieren und damit der symbolischen Zeitordnung wiedereinzufügen.

Im Film *The Matrix* begrüßt der Anführer des Widerstands, Morpheus, den aus der virtuellen Illusion in den Ruinen Chicagos aufgewachten Protagonisten mit den Worten: "Willkommen in der Wüste des Realen." Technischen Medien haben die bislang rhetorische Figur des Erhabenen übertragen in eine epistemologische Situation; jeder klassische Filmriß erinnert daran. Verschärft gilt für künstlichen Welten, die als das Imaginäre technischer Medien operieren, daß erst das technische Breakdown die Illusion transparent macht.

In der Radio- und TV-Ästhetik des "live" ist erst die Störung Signatur des Authentischen.

Rauschen und *Eigenrauschen*

Technische Authentizität liegt zunächst auf der Ebene von Materialitäten, nicht der Inhalte. Niklas Luhmann bestimmt die Realität der (Massen-)Medien, „ihre reale Realität“, im Verweis auf ihre eigenen Operationen: „Es wird gedruckt und gefunkt. Es wird gelesen. Sendungen werden empfangen.“ Allerdings sieht er - im Unterschied zur Medienarchäologie - sogleich wieder von den *Materialität der Kommunikation* ab: „Dennoch wollen wir die Arbeit dieser Maschinen und erst recht ihr mechanisches oder elektronisches Innenleben nicht als Operation im System der Massenmedien ansehen.“³⁸² Vielmehr nennt er das „Konzept der Irritation“ als integrativ für den Informationsbegriff der Massenmedien - die Registrierung eines Unterschieds, „der sich als Abweichung von dem einzeichnet, was schon bekannt ist“: auf der Höhe der Informationstheorie.

Der Begriff des *pink noise* meint die Störung von Information; anhand des medialen *Kanals* läßt sich nachweisen, wie beim Kanalisier(t)en sogenanntes *Ein<->rauschen* auf- oder eintritt. Max Benses Informationsästhetik hat kunsttheoretisch darauf reagiert. "Eine Störung aber ist immer nur relativ zu einem Standard, wie wir ihn setzen"³⁸³ - und das gilt auf technischer wie diskursiver Ebene. In elaborierter Form spürt die Kunst dem Einbruch des technisch Realen als Störelementen medialer Illusionen nach und macht sie selbst zum Objekt ästhetischer Experimente.

382 Niklas Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, Opladen (Westdeutscher Verlag) 1995, 7, unter Verweis auf Hans Ulrich Gumbrecht / K. Ludwig Pfeiffer (Hg.), *Materialität der Kommunikation*, Frankfurt / M. (Suhrkamp) 1988

383 Christoph Hubig, *Mittel oder Medium? Technische Weltgestaltung und ihre verkürzten Theorien*, in: *Jahrbuch 4 (Thema: Entwerfen) der HdBK* Braunschweig, Köln (Salon) 2000, 71-83 (71)

Im Rauschen findet man die Spannung zwischen Information und Interferenz in stark verdichteter Form vor. Wo kulturelle Zeichensysteme weiter anwachsen, kann man Rauschen metaphorisch als etwas verstehen, das mit traditioneller kultureller Information interferiert, aber auch neue Bedeutungsfelder eröffnen kann. Doch je mehr etwas rauscht, desto weniger verfügt das kulturelle Gedächtnis über den Zugangscode.

Zugleich scheinen technische und kognitive Irritationen gerade das Reizauslösende am (massen-)medialen *Entertainment* zu sein. Nichts anderes meinte der Sensationscharakter emergierender Medien wie Film und Fernsehen, bevor er in Programm überging. Hinter allen Formen der medientechnisch bedingten Unterhaltung birgt sich die Drohung der Bild- und Tonestörung, und nach Programmschluß sehen oder hörten wir Rauschen. Erst wo Medien Widerstand leisten, werden sie als Medium sichtbar; technische *break-downs* betreiben veritable Medienarchäologie.

In der Nachrichtenübermittlung per chaotischem Laser werden "sinntragende Wellen" durch ein chaotisches, daher sinnloses optisches Rauschen anderer Wellen maskiert. Jeder Laser hat neben seinen berechenbaren Eigenschaften ein chaotisches Eigenrauschen, das normalerweise minimiert wird, sich indes auch verstärken läßt.

Einer Medienarchäologie des technischen Bildes entspricht von Anfang an auch ein Fehlerprotokoll technischer Bildstörungen. Statt der gewünschten Abbildung der Welt lieferte der photographische Apparat in seiner Frühzeit als eigentliche Medienbotschaft primär eine Abbildung seiner eigenen Materialität. Was in aller Übertragung nachrichtentechnisch unsichtbar bleiben soll - nämlich das technische Medium dieser Übertragung selbst - kommt in medienarchäologischer Ästhetik zum Vorschein - ein Rauschen, das buchstäblich *medias in res* haust und von Zeit zu Zeit als Störung zum Vorschein kommt, damit das Medium entbergend.

Nicht allein in der Ereignishaftigkeit der Störung, sondern in der Nachhaltigkeit von Grundrauschen äußert sich Information über das überhaupt-Dasein des Mediums als Botschaft, daß es funktioniert; im Rauschen erinnert sich das Medium, im Rauschen spricht (sich) das Medium. Das Medium als Botschaft: Damit sind wir wieder bei Marshall McLuhan. "Heiße" Medien mit hoher Auflösung sind "niedrig in der Beteiligung und kalte Medien hoch in der Beteiligung oder Ausfüllung durch die Zuhörer".³⁸⁴ "Die Aufheizung eines einzigen Sinnes führt tendenziell zur Hypnose und die Abkühlung aller Sinne tendiert zur Halluzination."³⁸⁵

384 Marshall McLuhan, *Understanding Media. The Extension of Man*, Cambridge / London 1994, 22 f.

385 McLuhan 1994: 32

Im 19. Jahrhundert arbeitet die Photochemie weiter am Bild, verwechselt es, ver- oder zerstört es. Hier handelt es sich nicht um irgendwie intendierte, bewußt kodierte "Signale" der Störung, sondern um das Impulsive der Physik selbst, die originäre Störung - das, was Rechner nach wie vor nicht zu kalkulieren vermögen. "Signal oder Rauschen" (Foucault)? Hier bildet sich nicht etwas ab, sondern schlicht ein, originäre photographische Inskription. Photographien beginnen hier die Spuren ihrer eigenen Materialität aufzuzeichnen (Peter Geimer), was dem hermeneutischen Blick des 19. Jh. unerträglich erscheint. So daß unwillkürliche photochemische Bewegungen etwa als spiritistische Botschaften entziffert werden - ganz analog zu den Operationen der Historiker, die sich als Adressen selbst unbeabsichtigter Überlieferung setzen. Der photographischen Platte (er)scheint alles gleichgültig³⁸⁶; sie vermag nicht zwischen Störung und Nicht-Störung zu unterscheiden. "Der Wahrnehmungsapparat macht [...] das Ding auch dort wieder zu einem einheitlich wirkenden, wo es nur mehr durch ihm zugeordnete falsche Einheiten wirkt. Durch die Sinnesapparate werden diese falschen Einheiten wieder zu echten Einheiten."³⁸⁷

Testbilder, TV-Rauschen

Fernsehen emergiert als *medienepistemisches* Objekt aus einem Prozeß fortwährender Störung und Entstörung, von Synchronisation und Ungleichzeitigkeit in der Signalübertragung. Dies produziert Dissonanzen, Störungen in der physiologisch subliminalen Bildwahrnehmung - das, was Leibniz die *petites perceptions* nennt. Das technische Wesen des Fernsehens ist Rauschen, asemantisch: "Schalten Sie ein. Entspannen Sie sich. Es beginnt mit dem Ton, mit der Musik. Sie hören Stimmen. Der Bildschirm beginnt aufzuleuchten, verlöscht, das Bild erscheint. Das ist es, das Fernsehen. Schauen Sie ihm ins Angesicht"³⁸⁸ - das Interface, die reine *Sendung*. Darunter täglich eine Stunde *Rauschen*, wo *trash* nicht das Signifikat, sondern der Signifikant des Mediums Fernsehen ist: Sendung, nicht Programm. Hier wird das Mikro-Programm selbst zur Medialität der *Sendung*, und Programm wieder zu dem, was es akut ist: Fernsehsignalübertragung. „Wir testen Bilder“ heißt das Motto des *Kunstfernsehens*.

Literatur vermag dieses Phänomen von Kulturwandel hin zu audiovisuellen, mithin rauschenden Umgebungen darzustellen, es

386 Peter Geimer, Bild und Bildstörung. Unfälle in der Fotografie, Vortrag im Rahmen des Kolloquiums *Signale der Störung*, Kulturwissenschaftliches Forschungskolleg "Medien und kulturelle Kommunikation", Universität Köln, 11./12. Juli 2001

387 Fritz Heider, Ding und Medium [1927], Wiederabdruck in: Pias et al. (Hg.) 1999: 319-333 (332)

388 Max Egly, Eintritt frei Fernsehen, hg. v. Jean-Pierre Moulin / Yvan Dalain, übers. v. Nino Weinstock, Lausanne (Ed. Rencontre) 1963, 240 (Schlußsatz)

„gewissermaßen sprachlich auffangen und semantisieren“ und so „die audiovisuellen Medien zur Rede“ zu stellen. Don DeLillos Romantitel *White Noise* von 1985 ist der Fernsehkultur entnommen; er bezeichnet den sowohl akustischen als auch visuellen „Grundlärm“ eines eingeschalteten Fernsehapparats ohne Bild. Wobei *white noise* nicht Unsinn ist, sondern ein „unaufhörlicher Partikelstrom von Information [...] in ständiger Bewegung“.³⁸⁹ Tatsächlich transportiert das Rauschen permanent die Erinnerung an jenen medienarchäologischen Moment, als bei der frühen Entwicklung des Fernsehens die Bilder noch nicht technisch stabil waren, Ende der 20er Jahre (Baird etwa): "In these early prototypes, a transmission could be considered successful as long as an image took shape against the choppy grey static. [...] But if these images rush to make a claim on reality, it rests on the fact of transmission - reproduction at a distance - not on the veracity of its representations."³⁹⁰

Nun das ästhetische *re-entry*: "In der zeitgenössischen Musik wie in der Fotografie verzeichnen wir „eine Tendenz der Rückkehr zu dem nicht perfekten Bild oder dem nicht perfekten Ton. Frühe Technoscheiben sind schlecht produziert auf Vinyl mit verstärktem Rauschen und Knacken; und das geht dann so weit, dass man nur noch so was hat wie Pink Noise, dass das Rauschen also wirklich an sich der Wert ist. Und man nur noch das Rauschen und das Dazwischen der Plattenrillen hört."³⁹¹

So wird der technische Signifikant (besser: der Impuls) selbst zur Aussage. Im Rauschen spricht das Medium – die Grundlage eines transharmonischen Verständnisses von Musik auch in der Rap-Kultur (*scratching*). Zapping und Skratchen meinen *das Medium surfen*, transitiv; und hier gilt also für Medien, was Walter Benjamin für die Sprache anhand der (Auto-)Referentialität von Eigennamen geschrieben hat: daß sie nämlich primär sich selbst kommunizieren.³⁹²

Die digitale Nachbearbeitung der Video-Aufnahmen des Eichmann-Prozesses in Jerusalem in Eyal Sivans Film *Ein Spezialist* diene der Herstellung eines authentischen Verhältnisses zwischen der Mimik der Protagonisten und dem Ton; so wurden alle Bewegungen geräuschsynchronisiert sowie die ursprünglich kaum zu hörenden Reaktionen aus dem Publikum im Gerichtssaal verstärkt und so verständlicher gemacht. In *Ein Spezialist* wird das Geräusch von

389 Edouard Bannwart / Daniel Fetzner, Reflexionen – die Wissensmembran, in: Ausstellungskatalog 7 Hügel / VI: Wissen, Budde / Sievenich (Hg.), Berlin 2000, 27

390 Richard Dienst, Still Life in Real Time. Theory after Television, Durham / London (Duke UP) 1994, 20

391 Birgit Richard (im Gespräch mit Friedrich Kittler), Zeitsprünge, in: Kunstforum International Bd. 151, Juli-September 2000, 100-105 (104)

392 Dazu Christopher Fynsk, The Claims of History, in: diacritics vol. 22, fall/winter 1992, 115-126 (118)

Eichmanns kratzendem Stift durch einen auditiven Spezialeffekt, als er sich Notizen macht, zur Artikulation einer Mittäterschaft.

Zwischen Fernsehprogramm und Verschwinden liegt der Moment des Ausschaltens, den John Hawk in seinem Video *Signal to Noise* (USA 1998) durch extreme Verlangsamung dieses Moments zum Thema gemacht hat: Was ist noch sichtbar im Moment des Ausschaltens eines laufenden Fernsehers? Das Medium wird im Testbild zum Inhalt, zum visuell buchstäblichen Programm (oder zum Prographen, in der Tradition der Echtfarben-Testtafeln der *Printmedien*). Das *Testbild des Fernsehens* funktioniert ganz in Dziga Vertovs Sinn strukturell ähnlich wie die Testbilder der Experimentalpsychologie, nur daß hier nicht Sinne vermessen werden, sondern Fertigungstoleranzen: "Es sind Bilder, die nicht entlang der Physiologie des Menschen, sondern entlang der Hardware von Maschinen entworfen sind."³⁹³

In ihrer bewußten Wiedereinführung wird Störung "nicht als Unglück, sondern als ästhetischer Glücksfall" erlebt³⁹⁴; in diesem Sinne auch Bill Viola frühes Videoband mit dem treffenden Titel *Information* (1973). Vielleicht verrät sich Videozität ja erst im Moment der (Bild-)Störung. Das Verrauschen ist eine spezifische Qualität des Videobilds - und zwar nicht als Ausnahmezustand, sondern als Regel: "Musikalisch gesprochen, ist die physische Erscheinung einer Sendung eine Art von Gesumme. Das Videobild wiederholt sich ständig selbst ununterbrochen im gleichen Frequenzbereich. Dieser neue allgemeine Zustand des Summens stellt eine bedeutende Verschiebung in unseren kulturell abgeleiteten Denkmodellen dar" <Viola 1993: 26> - parallel zur mathematischen Theorie der Information, die nicht von Text und Interpretation, sondern von einer *signal-to-noise-ratio* aller Kommunikationsakte ausgeht.

Ganz im Sinne Terry Winograds sind es gerade die Störungen (*breakdowns*), welche die Natur einer Praxis enthüllen.³⁹⁵ TV ist ein Funkmedium, und es wäre schön, nicht nur in Inhalten, sondern auch in der Materialität der Sendungen zappen zu dürfen. Das Proto-TV erinnert gerade mit seinen technischen Defekten den Betrachter drastisch an seine Medialität, die im perfektionierten Empfang zum ästhetischen Verschwinden gebracht ist „und bei manchen eine gefährliche Hypnose“ erzeugt. „Seine zeitweiligen Bildstörungen bewirken, daß man sich anstrengt, besser zu sehen“ <ebd., 8> - das *kalte Medium* TV (nach McLuhan) erzwingt also in seiner Medialität zunächst noch aktive

393 Aus dem Exposé zu: Claus Pias (Hg.), *Kulturfreie Bilder. Zur Ikonographie der Voraussetzungslosigkeit*, demnächst Berlin (Kulturverlag Kadmos)

394 Wulf Herzogenrath, *Der Fernseher als Objekt. Videokunst und Videoskulptur in vier Jahrzehnten*, in: ders. u. a. (Hg.), *TV-Kultur. Das Fernsehen in der Kunst seit 1879*, Amsterdam / Dresden (Verlag der Kunst) 1997, 110-123 (113)

395 Terry Winograd / Fernando Flores, *Understanding computers and cognition*, Norwood, N. J. 1986

Zuschauerpartizipation nicht auf inhaltistischer („interaktiver“), sondern medienarchäologischer Ebene. Kaum sind diese technischen Interferenzen zum Verschwinden gekommen, bemüht sich die Medienkunst um ihr arbiträres *re-entry* – Nam June Paiks elektrotechnischen Modulationen des TV-Bildes.

An die Stelle der TV-Sendung und des Programms treten DVB (Digital Video Broadcast) und der Strom, sehr buchstäblich. In der italienischen Version von *Big Brother* wird ein Pay-TV-Sender mit dem sprechenden Namen *Stream* die Direktübertragung der Experimentalanordnung vornehmen und damit den Effekt der Internet-Webcams wieder ins Medium TV zurücktransportieren.³⁹⁶ Das andere Extrem – das Gegenteil von Echtzeit-Experimenten mit Lebenwesen in Containern – ist die filmische Langzeit-Dokumentation *Berlin – Ecke Bundesplatz* von Detlef Gumm und Hans-Georg Ullrich, die in sechs neunzigminütigen Filmfolgen für das Fernsehen zusammengefaßt wurden.

Störung als Information: *The Truman Show*

"The death associated with catastrophe ensures that television is felt as an immediate collision with the real [...] - bodies in crisis, technology gone awry."³⁹⁷ Und wie kommt es zu diesem unmittelbaren Kontakt bildelektronischer Medien zum Realen? „Bilder haben [...] Anteil am Unbewußten.“³⁹⁸ Dies gilt nicht nur für poetische Bilder, sondern auch die Nachrichtenbilder von Katastrophen. In der Katastrophentheorie (René Thom), „catastrophy is defined as unexpected discontinuity in an otherwise continuous system“³⁹⁹.

Die Medienbotschaft des Films *The Truman Show* (R: Oliver Stone) läßt eine ganze Skala von Störung bis Rauschen einsichtig werden. Erst ein auf dem Himmel herabfallender Scheinwerfer (für Sonne / Mond) weist den Protagonisten als Störung auf die simulierte Welt, in die er seit seiner Geburt hineinversetzt ist, hin. Am Ende rammt sein Segelboot den blauen Horizont, der sich als Leinwand entpuppt: Ein/bruch des Realen, das sich - frei nach Lacan - immer erst im Riß zeigt. Nach dem endlich selbstbewußten Ausstieg Trumans aus der Show bricht die *TV-real-life-soap* ab; der Film selbst endet mit weißem TV-Rauschen. Diese Störung ist unsagbar in der symbolischen Ordnung der Buchstaben, also muß sie gezeigt werden - videographisch.

396 Meldung in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung v. 14. Juni 2000

397 Doane 1990: 238

398 Helga Nowotny, Das Sichtbare und das Unsichtbare. Die Zeitdimension in den Medien, in: Mike Sandbothe / Walther Ch. Zimmerli (Hg.), Zeit - Medien - Wahrnehmung, Darmstadt (Wiss. Buchges.) 1994, 14-28 (26), unter Bezug auf: Gaston Bachelard, La Poétique de l'Espace, Paris 1958

399 Doane 1990: 228

Die operative Diagrammatik technischer Dinge

Schaltplananalyse betrifft den methodischen Kern einer wohlbestimmten Medienwissenschaft. Es gibt technische Medien erst in dem Moment, wo sie tatsächlich handeln. Im Sinne Whiteheads gibt es Medien gibt es nur im Zustand ihrer Prozessualität; in diesem Moment aber entfaltet sich ein Wissen technischer Dinge, das nicht schlicht kulturhistorisch relativ im Sinne des Historismus ist. Apparate der Signalspeicherung, -verarbeitung und -weitergabe sind sehr wohl stabil über ganze historischen Epochen hinweg - und setzen damit zugleich eine *epoché*, eine Ausnahme von Geschichte, ihr Suspens. Nondiskursive Apparaturen sind gerade deshalb diskursübergreifend, weil sie im Sinne Foucaults das *Archiv* einer Epoche selbst überhaupt erst definieren, d. h. die Menge des Sag- bzw. Lötbaren.

Gilbert Simondon beschrieb die Grenzziehung zwischen Diagramm als Schema und als verschalteter Hardware. Das ursprüngliche technische Objekt "ist kein [...] physisches System; es ist die physische Übersetzung eines intellektuellen Systems. [...] Das konkrete technische Objekt hingegen, also jenes, das eine Evolution durchlaufen hat, nähert sich der Existenzweise der natürlichen Objekte an, es tendiert zur inneren Kohärenz, zur Schließung des Systems der Ursachen und Wirkungen [...]." ⁴⁰⁰

Entropie der gedruckten Platine

Als symbolische Maschine gehört jeder Schaltplan einer vom Anspruch her metahistorischen Logik an - ganz so, wie die Platonischen Dialoge auch nach 2500 Jahren noch nachvollzogen werden können. Operative Medienarchäologie aber widerspricht seinerseits jedem platonischen Idealismus.⁴⁰¹ Ihren (technik-)historischen Index erhalten symbolische Maschinen genau dann, wenn sie in realer Materie implementiert werden. Hier soll keinem Hardware-Fetischismus das Wort geredet werden, sondern der Grund genannt sein, wie entropische Zeit in die Medien kommt. Grundsätzlicher stellt sich damit - dies- und jenseits von Kittlers Schaltplänen und Platinen - die Frage, welches zeitliche Existential sich hier darbietet.

Inwieweit läßt sich aus Bruchstücken der verlöteten Bauteile noch die Schaltung extrapolieren?

400 Gilbert Simondon, Die Existenzweise technischer Objekte [FO 1958], Zürich / Berlin (diaphanes) 2012, Erster Teil, Erstes Kapitel ("Entstehung des technischen Objekts", 42

401 Am Beispiel der Zahl dargelegt von Bernhard Siegert, Zählen. Archäographie einer Kulturtechnik, in: Hiller / Hölting (Hg.) 2019, 265-279

Es gibt unerwartete, an-archivische Nachlässe. Am Rande eines Waldsaums bei Summt nördlich von Berlin blickte ragt im Januar 2014 unversehens ein elektronisches Indiz heraus: eine Elektronenröhre aus dem morastigen Boden. Eine Rodung zugunsten der Überlandstromleitung hatte teilweise enthüllt, daß hier einmal ein antiker Fernseher entsorgt wurde. Sacht wachsen Farne über den Resten der schon weichgewordenen Platine, die - sorgsam freigelegt - noch ihre Elektronenröhren birgt und trägt. Feucht und biegsam ist die Platine als solche bereits der Entropie anheimgegeben; die Schaltung geht über in die Risse des Materials, die Farben der passiven Bauteile vermischen sich mit dem Schimmel der Hardware und des Bodens. Das Verhältnis von logischer Schaltung und elektotechnischer Entropie ist das einer Ungleichzeitigkeit: Es sind verschiedene Zeitmaße, in denen die einzelnen Stoffe der Apparatur sich auflösen. Die evakuierten Elektronenröhren trotzen dem feuchten Verfall, rosten jedoch aber von den Metallstiften her. Die Bildröhre selbst glänzt weiter, spiegelt aber nur noch die Außenwelt - eine Verkehrung des Fernsehbilds (auch jede in Funktion befindliche TV-Bildröhre insistiert in der Außenspiegelung sublim auf der Kehrseite der televisionären Imagination des elektronischen Bilds). Die Schaltung löst sich auf, behält aber bis zur Unlesbarkeit noch ihre prinzipielle Botschaft. Die Materialität des Mediums ist dem Verfall preisgegeben; was insistiert, ist die negentropische Fügung, die selbst noch aus Bruchstücken rekonstruierbar ist wie ein holographisches Bild. Die Verteilung der elektronischen Bauteile sind das Raumgitter der Schaltung auch nach Verfall ihrer buchstäblichen Erdung in der Platine. Diese andere, multiple Zeitlichkeit elektronischer Technik insistiert. Was nottut ist die theoretische Kontemplation zweier Elektronenröhren aus diesem Befund - einmal eine noch intakte, jederzeit wieder in eine funktionale Schaltung einsetzbare; andererseits eine gebrochene, die folglich der Oxydation der Elektroden ausgesetzt ist und damit dem Schädel gleicht, der als *mememto mori* in der Hand von Hamlet im gleichnamigen Drama Shakespeares die Frage des Daseins aufruft. Elektronische Medienbausteine aber bilden ein Dazwischen beider Zustände von *being* und *not-being*.

