

Andreas Enghart

Analyse performativer Phänomene in aktuellen medialen Formaten

Fakultät für
**Kultur- und
Sozialwissen-
schaften**

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung und des Nachdrucks, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der FernUniversität reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Wir weisen darauf hin, dass die vorgenannten Verwertungsalternativen je nach Ausgestaltung der Nutzungsbedingungen bereits durch Einstellen in Cloud-Systeme verwirklicht sein können. Die FernUniversität bedient sich im Falle der Kenntnis von Urheberrechtsverletzungen sowohl zivil- als auch strafrechtlicher Instrumente, um ihre Rechte geltend zu machen.

Der Inhalt dieses Studienbriefs wird gedruckt auf Recyclingpapier (80 g/m², weiß), hergestellt aus 100 % Altpapier.

Inhalt

Vorbemerkung.....	8
1 Einführung	11
1.1 Medien und ihre jeweiligen Funktionen in der Geschichte	11
1.2 Von der griechischen Antike bis zum Popkonzert.....	13
1.2.1 Beispielanalyse (1): Popkonzert: Lana del Rey	15
Übungsaufgabe 1	27
1.2.2 Beispielanalyse (2): Auftritt des Popstars: Conchita Wurst.....	27
1.2.3 Performanz des „authentischen“ Körpers des Popstars	33
1.3 Performanz in aktuellen medialen Formaten	35
1.3.1 Beispielanalyse (3): Games: <i>Tennis for Two</i>	36
1.3.2 Beispielanalyse (4): Games: <i>Detroit: Become Human</i>	45
Übungsaufgabe 4	58
2 Medialität und Performanz in der Medien-, Kultur- und Theaterwissenschaft	59
2.1 Korporalität des Mediums	59
Übungsaufgabe 5	61
2.1.1 Auf der Suche nach der performativen Dramaturgie im Tanz	61
Übungsaufgabe 6	64
2.1.2 Tanz als Handlung, Tanz als Bewegung: Von Petipa bis Forsythe	64
Übungsaufgabe 7	71
2.1.3 Beispielanalyse (5): Performancetanz: Xavier Le Roy.....	71
Übungsaufgabe 8:	75
2.1.4 Beispielanalyse (6): Tanztheater: DV8.....	75
Übungsaufgabe 9	78
2.1.5 Beispielanalyse (7): Performativ-choreografisches Porträt: Wayne McGregor	78
Übungsaufgabe 10	82
2.2 Postdramatische bzw. nicht mehr dramatische Formen	82
Übungsaufgabe 11:	85
2.2.1 Der Rhythmus ist nur unterwegs heimisch – Analyse des Musikvideos	86
2.2.2 Beispielanalyse (8): Musikvideo: Florida Georgia Line	93
Übungsaufgabe 13:	100
2.2.3 Beispielanalyse (9): Musikvideo (Remix): Florida Georgia Line ft. Nelly	100
Übungsaufgabe 14	104
2.2.4 Kleiner Exkurs zum Einfluss des Musikvideos auf andere mediale Formate.....	104

