

Marek Cieszkowski (Bydgoszcz)

## **Multikodale TV-Berichte aus dem Kriegsgebiet, wo (k)ein Krieg stattfindet – zwischen Realität und Virtualität**

Im Mittelpunkt des Interesses stehen multikodale TV-Berichte aus der Ostukraine, mit denen versucht wird, ihre formale Spezifik und Wirkung auf potenzielle Rezipienten im breiten Gefüge der mediengestützten Kommunikation zu diskutieren. In diesem Zusammenhang wird auf die digitale Repräsentanz des Realen eingegangen, das nur die Zeichen und Formen der uns bekannten Realität trägt und kaum vom Digitalen zu unterscheiden ist. Erscheinende Explikationen und Generalisierungen stützen sich auf theoretische Konzeptionen von Jean Baudrillard (das Theorem der Simulation und der Simulakra) und Paul Virilio (das Theorem des verschwindenden Realen sowie die dromologische Metapher), die gut geeignet sind, diverse Phänomene der globalisierten Kommunikation formal zu identifizieren und kategorial zu beschreiben.

**Schlüsselwörter:** multikodale TV-Berichte, mediengestützte Kommunikation, Virtualität

### **Multi-coded television coverage from non-war zones of military operations – between reality and virtuality**

Television coverage from Eastern Ukraine which became a pretext for discussion, carried out within the broad context of media communication, on its formal specification and impact on a potential viewer is currently the focus of attention. Considerations pertain to a digital representation of what is real and what only contains signs and forms of the known reality which cannot be differentiated from its digitalised expression. The presented explications and generalisations were formed based on theoretical concepts of Jean Baudrillard (simulation and simulacra theorem) and Paul Virilio (theorem of disappearing reality and dromologic metaphor) which proved to be useful with regard to formal identification and conceptual description of global communication phenomena.

**Keywords:** multi-coded television coverage, media communication, virtuality

### **Multikodalne sprawozdania telewizyjne z obszaru działań wojennych, gdzie nie ma wojny – między rzeczywistością a wirtualnością**

W centrum uwagi znajdują się sprawozdania telewizyjne ze Wschodniej Ukrainy, które stały się pretekstem do dyskusji, prowadzonej w szerokim kontekście komunikacji medialnej na temat ich formalnej

specyfiki i oddziaływania na potencjalnego odbiorcę. Rozważania dotyczą digitalnej reprezentacji tego, co realne, a co zawiera jedynie znaki i formy znanej skądinąd rzeczywistości, której nie da się odróżnić od tego, co jest jej zdigitalizowanym przejawem. Przedstawione eksplikacje i uogólnienia sformułowane w oparciu o koncepcje teoretyczne Jeana Baudrillarda (teorem symulacji i symulaków) i Paula Virilio (teorem znikającej rzeczywistości oraz metaforę dromologiczną), które okazały się przydatne przy formalnej identyfikacji i pojęciowym opisie różnych zjawisk komunikacji globalnej.

**Słowa kluczowe:** multikodalne sprawozdania telewizyjne, komunikacja medialna, wirtualność

Texte sind etwas Selbstverständliches. Moderne Textlinguisten interpretieren sie als Ergebnis einer Verknüpfung von kommunikativen Signalen, denen von den an der Kommunikation Beteiligten dekodierbare Strukturen verliehen werden, die aus sprachlichen Zeichen(mengen) bestehen (monokodale Provenienz). Für semiotisch orientierte Textforscher scheint dagegen das Phänomen miteinander verwobener, heterogener Zeichensysteme von Bedeutung zu sein (multikodale Provenienz); im Vordergrund stehen dann ihre kommunikative Wirkungspotenz sowie ihr formal-ästhetisches Multidesign. Beiden Textbegriff-Ansätzen werden nicht selten gelistete Parameterkomplexe gegenübergestellt, mit deren Hilfe versucht wird, auf Grundlage von textprägenden Parametern eine zu explizierende Textsorte von anderen Textsorten oder den Text als solchen vom Nicht-Text zu unterscheiden. Abgesehen von der in der Textforschung oft kritisierten Widersprüchlichkeit und formallogischen Unschärfe solcher Parameter, sind diese zudem kaum operationalisierbar (vgl. etwa die Kriterien der Akzeptabilität, Intentionalität oder Informativität) und müssen in Bezug auf eine konkrete kommunikative Situation jedes Mal neu diskutiert werden. Diese Unübersichtlichkeiten lassen sich sehr gut am Beispiel multikodaler TV-Berichte aus Kriegsgebieten verdeutlichen. Den bereits im Titel meines Beitrags anvisierten Begriff der Multikodalität verwende ich in Anlehnung an Holly<sup>1</sup> (2004), der in seiner dem Fernsehen gewidmeten Studie multisensuelle und multikodale Übertragungen erforscht und seine Erörterungen mit folgenden Argumenten stützt: „Viele Medien beschäftigen nur einen Sinn, sind also monosensuell, entweder visuell (wie Schriftmedien, Fotografie und Stummfilm) oder auditiv (wie Tonträger, Radio und Telefon). Fernsehen ist dagegen bisensuell oder bimodal und zwar audiovisuell (wie Tonfilme, Tonvideo oder DVD). Allerdings können auch mono-

