

# rezensionen:kommunikation:medie n

Rezensionen aus den Bereichen Kommunikation und Medien

## Krieg und Frieden im globalen Dorf, oder: Eine Faszinationsgeschichte des Schmerzes

Redaktion · Sonntag den 16. September 2012

Rezensiert von Martina Leeker

“Ist unsere Identität in Gefahr, fühlen wir uns berechtigt, Krieg zu führen. Die alte Vorstellung muss unbedingt wiederhergestellt werden.”<sup>1 2</sup>



McLuhans *Krieg und Frieden* (1968) ist ein besonderes, ein schwieriges und ein gefährliches Buch. Diese Qualitäten erschließen sich m. E. allerdings nicht, wenn dieses Werk vor allem als Bilderbuch gelesen wird, wie es z. B. Karlheinz Barck und Martin Tremml vorschlagen, Herausgeber der 2011 bei *Kadmos* erschienen Neuauflage.<sup>3</sup> Das Buch ist zwar mit zahlreichen und aufrüttelnden Bildern ausgestattet. Darin scheint mir jedoch nicht seine eigenartige Sprengkraft zu liegen. Den Versuch, die Gutenberg-Galaxis als Ausgeburt der alphabetischen, das menschliche Sensorium aufs Visuelle und Rationale begrenzenden Schrift-Kultur bild-typografisch zu überwinden, unternahm McLuhan eher in *The Medium is the Massage*<sup>4</sup> (1967). Wohl wissend, dass der Leser entgegen der dem phonetischen Alphabet inhärenten Un-Sinnlichkeit und der von ihm ausgelösten stillen Lektüre dennoch im Inneren einen akustischen, d. h. bei McLuhan multisensoriellen und vielperspektivischen Raum des In-der-Welt-Seins erzeugen kann<sup>5</sup>, konstruiert er *Krieg und Frieden* dagegen als imaginäres Klangbuch.

Dieses könnte zum Ziel haben, seinen Leser für ein Leben im so genannten *acoustic space*<sup>6</sup> elektronischer Medien zu trainieren. Das Training gerät allerdings im sanften und scheinbar

selbstverständlichen Einklang disparater Stimmen unterschiedlichster Autoren zu einer regelrecht hypnotisierenden Übung. Durch sie wird der Leser zu einer intuitiven, raunenden Erkenntnis in die Macht von Technologie gedrängt, die sich aus einem totalistischen und betörenden Eros des Schmerzes konstituiert. *Krieg und Frieden* soll hier ausgehend von dieser Lektüre-Erfahrung als zeit-loser, da die ganze Menschheitsgeschichte durchschreitender, **Science-Fiction-Roman** vorgestellt werden, der eine Faszinationsgeschichte eines unüberwindbaren Schmerzes und eines Leidens an der kriegerischen Konstitution medialen Seins erzählt.

## I. Form. Klingender Science-Fiction

### Klangbuch

Besonders ist an McLuhans *Krieg und Frieden*, dass und wie das Buch zum Klangkörper wird.

Dies gelingt ausgehend von einer Montage von Texten<sup>7</sup>, in der Passagen von McLuhan sowie von zeitgenössischen Kulturwissenschaftlern, Journalisten und Psychologen so verwoben werden, dass sie bald trotz ihrer unterschiedlichen Stile, Inhalte und Ausrichtungen nicht mehr auseinander zu halten sind. Die Ununterscheidbarkeit tritt ein, da sich die visuelle Orientierung ob der minimalen Einrückung der seitenlangen Zitate, in denen McLuhans Text oftmals nicht mehr als Referenz für die Differenzierung von eigenen und fremden, zitierten Passagen zur Verfügung steht, schnell verliert. Man versucht deshalb, sich im Lesen zu orientieren, indem man dem einzigartigen Klang der einzelnen Texte nachspürt. Diese Strategie wird unterstützt durch die Rezeption von Fragmenten aus **James Joyces** *Finnegan's Wake*. Joyces Klangspiele wie z. B.: "Dekanrei, Dänerei, Domm, ermüdend wie er hochfiktional fortfährt ..." erfordern nämlich regelrecht eine stumme Intonation, um sie zu dechiffrieren. Man quält sich durch ein *closed reading* des Buchstabenraunens, um den in ihnen verborgenen "Klartexten" auf die Spur zu kommen. Zugleich aber hat die Lektüre oberflächlich wandernd und wandlerisch zu bleiben, um ahnungsvoll-assoziativ mögliche Bedeutungshorizonte zu erwischen, die sich dann doch nicht einstellen.

