

VIRTUALITÄT UND VIVA-VIDEO WORLD

JOACHIM KNAPE

Im letzten Sommer habe ich die Ferien mit meinen beiden Söhnen Felix und Florian auf der spanischen Insel Ibiza verbracht. Wir bewohnten eine Ferienwohnung in einem ausgedehnten Gebäude des Küstenorts Santa Eulalia. Eines Nachmittags bog ich auf meinem Weg durch die unübersichtlichen Arkadengänge des Innenhofs um eine Ecke, und plötzlich stand eine junge attraktive Frau vor mir, eine ungewöhnliche Schönheit. Wir versperrten uns ungewollt den Weg, sie lachte, wir sahen uns an, ich lächelte zurück und gab ihr mit leichter Augenbewegung den Weg frei. Eine unerwartete Erscheinung mit angenehmer Wirkung auf mich. Ich sah sie nie wieder.

Meine Söhne und ich waren gerade dabei, der alten Dorfkirche auf dem Berg einen Besuch abzustatten, auch um den Blick über die Küste zu genießen. Wir bestiegen den Berg und traten in die kleine Kirche. In den engen Seitennischen stand etwas Devotionalienkitsch. Der Hauptraum war weiß getüncht, völlig kahl und schmucklos, mit ein paar Sitzgelegenheiten. Es gab nur einen einzigen Blickfang: den sehr schmalen barocken Hochaltar, der in der Mitte der Vorderwand völlig isoliert in die Höhe ragte. Die Architektur seiner wenigen Aufbauten bestand aus vergoldeten Säulen und Rankenwerk mit Bildelementen und einer Statue von Santa Eulalia in der Mitte. Die kleine barocke Pracht, in ihrer südlichen Ornamentfülle leicht befremdlich, konzentrierte und fesselte den Blick Momente lang. Dieser „goldige“ Altaraufbau war eng begrenzt und hob sich in seinem Glanz der Vorderseite abrupt von der farblosen Kargheit der ihn umgebenden Wand ab. Blickte man auf die beiden Seiten des goldenen Säulenaufbaus, sah man übergangslos weiße, roh gefügte Bretter mit ausgeleierte Türverschlagen, die verhinderten, dass man hinter die Altarkonstruktion sehen konnte. Nur wenn man direkt vor dem schmalen Altaraufbau stand, erblickte man das goldglänzende Phantasma des heiligen Schreins. Die Oberfläche der Vorderseite evozierte Glanz, jeder Blick zur Seite brachte ernüchternde Kahlheit. „Merkwürdig“, denke ich beim

Hinausgehen, „dass allein die handwerkliche Bearbeitung der Vorderseite eines Holzgerüsts mir solch ein besonderes Erlebnis verschafft. Es sind die Oberflächen, die uns affizieren. Dirigieren sie uns auch?“

Zurückgekehrt entschlossen wir uns, nach dem Abendessen fernzusehen. In der Ferienwohnung waren die deutschen Kabelkanäle eingestellt, wir machten Platz für den Apparat, schalteten ein, und meine Söhne begannen zu zappen. Nach einiger Zeit blieben sie beim Musikvideokanal VIVA hängen, dessen Programm natürlich auch mich interessierte. Aber während ich die unendliche Reihe der Videoclips neugierig an mir vorbeiziehen ließ, versuchten meine Söhne bald immer mal wieder wegzuzappen, ja, suchten sich bald Zusatzbeschäftigungen: der eine las „gleichzeitig“ eine Zeitschrift, der andere machte sich an seiner begonnenen Serie von Comiczeichnungen zu schaffen. Am Ende saß ich allein konzentriert vor den Videoclips.

1. LEBENSWELTLICHE WAHRNEHMUNGSHIERARCHIEN UND MENSCHLICHES INTERPRETATIONSVERMÖGEN

Ich habe ihnen gerade eine Reihe von Wahrnehmungsereignissen aus einem beliebigen Tag meines Lebens geschildert. In der Fülle von unkontrolliert ablaufenden Alltags-Perzeptionen gibt es einige wenige, die schon im Vorfeld, aufgrund unserer Erwartung, apperzeptiv markiert sind oder nachträglich von uns aus dem Fluss der Erfahrung herausgezogen, isoliert und höherwertig eingestuft werden. Aber nicht nur diese Differenz ist wichtig zwischen der permanenten, gewissermaßen naturwüchsigen Perzeption, die jeden Tag unseres Lebens bestimmt, beginnend mit dem ersten Lidschlag nach morgendlichem Erwachen, und der kontrollierten bzw. erwartungsgesteuerten Apperzeption gespannt herbeigeführter Wahrnehmungsereignisse.

Wichtig ist insbesondere der Realitätsstatus, den ich Wahrnehmungsereignissen aufgrund meiner Interpretation zugestehende. Für Platon haben jene Dinge, die sich mir zeigen, die *phainómena*, unterschiedlichen Seinsstatus. Wir sagen heute natürlich, dass wir ihnen höchst persönlich den für uns maßgeblichen Status zuschreiben, denn ich bin – mit Alfred Schütz gesprochen – das Zentrum meiner Wirkwelt (vgl. Knappe 2000: 42), aber auch meines Selbstsorge-Umfelds. Ich muss fähig zur Realitätskontrolle sein, ich muss in der Lage sein, die bei mir verarbeiteten Informationen in „fact and fiction“ zu sortieren, weil ich sonst etwa verhungere. Die eine Art der von mir als Information verarbeitbaren Phänomene nennt Platon „wahr“, die andere „bloß darstellend“ (*mimetós*); mit Aristoteles würden wir sagen: „simulativ“. Alles Imitative oder Simulative aber ist für Platon höchst bedenklich, weil es uns in Konflikt mit den eigentlichen, überlebenssichernden Realitäten bringen kann.

Heute ist für mein persönliches Handeln und Entscheiden wichtig, ob es sich bei den Wahrnehmungen nach meinem Urteil – und nur nach meinem Urteil – um reine Erscheinungen bzw. Bilder ohne materielle Seinsreferenz handelt, die Platon fragwürdige *phantasmata* nennt („Politeia“ 598b). War die schöne junge Frau unter den Arkaden ein Traumgesicht oder war es ein Erlebnis, dem ich eigentlichen Realitätscharakter zuschreibe? Ist es die Erinnerung an einen Film? Habe ich die Geschichte gar zum Zweck dieses Vortrags erfunden?

