

Quelle: Archive, Inszenierungen, Einschnitte, Verzweigungen. Sammeln im Zeitalter digitaler elektronischer Medien, in: Gerda Breuer (Hg.), summa summarum. Sammeln heute (Stroemfeld/Roter Stern), Basel/ Frankfurt 1999

Hans Ulrich Reck

Archive, Inszenierungen, Einschnitte, Verzweigungen - Sammeln im Zeitalter digitaler elektronischer Medien

Alterslosigkeit des Digitalen? Technisch ist, sofern keine Fehler auftreten, das digitale Archiv beliebig erweiterbar und jederzeit zugänglich. Es erscheint 'on line'. Im Unterschied zu allen früheren nutzt sich das digitalisierte Bildarchiv durch Gebrauch nicht ab. Umgekehrt: jeder Gebrauch des Archivs erweitert seinen Bestand. Das hat, phänomenal, etwas durchaus Magisches an sich. Die Formen einer offiziellen Chronik sinnhaften Geschehens - z. Bsp. die Kunstgeschichte oder die ihr zugrunde liegende idealistische Geschichtsphilosophie - arbeiten dagegen mit der Überzeugung einer vergänglichen Kostbarkeit einzigartigen Originalgutes. Einprägsam verkürzt läßt sich die Eigenheit des digitalen Archivs so kennzeichnen: Der Computer ist erinnerungsunfähig und vergessens-phobisch. Er verfügt nicht über spezifische Gedächtnismerkmale und über kein Lernen, dessen Weltbezug als Erfahrung Willkürlichkeit der Assoziation enthielte. Wer oder was aber nicht vergessen kann, hat kein Gedächtnis. Der Computer ist eine Maschine der Standardisierung und Ritualisierung. Er entfaltet seine Bedeutung auf der Ebene des Gebrauchs und bewirkt die Normierung von Tradierungen. Die historische Entwicklung kann technologisch formuliert werden: der Prozeß vollzieht sich prinzipiell als Digitalisierung vorgängiger analoger Medien. Anders gesagt: als zunehmende symbolische Abstrahierung von ikonischen Referenzen.

Anhäufung. Wissen und Erinnerungen werden immer und in allen Kulturen auf Trägern, in Werken, mittels Einschreibungen auf dem Körper, der Erde, in Büchern und Kunstwerken fixiert. Nicht selten ist die diesen Festlegungen folgende Historie nicht nur ein Ort der Produktion von Wahrheit, sondern auch ein Feld der Expression verschiedener Wahrheiten - synchron als Entgegensetzungen in einem Spannungsfeld, d.h. als Geschichte der Strategien, diachron als Abfolge von je dominierenden Modellen, d.h. als Geschichte der Macht. Auch das Alltagsleben der Moderne kommt ohne solche Mythologien nicht aus. Das gilt auch für die Schriftlichkeit, welche moderne Historiographie gegen das orale Alltagsleben als überlegene Ordnung ausspielt. Zwar überleben einige mythische Reste der Rede, aber sie spielen keine wirkliche Rolle. Die Strategie der Schriftlichkeit operiert mit zwei Machtkonzepten: der Akkumulation und der Konformität. Akkumuliert wird möglichst umfassend eine möglichst große, kohärent gemacht Anzahl an Vergangenheiten. Die Herstellung von Konformität betrifft die Ausschaltung von Konkurrenten bezüglich der Interpretation des Symbolischen, des Bedeutsamen an der Geschichte. Beide Momente der Macht können verallgemeinert werden.

Digitale Archive - Jenseits von Wahrheit und Lüge. Es gibt in den digitalen Archiven keine Referenz auf das Original mehr, keinen ontologischen Unterschied zwischen dem Authentischen und den Fälschungen, dem Ursprünglichen und den Replikationen; alles wird zum Original, auch Irreführung, Fälschung, Zitat - , ob man das will oder nicht. Im digitalen Archiv ist jede Kopie ein Original, jede Fälschung generiert eine neue Original-Matrix. Da jede Kapazität zur Beschreibung/ Verzeichnung dieser Nutzungen fehlt, werden durch Abweichungen permanent verwirrend viele Originale geschaffen. Und niemand und nichts auf der Welt verhindert diese Umcodierung der Archive. Die Überführung bereits existierender Dokumente ins elektronische Archive und die Erstellung originärer digitaler Archive wird ununterscheidbar. Das wiederum hat grobe

Konsequenzen, was die bisherige Ontologie archivalischer Treue und Zuverlässigkeit anbelangt. Andererseits ist es immer unmöglich, Bilder kontextfrei zu betrachten. Die Unterscheidung zwischen dokumentarisch und fiktiv hängt von Kontexten und von der Adressierung der Archive ab

Digitale Bilder, visuelle Präsenz. Die Verwendung von Bildern, die nur noch unspezifische digitale Datensätze sind, nimmt heute stetig zu. Parallel dazu werden die Reproduktionsformen der Bilder juristisch und ökonomisch eingeschränkt. Wieweit das bisherige Recht auf Bild-Zitation weiter Geltung haben wird, ist derzeit offen, tendenziell zeichnet sich aber selbst für den Wissenschaftsbetrieb eine Verschärfung ab. Sicher ist auch die Intensivierung der Überwachung der Bildnutzungen. Der sich abzeichnende Exzeß einer wiederum digitalisierten, über neue Scanner, Kopierer und Kreditkartensysteme als automatische Nutzungserkennung und -abbuchung funktionierenden Bildkontrolle verläuft sichtlich paradox zu den distributiven Versprechen einer telematisch totalisierten Fernanwesenheit virtuell unbeschränkter Archive mittels instantanisierter Abrufbarkeiten von allem jeder Zeit überall zu den gleichen Konditionen. Gewiß handelt es sich im Hinblick auf digitale Daten, die als Erscheinungsbilder auf Interfaces generiert werden, nicht mehr um das, was, genau besehen, 'Bild' heißen kann. Die telematisch ermöglichte Präsenz von als Ereignisse repräsentierten visuellen Reizfiguren wird in den nächsten Jahren einen gesteigerten Aufschwung erfahren.

Dispositive, Kampf, Durchkreuzung. Digitale Archive sind nicht mehr Orte des Sammelns und Anhäufens, sondern Orte der Recodierung, Durchkreuzung, Streichung, des semantischen, meta-theoretischen Umbaus; die Theodizee der Archive als Arsenale und Schätze zur Verbesserung der Zukunft markiert die grundlegende Spur eines Betrugs, der den Archiven seit langem eingeschrieben ist. Das Wissen erscheint paradox: Als angehäuften löscht es sich in der perfekten algorithmischen Permutation und der nicht mehr beendbaren Mechanik der ars

combinatoria aus, streicht sich durch, als reduktives erweist es sich als der Mühe der Ordnung nicht wert, ist uninteressant im Hinblick auf die Ordnung und gleichwertig nur in einer nicht-hierarchischen Serie als vereinzelt Ereignis, mithin an sich selbst indifferent. Wenn, wie bereits gesagt, die hierarchische Perfektionierung der Archive eine totalitäre Struktur fördert, wird verständlich, weshalb der dispersive und dissipative, dezentrale und marginale Charakter des elektronischen Netzes im Weltmaßstab nicht nur eine andere politische Dimension haben, sondern über die anarchische Struktur im Globalmaßstab auch die bisherige hierarchische Anordnung der Wissensmodalitäten verändern will. Dieser Prozeß ist der politische und soziale Kern des Kampfs um die aktuellen Produktions- und Distributionsmedien einer sowohl horizontal in Sprachen und Kulturen einwirkenden Kommunikations-, wie einer vertikal in die Anordnung der Codes und der historischen Werte-Pyramide eingreifenden Transfertechnologie. Der Ordnung als theoretischem Konstrukt stand schon im Barockzeitalter die artifizielle Unordnung der Kuriositätensammlungen gegenüber. Daß die Internet-Metaphorik - wie absichtlich auch immer - ihre Bilder zum großen Teil aus der Geschichte der Rhetorik, Mnemotechnik, Wunderkammer und Kuriositätensammlung bezieht, wundert nicht, denn an die Stelle des Universaliums als Abbild der Schöpfung tritt heute entschieden eine nicht-mimetische Logistik, welche die Theo-Logik des geschlossenen Kosmos ersetzt durch die rhizomatische Struktur mehrdimensionaler Kartographien mit unabschließbar vielen neuen Verzweigungs- und Verknüpfungsmöglichkeiten unter Absehung jeglichen Zentrums.

