

Primäre Intermedialität

=> begleitet den Integrationsprozess eines jeden Mediums sofern es soziale oder kulturelle Relevanz erlangt

- Medium + seine Leistungen bzw. soziale Folgen mit bereits bestehenden Medien verglichen
- keine geschlossenen Theorien, bloß theoretische Ansatzfragmente
- Voraussetzung: Vergleich anhand zugewiesener Kriterien
- Ziel: Vergleich, der Leistungen des Mediums bestimmen kann
=> Positionierung bzw. Einschätzung des Mediums
- Reaktion also auf neues Medium: Unbekanntes auf Bekanntes zurückführen, Ordnungsvorschläge durch Wahl der Kriterien
=> zu finden bei den meisten theorievirulent (auf Theorie drängenden) Medien

Primäre Intermedialität des Computers: Vorgeschichte

- Voraussetzung für Anerkennung des Computers als Medium: erkennen des kommunikativen Potenzials (nicht der als Rechner gebrauchte Computer, also theoretische Reflexionen dessen (Shannon, Turing nicht verwertbar!))
- Bush erkennt kommunikatives Problem: komplexe Organisation von Wissenschaft setzt anspruchsvolle Kommunikationsmöglichkeiten voraus; vorhandene Methoden der Speicherung, Distribution und Verarbeitung von Informationen, sowie Organisation des Wissens: unzureichend! [1945]
- Idee eines Kommunikationsmediums aus Bedarfssituation heraus entworfen: Memex als neues Organisationssystem
Problem der effektiven Datenkomprimierung
- Bush entwirft ein komplexes Anforderungsprofil, das erst mittels vernetzter Computer medial zu lösen ist

Primäre Intermedialität des Computers als Kommunikationsmediums

- Licklider und Taylors (1968) Ansatz, zu Netzen organisierter Computer als ein Kommunikationsmedium aufzufassen, reagiert auf Bushs formuliertes Anforderungsprofil und findet es im Computer realisiert.
- Intermedialer Vergleich, positiv besetzte Werte, lebende Information: Interaktivität statt bloß passive Rezeption (Buch)
- dynamisches Medium, Medienrevolution, effektivere Form der Kommunikation; on-line communities (keine Arbeitslosigkeit mehr)
- Turkle (1998): „lebensechte Maschinen auf Arbeitstischen, Informatik benutzt biologische Begriffe, Humanbiologie dechiffriert einen Code ...“
=> mediales Differenzkriterium des Computers: Interaktivität => Leistungen und soziale Auswirkungen des Mediums ableiten: kooperative Arbeitsformen, kollektive Strukturen der Wissensproduktion, interessen geleitete Communities, Weltgesellschaft und dauerhafte Verbannung von Arbeitslosigkeit (Licklider, Taylor)
- durch Medienstrukturen von Sozialsystem wenn nicht ändern, so doch optimieren können

Primäre Intermedialität des Computers und seine soziale Dimension

- Howard Rheingold (1994): sobald ein Medium zum Massenmedium wird, werden seine sozialen Folgen interessant; Profilierung des neuen Mediums über Ideale wie: Informationsfreiheit, alternative Kommunikationsformen, Individualität; Netzwerk als Träger von Informationen, über die in konventionellen Massenmedien nie berichtet wird
- Netz kann mehr als die offizielle Sichtweise der Ereignisse wiedergeben, jedoch: keine der Nachrichten kann zuverlässig auf ihren Wahrheitsgehalt überprüft werden / keine Kriterien, um Zuverlässigkeit der Quellen zu beurteilen
- virtuelle Gemeinschaften können helfen, Demokratie mit neuem Leben zu erfüllen, aber auch benutzt werden, uns mit schön verpackten Surrogat demokratischen Diskurses zu betrügen