2.3	Performative Strukturen, Ritual und Reenactment.....	106
	Übungsaufgabe 15:.....	109
2.3.1	Beispielanalyse (10): Reenactment (Sport): Massimo Furlan	109
2.3.2	Beispielanalyse (11): Reenactment (Verbrechen): Milo Rau	113
	Übungsaufgabe 16.....	116
2.4	Performative Grenzüberschreitungen?	116
2.4.1	Avantgarde heute?.....	116
2.4.2	Die Atmosphäre der Kunst im Museumsraum.....	120
2.4.3	Beispielanalyse (12): Das Museum: Kunstbau/Lenbachhaus.....	125
	Übungsaufgabe 17.....	130
2.5	Der Künstler als Medium (Nietzsche)	130
2.5.1	Das „unmögliche Kunstwerk“	133
	Übungsaufgabe 18.....	138
2.5.2	Beispielanalyse (13): Musiktheater: Schwarz auf Weiß	138
2.5.3	Exkurs: Performatives Sounddesign.....	144
3	Methodische Perspektiven der Analyse performativer Formen	150
3.1	Interpretieren	150
3.1.1	Semiotik.....	150
	Übungsaufgabe 19.....	155
3.1.2	Beispielanalyse (14): Chat: WhatsApp	155
3.2	Dramaturgie.....	159
3.2.1	Von Aristoteles bis heute	159
3.2.2	Beispielanalyse (15): Klassischer Filmstil: Inside Out	163
3.2.3	Beispielanalyse (16): Postklassischer Film: <i>The Bourne Supremacy</i>	172
	Übungsaufgabe 20.....	177
3.3	Phänomenologie und Beispielanalyse (17): Castingshow: <i>Die Höhle der Löwen</i>	177
	Übungsaufgabe 21.....	190
3.4	Exkurs: Performativität und ontologische Differenz	190
3.5	Institutionen und performative Formen.....	192
3.5.1	Institutionen und deren Analyse.....	192
3.5.2	Facebookgesellschaft, Selfiekultur und YouTube.....	196
3.5.3	Beispielanalyse (18): YouTubestar: BibisBeautyPalace	201
	Übungsaufgabe 22.....	207
4	Bedrohung der Freiheiten oder Subversion? – Performanz in den öffentlichen Medien heute	208

Übungsaufgabe 23	212
5 Bibliografie	215

Abbildung 1: Höhlenmalerei	12
Abbildung 2: Lana del Rey. Live at Lollapalooza Chile 2018.....	18
Abbildung 3: Lana del Rey. Live at Lollapalooza Chile 2018.....	20
Abbildung 4: Conchita Wurst.	30
Abbildung 5: Conchita Wurst; Video zum Grand Prix.	31
Abbildung 6: David Hoyle.	32
Abbildung 7: Die CyberRäuber.	38
Abbildung 8: Labor. <i>Tennis for Two</i>	41
Abbildung 9: <i>Tennis for Two</i>	42
Abbildung 10: Hand auf Kontrollkästchen.....	43
Abbildung 11: <i>Pong</i> (1972).....	44
Abbildung 12: Uncanny Valley.	48
Abbildung 13: <i>Detroit: Become Human</i>	50
Abbildung 14: Hausandroid Kara. <i>Detroit: Become Human</i>	52
Abbildung 15: Musik: melancholic, hopeful, intimate, enigmatic. <i>Detroit: Become Human</i>	53
Abbildung 16: Beherrschung des Raums in <i>Detroit: Become Human</i>	56
Abbildung 17: Marius Petipas <i>Schwanensee</i>	65
Abbildung 18: Choreografie von George Balanchine.	66
Abbildung 19: William Forsythes <i>Loss of Small Detail</i>	68
Abbildung 20: Merce Cunningham: <i>Biped</i>	70
Abbildung 21: Xavier Le Roy: <i>Self Unfinished</i>	73
Abbildung 22: Xavier Le Roy: <i>Self Unfinished</i>	74
Abbildung 23: <i>Cost of Living</i>	77
Abbildung 24: <i>Cost of Living</i> . Tänzer Kay: Pas de Deux.....	77
Abbildung 25: Wayne McGregor: <i>Autobiography</i>	81
Abbildung 26: Peter Handke: <i>Publikumsbeschimpfung</i>	83
Abbildung 27: Duran Duran.....	87
Abbildung 28: Hans Richter: <i>Rhythmus 21</i>	88
Abbildung 29: Madonna: „Vogue“.....	90
Abbildung 30: Florida Georgia Line: „Cruise“.....	96
Abbildung 31: Florida Georgia Line: „Cruise“; Fest vor amerikanischer Flagge.....	98
Abbildung 32: Florida Georgia Line: „Cruise“; Farbenfest.	99
Abbildung 33: Florida Georgia Line ft. Nelly.	102
Abbildung 34: Florida Georgia Line ft. Nelly.	102
Abbildung 35: Florida Georgia Line ft. Nelly.	104
Abbildung 36: Madonna: „American Life“. Handgranate auf dem Laufsteg.	106
Abbildung 37: Performance Group: <i>Dionysos in 69</i>	108
Abbildung 38: Massimo Furlan.....	111
Abbildung 39: Milo Raus <i>Five Easy Pieces</i>	115
Abbildung 40: Jonathan Meese. Performance in der Tate Modern.	119
Abbildung 41: Eingang Kunstbau Lenbachhaus.	126
Abbildung 42: Kunstbau Lenbachhaus.....	127
Abbildung 43: Ausstellung „Weltempfänger“. Kunstbau Lenbachhaus.....	129
Abbildung 44: Heiner Goebbels: <i>Schwarz auf Weiß</i>	142
Abbildung 45: Heiner Goebbels: <i>Schwarz auf Weiß</i> . Teekessel.....	143