Distanzausschaltung. Ein Schlüssel neuer Erlebnistechnologien ist die tendenzielle Aufhebung der Distanz zwischen Subjekt und Objekt. Filme mit verstorbenen Schauspielern können, ebenso neu wie wirklich, am Computer errechnet werden. Das Bild verweist nicht mehr auf Urbildliches, sondern ist eine spezifische Ausdrucksmatrix von mathematischen Daten, die auch nicht-bildlich ihren Wahrheitswert und operative

Funktionalität behalten. Der Betrachter kann über die Abtastung seiner neuronalen Spannungszustände handelnd in den Film eingeführt werden, den er zugleich betrachtet. Als Handelnder wie als Betrachtender bleibt er sich selber beobachtbar in seinen Beobachtungen und seinen Handlungen. Sein Selbst wird verdoppelt oder verbraucht. Die Technisierung des Sehens gelangt heute zu ihrem Abschluss. Der Triumph der Neuzeit verwirklicht sich gerade dort, wo ihr Bildungsprinzip, die Distanzierung von Subjekt und Natur, aufgehoben wird. Wenn Zustände der Beobachtung von Beobachtung permanent gehalten werden können, dann macht die Rede vom Selbst und von Identität wenig bis keinen, auf jedenfalls keinen traditionellen Sinn mehr.

Entritualisierung der Welt, Paradoxie der Memorialorte.

Nach Pierre Nora gehört das Gedächtnis zu den nicht zu Gebote stehenden Dispositiven, zu den unbewußten, in die Latenz abgesenkten und gerade deshalb basalen Steuerungsmechanismen. Gedächtnis umfaßt all das, was einer Kultur zu ihrer Lebendigkeit verhilft, ohne auf reflexive Darstellung angewiesen zu sein. Gedächtnis ist eine tiefere Kategorie als Geschichte. Denn Geschichte erlaubt benennbare Identität, also auch eine vollkommene Historisierung der Bezüge auf eine instrumentalisierte Vergangenheit hin, die Absonderung der Lebensgüter in die Departemente der Zeit und der Differenz, wohingegen Gedächtnis ein Synonym ist für die rituelle und indifferente Immanenz. Entritualisierung der Welt bedeutet also, und zuweilen sagt Nora das so emphatisch, die Vernichtung des Gedächtnisses durch Geschichte, d.h. die memoriale Historisierung, die alles in ein Ausserhalb, einen Korpus des sekundär notwendigen, durch Moral und Bildung einzuübenden Eingedenkens verwandelt. Das erzeugt dann 'Gedächtnisorte', Überreste und Neu-Inszenierungen, jedenfalls Artefakte der beschworenen Kontinuität in einer Welt rasanten und vollkommenen Wandels. Gedächtnisorte liegen weit ab von der Möglichkeit, für deren Einhaltung sie vorgeblich stehen:

Zeugen besonders intensiven Eingedenkens und damit der Verlebendigung der Geschichte zu sein.

Fotografie und das Dilemma des digitalen Bildes . Das digitale Bild und die digitale Kamera, CD-Fotografie sowie die Möglichkeiten einer Nach-Bearbeitungen des in Daten erfassten Bildes verändern zwar Praxis wie Theorie des Bildes, nicht aber den Prozeß der Kunst. Von 'Bild' im Sinne von Ikonizität kann nicht mehr bruchlos geredet werden. Das fotografische Bild wird zum Rohstoff. Das fotografische Bild, einst als bestimmtes Zeugnis einer bestimmten und singular repräsentierten Realität verstanden, wird zum Ausgangsmaterial für Erweiterungen. Damit wandelt sich nicht allein die Oberfläche des Bildes, sondern auch die Zeitstruktur des fotografischen Bildprozesses. Die bisherige Theorie des fotografischen Bildes erkennt als dessen Kernpunkt das Momentane punktueller Zeugenschaft, d.h. die Gegenwärtigkeit des Vergangenen. Das fotografische Material heutiger technischer Bild-Ästhetiken dagegen erweist das im Bild repräsentierte Gegenwärtige als Effekt eines auf Zukunft, nämlich Wirkungen, Ausgerichteten. Alles ist Endbild und Ausgangsmaterial zugleich.

Gedächtnis als Zeitachse. Die Frage nach der Traditionsbildung im telematischen Zeitalter ist die nach dem Computer als Medium der Tradierung. Bilder unterm Diktat des Digitalen, das Symbolische unter der Herrschaft des binären Codes - das läßt vermuten, daß der in der Entwicklung der Kunst seit langem gebrochene Zauber des Ikonischen im Phantasma der digitalen Maschine reaktiviert werden soll. Da symbolisch alle Zeichen genannt werden können, die auf Konventionalisierbarkeit beruhen, läßt sich ihr Signifikat (ihre Bedeutung) prinzipiell jederzeit ändern. Das gilt auch für digitale Zeichensysteme oder Datenprozesse. Neben die zeichentheoretischen Bestimmungen einer unterm Bildverlustverdacht stehenden Thematisierung des Verhältnisses von Erinnerung und Techno-Imagination treten Themen wie:

Zeitachse des Gedächtnisses, digitale Weltgesellschaft und die Vorherrschaft der Präsenz. Was Anerkennung erlangen und einer kollektiven Mentalitäten Dauer sichern will, muß sich möglichst einfach konventionalisieren lassen. Das gilt auch für die zivilisationstheoretischen Implikationen der neuen Technologien. Nicht die wachsende Komplexität, sondern die intendierte Redundanz und Standardisierung der westlichen Zivilisation zwingt zur vollständigen Mechanisierung der Erinnerung, einer universalen Speicherung und Archivierung von Daten.

Inkorporation, Repräsentanz, Regeln, Spiel. Digitale Kommunikationstechnologien vom Typus Internet sind keine Repräsentationsleistungen mehr. Das gilt auch für die Frage der Archive und Gedächtnisse. Eher inkorporieren sie die Regeln, mit denen individuelle und kollektive Bezugnahmen auf Archive eingerichtet werden. Unterhalb aller Objektivierungen ist subjektiver Setzung Tür und Tor geöffnet. Es entstehen idiosynkratische Archive, die *mémoire involontaire* und der willentliche Assoziativismus werden durch diesen plebejischen Zugriff gestärkt. Es werden sich nicht durch das Netz, sondern am Netz Formen der Tradierung bilden, die man bisher stärker aus den oral und gestisch kommunizierenden Gesellschaften kennt. Der rituelle Aspekt ist entscheidend: Wiedergebrauch nicht mehr als Text, sondern als Erzählung. Die Gedächtnisse, in denen Regeln sich inkorporieren, werden nicht mehr als wenige Generationen überdauern. Spätere werden sich ihre eigenen Regeln bauen müssen. Das Internet und die digitalen Archive lassen an die Stelle der Repräsentation das Spiel treten. Spieltheoretische Erwägungen müssen aber ihrer bisherigen Emphase und jeglicher Freiheits-Konnotationen entkleidet werden. Spiel meint hier nurmehr die stetig und jederzeit gegebene Dualität von Akzeptieren eines Vorgehens durch gleichzeitige Eliminierung aller anderen Möglichkeiten.

Juristischer Bilderrahmen. Eine ästhetische Aufbereitung der digitalen Technologie für eine global-präsentische

Bildzirkulation - subjektive und disperse Manipulation aller verfügbaren Archive - wird zunehmend die sequenziellen und interaktiven Inszenierungsmöglichkeiten benutzen, um den tradierten Bilderbestand den narrativen, rhetorischen und strukturellen Figuren der technischen Bilderströme vom Film bis zum integrierten Medienverbund namens 'Computer' aussetzen. Die Digitalisierung der Bilder wird nach denselben Algorithmen organisiert werden wie irgendein Archiv. Die juristischen Überlegungen eines kategorialen und kategorischen Kulturwandels entsprechen den bildtheoretischen. Sie laufen, unabhängig von der technischen Modellierung von Interface, Programm und Access im einzelnen, auf eine Globalstrategie hinaus, die als 'visuelles Sampling' identifiziert werden kann. Visuelles Sampling wird das künftig entscheidende Produktions-Medium der visuellen Kommunikation sein. Rechtliche Einschätzungen benutzen die gewohnten Hintergrundsannahmen und setzen das Sampling deshalb in Relation einerseits zur Atomisierungstendenz der Gesellschaft, andererseits zur preismässigen Steuerung des Systems Geld. "Das Sampling einzelner zuvor digital fixierter Töne ist ein seit langer Zeit bekanntes Beispiel dafür, daß einzelne Teile eines geschützten Gegenstandes wirtschaftlich gewinnbringend kombiniert werden können, obwohl jedes einzelne von ihnen nicht besonders kreativ, wenig investitionsintensiv und daher zunächst auch kaum schützenswert erscheint" ¹. Generell ist der juristische Tenor der, daß das Urheberrecht auch in einer digitalisierten und vernetzten Welt fortbestehen wird, obwohl angesichts zunehmender Rückgriffe auf vorbestehendes, bereits in Datenbanken gespeichertes Material die Tendenz zunimmt, daß in das Endprodukt Bestandteile eingehen, an denen weder dem Schöpfer noch dem Produzenten Rechte zustehen ². Persönliche Rechte unterliegen nicht mehr physikalischen Beschränkungen. Exakt an diesem Modell ist aber die juristische Definition von Urheberschaft und Eigentum ausgerichtet worden. Eine schärfere Argumentation lautet entsprechend so: "It is customary in