In diesem Mikromedientheater kommt es zu einem Widerstreit: Entropie der Schaltung *versus* Negentropie des operativen Diagramms (Schaltplan). Das ruft die für real existierende Medien entscheidende Frage auf: In welchem Verhältnis stehen *logos* und *techné*. Eine aus der Physis entborgene Technologie (im aristotelischen Sinne) steht im Widerstreit mit einer negentropisch deduzierten Logik, in Materie implementiert.

Ein Kommentar zur operativen "open the black box"-Philosophie des Medienarchäologischen Fundus am Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft der Humboldt-Universität zu Berlin vermerkte kritisch: "Die Rückwände der Radios fehlen. Dort sind meistens die Schaltpläne verzeichnet. Es wäre gut, sie bei den Geräten zu haben,

sonst sind sie nicht mehr viel wert."⁴⁰² Das Verhältnis eines symbolischen Diagramms zur realen Verlotung der Apparatur ist ikono-logisch nicht im Sinne einer mimetischen Abbildung, sondern einer topologischen Zuordnung.

Übertragungskanäle, Nachrichtentheorie und vernetzte Computer:

TELEGRAPHISCHE ÜBERTRAGUNGSMEDIEN UND NACHRICHTENTHEORIE:
VON MATERIE UND ENERGIE ZUR INFORMATION

Die Bahnung von Geschwindigkeit (Heinrich Heine)

Heinrich Heine theoretisiert das seinerzeit neueste Transportmittel Eisenbahn in Begriffen, in welchen Immanuel Kants Definition von Aprioris der Wahrnehmung mitschwingen und welche die Dromologie eines Paul Virilio antezipieren: "Sogar die Elementarbegriffe von Zeit und Raum sind schwankend geworden. Durch die Eisenbahn wird der Raum getötet, und es bleibt uns nur noch die Zeit übrig."⁴⁰³ Die Eröffnung der neuen Eisenbahnlinien verursachte in Paris, so Heine, "eine Erschütterung die jeder mitempfindet" (ebd.) - eine Diskontinuität eingeschliffener Wahrnehmungsmuster. Sein Deutungsmodell aber entspricht selbst schon dem neuen elektro-physiologischen Dispositiv der telephonischen Stimmweitergabe: "Die ganze Bevölkerung von Paris bildet in diesem Augenblick gleichsam eine Kette, wo einer dem andern den elektrischen Schlag mitteilt." Heine konstatiert "ein unheimliches Grauen", die Ahnung von etwas "Ungeheuerem", "Unerhörtem", "dessen Folgen unabsehbar und unberechenbar sind". Die zur Zeit der Französischen Revolution von Edmund Burke für die Ästhetik wiederentdeckte rhetorische Figur des Sublimen mit ihrem Bild vom im dräuenden Gewitter latenten Blitz erweist sich unter der Hand als geeignet zur Beschreibung der Dramatik, mit der die Elektrizität die menschliche Imagination unterläuft.⁴⁰⁴

Heine erinnert an solche Einschnitte als Medienumbrüche: "So muß unsern Vätern zu Muth gewesen seyn [...] als [...] die Buchdruckerei die ersten Aushängbogen des göttlichen Wortes in die Welt schickte." Vehikel und Kanäle für Waren- und Menschentransport aber sind etwas Anderes als Nachrichtentechnologien - die eigentliche Botschaft von Heines Ahnung. Auch elektrische Telegraphie bedarf zwar noch der

402 Elektronische Kommunikation vom Dezember 2013

403 Heinrich Heine, *Lutetia*, in: *Heines Werke in 10 Bänden*, hrsg. v. Oskar Walzel, Leipzig 1910, Bd. 6, 291ff

404 Dazu Jean-François Lyotard, *Das Erhabene und die Avantgarde*, in: *Merkur xxx*; ferner Christiane Unger, *Zur Entwicklungsgeschichte der elektrotechnischen Fachbezeichnung "Strom"*, in: *Fachsprache. Internationale Zeitschrift für Fachsprachenforschung, -didaktik und Terminologie*, 1. Jg., Heft 1-2 (1979), 163-168

physikalischen Verkörperung des Signals ganz so, wie die alphabetische Schrift dem Papier implementiert wird; die Nachricht aber resultiert erst aus der differentiellen (De-)Kodierung. Die dilatorische Zeit der Transportkörperübertragung unterscheidet sich von der Unverzüglichkeit der körperlosen drahtlosen Telegraphie im selbstgebenden Übertragungsmedium elektromagnetischer Wellen; Martin Heidegger brachte die Konsequenz von Rundfunk auf den (nur schreibbaren) Begriff der "Ent-Fernung". An die Stelle einer Eskalation der Beschleunigung von Verkehrsmitteln tritt eine Transformation des Übertragungswesens selbst, wie sie McLuhans Theorem des elektrifizierten *acoustic space* im Phänomen der unverzüglichen Energieübertragung faßt: Resonanzen. Zu einer wirklich *medienepistemologischen* Analyse wird dies in Hinblick ein operatives Diagramm: die elektronische Schaltung des Schwingkreises (als englischer Fachterminus *resonant circuit*). Heines Zeitgenosse Karl Marx verharnte demgegenüber in einer materialistischen Analyse der Produktionsbedingungen, die damit schon zu Lebzeiten anachronistisch war: "Marx based his analysis most untimely on the machine, just as the telegraph and other implosive forms began to reverse the mechanical dynamic."⁴⁰⁵ Tatsächlich gilt im Sinne Norbert Wieners für die Epoche der Nachrichtenmedien, also der Gegenwart: Information ist weder Energie noch Materie.

Technische Übertragung

Lange Zeit wurde unter Medium das passive Transportvehikel für Dinge und Symbole verstanden; der speicherprogrammierbare Computer ist demgegenüber jene Maschine, die den passiven Medienbegriff ins Ereignis wendet. Das herkömmliche Copyright war an die Präsenz der Gegenstände gebunden: Es schützte die materiellen Datenträger, aber nicht die Information, also etwa das Buch, das Photo oder die DVD. Doch mit der Digitalisierung kann „unser Eigentum ohne Kosten und ohne unser Wissen unendlich oft reproduziert und augenblicklich an jeden Ort der Welt transferiert werden [...], ohne auch nur unseren Besitz zu verlassen“⁴⁰⁶.

Auch in der Epoche des E-Commerce bedarf es noch des höchst realen Transports der elektronisch bestellten materiellen Waren. McLuhan nennt in einer Konkretheit, die mit dem Ort seines Denkens, Kanada selbst, verstrickt ist, die sehr materielle Metapher der Pipeline als Übertragungsmedium, wenn er auf der Differenz von Nachrichten- und Transportsystemen beharrt, indem er kritisch Stellung zu Shannon /

⁴⁰⁵ Hier zitiert nach: Norbert Bolz, Theorie der neuen Medien, München (Raben) 1990, 93

⁴⁰⁶ John Perry Barlow, Wein ohne Flaschen. Globale Computernetze, Ideenökonomie und Urheberrecht, in: Copyright oder Copywong. Geistiges Eigentum, kulturelles Erbe & wirtschaftliche Ausbeutung, hg. v. Werner Pieper, Löhrbach 1996, 41

Weaver bezieht: "Their model is from the telegraph which they see merely as a kind of pipeline for transportation. [...] The Shannon / Weaver model of communication is merely a transportation model which has no place for the side-effects of the service environments [...]. It is always the service environment that is the medium, and this is usually 'hidden' in the sense of being unnoticed. Thus all media tend to be subliminal in their structures, and this I have been trying to say in the phrase 'the medium is the message' [...]." ⁴⁰⁷

Telegraphenströme

Kapitel VIII „Der elektromagnetische Telegraph“ von Kapps *Grundlinien einer Philosophie der Technik* korreliert Telegraphie und Nervensystem. Das Inhaltsverzeichnis faßt es als „durchgängige<n> Parallelisierung von Telegraphensystem und Nervensystem seitens der Wissenschaft“ zusammen: "Die Nerven sind Kabeleinrichtungen" ⁴⁰⁸. In Daniel Paul Schrebers *Denkwürdigkeiten eines Nervenkranken* eskaliert dies zum Kabelanschluß seiner Psyche: eine "heiße" Schreibvision. Elektrische Impulse zirkulieren gleichursprünglich "in the animal and the machine" (Wiener 1948). "Die Telegraphenströme sind analog den Nervenströmen." ⁴⁰⁹ An dieser Stelle nun schließt McLuhan an, in *Understanding Media* - zugleich eine Überschreitung seiner Theorie: "Während alle frühere Technologie irgendeinen Teil unseres Körpers ausgelagerte, kann von der Elektrizität gesagt werden, daß sie das zentrale Nervensystem selbst (einschließlich des Gehirns) ausgelagert hat" ⁴¹⁰; Elektrizität ist relational (eben: Netz, Verknüpfung, Links), nicht länger funktional wie die klassischen prothetischen Werkzeuge. Damit wird McLuhans Theorie *online*-anschlußfähig. Das Internet hat McLuhan noch erahnt, als er über technische Prothesen des menschlichen Hirns nachdenkt und weltweit vernetzte elektronische Hirne nach dem Muster neuronaler Netze visioniert. Die Diskursvorgabe kam von Seiten der kybernetischen Neurologie (McCulloch / Pitts). Diese Zukunft ist eingetreten, um den Preis von McLuhans Prothesentheorie selbst.

Norbert Wiener faßte in einer protokybernetischen, zunächst noch streng geheim eingestuften Schrift von 1942 bislang völlig getrennt verhandelte Gebiete diesseits jeglicher Gehirnmetaphorik zusammen: statistische Zeitreihenanalyse in der Mathematik und Nachrichtentechnik im Ingenieurwesen. Während bei McLuhan die Medienbotschaft zur Sinnes"massage" verkommt, wird die eigentliche *message* bei Wiener

407 McLuhan an Jerry Angel, 26. März 1976, in: H. M. McLuhan Papers, zitiert nach: Graeme H. Patterson, *History and Communications*, Toronto et a. (University of Toronto Press) 1990, 100

408 Braunschweig 1877, 139-154, xi

409 R. Ed. Liesegang, *Beiträge zum Problem des electrischen Fernsehens*, Düsseldorf (Liesegang) 1891, Einleitung

410 Übersetzt aus der engl. Ausgabe Cambridge / London 1994: 247

zum *innertechnischen* Signalereignis erklärt, dem gegenüber der Mensch außen vor bleibt, nämlich als peripherer Empfänger von Phänomenen namens Interface: "[B]y coding, or the use of the voice, or scanning, the message to be transmitted is developed into a time series."⁴¹¹ Kommunikation als Signal ist derart flüchtig und in algorithmischer Kompression derart entphänomenalisiert, daß sie längst nur noch von technikseitiger Messung überhaupt bemerkt wird. Damit bleibt menschenseitiger Medientheorie allein noch die Aufgabe, diese implizite Botschaft akademisch explizit zu machen.

An der Grenze zur Informationstheorie: Morsen aus dem "Palast der Republik"

Die sozialistische Wirtschaftstheorie ist u. a. daran gescheitert, daß sie die Wende zur Informationsgesellschaft nicht erfolgreich in Angriff nahm - die Transformation von energetischer und materialer Ökonomie (also Schwerindustrie, Kohle, Strom) zur Information als Produktivkraft. Längst hatte McLuhan diagnostiziert, "die Theorie Marxens, entstanden in der Zeit der Dampfmaschine und der Eisenbahn, sei schon zu dessen Lebzeiten durch das Auftreten des Telegraphen umgewälzt worden"⁴¹².

McLuhans akademischer Ideengeber Harold Innis hat mit *Empire and Communications* 1950 die zeit- oder raumbasierten (kultur-)technische Grundspannung, den *bias* von Infrastrukturen definiert. Um 1850 hatten Überlandnetze und Unterseekabel die Erde als raumgreifendes Operationsgebiet von Kommunikation weitgehend erschlossen. Gerade dadurch war "eine Verwundbarkeit entstanden, die in den Kabel selbst hauste. Am 2. August 1914, dem zweiten Tag des Ersten Weltkriegs, stach die Royal navy mit dem Befehl in See, alle Transatlantikkabel der Mittelmächte zu kappen. [...] Weil Medien strategische Eskalationen sind" - und nicht primär "Prothesen eines sogenannten Menschen, der seine Augen und Ohren an Apparate der Speicherung oder Übertragung entäußert hätte" (so Kittler in Distanz zu McLuhan), rückte nach jenem Schlag "die Drahtlosigkeit als solche aufs Programm."⁴¹³ Die zeitgenössische Lesart der Telegraphie heißt in der Tat Mobiltelefonie. Telegraphie, immer schon "digital", kehrt wieder ein als binäre Impulsform von drahtloser Nachrichtenübertragung. Solche für menschliche Sinne unsichtbare Medienphysik aber wird flankiert von

411 Typoskript Wiener 1942, 3: The extrapolation, interpolation and smoothing of stationary time series, with engineering applications, Division 7 Report to the Services No. 19. MIT Research Project No. DIC-6037; OSRD No. 370, Massachusetts Institute of Technology, 1. Februar 1942, Typoskript. Druckversion 1949 (M.I.T. Press); 3. Aufl. 1964

412 Paraphrasiert von Jean Baudrillard, Requiem für die Medien, in: ders., Koolhaas, Berlin (Merve) 1978, 83-118 (83)

413 Friedrich Kittler, Krieg im Schaltkreis, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung v. 25. November 2000, Nr. 275, I

etwas, das ganz und gar keine Prothese menschlicher Organe mehr ist: mathematische Intelligenz. Die von Shannon 1948 entwickelte "Philosophie der Puls Code Modulation" erlaubt es, im Reich des Funks die Sprach- und Musiksignale durch Digitalisierung ihrerseits gegen Störungen weitgehend zu immunisieren. Damit wird analoge Signalübertragung konsequent kodierbar - nicht nur um die Signale rauschresistent zu machen, sondern auch, um durch ihre Komprimierung den Zeitkanal selbst zu untertunneln.⁴¹⁴ McLuhans Deutung der elektronisch unverzüglichen, analogen Kommunikationsmedien als "acoustic space" war damit im Prinzip (*en arché*) längst unterlaufen.

Am Informationsbegriff scheiden sich Prothesen- und Nachrichtentheorie. "Elektrisches Licht ist reine Information. Es ist gewissermaßen ein Medium ohne Botschaft, wenn es nicht gerade dazu verwendet wird, einen Werbetext Buchstabe für Buchstabe auszustrahlen", verkündet McLuhan. In McLuhans Fehldeutung der Nachrichtentheorie ist Licht bereits als nichtspezifische Energieform, als pure Strahlung identisch mit Information selbst. Für alle Kommunikationsmedien sei es *prägend*, daß der "Inhalt" jedes Mediums immer ein anderes Medium ist.⁴¹⁵ Unter Bezug auf Walter Ongs Studien resümiert McLuhan: "The use of printing moved the word from its original association with sound and treated it more as a 'thing' in space."⁴¹⁶ So wird aus einem resonierenden Grund eine klanglose Figur.

Medienkultur, im Unterschied zu traditionellen Institutionen, operiert mit losen Kopplungen statt mit festen. Fritz Heiders und Niklas Luhmanns Medium / Form-Differenz gilt für die Unterscheidung von Licht und Information präzise. Zur Eigenart von Licht gehört es, zugleich rein physikalische "Medien"botschaft als auch Träger von Nachrichten im Sinne von Symbolketten sein zu können.⁴¹⁷ Thomas Roppelts Installationen visualisieren Mathematik und mathematisieren zugleich das Lichts, wenn in Neonröhren kodierte Zahlenreihen als binären Berechnung augenfällig werden.⁴¹⁸

Ein Blick auf die 1964er Originalausgabe von *Understanding Media* zeigt das, was in den digitalisierten Textversionen entfällt, nämlich die Karikatur einer leuchtenden Glühbirne auf dem Originalumschlag.

414 Claude E. Shannon / John R. Pierce / B. M. Oliver, The Philosophy of PCM [*1948], in: N. Sloane / A. Wyner (Hg.), Claude Elwood Shannon. Collected Papers, Piscataway (IEEE) 1993, 151-159

415 Marshall McLuhan, Die magischen Kanäle. „Understanding Media“, Düsseldorf / Wien (Econ) 1968, 14

416 Marshall McLuhan, The Gutenberg Galaxy, Toronto 1962, 104

417 Sabine Maria Schmidt, Autopsie als künstlerische Strategie, im Ausstellungskatalog Autopsi, hg. v. ders. für das Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, 2001, 2-7 (4), über die raumbezogene Laserinstallation von Achim Mohné

418 Schmidt 2000: 5

McLuhan durchdenkt zwar das Elektronische gründlich, aber nicht das Digitale. Demgegenüber ist es ein medientheoretischer Imperativ, trennscharf "zwischen der Elektronik als einem technischen Medium und dem Binärkode als einem Zeichensystem zu unterscheiden. Dem entspricht die begriffliche Trennung in Energie und Information bzw. in Hardware und Software"; Bernhard Vief wendet sich damit "gegen eine Verwischung beider Begriffe, wie sie von Marshall McLuhan vorgenommen wird, wenn er reine Information (d. h. Information, die sich in alles verwandeln kann) mit Elektrizität oder elektrischem Licht gleichsetzt"⁴¹⁹.

Nach dem Berliner Mauerfall sendeten auf Initiative des Chaos Computer Club aus dem eine zeitlang leerstehenden einstigen "Haus des Lehrers" am Alexanderplatz über Weihnachten und Neujahr die einzelnen Büroräume digital gesteuert Lichtzeichen und erklärten somit die Fassade zum Pixelbildschirm für das Videospiel PONG - eine unverhoffte Wiedereinkehr jener kybernetischen Informationsästhetik, die zeitgleich zu McLuhan für die Architektur anhand von Plattenbaufassaden entwickelt wurde.⁴²⁰

Die kybernetische Diagrammatik bringt es auf den Punkt: "Information is information, not matter or energy. No materialism which does not admit this can survive at the present day."⁴²¹ Prekär ist diese Aussage Norbert Wieners, insofern die DDR unter Walter Ulbricht ihrerseits der Wissenschaft der Kybernetik huldigte, in der Hoffnung, mit ihrem Begriff der Gouvernance (konkretisiert im "Regler" für positives und negatives Feedback) eine ganze Staatsökonomie (selbst-)lenken zu können. Georg Klaus, Inhaber des Logik-Lehrstuhls in der Philosophie der Humboldt-Universität, hat hier als Ideengeber mitgewirkt.

Nach dem Ende der DDR machte die junge Medienwissenschaft dergleichen Humboldt-Universität aus Anlaß der letzten Bespielung des Palasts der Republik (*Volkspalast*) durch eine minimalistische Installation, die kodierte Signale sendete, auf die Differenz von Energie und Information aufmerksam. Sie blinkte per (Theorie-)Scheinwerfer aus dem inzwischen entkernten, lichtlosen Palast im Morse-Code Wieners Informationsdefinition auf die sputnikförmigen Kugel des Berliner Fernsehturms, einst durch Hermann Henselmann noch als "Turms der Signale" entworfen. Es war 1957 der sprichwörtliche "Sputnik-Schock" von Seiten der UdSSR, die US-seitig in der Konzeption des ARPA-Netzes

419 Bernhard Vief, Digitales Geld, in: Florian Rötzer (Hg.), Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt / M. (Suhrkamp) 1991, 117- 146 (118)

420 Manfred Kiemle, Ästhetische Probleme der Architektur unter dem Aspekt der Informationsästhetik, Quickborn (Verlag Schnelle) 1967

421 Norbert Wiener, Computing Machines and the Nervous System, in: ders., Cybernetics or control and communication in the animal and the machine, Cambridge, Mass. (M. I. T. Press), 2. Aufl. 1962 [*M. I. T. 1948], 116-132 (132)

für dezentralisierter Kommunikation resultierte und damit die Epoche der technischen Gegenwart begründete. "When Sputnik went around the planet, nature disappeared [...] enclosed in a man-made environment."⁴²² Dieser Satz McLuhans ist strikt *medienökologisch*, nicht etwa im Sinne von elektronischem Abfall gemeint. Die umfassende Medienumwelt ist nicht nur topologischer, sondern vor allem chronotechnischer Natur. Menschen bewegen sich in einer anderen zeitkritischen Umwelt, wenn etwa morgens zum Frühstück per SmartPhone bereits abgerufen werden kann, daß mittags um Eins eine Schneefront Berlin erreicht, um den Tagesplan daran zu orientieren: McLuhan Begriff des "acoustic space", der sich als Zeitwesen entpuppt.

Übertragungskanäle konkret: Kabel, Nerven, Telegraphie

Medienwissenschaft sieht zunächst vom alltäglichen Gebrauch des Begriffs "Kommunikation" ab. Aus nachrichtentechnischer Sicht nämlich bedeutet Kommunikation unbesehen ihrer Inhalte die Wahrscheinlichkeit, also das Informationsmaß einer Nachrichtenübertragung. Der vorschnelle Blick auf narrative Inhalte von Massenmedien aber ist - so McLuhan 1964 - eher vergleichbar mit dem sanftigen Stück Fleisch, mit dem der Einbrecher den Wachhund (die wirklich medienkritische Analyse) ablenkt. In dem Fernsehservice-Handbuch *Schirmbilddiagnose und Messungen am Farbfernsehempfänger* wird ausdrücklich darauf hingewiesen, "daß man zwischen *Raster* und *Bildinhalt* unterscheiden muß"⁴²³. Dies erinnert an die zwei Körper der Medienwissenschaft: einmal betreibt sie Medienarchäologie, -theorie und epistemologie; gekoppelt daran steht andererseits die Analyse von Medien hinsichtlich ihrer Programminhalte (Film, Fernsehen, Medienindustrie, Massenmedienforschung).