---

<sup>1</sup> In diesem Zusammenhang ist auf die theoretische Diskussion u. a. bei Fix (2008) zu verweisen. Die Linguistin kontrastiert den Mode mit dem Code, indem sie solche Einheiten wie Brief und E-Mail als kodale gleich (beim Verfassen wird auf Elemente des sprachlichen Codes zurückgegriffen), aber medial unterschiedlich deutet. Auf ähnliche Weise geht Stöckl (2011: 25) mit beiden Begriffen um, der davor warnt, den Mode mit dem Code gleichzusetzen.

sensuelle Medien schon Zeichen verschiedener Art / Kodalität verarbeiten, sind also multikodal; z. B. finden wir in Büchern und Zeitschriften oder auf Plakaten sowohl Schriftzeichen als auch Bildzeichen, und im Radio können wir gesprochene Sprache und Töne / Musik hören“ (Holly 2004, 3–4).

Ziel des vorliegenden Beitrags ist es, das Phänomen der TV-Berichte aus dem Kriegsgebiet im Hinblick auf ihre Spezifik zu erläutern sowie einige der Parameter, die für ihr Entstehen und Bestehen von besonderer Relevanz sind, im breiten Gefüge der globalen Kommunikation zu behandeln. Exploriert werden das Theorem der Simulation von Jean Baudrillard, das Theorem des verschwindenden Realen sowie die dromologische Metapher von Paul Virilio.

Heutige computergestützte Textproduktionen basieren auf einem Multisystem, in dem jeder Umgang mit dem operationellen, aus Zeichenmengen und deren Verknüpfungsschemata bestehenden Code verfahrenstechnisch vorprogrammiert ist. Komprimiert und zu jeder Zeit zugriffsbereit liefert das System einen mathematisch errechneten Rahmen für zirkuläre Anwendungen von Zeichen und lässt einen ausgedehnten Handlungsraum für moderne Textproduzenten entstehen, der im Falle vieler TV-Sendungen alles andere ist als ein Raum für die Sinnstiftung. Im Gegenteil, TV-Produzenten bzw. -konsumenten verbrauchen immaterielle Güter und scheinen heute restlos dem globalen Projekt unterworfen zu sein, das Reale gegen das Digitale (das die Züge des Realen von gestern trägt) einzutauschen und im Digitalen aufzulösen, ohne sich damit auseinanderzusetzen, welche Konsequenzen dies in Zukunft für ihr mentales Befinden haben wird. Die digitale Repräsentanz des Realen kann zwar mühelos im technischen Format erzeugt werden, da wir dafür eine Vielzahl von Zeichen und die Formen der uns bekannten und vertrauten Realität verwenden, aber letztendlich nur noch eine quasireale Situation ins Leben rufen, in der das Reale kaum vom Digitalen zu unterscheiden ist. Das gilt für das Internet wie für alle anderen elektronischen Medien, bei denen ein Bildschirm zum Schauplatz des modernen Lebens im Kleinformat geworden ist. Doch kann man dann tatsächlich noch von einer Repräsentanz des Realen sprechen?

Das Reale wird digital im technischen Multiformat simuliert. Die Kommunikationsteilnehmer befinden sich in einer prekären Situation, in der – wie Baudrillard meint – „die Dinge so miteinander verkettet werden, als ob sie einen Sinn hätten, während sie eigentlich nur durch künstliche Montage und durch den Unsinn (sic! – M. C.) organisiert werden“ (Baudrillard 1994a: 30). Dabei sind nicht mehr die Ereignisse wichtig, sondern die technische Qualität und die Operationalisierbarkeit gängiger Modelle. Das simulierte Reale entsteht auf der Grundlage von verkleinerten Zellen bzw. Matrizen und bedient sich aller möglichen Äquivalenzsysteme sowie Oppositionen, die miteinander kombiniert werden und sich im ständigen Umlauf im globalen Netz befinden. Es ist ein hyperreales Produkt „einer sich ausbreitenden Synthese von kombinatorischen Modellen in

einem Hyperraum ohne Atmosphäre“ (Baudrillard 1978a: 9), ein bezweckter Kurzschluss, „der unter Umgehung alles Imaginären das Reale in seiner Kontingenz erstmals symbolischen Prozeduren aufzutut“ und diverse Manipulationen erlaubt, „wie sie unterm Regime hergebrachter Künste nur am Symbolischen möglich waren“ (Kittler 1989: 74).