- „Die Fortdauernde, ja, messianische Hoffnung, die jeweils nächste Technologie könnte die Probleme lösen, die von der aktuellen Technologie geschaffen wurden, scheint fest in der bürgerlichen Gesellschaft verankert zu sein.“
- Idee der elektronischen Demokratie => durchbrechen des Informationsmonopol des Rundfunks, Fernsehens, Zeitungs- und Buchwesens
- Probleme der ausgefeilten Kommunikationsmedien: Kommerzialisierung, Konsumorientierung des öffentlichen Diskurses; leichtere Vermarktung als Erklärung ist größte Schwäche der elektronischen Demokratie
=> „Alle, die von den Bulletin-Board-Systemen oder anderen Netzen fasziniert sind, laufen Gefahr, sich unabsichtlich zu Agenten der Konsumgesellschaft zu machen.“
- Turkle (1998): Computeranwendungen heute Simulation, Navigation, Interaktion (statt Rechnen und Regeln); Schwerpunkt der Computerkultur zu Usern verschoben, die sich selbst nicht als Programmierer betrachten

Primäre Intermedialität des Computers: [Rheiyok] Wissenschaft

- Methodische Grundlagen: Interaktion in Gruppen bewerten; Kriterien, ob eine Gruppe von Menschen als Gemeinschaft angesehen werden kann; „kollektiver Nutzer“
- Wissenschaft wird als diffuses Referenzsystem genutzt, die Beweiskraft individueller Beobachtung falsch eingeschätzt
- „Gemeinschaftssinn ist ebenso eine Frage der Emotionen wie eine Frage von Daten und rationaler Überlegung.“
- Metapher der Reise: Bildung durch Erfahrung, individuelle, methodische nicht gesicherte Empirie
- Die nicht methodisch gesicherte Analyse führt zur Mythisierung des Objekts (hier Cyberspace); die Unbeschreibbarkeit bedeutet, dass die Analyse des Phänomens von einer unklaren Differenzierung der relevanten Faktoren ausgeht
- Konnex zu Wissenschaft: Untersuchung mit der Funktion, das Niveau der ungesicherten Privatempirie auf eine wissenschaftliche Ebene zu heben.
- Banalität des Konzeptes, Netz als Antwort auf Metapher des Nicht-Wissens
- Zugang zu universeller Information bedeutet Zugang zu universellem Wissen; aber Notwendigkeit der Selektion von Informationen als Voraussetzung der möglichen Verarbeitung wird ignoriert
=> von der bloßen Menge der Informationen wird auf eine Qualität des Wissens geschlossen.
=> bloßer unzulässiger Analogieschluss, da Struktur von Erkenntnis, Interpretations- und Verarbeitungsstrategien offenbar unbekannt sind
- Reihngolds Ansatz und die Schlussfolgerung sind der beste Beweis gegen seine Thesen von einem medieninduzierten (in Gang gesetzten) potenziell universellen Wissen.
- Metaphorisches Ankoppeln an sozio-ökonomische „Erfolgsstrategien“; Vermischung von etablierten westlichen Strategien und Zivilisationskritik
- politische Eigenschaften des Netzes: ändern sich die Formen und die Menge der Informationen, zu der die verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen Zugang haben, so ändert sich auch ihr Anteil an der politischen Macht
- Reichweite wird mit Wirkung gleichgesetzt, ohne soziale Strukturen und Nutzungsgewohnheiten der Rezipienten zu beachten
=> Wenn einem Medium politische Qualität zugebilligt werden, wird implizit davon ausgegangen, dass Medien Ursache sozialer Umbrüche und historischer Entwicklung sein können!

Zusammenfassung Primärer Intermedialität

- Mit den ästhetischen Merkmalszuschreibung, den unterstellten sozialen Funktionen und den daraus abgeleiteten normativen Konstruktionen eines Idealmediums ist das Material für eine Medientheorie vorhanden.

- Was in diesem Stadium fehlt, ist die einheitliche Organisation von Merkmalen, Funktionen und Normen in einem theoretischen Zusammenhang.