Vilém Flusser unterscheidet zwischen Kommunikation und Benachrichtigung: "Ist es die Absicht des Senders, zu 'kommunizieren', d. h. [...] perfekt empfangen zu werden, dann ist die beste Strategie, redundante Botschaften zu senden. Ist seine Absicht zu 'informieren', d. h. andere Gedächtnisse zu ändern, um entweder das Universum oder die Kompetenz des Codes zu vermehren, dann besteht die beste Strategie darin, dem Code gerade soviel an Geräusch einzuverleiben, daß die Information gerade eben noch nicht zerstört wird."⁴²⁴

422 Marshall McLuhan, *The Planet as Art Form*. Interview with David Frost, The American Broadcasting Corporation, 1972; marshallmcluhanspeaks.com/interview/1972-the-planet-as-art-form, quoted after Gottlieb 2017

423 H. Bochum / R. Dögl, *Schirmbilddiagnose und Messungen am Farbfernsehempfänger*, München (Franz) 1973, 12

424 Vilém Flusser, *Kommunikologie*, hg. v. Stefan Bollmann / Edith Flusser, Frankfurt / M. (Fischer) 1998, 335

Für Signalverzerrungen in der technischen Sprachübertragung "Distortion is most easily thought of as a deformation of a function of time or of frequency"⁴²⁵ - auf jenem "rather microscopic level on which I want to consider it" (ebd.), mithin also: die zeitkritische, mikrotemporale Ebene. Diese aber interferiert mit Protosemantik, denn das Hören (nach Helmholtz) ist nicht auf akustisches Vernehmen reduzierbar: "In order to discuss intelligibility, on the other hand, it will be necessary to work with elements: phonemes, syllables, words, or sentences" (ebd.). Die sprachliche Empfindung oszilliert zwischen beiden Ebenen: "Therefore we shall have to engage in an exercise in shuttling back and forth between the level of functions and the level of elements" (ebd.), um die medienarchäologische Signalanalyse in Verhältnis zur Semantik zu bringen.

Zwischen Redundanz und Rauschen "liegen Botschaften, die bis zu einem kritischen Punkt immer informativer sind, von da an aber plötzlich wieder unformativ werden" (Flusser ebd.). Übertragung ist ein notwendiger Akt in der klassischen Definition von Kommunikation mit und durch technische Medien, die jedoch durch eine radikale Form der Mathematisierung (im Internet) mit der Adresse selbst bis zur Unkenntlichkeit im Zeitbereich zu schrumpfen und als infinitesimaler Grenzwert zu verschwinden sich anschickt.

"Massenmedien", "AV-Medien", überhaupt: "Medien" sehen aus epistemologischer Sicht anders aus und hören sich auch anders an. Eine medienarchäologisch orientierte Mediengeschichte behandelt Fernsehen überraschenderweise nicht im Direktanschluß an optische Medien wie die Photographie, sondern eher im Anschluß an den Phonographen - ganz so, wie der Videokünstler Bill Viola am elektronischen Bild einmal den "Klang der Einzeilen-Abtastung" betont.⁴²⁶ Epistemologische Medien(er)kenntnis folgt der technischen Logik, weshalb sie eher eine Medienarchäologie denn eine lineare Mediengeschichte darstellt. Schnell stellt sich heraus, daß das 19. Jahrhundert ein modernes ist, wenn es nicht unter dem Blickwinkel von Historismus und Nationalstaaten, sondern etwa unter dem von Elektrizität und Bildübertragung betrachtet wird. Bildübertragungsexperimente gehen mit dem Kopiertelegraphen Alexander Bains den Radiowellen gar voraus.⁴²⁷

Medienarchäologen rechnen mit Diskontinuitäten; sie suggerieren nicht die kulturanthropologisch tröstende Figur einer fortschreitenden Entwicklung, keine zur Historie zusammengeknüpfte Fäden als narrative

425 J. C. R. Licklider, The manner in which and extent to which speech can be distorted and remain intelligible, in: Cybernetics / Kybernetik. The Macy-Conferences 1946-1953, Bd. 1: Transactions / Protokolle, hg. v. Claus Pias, Zürich / Berlin (diaphanes) 2003, 203-247 (203)

426 Bill Viola, Der Klang der Einzeilen-Abtastung, in: xxx

427 Dazu Christian Kassung, Das Pendel. Eine Wissensgeschichte, München (Fink) 2008

Bildteppiche. Neue Medien weisen alten einen neuen Ort zu: "A new medium is never an addition to an old one, nor does it leave the old one in peace. It never ceases to oppress the old media until it finds new shapes and positions for them", schreibt McLuhan in *Understanding Media* (1964). Das gilt nicht nur für innovative Einzelmedien, sondern auch auf der medienepistemologischen Ebene: "All electric forms whatsoever have a decentralizing effect, cutting across the older mechanical patterns" (ebd.). Mit den Übertragungsmedien technischer Natur kommt solch eine Bruchstelle zur Sprache. "Technische Medien, anders als Schrift, arbeiten nicht auf dem Code einer Alltagssprache. Sie nutzen physikalische Prozesse, die die Zeit menschlicher Wahrnehmung unterlaufen und nur im Code neuzeitlicher Mathematik überhaupt formulierbar sind"⁴²⁸ - die Ebene des technisch Realen also, gekoppelt an Vollzugsweisen des Symbolischen.

Medienarchäologie versteht den Übertragungsbegriff maßgeblich vom Kanal her, also vom Prozeß und den Operationen der Übertragung. Von Vordenkern der Medienwissenschaft wie Lewis Mumford und Harold Innis werden Raum- und Zeitbegriffe nicht länger von Religion oder Philosophie, sondern von Transport- und Übertragungsmedien und -kanälen definiert. Kulturen von ihren Speicher- und Übertragungsmedien her zu denken gehört zum Vermächtnis von Innis' *Empire and Communications* (1950) bis hin zur *Médiologie* von Régis Debray. Tatsächlich übertragen analoge Medien, ohne gleichzeitig zu berechnen, aber verbrauchend - der ganze Unterschied zum Computer. Dem aristotelischen Medienbegriff entspricht hier Shannons Definition des Kanals: "Der Kanal ist nur das Mittel, das man benützt, um das Signal vom Sender zum Empfänger zu übertragen"; Shannon nennt konkret "ein paar Drähte, ein Koaxialkabel, ein Frequenzband, ein Lichtstrahl usw."⁴²⁹.

Womit dann aber nichts über den Sinn, die Semantik des Übertragenen gesagt ist: "Die Lichtstrahlen, die mein Auge treffen, sind nur Boten vom Ding, sind Zeichen für das Ding."⁴³⁰ Tatsächlich operiert Shannons Nachrichtenbegriff ausdrücklich diesseits von Semantik; McLuhan gibt dem eine überraschende Wendung, indem er die Aufmerksamkeit der medienarchäologischen Analyse fort von den sogenannten Inhalten hin zur eigentlichen Botschaft (*message*) des Mediums lenkt: Die alle menschliche Wahrnehmung *massierende* Botschaft einer Nachricht, die in einem Kanal von Licht oder lichtähnlicher Frequenz (Hochfrequenzen, UKW) übertragen wird, ist die ungeheure Geschwindigkeit ihrer

428 Friedrich A. Kittler, Geschichte der Kommunikationsmedien, in: Jörg Huber / Alois Martin Müller (Hg.), Raum und Verfahren. Interventionen 2, Frankfurt / M. u. Basel (Stroemfeld / Roter Stern) 1993, 169-188 (180)

429 Claude E. Shannon, Die mathematische Theorie der Kommunikation, in: ders. / Warren Weaver [*The Mathematical Theory of Communication, 1949], Mathematische Grundlagen der Informationstheorie, übers. v. Helmut Dreßler, München (Oldenbourg) 1976, 41ff (44)

430 Heider 1927, zitiert hier nach dem Auszug in: Engell 1999: 327

Übermittlung ("live", Nachrichten als Format in AV-Medien). Übertragung als Raumüberbrückung verlagert sich zu ultrakurzen Momenten der Zeitüberbrückung.

An dieser Stelle ein nachdrücklicher Hinweis darauf, daß Medium eine buchstäblich techno/logische Form des Kanals ist, wie Shannon am Beispiel der Übertragung verschlüsselter, also chiffrierter Nachrichten schreibt: "Der Schlüssel muß durch Medien, die gegen Interzeption immun sind, vom Sender zum Empfänger transportiert werden."⁴³¹ Alle Technologie umfaßt als empirisch-kognitive Doublette einmal den mathematischen Aspekt (*logos*, Enkodierung) und einmal die (elektro-)physikalische Technik (*téchne*). Dergleiche Shannon, der in seiner Master-Arbeit eine Algebra entwickelt hatte, die alle elektrophysikalischen Schaltungen in Notation aus Buchstaben, Operatoren und Klammern zu überführen vermag (hier in der Nachfolge von Charles Babbages "symbolical notation" seines Analytical Engine), schreibt 1939 an Vanevar Bush, den Mastermind des Differential Analyzer, indem er mit einem Begriff anhebt, der ebenso anglophones Alltagsidiom wie die Signatur des Zeitalters digitaler Medien ist: "Off and on I have been wrking on an analysis of some of the fundamental properties of general systems for the transmission of intelligence, including telephony, radio, television, telegraphy etc. Practically all systems of communication may be thown in to the following general form: $f_1(t) \rightarrow T \rightarrow F(t) \rightarrow R \rightarrow f_2(t)$."⁴³² Was ansonsten zumeist als das Shannonsche Diagramm von Kommunikation wiedergegeben wird, erscheint hier einzeilig in algebraischer Eleganz. So viel Mathematik muß sein.

Transportmittel wie Pferd und Streitwagen sowie die Kanalsysteme zur Bewässerung im antiken Vorderen Orient stellen zwar Kulturtechniken dar, die grundlegende Konsequenzen für die Regierungsmacht des Staates hatten; Nachrichtentechnik aber bricht mit diesen Vehikeln. "Wenn über einen Teich eine Welle läuft, weil jemand in ihn eine Stein geworfen hat, so bewegt sich nicht das Wasser von der Einwurfstelle zu den Rändern des Teiches hin, sondern nur die Wellenbewegung breitet sich auf der Oberfläche des ruhenden Wassers aus."⁴³³

Zudem erstreckt sich der hochtechnische Kanalbegriff nicht nur auf die Raum-, sondern auch die Zeitüberbrückung. Kulturtechnische "Kanäle" der Tradition sind Archive, Bibliotheken, Museen, Inventare und andere Gedächtnisagenturen als nondiskursive Operatoren und Datenbanken für das, was auf diskursiver Ebene Kulturgeschichte heißt. Technologische

431 Shannon 2000: 120

432 Zitiert im dem Nachwort der Herausgeber "Read me first", in: Shannon 2000,:332

433 Werner Bloch, Raum, Zeit und Einstein. Masstab und Uhr in der Welt der Physik, Berlin (Condor) 1948, 32

Speicher- und Übertragungskanäle jedoch entkoppeln die Szene der Handlung vom Menschen.

Telegraphie

Das Intervall einer Zugreise ist noch vergleichsweise (und buchstäblich) erfahrbar für den menschlichen Zeitsinn; anders sieht es schon aus für die Telegraphie. Übertragung und Kommunikation sind in *dieser* Hinsicht keine grundverschiedenen Kategorien mehr, sondern zeitkritische Gewichtungen eines Intervalls: Kommunikation rechnet mit kurzen Zeitspannen, Übermittlung mit langen.⁴³⁴

In dergleichen Epoche, welche die klassischen Transportvehikel wie Eisenbahn hervorbringt, erhält der körpergebundene Übertragungsbegriff auch schon Konkurrenz. 1843 beantragt Alexander Bain das Patent für seine Methode zur telegraphischen Übertragung von Bildern mittels Elektrizität. Das Reich der technomathematischen Medien ist nicht die materielle, sondern informationelle Überbrückung von Raum und Zeit. Zur medien- und kommunikationstechnischen Praxis wird dies in dem Moment, wo nicht mehr die Kombination von Materie und Energie als Bedingung für Transport, sondern Informationsübertragung als Funktion der Kalkulation von Kanalkapazität zählt - also nicht die Geschwindigkeit der Eisenbahn selbst, sondern die sie begleitenden Telegraphenlinien. Die elektrische Telegraphie war zwar im ersten Drittel des 19. Jahrhunderts zeitgleich zur ersten Eisenbahn schon erfunden; durchgesetzt aber hat sie erst der praktische Beweis ihres Einsatzes, legendär am Beispiel der Verhinderung eines Zugunglücks in England durch die Geschwindigkeit einer warnenden Telegraphie, notwendigerweise schneller als die betreffende Eisenbahn selbst. Vor diesem Hintergrund gründen Cooke und Wheatstone 1846 (zwei Jahre nach der Inbetriebnahme von Samuel Morses erster Telegraphenleitung zwischen Washington und Baltimore) die Aktiengesellschaft Electric Telegraph Company - mit dem medienarchäologischen Akzent auf "electric".

Ausgebremst wird das Übertragungspotential elektrischer und gar elektronischer Kommunikationsmedien zunächst vom Menschen, von dessen begrenzter Aufmerksamkeitsfähigkeit gegenüber telegraphischen Klingelzeichen und der Geschwindigkeit, Morsecode per Hand einzutippen. Thomas Alva Edison, immer bedacht auf die Optimierung technischer Systeme, erfand daher eine Methode, die Übertragungsgeschwindigkeit ausgerechnet über Zwischenspeicherung telegraphischer Signale zu beschleunigen, was zunächst wie ein Umweg aussieht: "Ein kleiner Griffel, der von einem Elektromagneten in Schwingung versetzt wurde, ritzte automatisch die Punkte und Striche

⁴³⁴ In diesem Sinne argumentiert Régis Debray, *Pour une médiologie. Définitions premières*, in: *Manifestes médiologiques*, Paris 1994, 21-33

des Morsealphabets in die Oberfläche eines Wachszyinders. Wenn man später den ganzen Prozeß umkehrte, setzte der Zylinder den Griffel in Bewegung und gab genau die festgehaltenen Zeichen wieder. Man konnte sie der nächsten Station übermitteln, wobei das Tempo weitaus größer war (denn man konnte den Zylinder schneller rotieren lassen als bei der Aufzeichnung). Eines Tages sagte Edison sehr laut etwas zu einem seiner Assistenten. Seine Hand befand sich gerade dicht an der scharfen Griffelspitze, und plötzlich verspürte er ein leichtes, aber deutlich spürbares Stechen. Die an einer Membran befestigte Nadel war durch seine Stimme in Bewegung gesetzt worden. Edison begriff sofort, worum es dabei ging. Wenn der Griffel unter dem Einfluß seiner Stimme in Schwingung versetzt worden war, konnte er ebenso gut den Zylinder entsprechend 'stechen' und kürzere oder längere, tiefere oder flachere Spuren darauf hinterlassen. Was aber würde geschehen, wenn man anschließend einen anderen, an einer Membran befestigten Stift diese Spuren entlangführte? Die Furchen im Wachs oder besser noch auf einer Zinnfolie müßten die Membran über den Stift in ebensolche Schwingungen versetzen."⁴³⁵

Für eine Epoche, die wissenschaftlich damit beschäftigt war, die menschliche Stimme nicht mehr primär nach Maßgabe alphabetischer Buchstabenschrift, sondern wirklich phonetisch und morse-alphabetisch als Zusammensetzung von Frequenzen zu begreifen (namentlich Hermann von Helmholtz), war die Konsequenz sofort klar. "Der heutige Plattenspieler ist also nichts anderes als eine der Tausende von Verbesserungen des ... Telegrafen."⁴³⁶ Von daher formulierte der *Phonographische Salon*, ein Stück epistemologisches Medientheater hier vor Ort im Dezember 2007, zurecht "Die Geburt des Phonographen aus dem Geist der Signalverarbeitung". So verschränkt sind Analoges und Diskretes, sind Musik & Medien: "The engineers have realized [...] that the same techniques used in electrical engineering are also applicable in acoustics, and the modern phonograph is the result of an explicit collaboration between these disciplines", resümiert der Gottvater der Kybernetik, Norbert Wiener, in seinem bemerkenswerten Text unter dem Titel "Time, Communication and the Nervous System"⁴³⁷.

Elektrische Telegraphie, also medientechnische Signalübertragung, ist also nicht nur von Gnaden der Elektrizität schneller als jedes mechanische Vehikel (ein elektrischer Impuls vermag in Leitungen die Erde acht mal pro Sekunde zu umkreisen); sie ist es ebenso als Funktion ihrer optimierten Kodierung als Information. Hier tritt neben die Fragen physikalisch-technischer Raum- und Zeitüberbrückung tritt die Mathematik der Kodierung. Die leitet sich nun bemerkenswerterweise

435 Juliusz J. Herlinger, *Geheimnisvolle Wellen*, deutsche Übersetzung Siegfried Schmidt, Warschau (Krajowa Agencja Wydawnicza) 1981, 49 f.

436 Herlinger 1981: 50

437 Wiener 1948/50: 202

von einer Wahrscheinlichkeitsrechnung ab, die zunächst gar nicht anhand von Fragen der Kommunikation, sondern der Teilchenphysik entwickelt wurde. "We [...] propose to introduce ideas belonging to the Gibbsian statistical mechanics into the theory of communication"⁴³⁸, heißt es bei Norbert Wiener, und weiter explizit: "Communication engineering is not in any essential way a branch of electrical engineering" (ebd.). "The message, to convey information, must represent a choice from among possible messages" (ebd.). Wiener nennt als Beispiel die telegraphische Übermittlung von Weihnachts- oder Geburtstagsgrüßen, die immer eine Auswahl aus einem möglichen Set von Variationen darstellen, und kommt auf den medientechnischen Moment: "If in nine cases out of ten I send a dot each second, but in the tenth case omit it, it is only when I omit it that I am furnishing significant information" (ebd.); dies gilt für generell für alle Formen von Zeitserien. "Entropy here appears as the negative of the amount of information contained in the message."⁴³⁹ Information wird als Kehrwert einer physikalischen Eigenschaft definiert - eine dramatische epistemologische Wendung vom 19. zum 20. Jahrhundert.

Das Imperium der telegraphischen Übertragung

Mit der Entwicklung einer medientechnischen Nachrichtentheorie schreibt sich auch der Begriff von Imperium neu. Raum- und zeitdurchquerende Herrschaftstechniken sind das Eine; techniknahe Medienwissenschaft aber untersucht die unmittelbar durch Technologien induzierten Operationen und daran eng gekoppelten emergierenden Epistemologien.⁴⁴⁰ Medienarchäologie akzentuiert als Bedingung einer neuen Epistemologie (im Sinne Bachelards) vielmehr den technologisch induzierten Bruch gegenüber der kulturwissenschaftlich privilegierten Deutung von Medientechnik als schlichter Eskalation bisheriger Kulturtechniken. "In einer strategischen Kette von Eskalationen entstand der Telegraph, um die Geschwindigkeit von Botenposten zu überbieten, der Funk, um die Verletzlichkeit von Unterseekabeln zu unterlaufen, und der Computer, um die ebenso geheimen wie abhörbaren Funksprüche zu entschlüsseln. Alles Wissen, das Macht vergibt, ist seitdem Technologie."⁴⁴¹

438 Norbert Wiener, Time, Communication, and the Nervous System, in: Annals of the New York Academy of Sciences, Bd. 50, 1948 / 50, 197-219 (202)

439 Wiener 1948 / 50: 203

440 Zur medientechnisch induzierten "interconvertibility of space and time" siehe John Durham Peters, The Marvellous Clouds. Towards a Philosophy of Elementary Media, Chicago / London (University of Chicago Press) 2015, 306-313

441 Friedrich Kittler, Von der Implementierung des Wissens. Versuch einer Theorie der Hardware, hier zitiert nach der Mailing-Liste *nettime* (Niederlande), E-mail vom 3. Februar 1999

Tatsächliche technische Artefakte kommen ins Spiel, wenn im wohldefinierten Sinne von Medienkultur die Rede sein soll. Im Feldzug von 1809 bringt Napoleon optische Telegraphie zu Einsatz, und überbietet mit dieser Signaltechnik kriegsentscheidend die berittenen Boten schriftlicher Nachrichten der Österreicher. Doch an Sender- und Empfängerstelle sitzen immer noch Menschen, nämlich Invaliden, deren Lese- und Schreibgeschwindigkeit eine natürliche, weil humane Grenze der Übertragungsgeschwindigkeit darstellte.

Claude Chappes optischer Winkeltelegraph von 1792 (Semaphor) war symbolisch, mithin in digitaler Kombinatorik enkodiert. In Sichtweite (also der Reichweite von UKW heute) konnte damit in Lichtgeschwindigkeit signalisiert werden; die Trägheit lag vielmehr auf Seiten von Mechanik und Menschen. Jene zwei Momente kommen hier ins Spiel, die für die Definition technologischer Medienprozesse zentral sind: die symbolische Kodierung und die Physik des Mediums.

Die Physik optischer Übertragung verheißt zunächst Unverzüglichkeit. Tatsächlich aber gehört es zu den umwälzenden Entdeckungen der Medienphysik der Neuzeit, daß auch Licht eine Geschwindigkeit hat, also endlich ist. Damit impliziert auch eine Lichtleitung noch ein *Delta-t*, ein mit dem Symbol Θp (*thanatos* / Prozeß) noch treffender benannte "Totzeit" für die Laufzeit der zu übertragenden Signale. "Dead Time is the delay from when a controller output (CO) signal is issued until when the measured process variable (PV) first begins to respond."⁴⁴² Dieser Verzug fällt jedoch nur aus Sicht ultraschnell wahrnehmender Lebewesen (oder hochtechnischer Medien selbst) ins Gewicht. "Jede Übertragungsleitung könnte als Verzögerungsleitung benutzt werden"⁴⁴³ und damit der Kurzzeitspeicherung von Signalen. Übertragung und Speicherung, zwei im kulturellen Diskurs emphatisch getrennte Seinsweisen, gehen damit ineinander über - eine relativistische Verschränkung von epistemologischer Tragweite. Da die Fortpflanzungsgeschwindigkeit in den meisten Leitungen bei 50 % der Lichtgeschwindigkeit liegt, würde eine Verzögerung von 0,5 Mikrosekunden bereits eine Leitungslänge von mehr als 150 Metern benötigen. Explizite Verzögerungsleitungen vermögen die Fortpflanzungsgeschwindigkeit elektromagnetischer Wellen so zu verringern, daß auf 1 Meter Leitungslänge eine Verzögerungszeit von bis zu 1,5 Millisekunden möglich ist. Diese Verzögerung ist kein Mysterium, sondern mit der Übertragungsleitungstheorie berechenbar, als Funktion der Größen Induktivität und Kapazität pro Längeneinheit. Nachrichtentheorie ist für die Epoche hochtechnischer Medien eine wesentlich mathematische.