¹ Dreier (1993), hier S. 744

² Dreier (1993), S. 745

public policy discussion to ask whether copyright will survive the new information technologies. I think it makes more sense to ask whether the new information technologies will survive copyright." ³

Mnemopathologie und Archivwahn. Wenn jedes Geschehen in der globalen Mediosphäre der planetarischen Synchrongesellschaft Weltgeschehen und Medienereignis zugleich wird, dann bedeutet die Weltkultur eine totale Historisierung und das Ende jeder Gedächtnisgesellschaft. Denn alles wird in die Geschichtlichkeit hineingezogen, die ein Synonym der Mediatisierung ist. Es gibt nurmehr lokale Orte und singularer disperse Zeiten des Erinnerns. Es fehlen die grossen, zentripetalen, konzentrierenden Kräfte. Je weniger das Gedächtnis von innen her erlebt wird, desto mehr bedarf es der äusseren Stützen, der Artefakte und Vergegenständlichungen, von Schrift und Archiv, Korpus und Kodex, Klassifikation und Koordination, begrifflicher und indexikalischer Verzeichnung. Gedächtnis ist gelebtes Ritual, Geschichte reflexive Traditionsbildung. Jedes Gedächtnis lebt in einem Rahmen, einer konkreten Lebensform und kollektiven Mentalität oder Kultur. Das Gedächtnis ist immer aktuell, Geschichte immer eine Repräsentation der Vergangenheit, die eine problematische und unvollständige Rekonstruktion dessen ist, was nicht mehr existiert. Gedächtnis steht gerade nicht im Dienste der Erinnerung. Das besorgen vielmehr die Apparaturen und Arsenalen der Geschichte. Gedächtnis ist - nicht paradox, sondern logisch, obwohl es paradox klingt - die umfassende Konstitution dessen, woran wir uns niemals erinnern können. Der lebendige Kern der Kultur ist in diesem Sinne immer stumm. Seine fundierende und grundierende Kraft hängt davon ab, keine explizite Beobachtung seiner Mechanismen zuzulassen. Gedächtnis ist also Inkorporation des Lebens, wohingegen Geschichte Repräsentation reflexiv ausgesonderter Lebensformen ist. Heute leben wir in einer Ära eigentlicher Mnemo-

³ Goldstein (1993), S. 6; vgl. ausserdem: Geller (1993). Diese Hinweise (Anm. 1 - 3) verdanke ich dem Juristen und Urheberrechtsspezialisten Peter Mosimann.

Pathologie, eines totalen Zwangs zur Archivierung, eines, so Nora, 'Terrorismus des historisierten Gedächtnisses'. Der Befehl der Zeit: stetig und manisch Archive zu produzieren, erzeugt die voranschreitende Personalisierung der Gedächtnisorte. Jede Person erscheint als Träger und Ausdruck ihrer Selbstdokumentation. Der Kult des Gedächtnisses schlägt ins Dysfunktionale um und wird zwingend zum Indiz seiner eigenen Zerstörung.

Mnemosyne, Bilderatlas, Warburg. Aby Warburg brauchte für die Entwicklung der Bildordnung und das sich verständigende Fortschreiben der Bildwirkungen, nicht aber für die Auffassung der Bilder und des Bildnerischen selbst, auch Diagramme, Notizen, Verschlagwortungen. Die Bilder brachte er in Gestalt von Fotografien auf Schautafeln an. Sie konnten jederzeit umgruppiert werden und stellten einen visuellen Hypertext dar, zu dem es natürlich auch ein gedankliches Äquivalent als Vernetzung mentaler Konzepte, als Zuspitzungen von Aspekten und Kategorien gab. Das Werk, das prozessual, offen, unabschließbar war, zielte zunächst auf ein 'Inventar der antikisierenden Vorprägungen, die auf die Darstellung des bewegten Lebens im Zeitalter der Renaissance stilbildend einwirkten' (Warburg, Einleitung zu Mnemosyne § 2), wurde aber mit dem Fokus auf diesen historischen Transfer zu einem Bildschatz der bildgläubigen und -skeptischen, sich befreienden und leidenden, vor allem aber einer sich erinnernden Menschheit ausgebaut. Warburg visualisierte darin einzelne Aspekte, die zu wechslenden Konstellationen auf Zeit zusammentreten konnten. Er medialisierte die Bilder nach der Hierarchie solcher Aspekte. Mit den fotografischen Reproduktionen ging er frei und provisorisch um. An die Stelle des Stils trat die Fiktion - exakt so, wie Malraux später das imaginäre Museum beschrieb. Damit machte Warburg die mediale Dimension der Kunst auf neue Weise sichtbar. Die wesentliche strukturelle Dualität, die er synchron wie diachron nutzen konnte, war die zwischen einem distanzierenden rationalen Verstehen der Bildwirkungen und einer magisch-affektiven

Bannung des nicht-mehr interpretationsfähigen, da durch die Bildwirkungen restlos obsessionierten Blicks. Ikonodulie und Ikonoklasmus durchwirken in Permanenz alle Bildwerke und alle anschauenden Subjekte, die zugleich auch Objekte und Medien der Bilder sind. Das 'Denken in Bildern' ist also zugleich kognitiv wie von derartig begrenzten formalen Kriterien freigesetzt - oft entscheidet ein einziger, herausgezogener inhaltlicher Aspekt über Zuordnungen. Dennoch sind die Bilder nicht einfach als verfügbare aufgefaßt. Die Strukturierung ist modular, nicht arbiträr - dies bildet den Raum des Archivs, der visuell magisch, assoziativ, emphatisch, auf der Ebene der Klassifikationen zugleich reduzierend sowie durch und durch semantisch besetzt erscheint. Die Kombinatorik der Versuchsanordnungen ist nie ein permutatives Spiel, sondern bricht sich an der Resistenz der Bilder: Kunstwerke sind für Warburg immer Beschwörungen. Dennoch ist die Vernetzung der Bildfunktionen nicht nur visuell-autonom, sondern auch logozentrisch angeleitet und grundiert. Die virtuelle Gedächtnismaschine der Bilder ist, verstanden als eine Konstellation der Benennbarkeit, eine semantische, und doch funktioniert der Bildatlas auch ohne Text auf vielfältige Weise, wobei diese Weise eine Variable von konstruktiv-plastischen wie eidetisch-mnemonischen Vermögen, Vorbildungen und Vorprägungen ist. Insgesamt sollten die Bilder mit Warburgs theoretischen und methodologischen Anschauungen, aber auch mit den visuellen Einsichten und Überzeugungen in Verbindung gebracht werden. Auf Warburgs Bildertafeln erscheint die bildanalytische Referenz-Anordnung als ästhetisches Verfahren einer Fiktionalisierung, die neue Bezugswirklichkeiten schafft. Und zugleich erweisen sich viele vermeintlich organisch geschlossene Kunstwerke als Collagen von letztlich gar austauschbaren Elementen. Da es keine Grammatik in Bildform gibt und wesentliche Kognitionsprozesse medial indifferent sind, kann jedes Kunstwerk in einen Text und in Bilder übersetzt werden. Klar ist nur, daß die Speicherung diverser Medien spezifische Techniken, Logistiken und Ästhetiken erfordert. Warburgs Beitrag der 'Mnemosyne' zum

Gedächtnis besteht nicht zum unwesentlichsten in dessen Einbindung in und Rückführung zu Habitus und 'Ausdruck'.