Rationalisierung der Medienpraxis (2. Stadium)

- Die zunehmende Komplexität des Mediums führt zu Rationalisierungsversuchen:
 - Herausbildung von Produktionsroutinen
 - Herausbildung von Genres:
 - Systematisierung von Inhalten
 - Rationalisierung der Distribution
 - Ausprägen von Rezeptionstrategien
 - Versuche, eine erste „Theorie“ des Mediums zu liefern, die den Produktions- und Rezeptionsprozess, sowie die Inhalte einer Systematik unterstellt:
 - Prinzip der Produktion
 - Strukturen möglicher Inhalte
 - Prinzip der Rezeption

Prinzip der Rationalisierung

Medientheretische Konzepte, die aus der Medienpraxis entworfen wurden und eine Rationalisierung zum Ziel haben, sind gekennzeichnet durch:

- Verzicht auf intermedialer Auseinandersetzung
- Akzeptanz des Mediums als solches
- dominantes Interesse an Produktion und Inhalt
- Selektivität
- kein Anspruch auf eine vollständige Erklärung des Mediums
- Ansätze operieren mit einfachen Gleichsetzung und Analogiekonstruktionen bzw. einfache Behauptungen
=> Konzepte operieren daher immer noch in vorthoretischem Stadium
- Defizite hinsichtlich: Allgemeingültigkeit, logischer Organisation und Komplexität, Erfassung des Mediums
- allenfalls Motive und Ideen können aufgenommen werden um sie später in theoretischen Zusammenhang zu stellen

Einzelmedienontologie Computer:

Bolz: „Das neue Medium als Kränkung“

- „elektronische Extensionen des Menschen nicht als dem Menschen äußerliche Apparaturen begreifen!
=> der Mensch und auch sein Stolz: Phantasie, Kunst zerfällt in Physiologie und Datenverarbeitung, die nur durch eine Medientheorie wieder zu integrieren wäre.“
- „künstliche Intelligenzen schicken sich an, uns auch noch die letzte stidze Dominanz streitig zu machen: das Denken.“
- „Ästhetik hat sich von der Kunst entkoppelt“
- Bildungsstrategien der Gutenberg-Galaxis haben ausgespielt
- technische Potenziale bilden Matrix gegenwärtiger Hoffnungen und Ängste
- der Computer als Medium der Medienintegration
- Aufmerksamkeit durch positive Mbesetzung der Kränkung
- abstrakte Negation als technologiebasierte Bedrohung

Winkler: Der Computer als Medium der Isolation

- Rechner nehmen Kontakt zueinander auf => Medium, Kommunikationsmittel
- Zerlegung, Ordnung, Distinktion: das entscheidende Potenzial der „universelle diskreten Maschine“ liegt in ihrer trennenden Kraft
- Computer – Oder – Medium, Alternativen

Generelle Medienontologien

McLuhan

- Einfluss eines Mediums ist struktureller Natur, Inhalte im wesentlichen egal
- „Denn jedes Medium hat die Macht, seine eigenen Postulate dem Ahnungslosen aufzuzwingen“
- „Botschaft“ jedes Mediums oder jeder Technik = Veränderung des Maßstabs, Tempos, Schemas
- //TODO Tabelle
- Opposition Maschine-Zerlegung und Mensch-Ganzheit
- Übergang von Medientheorie Zur Theologie
- „The medium is the message“

Paul Virilio (Architekt und Städtebauer)

- „Krieg und Kino“ zwei Technologien, die miteinander zu tun haben
- Geschwindigkeit: Geschichtliche Entwicklung = Steigerung der Geschwindigkeit -> absolute Grenze
- Überlagerung von Inhalten zu Form
- Extreme Ausweitung des Medienbegriffs (Pferd + Reiter = Medium)

Historische Prozesse, gesellschaftliche Entwicklungen erklären neue Opposition in Maschine-Automation (linear – nonlinear).