Das System, dem „alle agierende Kraft“ innewohnt, hat etwas Besonderes in sich: Es ist zwar lediglich „zu einer reinen Syntax aus Befehlen oder Algorithmen“ geworden (Kittler 1989: 65), hat aber mittlerweile die althergebrachte Dichotomie zwischen Zeicheninhalt (*signifié*) und Zeichenform (*signifiant*) liquidiert, die einer sich jeglichem explizierenden Zugriff entziehenden Indifferenz gewichen ist. Ein Krieg als Videospiel unterscheidet sich nicht von einem Kriegsbericht im Fernsehen oder in der Tagespresse; ein Kriegsexperte kann im gleichen Grade das Kriegsgeschehen im Fernsehen oder am Monitor eines Computers verfolgen wie in einem beliebigen Kriegsgebiet der globalisierten Welt aus der Entfernung kommentieren. Kurz gesagt: hierbei handelt es sich um „die Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen, d. h. um die dissuative Operation, um die Dissuasion realer Prozesse durch ihre operative Verdopplung, eine programmatische, fehlerlose Signalmaschinerie, die sämtliche Zeichen des Realen und Peripetien (durch Kurzschließen) erzeugt“ (Baudrillard 1978a: 9). Mit Simulationen dieser Art wird ein Niveau erreicht, auf dem es nicht möglich ist, das Reale vom Simulierten zu trennen und kategorial zu beschreiben.

Das Verschwinden der traditionellen Differenz zwischen dem Realen und seiner (simulierten) Repräsentanz ist folgenschwer. Vernichtet wird die Beziehung zwischen dem Realen und seinem Begriff, als überflüssig erweist sich die Referenz, die einst das Imaginäre forderte bzw. förderte und am Weltgeschehen beteiligte Subjekte in den Mittelpunkt der Handlung stellte. Mit der Liquidierung aller Referentiale ist mit einem Mal die gesamte Metaphysik des Zeichens verschwunden. Der unmittelbare Zugang zur Welt bleibt desto mehr erschwert. Sicher ist nur das ständige Kreisen von mathematischen Modellen, die sich selbst in Bewegung setzen und sich selbst reproduzieren können. Und was geschieht mit den Zeichen und den Relationen, die sie eingehen können? Baudrillard lässt keinen Zweifel daran, was aus den Zeichen unter dem Einfluss der neuen Technologien geworden ist: „Das Problem der Zeichen, die Frage nach ihrer vernünftigen Bestimmung, nach dem Realen und Imaginären an ihnen, nach ihrer Verdrängung, ihrer Verkehrung, nach der Illusion, die sie darstellen, nach dem, was sie verschweigen oder nach ihren Nebenbedeutungen – das alles wird auf dieser Ebene ausgelöscht“ (Baudrillard 2005: 90). Wenn die bis dahin existierende Grenze zwischen dem Realen und seinen üblichen Repräsentationsformen verwischt ist, können die Medien viel tiefer in soziale Strukturen eingreifen oder sogar alle bis jetzt real erfahrbaren Situationen verunstalten oder ersetzen.

An die Stelle erlebter / vermittelter Ereignisse, denen eine textuelle Repräsentanz verliehen werden soll, treten zunächst einmal sehr streng formatierte Bildschirmflächen, auf denen Ereignisse auf das vorgegebene Format zugeschnitten werden. Ihre Freigabe erfolgt dann, wenn Ereignisse als Ausgangsdaten verarbeitet und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. In diesem Moment verlieren die Ereignisse an Dynamik, was geradezu absurd erscheinen mag, und zwar aus mindestens drei Gründen: erstens, weil sie in einer standardisierten Globalform erscheinen und für potentielle Zuschauer und Kenner des universellen Codes ziemlich einfach zu dekodieren sind (dadurch verlieren sie zum Teil an Attraktivität), zweitens, weil sie sich nur schwer für längere Zeit so gut in einer großen Ereignismenge positionieren lassen (viele Reize können betäuben und weniger empfindlich machen), und drittens, weil sie, wenn sie erst einmal bereitgestellt sind, mit einer solchen Geschwindigkeit gesendet und übertragen werden, dass sie von den TV-Konsumenten nicht wahrgenommen oder wegen momentaner Überschreitung der Wahrnehmungskapazitäten bewusst ignoriert werden. Potenziert wird die Tatsache noch dadurch, dass TV-Formate sequentiell aufgebaut sind, d. h. Ereignisse werden meist als Acht-Minuten-Segmente produziert. Nur selten wird von den Zuschauern verlangt, dass sie die Aufmerksamkeit, die sie einem Segment gegeben haben, auch ins andere hinübernehmen. Der Wert der früheren Sequenz wird für null und nichtig erklärt, indem der Moderator jede Folgesequenz mit einem „Und jetzt ...“ einleitet. Damit wird dem Zuschauer unzweideutig suggeriert, dass das, was man vor ein paar Sekunden gehört und gesehen hat, im Vergleich zu dem, was man bald hören und sehen wird, nicht von besonderer Relevanz war. Postman behauptet, dass „die von den blitzschnellen elektronischen Medien entworfene Welt“ vornehmlich dadurch „keine Ordnung und keine Bedeutung hat und nicht ernst genommen zu werden braucht“ (Postman 2008: 123–124). Baudrillard geht in seiner Argumentation noch weiter, indem er feststellt: „die Medien sind terroristisch auf ihre Weise: pausenlos sind sie tätig, um (rechten) Sinn, *bon sens*, zu produzieren, den sie gleichzeitig gewaltsam wieder zerstören, indem sie überall skrupellose Faszination erzeugen, Lähmung des Sinns also, denn allein das Szenario zählt“ (Baudrillard 1978b: 8). Der täglich ausgestrahlte Ereignisbrei in vielen Nachrichtensendungen zielt sicher nicht auf eine ernsthafte Form des öffentlichen Diskurses ab, wenn schlimmste Weltereignisse (Erdbeben, Attentate und Kriege) gleich nach ihrer TV-Darstellung durch Werbespots mit günstigen Bankprodukten, neuesten Slipeinlagen oder Wunder wirkenden Medikamenten entschärft werden.

