

Winkler, Hartmut: Zugriff auf bewegte Bilder. Video on Demand.
In: Hillgärtner, Harald; Küpper, Thomas (Hg):
Medien und Ästhetik. Festschrift für Burkhardt Lindner.
Bielefeld 2003, S. 318-331.

ZUGRIFF AUF BEWEGTE BILDER VIDEO ON DEMAND

HARTMUT WINKLER

Zunächst sei zugestanden: Video on Demand gibt es noch nicht, zumindest nicht in akzeptabler Qualität und zu akzeptablen Bedingungen. Aber es gibt deutliche Vorboten: Es gibt die kleinen zappeligen Filmfenster im Internet, es gibt den Tausch halblegaler DVD-Kopien in den Tauschbörsen, es gibt Firmen, die sich mit dem Thema ernsthaft beschäftigen oder sogar mit VoD-Angeboten an die Öffentlichkeit treten, es gibt »Near Video on Demand« usf.; Video on Demand im eigentlichen Sinne aber gibt es noch nicht.

Und dennoch möchte ich behaupten, dass sich eine Revolution ankündigt. Da im Zusammenhang mit dem Internet eine Menge Revolutionen ausgerufen worden sind, möchte ich ergänzen: Die Revolution, die ich meine, betrifft weniger Video on Demand selbst als das Bilderuniversum insgesamt. Ich werde zu zeigen versuchen, dass die relativ stabile Grundlogik, die das Feld der bewegten Bilder bis heute regiert, gegenwärtig umzubrechen beginnt. Video on Demand, dies ist meine These, ist nicht einfach eine neue Darbietungs- und Nutzungsform. Nicht eine Konkurrenz für die Videotheken in den Stadtvierteln oder ein Zuwachs an Bequemlichkeit, weil man die Filme nun von zuhause aus abrufen kann, auch geht es nicht um eine Erweiterung des inhaltlichen Angebots. Es geht, so denke ich, um die Regeln des Bilderuniversums selbst. Es geht um bestimmte Zugriffsformen, die wir bisher für selbstverständlich gehalten haben, und verallgemeinert um die Frage, wie sich Zugriff und Signifikantenanordnung, Angebotstruktur, Mediennutzung und Archiv zueinander verhalten.

Was ist Video on Demand?

Zunächst zur Klärung der Begriffe. Video on Demand meint die Möglichkeit, bewegte Bilder zu einem selbst gewählten Zeitpunkt über ein Kabel abrufen zu können. Wenn n-tv oder die Tagesschau auf ihren Homepages bestimmte Themenclips anbieten, die auf Mauseclick starten und zu laufen beginnen, so handelt es sich um VoD; ebenso wenn die großen Musiklabels ihre aktuellen Videoclips, oder Kinofirmen ihre Trailer zum Abruf bereithalten. Wenn, ebenfalls auf der Seite von n-tv, das aktuelle Nachrichtenprogramm läuft, in das der Nutzer sich wie beim Fernsehen einschalten kann, so würde man von einem Live-stream, nicht aber von VoD sprechen. Entscheidend also ist der selbst gewählte Startpunkt.

Und noch eine zweite Bedingung ist wichtig: VoD verlangt, dass das angeforderte Programm sofort oder zeitnah zu laufen beginnt. Dies ist z. B. dann nicht der Fall, wenn ich mir einen Spielfilm von einer Tauschbörse herunterlade und auch Arcor, auf dem Weg zu einem kommerziellen VoD-Angebot schon relativ fortgeschritten, kann seine Filme nur als Download anbieten; in beiden Fällen muss ich warten, bis der Ladevorgang abgeschlossen ist, erst dann kann ich den Film sehen. Angebote für den Real-Player sind ein Grenzfall, insofern es zwar eine connection- und eine bestimmte Ladezeit gibt, weil zunächst ein Puffer gefüllt werden muss, dann aber kann der Stream ›live‹ und parallel zum Weiterladen betrachtet werden.

Wenn Premiere World schließlich bestimmte Filme wiederholt und zeitversetzt startet, spricht man von ›Near Video on Demand‹. Es wird dem Zuschauer zugemutet maximal 30 Minuten Geduld zu haben, bevor der gewünschte Film beginnt; da jeder Filmstart einen eigenen Fernsehkanal belegt, bleibt das Angebot an die Aktualität gebunden und muss, gemessen an einer Videothek, eher schmal bleiben.