'Musée Imaginaire', André Malraux: Vom Stil zur Fiktion. Nicht nur Jacob Burckhardt hat seine Bildanalysen nach fotografischen Vorlagen geschrieben. Immerhin hat er sich dazu bekannt, und vor allem: er hat auf frühen, systematischen und intensiven Reisen zahlreiche Originale gesehen. Aus der Tatsache der reproduzierten Bilder hat nach Walter Benjamin - und weit entschiedener und präziser - erst André Malraux in seiner legendären Schrift "Le musée imaginaire" von 1947 Konsequenzen benannt, allerdings ohne daß die von ihm ausgezeichneten immanenten Bedingungen bisher allgemein akzeptierte Bewußtseinsinhalt geworden wären. Er stellt fest, daß an die Stelle einer den Werten des Authentischen, Handwerklich-Einzigartigen verpflichten Konzeption von Kunst, daß insgesamt an die Stelle der Produktion künstlerischer Aussagen von Seiten der Hersteller die Kunst der Fiktion auf Seiten der Rezipienten tritt. Die Fiktion der Kunst weicht der Kunst der Fiktion. Die erschreckend simple Tatsache, daß wir Kunst nicht nur zunehmend, sondern in der modernen Technik-Gesellschaft immer schon über Reproduktionen und die Reproduktion als technische Wahrnehmungsform kennen, erhält in verschiedenen Akzentuierungen ein ihr angemessenes Gewicht. Kenntnis und Bewunderung von Kunst setzt Vergleichbarkeit voraus. Technische Reproduktion macht diese möglich. Die Gleichwertigkeit gleichartiger Werke steigert sich durch die reproduktive Nachbarschaft der Abbildungen. Sie zeigen zwar nicht taktile, tektonische oder textuelle Eigenheiten, nicht die 'faktualen' Aspekte, wohl aber einigermaßen intakt die ikonographische und stiltheoretische Ebene, ungebrochen die motivliche. Stil und Meisterwerk definieren sich innerhalb der Bildmontage - das Bild ist als Form selber Montage geworden - nicht mehr durch Exklusion, sondern durch Verwandtschaft. Technische Reproduzierbarkeit gründet in einem ästhetischen Assoziativismus, der sich, kulturelle Kontexte verschiebend, gar zu einem eigentlichen Synkretismus aufschwingen kann.

Deshalb ist die Reproduktion eines der wirkungskräftigsten Mittel für einen Intellektualisierungsprozeß, dem die Kunst von Seiten der Rezipienten insgesamt unterworfen wird. Die Kunstwerke verlieren in der Reproduktion die alten Maßverhältnisse, gewinnen aber neue hinzu. Die Wirklichkeit wird von der Phantasie abhängig, es gibt keinerlei Evidenz, die technische Manipulationen qualitativ ausschliessen oder begrenzen könnte. Das Kunstwerk wird nun allerdings keineswegs unreal oder blosses Simulacrum, Abziehbild. Die eigentliche orientierende Größe innerhalb der Kunst der Fiktion, welche die Willkürlichkeit jedes imaginären Museums auszeichnet, ist das Fragment. Das ist die eigentliche Pointe von Malraux' Theorie: daß keineswegs die Kunst auf die Ebene einer populären Ikonographie gehoben, sondern als Kunst der Fiktion innerhalb der technischen Reproduktion gewissermassen neu geboren, mindestens aber in dieser als sie selbst verlängert wird.

Museum, Kunst, Präsenz und Absenz. Die Rezeption der Kunst vollzieht sich in einem Raum der Anwesenheit beider zur selben Zeit. Gleichzeitig verweist das Kunstwerk immer auf ein Transzendentes. Es referiert nämlich auf Sinn. Sinn bildet die Klammer zwischen den gesellschaftlich differenzierten Bereichen von Schönheit und Industrie, Maschine und Wissenschaft seit den das moderne Museum begründenden Konzepten Winckelmanns. Kunst wird aus dem Kreislauf der nützlichen Tätigkeiten ausgeklammert, um den Bezug zu Sinn als Verklammerung des Getrennten reflektierend offen zu halten. Kunst und Museum werden zu Medien einer ästhetischen Vollendung des Geschichtlichen im Absoluten. Die Transzendenz der Kunst wird seitdem immer als Referenz von Sinn gedeutet. Ihre Bedeutungen sind im Modus der Absenz anwesend. Sie sind lesbar im offenen Bezug, aber gerade nicht als Zeichensystem des einzelnen Werks determiniert. Nur deshalb entfaltet Kunst symbolische Kraft. Seit Hegel gilt für das imaginäre Museum der Kunstgeschichte, daß das Sinnliche wesentlich nur dem Geist zugänglich ist. Es interessiert nur als sinnliches

Wissen. Im Modus des Wissens geht das Historische in das Absolute über und verschwindet in ihm zugleich: Präsenz der Absenz. Nicht erst Kunstgeschichte, sondern auch die durch sie konzeptualisierte Kunst, sind durchtränkt von einer geschichtsphilosophischen Spur negativer Theologie. Der symbolische Verweis auf Anderes, Abwesendes, auf ein Nicht-Darstellbares, das sich gerade durch Entzug als bewegende Darstellung zeigen kann, bildet die Klammer zwischen älterer und moderner Kunst. So tritt der realistische Bezug früh schon hinter mediale Selbstreflexionsprozesse zurück. Die Kunst des 20. Jahrhunderts wird diese mediale Vermittlung der Referenz, sei's auf Abwesendes, sei's auf Reales, das dem Bild nicht unmittelbar eingezeichnet werden kann, zunehmend verstärken. Die auf reflexive Form verpflichtete Avantgardekunst steht unter dem selbsterzeugten Druck einer eigentlichen Realitätsimmunsierung. Das Wirkliche erscheint immer gefiltert durch die Wirklichkeit des Bildes.

Ökonomie der Verausgabung, differente Logik der Verschwendung.

Etwa in der Mitte seiner 'Metamorphosen' beschreibt Ovid zwei Arten der Ökonomie. Ihre Konkurrenz bildet den Spannungsbogen der Kultur des Abendlandes, aber auch die Pole der hier verhandelten Umstellung auf digitale Technologie, die nicht deshalb stattfindet, weil viel neues entstünde, sondern, ganz im Gegenteil, zwecks besserer Fortsetzung und möglicherweise erstmalig idealer Vollendung der alten Utopie der Welt-Enzyklopädie. Die beiden Modelle sind die poetische Ökonomie der Verschwendung und die kalkulatorische Ökonomie der Erhaltung, die in einer absurden Selbstaufhebung endet. Ovids Geschichte als erzählte Demonstration dieser Modelle geht so: Theseus weilt als Gast beim Flußgott Achelous und läßt sich von diesem Sagen erzählen, die es mit dem Thema der Verwandlung zu tun haben. Die Rede handelt zunächst - in einem nur unzureichend verdeckten Wunsch-Selbstportrait von Achelous - vom listenreichen Proteus, dessen Verwandlungskraft schier keine Grenzen gesetzt sind. Er erscheint bald als Pflanze, als Tier oder auch als Wasserfall. Proteus ist die Figur der

Wandlung, der Metamorphose schlechthin. Auf die Proteus-Episode folgt eine andere Verwandlungsgeschichte, die von Erychthon - und dies in textlich wesentlich grösserem Umfang als die knappe Charakterisierung des Proteus - handelt. Nun ist Thema der Erzählung nicht mehr der Erfindungsgeist, sondern die Eigensinnigkeit. Geliefert wird das Portrait eines, der sich selber gefangen hält in seiner unstillbaren und dummen Gier. Erychthon verschlingt sein eigenes Vermögen, dazu das des Vaters, aber auch den Erlös, den er aus dem mehrfachen Verkauf seiner wandlungsfähigen Tochter erzielt. Zuletzt, als nichts mehr ihn sättigen kann, fällt er über sich selbst her und ernährt sich vom eigenen Leib, indem er ihn aufzehrt. Die pythagoräische Wandlungsfähigkeit degeneriert in finalem Sarkasmus endgültig zur grotesken Selbstzerfleischung. Die Gier nach Akkumulation schlägt in ihre Selbstausslöschung um. Es geht also um zwei Arten der Verschwendung: die lockere, spielerische Anpassung an die Figuren des Sich-Entziehens, des Übergangs, der Verführung und Vervielfachung ohne Verdinglichung. Der gelassenen Überwindung der fixierten Identität, die sich an die Flüchtigkeit ihrer Wandlungsgestalten verliert und Dauer nur aus dem Wechsel schöpft, steht die gott- und menschenlose, zerstörerische Verschwendung fremder Ressourcen und angehäufter Residuen entgegen.

