

Das Porträt: Jens Schröter

Alexander Grau



Prof. Dr. Jens Schröter ist Medienkulturwissenschaftler an der Universität Bonn. Vor seiner Berufung an die Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität im Jahr 2015 lehrte er Theorie und Praxis multimedialer Systeme in Siegen, wo er auch habilitierte. In seinen medienhistorischen Arbeiten untersucht Schröter die Wechselwirkung zwischen technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen, sei es die digitale

Medienrevolution in den 1990er-Jahren oder die Einführung der Stereoskopie im 19. Jahrhundert. Aber auch mit den Auswirkungen der Digitalisierung auf unsere Art des Wirtschaftens, auf den Kapitalismus, beschäftigt sich Schröter intensiv und hat dabei Karl Marx als Theoretiker der Mediengesellschaft neu entdeckt.

Jens Schröters Büro ist in einem der stimmungsvollsten deutschen Universitätsbauten: der Alten Sternwarte der Universität Bonn. Die wurde 1844 an der Poppelsdorfer Allee gebaut, die das Kurfürstliche Schloss im Stadtzentrum mit dem Poppelsdorfer Schloss verbindet und mit ihren Gründerzeitbauten eine malerische Kulisse bietet.

Schröter steht dem historischen Ambiente, in dem er arbeitet, allerdings zurückhaltend gegenüber. In absehbarer Zeit werden er und seine Mitarbeiter in einen Neubau umziehen, der deutlich praktischer ist. Wehmut ist dem Wissenschaftler nicht anzumerken. Vielleicht wäre das auch etwas ungewöhnlich bei einem Wissenschaftler, der sich vor allem mit Umbrüchen, Revolutionen und Visionen befasst.

Die Gesellschaft zwischen Cyberspace und Virtual Reality

Studiert hat der gebürtige Offenbacher an der Ruhr-Universität Bochum, zunächst die Fächer Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Geschichte und Philosophie. Das Fach Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften wählte Schröter, weil er sich damals für Kunst, aber auch für politische Fragen interessierte. „Das erschien mir als ein sehr offenes, flexibles und experimentierfreudiges Fach.“ Während des Studiums sei ihm zudem die Radikalität des Ansatzes der Medienwissenschaft klar geworden, etwa der Frage nach den Bedingungen der Möglichkeit, Wissen zu archivieren oder weiterzugeben. Hinzu sei die technische Entwicklung gekommen, die Diskussion um Virtual Reality und Cyberspace, die Mitte der 1990er-Jahre aufkam. 1999 wechselte Jens Schröter an die Universität Duisburg-Essen zu Prof. Dr. Herta Wolf. Die hatte seinerzeit eine Stiftungsprofessur für Geschichte und Theorie der Fotografie inne. Das Thema seiner Promotionsschrift entsprang der Faszination für die damals neuen Technologien: *Das Netz und die virtuelle Realität*. „Das war eine computerhistorische Arbeit“, erklärt Schröter. „Was mich damals methodisch fasziniert hat, war die Frage, wie man die Geschichte einer Maschine schreibt, die programmierbar ist.“

Eine programmierbare Maschine könne jeden Zweck erfüllen, den man überhaupt programmieren könne. Also sei die Geschichte dieser Maschine an die Praktiken gebunden, zu denen sie genutzt wird. „Das erschien mir damals als ein qualitativer Unterschied zu anderen Geräten. Heute, wo die Technologie alltäglich geworden ist, hat sich das auch relativiert. Damals war das noch nicht alltäglich. Da hat man vieles monokausal gesehen.“ Mit etwas Abstand sei klar, dass die Wechselwirkung zwischen Maschinen, ihrer Nutzung und der Art, ihre Geschichte zu erzählen, sehr viel komplexer sei.

„Dass digitale Technologien programmierbar sind, bedeutet eben auch, dass sie bestimmten Praktiken angepasst werden und dass die Nutzer die Geräte – natürlich nicht auf allen Ebenen – selbst konfigurieren können“, betont Schröter. Das bedeute, dass die gesellschaftlichen Praktiken diese Technologien prägen und formen.

