

Inhalt

I. Vorwort | 7

II. Einleitendes: Zum Hintergrund des Themas und der Fragestellung | 9

1. Was treibt die Entwicklung von Medien(techniken) an? | 9
2. ‚Symptomatic Technology‘ – zum medienwissenschaftlichen Umfeld dieser Idee | 12

III. Fallbeispiele zu Wünschen und Medien | 19

1. Die Apparatustheorien | 19
 - a) Debatte und Aussagen – Überblick, Ausblick und Anknüpfungspunkte
 - b) Reflexion der methodischen Herangehensweise
2. Wilhelm Buschs Wunschtraum von der virtuellen Welt | 42
 - a) Der Traum als Wunsch
 - b) Welt der Ideen
 - c) Welt der Zahlen
 - d) Körperperformierung
 - e) Reduktion und Codierung
 - f) Zugang und Interaktivität
 - g) Ausblick

Übergang

IV. Fallbeispiele zu Traumata und Medien | 87

1. Das Trauma – eine Begriffsklärung | 87
 - a) Was bedeutet ein Trauma für das Individuum?
 - b) Traumata in der psychoanalytischen und psychologischen Theorie

- c) Kollektiv(ierend)e Traumata – Konzeptvorstellung und Diskussion

- 2. Strukturanalogien und Schnittmengen von Traumata und Medien | 103

- 3. Der Comic als Darstellungsmedium von Traumata | 113
 - a) Comic und Traumata?
 - b) Strukturelles. Zur besonderen Eignung des Mediums
 - c) Comic und Kriegstraumata
 - d) Soundwords
 - e) Resümee: Der Comic als Abarbeitungsmechanismus eines Traumas

- 4. Super Flat – Manga und Trauma in Japan | 157
 - a) Japanische Traumata
 - b) Takashi Murakamis ‚Super Flat Manifesto‘

- 5. Die Nervosität als Motor der telegrafischen Entwicklungen | 177
 - a) Die Nervosität im Diskurs
 - b) Von inneren Nerven zu äußeren Netzen
 - c) Nervenstörungen als Trauma und die Produktivkraft psychischer Prozesse
 - d) Der Prozess der Auslagerung
 - e) Von äußeren Netzen zu unsichtbaren Übertragungen
 - f) Fazit

V. Fazit und Ausblick | 231

Verzeichnisse | 241
 Abbildungsverzeichnis
 Filmverzeichnis
 Literaturverzeichnis

Danksagung | 259

I. Vorwort

Was treibt die Medienentwicklung an? Wie und warum prägen sich neue Medienformen aus? Ausgehend von der viel diskutierten Frage, wie Medien in die Welt gelangen und wie sie sich generieren, wird im Folgenden die Idee dargelegt, dass Medien als Symptom psychischer Phänomene erfasst werden können. Starke psychische Bedürfnisse oder Einschnitte sind demnach nicht nur persönlichkeits- oder gesellschaftsbildend, sondern darüberhinaus können sie möglicherweise auch Medienprodukte strukturell ausprägen. Die Autorin schlägt vor, dass sich Traumata und Wünsche in Medien einschreiben und deren Entwicklung beeinflussen. Medien werden als Ausdruck, Symptom und Auslagerungsort psychischer Prozesse erfasst.

Anhand von Fallbeispielen wird diese Auffassung vorgeführt und verschiedene Medientypen auf psychische Einschreibungen hin analysiert. Dafür werden medienwissenschaftliche und psychoanalytische Theorien auf neuartige Weise verbunden. So zeigt das vorliegende Buch, wie sich psychische Prozesse auch in die Technik der Medien hinein verlängern und diese formen können. Die Analyse soll die Frage beantworten, ob Traumata und Wünsche in Medien eingebettet sind. Dieser Ansatz ist vor allem bezüglich des Traumas neu.

Die zentralen Fragen dabei lauten: Welche nichttechnische Vorgeschichte haben Medien und sind sie als Ausdruck dieser zu erfassen? Wie unbewusst, dezentral oder bewusst steuerbar verlaufen diese Prozesse? Medien werden dabei verstanden als phasenweise festgeschriebene (symbolisch-materielle) Formen, die im Anschluss an Harold Innis „speichern und übertragen“ können. Im Speziellen werden das Internet als ein Ausdruck von Wünschen sowie das Medium Comic und die Telegrafie als Ausdruck von Traumata befragt.