Nach dem vorgegebenen Szenario werden TV-Konsumenten mit verschiedenen Botschaften konfrontiert, deren Funktion nicht darauf beruht, wichtige Informationen zu vermitteln, sondern eher die Bereitschaft zur unmittelbaren Anteilnahme am Weltgeschehen zu testen, Entscheidungen zu beeinflussen und

weitgehend zu kontrollieren. Die Entscheidungen von TV-Konsumenten sind bereits in das vorgegebene Programmschema eingetragen, sodass eine ständige Examinierung durch den Code (abgesehen von möglichen technischen Problemen) völlig problemlos nach dem Ja-Nein-Modus verläuft (ich bin dabei oder ich bin nicht mehr dabei). TV-Berichte aus einem Kriegsgebiet sind wie andere Informationen in elektronischer Form binär aufgebaut und signalartig strukturiert<sup>2</sup>. Die Bedeutungsvermittlung läuft nach verifizierten Prozeduren ab: Das System stellt uns anfangs eine unendliche Teilbarkeit der Prozeduren für die Sinnkonstituierung zur Verfügung und verlangt von uns, dass wir uns diesen Prozeduren unterziehen. Zum Schluss wird jeweils auf die Ausgangsprozedur zurückgegriffen, um das explorierende Modell zu reaktualisieren und jeweils neu zu starten. Da TV-Berichte als Ergebnisse einer selektiven Vorgehensweise und der Montage-technik zu betrachten sind, können sie beliebig in ihre Bestandteile zerlegt und dann wieder beliebig zusammengefügt werden.

TV-Konsumenten werden getestet, weil sie als am TV-Geschehen Beteiligte selektiv handeln müssen. Medienvermittelte Botschaften, „die in Wirklichkeit Bündel von selektierten Fragen sind“, „markieren und entnehmen [...] Empfänger-Proben“, mit denen sie auf ähnliche Weise verfahren, „wie die taktilen und retraktilen Empfindungsnerve, die einen Gegenstand durch kurze Aufnahme-sequenzen erkunden, bis sie ihn lokalisiert und kontrolliert haben [...]“ (vgl. Baudrillard 2005: 100). Die Sequenzierung der Botschaften hat die Zerstückelung der Wahrnehmung in aufeinanderfolgende Sequenzen zur Folge, die lediglich auf simple Ja-Nein-Reaktionen zurückgeführt und auf das Äußerste verkürzt werden.

Das tägliche TV-Programm bietet TV-Konsumenten eine große Vielfalt von Sendungen, in denen mehr oder weniger anspruchsvolle Themen behandelt werden, stellt aber minimale Anforderungen an das Auffassungsvermögen und unterstützt das ständige Dabeisein z. B. mit abwechslungsreicher Hintergrundmusik, die zu Beginn, zwischen und / oder am Ende einer Darbietung eingespielt wird, um positive Emotionen zu wecken bzw. unbewusste Bedürfnisse zu befriedigen. Dieses positive Potential wird mit unterschiedlichen Formen technisch reproduzierter Bilder konfrontiert, die an jedem Sendetag in nicht wahrnehmbaren Mengen ununterbrochen vor unseren Augen vorüberströmen. Die Bilder aber sprengen die simulierte Realität auf eine eigenartige Weise, reißen Ereignisse aus ihren Zusammenhängen heraus und stellen sichtbare Sinnkonstellationen her, die mosaikartig auf dem Bildschirm verteilt werden. Dazu werden gegenwärtig neueste Erfindungen und Anwendungen der Filmtechnik genutzt, indem z. B. durch Beschleunigung der Schnittfrequenzen, ein assoziatives Anspielen

---

<sup>2</sup> Moderne Computer arbeiten auf der Basis binärer Signale, die sich dadurch auszeichnen, dass sie technisch leicht herstellbar sind und eine extrem hohe Störsicherheit besitzen.