Bloß metaphorische Darstellung von Linearität auf der Oberfläche: Straße = linear, aber Kreuzungen vernachlässigt sachlichen Zus. h. Werden durch metaphorische substituiert

- rational geht's nicht weiter.

Analogien, die nur auf Bildebene funktionieren (Vergleich Zugfenster – Fernsehen hinkt)

Virtualität

- Apokalyptiker (Virilio)
 - Angst vor Revolution,
 - vor: Mensch wird zur Maschine (Teil seiner Rechner, Gehirn angeschlossen an Rechner)
- Integrierter (Kittler)
 - Computer haben kein Interesse den Menschen zu schädigen
 - Gentechnik aber schon
 - Wird Menschen fressen
 - Der Computer „spuckt Menschen aber wieder aus“
- Selbstvernichtung der Menschheit
- Individualität geht flöten
- Masse erzeugt unkontrollierbare Probleme (Plattenbau)

Medienbegriff

- uneinheitlich
- abhängig vom Gegenstandsbereich
- abhängig von der Dimension bzw. der wissenschaftlichen Perspektive des jeweiligen Ansatzes
- Medientheorie kann nicht vom Problem bzw. vom Gegenstandsbereich her und unabhängig vom Begriff bestimmt werden
- Medientheorie ist nicht nur, was den Medienbegriff, den Gegenstandsbereich und die Dimension des Ansatzes anbelangt, diffus. Sie ist es insbesondere auch hinsichtlich des theoretischen Status der unterschiedlichen Ansätze.

- Anfangs: fragmentarische theoretische Aussagen, keine vollständigen Theorien
- Entstehen einer Wissenschaft (wenn Medientheorie = Wissenssystem)
- Unterschiedliche Theorieanfälligkeit der einzelnen Medien
- Auffassung von bildender Kunst, Musik, Literatur und Architektur als Medien integriert gleich ganze Wissenschaften in die Medientheorie
- Keine Fakten und Erkenntnisse ohne Theorie
- Theorien ermöglichen und selektieren Erkenntnisse Wissenschaften entwickeln sich, wenn sich ihr Gegenstand oder die Theorien ändern
- Statt Sammeln von theoretischen Erkenntnissen: Einsicht in das Funktionieren von Theorien
- Normative Prämissen (maßgebende Voraussetzung)
 - Medienbegriff definieren und dann selektieren
 - Theorien definieren und dann selektieren
 - Normative Prämissen stellen im wesentlichen eine Begrenzung von Medienwissenschaft dar
- Funktionsanalyse von Theorien (zur Analyse von Medientheorie)
- Leistungen von Theorien (zur Analyse von Medientheorie)
- Beobachtung der Ausdifferenzierung eines Wissenssystems (zur Analyse von Medientheorie)
- Bei der Analyse von Medientheorien kann man sich weder auf den Medienbegriff, noch auf die Geschichte der Medientheorie, noch auf Gegenstandsbereich oder den Theoriebegriff verlassen
- Sehr unterschiedliche Typen von Medientheorien -> kein einfaches Ordnungssystem -> problemorientierte Analyse von Medientheorien

Konzeption

- Existenz einer Medienwissenschaft: bestenfalls seit 15 Jahren (nach Kuhn: Wissenschaft = Zusammenfassung von Fakten, Theorien, Methoden in Lehrbüchern)
- Frühere „Medientheorien“ (vor 30 Jahren) sind zumeist Deskription von medialen Differenzen, mit unklarem Geltungsbereich; meist bloß schlichte Hypothesen
- Beobachtungen und die gesammelten Fakten in der Medientheorie nicht rein zufällig, sondern verdanken sich dem Auftreten eines neuen Mediums bzw. der Tatsache, dass ein neues Medium Massenwirksamkeit erlangt hat
- Kuhn: „Beim Fehlen eines Paradigmas scheinen alle Tatsachen, die irgendwie zur Entwicklung einer bestimmten Wissenschaft gehören könnten, gleich relevant zu sein.“