Natürlich hätten auch Computer Eigenschaften und eine Struktur, die ihrerseits auf die Gesellschaft wirken. Doch diese seien eben sehr viel reziproker als bei anderen Techniken. Aus

»Menschen ähneln Computern in der Hinsicht, dass sie mit einer Software programmiert werden müssen. Wir nennen das Bildung und Erziehung.«

diesem Grund empfindet der Medienwissenschaftler auch den Ausdruck von der „digitalen Revolution“ etwas unglücklich. „Der hebt stark auf das Bild ab, dass da eine neue Technik kommt und die revolutioniert dann irgendwas.“ Das sei zwar einerseits nicht falsch, es würde sich ja tatsächlich etwas verändern und wir alle würden das ja spüren. „Dennoch ist dieser Anverwandlungsprozess, in dem sich was ändert, multifaktorieller und komplexer,“ so Schröter.

Ein Beispiel, an dem die veränderte Diskussionslage in den Medienwissenschaften besonders deutlich werde, sei die Debatte um die digitalen Bilder in den 1990er-Jahren. „Da gab es erst einmal ein Riesengeschrei: Jetzt könne man den Bildern nicht mehr trauen, die referenzielle Funktion der Bilder verschwinde und die Wirklichkeit gleich noch mit. Und was ist passiert? Jetzt machen die Leute ihre Familienfotos mit ihrer Digitalkamera.“

In der alltäglichen Praxis würden digitale Fotos kein bisschen anders behandelt als analoge Fotografien, und auch das technische Prinzip, dass Licht auf einen Sensor fällt, sei immer noch dasselbe.

Technische Innovationen, das zeige die Geschichte der Fotografie exemplarisch sehr gut, seien seitens der Theoriebildung immer von Verlustängsten geprägt. Hätte die Einführung der digitalen Fotografie Theorien hervorgebracht, die den Verlust der Wirklichkeit prophezeiten, so sei bei der Einführung der chemischen Fotografie der Verlust von Geist und Kunst apostrophiert worden. Doch spätestens seit den 1960er-Jahren sei die Fotografie als Kunstform etabliert.

„Viele skeptische Einwände bei der Einführung neuer Technologien“, fasst Schröter zusammen, „sind nicht per se falsch. Man kann ja schon sagen, dass sich Verhaltensweisen verändern und dass man das nicht gut findet.“ Auch erfinde man mit jeder neuen Technologie eine neue Form des Unfalls mit dazu: „Autounfälle gibt es erst, seitdem es Autos gibt.“ Jede Technologie habe zudem das Potenzial, Dinge zu zerstören, die einem lieb geworden sind. Deshalb komme es auch zu generationalen Effekten und manche Leute hielten an traditionellen Techniken fest.

„Menschen ähneln Computern in der Hinsicht, dass sie mit einer Software programmiert werden müssen. Wir nennen das Bildung und Erziehung. Kulturelle Programme werden auf uns aufgespielt“, hält Schröter fest. Dabei gebe es anthropologische Konstanten und Aspekte, die sich veränderten. Letztlich gebe es allerdings kaum einen stabilen Kern, der nicht historisch affiziert worden sei: „Das ist jedoch nicht mit den Kategorien ‚Verlust‘ oder ‚Gewinn‘ beschreibbar.“

»Es gibt jede Menge Technologien, mit denen wir im Alltag kaum zu tun haben, die aber für die Naturwissenschaften oder das Militär von enormer Bedeutung sind, da sie räumliche Daten liefern.«