Abbildung 46: Elfriede Jelineks <i>Die Kontrakte des Kaufmanns</i>	148
Abbildung 47: WhatsApp.....	158
Abbildung 48: Emotionsfiguren in <i>Inside Out</i>	168
Abbildung 49: Bing-Bong, Joy und Sadness in Long-Term-Memory.....	169
Abbildung 50: <i>Bourne Supremacy</i> _Intro.	175
Abbildung 51: <i>Bourne Supremacy</i>	176
Abbildung 52: <i>Germany's Next Topmodel</i>	180
Abbildung 53: Jury in <i>Die Höhle des Löwen</i>	185
Abbildung 54: Kandidat vor Jury. <i>Die Höhle des Löwen</i>	187
Abbildung 55: <i>BibisBeautyPalace</i>	205
Abbildung 56: <i>BibisBeautyPalace</i>	206
Abbildung 57: Kim Kardashian Instagram.	213

Vorbemerkung

Dieser Studienbrief soll Sie in die Analyse performativer Formen in aktuellen medialen Formaten einführen. Dies ist schon aufgrund der Gegenwärtigkeit des Untersuchungsgegenstands spannend, geht es doch um aktuelle Phänomene der Medienkultur, die unter kultur- und medienwissenschaftlicher Perspektive auf ihre Performativität hin untersucht werden. Und damit beschäftigen wir uns mit etwas, was die meisten von uns fasziniert: Schauspielen, eine Rolle spielen, sich vor Anderen inszenieren: „Wir alle spielen Theater“, wie es kein Theatermacher, vielmehr ein Soziologe, Erwin Goffman (1922–1982), bereits in den 1950er-Jahren betonte (Goffman 1969). Und weiter führt Goffman aus, dass wir uns auch ständig selbst inszenieren. Dies erleichtert die Vorstellung, dass das, was alltäglich ist, was uns in der Interaktion mit Anderen gewöhnlich und in der Rezeption von Gebrauchsmedien trivial erscheint, als Theater verstanden werden kann.

Mit dem Theater bzw. dem Theaterspielen ist Ihnen ohne Schwierigkeiten das Performative vorstellbar. Während Sie in anderen Modulen mehr vom Theater erfahren, geht es im Wahlschwerpunkt B speziell um performative Aspekte, die nicht dem Theater im engeren Sinne angehören. Dennoch ist beim Performativen in aktuellen Medien auch das Theater oder besser gesagt das Theatrale mehr oder weniger dabei, zuweilen nur indirekt. Dass das Performative generell mit im Spiel der alltäglichen und medialen Inszenierung, Präsentation und Präsenz ist, wird uns in der Analyse als vergnügliche Herausforderung begegnen. Das Performative erleichtert und es erschwert den Zugang zum Verständnis dessen, was man als Inszenierung der Medien zu sehen, hören, fühlen und anmuten bekommt. Zum einen begleitet das Performative jedes Rollenspiel und auch tatsächlich jede dramatische Struktur. Das Performative ist also, weil es immer mit dabei ist, nicht so schwer auszumachen, obwohl es wirkt. Die Wirkung fühlen oder spüren die Zuschauer_innen, Beobachter_innen, Rezipient_innen eher, als dass sie diese bewusst wahrnehmen. Zum anderen kann man das Performative aber auch als dunkle Seite des Mondes in der Analyse der medialen Formen bezeichnen. Während wir das Drama in den medialen Inszenierungen mit seinen Figuren und Handlungen leicht verstehen, fällt das Performative indirekter auf: in Sympathien, darin, etwas attraktiv oder eklig zu finden, auch im Begehren. Auf der Ebene des Sinns und der Bedeutung wäre das Performative dabei in Entzügen, in Leerstellen, in Verweigerungen und ständigen Veränderungen bemerkbar. Performative Phänomene sind eher nahe am Körper, am Materiellen, am Signifikanten (also der Ausdrucksseite eines Zeichens, die zusammen mit dem Signifikat, der Inhaltsseite eines Zeichens, das Zeichen bildet).