442 Douglas J. Cooper, controlguru. practical process control e-textbook, Kapitel "Dead Time", *online* unter <http://www.controlguru.com> (Zugriff 25. November 2008)

443 HF Übertragungsleitungen, hg. v. Alexander Schure, Berlin (VEB Technik) 1962, 70

Das andere Kriterium für Übertragung als kulturell angeeigneter Medienprozeß ist die Kode-Optimierung (Cassirer zufolge ist Kultur überhaupt das Reich des Symbolischen). Polybios berichtet für die griechische Antike von einer Buchstabenübermittlung per binärem Fackel-Code; 25 Buchstaben des Alphabets sind dabei zu einer 5x5-Matrix angeordnet und erfüllen McLuhans Beobachtung, daß Licht einmal reines, inhaltsloses Medium (Beleuchtung) sein kann, ebenso aber zu Informationszwecken eingesetzt werden kann (Ein- und Ausschalten). Zwei Fackelstaffeln übermitteln im Modell des Polybios einmal mit maximal fünf Fackeln die Zeile, zum anderen mit max. 5 Fackeln die Spalte der Matrix. Doch erst, als die Signale nicht mehr aus starren Symbolen, sondern selbst aus kleinsten Zeiteinheiten bestehen, wird der serielle Punkt-Strich-Code von Morse (und, entscheidend mit-zählend, die Pause) 1851 zum weltweiten Telegraphie-Standardcode erklärt; mit Pausen kommunikativ zu rechnen ist eine Revolution analog zur Einführung des *spatium* im Buchdruck Gutenbers, der Entdeckung des Fluchtpunkts in der perspektiven Malerei und zum Siegeszug der Null im Stellenwertsystem abendländischer Mathematik. Operative Zählung also statt diskursiver Erzählung - und an dieser Stelle steht Mediengeschichte als Erzählung selbst auf dem Spiel:

"So gesehen ist die narrative Form des Diskurses nur ein *Medium* für die Botschaft, das nicht mehr Wahrheitswert oder informatorischen Inhalt besitzt als jede andere formale Struktur, etwa [...] eine mathematische Gleichung. Als Code betrachtet entspricht die Erzählung einem Vehikel etwa im dem Sinne, in dem das Morsealphabet als Vehikel für die telegraphische Nachrichtenübermittlung dient."⁴⁴⁴

Die Nicht-Erzählung weiß besser um Infrastrukturen der Signalübertragung: Leitungen und Codes. 1858 wird ein erstes Transatlantikkabel verlegt, bis daß die drahtlose Übertragung elektrischer Nachrichtensignale durch Marconi 1895 den Begriff der Erdung neu definiert. Der Schreibtelegraph von 1844, der mit den Index-Schreibmaschinen seiner Zeit korrespondiert und von Siemens optimiert wird, operiert lochkartenbasiert; mit dem Intervall der Morse-Taste wird dieses Loch, also räumliche Leere, als zeitliche Absenz operativ - eine Revolution im Zeithaushalt der Kultur.⁴⁴⁵

Derselbe Werner Siemens, der 1848 im zeit(geschichts)kritischen Jahr einer politischen Revolution gemeinsam mit dem Feinmechaniker Halske das erste Telegraphenkabel in Preußen verlegt hatte (denn Zeitvorsprung bedeutete im Nachrichtenhaushalt zugespitzter Ereignisse Machtvorsprung), experimentiert 1870 mit der Fernlenkung von Schiffen durch Telegraphendrähte. Hier steht die Nachricht nicht mehr in einem

444 White 1987: 75

445 Siehe Brian Winston, *Media Technology and Society. A History: From Telegraph to the Internet*, London / New York 1998

intransitiven Verhältnis zum Ereignis, sondern steuert es selbst - was möglich ist, weil Schiffe nur in einer Ebene gedreht werden, und von daher Schiffsruder durch den Morsecode selbst (seine beiden Zustände *dot* und *dash*) elektrisch gesteuert werden können⁴⁴⁶ - der Moment, wo die metaphorische Verwendung des Begriffs Kybernetik für Staatslenkungkunst endet und als *terminus technicus* medienwirksam wird.

In sogenannten oralen Gesellschaften bilden epische Memorierungstechniken (der homerische Hexameter) oder priesterliche Wissensweitergabe Formen von Gedächtnis. "But an oration is not durable: it is not normally repeated. It addresses itself to a particular situation and, in the total absence of writing, disappears from the human scene [...] with the scene itself."⁴⁴⁷ Erst das geschriebene oder gar gedruckte Wort ist dann zur symboltechnisch standardisierten, nicht mehr von subjektiven oder poetischen Ideosynkrasien abhängigen Gewähr kultureller Kontinuität gewesen; unter elektrotechnischen Bedingungen aber wird aus dem Primat "historischer" (d. h. im Sinne Giambattista Vicos menschengemachter) Tradition eine kurzfristige Emphase technologischer Übertragung - keine absolute, aber eine grundsätzliche Akzentverschiebung in der kulturtechnischen Signalökonomie. Zwar meint Kultur gemäß Ernst Cassirer nach wie vor das Leben in einem symbolischen Universum aus sinnhaften Zeichen⁴⁴⁸, doch dies nicht mehr in seiner schlichten Opposition zur physikalischen Welt; vielmehr verschränken sich der symbolische und der physikalische Kosmos in der Welt der elektrotechnischen Signale auf dramatisch neue Weise gleich einem Möbius-Band in Einem. "Die Elektrifizierung entkoppelte die Telegraphie von der Kommunikation, die physikalisch reine Information vom Menschenverkehr"⁴⁴⁹ und damit auch die Medien- von der Kommunikationswissenschaft im landläufigen, nämlich menschenwissenschaftlichen Sinne. Die tele-kommunikative, also nicht mehr (im aristotelischen Sinne von "Theater" und der altgriechisch-politischen Agora) an die Koexistenz menschlicher Sender und Empfänger im gleichen Raum bei gleicher Zeit gebundene Übertragung analoger akustischer Information (Sprache, Musik) und optischer Felder (Alexander Bains Bildtelegraph von 1844) gelang mit ihrer Konvertierung in elektrische Signale oder genauer: Impulse. Unter der Hand kommt es damit zu einer dramatischen Invertierung, wenn Bilder in Signalfolgen

446 Axel Roch / Bernhard Siegert, Maschinen, die Maschinen verfolgen. Über Claude E. Shannons und Norbert Wiens Flugabwehrsysteme, in: Sigrid Schade / Georg Christoph Tholen (Hg.), Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien, München (Fink) 2003, 219-230 (221)

447 Walter Ong, Orality and Literacy. The Technologizing of the Word, London 1999, 141

448 Siehe Franziska Schößler, Literaturwissenschaft als Kulturwissenschaft, Tübingen 2006, 16

449 Friedrich Kittler, Krieg im Schaltkreis, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung v. 25. November 2000, Nr. 275, I

aufgelöst werden - eine Umkehr, die in Samuel Morses eigener Biographie vom Historienmaler zum Erfinder der Telegraphie verkörpert ist. Zunächst ist es in Morses Patent von 1840 eine Zackenschrift, die empfängerseitig diese Stromimpulse selbst registriert, und der Vorteil solcher Impulse gegenüber jeder Telephonie (als unmittelbarer Sprachübertragung) ist ein funktechnischer: Telephonie muß die Sendeenergie auf Bandbreiten von mehreren Tausend Hertz verteilen, während sie bei Telegrafie stetes mit ihrem Maximalwert auf eine einzige Frequenz konzentriert ist und selbst bei Störungen noch höchstwahrscheinlich herausgehört werden kann. Bei Versagen anderer Übertragungsmöglichkeiten ermöglicht oft nur noch die Telegraphie eine exakte Fixierung von Symbolen.⁴⁵⁰

Das Wesen der Telegraphie aber ist ein rhythmisches, gerechnet in BpM (Beats per Minute), nahegelegt vom Wesen elektrischer Impulse. Ein toncassettenbasierter Morsekurs formuliert es dementsprechend: "Für das Erlernen der Höraufnahme ist die optische Vorstellung solcher Zeichen in der Schrift elektrischer Morseschreiber außerordentlich hinderlich, deshalb prägen Sie sich die Zeichen nur nach dem Klangrythmus ein" <ebd., 8>, und zur Qualitätskontrolle der eigenen Morsefähigkeiten "sollte man einen Telegrafiekundigen zur kritischen Beurteilung bitten, um sich gegen etwaige abgehackte oder unrhythmische Gebeweise rechtzeitig zu sichern"⁴⁵¹.

In Morses Patent stehen die durch Impulse ausgelösten Schriftzacken zunächst für Zifferngruppen, in denen Bedeutungen kodiert sind; sein Mitarbeiter Vail modifiziert dies zu einem vertitablen Alphabet. Die hier noch notwendigen verschieden langen Pausen werden dann vom Hamburger Telegraphieinspektor Fr. C. Gerke 1848 zum bis heute vertrauten Morse-Alphabet, das in seiner Kombination aus "dits", "dots" und Pausen, also von Längen und Kürzen, eher der dichterischen Prosodie Homers nahesteht denn der Schreibmaschine. Der kürzeste Telegraphieimpuls (T_0) ist durch die Bandbreite des Kanals begrenzt: "Es können bei ihm aber *beliebig längere Impulse zur Übertragung* verwendet werden. Die Information (kontinuierlich) liegt also in den Zeitpunkten der Nullstellen. Dies bedetuet, daß die Signallänge T_m die Information trägt. Der entsprechende Wert betrage ΔT . Dann ist es sinnvoll, das Signal x hierauf zu beziehen: $T_m(x) = T_0 + x\Delta T$."⁴⁵²

Morse selbst gab das Modell des typographischen Setzkastens als Vorbild seiner Zeichenökonomie an; mit dem Prinzip, häufig benutzten Buchstaben kurze, selteren aber längere Zeichen zuzuordnen, antizipiert er die statistische Ökonomie der späteren Informationstheorie: Claude

450 Alfred Müller, Morsekursus des DARC (Deutscher Amateur-Radio-Club), Kiel (DARC Verlag) 1980, 6

451 Müller 1980: 11

452 Völz 1982: 49

Shannons Begriff von Information als Maß für Unwahrscheinlichkeit in Signalfolgen.

Seit Mitte des 19. Jahrhunderts (das "seit" indiziert eine Fortdauer, eine Gültigkeit) haben Überlandnetze und Unterseekabel (1866 das erste ständig benutzbare transatlantische Telegraphenkabel) die Erde nicht nur als Kommunikations-, sondern auch als militärisches Operationstheater erschlossen. Doch an der Achillesferse ihrer materiellen Implementierung sind auch medientechnische Nachrichtensysteme noch verletzlich. 1898 brauchten die Vereinigten Staaten im spanisch-amerikanischen Krieg nur im Süden Floridas jenes Unterseekabel zu unterbrechen, das Spanien mit seiner Kolonie Kuba verband, um eine zum Schutz Havannas ausgelaufene Flotte ihrem Verderben auszuliefern. Im August 1914, am zweiten Tag des Ersten Weltkriegs, stach die Royal Navy mit dem Befehl in See, alle Transatlantikkabel der Mittelmächte zu kappen. Nun kommt eine Eigenzeit von Medientechnik als Funktion strategische Eskalationen ins Spiel, die nicht mehr die schlichter Medienhistorie ist; deren Modell von Prothesen eines Menschen, der Augen und Ohren an Apparate der Speicherung oder Übertragung entäußert (Ernst Kapp, Marshall McLuhan), vermag nicht mehr zu erklären, wie aus der Verwundbarkeit eines gewesenen Leitmediums das nächste entspringt. "Nach jenem Schlag der Royal Navy rückte [...] die Drahtlosigkeit als solche aufs Programm" (Kittler ebd.). Die ersten erfolgreichen Versuche des Physikers Guglielmo Marconi zur drahtlosen Telegraphie senden an ein Kriegsschiff. Konsequenter setzt das Nachfolgeunternehmen der Bell Laboratories, an denen Claude Shannon seine Nachrichtentheorie entwickelte und deren Name noch auf den amerikanischen Entwickler des Telephons selbst verwies, unter dem neuen sprechenden Namen Lucent Technologies auf die Laserübertragung per Glasfaserkabel, weil dies schnellere Übertragungsraten erlaubt denn die Übertragung im "Äther" - ein re-entry von "optischer Telegraphie" in Potenz, eine Ironie der Archäologie von Hardware der Kommunikation.

Hermann von Helmholtz affirmierte das nachrichtentechnische Dispositiv dieser epistemischen Labordinge: "Man hat Nerven vielfach nicht unpassend mit Telegraphendrähten verglichen."⁴⁵³ Entscheidend ist hier der Zeitimpuls. Von dem Moment an, wo Hermann von Helmholtz Messungen an Nervenreizungen vornimmt, die in ihrer mikrotemporalen Erstreckung von menschlichen Sinnen nicht mehr wahrgenommen werden können, falls sie nicht durch Skalen, also Interfaces neuentwickelter zeitkritischer Meßmedien zurückübersetzt werden, schließt sich auch eine Metapher des 19. Jahrhunderts mit der zeitkritischen Kommunikation im Internet kurz. Nathaniel Hawthorne

⁴⁵³ Hermann von Helmholtz, Die Lehre von den Tonempfindungen als physiologische Grundlage für die Theorie der Musik (*1863), 4. Aufl. Braunschweig (Vieweg) 1877, 245. Vgl. Ernst Kapp 1877

verbucht es bereits als "eine Tatsache [...], daß unter dem Einfluß der Elektrizität die Welt der Materie zu einem großen Nerv wurde, welcher über tausende von Meilen in einem atemlosen Punkt der Zeit vibriert"⁴⁵⁴. Hawthorne vergleicht dann den Globus mit einem Gehirn, "welches Instinkt mit Intelligenz verbindet" <ebd.> - als orchestrierte Signalverarbeitung. Am Ende erscheint ihm die Erde "nichts als ein Gedanke, und nicht länger die Substanz, für die wir ihn angesehen haben"; Teilhard de Chardins Begriff der Noosphäre scheint hier auf. Doch erst, als sich das Modell vom organischen Vorbild menschlicher Nervenleitbahnen löst und eine genuin mathematische Logik (Topologie der Graphen) entwickelt, wird es technologisch implementierbar (das ARPA-Rechnernetz von 1969), was in einer weiteren strikt codetechnischen Eskalation (die Übertragungsprotokolle TCP/IP sowie das Datenformat HTML) später Internet heißt. Von der Elektrisierung amputierter Froschschenkel zum "Ping"-Signal im Internet ist es viel mehr als nur ein Schritt. Das WWW ist mehr als eine Fortsetzung telephonischer Netze mit anderen Mitteln; es stellt eine Kommunikationstechnologie neuen Typs dar. Was sich bislang in der Übertragung signaltechnisch auch schon erschöpfte (die klassischen "live"-Medien), wird nun durch verteilte ultrakurze Zwischenspeicher und mittelfristiger Datenbanken ersetzt. Ernst Jünger ahnte es, als er medienfiktiv das sogenannte "Phonophor" beschrieb: ein Allsprecher, der jeden mit jedem verbindet und ebenso als Zeitgeber wie als Nachrichtenmedium fungiert. Gekoppelt an ein Zentralarchiv, vermag er den Anschluß an alle elektromagnetisch gespeicherten Texte herzustellen; so dient er hypermedial (*avant la lettre*) als Zeitung, Bibliothek, Archiv und Lexikon. Das Recht auf Nutzung und Befragung des Phonophors ist bei Jünger jedoch noch monopolisiert⁴⁵⁵; seine zentralmächtige Ausrichtung verkennt damit noch die Option des World Wide Web.

Was heute neologistisch "Infomapping" heißt und vor allem auf "Infotiming" hinausläuft⁴⁵⁶, beruht tatsächlich auf einem präzisen topologischen Modell. Die Rand Corporation veröffentlichte 1962 die Expertise von Paul Baran *On Distributed Communications Networks*, das Ergebnis einer von der U.S. Air Force finanzierten Forschung zur Prävention gegenüber einem möglicher Zusammenbruch militärischer Kommunikationslinien durch einen feindlichen ballistischen Angriff auf zentrale Kommandostellen. Dieser Verletzbarkeit durch eventuelle Interkontinentalraketen setzt Baran (in direkter Allianz mit Shannons Nachrichtentheorie) das Prinzip der "redundancy of connectivity" entgegen. Nach dem Modell der Übertragung von Stimmdaten durch das Telefonsystem schlägt Baran "a common user digital data

454 Zitiert als Motto in: Marshall McLuhan / Bruce R. Powers, *The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert*, Paderborn (Junfermann) 1995

455 Darauf weist Bolz 1993: 227

456 Siehe Norbert Bolz, *Wirklichkeit ohne Gewähr*, in: Günter Helmes / Werner Köster(Hg.), *Texte zur Medientheorie*, Stuttgart (Reclam) 2004, 326-331

communication plant designed spefifially for the transmission of digital data among a large set of subscribers" vor⁴⁵⁷, doch mit einer entscheidenden Differenz: die Zerstückelung und damit Multiplizierbarkeit von Signalketten in Datenpakete, die dann nicht schlicht übertragen, sondern auch verzweigt werden. Genau dazu aber bedarf es der ultrakurzen Zwischenspeicherung von Datenmomenten - das Wesen des Digitalen gegenüber den klassischen Übertragungsmedien. Was sich hier verlagert, ist das Schema, mit der in der Welt kommuniziert wird - mit subliminalen Konsequenzen für die Formen menschlicher Wahrnehmung, näher an ihrer neuro-physiologischen Fundierung, als es je eine Technologie zuvor war.

Entropie: James Clerk Maxwells *Theory of Heat* (1871)

Die klassische, Newtonsche Physik beruht auf dem Grundgedanken der Reversibilität der betreffenden Prozesse. Das Kreisen von Planeten ist kinematographisch rückwärts abspulbar und verletzt dabei nicht die Gesetze der Mechanik. Nachrichtentheoretisch aber sind sie damit uninformativ, denn sie erzeugen nichts Neues außer Redunanz; dagegen *zeitigen* Evolution und Biologie Unerwartetes.

Der Zweite Hauptsatz der Thermodynamik besagt, daß die Entropie (die Tendenz zur "Unordnung". d. h. gleichwahrscheinlicher Verteilung der Elemente) für geschlossene Körper nur wachsen, bestenfalls konstant bleiben kann, aber nie abnimmt. Im Laufe der Zeit aber kann auch in einem System von Gasen tatsächlich der negentropische Ausgangszustand der Moleküle wieder erreicht werden: "Es gibt eine Zeit, nach der der Zustand A wieder mit beliebig großer vorgegebener Genauigkeit reproduziert wird"⁴⁵⁸. In George Perecs Hörspiel *Die Maschine* wird ein Gedicht von Goethe, *Wanderers Nachruh*, durch algorithmische Buchstabenpermutation allmählich zum Buchstabensalat; wenn eine Unmenge von Affen eine endlos lange Zeit auf einer Schreibmaschine herumtippt, mag für einen Moment auch genau Goethes Gedicht als Zustand erscheinen. Gottfried Wilhelm Leibniz' buchstäbliche Spekulation *Apokatastasis panton* hat das kombinatorische Modell von Historie durchgespielt. Der "Wiederkehrrsatz" von Poincaré besagt, daß jeder beliebige Zustand im Laufe der Zeit erreicht wird. Diese Zeitspanne läßt sich berechnen.

457 Zitiert nach: Michael Hauben / Ronda Hauben. Netizens. On the history and impact of usenet and the internet, Los Alamitos, CA (IEEE Computer Society Press) 1997, 116. Was Baran noch in der Pragmatik militärischer Kommunikation entwirft, wird im Entwurf von J. C. R. Licklider und Robert Taylor dann zur intergalaktischen Vision einer neuen Nachrichtenkultur ("The Computer as Communication Device"); siehe ebd., 117

458 W. Heitler, Reversible Vorgänge, in: R. W. Meyer (Hg.), Das Zeitproblem im 20. Jahrhundert, Bern / München (Francke) 1964, 202

In diesem Zusammenhang bietet Norbert Wiener eine Epochenlehre, die nicht von der Geschichtsphilosophie her gedacht wird, sondern von den technologischen Dispositiven der Kultur. Ingenieure, Landvermesser, Astronomen, Seefahrer; im 17. und 18. Jahrhundert dann Uhrmacher und Linsenschleifer. "Eine Taschenuhr ist nichts anderes als ein Taschenplanetarium, sich notwendig wie die himmlischen Sphären bewegend, und wenn Reibung und Energieverlust in ihr eine Rolle spielen" - zeitkritisch also, wie Huygens am Chronometer feststellte - "müssen ihre Auswirkungen beseitigt werden, so daß die Bewegung der Zeiger so periodisch und regelmäßig wie möglich ist."⁴⁵⁹ Der Epoche planetarischer Zeitästhetik folgt das Zeitalter von Dampfmaschinen, die Verwandlung von Wärme in mechanische Energie. Die damit verbundene chronoepistemische Figur ist der Zeitpfeil als irreversibel, gründend im Zweiten Hauptsatz der Thermodynamik. Für seine eigene (ihrerseits noch nicht zur Historie geronnene) Jetztzeit aber diagnostiziert Wiener ein kybernetisches "Zeitalter der Kommunikation und der Regelung"⁴⁶⁰. Das Epochenkriterium ist eine medienarchäologische Diskontinuität: der Unterschied zwischen mechanisch-kinetischer Antriebs- und signalverarbeitender Nachrichtentechnik. Nachrichtentechnik zielt nicht auf Optimierung von Energieproblemen, sondern auf die genaue Reproduktion eines Signals. Dies erzwang eine neuartige Allianz von Mathematik und Physik.

Ein komplexer medienarchäologischer Gegenstand wie das technische Gelingen elektronischer Bildübertragung (Fernsehen) ist in schlichter chronologischer Linearität nicht angemessen faßbar. Gewiß, der Test aller Medientheorien *ist* die Faktizität von Medien in ihrer Geschichte. Technische Schritte setzen einander auf makrohistorischer Ebene ebenso voraus wie algorithmische Schrittfolgen in der Mikrozeit von Computerprozessoren; von Nietzsches Genealogiebegriff aber läßt sich lernen, darin keinen Fortschritt, sondern vielmehr Transformationen oder gar quasi-kinematraphische Schnitt- und Bruchstellen zu entziffern.