3-D

Für seine Habilitation ging Jens Schröter im Jahr 2002 an die Universität Siegen. Dort war damals gerade das DFG-Forschungskolleg „Medienumbrüche“ des vor wenigen Jahren verstorbenen Kunsthistorikers Prof. Dr. Gundolf Winter ins Leben gerufen worden. Der beschäftigte sich neben Themen der klassischen Kunstgeschichte mit Fragen der Ikonik, insbesondere mit dreidimensionalen Bildformen, und suchte jemanden, der sich sowohl in der Kunstgeschichte als auch in den digitalen Technologien auskannte. „Das hörte sich an, als könnte das etwas für mich sein. Also habe ich mich beworben und die Stelle auch bekommen“, erzählt Schröter. Das Resultat seiner Arbeit war seine Habilitationsschrift über die Ästhetik von dreidimensionalen Bildern, veröffentlicht unter dem Titel: *3D. Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes*.¹ „Damals gab es noch keine umfassende Darstellung dieser Technologie und ihrer Anwendung. Zudem ging es mir, anknüpfend an meine Doktorarbeit, um die Frage, wie man die Wissensgeschichte beschreibt, die hinter der Entwicklung dieser Technologie steht.“ Die 3-D-Technik, erläutert Schröter, basiere auf einem ganzen Bündel von Wissen, etwa darüber, wie sich Licht verhält oder wie Augen funktionieren. Erst vor dem Hintergrund solcher naturwissenschaftlicher Kenntnisse könne man verdeutlichen, wie neue optische Technologien entwickelt würden und warum.

Schröter: „Unter 3-D kennen wir nur das stereoskopische Kino. Aber das ist lediglich die kommerzielle Spitze des Eisbergs. Es gibt jede Menge Technologien, mit denen wir im Alltag kaum zu tun haben, die aber für die Naturwissenschaften oder das Militär von enormer Bedeutung sind, da sie räumliche Daten liefern.“

Ein gutes Beispiel dafür sei der Teilchenbeschleuniger CERN. Die dort erzeugten Teilchen würden in der Blasenkammer Kondensstreifen hinterlassen. „Wenn man das von einem Punkt aus fotografiert“, erklärt der Medienwissenschaftler, „werden alle Tiefen auf einer Ebene abgebildet. Dann versteht man aber nicht, was da vorgeht. Deshalb waren die ersten Wolkenkammern von Wilson [gemeint ist der schottische Physiker Charles T. R. Wilson] 1910 schon stereoskopisch.“

„Bei der 3-D-Technologie“, fasst Schröter zusammen, „geht es um Rauminformation, um räumliche Zusammenhänge und Strukturen“. Sehr früh aber, schon in den 1860er-Jahren, habe sich aus dieser Technologie eine ganze Freizeitindustrie entwickelt. Ausschlaggebend dafür war die Londoner Weltausstellung von 1851,

wo Stereo-Daguerreotypien die Aufmerksamkeit von Queen Victoria auf sich gezogen hatten. In den folgenden Jahrzehnten gehörten Stereoskope zum festen Bestandteil bürgerlicher Freizeitgestaltung. Insofern stünden 3-D-Kinos in einer Tradition, die über die Kinematografie hinausweise.

In der Geschichte des Kinos, so Schröter, habe es insgesamt drei große 3-D-Phasen gegeben: in den 1950er-Jahren, den späten 1970er-Jahren und aktuell seit *Avatar* 2009. „3-D boomt immer dann, wenn sich das Kino bedroht fühlt. In den 1950er-Jahren kam das Fernsehen auf, in den 1970ern der Videorekorder und ab 2000 Filmdownloads.“

Bleibt die Frage, ob sich der derzeitige 3-D-Boom stabilisiert. Schröter hält das für möglich: „Die Technologie ist fortgeschritten und nicht mehr so störanfällig. Allerdings wird eher eine Ausdifferenzierung stattfinden. Jedes Multiplex hat dann für die Blockbuster ein paar Säle, die 3-D-fähig sind. Aber die Highschoolkomödie wird immer auf 2-D laufen.“

Um sich zu konstituieren, müsse die 3-D-Technik auch noch stärker eine spezifische Ästhetik etablieren, die über das reine Spektakel hinausgehe: „Zurzeit ist das ja noch etwas penetrant. Ständig wird was auf die Kamera geworfen, Leute rennen auf einen zu, irgendjemand fuchtel mit dem Messer. Diese Möglichkeiten sind begrenzt und sie neigen zu einer gewissen Wiederholung.“

Die Frage sei, ob sich unsere Sehgewohnheiten so verändern würden, dass die 2-D-Technik in ein ähnliches Nischenressort eingezwängt werde wie der Schwarz-Weiß-Film oder die Vinylplatte. Langfristig sei das natürlich nicht auszuschließen.