Damit stehen performative Phänomene in einem Gegensatz zu dem, was uns als abendländisches Wissen, fest umrissene Identitäten und Grenzen Sicherheit zu verleihen scheint. Im Theater wie auch in anderen dramatischen Darstellungen wie etwa in der TV-Serie ist das Haltgebende erst einmal die feste Gestalt, die umrissene Form und Figur des Anderen. Doch mit der Analyse der festen Gestalt hat man nur die Hälfte der analytischen Arbeit geleistet. Die Autorin und Nobelpreisträgerin Elfriede Jelinek (*1946) bringt es auf den Punkt: „Die Schauspieler SIND das Sprechen, sie sprechen nicht“ (Jelinek 2018). Diese Einsicht ist dem Umstand geschuldet, dass Menschen als Subjekte und Identitäten zugleich eben gerade deshalb in festen Gestalten zu existieren scheinen, weil man sie in ihrer jeweiligen Ähnlichkeit gleich fasst, gleich begreift und sicher einordnen kann. Nur: Jeder Mensch „ist“ immer auch anders, und diese Andersheit ist Resultat seiner lebendigen, dem Körper geschuldeten, energetischen wie kulturellen Performanz. Dies bedeutet zudem für alle anderen Erscheinungen und Medien außerhalb des Theaters, dass sich der menschliche Körper, seine leibliche Ausstrahlung, ge-

genüber dem abendländischen Logozentrismus, also der Herrschaft der Rationalität im abendländischen Denken und in der europäischen Kultur, emanzipieren kann.

In der aktuellen Kulturwissenschaft ist der eigene, andere und „fremde“ Körper in eine zentrale Position gerückt. Das schafft neue Bedingungen für die Analyse, überhaupt das gesamte Verständnis von Medialität: Die Medialität des Menschen ist ohne seine Korporalität nicht denkbar, so die Philosophin Sybille Krämer (*1951) (2008). Daraus ergeben sich Folgen für das Verständnis von Dramaturgien bzw. dramatischen Strukturen, die vielen Medien seit der Antike unterliegen. Aus der dem Drama geschuldeten Handlung kann über die Eigenmächtigkeit der Materialität, der Korporalität und Ereignishaftigkeit, also letztlich der Performanz und Energie, eine Assemblage der verschiedenen theatralen Mittel oder Medien werden: Medien erscheinen so weniger als lineare Handlung, sondern oft mehr als eine Installation, mit Gilles Deleuze (Philosoph, 1925–1995) als eine raum-zeitliche „rhizomatische“ Struktur.¹ So etwas zeigt dann kaum mehr eine aristotelisch-kausale Handlung, ist ohne fest umrissene Werkgestalt, ohne festgelegte Form oder definierte Grenzen, ohne vordergründig ontologische Stabilität. Dramatische Handlungsmuster werden zugunsten einer theatralen Selbstreferenzialität des Gestus, der Inszenierung, des medialen Ausdrucks gestört, unterbrochen, aufgelöst oder dekonstruiert.