Die vorliegende Untersuchung soll die Frage klären, ob die genannten psychischen Phänomene sich in Medien ausdrücken und als Antrieb der Entwicklung von Medien beschrieben werden können.

II. Einleitendes: Zum Hintergrund des Themas und der Fragestellung

II. 1. Was treibt die Entwicklung von Medien(techniken) an?

Eine zentrale Stellung innerhalb der aktuellen Medienwissenschaften nimmt die Frage nach der Entstehung medialer Techniken ein: Wie und weshalb haben sich einzelne Medien entwickelt? Auch andere Disziplinen fragen nach der Herkunft ihrer ebenfalls künstlich geschaffenen Untersuchungsgegenstände: Die Archäologie beispielsweise stößt bei ihren Ausgrabungen auf von Menschenhand geschaffene Artefakte, deren Entstehungszusammenhang sie anschließend erforscht. Häufig können die Antworten hier nach dem Prinzip ‚Problem und Lösung‘ rekonstruiert werden: So erklärt sich der Faustkeil noch relativ eindeutig als technisches Werkzeug, das als handwerkliche Verstärkung zum Schlagen, Schneiden, Hacken, Schaben und Knacken benutzt wurde. Weil diese Funktionen im Alltag äußerst zweckmäßig und hilfreich waren, hat sich das Steingerät entsprechend verbreitet. Auch die späteren anthropologischen Technikentwicklungen wie das Stricken oder das Weben lassen sich recht eindeutig nachvollziehen.¹ Sie haben Beklei-

1 In dieser Beschreibung wird zudem deutlich, dass Techniken nie gänzlich als reine Apparaturen erfasst werden können – es gehört stets auch ein (Kör-

dung oder Gewebe, wie beispielsweise Teppiche hervorgebracht. Ihre Entwicklungen hatten also eine klare Kausalität.

In der Medienwissenschaft dagegen gestalten sich die Antworten schwieriger. Bei ihren Gegenständen (wie beispielsweise dem Internet) handelt es sich zwar vielfach auch um technische Apparate, diese lassen sich aber nicht einfach als Werkzeuge erklären. Ohne eine pauschale Einteilung vorzunehmen ist bei den älteren Medien(techniken) meist noch ein direkterer oder naheliegender Nutzen zu erkennen: So dient die Schrift beispielsweise der Speicherung und Übertragung von Informationen. Aber insbesondere den neueren Medien ist zu eigen, dass sich der Grund ihrer Existenz oder ihre Bedeutung für den Menschen nicht länger augenscheinlich, beispielsweise an ihrem äußeren Erscheinungsbild ablesen lässt. Welchen Nutzen hat beispielsweise das Kino? Weshalb wurden der Walkman oder der Game Boy erfunden? Wieso gibt es die Telegrafie oder den Comic?

Es stellt sich also die Frage, was die Entwicklung von Medien(techniken) antreibt. Dieses Ausgangsinteresse lässt wiederum viele Denkansätze und Fragerichtungen zu: Wird die Entwicklung von einzelnen genialen Erfinder(innen) angestoßen oder durch kollektive Gesellschaftsprozesse gesteuert? Sind möglicherweise göttliche Fügungen im Spiel? Bringen Kriege und Revolutionen Medientechniken hervor? Entstehen sie in Abgrenzung oder Erweiterung zu bereits existierenden Medien? Entwickeln sich Medientechniken quasi unkontrolliert selbstständig oder sind sie Ausdruck gesellschaftlicher Bedürfnisse? Werden

per)Wissen dazu, das ihre Anwendung und Nutzung ‚speichert‘. Das bloße Vorhandensein von Gerät und Material reicht zum Weben oder Stricken noch nicht aus.

Insofern sind auch *Medien immer technisch*, im Sinne eines weiten Technikbegriffs, der praktische Techniken mit einbezieht.

bestimmte Medienformen von Subjekten verlangt und sind die Beweggründe somit außertechnisch zu suchen?

