

Jens Schröter

### Statt einer Einleitung: Versuch zur Differenz zwischen dem Medialen und dem Display

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1949>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schröter, Jens: Statt einer Einleitung: Versuch zur Differenz zwischen dem Medialen und dem Display. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 6 (2006), Nr. 2, S. 7–12. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1949>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

# STATT EINER EINLEITUNG: VERSUCH ZUR DIFFERENZ ZWISCHEN DEM MEDIALEN UND DEM DISPLAY

VON JENS SCHRÖTER

Was könnte die spezifische Bedeutung des ‚Displays‘ sein? Im anglo-amerikanischen Sprachraum ist der Begriff schon lange etwa für Schaufenster, also der – wie man heute vielleicht sagen würde – Schnittstelle zwischen Händler und Käufer, etabliert.<sup>1</sup> Im heutigen, in den deutschen Sprachraum importierten, Sinn versteht unter Display niemand mehr die Auslagen des Krämers. Vielmehr bezieht er sich in eher vager Weise auf die Orte an denen die mehr oder minder geheimnisvollen Prozesse und Verfahren unserer immer neuesten technologischen Medien in sinnlich wahrnehmbarer und dadurch ggf. sinnhaft erfassbarer Form erscheinen: ‚Vor dem Schein kommt das Erscheinen‘ – wie Martin Seel einmal bemerkte.<sup>2</sup> Folglich enthält der Begriff des Displays – anders als der der Schnittstelle – auch eine betont sinnliche, ästhetische Komponente (so ist das Schaufenster ein Display, nicht aber die Ladentheke). Der Begriff kann ‚zeigen‘, ‚zur Schau stellen‘ bedeuten; ‚to be on display‘ meint ‚ausgestellt od. zu sehen sein‘. Das Display ist die Stelle, an der der Schnitt zwischen der selbst rätselhaften Maschinerie und dem Nutzer (oder anlässlich des obigen Beispiels: der zwischen dem Händler bzw. seinen verborgenen kaufmännischen Machenschaften und den angepriesenen Waren) auf ästhetische Weise geregelt werden muss. Und zumeist ist der Sehsinn dabei dominant. Diese in den deutschen Sprachraum ca. seit den 1990er Jahren eingedrungene Redeweise geht letztlich bis 1945 zurück. In diesem Jahr wurde – zumindest laut OED – der Begriff erstmals für die Präsentation von (Radar-)Signalen auf einem Bildschirm verwendet.<sup>3</sup>

Das Display ist irgendwie ein Zwischending. Solche ‚boundary objects‘ haben es oft schwer. Ihre Eigenlogik interessiert zumeist nicht. Sie sind ja bloß irgendwelche ‚Randfälle‘. Das Display ist weder die von ihm präsentierten Bilder

---

1 Laut *Oxford English Dictionary* (= OED) lässt sich der Begriff in den Bedeutungen: „The act of displaying or unfolding to view or to notice; exhibition, manifestation“ und „An exhibition, a show; a proceeding or occasion consisting in the exhibiting of something“ bis in das 17. Jahrhundert zurückverfolgen, vgl. <http://www.oed.com/>, 26.06.06.

2 Vgl. Seel, Martin: „Vor dem Schein kommt das Erscheinen. Bemerkungen zu einer Ästhetik der Medien“, in: *Merkur*, H. 9/10, Sept./Okt. 1993, S. 770-783.

3 Vgl. Cripps, Sir Stafford: „Pioneers of Radiolocation“, in: *Electronic Engineering*, September 1945, S. 680-686, hier S. 684. Dort heißt es neben einer schematischen Darstellung des Aufbaus einer Radarstation, die auch das ‚Radar Display‘ zeigt: „If the target is out of sight the radar display panel is used“. Einen generellen Überblick über den (nicht mehr ganz) aktuellen Stand liefert Castellano, Joseph A.: *Handbook of Display Technology*, San Diego u.a. 1992. Zur Geschichte der Displays vgl. die Beiträge von Erkki Huhtamo und Tristan Thielmann in diesem Heft.

und/oder Klänge und/oder Texte. Diese werden oft ganz ohne Hinblick auf das Display auf ihre formale Logik und/oder ihre Semantik befragt. Noch ist es, obwohl eine materielle Bedingung der Gegebenheit der Informationen, (allein) die technische Struktur, die die Speicherung, Verarbeitung und Übertragung der Information reguliert und deren Genese und Form man etwa medienarchäologisch rekonstruieren könnte.