Joyces Buchstabenraunen trainiert derart für die Lektüre des gesamten Textes sowohl ein aufmerksam-zugespitztes Horchen auf den Eigenklang des Sprachduktus eines Autors als auch, die Suche nach dem Autor aufgebend, ein oberflächliches Gleiten und Schweben durch das narrative Gespinnst. Erfasst von diesen Akustisches evozierenden Lektüren wird der Leser auf einem vielstimmigen und doch homogenisierenden Klangteppich mitgenommen. Auf diesem ins Buch hineingezogen kann er nicht mehr unterscheiden, wer oder was, wann, wie und wo spricht, so dass er schließlich ganz in der Erzählung über die Schmerzengeschichte von Technik und Krieg aufgeht.

### Science oder Fiction?

Als Klangbuch ist *Krieg und Frieden* zudem ein schwieriges Buch, weil während der Lektüre eine Umstellung der Lesehaltung abverlangt wird. Auf den ersten Blick kommt das Buch zwar im Gewand einer wissenschaftlichen Abhandlung daher. Man wird allerdings scheitern, wenn man das Werk als solche zu lesen versucht. McLuhan folgt nämlich keiner vermeintlich logischen, wissenschaftlich tradierten Argumentationstaktik. Der Text ist vielmehr redundant und treibt zudem eher sporadisch zu mehreren zentralen Thesen hin. So werden Thesen nicht stringent entwickelt, sondern vielmehr immer wieder in den Text hineingeworfen und drehen sich alsbald als ikonenhafte Geistesblitze auf der Stelle, um an einer anderen wieder aufzutauchen. Der Leser bemerkt schließlich, dass er besser zurechtkommt, wenn er die Lesehaltung für wissenschaftliche Abhandlungen aufgibt und sich auf eine Erzählung über Kämpfe mit dem Ein- und Ausbruch von

Technologie einlässt. Die Schwierigkeit bei der Lektüre liegt hier also darin, den eigenen Widerstand gegen die Immersion ins Buch sowie die Verwirrung über seine Narrativität aufzugeben.

## Science-Fiction

McLuhans *Krieg und Frieden* macht aber nicht nur auf Grund seiner wohl inszenierten ästhetischen Qualitäten aus Wissenschaft Fiktion. Das Buch kann vielmehr wie Science-Fiction gelesen werden. Dieser Eindruck stellte sich bei meiner Lektüre ein, als im differenten Gleichklang der Stimmen zeitliche Bezüge verschwammen und das vermeintlich Bekannte derart fremd wurde. So rutschten z. B. vergangene Zeiten wie die Ritterrüstungskämpfe des Mittelalters und die Feldzüge Napoleons plötzlich in die Gegenwart. Mit diesem Duktus wird *Krieg und Frieden* zu einer Erzählung über Denken und Handeln einer scheinbar fremden Spezies, die im Umgang mit Technologie große Schmerzen durchlebt und Kriege anzettelt, sich aber dennoch mit beiden einrichtet und ein technologisch bedingtes und kontrolliertes Leben entwickelt.

Erst in dieser fremden Erzählung scheint McLuhan zu Erklärungen uns bekannter historischer Umstände und aktueller Situationen kommen zu können, die wir vielleicht in einer ersten Reaktion nicht als für unsere Welt gültige annehmen würden. Die fiktive Erzählung kippt schließlich dann in eine über die eigene Spezies, wenn in der Redundanz der Analysen und im Beharren auf diesen aus dem Fremden Eigenes und Bekanntes wird. So wird aus der fremden und zeit-losen Erzählung eine Allegorie der Zukunft (Science-Fiction) für die uns bekannte Menschheit. Ihre *message* ist, dass im Leben mit technologischen Um- und Einbrüchen Schmerz zur alles überschattenden Konstitution wird.