Lange Zeit wurde Mediengeschichte als historische Abfolge einzelner Medien beziehungsweise als Entwicklungsabfolge von Medieninhalten oder -techniken geschrieben. Vor allem waren es schlichte chronologische Erfindergeschichten. Inzwischen gibt es zunehmend komplexere Beschreibungen, welche die zeitgeschichtlichen Hintergründe reflektieren, spezifische Dynamiken sowie technisch-materielle Möglichkeiten erfassen und unterschiedliche Akteure in die Modelle einbinden. Die Medienwissenschaften untersuchen mittlerweile vor allem kulturelle und gesellschaftliche Aspekte der Medienentwicklung. Damit hat sich die Herangehensweise an die Ausgangsfrage nach dem Antrieb der Medienentwicklungen grundlegend verändert.

Vor allem die Erkenntnis, dass sich Medien in der Geschichte sprunghaft entwickelt haben, warf die Frage auf, warum sich Konstellationen mitunter schlagartig und plötzlich verändern. Reaktionsketten werden interessant. Phasen von Kontinuität und Wandel bedürfen der Erklärung. Was treibt diesen diskontinuierlichen Verlauf an? Wodurch sind Stabilität und Wandel von Medientechniken bedingt? Warum existieren einige Medien parallel, während andere sich gegenseitig verdrängen? Was treibt diese Umbrüche und Umstrukturierungen an, haben sie ein konkretes Ziel?

Um die verschiedenen Fragestellungen zu bearbeiten, können wiederum unterschiedliche Methoden und Schwerpunkte gewählt werden. Für die Entscheidung, welche Methoden und welche Untersuchungsgegenstände in diesem Zusammenhang die passenden sind, habe ich folgende Fragen gestellt: Welche Theorien und Modelle können diese dynamischen Geschehnisse in der Medienentwicklung erfassen? Woran lassen sich diese Dynamiken erkennen, ablesen und beschreiben? Diese Über-

legungen führten zu der Entscheidung mithilfe von Psychoanalyse die Entwicklung bestimmter Medien(techniken) zu erklären. Im Weiteren werde ich diese Wahl ausführlich explizieren und begründen.

II. 2. ‚Symptomatic Technology‘ – zum medienwissenschaftlichen Umfeld dieser Idee

Raymond Williams schlägt 1972 zwei Methoden vor, um die Hintergründe medialer Techniken zu beleuchten. In einer Studie² zum Fernsehen formuliert er Fragerichtungen, mit denen Medien auf ihren Entwicklungszusammenhang hin untersucht werden können. Williams unterteilt dabei zwei grundsätzliche Ansätze, um ‚Wirkungstendenzen‘ aufzuspüren. Dazu befragt er Techniken wie das Fernsehen danach, ob sie *Resultat oder Auslöser* gesellschaftlicher Prozesse sind. Williams bezeichnet die beiden Untersuchungsansätze als „technological determinism“ und als „symptomatic technology“. Demnach ließe sich entweder bei der Frage ansetzen, ob mediale Techniken die Gesellschaft determinieren – oder aber es wird der Idee nachgegangen, dass gesellschaftliche Bedürfnisse die Entwicklung von Medientechniken beeinflussen. Williams selbst plädiert dabei nicht für den Technikdeterminismus, sondern eher für eine Symptomanalyse von Technik. Da sich die letztere Herangehensweise kaum in den Diskursen wiederfindet, besteht sein Anliegen darin, deren Relevanz zu stärken und ins Bewusstsein zu rücken.

2 Raymond Williams: *Television: Technology and Cultural Form*. London 1972. Der hier von mir hervorgehobene Aspekt ist als Artikel, eine Auskoppelung aus dem genannten Buch, erschienen: Raymond Williams: *The Technology and the Society*. In: Wesleyan University Press, 1992, S. 3 – 25.

Williams kritisiert zunächst, dass überwiegend die Effekte von Technik auf Gesellschaft in den Fokus wissenschaftlicher Beschreibungen gerückt würden. Die Debatten der 1960er und beginnenden 70er Jahre, die er hiermit erfasst, seien geprägt von dem Ansatz, dass Medien die Gesellschaft determinieren. Technische Innovationen würden soziale Anpassung und Wandel einfordern. So könne sich Technik alternativlos und unabhängig von Gesellschaft eigendynamisch entwickeln. Aus dieser Vermutung erwächst der kritische Vorwurf, dass Sozialität von Medientechnik geformt würde. Die Fragerichtung des technological determinism findet nach wie vor ihre Vertreter(innen). Diese verstehen Entwicklungsverläufe so, dass aus vorhandenen Techniken neue Techniken entspringen. In seiner Extremform geht es dem Technikdeterminismus darum, Medien als Gussform für Subjekte zu beschreiben, sie ‚bestimmen die Lage‘, die Wahrnehmung und Gesamtsituation der Gesellschaft. Demnach würde ein medientechnisches Apriori soziokultureller Prozesse existieren. Technik wäre somit der Ausgangspunkt von Sozialem und würde sich autonom und emergent entwickeln. In einer abgeschwächten Form geht es dem technological determinism um eine Technikfolgenabschätzung.