Ordnungen - Enzyklopädie, Hieroglyphik. Bisher sind alle Versuche einer universalen Enzyklopädie der Elemente des Hieroglyphischen, der Bilder, gescheitert. Kandinskys Bemühungen um eine alles umgreifende, positivistische, wissenschaftlich geordnete Enzyklopädie der Bilder sind misslungen. Kandinsky behandelt in seinen Erörterungen zum Punkt als der elementarsten Grundgestalt des bildnerischen Denkens das Visuelle typischerweise in zwei Richtungen: in Richtung auf eine Abstraktion, durch welche der Punkt als syntaktische Ur-Matrix erscheint, der jedoch keine konkrete Gestalt eignet. Und in Richtung von als Gestalt schematisierbaren Erscheinungsqualitäten, die hinwiederum eine

Abstraktion nicht zulassen. Der Punkt ist in 'Von Punkt und Linie zu Fläche' ein nie eingelöstes Postulat. Er ist faktisch alles mögliche, weil alles mögliche durch ihn denotiert wird. Nur eine universale Abstraktion kann er als Einzelgestalt zwangsläufig nie sein. Die Kontextfülle der Referenzialität klebt zwar an seinem syntaktischen Material, ist aber nicht erfassbar. Kandinskys Punkt erscheint tatsächlich immer als eine Hieroglyphe und nie als elementarer Partikel. Die Pop Art hat mit aller Deutlichkeit gezeigt, daß selbst an den relational eindeutigsten Abbildern immer hieroglyphische Kontexte hängen. Die Bilder sind dabei nur zeichenhafte Kondensate von Mentalitäten und Gebrauchshandlungen sowie Ausgangsschemata für die Interpretation kultureller Gesamtumgebungen, weshalb nicht entscheidbar ist, ob Pop Art prinzipiell affirmativ oder kritisch oder ob beides jeweils nur akzidentiell und von Fall zu Fall verschieden zu lesen ist. Technisch können zwar visuelle Samples über Kontrollbildschirme als sofort veränderbare Quellen im Mischpult zugeliefert werden. Dennoch ist ein Zugriff auf Archive kaum möglich, weil diese Quellen nicht lexikalischen Verzweigungen und überhaupt keiner mechanischen Klassifikationslogik folgen, sondern über die Anschauung, d.h. die individuelle Wiedererkenntnis präsent gehalten werden. Das entspricht der bereits erwähnten Tatsache, daß alles Bildersehen auf nicht-vererbaren ontogenetischen Leistungen beruht. Visuelles Sampling gelingt nicht als Elementarisierung, sondern nur, wenn Bilder als weiter nicht reduzible Sätze behandelt werden. Im Medium des Visuellen sind die kleinsten Einheiten nicht die Elemente, sondern die Sinn-Einheiten, die Propositionen.

Prozessierende Gegenwart. Registratur und Programmierbarkeit scheinen die beiden universalen Charakteristika dessen zu sein, was man verkürzt mit 'digitaler Technologie' bezeichnet. Das beinhaltet nicht nur eine erhöhte Selektivität für die Parameter der Programmierung, sondern auch eine umfassende Beobachtung dessen, was als Tatbestand enzyklopädischer

Ordnung und Information der Fall sein kann. Dabei geschieht etwas entscheidendes. Rekonstruktion und Programmierbarkeit spielen sich immer und ausschließlich in der Präsenz ab. Nur, was jetzt prozessierbar ist, erfüllt die beiden universalen Bedingungen. Das bedeutet aber, daß Erinnern und Entwurf, Rekonstruktion und Projektion, Retention und Protention, nurmehr als Abarbeitung von gestalthaften Wahrnehmungsangeboten prozessieren. Digitale Erinnerung bedeutet also eine unvermeidliche Simulation: Entwurf von Vergangenheit und Zukunft unterm Diktat radikal verselbständigter Gegenwartszeit, damit im Grunde im Modus von Zeitlosigkeit oder Zeitindifferenz. Es wundert demnach nicht, daß die Erwartungen an die Traditionsbildung und Erinnerungsqualität der digitalen Rechner trotz ihres enzyklopädischen Ideals nicht in der Lage sind, sich auf die historische Zeit des emphatischen Bürgertums, auf Linearität, Kontinuität und Homogenität zu berufen.

Raum- und Zeitbild, nature morte, tableau versus Sequenz. Noch dort, wo sie ins Bild gesetzte Repräsentationen intendiert, eröffnet die Erkenntnis des Visuellen die komplexe Organisation der Verlaufsformen, der Entwicklungslinien, mit denen die Aussagen an einen dynamisierten Rezipienten, an den Vollzug anforderungsreicher Wahrnehmungen angeschlossen werden - das ist die spezifische Erkenntnisleistung der modernen Kunst. Sie holt Körperlichkeit in die Erfahrung zurück, weitet Kognition zu einer Inszenierung von Imagination und Sinnen aus. Diese paradigmatische Ausweitung eines durch ein mediales Bewußtsein dynamisierten Kunstbegriffs ist durch die Künste seit langem betrieben, von der Kunstgeschichte aber bisher nicht wirklich aufgenommen worden. So ist das einzelne Bild, das Gemälde als dominante Referenzfläche immer noch das kunsthistorische Paradigma schlechthin. Das Zeitbild, die elektronische Vision der Relationen, Verbindungen und Trennungen, die Komposition komplexer Zeitstrukturen dagegen sind vergleichsweise unbekannt geblieben. Das Medium des achronen Bildes ist - Lessing hat in einer frühen Zeichen- und

Medientheorie der Kunst, seinem 'Laokoon', präzise darauf hingewiesen - die Repräsentation. An die Stelle solcher Repräsentation tritt das sequentielle Zeitbild: ein aktivierender Prozess der Vermittlung, der keinen ontologisch feststehenden Ort des Aufscheinens des Referenten mehr kennt, sondern nur ein Nacheinander, ein Vorangehendes und ein Nachfolgendes in einer Kette der Vermittlungen. Die Handlungsfähigkeit der Subjekte, Objekte und Moderatoren/ Effektoren/ Operatoren erweist sich als eine stetige Transformation, eine stetige Übersetzung aller feststehenden Größen in einen je auf Zeit verbindlichen Bezug zwischen absichtsvollen Subjekten und handelnden Dingen. Die 'nature morte' ist zu Ende, die Dinge beginnen, sich zu bewegen und die Subjekte entledigen sich der drückenden Ontologie eines zeitlos Unbedingten, welche Kunst als Medium von Aussagen festgeschrieben hat.

Residualität. Archive brauchen eine Theorie der Residualität nicht im quantitativen Sinne, sondern als einen Fundus, durch den sich die genetische Konstruktion des primären Bezugs jederzeit als eine Differenzierung von den rituellen oder kodifizierten Formen solchen Rückbezugs aufbauen läßt; d.h. es geht nicht um Ressourcen an Stoffen, sondern um residuale Bedingungen der Möglichkeiten der Funktionalität von Kategorien; diese Funktionalität wird häufig mit Ästhetik verwechselt. Die Residualzeit des digitalen Archivs schrumpft gegen Null. Archivalien sind also nicht mehr adressiert auf Vergangenheit, sondern sind eingebunden in eine Logistik, deren Koordinaten quer zu der Differenz von Gegenwart/ Vergangenheit verlaufen. Latenz und Aktualisierung beziehen sich nicht auf verschiedene Phasen, sondern geben gleichursprünglich angebrachte Codierungsmöglichkeiten des identischen Materials wieder, also kein Nacheinander, sondern ein Schichten des Zugleich.

Schrift, Oralität, Körper. Geschichtliche Bedingungen sozialer Erinnerung unterscheiden zwischen Strategie der Schrift und

oppositoneller Taktik der Rede und des Körpers. Erstere entspricht einer Verschriftlichung der Geschichte, letztere einer Praktik der Oralität. Beide Modelle durchdringen und bekämpfen sich im gesellschaftlichen Feld. Dieses ist ein Territorium der Konflikte. Hochkulturelle Encodierungen und plebejisch-massenkulturelle Praktiken koexistieren immer schon in der Gesellschaft. Die Kommunikationsformen sind diametral verschieden: die Strategien der Verschriftlichung, die Festschreibung der Archive, damit aber auch die ikonische Formung des Imaginären im Kult der öffentlichen Kunstwerke, beruhen auf Propositionen und Informationen. Die Ausbreitung von Ideen vollzieht sich parallel zur Repräsentation der Bilder. Das andere Modell, die Praktik der Oralität, beruht nicht auf einem Korpus der Produktion, Distribution und Fixierung von Informationen, sondern auf den gebrechlichen und wechselhaften Codes des reinen Körpers. Ziel der Praktik der Oralität ist das Besetzen der Ritzen und Nischen in den skriptural informalisierten und dispositionally fixierten und kontrollierten Kanälen der Kommunikation. Sie versucht, deren Formen zu verrücken, sie informell zu machen, reversibel zu halten durch die List vielfältiger Sprachen, ein gegen Macht gerichtetes Verwirrspiel. Die kommunikationstheoretische Option dieser Oralität entspricht einer immer schnelleren Taktik des Durcheinanderwerfens von Codes und damit der Spur der ästhetischen Avantgarde. Die Opposition zwischen Schriftlichkeit und Oralität, Fixierung und Verwirrung, strategischer Sicherung und taktischer Verunsicherung ist ein Gegensatz, der verallgemeinert werden kann als Opposition von Erfahrung und Wahrnehmung. Erfahrung zielt kognitiv auf die Souveränität des Subjekts durch jederzeit kontrollierte Anverwandlung der Repräsentationen. Wahrnehmung bevorzugt die beschleunigte Medialisierung als Permanenz des Erzählflusses in möglichst intensiven körperlichen Erlebnissen.