## II. Inhalte. Amputationen – Phantomschmerzen – Kriege

### Drei Kriege



Die Science-Fiction-Erzählung *Krieg und Frieden* umkreist immer wieder drei Themen im technischen Sein der fremden bzw. eigenen Spezies. Es handelt sich *erstens* um die Amputation von Organen des Körpers durch Technik, was auch als Krieg der Technik gegen die Menschen gelesen werden kann. Der daraus resultierende Phantomschmerz durchdringt *zweitens* technisches Leben und das Buch über dieses wie ein geheimer Dirigent. Denn er ist das, was vom Amputierten bleibt und nach einer Heilung schreit. Die Kriege, die schließlich *drittens* der Mensch führt, nämlich “Kriege als Erziehung” und die “Erziehung als Krieg”, dienen der Heilung der Amputation, indem die sich verlierende Identität der Amputation gerettet wird.

### Fahren im Rückspiegel. Krieg als Erziehung – Erziehung als Krieg

Der Kerngedanke von *Krieg und Frieden* ist also, dass Kriege deshalb entstehen, weil eine überkommene, von neuen Technologien überwältigte Identität erhalten bleiben will oder wieder hergestellt werden soll. McLuhan nutzt zur Beschreibung dieser Konstitution auch die schlagkräftige Metapher vom *Fahren mit Blick in den Rückspiegel*. Kriege verdanken sich also nach McLuhan nicht etwa politischen Gründen wie der Ausdehnung oder dem Erhalt von Macht. Es geht auch nicht um wirtschaftliche Anliegen, wie die Ausbeutung von Ressourcen fremder Länder oder die Produktion von Kriegstechnologie als Ankurbelung der Wirtschaft. McLuhan konstatiert vielmehr:

“Die alten Männer von **Iron Mountain** haben keinen Anhaltspunkt für die Ursachen oder Beharrlichkeit des Krieges als einer Suche nach Identität, die immer durch technologische Neuerungen bedroht wird. Sie sind sich der ungeheueren Forschungs- und Entwicklungsaktivitäten wohl bewusst, die durch den Krieg entfesselt werden, aber ihnen ist nie der Gedanke gekommen, dass es gerade die Neuerungen sind, die von der Forschung und Entwicklung hervorgebracht werden, die die Identitätsvorstellungen zerstören, die für Ruhe und Frieden unter den Staaten unerlässlich sind.”<sup>8</sup>

Denn für den “Krieg als Erziehung” gilt:

“Fühlt man sich durch neue technische Errungenschaften verletzt, erkennt der Einzelne oder der Gesellschaftskörper, dass seine ganze Identität durch physischen und psychischen Wandel gefährdet wird, so steigert er sich in eine Wut der Selbstverteidigung hinein. Ist unsere Identität in Gefahr, fühlen wir uns berechtigt, Krieg zu führen. Die alte Vorstellung muss unbedingt wiederhergestellt werden.”<sup>9</sup>

Entscheidend beim *Krieg als Erziehung* ist, dass nach McLuhan unterschiedliche Kontexte und Level von Identitätsbedrohungen zusammen kommen, die wiederum für eine differenzierte Geschichts-Schreibung maßgeblich sind.