Der in diesem Sinne einschneidende Unterschied dynamischer Medien (und kybernetischer Maschinen) zur Mechanik der ewigen Wiederkehr des Gleichen liegt in der Rückkopplung, im *feedback*. 1868 veröffentlicht Clerk Maxwell seine Abhandlung *On Governors*, eine Analyse von Regelungs- und Rückkopplungsmechanismen. Damit eskalieren Mechanismen zu selbstreferentiellen Systemen, da sie Ergebnisse zurückliegender Dateneingaben und -berechnung noch in die aktuelle Ablaufsequenz wiedereinspeisen können und damit permanent Laufzeitkorrekturen ermöglichen. In einem bestimmten Zeitfenster ("Echtzeit") wird dies zeitkritisch. "Die bei der Arbeit der Maschine bereits auftretenden Vorgänge können als Grundlage zur Steuerung an ein neues

459 Norbert Wiener, *Cybernetics* [1948], 39; dt. Auszug in: Pias et al. (Hg.) 1999: 440

460 Wiener 1948 / 1999: 441

durch die Maschine selbst hergestelltes Programm oder an eine Abwandlung des alten übergeben werden."⁴⁶¹

Charles Babbage hat mit seiner Mechanisierung algorithmischer Mathematik namens Analytical Engine solche Lernfähigkeit als rekursive Programmierung konzeptionell realisiert, bevor ihr Name Computer lautete. In der ergänzenden Anmerkung B seines *Ninth Bridgewater Treatise* beschreibt Babbage die Analytical Engine:

Im Oktober, 1834 entwirft er eine (gegenüber seiner Difference Engine) "far more powerful engine" - wobei *powerful* hier nicht die thermische Energie einer Dampfmaschine meint, sondern ihre mathematische Mächtigkeit: "[A]t any period previously fixed upon, or contingent on certain events, it will cease to tabulate [an] algebraic function, and commence the calculation of a different one, and that these changes may be repeated to any extent."⁴⁶²

Im neunten Kapitel der genannten Abhandlung ("On the Permanent Impression of Our Words and Actions on the Globe We Inhabit") beschreibt Babbage - mehr als ein Jahrhundert vor Konrad Zuses Publikation *Rechnender Raum* (Aufsatz 1967, Monographie 1969) - das Universum überhaupt als universalen Rechner, dessen physikalische Medien (Luft, Wasser) alle nur denkbaren Bewegungen, die je stattfanden, registrieren, speichern und gegebenenfalls wieder einspielen. Das dem zugrunde liegende Zeitmodell beruht auf der von Pierre Simon de Laplace entwickelten Mathematik, dessen Wahrscheinlichkeitslehre von 1812 ein kausal deterministisches Weltbild entwarf, dessen Wißbarkeit zu jedem Moment dem Laplaceschen Dämon vorbehalten ist. Babbage konkretisiert diesen Dämon als Maschine, gekoppelt an eine verlustfreie "Bibliothek" (*library*) vergangener Ereignisse - nicht auf historischer Makro-, sondern atomistischer Mikroebene. *Library* ist auch jener Teil seiner Analytical Engine, welche die Lochkartenstapel zur Programmierung enthält. Schon Leibniz hörte in den Wellen am Meeresufer die Natur sich kalkulieren⁴⁶³; Babbage seinerseits beschreibt die Luft als "one vast library, on whose pages are forever written all that man has ever said or woman whispered", denn: "No motion impressed by natural causes, or by human agency, is ever obliterated. The ripple on the ocean's surface caused by a gentle breeze,

461 Norbert Wiener, *Mensch und Menschmaschine*, Frankfurt/M, Berlin 1952 (*1950 *The Human Use of Human Beings. Cybernetics and Society*), 165

462 *The Works of Charles Babbage*, Bd. 9: *The Ninth Bridgewater Treatise. A Fragment* [1837], 2. Aufl. 1838, hg. v. Martin Campbell-Kelly, London (William Pickering) 1989), 68. Eine dezidiert informatische Lektüre dieser Abhandlung gab Alan Liu (Dept. of English, UCSB) unter dem Titel *Escaping History. New Historicism, Databases, and Contingency* auf der Konferenz "Digital Retro-Action", University of California, Santa Barbara, September 2004

463 Dazu Gilles Deleuze, *Die Falte. Leibniz und der Barock* [OF 1988], Frankfurt / M. (Suhrkamp) 1995, 142 f.

or the still water which marks the more immediate track of a ponderous vessel gliding with scarcely expanded sails over its bosom, are equally indelible. The momentary waves raised by the passing breeze, apparently born but to die on the spot which saw their birth, leave behind them an endless progeny"⁴⁶⁴ - infinitesimal. Jede natürliche oder menschliche Bewegung schreibt sich als Spur im Sinne des thermodynamischen Satzes von der Erhaltung der Energie fort, "for ever *registered* in the future movement of all succeeding particles which may occupy its place"⁴⁶⁵. Anders aber, als es das Alphabet bislang historiographisch zu leisten vermochte, ist dieser Begriff von *record* frequenzbasiert; Babbage schreibt im Zeitalter der ersten physiographischen Kymographen in Laboren, welche das Leben selbst im Meßakt zu schreiben trachten. Korrelation und Rückkopplung: Die Aufzeichnung eines Ereignisses selbst führt zu dessen Aufgehobenheit und Fortgang zum Zeitpunkt seiner späteren Lektüre, einer Auslesung im Sinne (elektro-)mechanischer, später vollelektronischer röhren- oder transistorbasierter Speicher.

Die Entwicklung technischer Kommunikations- als Übertragungsmedien im 19. Jahrhundert kulminiert in Sätzen wie in der Patentschrift Paul Nipkow für ein *elektrisches Teleskop* 1884: "Der hier zu beschreibende Apparat hat den Zweck, ein am Orte A befindliches Objekt an einem beliebigen anderen Orte B sichtbar zu machen" - und zwar (nahezu) gleichzeitig.

An die Stelle der Uhrwerke und Dampfmaschinen setzt Wiener die informationsverarbeitende Maschine, die dann Gotthard Günther plausibler in "trans-klassische Maschine" umbauft: "Die neuere Untersuchung der Automaten, ob aus Metall oder aus Fleisch, ist ein Zweig der Nachrichtentechnik, und ihre Hauptbegriffe sind jene der Nachricht, Betrag der Störung oder 'Rauschen' - ein Ausdruck, übernommen vom Telefoningenieur -, Größe der Information, Kodiervorgang."⁴⁶⁶ Es blieb dann Heinz von Foerster vorbehalten, diese Theorie beobachteter geschlossener Systeme durch eine Kybernetik zweiter Ordnung, nämlich der beobachtenden Systeme, zu ergänzen.⁴⁶⁷

Ein geradezu syllogistisches Mittelglied dieser Kette ist der "energetischen Imperativ" der Moderne (Wilhelm Oswald).

Ludwig Boltzmann entwickelte seine kinetische Theorie der nur noch statistisch faßbaren, im konkreten Fall unvorhersagbaren Varianten des Zusammenstoßes von Gasmolekülen Ende des 19. Jahrhunderts zu ihrer klassischen Form. Sein H-Theorem, die statistische Fassung des Zweiten

⁴⁶⁴ Babbage 1838: 36 f.

⁴⁶⁵ Babbage 1838: 37

⁴⁶⁶ Norbert Wiener, Kybernetik, Rowohlt's deutsche Enzyklopädie, Reinbek b. H. 1968, 67

⁴⁶⁷ Heinz von Foerster, Kybernetik, Berlin (Merve) 1993

Satzes der Thermodynamik, definiert, daß solche Moleküle von unwahrscheinlichen Zuständen der Ordnung zu wahrscheinlichen der Unordnung tendieren, bis hin zum entropischen Maximum als spannungs-, energielose Gleichverteilung aller Elemente. Die symbolischen Operationen der Kultur stehen demgegenüber für den Versuch, geregelte Prozesse (seien es administrative oder technologische) in die dauerhafte Ordnung eines Speichers zu überführen, prinzipiell katechontisch.

Als Claude Shannon in seiner mathematischen Theorie der Kommunikation Information als Wahlfreiheit aus einem gegebenen (quasi "archivisch" festgelegten) Repertoire von Zeichen - also Alphabet - definiert, ist das Maß der Information mit Boltzmanns H-Theorem identisch; auf den Rat John von Neumanns hin bezeichnete er deshalb das informationelle Maß als Entropie als Maß von Überraschung, den eine Nachricht beim Empfänger auslöst. Das Maximum an Information ist erreicht, wenn alle nur denkbaren Nachrichten gleichwahrscheinlich sind, und es aus diesem Grund unmöglich ist, es vom weißen Rauschen überhaupt zu unterscheiden.

Was in der subjektiven Wahrnehmung Zeit selbst ist, wird medientechnisch beschleunigt: "Ein elektrischer Funke durchmisst die ganze Mannigfaltigkeit seines Daseins in einer Tausendstelsekunde"⁴⁶⁸ - im Unterschied zum Verfall kultureller Monumente oder gar geologischer Strukturen.

Die Reversibilität von Leben und Tod im Speichermedium Film markiert zugleich seine Differenz zur Wirklichkeit. In der Physik ist die Entropie ein Maß für die Zufälligkeit oder „Vermischtheit“ einer Situation, "und die Tendenz der physikalischen Systeme, weniger und weniger organisiert, immer perfekter `vermischt´ zu werden, ist so grundsätzlich, daß Eddington behauptet, daß in erster Linie diese Tendenz der Zeit ihre Richtung gibt - uns also zeigen würde, ob ein Film der physikalischen Welt vorwärts oder rückwärts läuft."⁴⁶⁹

Ein System, das eine Folge von Symbolen hervorbringt, die einer gewissen Wahrscheinlichkeit entsprechen, heißt stochastischer Prozeß. Der Unterschied zwischen der Rolle von Buchstaben in Bibliotheksordnungen und in der Literatur ist der zwischen

468 Wilhelm Ostwald, Geschichtswissenschaft und Wissenschaftsgeschichte (1927), HS im Nachlaß Wilhelm Ostwald, Archiv der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften, Archiv-Signatur 4922, Bl. 16; publiziert in: Archiv für Geschichte der Mathematik, der Naturwissenschaften und der Technik 10, N. F. 1 (1927/28), Leipzig (Vogel) 1928, 1-11

469 Warren Weaver, Ein aktueller Beitrag zur mathematischen Theorie der Kommunikation, in: Claude E. Shannon / ders., Mathematische Grundlagen der Informationstheorie [*The mathematical theory of communication <sic>, 1949], 11-40 (22)

stochastischem Prozeß und seinem Sonderfall, bei dem die Wahrscheinlichkeit einer Letternfolge von vorhergehenden statistischen oder semantischen Ereignissen abhängt (Markov-Kette respektive - Prozeß).⁴⁷⁰

Die Entropie von Energien ist das Gesetz der irreversiblen physikalischen Zeit, während die Entropie in der Nachrichtenübetragungstheorie das Maß für Information wird. Der Maxwellsche Dämon ist nichts anderes als ein Archivar, denn Kultur und Ordnung sind kybernetische Bollwerke gegen diese Tendenz zur Nivellierung der Wärme - Jacques Lacans "kybernetische Tür".

Die diskursive und weltwirksame Dominanz von Mechanik, Energie und Information schlicht als historische Abfolge zu beschreiben wäre eine kulturgeschichtliche Verkürzung; vielmehr war die Irritation des Energiebegriffs von Seiten eines Unwesens namens Information bereits in der Theorie der Energieerhaltung selbst am Werk. James Clerk Maxwells Gleichnis vom "Dämon", das geradezu das Bild der Lochkarte wachruft, rüttelte an die physikalischen Grundfesten der Thermodynamik. Maxwell unterstellt in seiner Theoriefiktion ein Wesen, das - im Unterschied zu menschlichen Sinnen - in der Lage ist, die höchst diversen Geschwindigkeiten einzelner Moleküle in einem Gasvolumen auf ihren Bahnen zu verfolgen (und damit auch schon zu messen); die Teilung eines flimmernden Gasvolumens in zwei Kammern stellt im Kern schon das Dispositiv für unkontrollierte Kommunikation dar: "Nehmen wir nun an, eine Trennwand teile das Volumen in zwei Teile A und B; in dieser Trennwand sei ein kleines Loch, und ein Wesen, das die einzelnen Moleküle sehen kann, öffne und schließe dieses Loch so, daß nur die schnelleren Moleküle von A nach B gelangen und nur die langsameren von B nach A. Damit erhöht das Wesen die Temperatur von B und senkt die Temperatur von A, ohne Arbeit zu verrichten - im Widerspruch zum zweiten Hauptsatz der Wärmelehre."⁴⁷¹

Und so birgt ausgerechnet eine *Theory of Heat* den Kern der Informationstheorie. "The Maxwell demon was [...] the first sensory receptor for receiving and processing information"⁴⁷² und wurde nicht von ungefähr in einer Epoche formuliert, als das britische Empire eine Antwort auf die Verrauschung weltweiter Nachrichtensysteme finden mußte. "This involved reorienting the idea of the archive - Britain's

470 Siehe Leonard B. Meyer, Meaning in Music and Information Theory, in: Journal of Aesthetics and Art Criticism, Juni 1957, zitiert in: Eco 1990: 143f. Ebenso definiert in: Warren Weaver, Ein aktueller Beitrag zur mathematischen Theorie der Kommunikation, in: Claude E. Shannon / ders., Mathematische Grundlagen der Informationstheorie [*The mathematical theory of communication <sic>, 1949], 11-40 (21)

471 James Clerk Maxwell, Theory of Heat, 1871

472 Thomas Richards, Archive and Entropy, in: ders., The Imperial Archive, London / New York (Verso) 1993, 81

projected imperial domain of comprehensive knowledge - around this axis of Entropy."⁴⁷³ Ebenso wenig von ungefähr schreibt Maxwell dies in der Epoche der Morsetelegraphie. In dieser binären Operation von *on* und *off* wird zwar Arbeit verrichtet und damit Energie verbraucht, doch die ist subkritisch gegenüber dem Verhalten des Systems. Hiermit tritt Information an die Stelle von Kraft und Materie.

"The demon has a perfect signal-to-noise ratio. In the demon's system energy can be transformed, and information transmitted, without loss or waste. The demon does not merely minimize entropy: it gives something for nothing by countering entropy through feedback"⁴⁷⁴, indem der Dämon quasi Ventileigenschaften einer Diode annimmt.

"The sense of sight provides the means for controlling entropy without itself being subject to the entropic process. [...] no fluctuation such as radiation interferes with the visual field, and the light that strikes the demon's eye does not share in the entropic properties of mechanical motion itself."⁴⁷⁵

Die informationsästhetischen Konsequenzen daraus sind dramatisch, denn sie bewirken ein Umdenken der klassischen Formen von Kultur.

Die Sehnsucht nach archivalischer Ordnung ist eine Funktion der Epoche des Buchdrucks. Die Alternative dazu ist eine Medienkultur, welche mit dem *Anarchiv* nicht mehr buchstäblich, sondern technomathematisch (im alphanumerischen Code) rechnet.

Anstatt in digitalen Begriffen gilt es das Archiv entropisch zu denken, also ein Höchstmaß an Unordnung zu erlauben, im Dienst maximaler potentieller Information. In einer Vorlesung unter dem Titel "The Storm-Cloud of the Ninetenth Century" reagierte Ruskin 1884 darauf, daß das museale Konzept der klassifikatorischen durch eine Theorie des Archivs *in Bewegung*, eine Art Fließgleichgewicht, ersetzt werden muß: "Instead of the order of things attributed to nature within the Victorian museum [...], Ruskin finds in the weather a thermodynamic phenomenon which brings forces into play that radically alter ordinary mechanistic representation of nature", genauer: "*order by fluctuation*, a form of order understood as process rather than state." So daß Entropie nicht die Negation von Ordnung ist, sondern vielmehr ihre andere Möglichkeit, "an organizing principle of disorder that only made sense when observed from on high"⁴⁷⁶.

473 Richards 1993: 75

474 Richards 1993: 82

475 Thomas Richards, The Imperial Archive, Kapitel "Archive and Entropy", 82

476 Richards 1993: 86 f.

Ganz unkritisch ist der minimalinvasive Energieaufwand bei Rekonfigurationen des Archivs zu Zwecken des Informationsgewinns über Vergangenheit jedoch nicht. Leo Szilard wies 1929 in seinem Aufsatz über den "Maxwellschen Dämon" darauf hin, daß jeder intelligente Beobachter, der - ganz im Sinne des medienarchäologischen Blicks - prinzipiell auch durch einen Meßapparat ersetzbar ist, beim Akt der Messung eine Entropieerhöhung produziert.⁴⁷⁷

Szilard betont, daß es nicht eines (wie in Maxwells Gleichnis) intelligenten Wesens bedarf, das seinerseits notwendig unter Entropieerzeugung messend in das System eingreift, sondern schlicht eines mit Erinnerung begabten Mechanismus, des automatisierten Sekretärs. In dem Moment, wo Massen an Messung gekoppelt werden, kommt einerseits das quantentheoretische Beobachterproblem der Nicht-Lokalität, und zugleich das Archiv ins Spiel, denn erst die Registrierung macht Gemessenes zu Daten - als Reich der symbolischen Ordnung die komplementäre Seite der Energie im Realen.

"Der Dämon kann nur auf empfangene Information handeln, und diese Information stellt [...] eine negative Entropie dar. Die Information muß durch irgendeinen physikalischen Prozeß, sagen wir irgendeine Form von Strahlung, übertragen werden. [...] Nach der Quantenmechanik ist es jedoch unmöglich, irgendeine Information zu erhalten, die die Lage oder den Impuls einer Partikel angibt [...], ohne eine positive Wirkung auf die Energie des untersuchten Teilchens auszuüben, die ein Minimum überschreitet, das von der Frequenz des für die Untersuchung benutzten Lichtes abhängt. So ist diese ganze Kopplung strenggenommen eine Kopplung, die Energie enthält [...]. Auf die Dauer gesehen ist der Maxwellsche Dämon selbst Gegenstand einer zufälligen Bewegung, die der Temperatur seiner Umgebung entspricht, und wie Leibniz von einigen seiner Monaden sagt, erhält er eine große Zahl von kleinen Eindrücken, bis er 'in einen gewissen Schwindelanfall' verfällt und unfähig ist, klare Wahrnehmungen zu machen"⁴⁷⁸ - *petits perceptions*, die neurologische Massage menschlicher Sinneskanäle durch elektronische Medien (McLuhan).

Die messenden Beobachtungen des Maxwellschen Dämons sind keine harmlosen, sondern invasiven Eingriffe. Szilard hat dabei einen ganz und gar unemphatischen, pragmatischen Begriff von Erinnerung (und von belebten Vorgängen) im Sinne einer Markov-Kette und einer mechanischen Kopplung: "Ein System, in welchem solche Messungen vorkommen, weist [...] eine Art Erinnerungsvermögen auf, in dem Sinne, daß man an dem Zustandsparameter y erkennen kann, was für einen

477 Siehe auch Leon Brillouin, Maxwell's Demon Cannot Operate: Information and Entropy, in: Journal of Applied Physics vol. 22 (1951), 334-337

478 Norbert Wiener, Kybernetik. Regelung und Nachrichtenübertragung im Lebewesen und in der Maschine [OA 1948], Düsseldorf u. a. (Econ) 1992, 100

Wert ein anderer Zustandsparameter x zu einem früheren Zeitpunkt gehabt hat⁴⁷⁹ - ein Verstoß gegen den Zweiten Hauptsatz der Thermodynamik also, wenn sich der Meßvorgang ohne Kompensation abspielen würde. Am Ende bleibt nur eine prosopopoietische Metapher: So "kann eine einfache unbelebte Vorrichtung mit Bezug auf das, was wesentlich ist, dasselbe leisten, was die Eingriffe intelligenter Wesen leisten würden"⁴⁸⁰. Leben als Metapher, in Anführungszeichen: "Wir haben [...] die `Lebensvorgänge´ einer unbelebten Vorrichtung verfolgt und sehen können daß durch sie genau die von der Thermodynamik geforderte Entropiemenge erzeugt wird."⁴⁸¹

"Die eigentliche Vertreibung des Dämons" (Holger Lyre) gelang Charles H. Bennett unter Rückgriff auf die Arbeit von Rolf Landauer über die physikalischen Grenzen beim maschinellen Rechnen. Norbert Wiener hielt den energetischen Anteil bei der binären Informationsverarbeitung noch für vernachlässigbar, solange er unterhalb einer auf die Entscheidung Einfluß nehmenden Schwelle liegt. Im elektronischen Computer bilden die Spannungswerte für die physikalische Realisierung ("Repräsentation" unter verkehrten Vorzeichen) der symbolischen Werte Null oder Eins auch ein erheblich tolerantes Intervall: zwei deutlich getrennte Spannungspegel 0 und 5 Volt, so daß auch bei Spannungsschwankungen die binäre Interpretation eindeutig bleibt. Landauers Untersuchungen erwiesen nun, "[...] daß die eigentlichen thermodynamischen Kosten nicht beim Meßvorgang selbst entstehen, sondern beim Löschen des Speichers, in den die neuerliche Meßinformation eingetragen werden soll. Nicht die Aufnahme von Information, sondern die Breitstellung von Speicherplatz, Gedächtnis oder Erinnerungsvermögen kommt thermodynamisch teuer."⁴⁸²

Maxwell höchstselbst sah sich angesichts der Beobachtung mikrophysikalischer Prozesse genötigt, "die strenge historische Methode aufzugeben und die statistische Methode zu übernehmen"⁴⁸³; seitdem bricht die althergebrachte Analogie zwischen Makro- und Mikrokosmos (die ästhetische Voraussetzung der Kunst- und Wunderkammern). Klassische und transklassische Physik scheiden sich am Zeitbegriff: Zeit in Makrosystemen (Planetenumlauf) ist reversibel, im Sinne der Newtonschen Physik; Zeit in Mikrosystemen (Wolken, Teilchenpartikel) hingegen ist irreversibel; Norbert Wiens *Kybernetik* widmet diesem Befund ein eigenes Kapitel. Und doch, seitdem

479 Leo Szilard, Über die Entropieverminderung in einem thermodynamischen System bei Eingriffen intelligenter Wesen, in: Zeitschrift für Physik (1929), 840-856 (842)

480 Szilard 1929: 854 f.

481 Szilard 1929: 855

482 Holger Lyre, Quantentheorie der Information. Zur Naturphilosophie der Theorie der Ur-Alternativen und einer abstrakten Theorie der Information, Wien / New York (Springer) 1998, 36

483 Zitiert nach Siegart 2004: 106

Hochgeschwindigkeitsrechner (in Wieners Epoche monitorloser Rechner noch unvorstellbar) die mathematischen Gleichungen komplexer Variablen zu Bildern abzukürzen vermögen, gibt sich wahrhaft medientheoretisch eine Natur zu erkennen, "die kein Menschaugen je zuvor als Ordnung erkannt hatte: die Ordnung von Wolken und Meereswellen, von Schwämmen und Uferlinien. Die digitale Bildverarbeitung fällt also, gerade weil sie im Gegensatz zu hergebrachten Künsten gar keine Abbildung sein will, mit dem Reellen zusammen."⁴⁸⁴ Leibniz glaubte einst, in den sich am Sandstrand brechenden Meereswellen die Natur selbst sich rechnen, buchstäblich *kalkulieren* zu hören (dem Gehör traute er diese *petits perceptions* als unbewußte - *nesciens* - Mathematik ebenso zu wie später Hermann von Helmholtz, demzufolge die Basilarmembran tatsächlich Frequenzen rechnet). "Was sich in Siliziumchips, die ja aus demselben Element wie jeder Kieselstein am Wegrand bestehen, rechnet und abbildet, sind symbolische Strukturen als Verzifferungen des Reellen" <Kittler ebd.>. Leibniz hat es in der (dann von Deleuzes Leibniz-Biographie wieder aufgegriffenen) Figur der Falte geahnt, doch in seinem Willen zu kontinuierlichen, nicht-sprunghaften Naturprozessen übersieht er dabei geflissentlich, daß eine Welle, sobald sie sich bricht, sich selbst vorausseilt, also unstetig in einen anderen zeitlichen Zustand kippt. Auch Lessing zufolge wird eine Falte geworfen durch den "vorigen Augenblick des Gewandes und itzige des Gliedes"⁴⁸⁵ - eine differentiale Verschränkung, eine infinitesimale Annäherung von aktueller Gegenwart und im Nu vergangener Gegenwart: Zeitfaltung. Während Leibniz also an der Welle die Natur sich selbst rechnen zu hören glaubte, rechnet sich dort unter der Hand eine andere, *emergierende* Mathematik (um im Bild der Welle zu bleiben): "Ausgerechnet die Brandung, die Leibniz ins Ohr gesungen hat, daß die 'sinnlichen Ideen' aus unendlich vielen aktual infinitesimal kleinen Einzelschwingungen zusammengesetzt sind, ist nun dabei, sein Kontinuitätsproblem zu verletzen. Die Leibnizschen Ontologie des Infinitesimalen überholt sich selbst."⁴⁸⁶ Was sich am Effekt der Überschallgeschwindigkeit auch phänomenologisch, nämlich akustisch manifestiert, ist ein zeitkritischer Überschlag, vergangene Zukunft *in nuce*.