Raymond Williams jedoch fragt nun nach Einschreibungen in den Medien. Ihn interessiert die diffizilere Frage, ob soziale, kulturelle oder psychische Akte zur Herausbildung von Medien führen. Die Fragerichtung wird also umgekehrt: Ausgehend von existierenden Medien wird rückgefragt, was diese kausal entstehen ließ. Mediale Techniken könnten demnach als *symptomatic technology*, als direktes *Symptom sozialer Bedürfnisse*, Ziele oder Praxen analysiert werden. Dieses setzt eine gesellschaftliche Mitwirkung an technischen Entwicklungen voraus, um massenhafte Bedürfnisse zu realisieren. Williams vermutet also eine *operative* Beziehung zwischen Gesellschaft und Medientechnik.

Was bedeutet dieses? Ein Medium würde nicht nur entstehen, weil seine Umsetzung technisch möglich ist, sondern weil sein Erscheinen gesellschaftlich gefordert wird. „Technik wird begriffen nicht als Ausgangspunkt sondern als Resultat, und zwar notwendig außertechnischer Prozesse; die vorfindliche Struktur einer Technik wird zurückgeführt auf die Praxen, die sie hervorgebracht haben; und diese Praxen werden gerade nicht einzelnen Erfindern zugeschrieben, sondern einem größeren gesellschaftlichen Entwicklungsprozeß“³. Technik ist demnach also das Resultat von Praxen, die sich im Material niedergeschlagen haben. Bezogen auf psychische Befindlichkeiten – wie ich es hier vorschlagen möchte – ist zu überprüfen, ob das Material somit Träger oder Repräsentant eines ‚Technisch-Unbewussten‘ wäre, das dem Medium wie ein Code innewohnt.

Das Subjekt rückt damit in das Zentrum. Der Grundgedanke der ‚symptomatic technology‘ lässt sich deshalb auch als eine „anthropologische“ Ausrichtung bezeichnen. Diese hatte Vorläufer, wie Marshall McLuhans Schrift⁴ zur „Verlängerung“ des Menschen hinein in Technik, aber auch Aktualisierungen. So rekonstruiert Hartmut Winkler in seinem 1997 erschienenen Buch *Docuverse*⁵ Wünsche, die sich auf die Begrenzung der Arbitrarität von Zeichen beziehen und relevant für die Ausgestaltung des Internets sind. Auch die feministischen Medienkritiken sind in einem sozialen Determinismus zu kategorisieren. Die Leitbildforschung ordne ich ebenfalls in diesen Bereich ein. Sie bezeichnet eine Methode, bei der Leitbilder definiert werden, die dann als Zielvor-

-
- 3 Hartmut Winkler: *Die prekäre Rolle der Technik. Technikzentrierte versus 'anthropologische' Mediengeschichtsschreibung*. In: Dreizehn Vorträge zur Medienkultur. Weimar 1999, S. 227f.
 - 4 Marshall McLuhan: *Understanding Media: the extensions of man*. USA 2003. (O.A.: 1964).
 - 5 Hartmut Winkler: *Docuverse*. Frankfurt am Main 1997.

gabe für die Technikentwicklung gelten. „Das papierlose Büro“ ist hierfür ein klassisches Beispiel. „Leitbilder [...] bündeln die Intuition und das Wissen der Einzelnen sowie das kollektive Bewußtsein darüber, was machbar und was wünschenswert ist.“⁶ Somit sollen Techniknutzer(innen) und Technikentwickler(innen) durch ein gemeinsames Leitbild, sprich eine Definition ihrer technischen Bedürfnisse und Möglichkeiten verbunden sein.