“Heute regiert Nyerere in Tansania mangels Eisenbahn und Straßen mit Hilfe von Hubschrauber und Rundfunk. Er bietet ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, wie Rückständigkeit es erleichtert, die neueste Technik anzuwenden. Es selbst ist jedoch Agrarier, der die neueste Technik zur Bestätigung des Prinzips des Dezentralismus anzuwenden wünscht, das für diese Anschauung wesentlich ist. Seine Industriellen andererseits sind dem älteren Muster der Zentralisation und der mechanischen Spezialisierung verpflichtet. Zum richtigen Zeitpunkt könnte sich ein Bürgerkrieg aus dem Zusammenstoß der Technologien ergeben.”<sup>10</sup>

McLuhan argumentiert mithin konträr zur Kriegsgeburt von Medien, die Friedrich Kittler<sup>11</sup> ausgerufen hatte. Zwar bringe jede Technologie eine eigene Art von Krieg sowie von Gesellschaft hervor, wie McLuhan anhand eines Zitats von Lynn White zur Kriegs-Geschichte des Steigbügels

ausführt:

“Wenige Erfindungen sind so einfach gewesen wie die Erfindung des Steigbügels, aber wenige haben einen so umwälzenden Einfluß auf die Geschichte ausgeübt. Die Anforderungen der neuen Art von Kriegsführung, die der Steigbügel möglich machte, wirkten sich zu einer neuen Form der westeuropäischen Gesellschaft aus. Diese Gesellschaft wurde von einer Kriegsoberschicht beherrscht die zu dem Zweck mit Land belehnt wurde, in einer ganz neu entwickelten Form Kriege zu führen.”<sup>12</sup>

Entscheidend für die Konstitution von Medien und Kultur ist aber nach McLuhan ein *invertierter Mediendeterminismus*, wie es mit einem Begriff von Menahem Blondheim<sup>13</sup> genannt werden kann. Dieser besagt, dass die Medien nicht aus sich heraus kulturell wirksam werden, sondern durch die Weisen, wie Menschen mit den von Technologie ausgelösten Schmerzen und Bedrohungen umgehen. Diese Rolle des Gebrauchs zeigt sich prägnant daran, dass Erziehung laut McLuhan nichts anderes sei als Krieg, um einen alten Zustand zu erhalten. Er schreibt:

“Es ist gerade diese Art Aggression, die wir durch unsere sogenannte ‚Erziehung‘ auf unsere eigene Jugend ausüben. Wir drängen ihnen einfach die Muster auf, die wir uns selbst für geeignet halten, und die mit den verfügbaren Technologien in Einklang stehen. Solche Bräuche und Gepflogenheiten sind selbstverständlich immer vergangenheitsorientiert, und die neuen Technologien sind notwendig von den bestehenden pädagogischen Einrichtungen ausgeschlossen, bis die ältere Generation ihre Machtposition aufgegeben hat.”<sup>14</sup>

## Amputation und Phantomschmerz

Dass Technologie eine solche, Identität zerstörende Macht auf den Menschen haben kann, liegt in McLuhans Logik daran, dass sie zu Amputationen von Organen des Organismus führt. Technik ist nach McLuhan nämlich eine Extension des menschlichen Körpers, die unausweichlich eine Amputation der Körperteile oder Sinnesorgane nach sich zieht, die nicht gebraucht oder aber zu intensiv beansprucht werden. Im Kampf um die eigene Identität kommt es dabei zu einer paradoxen Konstellation, wenn McLuhan beschreibt: “Alle Technologien führen den kulturellen Blues herbei, genauso wie die alten Phantomschmerz hervorrufen, nachdem sie verschwunden sind.”<sup>15</sup> Der Mensch wird also den Technologien und ihren Kriegen gegen ihn insofern nie entkommen, als sich aktuelle Amputationen und alte Phantomschmerzen überlagern und es zudem gleichsam zu Schichtungen von Amputationen kommt. Solange es Technik gibt, und dies ist ob McLuhans Sicht auf die „Natur des Menschen“ unausweichlich, wird es Kriege geben.