Stadien der Medientheorie

1. Stadium: „isolierte Aussagen“

- deskriptiv, intermedial?
- Zwar allgemeine Aussagen, aber nicht systematisch / zusammenhängend
- Theoretiker keine Wissenschaftler, sondern vom Medienwandel betroffene soziale Gruppen
- Technische Beschreibung nicht berücksichtigt
- Konzentration auf Verhältnis Inhalte-technische Möglichkeiten von Medien aus Kultur- und sozialwissenschaftlichen Perspektiven
- Ziel: Ordnung durch Einordnung und Zuordnung

2. Stadium: „systematisierte Problemzusammenhänge“

- pragmatisch orientiert: Rationalisierung von Medienpraktiken
- Voraussetzung: das neue Medium hat sich etabliert, hat eigene Berufsroutinen
- Ziel der theoretischen Selbstreflexion: medienimmanente Reflexionen: Konzentration auf das neue Medium; Systematische Erfassung spezifischer Probleme des Mediums
- Es besteht nicht der Anspruch, eine Theorie des Mediums zu liefern, sondern es handelt sich

um den Versuch der Systematisierung eines Teilbereichs des Mediums

3. Stadium „systematischer Zusammenhang von Aussagen, die das ganze Medium abdecken sollen“

- systematische Beschreibung der Strukturen des neuen Mediums
- Versuche, das Wesen des neuen Mediums zu bestimmen
- Einzelmedienontologien

4. Stadium „Analyse der Integration des neuen Mediums ins System der traditionellen Medien“

- Generelle Medientheorien
 - Analyse von gleich mehreren Medien: merkmalsorientierte Konkurrenz, systematische Zusammenhänge von Medien
 - Bedienen sich wissenschaftlicher Modell und Paradigmen
 - Inkompatibilität der Ansätze bleibt bestehen
 - Theoriepluralismus (keine einheitlichen medientheoretischen Paradigmen)
 - Entwicklung der generellen Medientheorien und der Einzelmedienontologien abhängig von Entwicklung der jeweiligen Bezugsdisziplin
 - Einzelmedienontologien und generelle Medientheorien existieren nebeneinander
 - Komplexität und Unübersichtlichkeit der Medientheorien

5. Stadium „Versuch der Entwicklung eigenständiger medientheoretischer Paradigmen

- Medientheorie koppelt sich von anderen Bezugsdisziplinen ab
- generelle Medienontologien:
 - Aussagen über das Wesen und die Struktur von Medien an sich
 - Möglichkeit zu einheitlicher Medientheorie, wenn Paradigmen dieser generellen Medienontologie allgemein akzeptiert wurden, aber: werden sie nicht akzeptiert: Koexistenz von mehreren unterschiedlichen Einzelmedienontologien
 - zusätzlich: Koexistenz von Einzelmedienontologien, generellen Medientheorien und generellen Medienontologien
- Unübersichtlichkeit der medientheoretischen Situation verstärkt sich zusätzlich

6. Stadium „Versuch, der zunehmenden medialen Verknüpfung und den Hybridbildungen von Medien durch eigenen medientheoretischen Ansatz gerecht zu werden“

- Intermedialitätstheorien
 - Verbindung und Integration von Medien rekonstruieren
 - Relation von unterschiedlichen Medien bestimmen
 - Intermedialität als generelle Medienqualität entwerfen
 - Medienbegriff wird durch Intermedialitätsbegriff substituiert
 - operiert gleichzeitig auf unterschiedlichem Stufen der Medientheorie
 - Wesen von Medialität bestimmen (besondere / aktuelle Variante einer generellen Medienontologie)
 - Konzept als generelle Medientheorie problematisiert, da Intermedialitätskonzepte auf ein bestimmtes mediales Phänomen bestehen und da sie über einen privilegierten Gegenstand (Wissenschaft, etc.) verfügen