Die Analyse solcher Prozesse ist von menschlichen Sinnen nicht mehr zu leisten, daher bedarf es der symbolischen, ihrerseits zeitunkritischen Mathematik. Allein hochtechnische, nämlich höchst(zeit)empfindliche Meßmedien vermögen solche Signale noch zu verstehen. 1886 verwendet Ernst Mach gemeinsam mit dem Professor für Physik und Mechanik Peter Salcher den elektrischen Funken höchstselbst, um Knallwellen durch selbstauslösende Ultrakurzzeitbelichtung

484 Friedrich Kittler, Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999, Berlin (Merve) 2002, 320

485 Zitiert nach Siegert 2003: 220

486 Siegert 2003: 235

photographisch zu bannen. Das Projektil und die von ihm bewirkten Dichtenänderungen in der Luft bilden sich bei diesem Zusammenspiel mit dem Funken in der Momentanbeleuchtung ab, "die in dem geeigneten Zeitpunkt von dem Projektil selbst im verdunkelten Zimmer ausgelöst wird"⁴⁸⁷ - *automathesis*, Kurzschluß, der zeitkritische, kairotische Moment.

Operative Formen *vergangenener Zukunft* (in Anspielung auf einen Buchtitel des Historikers Reinhart Koselleck, der damit u. a. die Gegenwartswirksamkeit von Utopien beschreibt) finden nicht nur auf der emphatischen Makroebene von geschichtlichen Prozessen und ihrer Theorien, sondern auch auf der meso-temporalen Ebene in Feuerleitsystemen der Flugabwehr und als mikrophysikalisches Zeitereignis statt, in einer mikrodramatischen Ereigniswelt. Insofern solche Zeitverhältnisse auf Impulsebene Ende des 18. Jahrhundert (mit Leonard Euler) gleichzeitig zur Entwicklung der emphatischen Geschichtsphilosophie gleichsam als deren Kehrwert mathematisch analysierbar, also berechenbar wurden, war der medienarchäologische Grund (die *arché*) ihrer technologischen Synthese gelegt und damit das Tor zur "virtuellen" (also nicht mehr in der *physis*, sondern genuin im Computer gerechneten) *Ereigniswelt* geöffnet.

Eine technomathematische Theorie der Kommunikation (Shannon)

Die symbolische Zeitmaschine Kalender, also ein formaler Mechanismus, in Paarung mit dem imaginären Gesetz der runden Zahl und der Logik von Nachrichtenmedien, ständig auch Zeitzeichen zu senden (wie der Langwellensender 77 kHz), verhilft bisweilen zur medienarchäologischen Anamnese. Am 23. Januar 2009 erinnerte der Deutschlandfunk im Rahmen seines Sendeformats "Kalenderblatt" daran, daß am gleichen Tag vor hundert Jahren erstmals ein havarierendes Passagierschiff einen Morse-Notruf absetzte. Damals lautete die Botschaft noch CQSD onomatopoietisch für "seek us / distress".

Dieser Code wurde später auf einer internationalen Konferenz in das vertraute SOS verwandelt, das jedoch keine Anverwandlung an "Save our Souls" meint, sondern im akustisch-zeitkritischen Sinne eine leicht merkbare Signalfolge aus kurzen und langen Strömen darstellt - hier unerwartet analog zum Wesen der antiken Prosodie, die nicht mit Hebungen und Senkungen der Stimme, sondern mit Dehnungen derselben operierte.

Und wieder schalten sich die Massenmedien in die aktuelle Argumentation ein. Anfang Februar 2009 strahlt das Zweite Deutsche

487 Hier zitiert nach Siegert 2003: 237

Fernsehen im Rahmen der Serie Terra X eine Dokufiction zur Erfindung des Telephon aus; Protagonist darin ist selbstredend Alexander Graham Bell, Lehrer an einer Taubstummenanstalt und seinerseits verliebt in die taubstumme Frau seines Geldgebers. Zwei Energien sind bei der Entwicklung des Telephons am Werk: die Zeitlogik des amerikanischen Kapitalismus, der im Fordismus kulminiert und auf Zeitoptimierung zielt; für die Nachrichtenmedien des 19. Jahrhunderts heißt dies konkret: die Mehrfachübertragung in Telegraphenleitungen. Der andere Antrieb zur Medienentwicklung ist wieder einmal ein Defizit menschlicher Sinne: die Prothesenbildung.

Das Reissche Telephon lag als erstes elektromagnetisches Artefakt zur akustischen Signalübertragung vor; nicht erwiesen ist, ob damit jemals wirklich Sprache übertragen wurde und nicht vielmehr nur bestimmte musikalische Töne (mit dem Edisonschen Grammophon verhielt es sich gerade umgekehrt; so definieren die technischen Parameter einer Apparatur im Sinne der *Archäologie des Wissens* von Michel Foucault im ideosynkratischen Wortgebrauch von *l'archive* (nicht zu verwechseln mit papierbasierten Staatsarchiven, die im Französischen stets im Plural erscheinen: *les archives*) das Gesetz des Sag- oder Singbaren. Anders das Telephon von Alexander Graham Bell: Es setzte sich seit 1876 schlagartig als Kommunikationsmedium durch, weil es für die mittlere Bandbreite menschlicher Sprachfrequenzen geradezu optimal anspricht. Die Eingebung kam Bell der Legenda nach an einem Instrument, das bereits Hermann von Helmholtz zur Analyse von sprachlichen Vokalen und deren Formanten entdeckt hatte: ausgerechnet das bürgerliche Klavier. So verschränken sich Medien und Musik aufs Schönste: Bell läßt seine taubstumme Frau die Vibrationen jener Tasten spüren, die beim lauten Sprechen oder Singen in den Klangkörper ertönen, d. h. mit dem jeweiligen Frequenzanteil seiner Stimme resonieren. Wenn es also möglich war, über Luft Vibrationen in physikalische(n) Medien zu übertragen (in diesem Fall das Ur-Meßmedium, das pythagoreische Monochord), warum dann nicht durch technologische Prothesen auch in die Ferne? Und so überträgt das elektromagnetische Telephon, basierend auf dem Werk der Induktion, die mechanischen Schwingungen der stimmbewegten Schallmembran in Wechselströmen, die als Impulse über elektrische Leitungen übertragbar und am Ende wieder umgewandelt werden können.

Der Sprung vom Übertragungsmedium Telegraphie zur Telephonie war im fortgeschrittenen 19. Jahrhundert nicht rein technischer Natur, sondern eröffnete zugleich eine Kluft von epistemologischer Dimension und war für die herrschende Kommunikationspraxis zunächst noch kaum denkbar und ästhetisch faßbar. Die Semantik einer Kultur hinkt den technomathematischen Alternativen zumeist hinterher, die ihr vorausseilen wie das elektrische dem magnetischen Feld in einem Schwingkreis. Die Epoche der Telegraphie und der Teletypie war (und ist) eine durch und durch digitale: denn sie praktiziert diskrete Kodierung,

etwa als Sequenz von Buchstaben oder Zahlen. Der Kanal der Telegraphie ("eine Zwischenstellung zwischen dem binären und analogen Kanal") operiert sogar binär, denn sie verfügt nur über eine positive bzw. negative Spannung: "Seine *Amplitude* besitzt also wie der binäre Kanal nur zwei Werte."⁴⁸⁸

Dem steht eine grundverschieden andere Form der Telekommunikation gegenüber, für die Claude Shannon in seinem Aufsatz unter dem zugleich an Kommunikationsprobleme unter Kriegsbedingungen erinnernden Titel "Communication in the Presence of Noise" ausdrücklich Radio und Telephonie nennt. Signalübertragung heißt hier "a continuous function of time $f(t)$ "⁴⁸⁹. Diese Form von Kommunikation also ist radikal in der Zeit; die diskrete Kodierung hingegen unterläuft sie. Der eigentliche Sender operiert hier einmal als Transformator, einmal als Kodierer: "In telephony this operation consists of merely changing sound pressure into a proportional electrical current" (das Prinzip der Analogmedien), "in telegraphy, we have an encoding operation which produces a sequence of dots, dashes, and spaces corresponding to letters of the message"⁴⁹⁰ - ein Alphabet zweiter, medientechnischer Ordnung.

Nachrichtenverarbeitung "in the animal" (Wiener) verschränkt beide Weisen der Signalverarbeitung, wie sie uns aus technischen Kommunikationsmaschinen vertraut sind: Einerseits entdecken McCulloch und Pitts, daß Neuronen im Gehirn im wesentlichen dem Alles-oder-Nichts-Prinzip folgen, sich also in Begriffen der binären Aussagenlogik beschreiben und modellieren lassen; andererseits weist die Physiologie nicht nur darauf hin, daß es in den Regelmechanismen der Körper eine Reihe chemischer Steuerungen gibt, bei denen stetige Parameter wie Hormonkonzentrationen die Hauptrolle spielen, sondern "daß nicht alle elektrischen Vorgänge diskreten Charakter haben, sondern daß es sich vielfach um feldartige Ausbreitungsvorgänge handelt, durch welche die Erregungsschwellen der Neuronen herauf- oder herabgesetzt werden. Daher trat der formallogischen Interpretation von Hirnvorgängen die dezidiert alternative Auffassung entgegen, "der zufolge das Gehirn, das Nervensystem, nicht wie eine elektronische Ziffernrechenmaschine funktioniert, sondern wie ein Analogierechner."⁴⁹¹ Der ehemalige Lehrstuhlinhaber für Logik, Georg Klaus, hob in seinem Referat "Die

488 Horst Völz, *Information I. Studie zur Vielfalt und Einheit der Information*, Berlin (Akademie) 1982, 49

489 Shannon 1949: 10

490 Shannon 1949: 11

491 Georg Klaus, *Die philosophische Bedeutung der Anwendung der Kybernetik auf Biologie und Medizin*, in: *Arzt und Philosophie. Humanismus, Erkenntnis, Praxis. Verhandlungen auf dem Symposium über philosophische Fragen der Medizin anlässlich des 150jährigen Jubiläums der Humboldt-Universität und des 250jährigen Jubiläums der Charité, Berlin, 7.-9. November 1960*, hg. v. F. Jung / G. Klaus / A. Mette / S. M. Rapoport, Berlin (Volk und Gesundheit) 1961, 113-122 (119)

philosophische Bedeutung der Anwendung der Kybernetik auf Biologie und Medizin" aus Anlaß der 150jahrfeier der hiesigen Humboldt-Universität 1960 diesen Widerstreit im Namen des dialektischen Materialismus auf.

Ebenso im Zusammenhang der Liaison von Biologie und Humanwissenschaften stellte Michel Foucault auf einer Medizinertagung einmal die ebenso epistemologische wie signal- und symptomdiagnostische Frage "Message ou bruit?".⁴⁹² Nicht von ungefähr klingt hier eine Vertrautheit mit Begriffen durch, die sich Shannons mathematischer Theorie der Kommunikation verdanken. Die zwei Daseinsweisen von Übertragung, die (grob vereinfacht) "analoge" und die "digitale", korrespondieren mit zwei Weisen ihrer Störanfälligkeit: "During transmission, or at the receiving terminal, the signal may be perturbed by noise or distortion. Noise and distortion may be differentiated on the basis that distortion is a fixed operation applied to the signal, while noise involves statistical and unpredictable perturbations. Distortion can, in principle, be corrected by applying the inverse operation, while a perturbation due to noise cannot always be removed, since the signal does not always undergo the same change during transmission."⁴⁹³

Die Irreversibilität der Entropie ist hier als Rauschen am Werk: das, was Michel Serres unter dem Titel *Der Parasit* als Kernelement von Kommunikation bezeichnet hat. Damit ist erneut jene seltsame Konvergenz aufgerufen, daß die Übertragungstechniken des 19. Jahrhunderts, vornehmlich die Telegraphie, über den Umweg der zeitgleich in der Physik entwickelten Thermodynamik, besonders den Entropiesatz, zum Informationsbegriff des 20. Jahrhunderts findet.⁴⁹⁴ Norbert Wiener beschreibt in seiner *Kybernetik* von 1948, wie der Informationsgehalt eines Systems ein Maß für den Grad der Ordnung ist, und dessen Entropie ein Maß für den Grad an Unordnung; das eine ist schlicht der Kehrwert des anderen. In seinem Buch *The Human Use of Human Beings* (1950) spitzt Wiener diesen Befund auf die Frage zu, ob in diesem Sinne auch der menschliche Organismus als System von Information, also als nachrichtenverarbeitendes System zu interpretieren ist. Ist der Mensch einmal als Information berechnet, läßt er sich über Telegraphenleitungen übertragen: "Wenn eine Zelle sich in zwei teilt, oder wenn eines der Gene, das unser körperliches und geistiges Erbe trägt, bei der Vorbereitung zur Reduktionsteilung einer Keimzelle gespalten wird, ist dies eine Trennung von Materie, bedingt von der Kraft eines dem lebenden Gewebe innewohnenden Schemas, sich selber zu verdoppeln. Da dies so ist, gibt es keine fundamentale absolute Grenze

492 Dt. in: ders., *Botschaften der Macht*, Wien (Passagen) xxx, xxx-xxx

493 Shannon 1949: 11

494 "The century that developed the steam engine and developed the internal combustion engine also created a unified field theory of heat as entropy." Richards 1993: 78

zwischen den Übermittlungstypen, die wir gebrauchen können, um ein Telegramm von Land zu Land zu senden, und den Übermittlungstypen, die für einen lebenden Organismus wie den Menschen zum mindesten theoretisch möglich sind."⁴⁹⁵

Menschen lassen sich über einen Kommunikationskanal wenn nicht physikalisch, dann doch als Information übermitteln, und der Diskurs des genetischen Codes wird damit zur flankierenden Disziplin von Medienwissenschaft.⁴⁹⁶ Eine Frage von Leben und Tod: "Die Tatsache, daß wir das Schema eines Menschen nicht von einem Ort zu einem anderen telegrafieren können, liegt wahrscheinlich an technischen Schwierigkeiten und insbesondere an der Schwierigkeit, einen Organismus während solch einer umfassenden Rekonstruktion am Leben zu erhalten. Sie liegt *nicht an der Unmöglichkeit der Idee*."⁴⁹⁷ Dergleichen Logik folgend beschäftigt sich auch Paul Virilios Dromologie, die Theorie von Übertragung und Geschwindigkeit, am Ende mit der genetischen Transplantation.

Die (auch für Übertragungsmedien) entscheidende Frage ist hier die, ob unter Leben diskrete oder stetige Signalverarbeitung verstanden wird: "If the source is producing a continuous function of time, then [...] we must ascribe it an infinite rate of generating information. [...] to specify exactly one quantity which has a continuous range of possibilities requires an infinite number of binary digits. We cannot send continuous information *exactly* over a channel of finite capacity"⁴⁹⁸; der Ausweg lautet das Inkaufnehmen von Abstrichen in der "fidelity" (ebd.) der empfangenen Botschaft gegenüber ihrer Sendung. Laut dem von Shannon (mit-)entwickelten Sampling-Theorem spielt dieser Verlust an Treue für menschliche Sinne keine Rolle mehr, sobald Signale mit der doppelten Frequenz ihrer höchsten Frequenzanteile abgetastet und digital quantisiert wird. Die meßtechnische Kartographie menschlicher Sinneswahrnehmung zielt auf die Erkenntnis: Wahrnehmung will betrogen werden.

Ist also mit Wieners Gedankenspiel das aus der Science Fiction vertraute *beamen* möglich? Als Einspruch meldet sich gegenüber Wieners jene Eigenschaft aller Kanäle zu Wort, die bei aller Übertragung parasitär mit ins Spiel kommt: Rauschen und Verrauschen. So resümiert Shannon zum Thema Übertragungskanal: "The capacity C measures the maximum rate

495 Norbert Wiener, Mensch und Menschmaschine, Frankfurt / M. u. Berlin 1952. Hier zitiert nach: Sigrid Weigel, Die "innere Spannung im alpha-numerischen Code" (Flusser). Buchstaben und Zahl in grammatologischer und wissenschaftsgeschichtlicher Perspektive, Köln (Walther König) 2006, 26

496 Lily E. Kay, Who Wrote the Book of Life? A History of the Genetic Code, Stanford 2000; dt.: Das Buch des Lebens. Wer schrieb den genetischen Code?, München 2001

497 Wiener, zitiert ebd., 26 f.

498 Shannon 1949: 21

at which a random series of binary digits can be transmitted when they are encoded in the best possible way. In general, the information to be transmitted will not be in this form. It may, for example, be a sequence of letters as in telegraphy, a speech wave, or a television signal. Can we find an equivalent number of bits per second for information sources of this type? Consider first the discrete case; i. e., the message consists of a sequence of discrete symbols. In general, there may be correlation of various sorts between the different symbols. If the message is English text, the letter *E* is the most frequent, *T* is often followed by *H*, etc.. These correlations allow a certain compression of the text by proper encoding. We may define the entropy of a discrete source in a way analogous to that for a noise."⁴⁹⁹

Die buchstäblich signalökonomische Kalkulation der Wahrscheinlichkeit von Symbolfolgen katapultiert damit nicht nur direkt in die gegenwärtige Zukunft digitaler Mobiltelefonie, sondern zugleich zurück in die Epoche der Telegraphie. Medienarchäologisches Denken verabschiedet sich hier vom Diskurs historischer Zeit.

Der medienarchäologische Begriff von Kommunikation beschränkt sich nicht auf menschliche Artikulation allein, sondern meint ebenso Vorgänge, "durch die eine Maschine (z. B. ein Automat, der ein Flugzeug aufspürt und dessen wahrscheinliche zukünftige Position berechnet) eine andere Maschine beeinflusst (z. B. eine Lenkwaffe, die dieses Flugzeug verfolgt."⁵⁰⁰ Damit ist deutlich, wie sehr dieser Kommunikationsbegriff sich aus der Feuerleittechnik des Zweiten Weltkriegs, nicht aus dem Bedürfnis nach gewaltfreier Verständigung ableitet. Dies ist der kalte Blick der Kybernetik - und die Kybernetisierung des Blicks (militärische Aufklärung) selbst. „The theory of the control mechanism involves communication to an effector machine and often from it, although the machine may not be watched by any human agent.“⁵⁰¹

Umgekehrt ist jene mathematische Theorie, wie sie von Shannon in den Bell Telephone Laboratories für die technischen Aspekte der Kommunikation entwickelt wurde, nur bedingt rückübertragbar auf nicht-technische Bereiche. Tatsächlich darf in der medienästhetischen Sphäre Information *nicht* der Bedeutung gleichgesetzt werden.⁵⁰² Das hat nachrichtentheoretische Konsequenzen für die Interpretation von Massenmedien unter dem Blick von Ingenieuren: "Die *technischen*

499 Claude Shannon, Communication in the Presence of Noise, in: Proceedings of the I.R.E, Bd. 37, Heft 1 (1949), 10-21 (20)

500 Warren Weaver, Ein aktueller Beitrag zur mathematischen Theorie der Kommunikation, in: Claude E. Shannon / ders. [*The Mathematical Theory of Communication, 1949], Mathematische Grundlagen der Informationstheorie, übers. v. Helmut Dreßler, München (Oldenbourg) 1976, 11-32 (12)

501 Norbert Wiener, Time, Communication, and the Nervous System, in: Annals of the New York Academy of Sciences, Bd. 50, 1948/50, 197-219 (202)

502 Weaver 1976: 18

Probleme betreffen die Genauigkeit der Übertragung vom Sender zum Empfänger von Zeichenfolgen (geschriebene Sprache) oder von kontinuierlich sich ändernden Signalen (telefonische oder drahtlose Übertragung von Stimme oder Musik) oder von kontinuierlich sich ändernden zweidimensionalen Mustern (Fernsehen) usw. Mathematisch gesehen bedeutet das erste die Übertragung einer endlichen Menge von diskreten Zeichen, das zweite die Übertragung einer stetigen Funktion der Zeit und das dritte die Übertragung von mehreren kontinuierlichen Funktionen der Zeit oder von einer kontinuierlichen Funktion der Zeit und von zwei Raumkoordinaten"⁵⁰³, bis daß mit dem Farbfernsehen noch eine weitere Code-Ebene hinzukommt. So wird das Rauschen der Bilder im Unterschied zum nur im Geist deutscher Romantik beschreibbaren "Rauschen" von Texten (Buchstaben) zu einer strikt mathematischen Funktion. Was in McLuhans Differenz zwischen *heißen* und *kalten* Medien noch metaphorisch klingt, gilt in Begriffen der Thermodynamik wörtlich. Hans Magnus Enzensberger schließt sich *nolens volens* dieser mathematischen Informationsästhetik an. Fernsehen nähert sich dem kommunikativen Nullpunkt an, da das Medium alle sinnvollen Unterscheidungen wie etwa Programm oder Sprache auf ein Minimum reduziert und damit Kommunikation verweigert: "Man schaltet das Gerät ein, um abzuschalten. [...] Dagegen ereignet sich so etwas wie eine Bildstörung, sobald im Sendefluß ein Inhalt auftaucht, eine echte Nachricht oder gar ein Argument, das an die Außenwelt erinnert. Man stutzt, reibt sich die Augen [...] und greift zur Fernbedienung."⁵⁰⁴ Genau das aber ist das weiße Rauschen am Ende der Sendung? Denn erst in Momenten der Störung, der Katastrophe entsteht Information. Mit solchen Interferenzen rechnet die Nachrichtentheorie Shannon ausdrücklich: "Während der Übertragung oder an einem der 'Terminals' kann das Signal gestört werden".⁵⁰⁵ An dieser Stelle trennen sich Mensch und Maschine; so unterscheiden sich Semiotik und Signaltheorie in den Worten Umberto Eco: "Auf der Ebene der Maschine waren wir noch im Bereich der Kybernetik, die sich für das Signal interessiert. Durch die Einführung des Menschen sind wir zur Welt des Sinnes übergegangen. Es hat sich ein *Signifikationsprozeß* eröffnet, weil das Signal nicht mehr eine Reihe von diskreten Einheiten ist, die in bit Informationen berechenbar sind, sondern eine signifikante Form, die der menschliche Empfänger mit Bedeutung füllen muß."⁵⁰⁶ Muß? Dem gegenüber steht der medienarchäologische Blick, der die Wahrnehmung des Scanners selbst