Sinnleere, Umschlag, Aporie. Wenn wir tatsächlich in einer totalen Weltsynchrongsellschaft lebten, dann wären Archivierung und Tradition unmöglich, weil deren entscheidende

Voraussetzung - der unterscheidende Bezug und die zeitliche Distanz zwischen registrierendem Modell und seinem Objekt - ausfällt: wenn das Replikat ausfällt, gibt es aber auch keine Archive mehr, sondern nurmehr Codes. Telepräsenz in Echtzeit verwandelte nicht allein Räume in Projektionsmedien der Fernanwesenheit, sondern setzte auch entschieden Authentizität von Konstruktion ab. Der Erinnerungsfilm erscheint nicht mehr in Gestalt einer Montage, sondern als Assemblage zerrissener Fragmente. Einzelne Bilder leisten Erinnerungsarbeit und werden günstigstenfalls im nachhinein zu Filmen zusammengesetzt. Das einzelne Bild lebt zuletzt aus der Ordnung des Ganzen. Als einzelnes Bild ist es nämlich nicht fähig, den Gehalt des Früheren, die Figur des Referenten abzutasten. Die propositionalen Aussagen entstehen immer mehr aus der bewußten Konstruktion medialer und fiktionaler Dramaturgien. Das erschöpft sich nicht im Apparateaspekt. Wie erinnert der Computer? Zum Beispiel über den Befehl 'find...'. Er tastet dabei sinnlos Buchstabenfolgen ab, bezieht sich aber nicht auf Inhalte. Wahrheit als Problem des Referenten geht in technischen Medien zunehmend auf die Logik der Programme und Apparate über, der Referent selber verschwindet. Im Ausmaß seines Verschwindens wird die Vergangenheit getilgt, die immer eine Sprache des Referenten ist. Wieder stellen wir das Paradoxon fest, daß gerade die enzyklopädische Vollendung der Archive und deren Technisierung in eine sinnleere und anti-dynamische Ordnung umschlägt.

Thematische Visualisierung der Welt als Bild. Exposition von Abraham A. Moles. "Grundlegend für die neue Entwicklung der Bilder ist die strukturelle Idee der Quantifizierung der Bilder in ausgewählten Punkten, die von einem anfänglichen Realen (Ikone) aus gewonnen werden. Die einfachste und naheliegendste Möglichkeit wäre die, daß man alle existierenden Punkte der Wirklichkeit aufnimmt und vollständig wiedergibt. Aber das statistische Denken, das von der Stetigkeit des physischen Universums ausgeht, legt uns nahe, daß die Wiedergabe der Wirklichkeit sich auch mit einer Stichprobenauswahl begnügen

könnte: mit der Aufnahme von weniger Elementen als dann wiedergegeben werden. Im endgültigen Bild wird die Wirklichkeit mittels einer begrenzten Zahl von Daten rekonstruiert, sofern man die fehlenden Elemente aufgrund der bereits bekannten interpolieren kann. Das ist die Idee der Stichprobenrekonstruktion einer Kurve oder einer Oberfläche: die Rekonstruktion ihrer Grundgesamtheit mittels einiger bekannter Teile. Diese Idee, die der Gipfel des strukturalen Denkens ist, wird die Entwicklung der Bilder im 21. Jahrhundert bestimmen. Es wird nicht mehr die 'Lichtschrift' im Sinne der klassischen Fotografie geben. Sondern die systematische Zerlegung der Welt und die Rekonstruktion eines Punkt für Punkt stetigen Simulakrums, das nur mehr eine Stichprobenauswahl des zugrunde liegenden Wirklichen ist (...)

Das klare Denken wird von der Schematisierung des Realen vorangetrieben, denn diese reduziert den überflüssigen Reichtum der 'thematischen Welt' auf die begrenzte Informationsverarbeitungsfähigkeit. Die Schematisierung steigert die Lesbarkeit der Welt. (...) Der Schlüsselbegriff 'Bild' hat zwei Aspekte. Zum einen sind die sichtbaren Bilder Rohstoff für die 'wissenschaftliche Theorie', die die Erscheinungen erklären will, die unter dem Mikroskop oder in der Kamera gesehen werden. (...) Zum anderen sind die Bilder Ergebnis eines Verfahrens zur Steigerung der Lesbarkeit der Welt. Das impliziert eine Neudefinition des 'Sichtbaren': es ist alles, was man von der Welt sehen könnte und was verborgen ist, was uns aber von einer geeigneten Technik enthüllt werden könnte. 'Sichtbar' heißt hier soviel wie 'objektivierbar', 'aufdeckbar'. Die Techniken der Aufdeckung sind solche der 'Entwicklung': analog zur Fotografie. Das 'latente' Bild ist da. Die Operation unseres Geistes und unserer Techniken macht die unsichtbaren Größen sichtbar, indem sie die latenten Formen aufdeckt, die unseren beschränkten Sinnen nicht erscheinen." ⁴

⁴ Moles (1990), S. 111 ff

Überforderung des Wissens. Der in seiner technologischen und wissenschaftsstrategischen Klarsicht immer noch unterschätzte, daher unter 'Science fiction' rubrizierte Stanislaw Lem gesteht, dass er - trotz aller imaginativen und artifiziellen Beschleunigung der Vorstellungen der Technik-Wissenschaften durch seinen ebenso futurologischen wie futuristischen Impuls - die Rasanzen der seit vier Jahrzehnten faktisch sich vollziehenden szientistisch-technologischen Umwälzungen gewaltig unterschätzt hat. Diese unvorstellbare Expansion von Wissen und Verwertung steht in einem paradoxen Verhältnis zur kulturellen Grund-Intention einer Aufklärung, welche Einsicht naturgeschichtlich mit der Akkumulation persönlicher Einsichten und der Perfektionierung der enzyklopädischen Klassifikationen verbunden hat, der allerdings niemals in den Sinn kommen konnte, Wissen als Selektivität innerhalb repräsentativer Querschnittsvermutungen mit dem Ziel zu behandeln, auf der Basis von relativ ungesicherten Extrapolationen zu eher kühn ausgelehnten, jedenfalls intuitiv bestimmten Hypothesen zu gelangen. Die Akzeleration im technisch-wissenschaftlichen Bereich liefert heute archivalische Datenfüllen, die nicht nur keiner innerhalb seines Spezialgebietes mehr bewältigen kann, sondern für deren instrumentelle Extrapolation selbst unter Annahme eines treffsicher ausgearbeiteten Entscheidungsfindungstheorems die Zeit zu einer Evaluation schon nur der anfänglichen, binär aufgebauten Wirkungstests schlicht fehlt. Der relevante Streit um Selektivitätskriterien unterbietet nämlich auf drastische Weise prinzipiell die Fülle des Wissbaren.