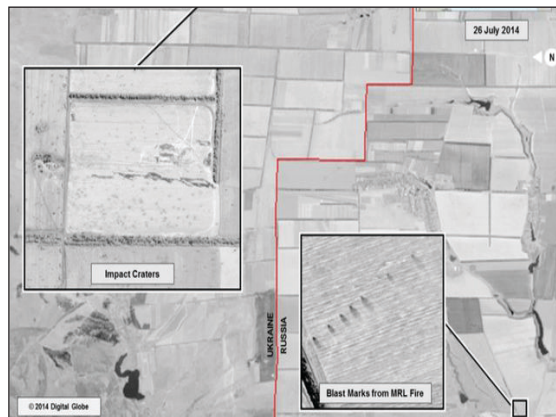
von konventionalisierten, in elliptischen Konstruktionen eingesetzten Bildern, eine Aufsplitterung der Abläufe und Formen sowie collageartige Schichtungen von Bildelementen eine durchaus dynamische Bildschirmbelegung erreicht wird (vgl. Hickethier 2012: 160). Es darf wohl nicht wundern, dass die (simulierte) Realität uns atomisiert erscheint, eingehüllt in einen Schleier, der den Zugang zur sinnlichen Welterkenntnis erschwert.

Die anvisierten Diskontinuitäten sind in das System-Code-Schema eingeschrieben und lassen medienkonvergente textuelle Vermittlungsformen entstehen, die nach dem Test-Selektion-Prinzip aufgebaut sind. Zu ihnen gehören auch TV-Berichte verschiedener Art. Um diesem Prinzip in vollem Umfang zu entsprechen, sollten sie möglichst kurz gehalten werden: Man darf die Aufmerksamkeit der TV-Zuschauer durch Abwechslung, Aktion und Bewegung stimulieren, sie aber nicht überanstrengen oder ins Detail gehen, auch wenn auf dem Bildschirm grausame Kriegsverbrechen oder die verheerenden Folgen militärischer Einsätze geschildert werden. Ein dauernder Wechsel von stark sequenzierten Ereignissen muss sich jeglicher Reflexion entziehen, formallogische und sprachliche Genauigkeit ist nicht mehr gefragt. All dies führt einerseits zur Banalisierung der vermittelten Informationen und andererseits zur Verarmung des öffentlichen Diskurses. Die Medienpraxis ist nach Baudrillard Bestandteil der simulativen Praxis aller modernen Gesellschaften, es ist „ein sich selbst produzierendes und selbstbezügliches System, in dem soziale Kontrolle derart funktioniert, dass *a priori* kein Außen mehr möglich ist, dass alle Wahl- und Antwortmöglichkeiten der sozialen Subjekte immer schon vorgegeben sind“ (Blask 2005: 28). Der Prozess der medialen Kommunikation richtet sich in der Zeit der informationstechnologischen Revolution nach den Prinzipien der modernen Montagetechnik: „Es ist vorbei mit den Objekten, deren Signifikat die Funktion wäre, vorbei auch mit der freien Meinung, die in Abstimmungen sogar zu »repräsentativen« Repräsentanten führte, vorbei die wirkliche Befragung, der die Antwort entspricht“ (Baudrillard 2005: 100).

Eine solche Kommunikation erzwingt die technische Homogenität der Informationsformate und beraubt medial bearbeitete Informationsmengen auf der Ebene der Repräsentanz ihrer illusorischen Potentiale. TV-Konsumenten werden umfassend und immer umfassender über das Weltgeschehen informiert, an die Stelle des Dunklen und Unzugänglichen tritt das allen längst Bekannte, ob gewünscht oder nicht, und macht die globale Kommunikation ekstatisch. Die „Ekstase der Kommunikation“ entpuppt sich jedoch als eindimensional, denn alle Weltereignisse samt gesellschaftlichen Räumen werden verfahrenstechnisch vereinnahmt und homogenisiert. Die Eindimensionalität der Information führt wiederum zur Obszönität (vgl. Baudrillard 1994b: 20), die alles Intime und Geheimnisvolle, Verborgene und Verdrängte der Allmacht der simulierten Information und Kommunikation überlässt: „Die Zeitabläufe werden verkürzt und dramatisiert,