Technische Gegebenheiten, Grenzen

Die Beispiele zeigen, dass es zwei völlig verschiedene Techniken sind, die gegenwärtig im Feld von VoD konkurrieren, das Internet und die traditionellen Fernsehverteilungssysteme, Fernsehkabel und Satellit.¹ Innerhalb des Internets sind bewegte Bilder nur eine bestimmte Form bereitgehaltener Daten; wie Texte und stehende Bilder jeweils auf Abruf übermittelt werden, so nun eben auch digitalisierte Bewegtbilder. Der entscheidende Unterschied allerdings liegt darin, dass Bewegtbilder außerordentlich große Dateigrößen erfordern, Dateigrößen, die um mehrere Zehnerpotenzen höher liegen als z. B. diejenigen stehender Bilder. Ein Film in VHS-Qualität braucht ca. 22 MBytes pro Sekunde,² eine Größenordnung, die die beteiligten Techniken vollständig überfordert. Man löst das Problem, indem man das Signal rechnerisch komprimiert, ein Verfahren, das eine Reduzierung der Dateigrößen bis auf wenige Prozent der Ausgangsgröße erlaubt;³ indem man die Bildgröße auf ein kleines Bildschirmfenster reduziert und indem man drastische Qualitätseinbußen in Kauf nimmt. Zwischenstand ist, dass selbst die Porno-Industrie, die auf VoD am ungeduldigsten wartet, nur äußerst mangelhafte Produkte offerieren kann.

Der hauptsächliche Engpass im Moment ist der Übertragungskanal, und zwar vor allem die letzten Meter zum Endkunden. Selbst mit DSL wird nur 0,4 % der Übertragungsleistung erreicht, die man für ein unkomprimiertes Vollbild VoD benötigen würde. Nähme die Anzahl der Nutzer auf Zehn- und Hunderttausende zu, würden schnell auch die Backbones überlastet, die gegenwärtig für unproblematisch gelten; und auch auf Seiten der Server entstünden enorme Probleme, muss doch jeder einzelne Nutzer, selbst dann, wenn er dasselbe Produkt mit einer

-
- 1 Eine Liste internationaler VoD-Projekte nennt unter 21 Anbietern noch 9, die ihre Technik auf TV-Kabel stützen (Paul Davies/Chris Wynn: »Europe and Asia seek to catch up with USA«, in: New Media Markets, Okt. 2001, S. 5-7).
 - 2 Volker Zota/Ulrich Benzler: »Eingedampfte Bilderströme. Aktuelle Video-Codecs im Vergleich«, in: c't, Nr. 10/2001, S. 122. Zum Vergleich einige andere Zahlen: RGB-Signal unkomprimiert: 324 MBit/sec, Component-Signal: 216 MBit/sec.
 - 3 MPEG-2-Signal (verwendet beispielsweise für DVDs): 3,5 bis 9 MBit/sec.

nur leichten Zeitversetzung abfragt, mit einem eigenen Strom von Daten versorgt werden.

Zudem ist die Paket-Logik, nach der das Internetprotokoll funktioniert, für bewegte Bilder nur begrenzt geeignet, weil für VoD sehr viele Pakete in einer stabilen Reihenfolge übertragen werden müssen. Da jedes Paket je nach Netzauslastung seinen eigenen Weg durch das Netz nimmt, ist dies schwer zu gewährleisten; und schon wenn ein einzelnes Paket ausfällt, bleibt der Bilderstrom hängen. Dies ist ein weiterer Grund, warum die Übertragung immer gepuffert werden muss. Ob diese Probleme durch einen rein quantitativen Ausbau der Kapazitäten gelöst werden können oder ob das Internetprotokoll insgesamt wird überarbeitet werden müssen, ist gegenwärtig offen.

Als ein zweiter Übertragungsweg neben dem Internet werden gegenwärtig die verschiedenen Fernsehverteilungssysteme betrachtet. Inzwischen ebenfalls digitalisiert, bieten Kabel und Satelliten die Kapazität für eine enorme Anzahl von Fernsehkanälen, ebenfalls aber nicht genug für Individual-Angebote wie VoD. Man experimentiert mit Rückkanälen – Voraussetzung für VoD – und mit einer Integration von Fernsehübertragung und Internet.⁴ Dass beide Techniken »konvergieren« oder gar verschmelzen werden, wie man lange prognostiziert hat, wird von den meisten Autoren inzwischen klar dementiert.⁵

Video on Demand ist damit Zukunftsmusik, irrelevant aber ist es darum nicht. Bereits auf dem erreichten Niveau nämlich zeigt sich, dass die eigentlich interessanten Probleme nicht auf der Ebene der Technik liegen. Wenden wir uns deshalb der Ebene einer allgemeineren Strukturbeschreibung zu.

4 Arcor etwa bietet eine Integration von DSL über Satellit und ISDN als Rückkanal an, <http://www.arcor.de>, abgefragt am 15.1.03.