Wir sind jetzt an einem Punkt, der uns zu dem im Fluss meiner Alltagshandlungen auftretenden Medienphänomenen führt. In meiner Lebenspraxis tritt immer wieder und inzwischen verstärkt Technisch-Mediales auf. Ist der Santa Eulalia-Altar demgegenüber kein Medium? Wenn doch, welchen Text trägt er? Welche Information vermittelt er? Wie tritt er apperzeptiv als Relief aus dem Kontinuum meiner ständigen Perzeptionen hervor?

2. OHNMACHT UND REALITÄTSVERLUST DES WAHRNEHMENDEN UND INTERPRETIERENDEN INDIVIDUUMS IM BANN DER MEDIEN?

Um mein Wahrnehmen, Erleben und Handeln lebensweltlich zu bewältigen, brauche ich auch eine gut trainierte Kompetenz auf dem Gebiet der Symbolisierungen und der Medien, damit der Informationskomplex „eigentliche Realität“ mir nicht entgleitet. Will ich mir Rat bei Medienkritikern wie Jean Baudrillard holen, dann lese ich, dass nicht nur wir uns als handelnde Wirkzentren auflösen, sondern dass sich auch die sich zeigende Realität in undifferenzierte Faktenfiktion auflöst. Das Ich könne dem medialen Overkill nicht mehr entrinnen, versinke im Medien-Smog, will sagen: breche unter der Last des überbordenden Angebots audiovisueller Texturen geradezu zusammen. Baudrillards Analysen gehen von dem unbestreitbaren Faktum aus, dass die technische Medienwelt in der Gegenwart ungeahnte Dimensionen angenommen hat, sich permanent und zunehmend in unser Leben mischt. Sind seine Schlussfolgerungen aber immer akzeptabel? Dies betrifft insbesondere die These vom Ende der Realität und vom Ende des handlungsmächtig eingestellten, wenn auch nicht immer handlungsmächtig reüssierenden Wahrnehmungssubjekts. Kann ich seinen Erfahrungsdeutungen zustimmen, die in seinem Beitrag „Videowelt und fraktales Subjekt“ auf eine Ohnmachtserklärung des handelnden Individuums (als einer bedingt selbstgesteuerten sozialen Entität) und die Feststellung seiner völligen Selbstentfremdung hinauslaufen? Das Textangebot der Medien verschlinge, so Baudrillard, selbst unsere intimsten menschlichen Interaktionsmöglichkeiten und lasse uns nur noch eine faktenfingierende Illusion übrig:

„Da die Anderen als sexueller und sozialer Horizont praktisch verschwunden sind, beschränkt sich der geistige Horizont des Subjekts auf den Umgang mit seinen Bildern und Bildschirmen. Was sollte da noch Sex und Begehren für es bedeuten? Als minimales Element eines umfassenden Netzwerkes wird es unempänglich für die anderen und für sich selbst, und seine Gestalt entspricht der Wüstengestalt des Raumes, die aus der Geschwindigkeit entsteht, und der des Sozialen und des Körperlichen, die durch Kommunikation und Information, und der des Körpers, der durch unzählige Körperprothesen verwüstet wird. Das Ganze des menschlichen Wesens, seine biologische, muskuläre, tierische Körperlichkeit ist in die mechanischen Prothesen übergegangen. Nicht einmal mehr unser Gehirn ist uns verblieben, sondern floriert in den unzähligen Hertzschen Wellen und Vernetzungen, die uns umgeben. Das ist keineswegs Science-Fiction, sondern bloß die Verallgemeinerung der Theorie McLuhans über die ‚Ausdehnung des Menschen‘.“ (Baudrillard 1989: 114)

Ich möchte an solcher Analyse leise Zweifel anmelden und zudem fragen, ob der hier heranzitierte McLuhan den medialen Ausdehnungen des Körpers nicht durchaus etwas Positives abgewinnen konnte. Gibt es denn keine Lernerfahrung der technisch versierten Jungen? Medialer Overkill führt inzwischen auch zu Abwehrreaktionen (Knappe 2005a: 143-144).

Baudrillard meint, mit den technischen Medien der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts sei für unsere Erlebniswelt etwas qualitativ Neues, Gefährliches in die Welt gekommen. Aber ist es denn nicht so, dass unsere Wahrnehmung immer schon gefährdet war? Welchen Realitätsstatus unsere Wahrnehmungen haben, ist, denke ich, schon immer umstritten gewesen, und die früher nur vom Hörensagen oder durch Zeitungen vermittelte Politik war noch sehr viel manipulations- und fiktionsanfällig als die Politik-Darstellung heutiger Echtzeitmedien, die für Baudrillard besonders problematisch sind. Dass sich unsere Wirklichkeit ganz und gar in Simulakra auflöse und zu einer gigantischen Referenzlosigkeit wahrgenommener Bildwelten führe, die Baudrillard „Hyperrealität“ nennt, scheint mir fraglich. Solange wir Menschen noch nicht hilflos mit den Apparaten nach Mensch-Maschine-Modellen vernetzt sind, bleibt es bei lebensweltlichen Korrekturvorgängen und Realitätsproben diverser Art.

Moderne Medientheoretiker meinen, die „virtual reality“ mit all ihren Gefahren sei ein Produkt der neuen Medien: „The possibility that we will be able to mould and shape our own private alternative worlds, that there will exist for each of us a means of realizing some personal Platonic ideal behind the mask of a stereoscopic LCD display, raises serious issues concerning the epistemological status of the real.“ (Keep 1993: 2)¹ Ich möchte dem entgegenhalten, dass unser menschliches Bewusstsein schon immer der größte und wichtigste Spielplatz virtueller Realitätsbildung war und der Realitätsstatus von Außenwelt stets ein Problem darstellte.

1 Vgl. auch Baudrillard 1994.

Nur wer mit historisch verkürztem Denken an die mediale Entfremdungsproblematik der Gegenwart herangeht, kann in ein ahistorisch situiertes Lamento der genannten Art verfallen. Es hat schon immer zu den fundamentalen lebensweltlichen Risiken der Dimission (also der Kommunikation über Raum und Zeit hinweg) gehört, den nicht selbst generierten Informationen fremder Quellen vertrauen zu müssen. Da von deren Validität oft große persönliche und soziale Investitionen abhängen, hatten die Verfahren der „Möglichkeits-“ und der „Realitätsprobe“ stets besonderes Gewicht (Knappe 1997: 52-59).