um Aktionsdichte zu erzeugen. Direkte Rückmeldungen werden ausschließlich symbolisch vereinfacht vermittelt, um Erfolgserlebnisse möglichst unmittelbar werden zu lassen. [...] Traditionelle symbolische Werte (Tod, Freundschaft, Liebe) werden durch spielerische Szenarien in eine Virtualität versetzt, die einen oberflächlichen Umgang ermöglichen. Das Handeln wird monologisiert und bei den Zuschauern auf mechanische Reaktionen – Bedienen der Fernbedienung oder Versorgung mit Speisen zur genussvollen Umrahmung – beschränkt. [...] Dialogische Kompetenzen zum Aushandeln von Neigungen oder Verpflichtungen kommen nicht vor“ (Reich 1999: 246). Die Mehrdimensionalität der Welt wird der Simulation geopfert. In einer obszönen Welt wird damit die Anerkennung der Vielfältigkeit verweigert, indem jedes Faszinosum in ein Statement verwandelt wird (vgl. Reich 1999: 245).

Sequenzierte, mehrmals am Tag und in der Nacht ausgestrahlte sowie breit kommentierte TV-Kriegsberichte aus der Ostukraine, wo (k)ein Krieg stattfindet<sup>3</sup>, können den präsentierten Mechanismus der Simulation anschaulich exemplifizieren. Dem realen Krieg, den Russland nicht nur leugnet, sondern wobei es auch konsequent die Anwesenheit eigener Truppen im Osten der Ukraine dementiert, wurde gleich am Anfang das Wahrheitsprinzip entzogen. Nachdem in Westeuropa umfassendes NATO-Bildmaterial vorgelegt wurde, das Satellitenaufnahmen enthält, die nach westlichen Militärexperten Schusspuren eines Mehrfach-Raketenwerfers (die Schüsse wurden auf ukrainische Truppen auf der anderen Seite der Grenze abgefeuert) dokumentieren und eine russische Militäroffensive beweisen sollen,

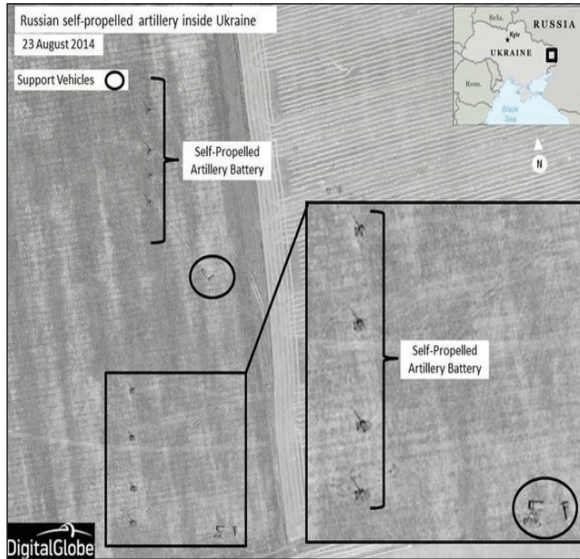


(Bild Nr. 1)

<sup>3</sup> Die folgende Diskussion bezieht sich auf multikodale TV-Kriegsberichte, die lediglich bis Anfang September 2014 durch verschiedene Fernsehstationen übertragen und kommentiert wurden, und ist nicht im quantitativen Sinn zu verstehen.



ist in TV-Kriegsberichten von russischen Soldaten die Rede, die mit hochmodernen Waffen ausgerüstet auf dem souveränen Territorium der Ukraine im militärischen Einsatz sind.



(Bild Nr. 2)

Tatsachen und ihre Bilder entstehen nach der Logik der Simulation, die die moderne Technik unterstützt, „im Schnittpunkt von Modellen“, denen kein Ereignis entgeht, und können „von allen Modellen gleichzeitig erzeugt“ (Baudrillard 1978a: 30) und zur Schau gestellt werden. Solch eine „Verschmelzung der Tatsache mit ihrem Modell“ wird von den am sozialen Geschehen Beteiligten auf unterschiedliche Art und Weise interpretiert. Mehr noch – alle Interpretationen, selbst die widersprüchlichsten, scheinen gleichzeitig möglich und „wahr“ zu sein; ihre „Wahrheit“ läuft jedes Mal darauf hinaus, „sich in einem erweiterten Kreislauf auszutauschen, und zwar nach Maßgabe von Modellen, denen sie selbst verordnet sind“ (Baudrillard 1978a: 31). Daraus kann man schlussfolgern, dass technisch entworfene Modelle von heute die diversen Medien in den Hintergrund stellen, indem sie deren sinnstiftende Funktion selbst als technologische Struktur beansprucht haben. Es geht daher nicht so sehr darum, neue technische Lösungen zur Verbreitung von Botschaften bereitzustellen, sondern vielmehr um eine erzwungene Aneignung von Modellen, die Medien in baldiger Zukunft (vielleicht) ersetzen werden. Wichtig ist nicht das, was in den Medien und über die Medien läuft, sondern das, „was von der Zeichenform mit Beschlag belegt, als Modell artikuliert und vom Code regiert wird“ (Baudrillard 1978b: 99).