Dass man dieses Unordentliche, irgendwie Ausgelöste auch analysieren kann, darum wird es in diesem Studienbrief gehen. Seine Lernergebnisse bzw. Kompetenzen wären, zeitgenössische Phänomene der Medienkultur im Hinblick auf ihre performativen Strukturen hin bewerten, interpretieren und zuordnen zu können. Die Analyse performativer Phänomene in aktuellen medialen Formaten berührt auf der einen Seite eine traditionelle und bewährte Methode, die Analyse. Unter Analyse versteht man interessanterweise etwas, das selbst eine eigene Performanz aufweist; schon etymologisch ist der Begriff Analyse aus dem griechischen ἀνάλυσις, *ánalysis*, also Auflösung, herzuleiten. Diese Auflösung ist jedoch nicht als anarchische, sondern als systematische zu verstehen. In einer Analyse wird dasjenige, was analysiert wird, als Untersuchungsobjekt in Teile so zerlegt, dass man die Funktionen der Teile, deren Beziehungen untereinander und deren Wirkungen im Einzelnen sowie im und als Gesamtobjekt verstehen kann. Auf der anderen Seite geht es um performative Phänomene, um Performativität, die im Sprechen, Handeln, im Inszenieren und Spielen Körper-Sein bedeuten. Da wir uns aktuellen medialen Formaten zuwenden, haben wir das Problem, dass etwas schnell nicht mehr aktuell ist. Erschwerend kommt hinzu, dass es zur performativen Analyse aktueller medialer Formate noch kaum oder gar keine reflektierenden Abhandlungen gibt.

Der Studienbrief und Sie als die Leser_innen des Studienbriefs leisten also mehr oder weniger Pionierarbeit. Für die uns interessierenden Analysen müssen erst neue Wege gefunden und probeweise gegangen werden. Das ist an sich das Vergnügliche und Reizende an der universitären Forschung, lässt sich aber nicht ohne Eigenmotivation, etwas Mut, Kreativität und Entdeckungslust bewältigen. In diesem Sinne freut es mich, Sie auf diesen Wegen zu führen und Sie dabei mit möglichst geeigneten und hinreichenden Methoden sowie Basiswissen auszustatten. Selbstverständlich reicht der Platz, den wir gemeinsam in diesem Studienbrief haben, bei Weitem nicht aus, Analysen im Detail und – dem je nach Medium und Fragestellung nötigen Umfang – vollständig darzustellen. Meist müssen skizzenhafte Überblicke und Basisüberlegungen genügen. Ziel dieses in die Analyse einführenden

1 Gilles Deleuze / Felix Guattari: Rhizom. Berlin 1977.

Studienbriefes ist, dass Sie ab einem bestimmten Punkt weitgehend eigenständig weitergehen können. Ein ferneres Ziel ist es, dass Sie die erlernten Analyseansätze auch auf weitere aktuelle mediale Formate anwenden können, vor allem auf mediale Formate, die gerade erst in der Entwicklung sind bzw. erst noch erfunden werden und erst in der Zukunft in den alltäglichen medialen Gebrauch übergehen.

In diesem Sinne wird im ersten Teil des Studienbriefs die mediale Grundlage behandelt. Dargestellt werden die jeweiligen Medien in der Mediengeschichte und ihrer Funktion. Des Weiteren wird die Geschichte der dramatischen und performativen Darstellungen von der griechischen Antike bis heute mit Beispielanalysen zum Popkonzert und Auftritt sowie der körperlichen Erscheinung des Popstars veranschaulicht. Darauf folgen erste Erkundungen zur medialen Performanz anhand des „ersten“ und eines ganz aktuellen Computerspiels. Im zweiten, mittleren, Teil des Studienbriefs leiten wir Performativität aus der Korporalität, Anwesenheit und Bewegung her, beschäftigen uns mit dem Tanz in seinen verschiedensten Formen und mit dem postdramatischen Theater. Heraus kristallisiert sich der Rhythmus als performatives Element, dem wir in Analysen von Musikvideos Aufmerksamkeit schenken. Das Dionysische der Musik verbinden wir etwa über heutige Inszenierungsformen mit dem Ritual. Wichtig wird die performative Atmosphäre, etwa eines Museumsraums, der wir mehr als den Bedeutungen der Kunstwerke Beachtung schenken.