Demgegenüber ist das Display eher die Art und Weise, wie der oder die Empfänger, Zuschauer oder User auf die gespeicherte, übertragene und verarbeitete Information *zugreifen* können. Darin ist es ein „heterogenes Ensemble“, das „diskursive und nichtdiskursive Elemente“<sup>4</sup> miteinander verknüpft – also im Sinne Foucaults ein Dispositiv. Das Display als Dispositiv besteht aus technischen Verfahren (bestimmte Knöpfe, Ausgabegeräte für Schall und Licht etc.) und diskursiven Gebrauchsanweisungen, die erklären, wie das Display zu bedienen ist. Es ist mit anderen Worten das Interface oder die Benutzeroberfläche – Begriffe, die bereits einen besonderen Typ des Displays, nämlich den für digitale Computer bezeichnen. Dass Displays diskursive Elemente wie Gebrauchsanweisungen benötigen, zeigt ihre Differenz zur zugrunde liegenden Technik, mit der wir in der Regel nicht in Berührung kommen, über deren Gebrauch wir mithin nichts wissen müssen. Daher hat man das Display gelegentlich als eine verdächtige Verblendung kritisiert, die die Menschen vom Wissen des Technischen abschirmt. Aber diese rein negative Perspektive verstellt, dass ohne Displays die Nutzung des Technischen kaum möglich wäre. Displays sind auch eine Komplexitätsreduktion – mit einer Eigenlogik. Das Display kann leicht oder schwer zu bedienen sein, obwohl letzteres einer Störung gleichkommt. Oder: Es entscheidet z.B. darüber, ob man das Fernsehprogramm oder das Internet nur an einem Ort empfangen kann (der große Röhrenfernseher in der guten Stube; der schwere Röhrencomputermonitor) oder an jedem Ort (neue Internet- oder angeblich kommende Fernsehhandys).

Marshall McLuhans verblüffende These von 1964, dass „[v]erbessertes Fernsehen [...] kein Fernsehen mehr [wäre]“, taucht genau in einem Zusammenhang auf, der heute z.B. in den Diskussionen um HDTV und die verschiedenen Formen des ‚Heimkinos‘ wieder absolut virulent ist: Nämlich in Zusammenhang mit der Frage „ob sich [...] alles ändern würde, wenn die Technik die Charakteristik des Fernsehbildes auf die Stufe des Filmbildes bringen würde.“<sup>5</sup> Selbst wenn das Fernsehbild noch lange nicht mit der Auflösung des 35 mm-Films mithalten kann, so hat sich doch gerade in den letzten Jahren mit Flachbildschirmen, HDTV und den neuen Surround-Sound-Anlagen einerseits tatsächlich eine Entwicklung abgezeichnet, die die Präsentation des tele-audiovisuellen Flows in kinematographische Zusammenhänge zu rücken sucht. Andererseits erlauben andere Typen flacher Displays die Emigration des Fernsehbildes in den öffentlichen Raum: Riesige

4 Foucault, Michel: *Dispositive der Macht*, Berlin 1978, S. 119 u. 123.

5 McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle* [1964], Dresden/Basel 1994, S. 474.

Bildschirme übertragen das Fernsehereignis ‚Fußball-WM‘ auf mit Fans gefüllte Plätze, ihren winzigen Brüder sollen hingegen bald auch noch – glaubt man den Werbekampagnen z.B. von *Debitel*<sup>6</sup> – das Fernsehen auf dem Handy ermöglichen.

Alle diese Beispiele scheinen zu zeigen, dass es eine Differenz zwischen Medium und Display gibt. Obwohl das Programm – und damit das für Fernsehen oft zum Spezifikum erhobene ‚Live‘-Prinzip<sup>7</sup> – im Prinzip gleich bleibt (Medium<sup>8</sup>), verschieben sich durch verschiedene Formen des Displays die Orte und Kontexte der Rezeption.<sup>9</sup> Ich kann die Fußball-WM – z.B. live in der ARD – in meinem Wohnzimmer oder auf einer Fanmeile oder auf dem Handy sehen. Das Display wäre so gesehen die je verschiedene Seite des Mediums, die es dem je und je situierten Rezipienten zuwendet.<sup>10</sup>

Aber an dieser Stelle muss man nochmals die Frage McLuhans zuspitzen: Wie kann man überhaupt sagen, dass es *dasselbe* Medium ist, welches in oder auf oder mit den verschiedenen Display-Dispositiven erscheint? Wieso sind es nicht einfach drei verschiedene Medien – greift man noch einmal das Beispiel des heimatischen Fernseh-Möbels, der Public Viewing-Groß-TV-Leinwand und des Fernsehhandys auf. Gerade der Ausdruck ‚Fernsehhandy‘ ist doch bezeichnend, insofern er synthetisch ist.