Der Ukraine-Krieg ist jedenfalls ein mediales Weltereignis, dessen Teilnehmer entweder tatsächlich noch am Leben sind und über den Bildschirm flimmern oder als scheinbar Untote in Großaufnahmen durch die TV-Kanäle herumstreifen. Dass Moskau sich militärisch im Nachbarland engagiert und in europäischen Medien von verschwundenen Soldaten, von totgeschwiegenen Beerdigungen, von heimlichen Rückführungen und falsch deklarierten Todesursachen ohne Ortsangaben berichtet wird, wurde von russischen Behörden offiziell als Provokation bezeichnet. Der Ukraine-Krieg, der in westlichen Medien noch vor kurzem „Ukraine-Konflikt“ und dann „die unverhohlene russische Invasion“ genannt wurde, geht aber weiter und ist inzwischen zu einem regulären, mediengestützten Bilder-Krieg geworden, in dem semantische Ambivalenzen überhand nehmen, während andere Ereignisse an Bedeutung verlieren, zu zweitrangigen Ereignissen werden und nur ihr technologisches Dasein führen. Ein sehr gutes Beispiel dafür wäre eine neue Version der auf Twitter publizierten Landkarte, mit der die kanadische NATO-Gesandtschaft Russland Nachhilfe in Geographie geben wollte:



(Bild Nr. 3)

Auf dem Landkartenausschnitt erscheinen Russland und Ukraine, die mit „Russia“ und „Not Russia“ beschriftet werden. Es stellte sich jedoch heraus, dass den Kanadiern (bewusst oder unbewusst) ein Fehler unterlaufen war und sie selbst in den Augen der Russen Nachhilfe in Geografie brauchen, denn die Krim, die Halbinsel, die auf ihrer Landkarte noch zur Ukraine gezählt wird, gehört inzwischen (egal, ob wir es wollen oder nicht) zu Russland. Die russische Seite konterte sofort mit einer korrigierenden Bild-Antwort:



(Bild Nr. 4)

Auf der Landkarte werden Russland und Ukraine wie üblich bezeichnet, die Krim gehört aber zu Russland.

Die mediale Kommunikation verschreibt sich einer oberflächlichen Transparenz, an der auch die Wirklichkeit leidet. Diese Erkrankung der Realität wird bei Baudrillard als Verschwinden diagnostiziert. Die simulative Praxis stellt das Wahrheitsprinzip in Frage, Differenzen werden beseitigt, aufgelöst wird ein dichotomisches Gegeneinander (z. B. *gut – schlecht; jetzt – später, hier – dort*), das das Betätigungsfeld menschlicher Handlungen jahrhundertlang im Gleichgewicht gehalten hat, Grenzen zwischen Realität und Fiktion werden durchlässiger. Neue Technologien extraterritorialisieren die alten Organisationsformen, indem sie uns „ins unendliche Universum, ins Unendliche des Unsichtbaren“ führen und „mathematisch zugängliche Wirklichkeit“ (Weibel 1989: 87) als wahre Wirklichkeit erleben lassen. Solche technischen Transformationen der repräsentierten Wirklichkeit fügen sich in das Schema der globalen Kommunikation, in der alles Verborgene und Unsichtbare auf einmal sichtbar, alles Zweideutige eindeutig, alles Mehrdimensionale eindimensional und selbst das Banalste und Trivialste ekstatisch-informativ gemacht wird.

Die Welt von heute ist auf eine andere Weise narzisstisch geworden – sie vermag nicht mehr, einem Idealbild nachzueilen, um sich schließlich im Spiegel der Repräsentanz zu betrachten, sondern bleibt der technologisch ausgearbeiteten Formel der *lingua mathematica* treu, mit der sie aufs engste verflochten ist.