Karl Marx als Theoretiker der digitalen Gesellschaft

2008 wurde Schröter Professor in Siegen. 2015 wechselte er an die Universität Bonn. Noch in Siegen hatte sich der Medienwissenschaftler nicht nur mit den gesellschaftlichen, wissenschaftsgeschichtlichen und experimentellen Voraussetzungen neuer Medientechnologien befasst, sondern immer auch mit dem gesellschaftstheoretischen Rahmen, mit dem sich solche Prozesse beschreiben lassen. Sein besonderes Interesse galt dabei einem Klassiker, mit dem sich seinerzeit kaum jemand beschäftigte: Karl Marx.

„Aus medientheoretischer Sicht beschäftigte mich damals, dass man Geld auch als Medium beschreiben kann. Die Zirkulation von Geld, seine Akkumulation, Produktion, sein Einfluss auf die Gesellschaft und seine Interaktion mit anderen Medien legen nahe, dass man viele Begriffe, die Marx vorgeschlagen hat, auch medientheoretisch fruchtbar machen kann.“

Hinzu sei gekommen, dass in der Medientheorie um die Jahrtausendwende der neomarxistische Ansatz der Frankfurter Schule verpönt gewesen sei. Das sei eine Absetzbewegung vieler Medientheoretiker gegen ihre akademischen Lehrer gewesen. Dadurch sei ein blinder Fleck entstanden: „Wenn man von dem Verhältnis von Medien und Gesellschaft redet, muss man aber berücksichtigen, dass auch die Gesellschaft eine Form hat, die ist kein neutraler Schwamm. Nun kann man die natürlich auch systemtheoretisch beschreiben, aber mir schien Marx damals in-

teressant zu sein, weil er die Rolle, die das Ökonomische spielt, extrem berücksichtigt.“

Das Ergebnis der Auseinandersetzung mit Marx war der 2006 erschienene Sammelband *Media Marx*², den Jens Schröter zusammen mit Gregor Schwering und Urs Stäheli herausgegeben hat und der sich seitdem – insbesondere seit der Finanzkrise 2008 und der danach einsetzenden Welle einer neuen Marx-Rezeption – zu einem kleinen Klassiker entwickelt hat.

Sein damaliger Ansatz, Schröter betont das ausdrücklich, sei eher experimentell gewesen. Dennoch habe es auch damals schon Wissenschaftler gegeben, die in dieser Richtung geforscht hätten, etwa Vincent Mosco, Nick Dyer-Witheford oder Christian Fuchs. „Wichtige Ansatzpunkte sind etwa digitale Medien und ihre Rolle für die Kommunikation, ihre Funktion bei der Obsoleszenz von Arbeit, die Produkte, die dabei eine Rolle spielen, die Software, die Daten“. Letztlich stelle sich die Frage, ob diese Erzeugnisse der digitalen Medien überhaupt noch in Warenform darstellbar seien. Immerhin seien sie beliebig reproduzierbar, ihre Grenzkosten gleich null.

Denkt man an diesem Punkt konsequent weiter, drängen sich ebenso spannende wie grundsätzliche Probleme auf. Etwa, ob sich in dieser Auflösung des Warenbegriffs nicht schon eine neue Produktionsweise abzeichnet, eine neue Produktivkraft, die über kurz oder lang die Regeln des Kapitalismus außer Kraft setzt. Vielleicht, so Schröters Argument vor diesem Hintergrund, werde der Kapitalismus nicht durch Straßenbarrikaden überwunden, sondern – ganz im Sinne von Marx – durch die Produktivkraftentwicklung, also durch seine eigenen Mechanismen.