503 Warren Weaver, Ein aktueller Beitrag zur mathematischen Theorie der Kommunikation, in: Claude E. Shannon / ders., Mathematische Grundlagen der Informationstheorie [*The mathematical theory of communication <sic>, 1949], 11-40 (12)

504 Hans Magnus Enzensberger, "Das Nullmedium", in: Mittelmaß und Wahn, Frankfurt / M. 1991, 89 u. 103

505 Claude E. Shannon, Die mathematische Theorie der Kommunikation, in: ders. / Warren Weaver [*The Mathematical Theory of Communication, 1949], Mathematische Grundlagen der Informationstheorie, übers. v. Helmut Dreßler, München (Oldenbourg) 1976, 41ff (44)

zum Archäologen eines Bild-Wissens macht, das menschlichen, (be)deutungsfixierten Augen entgeht und gerade die Leere, die Verständnislosigkeit, die "Blödigkeit der Signifikanten" (Lacans *alphabétise*) zur Chance erklärt und damit auf andere, denk- und sichtbare Zusammenhänge oder Ähnlichkeiten zwischen den Bildern lenkt. Dies hat Konsequenzen für den Bildbegriff selbst: Bilder im technischen Sinne sind "zweidimensionale Verteilungen von Helligkeiten, die für sich genommen weder Tiefe noch Form oder gar Stimmungen enthalten."⁵⁰⁷

Am Anfang steht eine Art virtuelles Archiv: "Die *Nachrichtenquelle* wählt aus einer Menge von möglichen Nachrichten eine gewünschte *Nachricht* aus"⁵⁰⁸, die dann der realen Aktualisierung, d. h. Implementierung in symbolischen Systemen (Sprache, Schrift, Bilder, Musik) harrt. "Information in der Kommunikationstheorie bezieht sich nicht so sehr auf das, was gesagt *wird*, sondern mehr auf das, was gesagt werden *könnte*"⁵⁰⁹ - mithin virtuelle, speicherprogrammierbare Alphabete als das Gesetz und zugleich als die Menge dessen, was gesagt werden kann. Die technischen Aspekte sind dabei nicht vollständig unabhängig von den semantischen. "Der *Empfänger* ist eine Art umgekehrter Sender, der das übertragene Signal in eine Nachricht zurückverwandelt und diese Nachricht an das Ziel weitergibt"⁵¹⁰ - was Bertolt Brechts Radiotheorie in ein techno-politisches Argument gekleidet hat.⁵¹¹

Die mathematische Nachrichtentheorie gilt auch für komplexere Anordnungen von Sender und Empfänger, etwa solche mit „Gedächtnis“ (in Anführungszeichen: *memory* als Metapher), so daß die Art, wie ein bestimmtes Nachrichtenzeichen kodiert wird, nicht nur vom Zeichen selbst abhängt, sondern auch von den vorhergegangenen Nachrichtenzeichen und der Form ihrer Kodierung - die Historizität von Markov-Ketten.⁵¹² Daraus ergibt sich für eine medienarchäologische statt -historischen Darlegung die Option eines anderen Modells von kultureller Tradition (als Übertragung): diskrete Zustände, deren Wahrscheinlichkeit (im Unterschied zu kontingenten Ereignissen) in Kenntnis der vorherigen

506 Umberto Eco, Vom Signal zum Sinn (1968), in: Engell u. a. (Hg.) 1999: 192-195 (192)

507 Hanspeter A. Mallot, Sehen und die Verarbeitung visueller Information, Braunschweig / Wiesbaden (Vieweg) 2000, Vorwort

508 Weaver 1976: 16

509 Warren Weaver, Ein aktueller Beitrag zur mathematischen Theorie der Kommunikation, in: Claude E. Shannon / ders., Mathematische Grundlagen der Informationstheorie [AO 1949], München / Wien (Oldenbourg) 1976, 11-40 (18)

510 Weaver 1949 / 1976: 17

511 Bertolt Brecht, Der Rundfunk als Kommunikationsapparat, in: ders., Gesammelte Schriften, Bd. 18, Frankfurt / M. (Suhrkamp) 1967, 117-134

512 Warren Weaver, Ein aktueller Beitrag zur mathematischen Theorie der Kommunikation, in: Claude E. Shannon / ders., Mathematische Grundlagen der Informationstheorie [*1949], München (Oldenbourg) 1976, 11-40 (27)

Zustände gefaßt werden kann. Digitale Medien rechnen mit einer beiderseitig augmentierten Gegenwart: das Zeitfenster von Kommunikation.

Operatives Medientheater:

DAS TECHNOSZENISCHE DIAGRAMM: MEDIENKUNST UND MEDIENTHEATER

McLuhan und / oder Medienkunst erfrischen(d)

Eine Vitrine mit experimentellen Druckerzeugnissen zeigte in der Ausstellung *McLuhan & the Arts*⁵¹³ den Literaturwissenschaftler als typographischen *circuit bender*, als Buchstaben-Hacker, als ein wahrhaftes Kind der Gutenberg-Galaxis. Demgegenüber nahm sich die eingeschmuggelte Schallplatte namens *The Medium is the Massage*⁵¹⁴ wie ein signaltechnischer Fremdkörper aus. McLuhan's eigentliches "lab" war nicht das Tonstudio, sondern die Bibliothek.

McLuhan fühlte sich im experimentellen Kunstlabor eher unwohl, wie die Erinnerung seines Sohnes Eric McLuhan an die Studioaufnahme der Langspielplatte *The Medium Is The Massage* dokumentiert: "He was given the final draft of the manuscript [...] went into the booth, and read ... [...]. All the rest, the electronic goofs and sound effects, the bells and whistles, were done by technicians after the recording track of his voice was laid down. [...] I don't think he was actually consulted about this or that sound effect that was used: [...] he was surprised at the eventual record and the way it sounded."⁵¹⁵

McLuhan hat geahnt, daß die Lektüre seiner Schriften von Seiten der Medienkunst auch seine Schwäche verstärkt: eine gewisse Unpräzision in technischen Dingen. McLuhan für Medienwissenschaft fortwährend starkzumachen verlangt, von der ästhetischen Versuchung abzusehen. Gerne bezieht sich die Kunstwelt auf McLuhan, der den Künstlern die Rolle eines Frühwarnsystems aktueller Tendenzen zuwies. Doch der von McLuhan dafür gewählte Begriff des DEW ist keine Metapher, sondern erinnert vielmehr (im Sinne der Deutung Kittlers) daran, daß technische Sensoren diese Rolle (sowie auch andere klassische Funktionen von Kunst) längst übernommen haben: das Distant Early Warning System bezeichnet jene Radarkette an der kanadischen Küste, welche die

513 Im Pergamonpalais der Humboldt-Universität zu Berlin, Frühjahr 2018

514 Columbia LP CS 9501, 1968, als akustische Formulierung seines Buchs mit Quentin Fiore *The Medium is The Massage: An Inventory of Effects* (1967); Neuauflage 2010 der LP: FDW7711-LP

515 Zitiert hier nach dem Text von Michael Vazquez (2010) in der Begleitbroschüre zur Neuauflage der LP

Nordamerika rechtzeitig vor einer ballistischen Attacke von Seiten der einstigen UdSSR warnen sollte.

Veritable Medienkunst und die Sehnsucht nach haptischer Realität

Die *transmediale.06* (Februar 2006) in Berlin gab sich eine neue Definition; das Vorwort zum Programmheft konstatierte, "dass eine strenge Definition der 'Medienkunst' heute kaum noch möglich scheint. Wir haben uns deshalb entschlossen, den Untertitel des Festivals umzubennen: die *transmediale* heißt nicht mehr 'international media art festival', sondern 'festival for art and digital culture'" - signifikant für die Lage.

Die Sehnsucht nach haptischer Realität ist ein Retro-Effekt der digitalen Kultur selbst. Die Installation *Roermond-Ecke-Schönhauser* von Markus Kison (Deutschland 2005), ausgestellt im Rahmen der Berliner *transmediale.06* (Februar 2006), projiziert die von Webcams übertragenen Streams per Videobeamer über eine Spiegelkonstruktion auf farbneutrale Modelle der jeweiligen (öffentlichen) Orte; so wird die Virtualität digitaler Bildinformationen, der es am Widerstand des architektonisch Realen oft mangelt, auf den referenzierten geometrischen Volumen abgebildet, was ihnen Elemente der Autorität physikalischer Realität borgt - *live*-Modelle einer entfernten Welt, haptisch wiederfaßbar, jenseits der televisuellen Immaterialität. "Reality Addicts" hieß ein Schwerpunkt jener *Transmediale.06*, Ausdruck eines Begehrens nach haptischer Welthaftigkeit jenseits von Monitoren, Projektionen, *closed circuit*-Installationen und immersiver Klangkulissen. Doch nur im Paradoxen, in der Störung, im Witz bricht dieses Reale der Welt ins Bewußtsein ein.

Verkaufen die bisherigen bildenden Künste, einmal an die generative Ästhetik des Computers angeschlossen, ihre Seele an die Mathematik? Erkki Kurenniemi, finnischer Medienkünstler *avant la lettre*, beginnt sein Manifest "Computer Eats Art" (1972-82) mit einer Prognose zum Computer als Kunstwerkzeug: "Its major effects on the arts will be the separation of art from material und the separation of art from man."⁵¹⁶

Hinsichtlich der Kunstwerke unterscheiden sich Digitalisate (Digitalisierung bisheriger Kulturgüter) von genuin algorithmisch erzeugten Artefakten (*born digital*). Informationsästhetisch generierte Werke lassen das Wesen des Computers nicht hinter den Interfaces

⁵¹⁶ Übersetzt von Teo Välimäki, in: E-Kurenniemics: Becoming Archive in Electronic Devices", in: Joasia Krysa / Jussi Parikka (Hg.), Writing and Unwriting (Media) Art History. Erkki Kurenniemi in 2048, Cambridge, Mass. (MIT Press) 2014, 97-105 (97)

verschwinden (als *dissimulatio artis*), sondern sie sind eine Hervorbringung ihrer zugrundeliegenden techno-logischen (d. h. elektronisch-mathematischen) Bedingungen - eine Entbergung, techno-*aletheia*.

Nur Bruchstellen sind Fundstellen, lautet Walter Benjamins wissensarchäologische Einsicht in *Denkbilder*; dies ruft geradezu nach einer Inszenierung der Mensch-Maschine-Differenz anstelle jener Ästhetik von Interfaces, welche die Transparenz des technischen Mediums zum Verschwinden zu bringen trachtet. Bildet der Computer eine neue Form von Kopplung? Ist die Übertragung von Signalen auf die Bildschirme hier gar (k)eine metaphorische? "Regardless of what they think they are doing (e. g. playing a game, searching a database, or designing a cathedral), end users are actually using the computer as a tool to carry out commands, just like programmers."⁵¹⁷

Medienarchäologie als Forschungskunst meint nicht die melancholische Wiederaneignung antiker Technologien, sondern die Erkundung technikimmanenter Ästhetik. Wird das Werkzeug Computer auf seiner elementaren Ebene gehandhabt, d. h. programmiert, noch bevor Software die Daten überhaupt auf diversen Interfaces optisch, akustisch oder taktil ausgibt, ist dies ein gleichursprünglicher Moment wie einst das Anrühren der Ölfarben auf der Palette.

Medienkunst zwischen Imaginärem, Symbolischem und Realem von Technik

An einem Medienkunstwerk von Filip Koludrovic auf der Ausstellung in der Gallery Kortil im Rahmen des Glowing Gobe Festivals in Rijeka (Oktober 2024) ist das visuelle Interface als LED-Bildschirm sichtbar, beim Umkreisen aber ebenso dessen technisches "Subface" (Frieder Nake) aus Mikroprozessoren und Schaltkreisen dahinter - ganz im Sinne einer medienarchäologischen Ästhetik, welche beide Seiten der Medienkunst (nämlich die visuell offen-sichtliche und die "verborgene" technologische) offenbart, als Zusammenspiel einer intransitiven mit einer transitiven Medien(kunst)ästhetik. Die Unterfläche zerfällt - gegenüber der imaginären, zwischen "analog" und "digital" kaum perzeptiv unterscheidbaren (audio-)visuellen Oberfläche - ihrerseits in eine materielle (elektrotechnische) und eine logische (Quellcode), im real-symbolischen *double-bind*.

ASCII Art zum Beispiel

⁵¹⁷ Brenda K. Laurel, Interface as Mimesis, in: Donald A. Norman / Stephen W. Draper (Hg.), User Centered System Design, Hillsdale, New Jersey (Lawrence Erlbaum) 1986, 67-86 (74)

Das Kunstkollektiv jodi stellte im jungen Internet genuin *digital* "die Ästhetik des Codes" aus.⁵¹⁸ Im erweiterten Sinne praktiziert *ASCII art* digitale Medienarchäologie. So war das erklärte Ziel des 1998 gegründeten ASCII Art Ensembles "die 'Rückübertragung' bewegter Filmbilder in »netz-basiertes bewegtes ASCII«. Hier ist es nicht, wie bei Jodi, der Sourcecode, der zum Bild wird, sondern hier werden (bewegte) Bilder durch ASCII-Zeichen dargestellt. Das Verfahren erinnert an frühe, grafiklose und 24-nadelige Stadien der Druckertechnologie, als Bilder nur durch im Computer vorhandene ASCII-Zeichen dargestellt werden konnten [...]. Das ASCII Art Ensemble hat [...] ein Javascript und einen Java Player für bewegte ASCII-Bilder entwickelt. Nun wird noch an einem schnellen Konverter gearbeitet, der bewegtes ASCII in Echtzeit im Netz unterstützt. Hehres Endziel ist die Entwicklung eines RealPlayer G2 Plug-Ins, das besagtes neues Dateiformat unterstützt und für eine weite Verbreitung sorgen könnte. Bislang entwickelt worden sind u.a. die ASCII to Speech history of art for the blind, die in ASCII-Zeichen gewandelte Bilder aus der Kunstgeschichte Zeichen für Zeichen vorliest" - und damit die archaischen Verfahren telegraphischer Bildübertragung wachruft. "Auch existiert bereits eine History of Moving Image, die in sieben Clips eine Übersicht über die Stilentwicklung und die Distributionsmedien des bewegten Bildes gibt, sowie Deep ASCII, eine ASCII-Version des Films Deep Throat, die auf einer Pong Arcade läuft", also auf einer Spielekonsole. "Hier sind nicht die pornografischen Bilder, sondern nur deren unentzifferbare ASCII-Versionen zu sehen."⁵¹⁹ Dies ruft medienanalytische Umgehungstaktiken von Urheberschutz wach.

Kritik des "open access"

Über die Praktiken der Digital Humanities hinaus verlangt Medienkultur eine dezidiert erkenntniswissenschaftliche Analyse ihrer Praktiken. Die algorithmischen Chance der digitalisierten Kultur liegen auf jener Ebene der algorithmisierten Welt, auf der Information tatsächlich, nämlich operativ verhandelt wird: die Betriebs- und Programmebene des Computers. Hier werden Daten nicht länger in starren bibliothekarischen Klassifikationen, sondern schrittweise und problemorientiert abgearbeitet. Somit eröffnen sich neuartige Zugangsweisen zu digitalisierten Kulturobjekten im Text-, Bild- und Klangbereich, resultierend aus Laboren zur Experimentalisierung von kultureller

518 Dazu Kapitel 10.1 "Quellcode und ASCII Art: jodi, *Location*, in: Florian Cramer, *Exe.cut[up]able statements. Poetische Kalküle und Phantasmen des selbstausführenden Textes*, München (Fink) 2011, 235-248 (hier: 243)

519 Eintrag "ASCII Art Ensemble", <http://www.medienkunstnetz.de/werke/ascii-art>, Zugriff 19. Oktober 2015. Siehe Inke Arns, "Unformatierter ASCII-Text sieht ziemlich gut aus". Die Geburt der Netzkunst aus dem Geiste des Unfalls, in: *Kunstforum International, Themenheft Der gerissene Faden. Nichtlineare Techniken in der Kunst*, Bd. 155, Juni / Juli 2001, 236-241

Information ("Kulturinformatik").⁵²⁰ Für algorithmische Kulturforschung als *cultural analytics* (im Sinne von Lev Manovich) sind die hier zum Vollzug kommenden Algorithmen ihrerseits der eigentlich zu archivierende Gegenstand der gegenwärtigen digitalen Kultur.

Der Vorbehalt gegenüber dem scheinbar selbstbegründenden Primat des "Open Access" bemüht einen altgriechischen Begriff: *katechon* heißt Aufschub und meint den ebenso materiellen wie räumlichen und zeitlichen Abstand, das bewußte Innehalten oder gar die begründete Reserve gegenüber dem mit dem Sog und Druck der *online*-Präsenz verknüpften Anspruch nach unverzüglichem Zugang und Zugriff auf kommunikative, kulturelle und andere Datenmengen im Namen von "open access".

Hinsichtlich der prinzipiell *n*-dimensionalen Durchdringung von Daten existieren Ordnung jeweils nur noch auf Zeit, als jeweils aktuelle Version im Bewußtsein ganz anderer möglicher Ordnungen oder gar stochastisch intelligenter Un-Ordnung.

Die medienarchäologische Analyse zielt auf die Materialität und Technologien kultureller Überlieferung, sowie auf die bewußt distanzierte, für Momente geradezu "kulturlose", im Sinne cleverer Algorithmen jedoch nicht minder wissensorientierter Erschließung digitalisierter Werke.

Die gegenwärtigen Bedingungen kultureller Arbeit sind "digital"; dieser Begriff aber meint tatsächlich: algorithmisch. Die Zugänglichmachung künstlerischer Werke ist nicht mehr durch Metadaten exklusiv auf Autoren und Werke bezogen (das Erbe der Hermeneutik), sondern auf statistische und stochastische Größen. Das "aktive Archiv" (Constant, Brüssel) durchforstet solche Werke nach mathematischen Wissenskriterien, etwa: Gruppierung von Formen und Farben, die - in bester Tradition der "Informationsästhetik" der kybernetischen Epoche (Abraham Moles, Max Bense) - den Informationswert von Kunst ermeszen lassen.

Der Begriff von Open Access ist primär nutzerorientiert und verbleibt damit auf Seiten der Monitoroberflächen; Open Source hingegen ist quelltext- und hardware-orientiert. Das Konzept von *physical computing*, populär etwa in Form der experimentellen Computerplattform *Arduino*⁵²¹, stellt nicht nur den Software-Quellcode, sondern auch die Hardwareschaltungen als *open source* zur Erprobung, Erfahrung und buchstäblichen Auseinandersetzung.

⁵²⁰ Siehe das Interview "Eine Tonne Bildmaterial". Gespräch mit Jan Gerber; <http://www.kunst-der-vermittlung.de/dossiers/internet-technologie/eine-tonne-bildmaterial>, Abruf Ende Oktober 2015

⁵²¹ Siehe etwa Erik Bartmann, *Die elektronische Welt mit Arduino entdecken*, Köln (O'Reilly) 2011

Die Open Hardware-Bewegung, also die medienarchäologische Erfahrung der Materialität und der Mathematizität des Mediums, steht im Verbund mit dem eigentlichen Alleinstellungsmerkmal musealer Sammlungen im Zeitalter virtueller Medien. Während Open Access sich allein auf der symbolischen Ebene, d. h. kodierte Zeichen, abspielt und nicht materielle kulturelle Artefakte wie die mittelalterliche Pergamenturkunde oder das Ölgemälde als solches kennt, sondern nur deren (Simulakrum als) Information, gewinnt demgegenüber das Kunst- und Kulturmuseum seine Stärke in Zeiten digitalisierter Kulturströme gerade aus der Widerständigkeit (und *online-Unzugänglichkeit*) des materiellen Artefakts.

Sofortiger Zugang *versus* kulturelle Tradition

Der unverzügliche Zugang und die sofortige Übertragung werden in *open access*-Welten gegenüber dem Speichern (dem traditionellen, als Tradition vertrauten Modell der abendländischen Kultur) privilegiert - ein bewußter *trade-off* auf Kosten der Nachhaltigkeit, die in Materialität und Entzug wurzelt.

"Archiv" bedeutet das Gegenteil von *instant access* in *online*-Welten: den temporären Schutz, die Sperrfrist, sowie das zeitweilige "Recht auf Vergessenwerden" privater und operativer Daten - etwa der *protected mode* in Computerchips, der von kritischen Amateuren besser unangetastet bleibt, um nicht das Betriebssystem als solches zum Absturz zu bringen.

Eine Ökonomie der Aufmerksamkeit, die nicht Speichermedien, sondern unmittelbare Wahrnehmung bewertet⁵²², akentuiert Kultur insgesamt von der Speicherung zur Übertragung hin um, vom Willen zur Nachhaltigkeit zur Volatilität des Elektronischen.

Paul Valéry hat aus dem medientechnisch bedingten Wandel der Wahrnehmung die Konsequenzen für "die ganze Technik der Künste" gezogen und damit präzise den TV- und Videobildschirm, das Prinzip von Sendung, Übertragung und Speicherung technischer Bilder, das Kunstwerk im Zeitalter der Telepräsenz, beschrieben: "Die Werke werden zu einer Art von Allgegenwärtigkeit gelangen. Auf unseren Anruf hin werden sie überall und zu jeder Zeit gehorsam gegenwärtig sein oder sich neu herstellen. Sie werden nicht mehr nur in sich selber da sein" - das ist ihre herkömmliche museale Existenzweise -, sondern "sie alle werden dort sein, wo ein jemand ist und ein geeignetes Gerät."⁵²³

⁵²² Georg Franck, *Ökonomie der Aufmerksamkeit*. Ein Entwurf, München (Hanser) 1998

"Archive" betreffen bereits die Archäologie der Gegenwart. Digitale Kommunikationstechnologien beruhen *a priori* auf immediater Zwischendatenspeicherung: "The digital present condenses into an archive in front of our very eyes" - wie etwa in George Legradys Installation *Pockets full of memories*, die auf Basis eines selbstorganisierenden neuronalen Netzes (SOM) das kollektive Ding-Gedächtnis erschließt und damit auf neue Formen der Sortierung jenseits des klassischen Museums hinweist.