5 Jochen Zimmer: »Interaktives Fernsehen - Durchbruch via Internet?« In: Media Perspektiven, Nr. 3/2002, S. 110-126; Horst Stipp: »Der Konsument und die Zukunft des interaktiven Fernsehens«, in: Media Perspektiven, Nr. 7/2001, S. 369-377.

Grundlogik, Flow versus Database

Bewegte Bilder, so kann man etwas generalisierend sagen, wurden traditionell linear – längs einer Zeitachse – organisiert. Im frühen Kino um 1910 lag es in der Hand des Vorführers zu entscheiden, welche Onereeler er in welcher Reihenfolge zeigen wollte; im Fall des abendfüllenden Spielfilms ist diese Entscheidung ans Produkt selbst übergegangen: Drehbuch, Regie und Postproduction organisieren ihr Material auf der Zeitachse und geben zumindest für 90 Minuten eine feste Szenenfolge vor.

Im Fernsehen dann kommt das Problem zu sich selbst. Was wir als ›Programm‹ ansprechen, ist eine kontinuierliche Abfolge von Sendungen, die als einzelne vorgefertigt werden und die erst die Ausstrahlung zu einem kontinuierlichen Ablauf verknüpft. Für die meisten Sender läuft dieses Programm inzwischen rund um die Uhr. Rezipientin und Rezipient also werden sich in diesen fortlaufenden Strom immer nur einschalten; sie betreten ein Universum, das immer schon da ist und das sein zeitliches Gesetz, seine Abfolge exekutierte.

Die Erkenntnis, dass es sich tatsächlich um einen *Strom* handelt und dass dieser Strom seine eigenen Regeln hat, hat Raymond Williams in die Fernsehtheorie eingebracht.⁶ Er prägte 1974 den Begriff des Fernsehens als ›Flow‹. Flow meint nicht allein, dass Fernsehen zeitlich-kontinuierlich verläuft, was bemerkenswert genug wäre, sobald man sich klar macht, wie disparat die Bestandteile sind, aus denen es sich zusammensetzt. Flow meint auch, dass die Flusslogik selbst sich in das Gesendete einschreibt: Trailer und Teaser, Programmverbindungen, Moderation, Parallelisierung zum Tagesablauf, Senderkennung und Senderdesign – all dies kann man begreifen als Maßnahmen, die der Linearisierung des Programms dienen; zeitliche Linearisierung, Kontinuierung und Kohärenz also sind nicht gegeben, sondern müssen von den Sendern mit einigem Aufwand erst hergestellt werden.

6 Raymond Williams: *Television. Technology and Cultural Form*, Hannover (USA): Wesleyan University Press 1974, S. 80-90; siehe auch: Knut Hickethier: *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart, Weimar: Metzler 1993, S. 204-209.

Gegeben allerdings *ist*, dass die Bewegtbilder selbst eine Zeitachse mitbringen. Bereits die Kamera organisiert auf dem Filmstreifen räumlich-linear, was für sich genommen 24 stillgestellte Momentaufnahmen sind. Projektor und Empfangsgerät, und schließlich die Trägheit der Retina werden hieraus wieder Kontinuität und einen zeitlich-linearen Vorgang machen.

All dies wäre nicht weiter spannend – stünde nicht exakt der Flow gegenwärtig zur Disposition. Meine Behauptung ist, dass Video on Demand die Zeitachse der bewegten Bilder ganz grundsätzlich in Frage stellt. Video on Demand bedeutet, dass in ein Bewegtbilduniversum, das bis dahin dominant linear organisiert war, eine Logik der *Auswahl* einbricht, die selbst keiner Linearität und keinem zeitlichen Ablauf mehr folgt. Der Flirt mit der Datenverarbeitung, die – der Begriff des Digitalen sagt es – grundsätzlich *diskontinuierlich* verfährt, dies ist die These, kostet die bewegten Bilder ihre Kontinuität. Die Möglichkeit der Auswahl gewinnt Macht über jenes zeitlich-kontinuierliche Gleiten, das im Sosein der Bewegtbilder selbstverständlich gegeben schien; und wie vorher der Flow wird es nun die Auswahl sein, die in das Ausgestrahlte sich einschreibt.

Gegenprobe: wirklich linear? Vorläufer

Bevor ich die These erläutern und theoretisch etwas ausbauen will, scheint mir zunächst eine Gegenprobe sinnvoll: Denn gab es nicht ähnliche Auswahloptionen schon immer? An der Kasse des Multiplexkinos ist eine Auswahlentscheidung ebenso nötig wie am Regal der Videothek oder im Durchsehen der Programmzeitschrift bei der Planung eines Fernsehabends; und diese Entscheidungen sind in vergleichbarer Weise *distinkt->digital*. Wenn Video on Demand also etwas Neues einbringt ins Universum der bewegten Bilder, dann hat dieses Neue unzweifelhaft Vorläufer.