Das Faszinierende an solchen Ansätzen sei nicht, betont Schröter, dass es tatsächlich so komme. Möglich sei auch, dass sich der Kapitalismus, losgelöst von allen materiellen Produktionsbedingungen, quasi selbst befreie. Aber genau diese Szenarien, die sich exemplarisch am Zusammenbruch der Musikindustrie zeigten, könne man eben mit Marx adäquat beschreiben.

Was Schröter daher umtreibt, ist nicht nur die Frage, ob man die Digitalisierung der Wirtschaft mit Marx besser verstehen kann, sondern ob auch umgekehrt die Digitalisierung Aspekte im Werk von Marx verständlich macht, die vor dem Hintergrund der Erfahrung der traditionellen Industrialisierung bisher unterbelichtet wurden. Das Lieblingsbeispiel des Bonner Medienwissenschaftlers ist Marx' berühmtes Maschinenfragment, ein Ausschnitt aus den *Grundrissen der Kritik der politischen Ökonomie*, die Marx 1857 als Ergebnis seiner ökonomischen Studien in London verfasste.

„Wenn man das heute liest“, so Schröter, „fällt man vom Stuhl. Dass das Wissen zur zentralen Produktivkraft wird, die Wissensgesellschaft, das Verschwinden der Arbeit, dass der Wert in den Produkten genull geht, das ist visionär und revolutionär.“

Da verwundert es nicht, dass diesem gedanklichen Umfeld auch Schröters aktuelles Forschungsprojekt entstammt: „Die Gesellschaft nach dem Geld“, gefördert durch die Volkswagenstiftung. „Da geht es genau um solche Fragen: Können digitale Netzwerkstrukturen, kann die Erhebung von ‚Big Data‘ Koordinationsformen erzeugen, die Geld oder sogar den Markt überflüssig machen?“

»Können digitale Netzwerkstrukturen, kann die Erhebung von ›Big Data‹ Koordinationsformen erzeugen, die Geld oder sogar den Markt überflüssig machen?«

So sei ja, erklärt der Bonner Wissenschaftler, durchaus ein Science-Fiction-Szenario vorstellbar, in dem etwa mein Smartphone so viele Daten von mir sammelt, dass es genau „weiß“, was ich wann benötige und dies dann an eine vollständig digitalisierte Fabrik sendet, die genau das herstellt, was ich brauche, und mir dann zuschickt. In dem Fall wären kein Markt und kein Produzent mehr vorhanden, selbst der Kunde im Sinne eines sich auf einem freien Angebotsmarkt entscheidenden Konsumenten würde wegfallen.

Dass sich Jens Schröter für solch radikale Zukunftsszenarien interessiert, hat sicher auch mit seiner Neugier zu tun: „In den Medienwissenschaften bin ich auch deshalb so glücklich, weil sie so heterogen sind. Wissenschaft ist nur dann interessant, wenn man sich streitet und Kontroversen führt. Daher bin ich auch bekennender methodischer Pluralist. Welche Methode einem dann mehr zusagt, ist fast Geschmackssache. Wichtig ist, dass etwas Spannendes dabei herauskommt.“ Und lachend ergänzt er: „Ich interessiere mich für vieles.“

In der nächsten Ausgabe der *tv diskurs*:
der Mannheimer Medienwissenschaftler Prof. Dr. Jens Eder

Anmerkungen:

1

Schröter, J.:
3D. Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes. Paderborn 2009

2

Schröter, J./Schwering, G./
Stäheli, U. (Hrsg.):
Media Marx. Ein Handbuch.
Bielefeld 2006

Dr. Alexander Grau
arbeitet als freier Kultur-
und Wissenschaftsjournalist
u. a. für „Cicero“, „FAZ“
und den Deutschlandfunk.

