

THEMA

Das Wort Kultur bedeutet mehr als den Umgang mit Kunst: es meint die Art, wie wir mit der Umwelt umgehen, wie wir unsere Wünsche, Ideen, Projekte und Genüsse behandeln – all das mit den materiellen und immateriellen Werkzeugen, die uns heute zur Verfügung stehen. Kultur besteht aus Gegenständen, aus Dingen, aber auch aus Wörtern, Bildern, Klängen, aus allen Objekten unserer Wahrnehmung.

Immaterielle Kultur präsentiert sich heute als eine Widerspiegelung der Welt: insbesondere durch die moderne Technologie mit elektronischen Bildern, Klängen, Texten usw. Aber diese „Immaterialien“ gründen sich auf einem materialen Substrat, auf Maschinen, Kabeln, Terminals, – auf den Geräten der elektronischen Welt, die jedes immaterielle Produkt unterstützen. Kurz, eine immaterielle Kultur basiert auf Materialität und ist nicht von Materialität unabhängig.

Tatsächlich wird das heutige, und mehr noch das zukünftige Leben, aus der Dialektik von Material/Immaterial bestehen. Sie addiert sich zur konventionellen Opposition zwischen Wirklichkeit (oder Darstellung des Wahrnehmbaren) und Imaginären; in anderen Worten, zur Opposition zwischen Mimesis und Phantasie.

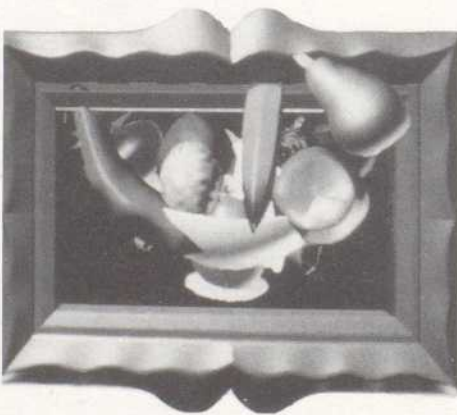
Also, die Welt der Immaterialien ist mit den materiellen Geräten aller Art in den Kulissen die Schaubühne des Welttheaters. Das Sortiment der Werkzeuge, die man nützen kann, ist weit größer und vielseitiger als was das Zeitalter der Mechanik kannte. Wir stehen am Anfang einer Revolution.

NACHDENKEN ÜBER „ELEKTRONISCHE GESPENSTER“ (VILLIERS DE L'ISLE ADAM)

Die immaterielle Kultur, mit ihren Widerspiegelungen, ihren synthetischen Bildern, Sachen, Objekten irgend eines Teils der materiellen Welt, bevöl-

kert unsere Alltagswelt mit elektronischen Erscheinungen, die sich mit der residualen Realität mischen. Am Ort der Wirklichkeit im traditionellen Sinn, finden wir mehr und mehr Bilder der Wirklichkeit. Der Satz von Austin, „How to do things with words“ ergänzt sich durch die Frage: „Wie realisiert man Handlungen durch Bilder?“ Die Grenzen zwischen Gegenständen und ihrer Darstellung verschwinden, und dieses kulturelle Phänomen hat – oder wird – Folgen haben für unser Verhalten.

Die Formel „nicht berühren“ gewinnt das Niveau eines Lebensprinzips: man berührt nicht mehr direkt, man berührt nicht die „Simumacren“, die die Sache repräsentieren und die in manchen Fällen so eng mit der Sache verwoben sind, daß jede Veränderung des Bildes eine Veränderung der Sache nach sich zieht. Beispiel: die Steuerung von Maschinen in der Industrie, insbesondere von großen Systemen, wo Sache und Bild in eine immer engere Korrespondenz treten. Es ist eine neue Weltanschauung: durch die Vermittlung der Automation wird die Handlung der



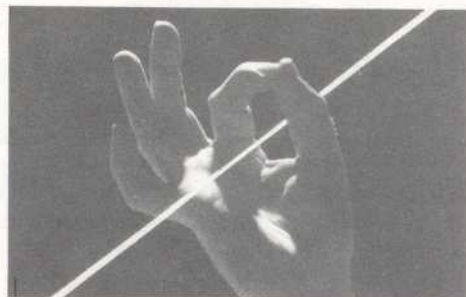
Zeichen (oder Bilder) zur Handlung der Sachen.

Die universelle Verwandlung ist eine andere Konsequenz einer immateriellen Welt. Die Verarbeitung von elektronischen Signalen enthält in sich eine Möglichkeit, eine Gestalt in eine andere Gestalt zu verwandeln durch Verfahren, die die Hersteller elektronischer Grafik schon beherrschen. Sicher steht die Ausbreitung

Abraham A. Moles

TRANSFORMATIONEN NACHDENKEN ÜBER ELEKTRONISCHE GESPENSTER

dieser Verfahren noch am Anfang; aber schon bringt die Vervielfältigung ihrer Produkte durch die Massenmedien interessante Ergebnisse, z.B. für Kinder, deren aristotelische Kategorien durcheinan-



der gewirbelt werden. Der gewöhnliche Spaß „alles ist in allem und umgekehrt“ gewinnt eine merkwürdige Bedeutung: wenn sich alles auf dem Bildschirm des Fernsehers in alles verwandeln kann, gerät der Unterschied zwischen den Kategorien des Wesens und der Erscheinung der Welt in Gefahr und droht zu verschwinden: wir wissen noch nicht, welche langfristigen Konsequenzen das für unsere Kultur haben wird.

Die elektronische Revolution verändert radikal die Art und Weise, Bilder zu schaffen. Es kommt zu dem, was wir „thematische Visualisierung der Welt“ nennen, d.h. zur Erschütterung der analogen Darstellungsprinzipien, z.B. der konventionellen Photographie, die mit Licht ein Analogon auf die empfindliche Schicht des Films schreibt. Früher gründete das photographische Verfahren auf der Kette: ursprüngliches Objekt + Kamera + Licht = Bild.

Jetzt ist das strukturalistische Prinzip die neue Basis der thematischen Darstellung. Das Imago der Welt zergliedert sich in Elemente: jedes Element wird bewertet oder abgeschätzt im Verhältnis zu einer bestimmten, ausgewählten, arbiträren, physikalischen Eigenschaft. Und das Ergebnis für jedes Atom oder jeden Punkt der Szene (Pixel), wird im Computer gespeichert. Das ist die erste Phase. In der zweiten Phase verwirklicht die Informationsmaschine eine geordnete Synthese, alle Pixels (oder picture elements) werden