Was uns gegenwärtig bisweilen theoretisch als Ausweg aus Baudrillards angeblich neuem Realitätsverlust angeboten wird, überzeugt mich nicht immer. Die modernen Cyber-Realitäten („the ecstatic realm of the virtual“) sollen nach C.J. Keep die Differenz von Außenwelt und (mentaler) Innenwelt aufheben:

„The virtual then perhaps offers a way out of the cultural and epistemological dead-end of Baudrillard's theory of hyperreality. The real ceases to be real for Baudrillard when it comes to resemble itself, when the difference between the sign and its referent is obliterated and the subtle charm of the *trompe-l'oeil* gives way to the endless repeatable perfection of the digital code. The hyperreal is the condition in which art, as Andy Warhol recognized, is everywhere, and everything, from Campbell's Soup cans to reproductions of photos of Marilyn Monroe, is art. The real, Baudrillard claims, 'has been confused with the image. Reality no longer has the time to take on the appearance of reality' (Simulations, 152).“ (Keep 1993: 3)

3. MEDIALES SCHWELLENBEWUSSTSEIN IM MENSCHLICHEN HANDLUNGSKONTEXT

Dagegen wäre zu halten, dass mit Zeug (Heidegger) oder Gerät (Bühler) umgehende Menschen normalerweise ein technisches Bewusstsein behalten, dass sie das pragmatisch Notwendige und das medial Gegebene auch in technisch hochgerüsteten Umgebungen nicht gleichsetzen oder gar verwechseln. Normalerweise bleibt es bei der technischen Medienschwelle, jener Schwelle, die wir beim Eintritt in Baudrillards mediales Schreckensreich der Differenzlosigkeit eigens handelnd übertreten müssen. Jeder Eintritt ins technische Medium aber schafft Distanz, und die jüngeren Mediennutzer lernen schnell, die Fiktionsanfälligkeit technischer Simulationen zu erkennen bzw. in Rechnung zu stellen. Virtuelle Realitäten, wie sie technisch etwa durch das Morphing perfekt geschaffen werden können, werden von jungen Leuten in ihrem Realitätsstatus keineswegs missverstanden. Ich teile nicht Baudrillards Pessimismus, nach dem der Zugang zu einer wie auch immer gearteten, konkret erfahrbaren Wirklichkeit im Zeitalter elektronischer Massenmedien verloren zu

gehen droht. Die vom Menschen für sich selbst geschaffenen technischen Extensionen seines Körpers und seiner Sinne (McLuhan) beschwören immer die Gefahr der illusionären Verschmelzung mit dem Zeug durch Gewöhnung herauf.

Im Übrigen denke ich, dass für uns Menschen keine prinzipiell neue Lage eingetreten ist bei der Korrelierung von Wahrnehmungseinheiten mit diversem Realitätsstatus. Wir haben im Prinzip keine anderen Schwierigkeiten als Menschen in magischen Denksystemen, die auch schon immer den Übergang von Traumerfahrungen, von Hypnose-, Trance- und Rauscherfahrungen zu jener Erfahrungswelt, die wir neuzeitlich die „eigentliche“ Realität zu nennen pflegen, als problematisch erlebt haben.

Die Wahrnehmung von dokumentarischen Repräsentationen und fiktiven Simulationen in Echtzeitmedien gleichen sich heute in der Tat perfekt. Aber wir entwickeln doch zugleich auch unsere nötige Fähigkeit zur Realismuskritik weiter, schon in jungen Jahren. Kein Jugendlicher wäre heute noch so naiv zu glauben, dass der Schauspieler Tom Hanks in dem 1994 produzierten Film „Forrest Gump“ tatsächlich auf wunderbare Weise dem digitalisierten verstorbenen Präsidenten John F. Kennedy die Hand geschüttelt habe. Der medienkritisch gemeinte Satz Paul Virilios „Man darf seinen Augen nicht mehr trauen!“ galt schon immer. Im Übrigen haben die Medien längst eigene Regularitäten entwickelt, die dem Nutzer helfen wollen, den Realitätsstatus des jeweiligen Informationskomplexes einzuordnen (vgl. Grimm 2002).

Der Vorgang des Einschaltens und Ausschaltens, das Übertreten der Medienschwelle, der Übergang von der Perzeption zur Apperzeption, all dies sind für mich als selbstorganisiertes Individuum Schnittstellen, an denen meine Handlungsmächtigkeit ins Spiel kommen kann. Meine Söhne und ich haben an jenem Abend auf Ibiza den Sender VIVA eingeschaltet. Ich habe das Fernsehen an diesem Abend für mein Leben als ein reales Ereignis eingestuft. Doch wie steht es mit der Innenwelt der damals gezeigten Videoclips? Welchen Seinsstatus schreibe ich den damals gesendeten Inhalten der Videoclips zu, welchen schreiben ihnen meine Söhne zu?

Wir sind alle hoch vernetzt, aber wir haben mit zunehmender Medienkomplexität auch gelernt, was Einschalten und Ausschalten bedeutet. Insofern teile ich nicht die Ängste Baudrillards, der in den 1980er Jahren die Ohnmächtigkeitsworte von der „Promiskuität der Bilder“ und von der „taktile Pornographie der Bilder“ geprägt hat und erklärend dazu schreibt: „Wir nähern uns immer mehr der Oberfläche des Bildschirms, unsere Augen sind im Bild gleichsam verstreut. Wir halten nicht mehr die Distanz des Zuschauers zur Bühne, die Konventionen der Szene sind vergangen.“ Solche Aussagen gelten nur für lebensweltliche Grenzzustände, in denen jemand der Mediomanie verfallen ist.