Es treten verschiedene – wie soll man sagen – mediale Elemente, die man bisher ‚Fernsehen‘ und ‚Mobiltelefon‘ nannte, plötzlich zusammen auf. Ähnlich scheint sich das *Big Picture* – früher aus Kinos, oder, was dem *Public Viewing* schon nahe kommt, aus Autokinos bekannt – z.B. bei Fußball-WM-Ereignissen mit dem Fernsehen zu einer neuen Form des Open Air-Kino-Fernsehens zu verbinden. Beim Heimkino verbindet sich ein vielleicht normal großes Fernsehbild mit einer – ebenfalls eher aus dem Kino bekannten – Surround-Sound-Anlage und einer entsprechenden immersiven Klangästhetik. Das Display kann also der multimediale Ort sein, an dem verschiedene Medien zusammentreten – oder ist jedes Display ein je eigenes Medium mit eigenen Potentialen, welches aus verschiedenen medialen Elementen konstelliert wurde? Dann gäbe es weniger eine Differenz zwischen Medium und Display, sondern ein veränderliches und sich stets erweiterndes Feld aus mehr oder weniger heterogenen medialen Elementen (Das ‚Live‘-Prinzip; das *Big Picture*; der Surround-Sound; mobiles Telefonieren etc.), das je

6 Vgl. [http://www.debitel.de/privat\\_shop/debitel\\_tv/index.php](http://www.debitel.de/privat_shop/debitel_tv/index.php), 22.06.06.

7 Vgl. kritisch dazu Feuer, Jane: „The Concept of Live Television: Ontology as Ideology“, in: Kaplan, E. Ann (Hrsg.): *Regarding Television: Critical Approaches. An Anthology*, Frederick, MD 1983, S. 12-21.

8 Das Medium wird hier – in der Tradition etwa Friedrich Kittlers – als Technik der Speicherung, Übertragung und Verarbeitung von Information (im Sinne Claude Shannons) definiert.

9 Vgl. zu der hier als Beispiel gewählten Dispersion des ‚Fernsehens‘ in verschiedene Formen des Displays den Beitrag von Markus Stauff in diesem Heft.

10 Siehe den Beitrag von Vera Bühlmann in diesem Heft.

und je zu verschiedenen Displays kombiniert werden kann<sup>11</sup> – zumal, wenn eine *digitale* Technologie zugrunde liegt, die die Verarbeitung verschiedener Signale auf einer ‚Plattform‘ (Helmut Schanze) gestattet. Nicht zufällig hat gerade die Informatik die Eigenlogik des Displays (des Interface, der Benutzeroberfläche) wirklich ernst genommen. Denn Computer als programmierbare Maschinen sind im Prinzip ontologisch leer<sup>12</sup> und benötigen folglich ein oder mehrere Display(s) – als Verfahren, um die programmierbare Maschine *als etwas* zu spezifizieren. In gewisser Weise könnte man sagen, dass im Computer Display und Medium eins werden, da Computer ausschließlich mit medialen Elementen in verschiedensten Kombinationen operieren.<sup>13</sup> Es verwundert nicht, dass der Display-Begriff aus dieser Ecke am vertrautesten klingt.

Doch es schließen sich zwei weitere Fragen an. Erstens: Kann man eine Logik benennen, nach der die medialen Elemente zu Displays konstelliert werden können? Zweitens: Was sagt der etwas undeutliche Begriff der ‚medialen Elemente‘ näherhin? Die letzte Frage muss, da logisch vorgängig, zuerst diskutiert werden. ‚Mediale Elemente‘ sind – so der Vorschlag – wohl am besten als *Verfahren* zu beschreiben, die mit relativer Konstanz wieder-identifiziert werden können und in der Regel mit einem Namen belegt werden, der dem genealogisch ersten Typ von Display, in welchem sie auftraten, entspricht: Also z.B. das *Big Picture*, welches sowohl bei einer Live-Übertragung eines Fußballspieles auf einer Fanmeile, in einem Kino bei der Vorführung eines spektakulären Spielfilms oder auch bei einem hausgroßen Werbeplakat<sup>14</sup> zum Einsatz kommen kann – aber immer noch den Namen *Big Picture* trägt, der sich beim ersten Einsatz im Kino etabliert hatte. Die Zahl dieser Verfahren ist groß und veränderlich – manche kommen neu hinzu<sup>15</sup>, während andere ganz verschwinden. Auch sind im Einzelnen verschiedene Verfahren nicht immer leicht voneinander abgrenzbar. Gelegentlich werden