Eine ähnliche Zweiteilung von Denkrichtungen, die technische Entwicklungen greifbar machen sollen, schlägt Rudi Volti mit seinen Modellen „technology push“ und „demand pull“ vor.⁷ Im ersten Ansatz wird der Ursprung der Technik allein der Technikforschung zugeschrieben, als deren Folge erobert eine technische Entwicklung dann quasi automatisch den Markt. Das zweite Modell des „demand pull“ basiert dagegen auf der Auffassung, dass Technik nur entwickelt wird, wenn es eine Nachfrage gibt, also einen Markt der diese Technik herbeiwünscht.

Generell ist anzumerken, dass derlei Unterteilungen und Einordnungen in Kategorien wie „Technikdeterminismus“ und „Analyse von Technik als Symptom“ selbstverständlich Zuschreibungen und Setzungen sind. Um diese zwei Ansätze nicht als antagonistisch zu begreifen, schlägt Hartmut Winkler vor, sie zusammenzudenken.⁸ Beide seien zyklisch miteinander verbunden. Das Medium fungiere dabei als Drehscheibe

6 Nina Degele: *Einführung in die Techniksoziologie*. München 2002, S. 47. (Erg. CLS).

7 Vgl.: Rudi Volti: *Society and Technological Change, 3rd edition*. New York 1995.

8 Hartmut Winkler: *Das Modell. Diskurse, Aufschreibesysteme, Technik, Monumente – Entwurf für eine Theorie kultureller Kontinuierung*. In: Hedwig Pompe, Leander Scholz (Hrsg.): *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*. Köln 2002, S. 297-315.

und Vermittler. Gesellschaft drücke sich im Medium aus und als geschaffene Tatsache wirke sich das jeweils neue Medium in seiner Nutzung wiederum auf soziale Praxen aus. Diese periodische Wechselwirkung erscheint plausibel, und auch ich gehe davon aus, dass sich beide Ebenen gegenseitig beeinflussen. Einem schwachen Technikdeterminismus kann ich mich daher anschließen. Die Annahme, dass Techniken eine Wirkung auf soziale Praxen entfalten können, ist in Maßen nachvollziehbar. Zudem ist ersichtlich, dass technische Vorläufer die Entwicklung weiterer Medien bedingen, indem bereits Bekanntes für neue Techniken variiert wird.

Mir aber geht es im Folgenden um die aus meiner Sicht spannendere und facettenreichere Frage nach dem Phänomen der *Einschreibungen*. Meine Vermutung ist, dass sie Bedingung medientechnischer Entwicklung sind. Ich möchte Medien daher nach der Idee einer „symptomatic technology“, also als Symptome psychischer Prozesse lesen. Neu dabei ist mein Ansatz, Medien nicht nur konkret auf einen Ausdruck von Wünschen, sondern vor allem auch auf Traumata hin zu analysieren.

Theorien, die unsichtbare Einschreibungen und soziale Strukturen plausibel machen möchten, sind immer der Schwierigkeit ausgesetzt, dass ihre Untersuchungen nur durch eine indirekte und symptomatische Beobachtung zugänglich werden. Vorangegangene Einschreibungen sind unsichtbar.⁹ Methodisch, materiell und empirisch sind sie deshalb schwerer zu erfassen. So wird es notwendig, Vermutungen an konkreten Beispielen zu illustrieren. Ursachenbeschreibungen sind daher meiner Auffassung nach immer Annäherungen, die anschließend durch eine fundierte Analyse plausibel gemacht werden müssen.

9 Ein vergleichbares Problem hat die Psychoanalyse. Einschreibungen in den psychischen Apparat können Subjekte ganz existenziell formen – aber diese Erkenntnis ist nur über eine Symptomanalyse zu verdeutlichen.

Die von mir als kausal vermuteten psychischen Prozesse schließen eine lineare Erfindergeschichte aus. Ich möchte die Medienentwicklung daher als einen prozessual dynamischen Mechanismus beschreiben, durch den sich gesellschaftliche Wünsche und Traumata ausdrücken. Medien werden hierbei als Artefakte zu plausibilisieren sein. Meiner Vermutung nach unterliegen sie operativen Akten und befinden sich im ständigen Prozess einer Veränderbarkeit.

Bei meiner Idee des Umschlags von Psyche in Medien geht es sowohl um einen Ausdruck als auch einen Entwicklungsantrieb - und darum, wie diese Aspekte zusammengedacht werden können. Erste Ansätze und Vorläufer dieser Idee finden sich in den Apparatustheorien.