Kunst und Kultur in Zeiten von Digital Humanities

Michel Foucaults *Archäologie des Wissens* fragt nach den Bedingungen von Aussagesystemen einer gegebenen Kultur, also: ihr *archive* - in einem dezidiert anderen Sinn als *les archives*, der frz. Begriff im Plural für die Gedächtnisinstitution, d. h. bloß Dokumentenspeicher. Techniknahe Medienwissenschaft (Medienarchäologie) hat diesen Ansatz weiterverfolgt: die Analyse der technologischen Aprioris, die gegenwärtig zur sogenannten digitalen Kultur eskaliert sind.

Demgegenüber sind klassische, institutionalisierte Archive in Zeiten von "digital humanities" nicht mehr allein eine Frage des Zugangs zu den Wissensspeichern⁵²⁴, sondern eine Funktion ihrer neuartigen algorithmischen Erschließung. Was vormals Zugang zu Drucktexten in Bibliotheken und die Kunst des Lesens (schulische Alphabetisierung) bedeutete, ist heute Wissen von Hard- und Software. Der neue Alphabetismus ist alphanumerischer und techno-logischer Natur.

Verschärft stellt sich die Frage der Konservierung immaterieller kultureller Inhalte als Datensätze und Algorithmen. Die Kommunikation von Wissen, die vormals nahezu rein textorientiert war, ist nur scheinbar multimedial geworden, denn der alphabetische Text ist durch den alphanumerischen Quellcode von Software radikal erweitert worden - aber nur für die wenigsten Menschen lesbar. Algorithmisierung aber beschränkt sich nicht auf Mathematik; erst als Verkörperung in handlungsfähiger Materie werden sie zum Computer. Dieser trägt damit ein dynamisches, zeitliches Element in sich - und gerade "Zeitobjekte" (ein Begriff von Edmund Husserl) sind ihrerseits zeitanfällig. Zeitbasierte Künste müssen rechnen, der Entropie selbst anheimzufallen.

Einerseits ist allen die digitale Flüchtigkeit von Dokumenten im WWW vertraut, andererseits profitieren Nutzer täglich durch Downloads von

523 Paul Valéry, Die Eroberung der Allgegenwärtigkeit, in: ders., Über Kunst. Essays [La conquête de l'ubiquité, in: Pièces sur l'art, Paris o. J.], Frankfurt/M. (Suhrkamp) 1959, 46-51 (47)

524 Siehe Lyotard, La condition postmoderne, Paris 1979

deren identischer Wiederholbarkeit und Wiederaufrufbarkeit, als Adressierung mit elektronischer Blitz-Geschwindigkeit.

Der Nachhaltigkeit kulturellen Schaffens im digitalen Zeitalter stellt sich das schnelle Altern des Digitalen als Hard- und Software in den Weg; die Nachlässe von Künstlern des Computerzeitalters zeugen davon. Diese Herausforderung an Archivare und Konservatoren bedarf einer neuen Philosophie der Überlieferungstechniken für eine künftige Archäologie von Medienkunst. Analoge Medienkunst (Nam June Paiks Video-Installationen etwa, Synthesizer der Klangkunst, selbst Analogcomputergraphik) hängt in ihrer Semantik ganz wesentlich an der Materie, sprich: Elektrophysik der Artefakte. Darauf wissen Restauratoren von Kulturgut mit klassischem Handwerk zu antworten. Der programmierbare Digitalcomputer ruft nach einem radikal anderen Ansatz der Überlieferung, denn er ist nicht schlicht das jüngste Kapitel einer langen Medienevolution, sondern ein medienontologisch grundsätzlich anderes Zeug. Sein Wesen (und seine Zeitweisen) ist zwar unabdingbar, jedoch nicht primär physikalischer Natur, sondern eine symbolische (Turing-)Maschine, eher materialisierte Mathematik denn schlicht mathematisierte Materie. Und so hat die Computerspiele-Generation, deren Sorge um die nicht bloß archivisch dokumentierte, sondern weiterhin *spielbare* Überlieferung das bislang avancierteste Wissen um Langzeiterhaltung hervorgebracht hat, einen neuen Begriff gefunden: die *Software-Emulation* vergangener Computer-Architekturen. So ist die Emulation eines frühen Commodore 64-Heimcomputers auf einem aktuellen Rechner zum Zweck des Re-enactments damaliger Computergames keine schlichte Nachahmung (Simulation) desselben, sondern tatsächlich in dessen *Zustand*. Denn das Wesen digitaler Werke ist ihre techno-mathematische, sprich: logische Konfiguration. Diese ist in der Tat mit all der Erfahrung früherer Philologien überlieferbar und löst das herkömmlich Modell der Restaurierung von Hardware ab. Dies ist keine nur praktische Angelegenheit, sondern von epistemologischer Tragweite.

Die Rede vom "Postdigitalen" ist ein Indiz, dissimuliert aber umso perfider die Allmacht der Algorithmen, im Symbolischen selbst noch das analoge Reale zu simulieren. Eine wirkliche Zukunftsstrategie wagt bereits den Ausblick auf das "post-komputative" Zeitalter - jenseits von Digitalrechnern und Internet. Es gehört zu den kontrastrategischen Aufgaben von Kunst im Zeitalter digitaler Medien und von Digital Humanities, an das Nicht-Digitale zu erinnern.

Tempor(e)alitäten: Definition von "Medienkunst"

McLuhan behauptet ausdrücklich: *Understanding Media* heißt, die eigentliche Medienbotschaft, nicht die damit kodierten Inhalte zu analysieren - hardwareseitig wie softwareseitig. Der Begriff

"Medienkunst" aber ist ein Hybrid. Medienkunst meint eine Kunst, die sich nur noch als Bindestrich definiert, in fester Kopplung an technische Apparate, im Unterschied zu Malerei und Bildhauerei, die noch als Künste autonomes Handwerk waren. Was bleibt von der Medienkunst im Zeitalter digitaler Signalverarbeitung, die nicht mehr auf die Materialität der Dinge setzt, also das, was fortwährt, sondern den immateriellen Datenfluß? "Für prozessuale künstlerische Interventionen im Internet gibt es [...] keine Archivierungsform mehr."⁵²⁵

Im Unterschied zu den weitgehend zeitunabhängigen klassischen Künsten Malerei und Plastik beginnen zeitbasierte Medien wie Fotografie, Film, Video, Computerkunst und Sound Arts "die Kunsträume zunehmend zu dominieren, zu transformieren und neu zu definieren."⁵²⁶ Ganz im Sinne des Videokünstlers Bill Viola unterstreicht auch Groys, daß an Videobildern zumeist immer noch nicht das ihm elektrotechnisch Wesentliche wahrgenommen wird: daß geradezu seine Substanz die Zeitbasiertheit ist. „Der eigentliche Gegenstand der Betrachtung" - mithin des Medien-*theorein* - "ist hier aber die Zeit" (Groys). Medienkünste (elektronisch: Video, digital: Computerkunst) sind radikal zeitbasiert. Damit sind sie der Zeitlichkeit selbst anheimgegeben. "[O]ur contemporary changes are happening on a very rapid timescale, taking place over months and years rather than decades and centuries."⁵²⁷ Bereits die Fluxus-Ästhetik elektronischer Kunst entzog sich ihrer dauerhaften Konservierung. Das Zeitalter von *online*-Kommunikation nimmt vollends inkauf, daß der Preis für eine nie zuvor erlebte Signal- und Datenverfügung der Verlust ihrer Nachhaltigkeit ist.

MEDIENTHEATER

Vom performativen Theater zum operativen Medientheater

Es gehört zu den Betriebsgeheimnissen der menschlichen Kultur, daß sie mit technischen Mitteln und Räumen den Tag zur Nacht (der Kinosaal) und die Nacht zum Tag (elektrisches Licht) zu machen vermag. Mittendrin: das Theater. Wird eine Schreibmaschine auf die Bühne gesetzt und der Kamerablick darauf gerichtet, ist dies noch nicht Medientheater, denn natürlich passiert zunächst nichts. Techniken sind

525 Hans Ulrich Reck, Metamorphosen der Archive / Probleme digitaler Erinnerung, in: Götz-Lothar Darsow (Hg.), Metamorphosen. Gedächtnismedien im Computerzeitalter, Stuttgart-Bad Cannstatt (frommann-holzboog) 2000, 195-237 (203)

526 Boris Groys, Königliches Hören - ein kurzes Privileg. Musealisierung der Zeit: eine Ausstellung des Wiener Künstlerhauses zeigt die Musik-Installationen „Soundspacesound“ von Bernhard Leitner, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung Nr. 132 v. 11. Juni 2002, 49

527 Todd Presner, Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge (2010), <http://cnx.org/content/m34246/1.6/?format=pdf>, Zugriff 19. Oktober 2015

im Medienzustand erst im operativen Vollzug, und ohne Menschen wie Nietzsche, der als erster Philosoph auf einer Schreibmaschine philosophierte, oder ohne Programme, die Medien in Gang setzen, sind auch Apparate nichts als Bühnenkulisse.

Der Gebrauch des Adjektivs "operativ" steht für eine Unterscheidung von techniknahen Medientheorien gegenüber dem körperkulturgebundenen "Performativen" - der ganze Unterschied zwischen Medien- und Theater- respektive Kulturwissenschaft.

An Medientheater als die Verbindung von theoretischer Schau und maschinellem Vollzug erinnert schon der Titel von J. Leupolds *Theatrum arithmetico -geometricum, das ist: Schauplatz der Rechen- und Meßkunst* (Leipzig 1727).

Das Medientheater ist längst mehr als eine prä-kinematographische Platonische Höhle, sondern neurdings mit Rechenlust begabt. Shannons relaisbasierter Sensor *Theseus* findet selbstlernend einen Weg aus dem Labyrinth. Eine Kulturgeschichte des Labyrinths ist das Eine, jedoch die programmiergestützte Form seiner Präsentation eine "Wissenstechnik"⁵²⁸. Womit ein Sinn des Medientheaters benannt ist: eher operative (apparategebundene) denn performative (körpergebundene) Lehr- und Forschungsformen zu erproben, unter Einbezug der Zuschauer als technischer *theoría*: Eye-Tracking-Systeme erfassen Blicke zeitkritisch und verfolgen sie im fokussierenden Sichtfenster.

An einer digitalen Videoproduktion wie etwa *Go down Mary! reload* von Börries Müller-Büsching kommt nicht das Endprodukt, sondern der Rendering-Prozeß im und als Medientheater zu Darstellung, also die Prozessualität komplexer algorithmischer Produkte. Den Rechner rechnend zu zeigen heißt etwa, wie im Ray-Tracing Lichtstrahlen sich virtuell im Raum entfalten - sofern sich denn mächtige Maschinen dafür finden, die solche Bildwerdung im Signallabor zu generieren vermögen.

Eine parallele Datendramaturgie gilt auch für Akustik, wenn sie (wie durch Julian Rohrer in der Programmierungsumgebung SuperCollider) als Just-in-Time-Programmierung in Echtzeit verarbeitet wird, als Hinweis von Seiten signalverarbeitender Maschinen, daß sie weit über die klassische *time-based art* Theater hinausgehen. So läßt sich die Mathematizität symbolverarbeitender Medien (kulminierend im digitalen Computer) am medienarchäologischen Gefüge von Musik und Mathematik demonstrieren.

Medientheater meint mehr als nur eine Bühne, wo das Theater durch neue Medien ergänzt wird, sondern die Kombination aus klassischer "Szene" mit Apparaturen im rechnenden Raum.

528 Ein Begriff von Viktoria Tkaczyk, Humboldt-Universität zu Berlin

Jan Christoph Meister geht in *Computing Action* (2003) der Frage nach, inwieweit dramatische Handlung nicht nur von Computerprogrammen analysiert, sondern darin selbst programmiert werden kann. In Joseph Weizenbaums Buch *Die Allmacht des Computers und die Ohnmacht der Vernunft* (1994) war der Programmierer noch metaphorisch definiert: "Kein Dramatiker, kein Regisseur [...] haben jemals eine so absolute Macht ausgeübt, eine Bühne [...] zu arrangieren und dann so unerschütterliche gehorsame Schauspieler [...] zu befehligen." Damit ist das Spannungsfeld zwischen realen Menschen und elektronischen Medien, zwischen Theater und Medienanalyse benannt.

Maschinen fungieren als Mitdarsteller im Medientheater - etwa Server namens "Archytas" oder "Shannon". Deren Rollen sind ebenso dramatisch - eine Balance zwischen Tragödie und Komödie, zwischen Runtime und Systemabsturz.

Eine der frühesten Entwürfe für eine Berliner Universität durch Johann Jakob Engel plädierte dafür, technisches Wissen nicht auf das Buch zu reduzieren. Demnach sollte Wissenschaft ebenso auf ingenieurmäßigen und (im besten Sinne) polytechnischen Tätigkeiten gründen, denn "es gibt Objekte des Unterrichts, die in Büchern können vorgetragen, aber nie aus bloßen Büchern gefaßt, nie durch bloße Worte gelehrt werden, die durchaus Anblick, Gegenwart, Darlegung wollen. Von dieser Art sind Handwerke, Künste, Fabriken. [...]" Reproduktionen wie etwa Kupferstiche "helfen hier wenig oder nichts, sie legen die Maschinen nicht auseinander, setzen sie nicht wieder zusammen, zeigen sie nicht in Bewegung."⁵²⁹ Deshalb sollen *im* und *als* Signallabor auch Maschinen gelötet werden. Medientheater dient nicht allein der Zurschaustellung technischer Handlung, sondern auch als Medienlabor, in dem technische Medien als expistemische Dinge sowohl in ihrer Materialität als auch in ihrer Phänomenalität erkundet werden, vielleicht auch überhaupt erst real zur Handlung kommen. So haben die *Ideenmaschinen* Semen Karsakovs, etwa sein lochtafelbasiertes "Homöoskop mit beweglichen Teilen", entworfen 1832 in St. Petersburg, 170 Jahre darauf gewartet, aus der rein archivischen Existenz als Papierentwurf erlöst zu werden.⁵³⁰ Für einen Moment stiehlt dieser Maschinenauftritt Charles Babbages Difference Engine die Schau, weil sie auf Basis gelochter Tafeln ein Verfahren entwirft, Datenverarbeitung zum Zweck kombinatorischen Wissens einzusetzen. Der Traktat von Karsakov beginnt mit dem programmatischen Satz: „L'homme pense et ses actions sont machinales“; im Sinne dieses Entwurf ist auch Medientheater eine *machine à comparer les idées*.

529 In: xxx Müller (Hg.), xxx

530 Wladimir Velminski / W. E., Semën Karsakov: Ideenmaschine. Von der Homöopathie zum Computer, Berlin (Kulturverlag Kadmos) 2007

Ein neues Format des Kolloquiums: Operatives Medientheater (featuring KYBERNET)⁵³¹

Zwar hat das Lehrgebiet Medientheorien an der Humboldt-Universität zu Berlin schon vielfach das Medientheater bespielt - etwa in Form des dreitägigen Marathons *Phonographischer Salon* unter der Regie von Sebastian Döring, im Dezember 2007. Nun aber wird das Medientheater in die wissenschaftliche Form des regulären Forschungs- und Examenskolloquiums (Serientitel *Medien, die wir meinen*) integriert. Das technische Ding und wissenschaftliche Neugierde werden auf dieser Szene ins techno-logische Gespräch gebracht (ein auch nicht-menschliche Teilnehmer umfassendes buchstäbliches Technokolloquium) und erkenntnisleitend inszeniert.

In seiner "operativen" Form ist das Medientheater damit nicht schlicht der vertraute Ort des Kolloquiums, sondern kommt durch medienaktiven Einsatz auf seinen eigentlichen Begriff und damit zu sich. Er wird zum Schauplatz (altgr. *theoría*) von Medien im demonstrativen Vollzug; erst damit entbirgt das Medientheater sein Wesen. In Umkehrung der sonst üblichen Text- und Redelastigkeit von Medienwissenschaft, welche ihre technischen Objekte zumeist zu schlichten Textabbildungen oder PowerPoint-Darstellungen degradiert, steht dabei im Kern das technische Medienereignis. Dem entlockt die techniknahe Analyse in der nachfolgenden kolloquialen Diskussion dann Erkenntnisfunken.

Zwei weitere Funktionsräume des hiesigen Medienwissenschaft, das Signallabor und der Medienarchäologischen Fundus, werden durch das neue Kolloquienformat fest mit dem Medientheater zur (unheiligen) Dreifaltigkeit verzahnt. Dem entspringt eine veritable Technotrilogie. Die Grundidee dieser Verfügung ist es, kein abstraktes Thema, sondern konkretes Mediengeschehen zum Ausgangspunkt medientheoretischer Diskussion zu machen.

Der Protagonist dieser Premiere ist das KYBERNET, ein "programmierbares" Fahrzeug aus der Produktion des PIKO-Spielwarenkombinats der ehemaligen DDR. Nebendarsteller sind die Tortoise Juliette sowie der Big Trak.

An das "Maschinenfragment" von Karl Marx schließt die Premiere des neuen Formats "Operatives Medientheater" passgenau an. Der Begriff der Maschinerie wird in dieser Passage aus Marx' *Politischer Ökonomie*

⁵³¹ Aus Anlass der Premiere des neuen Kolloquiumformats "Medientheater operativ". Thema: Der KYBERNET, und das "autonome Fahrzeug" *avant la lettre*, am 30. Juni 2021, Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu Berlin

buchstäblich analytisch. Diese Elementarisierung resultiert geradewegs in den Steuerbausteinen des KYBERNET.

"Die Arbeit erscheint nicht mehr so sehr als in den Produktionsprozeß eingeschlossen, als sich der Mensch vielmehr als Wächter und Regulator zum Produktionsprozeß selbst verhält."⁵³² Tatsächlich leitet sich der "Regler" vom altgriechischen Wort für den Steuermann (*kybernetes*) ab.

Im Zentrum des neuen Formats "operatives Medientheater", in dem gerade nicht menschliche Performanz, sondern operative Mechanismen im Vordergrund stehen, steht das technische Ereignis. Bevor ein kurzes Impulsreferat ertönt, kommt daher die Technologie buchstäblich zu Wort, als operativer *Technológos*. Denn für alle techniknahe Medienanalyse gilt nicht das über Medien gesprochene Wort, sondern der Primat des technologischen Vollzugs.

Es folgt also, initialisiert durch Thomas Fecker, als bewußte Unterbrechung der menschenseitigen Rede, eine erste Demonstrationsroute des KYBERNET, wie er im April / Mai 2021 auch auf der von Anneliese Ostertag mitkuratierten Ausstellung *Calculating Control: (Netz)kunst und Kybernetik* im ehemaligen Haus der Statistik in Berlin-Mitte zum Einsatz kam.

Das eigentlichen Medientheater ist die operative Performanz: kein Oxymoron, denn es handelt sich bei dieser Invollzugssetzung um Mensch-Maschine-Kopplungen zum technologischen System. Die operative Demonstration geht einher mit dem medienarchäologischen Öffnen der Black Box. Die noninvasive Endoskop-Kamera gewährt den Einblick in erkenntniskritische Details. Die gemeinsame Diskussion transformiert diese "Demos" dann in ein Kolloquium.

Mediendramaturgie

Ein charakteristischer Bestandteil der qualifizierten Analyse zeitkritischer Medienprozesse ist die Mediendramaturgie. Die technische Einrichtung eines Medientheaters sowie eines Medien- und Signallabors erlauben die analytische wie synthetische (mensch-maschinen"konzertante") Erprobung von Medienkompetenz. Mediendramaturgie meint weniger die Performanz auf Interfaceebene, also Computer als "Theater" im Sinne Brenda Laurels, sondern dezidiert die operative Ebene, die eigentlich dramatische, also: Handlungsebene. Geradezu programmatisch war das Loch, das im Parkettboden des Medientheaters der Medienwissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin (Standort Sophienstraße) gebohrt war, der Einrichtung des Wireless LAN vorgelagert, um diesen performativen Raum mit dem rechnenden Raum (Computer im

⁵³² Marx, "Grundrisse", 601.

Signallabor) per Kabel zu verbinden - auch als Rückkanal, in praktischer Anspielung auf die Option interaktiver Techniknutzung, von Bertolt Brechts Radiotheorie um 1930 als Kritik am staatlich monopolisierten Broadcasting formuliert und von Hans-Magnus Enzensberger 1970 zu dezidierten „Bausteinen einer Theorie der Medien“ weiterentwickelt. Denn das Verhältnis von Mensch und Medium ist wechselseitig: Körper produzieren Ereignisse im dreidimensionalen Raum, vornehmlich akustisch wie optisch (das Medientheater als Szene); diese sensorischen Ereignisse werden im Signallabor verrechnet, im buchstäblich rechnenden Raum, und umgekehrt schickt dieser Raum Daten, die sich erst in der Szene, also übersetzt aus dem mathematischen Raum in akustische und optische Phänomene, entfaltet.

Technische Medien prinzipiell vollzugsbereit halten: Der Medienarchäologische Fundus

Der Medienarchäologische Fundus als Ausbildungsort für Studierende und Experimentallabor für Forschende der Medienwissenschaft versteht sich nicht als Sammelsurium obsoleter Medien, und schon gar nicht als melancholische Erinnerung an einst vertraute Technik angesichts der Unfaßbarkeit des Digitalen. So erinnert etwa die Morsetaste vielmehr daran, wie drahtlose Telegraphie vor mehr als einem Jahrhundert als "digitale" Kommunikation (*avant la lettre*) aller "analogen" Telephonie und dem (durch das Walkie-Talkie daneben repräsentierten) Rundfunk vorausging, bevor sie dann als Kodierung im Verborgenen des digitalen Mobilfunks wieder einkehrte. Das Gesetz technischer Medien hat eine andere Zeitlichkeit als die menschliche Kulturhistorie.

Exemplarisch für das Prinzip Medienarchäologie steht unter Anderem ein auf die wesentlichen Funktionen reduziertes Demonstrationsobjekt, welches das Massenmedium Fernsehen als eigentliches Medienereignis erfahren läßt: die vormals als TV-Bildschirm allseits vertraute Elektronenstrahlröhre. Im MAF wird sie mit einem Lichtstreifen als hochtechnisches Artefakt in Aktion gezeigt. Im Unterschied zu den meisten technischen Sammlungen und Technikmuseen werden im MAF die Objekte grundsätzlich funktionsfähig gehalten, gemäß dem Credo der hiesigen Medientheorie: ein technisches Objekt ist im Mediumzustand allein im Signallabor.