- 
- 11 Genauer: Die medialen Elemente sind eben jene Elemente, aus denen das Display als ‚heterogenes Ensemble‘ zusammengesetzt ist – plus der diskursiven Komponenten, also Gebrauchsanweisungen, bzw. Paratexte, die erläutern, wie man diese medialen Elemente nutzen *soll*.
- 12 Vgl. Tholen, Georg Christoph: „Überschneidungen. Konturen einer Theorie der Medialität“, in: ders./Schade, Sigrid (Hrsg.): *Konfigurationen zwischen Kunst und Medien*, München 1999, S. 13-34, hier S. 19: „[G]erade in der die Vielfalt der Verwendungen bewahrenden Bestimmung des Computers *als* Rechenmaschine, Schreibmaschine, Werkzeug, Apparat oder Kommunikationsmedium artikuliert sich ein unentscheidbarer Spielraum von *Als-ob*-Bestimmungen, die dem Computer nicht äußerlich sind.“
- 13 Zu Computer-Displays am Beispiel von Computerspielen vgl. Vollmer, Dennis Ray: „Does it have to be 3D? Zum Phänomen der 3D-technologie in Computerspielen“, in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Display II, hrsg. v. Tristan Thielmann/Jens Schröter, (voraussichtlich) Jg. 7, H. 2, 2007.
- 14 Vgl. dazu den Beitrag von Jörg Döring in diesem Heft.
- 15 Siehe Freitas, Robert A. Jr.: „Das nanorobotische Hautdisplay“, in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Display II, hrsg. v. Tristan Thielmann/Jens Schröter, (voraussichtlich) Jg. 7, H. 2, 2007.

bestimmte dieser Verfahren zu Spezifika einzelner ‚Medien‘<sup>16</sup> erklärt. Vielleicht sind oder waren manche das auch. Jedoch könnte es im Zeitalter der digitalen Vervielfältigung der multimedialen Anschlüsse und Kombinationen eine erhellen- dere Perspektive sein, ein *transmediales*<sup>17</sup> Feld solcher Verfahren anzunehmen, die je und je zu bestimmten Display-Dispositiven verbunden werden: Ein Handy, mit dem man Fotos machen, E-Mails verschicken, seinen Kalender verwalten und schließlich noch Fernsehen schauen kann. Das Display ist die Anordnung dieser verschiedenen Elemente, oder besser: Es ist die Anordnung, die Dis-Position, das Dispositiv, das erlaubt, auf diese verschiedenen medialen Elemente neben- und miteinander zuzugreifen.

Mithin sind wir bereits bei der Frage nach einer möglichen Logik des Displays. Offenkundig scheint zunächst, dass nicht alle medialen Elemente miteinander verbunden werden können. So ist das *Big Picture* wohl kaum mit dem mobilen Telefonieren konstellierbar. Zwar kann man sich den Fall vorstellen, dass mit der Fernbedienung einer Heimkino-Anlage auf der Basis z.B. eines Videobeamers, auch noch telefoniert werden kann. Aber: Dieses Beispiel erlaubt mobiles Telefonieren nur innerhalb der eigenen Wohnung, ein wirklich mobiles *Big Picture* ist, anders als ein mobiles Telefon, kaum vorstellbar. Genauer: Natürlich kann man sich eine mobile Großleinwand vorstellen, nur ist schwer denkbar, was ein individuell-mobilisiertes *Big Picture* – vergleichbar einem Handy – sein sollte. Eine Frage, deren Konturen erst erahnt werden können, wäre also, welche Grenzen der Permutation der medialen Elemente gezogen sind und nach welcher inneren Ordnung sie sich möglicherweise strukturiert. Dies ist keine einfache Aufgabe, da neu auftauchende technische Möglichkeiten durchaus die Ordnung der medialen Elemente in unerwarteter Weise rekonfigurieren können: So scheint selbst das Prinzip der ‚Live‘-Übertragung bei neueren Flachbildschirmen mit der Möglichkeit der bei Speichermedien üblichen ‚Pause-Funktion‘ (ein weiteres ‚mediales Element‘, das so verschiedenen ‚Medien‘ wie CD, Analog-Audio-Tape, Analog- wie Digital-Video, DVD, diversen Media-Playern auf Rechnern etc. zukommt) nicht mehr unvereinbar, insofern integrierte HD-Rekorder den tele-audiovisuellen Flow zwischenspeichern und so leicht zeitversetzt wiedergeben können. Ein anderes Beispiel ist das derzeit in der Entwicklung befindliche ‚elektronische Papier‘, welche die gute Lesbarkeit klassischen Papiers mit einer völlig verschobenen Präsentations- und Lösch-Ökonomie verbinden soll.<sup>18</sup>

16 In Anführungszeichen, weil die ‚Freistellung‘ (um einen Terminus von *Adobe Photoshop* zu verwenden) von Einzelmedien vor dem inter- und multimedialen Hintergrund ein letztlich künstliches Unterfangen ist, vgl. dazu noch immer Carroll, Noël: „Medium Specificity Arguments and Self-Consciously Invented Arts: Film, Video and Photography“, in: *Millenium Film Journal*, Nr. 14/15, 1984/1985, S. 127-153.