Mir scheint Baudrillards Analyse nicht die Handlungskomplexität des menschlichen Alltags zu treffen. Menschen aller Kulturen lernen im Lebensablauf mit Schwellenphänomenen fertig zu werden, den Übertritt von einem Zusammenhang in einen anderen als lebensweltliches Prinzip der Transition zu handhaben. Walter Benjamin widmet den Schwellensituationen eigene Überlegungen (Saeverin 2002: 99-102). Das Übertreten der Medienschwelle ist ein wichtiger Akt der Trennung vom natürlichen Perzeptionszusammenhang. Wie bekomme ich Zugang zu den Video-Clips? Durch eine Einschalthandlung, die mich technisch über die Medienschwelle hebt, mich mental positioniert und in Apperzeptionshaltung versetzt. Meine folgenden mentalen Handlungen beginnen demnach mit erhöhter und gerichteter Aufmerksamkeit und münden in mehr oder weniger konzentrierter Informationsverarbeitung. Wie bei jeder Art Wahrnehmung kann ich hier aber natürlich auch in eine Art Trance versinken. Baudrillard spricht vom „imaginären Koma des Bildschirms“ (Baudrillard 1989: 121). Das ist jedoch nicht fernsehspezifisch. Jede Textur kann mich mental in den Zustand der Realitätsirritationen versetzen. Wenn ich mich nicht ablenken lasse, bewege ich mich auch beim Video-clip für die Dauer der mentalen Einlassung in einer imaginierten Welt, die die Reize des Fernsehbildes evozieren.

4. POSSIBLE WORLDS ALS TEXTUELLE KONSTRUKTE

Ich denke über die Videoclips der VIVA-world nach und über ihren Status in der keineswegs in wünschenswerter Klarheit sortierten Wahrnehmungs-, Erlebnis- und Handlungswelt, insbesondere junger Leute. Sind es fragwürdige platonische Phantasmata? Wie fügen sie sich in unsere Realitätskonstruktionen?

Ich vertiefe mich einen Moment in die Possible world-Theorie, die Theorie der möglichen Welten. Sie geht auf Leibniz' frühneuzeitliche Vorstellung von unserer Welt als bester aller möglichen Welten zurück, der schon Voltaire mit seinem *Candide* den skeptischen Entwurf einer literarischen Alternativwelt entgegenstellte. Im Jahr 1927 veröffentlichte der englische Biologe J.B.S. Haldane seinen Beitrag *Possible worlds*, in dem er die Frage der möglichen Welten als Problem unserer physikalischen Welt diskutiert. Er nimmt hier Überlegungen vorweg, die später die evolutionäre Erkenntnistheorie etwa eines Rupert Riedl fortgeführt hat. Danach wäre unsere Phänomenologie und Weltinterpretation das Ergebnis evolutionär entstandener, anthropologisch-kognitiver Determinanten, die uns im Zustand eines hoch praktikablen Interpretationsmodells leben lassen, die jedoch nicht den Blick auf andere Sichtweisen derselben physikalischen, eben unserer eigentlichen Welt freigeben (vgl. Riedl 1980 und 2003).

Bereits Haldane unterschied die geruchsdominierte, eigenkonstruierte Wahrnehmungswelt eines Hundes von der ebenfalls eigendynamisch organisierten literarischen Welt eines Dichters wie Wordsworth (vgl. Haldane 1932: 266-267). Er setzt dieses Gedankenspiel fort und diskutiert Lebewesen mit ganz anders gearteten Wahrnehmungsmöglichkeiten und entsprechenden Weltkonzeptionen als wir Normalmenschen sie haben. Er kommt zu dem Schluss, dass der moderne theoretische Physiker als neuer „world builder“ aufzufassen ist. Als Beispiel nennt er Schrödinger, einen der Väter moderner Auflösungsvorstellungen von Kausalität und stabilen physikalischen Raumverhältnissen, auch wenn er konzidiert, dass „even Schrödinger’s world, fantastic as it is, contains many relicts of ordinary thought“ (ebd.: 284). Mit Bezug auf diese Überlegungen finde ich im Internet unter der Rubrik „Haldane’s Law“ die Sentenz: „Now my own suspicion is that the Universe is not queerer than we suppose, but queerer than we CAN suppose.“

In den 1960er Jahren entwickelte dann der amerikanische Logiker Saul Kripke „aus früheren Arbeiten in der Modallogik“ heraus eine von der physikalischen Welt abstrahierende Theorie, die auf logischem Feld „das Leibnizsche Prinzip der Ununterscheidbarkeit von Identischem aus sich selbst heraus evident“ machen wollte. Unter dem Titel „Naming and Necessity“ veröffentlichte er 1972 eine Studie zur „Semantik möglicher Welten“ (Kripke 1981: 9). Er möchte „gegen diejenigen falschen Verwendungen des Begriffs“ argumentieren, die „mögliche Welten als etwas von der Art ferner Planeten betrachten, als etwas, das unserer eigenen Umwelt ähnlich ist, aber irgendwie in einer anderen Dimension existiert“ (ebd.: 23). Für Kripke sind Possible worlds insofern „kontrafaktisch“, als es ihm um die Erläuterung der Logik von kontrafaktischen Bedingungsätzen („contrafactual conditionals“) geht, mit denen Aussagen darüber aufgestellt werden, was passiert wäre, wenn sich ein Ereignis anders als in der Realität zugetragen hätte. Mögliche Welten sind dabei „vollständige „Weisen, wie die Welt hätte sein können“ oder Zustände oder Geschichten der gesamten Welt. Dabei braucht der entwerfende Autor keineswegs „einen vollständigen kontrafaktischen Verlauf von Ereignissen“ zu beschreiben. „Es genügt eine praktische Beschreibung dessen, in welchem Maß sich die „kontrafaktische Situation“ in der relevanten Weise von den wirklichen Tatsachen unterscheidet; man könnte sich die „kontrafaktische Situation“ als eine Miniwelt oder einen Minizustand denken, der auf Aspekte der Welt beschränkt ist, die für das vorliegende Problem relevant sind“ (ebd.: 26).