Und der prominenteste dieser Vorläufer dürfte das Zapping mit der Fernbedienung sein. Ich selbst habe über Zapping ein Buch geschrieben, 1991 noch ohne direkten Bezug auf das hier verfolgte Problem, Lorenz Engell hat gerade einen Text veröffentlicht, der im Zapping den

mediengeschichtlichen Vorschein der Digitalisierung erkennt.⁷ Und der Bezug dürfte unabweisbar sein: Im Fall der Fernbedienung hat das Digitale tatsächlich mit den Fingern zu tun.

Im Licht der Vorläufer wird deutlich, gegen welchen Widerstand der lineare Progress des Programmablaufs und die Kontinuität und Kohärenz der Programme durchgesetzt werden mussten. Im Programmheft nur durch eine schmale senkrechte Linie abgetrennt und auf der Fernbedienung nur einen Fingertipp entfernt, lauert immer ein paralleles Angebot, das unbekannt, verlockend-verführerisch und möglicherweise attraktiver als das gerade geschaut ist. Wenn mich ein gemütliches Folgeverhältnis mit dem Programm mitgleiten lässt, so verläuft die Verführung *quer* zu dieser Kanalisierung. Das Ja und das Nein halten mich im Kanal, das Nein lässt mich zu Alternativen springen. Ein Zucken im Finger reicht aus um dem Sprecher das Wort abzuschneiden oder ein ästhetisches Ärgernis zu bestrafen, die Querbewegung ist *diskontinuierlich* gerade dort, wo Kanal, Programm und Flow auf Kontinuität zielen.

Gleichzeitig wird klar, dass diese Kontinuität abgerungen war. Sie verdankte sich einem Ausschluss von Alternativen, der durchaus gezielt oder sogar aggressiv genannt werden kann. Die schmale Linie im Programmheft wird von den Sendern mit allen Mitteln verteidigt, u. a. weil an dieser Grenze auch das Firmeninteresse endet. In der Logik des WorldWideWeb, immer schon auf Querbewegung angewiesen, gibt es vergleichbar stabile Grenzlinien nicht. »The remote control as a preferred interactive device«, schreibt Ruby Roy Dholakia, »[...] modifies the viewing experience by enabling the linking of seemingly unrelated content in a new whole.«⁸

7 Lorenz Engell: Vom Fernsehen zur digitalen Kultur, unveröff. Man., Vortrag im Heinz-Nixdorf-Forum Paderborn, 4.12.02.

8 Ruby Roy Dholakia u.a. (Hg.): New Infotainment Technologies in the Home, Mahwah (New Jersey): Lawrence Erlbaum Associates 1996, S. 6.

Generalisierung: Manovich

Was die theoretische Durchdringung des skizzierten Problems angeht, ist der wohl avancierteste Versuch von Lev Manovich vorgelegt worden.⁹ Manovichs Projekt ist es, die innere Logik der Datenbank, orientiert an einem berühmten Aufsatz Panofskys,¹⁰ als eine ›symbolische Form‹ zu beschreiben. Da Manovich von der Erfahrung der audiovisuellen Medien herkommt, erscheint ihm kennzeichnend, dass die Datenbank eben nicht wie der Film und übrigens schriftliche Texte zeitlich-linear verfährt, sondern ihre Inhalte stattdessen *nebeneinander* ordnet, und auf diese Weise *Auswahloptionen* bereitstellt.

Wichtig hierbei ist, dass die Auswahloptionen selbst Teil der materiellen Anordnung sind. Die Links auf einer Website oder die Buttons eines Windows-Menues erscheinen räumlich nebeneinander, materiell repräsentiert, manifest auf der Oberfläche der Texte.

Eine ›symbolische Form‹ ist die Datenbank, weil sie ihren Inhalten das Gesetz dieses Nebeneinanders, das Gesetz der Auswahl, auferlegt. Und um klarer zu machen, was der grundsätzliche Unterschied ist, greift Manovich auf die saussuresche Trennung zwischen Syntagma und Paradigma zurück. Syntagmen, sagt Manovich, schreiten linear-kontinuierlich voran, Paradigmen präsentieren Optionen, die zur Auswahl stehen; in Saussures Modell der Sprache scheinen beide Momente verschränkt; mediengeschichtlich, so könnte man sagen, sind sie in die Logik des Audiovisuellen und in die der Datenbanken auseinandergetreten.