17 Vgl. zu diesem Begriff Schröter, Jens: „Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs“, in: *montage/av*, Jg. 7, Nr. 2, 1998, S. 129-154.

18 Siehe dazu den Beitrag von Koubek, Jochen: „E-Paper is Tomorrow“, in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Display II, hrsg. v. Tristan Thielmann/

Doch selbst wenn es nicht immer leicht scheint, Grenzen oder Strukturprinzipien der multimedialen Kombinationen im heterogenen Ensemble des Displays anzugeben, so ist eins doch überdeutlich: Nämlich erstens der ökonomisch induzierte Zwang<sup>19</sup> zur ständigen Diversifikation der Displays und zweitens die damit nicht identische, aber in der Regel einhergehende Tendenz zur Massierung immer mehr medialer Elemente im Rahmen von Display-Dispositiven. Um noch mal jenes Beispiel aufzugreifen: Das Handy dient plötzlich nicht mehr bloß zum Telefonieren – erst kann es zusätzlich noch Termine verwalten, dann im Internet surfen, dann fotografieren oder Videos aufnehmen, schließlich soll damit auch noch ferngesehen werden. Offenkundig müssen immer mehr Funktionalitäten in überdies noch kleiner werdenden Display-Anordnungen zusammengefasst werden. Es kommt neben der Dispersion und Rekonstellierung medialer Elemente in immer neuen, verschiedenen Displays zugleich zur Akkumulation immer mehr medialer Elemente in je einem Display – und damit zu Problemen diese multimediale Vielfalt von Elementen noch beherrschbar zu gestalten. Die Knöpfe werden immer kleiner und sind in immer unübersichtlicherer Weise mehrfach belegt. Die Menüs werden immer verschachtelter und gestaffelter. Man könnte mithin die Frage nach der Verdichtungsgrenze differenter medialer Elemente in einem Display stellen – übrigens haben oft gerade künstlerische Praktiken die problematischen Strukturen von Display-Dispositiven zugespitzt und verfremdet.<sup>20</sup>

Die Beiträge im vorliegenden Heft gehen die noch wenig bearbeitete Frage nach der Eigenlogik des Displays anhand verschiedener Materialien und aus verschiedenen Blickwinkeln an. So soll ein erster Schritt getan werden, um diesem bislang zuwenig beachteten Zwischending Aufmerksamkeit zu widmen.

Wir danken der DFG im Allgemeinen und dem FK 615 im Besonderen für die finanzielle und ideelle Hilfe. Ebenso danken wir den Autoren und dem Koordinationsbüro des FK 615 für die hervorragende Zusammenarbeit.

---

Jens Schröter, (voraussichtlich) Jg. 7, H. 2, 2007. Zur Ökonomie des Löschens siehe Schröter, Jens: „1953, 1956, 1965 – Überlegungen zur Archäologie elektronischen Löschens“, in: Maurer-Queipo, Isabel/RiBler-Pipka, Nanette (Hrsg.): *Spannungswechsel. Mediale Zäsuren zwischen den Medieumbrüchen*, (Medieumbrüche 8), Bielefeld 2005, S. 99-123.

19 Was keineswegs einen quasi-naturgesetzlichen ‚Sachzwang‘, sondern ein konstitutives Prinzip kapitalistischer Vergesellschaftung meint. Vgl. Kurz, Robert: „Die Substanz des Kapitals. Abstrakte Arbeit als gesellschaftliche Realmetaphysik und die absolute innere Schranke der Verwertung. Erster Teil: Die negative historisch-gesellschaftliche Qualität der Abstraktion ‚Arbeit‘“, in: *Exit! Krise und Kritik der Warengesellschaft*, Bd. 1, 2004, S. 44-129, hier S. 120: „Selbst in den kapitalistisch reichsten Ländern müssen immer mehr Menschen hungern, während gleichzeitig das kaum noch nachvollziehbare ‚Bedürfnis‘ geweckt werden soll, im Laufen auf einem briefmarkengroßen Display einen Spielfilm anzuschauen.“

20 Vgl. dazu den Beitrag von Petra Lange-Berndt in diesem Heft.