## Literatur

- Baudrillard, Jean (1978a): *Agonie des Realen*. Berlin [West].
- Baudrillard, Jean (1978b): *Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen*. Berlin [West].
- Baudrillard, Jean (1985): *Die fatalen Strategien*. München.
- Baudrillard, Jean (1989): Videowelt und fraktales Subjekt. In: Baudrillard, Jean/ Böhringer, Hannes/ Flusser, Vilém/ von Foerster, Hans/ Kittler, Friedrich/ Weibel, Peter: *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin [West], S. 113–131.
- Baudrillard, Jean (1994a): *Die Illusion des Endes oder der Streik der Ereignisse*. Berlin.
- Baudrillard, Jean (1994b): *Das Andere selbst*. Wien.
- Baudrillard, Jean (2005): *Der symbolische Tausch und der Tod*. Berlin.
- Blask, Falko (2005): *Jean Baudrillard zur Einführung*. Hamburg.
- Breuer, Stefan (1992): *Die Gesellschaft des Verschwindens. Von der Selbsterstörung der technischen Revolution*. Hamburg.
- Cieszkowski, Marek (2007): Zur simulativen Semantik in deutschen und polnischen Werbetexten. In: *Estudios Filológicos Alemanes* 13, S. 191–202.
- Cieszkowski, Marek (2008): O symulowaniu rzeczywistości poprzez język. In: *Prace Komisji Językoznawczej BTN* 18, S. 85–95.
- Cieszkowski, Marek (2009): O zasadzie urzeczywistnienia w języku współczesnych mediów. In: *Prace Komisji Językoznawczej BTN* 19, S. 309–320.
- Cieszkowski, Marek (2012): Imitativ – produktiv – simulativ: zu Rolle und Status der (sprachlichen) Zeichen in Neuen Medien. In: Olpińska-Szkiełko, Magdalena/ Gruzca, Sambor/ Berdychowska, Zofia/ Żmudzi, Jerzy (Hrsg.): *Der Mensch und seine Sprachen. Festschrift für Professor Franciszek Gruzca*. Frankfurt am Main, S. 168–175.
- Fix, Ulla (2008): Text und Textlinguistik. In: Janich, Nina (Hrsg.): *Textlinguistik. 15 Einführungen*. Tübingen, S. 15–34.
- Flusser, Vilém (1995): *Lob der Oberflächlichkeit*. Mannheim.
- Hickethier, Knut (2012): *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart.
- Holly, Werner (2004): *Fernsehen*. Tübingen.
- Kittler, Friedrich (1989): Fiktion und Simulation. In: Baudrillard, Jean/ Böhringer, Hannes/ Flusser, Vilém/ von Foerster, Hans/ Kittler, Friedrich/ Weibel, Peter (Hrsg.): *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin [West], S. 57–80.
- Postman, Neil (2008): *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*. Frankfurt am Main.
- Perrin, Daniel (2006): *Medienlinguistik*. Konstanz.
- Reich, Kersten (1999): Krisen des Imaginären in der Zivilgesellschaft. Eine Analyse am Beispiel von Max Weber und Jean Baudrillard. In: Bukow, Wolf-Dietrich/ Ottersbach, Markus (Hrsg.): *Die Zivilgesellschaft in der Zerreißprobe. Wie reagieren Gesellschaft und Wissenschaft auf die postmoderne Herausforderung?* Opladen, S. 231–251.
- Reich, Kersten/ Sehnbruch, Lucia/ Wild, Rüdiger (2005): *Medien und Konstruktivismus. Eine Einführung in die Simulation als Kommunikation*. Münster/New York/München/Berlin.
- Stöckl, Hartmut (2010): *Mediale Transkodierungen. Metamorphosen zwischen Sprache, Bild und Ton*. Heidelberg.
- Stöckl, Hartmut (2011): Sprache – Bild – Texte lesen. Bausteine zur Methodik einer Grundkompetenz. In: Diekmannshenke, Hajo/ Klemm, Michael/ Stöckl, Hartmut (Hrsg.): *Bildlinguistik. Theorien – Methoden – Fallbeispiele*. Berlin, S. 45–70.

- Virilio, Paul (1986): *Ästhetik des Verschwindens*. Aus dem Französischen von Marianne Karbe und Gustav Roßler. Berlin.
- Weibel, Peter (1987): *Territorium und Technik*. In: Baudrillard, Jean/ Böhringer, Hannes/ Flusser, Vilém/ von Foerster, Hans/ Kittler, Friedrich/ Weibel, Peter (Hrsg.): *Philosophien der neuen Technologie*. Berlin [West], S. 81–111.

## **Bildquellen**

Bild Nr. 1

<http://www.nzz.ch/international/amerikanische-satellitenbilder-sollen-russische-schuesse-auf-ukraine-beweisen-1.18352150/> (28.07.2014)

Bild Nr. 2, 3 und 4

<http://www.n-tv.de/politik/Nato-und-Russland-fuehren-Bilder-Krieg-article13509271.html/> (29.08.2014)

Prof. dr hab. Marek Cieszkowski  
Uniwersytet Kazimierza Wielkiego  
Katedra Germanistyki  
ul. Grabowa 2, PL-85-601 Bydgoszcz  
e-mail: [marek.cieszkowski@wp.pl](mailto:marek.cieszkowski@wp.pl)