Eine besondere Situation im Verhältnis von Amputation und Phantomschmerz stellt sich nun nach McLuhan im Kontext elektronischer Medien ein. Im elektronischen Zeitalter käme nämlich das Taktile, d. h. das In-der-Welt-Sein, einst in der *mechanischen Kultur* amputiert, wieder zurück, da dieses Zeitalter der Veräußerung und damit der Amputation des gesamten Nervensystems entspräche. Im Elektronischen kommt es mithin ob der Totalität der Amputation zu einer den Menschen einbeziehenden Konfiguration, da im Alles auch Nichts verloren geht. McLuhan

schreibt:

“Wenn Menschen in einer Umwelt mit solchen Schaltkreisen und Feedbacks leben, [...] entwickeln sie etwas ähnliches wie das, was die Mediziner ‚übertragenen Schmerz‘ nennen. [...] Solch eine Umwelt ist an sich ein Phänomen der Selbstamputation. Jede weitere technologische Neuerung ist eine buchstäbliche Amputation unserer selbst zu dem Zweck, uns für soziale Macht und soziales Handeln zu erweitern und zu manipulieren. Natürlich ist solche Amputation mit Schmerz verbunden der aber weniger auf den Körper als auf die Gehirnzentren übertragen wird.

Zwei Jahrhunderte mechanischer Umwelt hatten nahezu alle menschliche Motivation abgeschliffen und verkümmern lassen und eine Gier nach Gewalt als kompensatorische Rückkopplung erweckt. All das ändert sich jetzt. Die Welt des elektronischen Kreislaufs, die jetzt die normale Umgebung darstellt, veranlasst völlig entgegen gesetzte Reaktionen.”<sup>16</sup>

Der Schmerz, die Last der Kriege und der Anpassungen, bleiben. Aber es geht nunmehr um einen guten Krieg, da sich, zumindest tendenziell, auf Grund der Wiedergewinnung aller Sinne alles zum Besseren wende, wie es sich zuspitzen ließe.

“Es gehört zu den Eigentümlichkeiten einer elektronischen Technologie, dass sie diesen Prozess der Transformation beschleunigt. Augenblickliche und totale Wiederholung alles Vergangenen und aller Vorgänge macht es uns möglich, die Funktion der Reinigung und Läuterung wahrzunehmen, die die gesamte Welt in ein Kunstwerk verwandelt.”<sup>17</sup>

### III. Effekte. Faszinationsgeschichte des Schmerzes

#### Totalität des Schmerzes



Es sind diese Totalität und die A-Historizität des Schmerzes, die das Buch gefährlich machen, weil sie sich zu einer Besessenheit am Schmerz auswachsen. Schmerz wird dabei erstens zum alles erklärenden Topos sowie zweitens zu einem Sein im dauernden Jetzt. Nichts kann vergessen werden, aber auch nichts verändert. Technologie amputiert uns und bereitet uns Schmerzen, so dass wir uns selbst und anderen welche bereiten. Unentrinnbar. Gerade in diesen Konstellationen liegt drittens der vermeintliche Gewinn des Schmerzes, nämlich eine zwar perfide, aber doch immerwährende und unauflösbare Kopplung von Mensch und Technik in Amputation, Phantomschmerz und Krieg, mit der “Mensch” als Subjekt und Sujet erhalten bleibt.

Besessenheit vom Schmerz erscheint mithin als unbewusster, irrationaler und nicht-wissender “Urgrund” der Technikgeschichten des Menschen.

## Faszinationsgeschichte des Schmerzes

Die Gefährlichkeit von *Krieg und Frieden* liegt an dieser message, die zudem in einer nicht weniger gefährlichen Form vermittelt wird. Als Science-Fiction lässt das Buch nämlich keine Analyse mehr zu. In seiner Redundanz, seiner Klangkörperlichkeit und Narrativität ist es vielmehr selbst eine Droge, die uns anturnt als Erzählweise im ‘Hier und Jetzt und Immer-Sein’ im Schmerz.