Die Begrifflichkeit und der Bezug auf Saussure ließen sich bestreiten.¹¹ Für die hier verfolgten Zwecke aber sind Begriffsprobleme peri-

9 Lev Manovich: »Database as a symbolic form«, in: *Nettime*, 14.12.98; gedruckt in: *Convergence* 1999, Bd. 5, H. 2, S. 80-99; siehe auch ders.: *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.): MIT Press 2000, S. 212ff.

10 Erwin Panofsky: »Die Perspektive als symbolische Form«, in: ders., *Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft*, Berlin: Volker Spiess 1985, S. 99-168 (OA: 1924).

11 Ich habe mit Manovich eine E-Mail-Diskussion zu diesem Thema geführt: Mein Einwand war, dass bei Saussure nur das lineare Syntagma manifest ist, während die Paradigmen der Sprache in den Kopf des Sprechenden eingeschlossen sind, weshalb Saussure sie ›in absentia‹ nennt. Die Aus-

pher. Wichtig ist allein, und hier besteht Einigkeit, dass die Logik des Digitalen eine Logik der Auswahl ist, und dass diese einer konkurrierenden Logik, jener der syntagmatischen Reihung eben, gegenübersteht.

Um die Alternative deutlicher zu machen, möchte ich vorschlagen, terminologisch zwischen Und-Medien und Oder-Medien zu unterscheiden. Und-Medien wären Medien, die auf die syntagmatische Folge setzen, auf Anreihung, Kontinuität und Gleiten, auf räumliche Nähe ohne markierte Grenzen und auf den kontinuierlichen Fluss der Zeit.¹² Oder-Medien wären solche, die eine Entscheidung fordern, so dass im Fortgang nur eine der gestellten Alternativen wirksam bleiben kann.

Und sofort muss auffallen: In einer reinen Form sind weder Und- noch Oder-Medien denkbar. So wie die Sprache paradigmatische Auswahl und syntagmatische Reihung immer verbindet, unterbricht selbst das analogste aller Medien, der Kinofilm, sein Kontinuum am Punkt des Schnitts; beim Editing besteht zwischen seinen Einstellungen ein Verhältnis der Substitution, und ein vergleichbares Gemisch beider Momente ließe sich wahrscheinlich für alle Medien zeigen. Die Unterscheidung, denke ich, ist dennoch hilfreich. Sie ermöglicht es, ›Und‹ und ›Oder‹ in funktionaler Perspektive zu trennen und in der Betrachtung konkreter Medien zu entscheiden, wo der Schwerpunkt und die besondere Stärke einer medialen Anordnung liegt. Bei Video on Demand, um auf den Ausgangspunkt zurückzukommen, ist der Fall eindeutig: Mit Video on Demand greift die Auswahl-Logik der Datenbank auf das Feld der Und-Medien zu, und wie in der Spannung zwischen Fernbedienung und Programmangebot – dies ist die Behauptung – beginnt das ›Oder‹ das ›Und‹ zu dominieren.

wahloptionen einer Datenbank (oder die Sprungadressen einer Webpage) dagegen wären Teil des manifesten Texts, ohne Zweifel also *in praesentia*, und in diesem Sinne also syntagmatisch zu nennen. Und dies noch mehr, wenn die Semiotik lehrt, dass es, etwa im Fall der Bilder, auch Syntagmen gibt, die sich in die 2-dimensionale Fläche hinein ausdehnen.

¹² Bei der vorgeschlagenen Trennung handelt es sich also nicht um das logische Oder und das logische Und; siehe auch Verf.: Docuverse. Zur Medientheorie der Computer, München: Boer 1997, S. 223ff.

Vorläufer Kodex, Zugriff

Will man die gewonnenen Kategorien erproben, bietet es sich an, einen detaillierteren Blick noch einmal auf andere Medienkonstellationen zu werfen. Denn nicht umsonst erinnert Video on Demand an das Regal einer Videothek. Gehen wir zunächst auf das Grundmodell, die *Bibliothek*, zurück. Nun muss auffallen, dass das Bücheruniversum ›Und‹ und ›Oder‹ auf eine sehr komplizierte Weise relationiert: Die einzelnen Buchstaben, dies wäre die erste Ebene, gehorchen einer Logik von Auswahl und Substitution. Sie werden durch Leerräume voneinander abgetrennt; dass nur 26 Alternativen zur Wahl stehen und dass Gutenberg die Lettern mechanisch austauschbar in Blei gegossen hat, macht diesen Zug zusätzlich deutlich. Schon die zweite Ebene, die Reihung der Buchstaben in der einzelnen Zeile allerdings verfährt kontinuierlich-linear. Die Zeile, hierauf hat Flusser aufmerksam gemacht, ist das Modell von Linearität und Kontinuität schlechthin, Träger der Narration, die sich von ›und dann‹ zu ›und dann‹ fortbewegt, und, zunächst konsekutiv und dann kausal, Ursachen mit Folgen verkoppelt.¹³