Die Existenz solch einer möglichen Welt setzt für uns voraus, dass eine bestimmte Zugangsrelation („accessibility relation“) zur tatsächlichen Welt besteht (vgl. Ryan 1991: 557). Zugänglichkeit besteht, wenn auf beiden Seiten die selben logischen Gesetze bestehen, d.h., dass eine mögliche Welt in sich selbst – wenn auch vielleicht mit eigenen Spielregeln – widerspruchsfrei funktioniert. Kripke vertritt dabei die Auffas-

sung, dass die eigentliche, die „actual world“, sich in ihrem ontologischen Status von den bloß möglichen Welten dadurch unterscheidet, dass nur die „actual world“ eine autonome Existenz mit uns Menschen als Akteuren aufweist. „Alle anderen Welten sind das Produkt mentaler Aktivitäten (also Träume, Wünsche, Hypothesen, Fiktionen usw.) und somit hypothetische, mögliche Konstrukte. Mögliche Welten existieren folglich in Abhängigkeit von der actual world, die als objektiv existente Referenzwelt fungiert.“ (Surkamp 2002: 156) Demgegenüber postuliert die so genannte „modalrealistische“ Auffassung, dass es eine ontologische Gleichordnung aller Welten gibt, dass die „actual world“ nicht privilegiert ist und letztlich alle Welten ihren Seinsstatus nur dem Betrachter verdanken (vgl. Lewis 1978: 37-46 sowie Surkamp 2002: 156).

5. EIN KONKRETER FALL: DER VIDEOCLIP VON ALCAZAR (2001)

Die Artefakte der modernen audiovisuellen Medien ermöglichen synästhetisch besonders raffinierte Konstruktionen möglicher Welten im genannten Sinn. Jeder von den Musik-Video-Spartensendern gezeigte Videoclip scheint mir solch ein Possible world-Angebot zu machen. Und ist nicht auch das ganze Tagesprogramm der Video-Clip-Sender in toto solch eine mögliche Welt?

Bevor ich auf diese Frage eingehe, möchte ich kurz einen Videoclip aus dem Jahre 2001 diskutieren. Es handelt sich um einen Clip der schwedischen Gruppe *Alcazar* zu ihrem Song „Crying at the Discotheque“. Regie führte der bekannte schwedische Clip-Regisseur Jesper Ganslandt. Im Internet fand sich 2001 bei Erscheinen der CD als Kommentar:

„Dance, das ist Schnelllebigkeit, Innovation und selten ein vertrautes Gesicht hinter dem Mikro. Viele Projekte featuren DJs, Gastsänger oder einfach nur ein hübsches Gesicht und bleiben, was sie sind; eben Projekte. Auch die Musik-Industrie arbeitet gerne nach diesem Schema und baut lieber Girlgroups und Teeny-Pop-Acts langfristig auf. Dance, das ist die schnelle Nummer. Entweder ganz fix das große Geld, oder ein kleiner nicht so arg schmerzender Verlust. *Alcazar* haben jedoch ihr eigenes Konzept und vereinen das Bewährte im Dance-Sektor – nämlich innovative elektronische Musik mit ihrer Präsenz als Musiker.“²

Auf der Homepage der Gruppe *Alcazar* schrieb Dave Jörg am 13.07.2001 unter dem Titel „Glitter, Trash und Disco-Astronauten“ zum Videoclip:

2 BMG backpage- Alcazar. In: www.bmg.ch/ch/artists/stars/100052/bio/; vom 9.10.2001.

„Der dazu gehörige Videoclip, den man dieser Tage vielleicht schon bei VIVA und MTV sehen kann, setzt noch einen drauf. Im Glitter-Outfit (irgendwo zwischen *Silver-Convention* und *Barbarella*) präsentieren sich *Alcazar* als Disco-Astronauten. Wer auf trashigen Fummel abfährt, wird seinen Spaß daran haben. *Alcazar*, bestehend aus Sänger Andreas Lundstedt sowie den beiden Sängerinnen Annikafore und Tess, betonen in Sachen Bühnenpräsentation und textlichen Wortspielereien den Spaß an der Sache. Das kommt nicht von ungefähr, denn hinter der Gruppe steht Freund und Mentor Alexander Bard, der als Mitglied der schwulen Kultband *Army Of Lovers* Anfang der Neunziger mit ähnlichem Konzept selbst Erfolge verzeichnen konnte, Wer erinnert sich nicht noch an ‚Crucified‘, ‚Ride The Bullet‘ oder ‚Obsession‘.“

Beim ersten Anschauen erschließt sich die fiktive Bild-Welt des Clips nicht ohne weiteres, zumal sie inhaltlich im Kontrast zum Songtext steht, der uns eine Downtown-Disco-Hysterie, heulende Disco-Tänzer und Richard Geres Krawatte verheißt. Nichts davon ist zu sehen. Tatsächlich versetzt uns der Clip ironisch gebrochen auf eine Art Marslandschaft mit merkwürdigen Tierlebewesen, die aber ausdrücklich noch als hüpfende Menschen mit Masken zu erkennen sind. Allerdings wird auch hier getanzt. Es ist ein Astralheld, der *Spacer*, der den von zwei Frauen umschwirten Mittelpunkt bildet. Doch wo kommt dieser Weltraum-Supermann, der *Spacer*, eigentlich her? Wir erfahren es nicht. Mal sehen wir die menschlichen Stars in Tanzaction, mal die Tiere. Dann plötzlich: Kulissenarbeiter wanken mit Pappmaschee-Kulissen durchs Bild, vom Regieassistenten vertrieben. Ein deutliches Ironiesignal. Die Illusion der fremden Marswelt wird gebrochen. Nun sehen wir tatsächlich als Gesamtsituation ein Film-Set. Wieder geht die Kamera in die Tanzszene hinein, dann Schnitt und wieder Blick auf das Film-Set. Ab jetzt wechseln die Einstellungen zwischen diesen beiden Schauplätzen und vermischen sich bisweilen ironisch. Dann wird der Regisseur selbst in der Pose des Kameramanns eingeschnitten, der einen Sprecherkommentar abgibt. Ist er der Star oder der männliche Sänger? Dann weiter mit dem bekannten Szene-Set-Wechsel. Am Schluss tauchen auch wieder die merkwürdigen Tiere auf und alles endet in einer Art Szenen-Chaos.

Von der im Internetauftritt erwähnten „Innovation“ kann bei *Alcazar* nicht wirklich die Rede sein. Die Musik ist „alt“, auch die Sänger sind zusammengewürfelt, nur die Lyrics sind neu. Der Song „Crying at the Discotheque“ basiert auf Samples des Dance-Klassikers „Spacer“ von Sheila B. Devotion aus dem Jahre 1980. Dessen Text erklärt das Drehbuch des Videoclips, das ansonsten keinerlei Zusammenhang mit den *Alcazar*-Lyrics hat. Beim Song von 1980 dagegen ging es tatsächlich um einen Astralmann aus dem Weltraum, eben den *Spacer*.