Es geht mithin um eine *Faszinationsgeschichte des Schmerzes*, mit der Medientheorie zu einer Medienanthropologie wird, die keine Distanzierung von Mensch und Technik duldet und darin ein Leben mit Technik verspricht. Medienhistorisch und technikgeschichtlich betrachtet, könnte man *Krieg und Frieden* vor diesem Hintergrund auch als Kampfbuch gegen den Computer lesen. Im Vergleich zu elektronischen Medien zeichnet er sich durch seine Selbstbezüglichkeit aus, mit der Nutzern neue Strategien der Kopplung und Bindung abverlangt werden. Diese Notwendigkeit unterläuft McLuhan, indem er den Computer zu einem elektronischen Medium umdeutet und ihn damit in die Wissensgeschichte menschlicher, elektrischer Medialität einschreibt.<sup>18</sup>

## Heiliger Krieg?

Unauflösbar bleibt im medienanthropologischen Gestus der Widerspruch, dass nach McLuhan das elektronische Zeitalter, trotz aller Schmerzen und Amputationen, die auch dieses auslöst, verglichen mit der Schriftkultur und dem mechanischen Zeitalter das Bessere sei. Wird vor diesem Hintergrund *Krieg und Frieden* zu einem Aufruf zum Bürgerkrieg, in dem es gälte, die ewig Gestrigen, die Rückspiegelfahrer, zu überwältigen, die die Wende zum Besseren aufhalten? Sind die Apologeten McLuhans, die für eine Erziehung zu einer *digital literacy* eintreten, Glaubenskrieger, Kämpfer für einen heiligen Krieg, der uns endlich eine Auflösung des Rückspiegels sowie der dauernden Wiederkehr des Phantomschmerzes verspricht? Die Verheißung des heiligen Krieges ist die Wiedervereinigung mit unseren Selbstamputationen in elektronischen Medien, letztlich im Computer. Mit der Lektüre des Science Fiction *Krieg und Frieden* sollen wir es den Künstlern, den LSD-Konsumenten und den Kindern gleich tun und uns wie diese für das Leben im *globale village*, d. h. in der Präsenz im Elektrischen anturnen.

## Faszination und Verdeckung

Verborgen wird in der Faszinationsgeschichte des Schmerzes allerdings, dass der Schmerz eine Erfindung ist, eine Faszination von Medien durch McLuhan. Damit wird auch verdeckt, dass es da zum Ende des Politischen kommt, wo angeblich Medien und damit immer Amputationen und Schmerzen über Wohl und Wehe bestimmen und Zeit, wie ausgeführt, sich auflöst.

## IV. McLuhan durch *Krieg und Frieden* neu lesen

### Aufklärungen

Nach einer Aufklärung der Verdeckungen in *Krieg und Frieden* könnte man das Buch dennoch gewinnbringend lesen.

### Tyrannie der Gegenwart und Netzgesellschaft heute

Es wäre z. B. seine Lektüre als Science-Fiction für das Web 2.0 und seine Nachfolger möglich. Dann könnte es als warnender Hinweis genommen werden auf den dauernden Schmerz der Auslagerung unserer Daten und der Kommunikation in Clouds sowie als Allegorie für den damit verbundenen Dauerkrieg um Speicherplätze und deren Sicherheit. Allerdings hat sich die Lage unter dessen verschärft, denn aus McLuhans *electronic engineering*, der vermeintlich heilsamen Massage des Selbst in elektronischer Amputation, ist schon längst das *Systems-Engineering* unserer smarten Welt geworden, das den Menschen nur mehr als Anhängsel mit sich führt.

Konstitutiv für diese smarten Netzwelten ist eine Aufhebung von Zeit und Politik. Schon McLuhan analysierte die schiere Gegenwärtigkeit und Ubiquität des Elektronischen:

“Der Computer hebt die menschliche Vergangenheit auf, indem er sich ganz und gar gegenwärtig macht. Er macht einen Dialog zwischen Kulturen selbstverständlich und notwendig, der so intim wie ein Privatgespräch ist, aber er kommt völlig ohne die Sprache aus.”<sup>19</sup>

Auch der Karlsruher Medienwissenschaftler Byung-Chul Han verzeichnet einen “absoluten Vorrang der Gegenwart”<sup>20</sup>, um dann allerdings weniger optimistisch fortzufahren:

“Die digitale Vernetzung erzeugt Strukturen, die charakteristisch sind für eine Stammesgesellschaft. Sie bringt eine Transparenzgesellschaft hervor, in der praktisch keine Sehlücke geduldet wird. [...] Die Forderung nach Transparenz wird gerade da laut, wo es kein Vertrauen mehr gibt. In einer auf Vertrauen beruhenden Gesellschaft entsteht keine penetrante Forderung nach Transparenz. Die Transparenzgesellschaft ist eine Gesellschaft des Misstrauens und des Verdachts, die aufgrund des schwindenden Vertrauens auf Kontrolle setzt.”<sup>21</sup>

Und schließlich konstatiert Han am Beispiel der “Piraten”, die erst in der Gegenwärtigkeit und der “Pseudo-Transparenz” des Internet denkbar sind, das Ende von Politik:

“Politik ist aber mehr als Option und Partizipation. Politik ist ein Zusammenhandeln, dessen Zeithorizont die Zukunft ist. In vieler Hinsicht befinden wir uns an einer epochalen Schwelle, an der sich ernsthaft die Frage stellt, ob die Politik überhaupt noch möglich ist.”<sup>22</sup>

## Wider die Medieneuphorie. Krieg statt Frieden

Sehr bedeutsam ist, dass in *Krieg und Frieden* wenig von einer, McLuhans andere Publikationen tragenden Medieneuphorie auszumachen ist. Zwar scheint das so genannte elektrische Zeitalter positiver bewerten zu sein als andere. Gleichwohl ist aber auch dieses eine Kriegskultur, in der alte Weisen der Identität attackiert und also Kriege losgetreten werden. Sollte man ein Seminar zu McLuhan machen, so böte es sich an, eine kritische, faszinationsgeschichtliche Revision von *Krieg und Frieden* vorzunehmen, um anschließend auf dieser Grundlage die an anderen Stellen

auftauchenden Lobeshymnen auf die elektronische Stammeskultur zu konterkarieren. Denn auch sie löse, so McLuhan, Kriege aus.

## V. Fazit: Media Science als Science-Fiction

Der Beitrag von McLuhans *Krieg und Frieden* zur Medienwissenschaft ist enorm. Denn dieses Buch verankert sie in Fiction. Dies gilt zum einen, weil Medien durch die Arbeit ihrer Wissenschaftler Fiction sind, also Erfindungen, die dennoch Wirklichkeit werden, indem sie Medien und ihre kulturellen Wirklichkeiten erst generieren. Zum anderen verortet McLuhan Medienwissenschaft in einem anderen Wissen, das gemeinhin als eines von Kunst, Prosa und Fiction angenommen wird. Medienwissenschaft ist mit McLuhan nämlich grundiert in Animismus, Eros und Faszination. Fiction ist also nicht das Andere der Science, sondern deren integraler, ja genealogischer Bestandteil.<sup>23</sup> Medienwissenschaft als Science-Fiction ist deshalb da gefährlich, wo ihre konstitutive und performative, d. h. kulturbildende Irrationalität nicht erkannt und evaluiert wird.

Man sollte dieses Buch nun aber gerade wegen seiner Gefahren und Gefährlichkeit unbedingt im Alleingang oder in Seminaren lesen. Denn es wird darum gehen, sich über Medienwissenschaft als Verführung zur Faszination, beispielsweise am Schmerz, sowie zugleich über die realen Schmerzen unserer Virtualisierung in smarten Welten aufzuklären. Erst wenn man erkennt, wie verführbar man ist, kann man den Verführungen begegnen.

### Links:

- [Verlagsinformationen zum Buch](#)
- [Website zum 100. Geburtstag von Marshall McLuhan](#)
- [Biographie von Marshall McLuhan \(McLuhan Archiv\)](#)
- [Webpräsenz von Martina Leeker](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag den 16. September 2012 um 12:20  
in der Kategorie: [Klassiker](#).

Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden.  
Kommentare und Pings sind momentan geschlossen.