Buchseiten – die dritte Ebene – gibt es erst, seit sich der Kodex gegen die Schriftrolle durchgesetzt hat. Materiell also hat man die kontinuierlichen Schriftrollen in einzelne Blätter zerschnitten. Der große Vorteil des Kodex ist, das – abweichend von der Gewohnheit linearer Lektüre – auf die einzelnen Seiten nun gezielt zugegriffen werden kann. Ein weiteres Mal also geht es um Texterschließung. Und dieser Zugriff nun, dies ist wichtig, erfolgt quer zum linearen Syntagma. Er stützt sich auf sekundäre Ordnungssysteme wie Seitenzahlen, die mit dem Verlauf des Textes zunächst nichts zu tun haben; in kanonisierten Texten hat man manchmal auch die Zeilen mit Nummern versehen.¹⁴

Die vierte Ebene wäre das Buch selbst. Zwei feste Deckel machen die filigranen Papiere zu einem kompakten Objekt, das transportiert, gelagert und sicher gehandhabt werden kann. Deckel an Deckel steht es – fünfte Ebene – mit anderen Büchern in der Bibliothek. Und auch dies

13 Vilém Flusser: *Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?* Göttingen: Imatrix 1987; ders.: *Krise der Linearität*, Bern: Benteli 1992.

14 Vgl. Michael Giesecke: *Der Buchdruck in der frühen Neuzeit*, Frankfurt/M.: Suhrkamp 1991, S. 420ff.

ist interessant: Auch die Bibliothek nämlich ist wieder eine Zugriffsmaschine, die, wiederum quer zum linearen Syntagma, nun den Zugriff auf ganze Texte erlaubt. Wieder geht es um ein räumlich-synchrones Nebeneinander der Auswahloptionen, und wieder werden Sekundärsysteme, der Katalog, Bibliographien und Indizes allein für die Zwecke des Zugriffs aufgebaut. Die sechste Ebene wäre, dass Bibliotheken räumlich-architektonisch nebeneinander stehen, ich breche hier ab.

Es dürfte deutlich geworden sein, dass das Bücheruniversum zwei grundsätzlich unterschiedliche Ordnungssysteme, das ›Und‹ der linearen Syntagmen und das parataktische ›Oder‹, miteinander verschränkt. Diese Vorstellung lässt sich leicht auf die Videothek übertragen und eben auch auf Video on Demand.

Im Licht der Bibliothek erscheint das Buch als ein verklebtes Syntagma. Und mehr noch aus der Sicht automatischer Stichwortsuche, Hypertext und WorldWideWeb. Je mehr wir nicht mehr mit Texten, sondern nun mit Textstellen arbeiten und je leichter Suchmaschinen uns den Zugriff machen, desto mehr gewinnt der Zugriff selbst Gewicht, und zwar gegen die Linearität der Zeile.

EPG

Ein Bild von dem, was kommen wird, denke ich, kündigt sich in der Debatte um den Electronic Program Guide (EPG)¹⁵ an. Die Fernsehanstalten haben erkannt, dass mit der zunehmenden Zahl digitalisierter Programme die Auswahl allein über gedruckte Programmzeitschriften nicht mehr organisiert werden kann. Die Idee eines elektronischen Info-Systems hat sich, wie Breunig in den ›Media Perspektiven‹ referiert, inzwischen zu einer riesigen Datenbank ausgeweitet, die Programminformationen standardisiert, mit Metadaten verknüpft und weitgehende Suchalgorithmen ermöglicht. Diese Datenbank wird das Portal sein,

15 Christian Breunig: »Von der Programmzeitschrift zum TV-Guide«, in: Media Perspektiven, Nr. 8/1997, S. 442-455; O.A.: »Elektronische Programmführer bieten alle Information«, in: Infosat, Die Multimedia-Illustrierte, Nr. 163, 10/2001, S. 130-134; Sigrid Eck: »Lotsen durch das TV-Labyrinth«, in: Werben und Verkaufen, Nr. 42/2001, S. 88-90; O. A.: »Alle Digitalprogramme: SiehFern Info schafft Überblick«, in: Infosat, Die Multimedia-Illustrierte, Nr. 167, 2/2002, S. 153-154.

durch das man die Welt des Fernsehens betritt, und eine Art Benutzeroberfläche, die uns wie selbstverständlich durch den Fernsehabend begleitet.