6. ZUR STRUKTUR DES ALCAZAR-VIDEOCLIPS

Betrachten wir die Konstruktion des Clips im Sendeformat-Kontext noch etwas genauer. Da ist zunächst das Gesamtformat VIVA. Wer permanent VIVA sieht und hört, ist pro Tag mit einem gigantischen Videoclip-Mosaik von ca. 200-300 Clips konfrontiert, unterbrochen von Werbeclips, von Moderationen und redaktionellen Beiträgen rund um die U-Musikszene. Die in VIVA gesendeten Clips müssen unter musikästhetischem Gesichtspunkt als populärmusikalischer Bodensatz oder, freundlicher ausgedrückt, als konsequent auf den Mainstream der Zielgruppe eingestellte Produkte der Popmusikindustrie bewertet werden. Sie sind in ihrer Thematik und Ästhetik gattungsspezifisch konstruiert. Das Korpus einer einwöchigen Videoclip-Stichprobe aus dem VIVA-Sendeprogramm von 2002, das ich mit einer Studierendengruppe zusammengestellt habe, ließ sich in folgende musikalische Hauptgattungen aufgliedern: 1. Pop, 2. Rock, 3. Rap, 4. Hip-hop, 5. Soul/R'n'B und 6. Techno.

Die diese Gattungen bedienenden Clips bestehen aus einer eigenartigen Verbindung von akustischen Elementen (Musik und Lyrics) sowie optischen Elementen (zumeist bildlich-filmisch). Die Musik hat als dominant, zumindest aber als vorgängig zu gelten. Sprachtexte und Filmszenen werden nicht selten nachträglich produziert und im Videoclip zu einer synästhetisch konstruierten Textureinheit verschmolzen. Dabei kommt es zu diversen Scherenbildungen, d.h. zum Auseinanderdriften der Musik-, Sprach- und Bildebenen in semantischer Hinsicht (Kohärenzauflösung, thematische Spannung und Divergenz des Erregungspotenzials).

Die Wort-Bild-Schere tritt besonders deutlich im Beispiel des *Alcazar*-Videoclips hervor, wo der Songtext von 2001 völlig unvermittelt da steht, weil sich das Filmscript offenbar an der älteren Textstory von 1980 orientiert. Die Untersuchung der genannten VIVA-Stichprobe ergab, dass die Wort-Bild-Schere für Clips inzwischen geradezu gattungskonstitutiv ist. Das heißt: Die in den Lyrics thematisierte (virtuelle) Welt ist regelmäßig eine andere als die des Video-Filmdrehbuchs. Der Versuch einer methodisch nicht ganz leicht durchführbaren Untersuchung der Kongruenz von musikalischen Erregungs- und Stimmungswerten und Sprachtext-Inhalten ergab regelmäßige Übereinstimmung. Demgegenüber wichen die Video-Filminhalte (also die Bildebene) regelmäßig ab bzw. folgten eigenständigen, oft nur locker mit den Inhalten der Lyrics verknüpften Konzepten. Das geht nicht nur auf die getrennten Produktionszusammenhänge von Musikern und Textern auf der einen Seite und Videoproduzenten auf der anderen Seite zurück. Es ist offenbar auch ästhetisch erwünscht, weil sich nur so erregende synästhetische Ereignisse besonderer Art beim Rezipienten einstellen können. Rein textillustrierende Filmstorys würden angesichts der hohen Wiederholungsfrequenz

von Clips sehr schnell die gewünschte Aufmerksamkeit abflachen oder abbrechen lassen.

Durch das Zusammenspiel der drei Ebenen von Musik, Lyrictext und Bild ergeben sich also oft „äußerst komplexe, synchronisierte [...] oder gegenläufig differente und widersprüchliche Verweisungszusammenhänge“ zwischen den genannten Ebenen (Neumann-Braun/Schmidt 1999: 20). Beim ersten Sehen solcher Videos hat man nicht selten Kohärenzprobleme, weil sich der Sinnzusammenhang nicht ohne weiteres erschließt. Die üblicherweise hohe Schnittfrequenz und die Schnittartistik erlauben dem Zuschauer bei der ersten Begegnung mit einem Clip oft nur die Perception von Wahrnehmungsfetzen. Neumann-Braun/Schmidt sprechen 1999 in diesem Zusammenhang vom „flüchtigen Blick auf Makro-Sinneinheiten“, der bei ständiger Wiederholung, ohne Verfeinerung, eine „vereinfachende und stereotype Interpretation fördern“ (ebd.) könne.

7. AUFMERKSAMKEITSAPPELL UND LEBENSWELTLICHE INTEGRATION DER VIDEOCLIPS

Wenn die von der Forschung verschiedentlich beklagte empirische Aufarbeitung des Fernseh-Erlebens jugendlicher Videoseher (vgl. ebd.: 24, Schmidbauer/Löhr 1999, Wenzel 1999) eines Tages weiter fortgeschritten sein wird, dann wird sich gewiss eine Reihe von Ergebnissen einstellen, die wir bereits von der Lesepsychologie her kennen. Danach findet der Apperzeptionsvorgang 1. nach individuellen semantischen Vorverständnissen, 2. selektiv nach bestimmten, für den je Einzelnen herausstechenden Catchwords oder Bildphänomenen und 3. im Wahrnehmungs-Verarbeitungsvorgang schrittweise bedeutungskorrigierend statt. Insgesamt handelt es sich bei solchen Vorgängen um holistische Interpretationsereignisse, die vorläufige Bedeutungen generieren und erst bei Wiederholungen semantische Differenzierungen herbeiführen. Als Produktionsmaxime lässt sich daraus ableiten: Videoclips müssen bei der ersten Wahrnehmung auf irgendeine Weise Aufmerksamkeit erzeugen. Damit werden sie ihrem Auftrag gerecht, der letztlich auf ökonomische Verwertungs-Interaktionen zielt.