Unordnung. Das Internet ist kein Speicher- und auch kein Kunst-, sondern ein Kommunikationsmedium, eine Maschine zum gegenseitigen Austausch. In der Epoche einer intensiven Zugänglich-Machung des bisher in Raum und Zeit Zerstreuten - vorausgesetzt die digitale Umcodierung würde flächendeckend betrieben - im Medium lichtgeschwindigkeitsschneller Gleichzeitigkeit, d.h. einer nurmehr metaphorischen Topographie, einer Omnipräsenz der digitalisierten

Informationen, welche die restlose Transformation aller Erfahrungen (Altern, Dysfunktionalität etc) in Information voraussetzen, in einer solchen Aera eines wahrhaften und wirklichen Informationszeitalters - alle Signale stehen gleich nahe zu allem und allen -, würde die Idee einer systematischen Ordnung und Sammlung vollkommen obsolet werden. Eine künftige Kultur der spielerischen Regelgenerierung würde eine entropische Unordnung als produktiv erfahren, sie - anders als die jetzigen Bemühungen, die mindestens rhetorisch ein erstes und zugleich letztes Mal die enzyklopädische Transparenz perfekter Ordnung zu erreichen versprechen - immer wieder mindestens in ausreichenden Teilen herzustellen versuchen und gewiß nicht bestrebt sein, sie zu löschen oder aufzuheben. Dagegen erscheinen die bisherigen Metaphern noch als Referenzen an eine alte Ordnung, an den Raum. Navigieren, das begehbbare Museum, der Datenraum des Archivs, der link, die Verzweigung, der Hypertext etc: das sind alles Ausdrücke einer musealisierenden Imagination, die weiterhin unbeirrt durch die mnemotechnischen Räume der antiken Rhetorik schreitet, um auch wirklich aufzufinden, was sie sucht. Die entropische Unordnung setzt an die Stelle der Treue zum Werk und des Werks selber den Eklektizismus und die Idiosynkrasie, und zwar ohne Einschränkungen. Das bedeutet: Der Umgang mit den digitalen Archiven vollzieht sich im Zeichen eines gänzlich anderen Regimes: dem eines erneuerten wilden Denkens, eines synkretistischen Assoziierens und Dissoziierens, einer entschiedenen Setzung schierer Willkür, einer Selektion, die nur sich selber zum Grunde und die im Moment ihres Einsatzes ihre Vernunft auch schon erschöpft hat. Die digitalen Archive erzwingen zunächst die Phase vollkommener Unordnung. Vielleicht bricht erst so das abendländische Gedächtnis aus dem Gefängnis des Purgatoriums aus, der Ambivalenz des Dritten, das doch immer die Synthese des Didaktischen und die sichere, heilsgeschichtlich und zeitkonform angeleitete Hinführung zum übergeordneten Glück gewesen ist, mithin Imagination stillgelegt hat.

Vergessen. In dem Mass wie Wissen in Nichtwissen umschlägt, in dem Masse werden wir zum Vergessen gezwungen. Unter den gegenwärtigen Bedingungen der Symbolorganisation, von den Religionen bis zu den Wissenschaften, hat sich Erinnerung als positivistischer Ordnungszwang einer Totalfiktion entlarvt. Die kritischen Intentionen einer rekursiv sich in Geschichten und machtvolle Ordnungen einschreibenden Reflexion verschieben sich auf eine zu schaffende Kultur des aktiven Vergessens in Analogie zur aktiv herbeigeführten Indifferenz in der Kunst der Moderne seit Marcel Duchamp.

Vergessen, Zerstörung. Digitale Undurchschaubarkeit als Dysfunktionalität, Ausfall, Nichts erzeugt eine sich selber unbewußte Kultur des Vergessens als eines simplen Löschens. Eine Kultur des Vergessens dagegen träge selektive Entscheidungen - wie immer diese organisiert sind: ihnen ist das Wissen um das Vergessen eingeschrieben. Im Unterschied zum digitalen Universum, welches das Vergessen vergißt, wüßte sie darum. Die digitale Bewaffnung der Gedächtnisse, die - bei overload oder einfach durch Energieausfall - so leicht ins Vergessen des Vergessens umschlägt, mystifiziert die Kultur in einem positivistischen Sinne. Alles wird bewahrt, alles scheint einer evolutionären Logik zu entspringen, alles dient der Selbstbespiegelung. Ein eigentlicher Wahn des Überlebens treibt die Erinnerungsmaschinen an und wird zum Tabu. Dieses Tabu festigt die Antriebslogik jeder digital erweiterten Musealisierung. Die neue Technologie kommt also einem alten Ideal zu günstiger Zeit zupaß. Die eigentliche Pathologie der Erinnerung besteht in dem durch das historisierende Sammeln heute sich aufdrängenden Verbot, irgendetwas zu zerstören. Das Feld des Erinnerungswürdigen wird seit einigen Jahrzehnten unterschiedslos und schamlos ausgeweitet. Der digitale Code verspricht fälschlich eine universale Registratur alles nur Formulierbaren. Dagegen ist die eigentliche Aufgabe des heutigen Archivars nicht mehr die Pflege der Sammlungen, sondern die Ausarbeitung von Gesichtspunkten und Strategien

ihrer wohlüberlegten, gewiß partiellen, jedoch ebenso sicher auch irreversiblen Zerstörung.

Vertikale Achsen, Ordnung, Navigatorenschneise. Man beginnt, der Rede von der neuen Weise der Kommunikation spätestens dann zu mißtrauen, wenn von der Wachstumsbranche der Symbolarbeiter, der neuen Oligarchie der Digitalkompetenten oder schlicht von den Navigatoren die Rede ist - unabhängig davon, ob es sich nun um menschliche Berater, Suchagenten oder andere 'search engines' handelt. Ausstattung, Finanzierung, Ziel und Einrichtung von 'search engines' - Unternehmungen wie 'Yahoo!' sind derzeit ebenso undurchschaubar wie die Logistik der Rangierung von Fundtreffern und Anfrage-Profilen. Aber abgesehen davon paßt der Traum von der Überlegenheit des strategischen Wissens, den Pfadfindern durch den Dschungel der Daten und Archive zu gut ins Bild des Lehrers, als daß man es tatsächlich für etwas Neues halten könnte. Schon die simple Scheidung in Wissende und Unwissende belegt, daß wir weiterhin in der bekannten Kultur der operational segregierenden, hierarchisch angeordneten, machtorientierten Dispositive handeln.

Visuelles Sampling. Grenze der Elementarisierung der Bilder für Sampling-Prozesse: Da die Bilder als 'lingua franca' - d.h. auf der Ebene einer behaupteten imaginativen Universalität, einer strukturellen, nicht an Sprache gebundenen, gleichwohl Sprache ermöglichenden, ungebunden sich freischwingenden gestischen Schrift - kontext-indifferent sind, verweisen sie über eine analytische Zerlegung ihrer Ausdrücke in Elemente jederzeit hinaus. Zwar läßt sich ein einzelnes Element immer sampeln, nicht aber die damit verbundene, 'transzendierende' Funktion eines visuell in der Gestaltkonfiguration Mitgemeinten, das sich nicht präzise angeben läßt. Und, im übrigen: was ist schon ein Element eines Bildes im Unterschied zu diesem selbst, wenn es doch gerade nicht ein Schnitt durch die Zeitachse des künstlerischen Medialisierungsprozesses, sondern nur eine signifikante

Einheit, also eine figurierte Gestalt sein kann? Die auf Konfigurationen eines Übergreifenden ausgerichtete Unbestimmtheit des Bildes reproduziert sich in jedem einzelnen seiner Elemente und damit auch in jedem Akt von Sampling. Visuelles Sampling ist im Unterschied zur Archivierung der Klänge auf den Kanälen oder in der Tastatur eines in Klavierform gebauten Archivs von Anfang an nicht als Ablegung von Elementen zu charakterisieren, sondern als strategische Manipulation des dem Element anhängenden Überschußmaterials. Welches sind demnach die Gemeinsamkeiten des visuellen und des musikalischen Sampling? Einige begriffliche Klärungen bieten sich an: gesampeltes Material besteht in diskreten und eindeutigen, minimalen und signifikanten Einheiten. Es ist beliebig reproduzierbar und modulierbar. Die Samples werden in einem Archiv als Einzelteile aufbewahrt und sind von dort abrufbar. Töne werden über Frequenzen gesampelt, Bilder über konfigurierte Erscheinungsformen (Schemata), obwohl über das UV-Spektrum Farben auch frequentiell identifiziert werden können. Lineare Klangfolgen sind auf der Ebene ihrer sinnlichen Erscheinung irreversibel, es sei denn, man verfüge über apparative Eingriffsmöglichkeiten. Bilder sind in räumlichen Topographien geordnet, innerhalb der die Blickrichtung frei und trotz der unumkehrbar ablaufenden Zeit reversibel sind. Strukturell können auditive wie visuelle Samples in der Relation von Teil und Ganzem analog behandelt werden. Verknüpft werden sie in verschiedenen Kontexten. Samples sind wegen ihrer freien Modulierbarkeit in prinzipiell nicht endlichen Kontexten von Zitaten zu unterscheiden, die in ihrem neuen Präsenz-Zusammenhang immer auf einen gegebenen früheren Kontext verweisen. Sampling ist wie alle entwickelten technischen Verfahren keines der Collage, des Herausreissens und metonymischen Verfremdens, sondern eines der Konstruktion und Montage. Ein aus lauter Fremdzitaten bestehender Film ist noch kein Beispiel für Sampling. Das wäre er erst, wenn die einzelnen Teile in ihrer kombinatorischen Logik über die Samples hinweg so rhythmisiert würden, daß das einzelne Teil nicht mehr als Zitat, sondern als Ausgangsmaterial für eine