Video on Demand, denke ich, wird ähnliche Portale und Benutzeroberflächen brauchen; nur ein riesiges und tief gestaffeltes Menüsystem wird in der Lage sein, die Fläche des Angebotenen zu erschließen. Im Vergleich mit dem EPG ist die Fragestellung noch einmal komplexer: Gilt es hier doch, nicht nur das aktuelle Programm, sondern nun ein ganzes Archiv, und in der Tendenz alles, was an bewegten Bildern verfügbar ist, zu organisieren. Und hier nun kommt es zu dem Umschlag, um den es mir geht. Je komplexer, umfangreicher und leistungsfähiger diese Datenbank wird, desto mehr werden die einzelnen audiovisuellen Materialien, um deren Erschließung es geht, zu einem *Anhängsel* dieser Makro-Struktur werden. Der Modus des Zugriffs wird auch hier die Kohärenz des linearen Syntagmas antasten.

Es ist schwer zu prognostizieren, auf welcher Stufe diese Entwicklung zum Stillstand kommen wird. Während der EPG zunächst noch geschlossene Sendungen adressiert, gibt es keinen Grund, warum Video on Demand nicht auch Sequenzen, Szenen und Einstellungen, ja Einzelbilder erschließen und zugänglich machen sollte; auch die Internet-Suchmaschinen analysieren ja das Innere von Texten; und derselbe Sprung, der vom Stichwort auf den Text verweist, verweist ja weiter auf das entsprechende Stichwort *im* Text, negiert in gewissem Sinne also die Textgrenzen und begreift die Texte insgesamt als eine dekonstruierbare Fläche.

Einstweilen ist es wesentlich leichter Texte als Bilder zu suchen, Algorithmen der automatischen Bildanalyse sind wenig entwickelt und die Suche sieht sich meist auf schriftliche Metainformationen verwiesen. Auf jeder DVD aber ist der Spielfilm bereits in »Kapitel« gegliedert. Ungewohnt in der Sphäre des Audiovisuellen, wo man selbst auf der Stufe der Videokassette noch glaubte mit Sendungstiteln und dem mechanischen Zählwerk auskommen zu können. Mit der Kapitelgliederung haben sich die Notwendigkeiten des Zugriffs gegen das lineare Syntagma verselbständigt; das Zählwerk setzt seine Logik gegen das Gezählte durch.

Archiv und Telekommunikation

Mit Video on Demand wird die Tatsache, dass es überhaupt ein gesellschaftliches Archiv des Audiovisuellen gibt, stärker ins Bewusstsein treten. Verglichen mit der Bibliothek erscheint dieses Archiv gegenwärtig in eigentümlicher Weise aufgeteilt: in einen sichtbaren Teil, der aus den aktuellen Aufführungen der Kinos und der Fernsehsender besteht und aus Beispielen der Film- und Fernsehgeschichte, soweit sie die Sender, Videos und DVDs an die Oberfläche der Bildschirme bringen; und einen weit größeren, unsichtbaren Teil, der, vor dem Publikum zuverlässig geschützt, in den Archiven lagert. Vor allem die Fernsehgeschichte ist gegenwärtig so gut wie unzugänglich. Physisch, organisatorisch, juristisch im Besitz der Sender, ist sie mit einem strengen Copyright belegt, das sogar die private und wissenschaftliche Kenntnisnahme schwierig macht.

Video on Demand, denke ich, wird auch hier Änderungen bewirken. Gestützt auf die Telekommunikation wird Video on Demand in die Arkanbereiche der Archive vordringen; das öffentliche Archiv Video on Demand wird sich Schritt für Schritt ausdehnen in das bisher nicht öffentliche Archiv hinein, einfach deshalb, weil die Publikationskosten bei VoD extrem niedrig sind und sich, entsprechende Abrechnungsmodi vorausgesetzt, auf diese Weise ein für die Anstalten sehr attraktiver Weg der Sekundärverwertung eröffnet.

Stellen wir uns also vor, wir könnten durch die Archive und die Vergangenheit des Fernsehens navigieren wie durch eine Bibliothek. Sämtliche *Derrick*-, *Al Bundy*- oder *Mash*-Folgen stünden auf Abruf zur Verfügung, die Werbung der Fünfziger und die politischen Magazine der sechziger Jahre, und, da das Internet geographische Distanzen nicht kennt, darüber hinaus die Archive der BBC, des indischen, des japanischen und des ghanaischen Fernsehens. Im Licht dieser Utopie wird deutlich, dass mit Video on Demand auch inhaltliche Abenteuer auf uns warten; und zum zweiten, wie eng unsere bisherige Vorstellung von Fernsehen und Video ist.

Schluss

Es dürfte plausibel geworden sein, dass es notwendig ist, die Modi des *Zugriffs* in die Analyse auch des Audiovisuellen stärker einzubeziehen. Der Computer hat hier seine besondere Stärke; als gegenwärtig dominante und strukturprägende Medienkonstellation legt er sein Gesetz, das Gesetz seiner Stärken und Schwächen auch den konkurrierenden Medien auf. Er restrukturiert den medialen Raum.