In der Lebenspraxis sind die Videoclip-Erlebnisse nämlich in Alltagshandlungen junger Leute integriert, die libidinösen Konsum favorisieren. Dem widerspricht nicht, dass die Clips oft gar nicht mehr diskret wahrgenommen werden und den Charakter einer Hintergrundmusik und damit eines szenetypischen Rauschens bekommen. Ich hatte ja Entsprechendes von meinen Söhnen berichtet, die sich gar nicht auf die Videoclips konzentrieren wollten. Stundenlang mit hoher Aufmerksamkeit Videoclips wie Kinofilme anzuschauen, dürfte eher selten vorkommen. Wie bestimmte Rundfunk-Musikprogramme werden die Videoprogramme zu

Hintergrund-Unterhaltung. Daher gehen neuere Formate der Clip-Sender auch dazu über, den Schirm mit SMS-Schriftbändern und anderen Schriftinformationen vollzuladen, mit der Konsequenz, dass für die Videos nur noch kleine Fenster übrig bleiben. Interessanterweise soll dabei ausgerechnet die Schrift die Klientel wieder stärker ans Bild binden. Denn im Bild inszeniert sich der Star. Kurz zusammengefasst: Videoprogramme haben in der Lebenswelt regelmäßig den Charakter von Epiphänomenen. Dagegen arbeiten die Programme natürlich, wie in jedem anderen Format, an.

Aber lassen Sie mich einen Moment lang in die Rolle des „idealen“ Clip-Sehers schlüpfen, wie ihn sich die Sender wünschen, also in die Rolle jenes Jugendlichen, der konzentriert und mit hoher Aufmerksamkeit regelmäßig Videoclips sieht. Ich führe als solcher die Apperzeption mehr oder weniger willentlich herbei, nehme zumindest in irgendeiner Weise das „Vertragsangebot“ des Senders an, wie es der Kultur- und Medienpsychologe Michael Charlton formuliert, und folge der „Aufforderung zum Eintreten“ in den Video-Kommunikationszusammenhang (vgl. Charlton 2001: 59-60), etwa durch Einschalten des Gerätes und Wahl des Senders VIVA. Betrete ich nun aber tatsächlich mental eine der oben genannten möglichen Welten?

8. VIDEOCLIPKONSTRUKTION ALS SPIEL MIT OSZILLIERENDEM REALITÄTSSTATUS

Ich habe eingangs eine Reihe von Handlungen beschrieben, die ich im Urlaub auf Ibiza vollzogen habe. Dazu gehörte, dass ich bewusst ein technisches Medium eingeschaltet und dessen Angebot angenommen habe, mir Videoclips zu zeigen. Dabei ist das Medium Fernsehen als „Träger“ der informationellen Textur Videoclip anzusehen (Knape 2005b: 20-23). Die einzelnen Videoclips als Wahrnehmungseinheiten kann ich im Sinne Michael Charltons als „Zeigehandlungen“ eines Aktanten, nämlich des Senders VIVA, verstehen und irgendetwas mit ihnen anfangen (vgl. Charlton 2001: 58-59). Im Sinne der Possible world-Theorie könnte ich die gezeigten Clips vielleicht auch als Konstruktionen virtueller Realitäten auffassen.

Lassen Sie uns abschließend bei dieser Frage verweilen, denn hier tut sich ein spezifisches Merkmal dieser Art Videokultur auf: das Spiel mit Fiktionalität und Faktizität. Eigentliche und virtuelle Realität vermischen sich in den Clips wie sie sich im ganzen VIVA-Format vermischen. Eine künstliche Welt wird inszeniert, die es mit Kunst zu tun hat, mit populärer Musikkultur, die aber ständig zu erkennen gibt, dass sie mit „actual world“ zu tun hat, sie vielleicht ganz und gar repräsentiert. „Possible worlds“ sind per definitionem „kontrafaktisch“, d.h. aufgrund eines Fikt-

ionalitätskontrakts unter den Kommunikationspartnern ist vorab geklärt, dass es sich hier um eine Alternativwelt handelt. Genau dies aber will die VIVA-Video World nicht so ohne weiteres. Der gesamte tägliche Sendezusammenhang und auch die meisten Einzelvideos sind raffinierte Inszenierungen von Stars der Musikszene, deren lebensweltliche Realität als Performer immer in irgendeiner Form in die Inszenierungen eingeht. Madonna, Michael Jackson und die Sängerinnen von *Alcazar* sind nicht kontrafaktisch, sondern „echte“ Entertainer, die die alles entscheidende Rolle im Videoclip-Universum spielen. Und wenn sich einmal eine Band gegen die damit verbundenen Machenschaften der Musikindustrie auflehnt, wie etwa die *Böhse Onkelz* im März 2002, dann produziert der Musikkanal kurzerhand selbst seinen Videoclip zum Song. Das ist die alles entscheidende „Strukturdeterminante“ (Knappe 2005c, 240) von Musikvideo-Sendern: Musik lebt nur mit Bild und am besten mit Bildern der Stars. Die U-Musikindustrie hängt inzwischen davon ab (vgl. dazu die Beiträge von Bódy/Weibel 1987).

Beim Programmstart von *Music Television* (MTV) im August 1981 war der performende Star in seiner Bildpräsenz noch völlig dominant. Inzwischen sind die filmischen Mittel sehr viel raffinierter geworden und haben zu sehr einfallsreichen Star-Story-Kombinationen in Clips geführt. So schafft das Video nach Kobena Mercer „durch die Verwendung von Codes und Strukturen des Kinofilms“ immer häufiger „einen Rahmen“, in dem etwa ein Star wie Michael Jackson „sich wie ein Filmstar bewegen kann“ (Mercer 1999: 210). In den meisten Fällen wird der Star des Musiktittels in den mehrheitlich durchaus fiktiven Video-Inszenierungen als Realgröße erkennbar gemacht, abgehoben und mit einer Art Star-Markierung versehen. Beliebte Mittel sind dabei „Live“-Einspielungen von Performances auf Bühnen oder in Studios, die gegen fiktive Filmelemente in den Clip geschnitten werden. Allerdings gibt es hier genreabhängige Differenzen. Im Bereich der Gattung „Techno“ ist die Visualisierung von Stars am weitesten zurückgenommen, was gewiss mit den Produktionsbedingungen dieser Art von Musik zusammenhängt. Hier verschwindet der Star als Performer, die Film-Story dominiert.