nach einer eigenen Logik funktionierende artifizielle Neugliederung des Montierten, die einzelnen Teile übergreifend, funktionierte. Neben der Beziehung Teil-Ganzes zeichnet Sampling die Beschleunigung aus. Die Modulierung muß prinzipiell in Echtzeit, also live, geschehen können. Für visuelles Sampling sind leistungsfähige Rechner und eine CDI-Technologie produktions- wie rezeptionsästhetisch Voraussetzung. Eben deshalb geraten sie mit der bisherigen juristischen Kodifizierung in Konflikt. Gegenstand des visuellen Sampling sind immer Gedankenzeichen und Referenzialitäten, nicht singuläre Muster. Bilder sind nicht auf einer Materialebene zu definieren, sondern nur im Hinblick auf Sinn-Einheiten und gedankliche Referenzen. Terminologisch entscheidend ist der Vorschlag, Bilder nicht als Elemente, sondern als Programme zu behandeln und die Sampling-Verfahren gegenüber Bildern auf der Ebene eines 'extended Sampling' anzusiedeln. Bilder sind, im Unterschied zur Musik, immer in eine zwei-stellige Relation eingebettet: wo in der Musik der syntaktische Zusammenhang dominiert, treten im Bild zu jedem syntaktischen Element Denotation und Referenz hinzu. Bilder sind nicht Frequenzen, sondern relationale Referenzen, Programme ostensiver Bezeichnung, nicht Elementarisierungen von geschlossenen Abbildfunktionen. Die Rhythmisierung gesampelter Bilder ergibt zwar jederzeit ein Ornament. Gesampelt werden können für diesen von John Cage bis zu Yellow beliebten Hang zu visuellen 'jingles' Farben sowie alle aus dem Zusammenhang gerissenen, also collagierten Elemente. Beliebige referenzielle Bildelemente können zwar in perfekten loops archiviert und durch Filter, wie dies etwa Laurie Anderson vorführt, verzerrt werden. Für Sampling eignen sie sich aber erst durch eine spezifisch visuelle Zugänglichkeit des Archivs, seiner Strukturen und Formen.

Wissenschaft und Kunst. Wissenschaft ist heute nicht mehr Erkenntnisgewinnung als empirisches Verfahren, sondern Komplexitätssteigerung durch Anhäufung von Unsicherheit. Wissenschaft in der Risikogesellschaft ist gezwungen, ein

anderes, nicht mehr deduktives oder positivistisches Modell von Erkennen zu entwickeln. Das bedeutet unter anderem, dass die Wissenschaften zunehmend über ihre Grundlagen und all die Probleme nachzudenken haben, die sich aus nicht-vorhersehbaren Folgen ergeben. Wissenschaften werden heute zunehmend einer kritischen Befragung untermzogen und reagieren auf die zunehmende Skepsis mit der Sicherung ihrer Macht und dem Buhlen um Zustimmung durch massive Bestechungsangebote und Heilsversprechen (ewiges Leben, Leben aus der Retorte etc). Kunst und Wissenschaft unterscheiden sich durch ihre soziale Definition. Ihre Bedeutung ist keine für immer feststehende, auch keine normative. Ihre Bedeutung ist ihr Gebrauch in der Gesellschaft.

Zeitspielräume - Rohstoff für Navigatoren-Sehnsüchte.

Gedächtnis ist - von seiner operationalen Logik, nicht seiner Materie her beschrieben - immer als Bewegung zwischen Erinnern und Vergessen zu verstehen, als permanente Selektion zwischen diesen beiden Handlungen. In der Hin-und-Her-Bewegung zwischen ihnen entfaltet sich die systemtheoretische Funktionslogik eines Gedächtnisbegriffs, der auf jede Vorstellung von 'Sitz', 'Ort', 'Spur' u. ä. verzichtet. An der Differenz von Erinnern und Vergessen, also 'im' Gedächtnis, wird die wesentliche Leistung des Vergessen-Könnens sichtbar: Zeitspielräume zu eröffnen, um die Überflutung durch Informationen abzuwehren, die menschliche Verarbeitung von Daten flexibel zu halten.

Zugänglichkeit Vor der Digitalisierung der Gedächtnisarchive ist daran zu erinnern, daß bereits Schriftkulturen den Individuen eine ungeheure reflexive Orientierungsarbeit abverlangen, denn die Schrift ist immer schon Archivierung, welche über keine strukturelle Amnesie verfügt. Literale Gesellschaften besitzen kein wirkliches System der Eliminierung, keine 'strukturelle Amnesie', was bedeutet, daß Individuen in solchen Kulturen nicht so umfassend an der kulturellen Tradition teilhaben können wie in nicht-linearen Gesellschaften. Wir leben in einer Diktatur der Präsenz. Die

zur insistierenden Präsenz versammelten Vergangenheiten erscheinen im Techno-Imaginären als gestalthafte Wahrnehmungen unter gleichzeitigem Ausschluß alles Früheren. Die Registratur von Daten opfert die Zeit-Differenzen auf dem Altar des Gottes Echtzeit, der sich als Regie eliminierbarer Zeit-Differenzen anpreist. Der Computer ist also nicht nur eine Technologie, sondern auch eine materialisierte Utopie: diejenige einer freien Verfügbarkeit über alle existierenden Daten. Sie tendiert auf die Auflösung von Geschichte in einer Weltsynchronengesellschaft. Der neue, telematische Raum der Öffentlichkeit fällt zusammen mit der optimalen Zugänglichkeit von Informationen und der möglichst schnellen Erreichbarkeit ihrer Konsumenten. In einem solchen Diktat des Präsentischen löst sich das bisherige, anthropologisch bedeutsame Spannungsverhältnis von Fernsinnen und Nahsinnen auf: was ist, ist jetzt.

Einige Literatur, weiterführend und im Hintergrund

Jan Assmann/ Tonio Hölscher (Hrsg.) (1988) Kultur und Gedächtnis, Frankfurt: Suhrkamp

Klaus Bartels (1993) Die Welt als Erinnerung. Mnemotechnik und virtuelle Räume, in: Spuren Nr. 41, April 1993, 31-39

Michel de Certeau (1980) L' Invention du Quotidien. Arts de faire t.1, Paris

Thomas Dreier (1993) Urheberrecht im Zeitalter digitaler Technologie. Bericht über ein WIPO-Symposium an der Harvard University, in: GRUR INT., S. 742 ff,

Umberto Eco (1985), La Guerre du Faux, Paris

Fleckner, Uwe (1995) (Hrsg.) Die Schatzkammern der Mnemosyne. Ein Lesebuch mit Texten zur Gedächtnistheorie von Platon bis Derrida, Leipzig und Basel: Verlag der Kunst

Paul Edward Geller (1993) Neue Triebkräfte im internationalen Urheberrecht, in: GRUR INT. 1993

Paul Goldstein (1993) Copyright in the New Information Age, in: UFIFA 121, S. 5 ff,

Götz Großklaus (1994) Medien-Zeit, in: Mike Sandbothe/ Walther Ch. Zimmerli (Hrsg.) Zeit-Medien-Wahrnehmung, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 36 ff

Götz Grossklaus (1995) Medien-Zeit. Medien-Raum. Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne, Frankfurt: Suhrkamp

Maurice Halbwachs (1985) Das kollektive Gedächtnis, Frankfurt: Fischer

André Leroi-Gourhan (1980) Hand und Wort. Die Evolution von Technik, Sprache und Kunst, Frankfurt: Suhrkamp

André Malraux (1949) Le musée Imaginaire, Genève: Skira

Abraham A. Moles (1990) Die thematische Visualisierung der Welt, in: Tumult. Zeitschrift für Verkehrswissenschaft, Nr. 14 'Das Sichtbare', München, S. 111 ff

Pierre Nora (Hrsg.) (1982 ff) Les Lieux de Mémoire, Paris

Peter M. Spangenberg: Beobachtungen zu einer Medientheorie der Gedächtnislosigkeit, in: Hans Ulrich Reck (Hrsg): Transitorische Turbulenzen I. Konstruktionen des Erinnerns, Kunstforum International, Bd. 127, Köln, Juli 1994, S. 120 ff

Herbert George Wells (1971) World Brain, Freeport/ New York: Books for Libraries Press

Hartmut Winkler (1997) Docuverse. Eine Theorie des Computers, München: Boer