Im dritten Teil des Studienbriefs gehen wir dann detaillierter auf die Theorie und Methode der Analyse performativer Formen ein. Ausgehend von den Grundlagen der medialen Analyse in der Semiotik, etwa in den Strukturen von Chats wie WhatsApp, und in der seit Aristoteles thematisierten Dramaturgie an Beispielen des klassischen, modernen und postklassischen Films werden traditionelle Zugänge in der Analyse von bedeutenden oder populären Werken eröffnet. Aus deren Defiziten folgen die neueren Ansätze der phänomenologischen Analyse, am Beispiel der Castingshow, und der institutionellen Analyse anhand eines YouTubestars aus der Selfiegeneration.

Abschließend soll noch einmal die Frage nach der Tradition und/oder Subversion in der Performanz in den öffentlichen Medien heute zur Sprache kommen. Gegenwärtig wird das, was wir Öffentlichkeit nennen, auf performativer Ebene völlig neu geordnet. Gerade wenn es um aktuelle neuere Trends der Selfiegesellschaft geht, in der die Grenzen zwischen Beruf und Freizeit, zwischen einstmals Privatem und Öffentlichem, zwischen relevanten Nachrichten bzw. Fakten und unwichtigen Verlautbarungen oder Unsinn von Twitter, Facebook und bei der jüngeren Generation von Instagram infrage gestellt werden, sollten Chancen und Risiken der neuen performativen medialen Formen jetzt und in Zukunft mehr in den Fokus der Kritik geraten.

1 Einführung

1.1 Medien und ihre jeweiligen Funktionen in der Geschichte

Bevor wir über performative Phänomene nachdenken, beschäftigen wir uns erst mit deren Grundlage, den Medien. Wenn wir uns vorstellen, wer wir selbst sind, dann wird uns zunehmend bewusst, dass die Geschichte das, was wir sind, entscheidend mitbeeinflusst. Heute geht man davon aus, dass dabei die Medien eine große Rolle spielen. Medien wirken jedoch nicht immer gleich. Medien haben eine Geschichte und machen Geschichte; Medien entstehen irgendwann in der Geschichte und Medien haben vor allem verschiedene Funktionen, die sich in der Geschichte oft ändern. So war das Theater im 19. Jahrhundert – für uns heute überraschend – ein Massenmedium, bis in die 1970er-Jahre im deutschsprachigen Raum noch ein gesellschaftsprägendes Bildungsmedium und ist seither primär Kunstmedium. Das Theater hat, wenn man es als Medium versteht, einen bedeutenden Funktionswechsel erfahren.

Medienwissenschaftler_innen wie Werner Faulstich (*1946) verfolgen die Mediengeschichte von den frühesten Anfängen an: Sie beginnen mit Menschmedien

Mediengeschichte als Kulturgeschichte

wie dem Priester und enden bei Internet, Computer und Smartphone. Mediengeschichte wird heute als Kulturgeschichte betrachtet und umgekehrt. Eine Kulturgeschichte der Medien „beschreibt die Rolle von Kommunikationsmedien im kulturellen und gesellschaftlichen Wandel von den Anfängen bis heute“.² Medienkulturgeschichte beschäftigt sich mit der Antwort auf die Frage, welche Medien wann in der Geschichte welche Identitäts- und Orientierungsfunktionen in kulturellen und gesellschaftspolitischen Wandlungsprozessen übernommen haben. Mediengeschichte kann als Technikgeschichte, als Institutionengeschichte, als Produktgeschichte, als Identitätsgeschichte, als Kunstgeschichte, als Rezeptionsgeschichte, als Sozialgeschichte oder als Systemgeschichte angenommen werden.