Keineswegs also steht Video on Demand für eine ›Konvergenz‹ des Analogem und des Digitalen. Nebel-Begriffe wie Multimedia oder ›Interaktivität‹ sollten aufgelöst werden in die Beschreibung konkreter Veränderungen in der Logik der Signifikanten, der Archivstrukturen und der Medienpraxen.

Video on Demand macht gleichzeitig klar, wie verflochten diese Bereiche untereinander sind. Wenn im Fall traditioneller Medien Produktion, Veröffentlichung/Erreichbarkeit und Archivierung technisch-organisatorisch auseinanderfallen, ebenso wie Produktion, Produkt und Mediennutzung, was sich u.a. in den völlig unterschiedlichen wissenschaftlichen Beobachtungsmodi spiegelt, so lässt Video on Demand eine sehr viel geschlossenerere, wenn auch in sich komplexe Perspektive erahnen. Telekommunikation und Digitalisierung haben die Bereiche auf eigentümliche Weise zusammengeführt. Und wie beim Übergang vom Handwerk zur Industrie rücken die Einzelschritte in immer geschlossenerere Prozessketten ein.

Für die Wissenschaft ergibt sich hieraus der Anreiz, die eigenen Kategorien zu überprüfen. Und anders als im Fall anderer Medien kommt die Medienwissenschaft diesmal rechtzeitig: Bei Video on Demand haben wir die Chance, bereits die Geburtswehen mitzuvollziehen und Zeuge bei der Entstehung einer neuen Medienkonstellation zu werden.

HARALD HILLGÄRTNER/THOMAS KÜPPER (Hg.)
Medien und Ästhetik
Festschrift für Burkhardt Lindner

[transcript]

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Angaben sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© 2003 transcript Verlag, Bielefeld

Umschlaggestaltung:

Kordula Röckenhaus, Bielefeld,

Lektorat & Satz:

Harald Hillgärtner, Thomas Küpper

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

ISBN 3-89942-171-X

INHALT

Tabula Gratulatoria

Medien und Ästhetik: Einleitung

13

Synchronische Diachronie

**Von Benjamins ›kleiner Rede über Proust‹ zu den
Aphorismen »Über den Begriff der Geschichte«**

JÜRGEN LINK UND URSULA LINK-HEER

16

»Im Gestöber der Lettern«

**Mediale Übersetzungsprozesse der Erinnerung in Walter
Benjamins »Berliner Kindheit um Neunzehnhundert«**

ANJA LEMKE

34

Adornos Naturgeschichte des Theaters

PATRICK PRIMAVESI

51

Theater, Aura, Chock und Film

HANS-THIES LEHMANN

69

**Hans Blumenberg liest Walter Benjamin
Philologische Splitter**

ECKHARDT KÖHN

83

**Fortschritt als ewige Wiederkehr des Neuen
Benjamins Überlegungen zu Ursprung und Folgen
des Kapitalismus**

DETLEV SCHÖTTKER

103

**»... ein geradezu unendlicher Verkehr«
Zu einem Motiv Franz Kafkas**

IRVING WOHLFARTH

119

**Literatur und Literaturkritik
Worum geht es eigentlich im Streit zwischen
Martin Walser und Marcel Reich-Ranicki?**

JOCHEN HÖRISCH

149

Evolution des Literatursystems

GERHARD PLUMPE

167

**The Muse Learns to Print
Inspiration und Oralität in Bettina von Arnims
»Die Gründerode«**

THOMAS KÜPPER

186

Jean Paul, auszugsweise

ULRIKE HAGEL

197

Katastrophenbrüder
Thomas Manns »Bruder Hitler«

THOMAS REGEHLY

214

Dialektik des Eigensinns
Ästhetische Darstellung und Medienreflexion
bei Michael Scharang

IRINA DJASSEMY

227

Radio als Klang-Installation
Zum Ursprung eines Hörraums im Alltag

HANS BURKHARD SCHLICHTING

242

Gute Unterhaltung

NORBERT BOLZ

260

Dazwischen
Zeit, Raum und Bild in der intermedialen Performance

GEORG CHRISTOPH THOLEN

275

Medium/Kultur

TIMO SKRANDIES

292

Computerschrift und Poesie
Der Status elektronischer Lettern auf dem Bildschirm

SASKIA REITHER

306

Zugriff auf bewegte Bilder

Video on Demand

HARTMUT WINKLER

318

**Ein Kramladen des Glücks
Filesharing aus Leidenschaft**

HARALD HILLGÄRTNER

332

Zu den Autorinnen und Autoren

343