Die VIVA-Video World lebt also von Inszenierungen, in denen sich die empirische Realität mit simulierenden Fiktionen verbindet. Die in die Video-Schleifen inserierten Moderationen und redaktionellen Beiträge der Sender bilden dabei wesentliche Realitätsanker, in denen die Stars als Realien verhandelt werden. In der Mehrheit der Clips tauchen die Stars dann wieder in eine eigenartige Mischwelt ein, die den Realitätsgehalt mit teils hochartifiziiellen Mitteln bewusst ins Phantastische oder Illusionäre verschiebt: Kein Jugendlicher, dem dies nicht bewusst wäre. Die Clips inszenieren die Stars so realitätsenthoben, wie sie als Stars sein müssen, ohne dass sie nicht doch noch mit Realitätsbindung versehen wären. Dazu trägt das gesamte Fernsehsystem bei. Die in der heutigen Fernsehlandschaft üblich gewordenen „demokratischen“ Verfahren der

Aushebung immer neuer Stars aus der Fülle möglicher Kandidaten in den „Superstar“-Formaten, die inzwischen alle größeren Sender haben, macht die Starfiktion zum real einholbaren Faktum. Die Videoclips sind vor diesem Hintergrund als bildästhetisches Umspielen der musikästhetischen Erfahrungen junger Leute zu sehen, die in ihrem Alltag eine so außerordentliche Rolle spielen. Die Realitätsverlustgefahren, die psychischen Kontrollverluste und das hilflose Ausgeliefertsein an diese Fernsehinszenierungen scheint mir nicht größer als in allen anderen Handlungszusammenhängen, in denen man mit rhetorischen Strategien der Beeinflussung rechnen muss.

LITERATUR

- Baudrillard, Jean (1994): *Die Illusion und die Virtualität*. Bern: Benteli.
- Baudrillard, Jean (1989): Videowelt und fraktales Subjekt. In: *Ars Electronica* (Hg.): Baudrillard, Jean; Böhringer, Hannes; Flusser, Vilém; Foerster, Heinz von; Kittler, Friedrich; Weibel, Peter. *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin: Merve, 113-131.
- Bódy, Veruschka; Weibel, Peter (Hg.) (1987): *Clip, Klapp, Bum. Von der visuellen Musik zum Musikvideo*. Köln: DuMont.
- Charlton, Michael (2001): Produktion und Rezeption von Massenmedien als soziales Handeln. In: Sutter, Tilmann; Charlton, Michael (Hg.): *Massenkommunikation, Interaktion, und Soziales Handeln*. Wiesbaden: Westdeutscher, 46-66.
- Grimm, Petra (2002): Die Illusion der Realität im Labyrinth der Medien. Die Konstruktion von Authentizität an der Grenze von Fiction und Non-Fiction. In: Krah, Hans; Ort, Claus-Michael (Hg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Kiel: Ludwig, 361-382.
- Haldane, John Burton Sanderson (1932 [1927]): *Possible Worlds*. In: Haldane, John Burton Sanderson (1932): *Possible Worlds and other Essays*. Reprint London: Chatto and Windus, 260-286.
- Keep, C.J. (1993): Knocking on Heaven's Door. Leibniz, Baudrillard and Virtual Reality. In: *EJournal@Albany.bitnet*, Volume 3, Number 2, September 1993, 1-7.
- Knappe, Joachim (1997): Fiktionalität und Faktizität als Erkenntnisproblem am Beispiel spätmittelalterlicher Reiseerzählungen. In: Krapp, Holger; Wägenbauer, Thomas (Hg.): *Künstliche Paradiese. Virtuelle Welten. Künstliche Räume in Literatur-, Sozial- und Naturwissenschaften*. München: Fink, 47-62.
- Knappe, Joachim (2000): *Was ist Rhetorik?* Stuttgart: Reclam.
- Knappe, Joachim (2005a): Rhetorik und neue Medien. In: Jäckel, Michael; Hasse, Frank (Hg.): *In medias res. Herausforderung Informationsgesellschaft*. München: Kopaed, 133-151.

- Knape, Joachim (2005b): *The Medium is the Massage? Medientheoretische Anfragen und Antworten der Rhetorik*. In: Knape, Joachim (Hg.): *Medienrhetorik*. Tübingen: Attempto, 17-40.
- Knape, Joachim (2005c): *Katastrophenrhetorik und Strukturdeterminiertheit der Medien. Der Fall des 11. September 2001*. In: Knape, Joachim (Hg.): *Medienrhetorik*. Tübingen: Attempto, 231-259.
- Kripke, Saul A. (1981): *Name und Notwendigkeit*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Lewis, David K. (1978): *Truth in Fiction*. In: *American Philosophical Quarterly* 15, 37-46.
- Mercer, Kobena (1999): *Die Monster-Metapher. Anmerkungen zu Michael Jacksons Video Thriller*. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1999): *Viva MTV! Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 205-228.
- Neumann-Braun, Klaus; Schmidt, Axel (1999): *McMusic. Einführung*. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1999): *Viva MTV! Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 7-42.
- Riedl, Rupert (1980): *Biologie der Erkenntnis. Die stammesgeschichtlichen Grundlagen der Vernunft*. Berlin, Hamburg: Paul Parey.
- Riedl, Rupert (2003): *Riedls Kulturgeschichte der Evolutionstheorie: die Helden, ihre Irrungen und Einsichten*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Ryan, Marie-Laure (1991): *Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction*. In: *Poetics Today* 12.3, 553-576.
- Saeverin, Peter F. (2002): *Zum Begriff der Schwelle: Philosophische Untersuchung von Übergängen*. Oldenburg: BIS (Studien zur Soziologie- und Politikwissenschaft).
- Schmidbauer, Michael; Löhr, Paul (1999): *See me, feel me, touch me! Das Publikum von MTV Europe und VIVA*. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1999): *Viva MTV! Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 325-349.
- Surkamp, Carola (2002): *Narratologie und Possible-Worlds Theory: Narrative Texte als alternative Welten*. In: Nünning, Ansgar; Nünning, Vera (Hgg.) (2002): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier: WVT, 153-183.
- Wenzel, Ulrich (1999): *Pawlows Panther. Musikvideos zwischen bedingtem Reflex und zeichentheoretischer Reflexion*. In: Neumann-Braun, Klaus (Hg.) (1999): *Viva MTV! Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 45-73.