Um die sich hier andeutende Komplexität in diesem Studienbrief zu vermeiden, schlage ich (dabei orientiere ich mich an dem Medienwissenschaftler Faulstich) folgende Orientierung vor: Die globale Medienkulturentwicklung kann vereinfacht

Primär-, Sekundär-, Tertiär- und Quartärmedien

in vier Mediengruppen verankert werden. Am Anfang der Entwicklung menschlicher Kultur und damit der Medien stehen die Primärmedien oder auch Menschmedien. Diese benötigen kein technisches Gerät. Beispiele wären der Rhapsode, der Priester, der Sänger, der Narr, der Erzähler, das Theater oder heute die Performance Art. Dem folgen (auch historisch) die Sekundärmedien – erst die Schreibmedien, dann die Druckmedien. Sekundärmedien heißen sie, weil technisches Gerät auf Seiten der Produktion notwendig ist: Buch, Flugblatt, Bilderbogen, Zeitung, Zeitschrift, Plakat, Heft. Wenn wir uns unserer Gegenwart nähern, eigentlich seit der Moderne des 19. Jahrhunderts, fallen immer mehr die Tertiärmedien ins Gewicht. Bei diesen ist das technische Gerät auf Seiten der Produktion wie auch der Rezeption notwendig. Das kennen wir vom Telefon, vom Radio, Film, Fernsehen und Video; historisch relevant waren zudem die Telegrafie und die Schallplatte. Unser heutiges Leben bestimmen die Quartärmedien, die digitalen Medien. Bei diesen hat sich die traditionelle Beziehung zwischen Produktion und Rezeption aufgelöst, die Technik wird zusätzlich zur Distribution benötigt:

² Werner Faulstich: Mediengeschichte von den Anfängen bis 1700. Paderborn 2006, S. 9.

Computer, Smartphone, I-Pod, WWW. Wenn man sich diese Einteilung vor Augen hält, dann fällt einem schnell auf, dass die jeweilige Bedeutung der Mediengruppen höchst unterschiedlich ist. Primärmedien hatten ihre große Zeit bis etwa 1500 („Oralkultur“). Danach herrschten die Sekundärmedien von 1500 bis ca. 1900 („Literarkultur“). Tertiärmedien bestimmten unseren Alltag von 1900 bis etwa 1990 („Bild-/Tonkultur“). Heute leben wir mit den Quartärmedien („Digitalkultur“).

Mediengeschichte von Vilém Flusser

Alle diese Medien besitzen einen nicht zu unterschätzenden performativen Anteil. Dies wird aus der Perspektive einer etwas ungewöhnlichen Mediengeschichte von Vilém Flusser (1920–1991) deutlicher.³ Der Medienphilosoph Flusser gliedert die Mediengeschichte in fünf Phasen und fängt mit seiner historischen Einteilung sehr früh an: In der ersten, vierdimensionalen Phase erleben Lebewesen Raum und Zeit direkt, sie sind völlig eingebunden in die Welt, in der sie existieren. In der zweiten Phase der menschlichen Frühzeit bedingt die Werkzeugherstellung die Abtrennung des Menschen von seiner Umwelt, sodass diese Welt behandelt werden kann – die Welt wird für den Menschen dreidimensional. Ab 40 000 v. Chr. stellt der Mensch Bilder her, etwa an Höhlenwänden; ab dieser Zeit beginnt die dritte Phase, die menschliche Zeit der Zweidimensionalität. Der Mensch projiziert sich und seine Umwelt etwa auf eine (Höhlen-)Wand.



Abbildung 1: Höhlenmalerei.

Eindimensional wird es für den Menschen ab 2 000 v. Chr. in der vierten Phase durch die Erfindung des linearen Texts. Seit dem 19. Jahrhundert lösen in der letzten, fünften Phase die technischen Bilder (Fotografie etc.) die Linearität der Texte ab. In der dadurch nach Vilém Flusser entstandenen, uns auch heute noch bestimmenden, Nulldimensionalität kommt Performativität besonders zum Tragen. Wieso das so ist, werden wir in den nächsten Kapiteln des Studienbriefs behandeln.

³ Vgl. Vilém Flusser: Kommunikologie. Frankfurt a. M. 2000, S. 10.