

Die Kunst der Störung
durch adaptive Täuschung:
Bugs Bunny

Juli 2002

(C)

Axel Roch

<http://www.axelroch.org>

Aus: Schüttpelz, E. und Kümmel, A. (Hg.),
Signale der Störung, Fink, 2003, S. 301-314

'Matter is always magical in cartoons'

Erik Davis

Ohne Zweifel sind Comics und Cartoons Formen kultureller Kommunikation. Die Tatsache, das Comics und Cartoons gezeichnet sind, rückt diesen Modus des Kommunizierens ins Feld des Imaginären. Zeichentrick ist keine Kommunikation im Symbolischen oder Realen. Trotzdem schreibt sich manchmal die symbolische Maschine in die imaginierten Figuren des Zeichentricks ein, weswegen Comics und Cartoons, genauso wie Film, Photographie und andere Medien eine sowohl theoretische als auch historische Analyse verdienen. Die Medientheorie könnte sich selbst erst validieren durch eine Analyse des Zeichentricks. Denn erst am Beispiel von Comic und Cartoon zeigen sich Vor- und Nachteile einer Medientheorie, die sich auf die Zeichen symbolischer Maschinen beschränkt.

So darf beispielsweise nicht vergessen werden, daß gerade im letzten Jahr des Zweiten Weltkriegs, 1945, Zeichner die Bewegung von Flugzeugen in Luftmanövern erfunden haben.¹ Nicht nur die Materialität der Maschine oder das strategisch-technische Dispositiv des agonalen Gegenübers, sondern auch schlicht die Hand des Zeichners bestimmte die Ausweich- und Angriffsmanöver im Boden-Luft- oder Luft-Luft-Kampf. Mit anderen Worten: die Trajektorien elektronischer Interaktion sind nicht nur mathematische Funktionen technischer Kommunikation, sondern auch imaginäre und imaginierte Würfe.

Mit der Theoretisierung des Übertragungs- und Informationsmodell Claude Elwood Shannons in der Analyse verschiedenster Bereiche kultureller Kommunikation setzte sich ein mathematisch-symbolisches Analysewerkzeug durch, das Interaktion auf technische Kommunikation zu reduzieren versuchte. Der Nachteil dieses Modells liegt natürlich in der Eindimensionalität der Kommunikation. Der Sender schickt eine Botschaft über den Kanal an den Empfänger. Der Schuß ist immer tödlich, die Übertragung ist eine Botschaft des Todes, denn Quelle und Senke spiegeln ein identisches Modell möglicher Nachrichten. Sender und Empfänger sind vom Kanal her gedacht, das Medium Shannons ist der Kanal und nicht das Dazwischen oder die Dynamik zweier heterogener Medien.

Michel Serres hat in seiner Medientheorie dieses Problem zu kompensieren versucht. Sender, Empfänger und Störung sind nicht nur gleichberechtigte Instanzen, sondern im Y-Modell auch wechselseitig austauschbar.² Die

¹ Wolfgang Kaskeline, Zeichner der Deutschen Zeichentrick GmbH, gegründet 1941 im Auftrag des Propagandaministeriums, fertigt 1945 für die Luftwaffe nicht mehr Spielfilme, sondern Ausbildungsfilme an. Er erfindet und zeichnet Kurven für Abfangjäger, die die Bordwaffen der angreifenden englischen Bomber umgehen. Vgl. „Hitlers Traum von Mickey Mouse“, BRD 1999, Regie: Ulrich Stoll, Ausstrahlung bei Arte am 18.4.99.

Nachricht selbst kann stören, Reales formt Symbolisches. Dieser theoretische Trick Michel Serres' ist aber vielleicht immer noch nicht ausreichend, um einer wesentlichen Eigenschaft der Theorie elektronischer Kommunikationsmedien gerecht zu werden: Der Computer ist eine dynamische Maschine; ein Medium, das Strukturen kultureller Performanz adaptiert. Das Verhältnis zwischen Symbolischem und Imaginärem am Beispiel des Zeichentricks zeigt das Problem, daß kulturelle Kommunikation nicht nur ein Spiel von symbolisch-technischen Maschinen ist, sondern das die Welt der symbolischen Maschine selbst ein hochdynamisches Projektionsfeld kultureller Imagination sein könnte.

Anmerkungen zur Medialität von Mickey Mouse

Woran zeigt sich beispielsweise die technische Medialität eines Zeichentrickfilms ? Das prominenteste Beispiel, an dem die Materialität des Mediums sichtbar ist, ist Mickey Mouse. Walt Disneys Figur entwickelte sich aus 'Oswald the Rabbit'. Oswald war ein Hase mit charakteristischen langen Ohren. Disney rekonzipierte Oswald als Mickey und zeichnete den Hasen in eine Maus um; dazu erhielt Mickey Mouse zunächst einen langen Schwanz, der später entfernt wurde, weil er bei vielen Zuschauern Ekel erregte, und die zwei typischen großen, runden Ohren.

Der Geburtstag von Mickey Mouse wird auf den 18. November 1928 gelegt. Zum ersten Mal bekam an diesem Tag die Öffentlichkeit den dritten existierenden Film „Steamboat Willy“ (1928) mit Mickey Mouse in der Hauptrolle zu sehen. Der erste Film „Plane Crazy“ und der zweite „Gallopin' Gaucho“ sind aus dem Jahr 1927. Es fällt auf, daß die ersten von Walt Disney konzipierten Filme sich an dem Problem 'Steuerung' versuchen. Mickey Mouse reitet Tiere (Gallopin' Gaucho), navigiert ein Schiff (Steamboat Willy) und lernt ein Flugzeug zu fliegen (Plane Crazy). 'Control' als politische Metapher, als ein Problem staatlicher Administration, war Walt Disney nicht unbekannt. Es wäre eine interessante Aufgabe historisch aufzuarbeiten, wie Mickey Mouse als 'Cybernaut' des Mediums Film durch Disney konzipiert wurde und wie sich Amerika mit Mickey Mouse-Cartoons im politischen Weltgefüge zur Sprache brachte. Walt Disney war nämlich dafür bekannt, daß er im vorausweisenden Gehorsam seine Filme staatsgefällig machte, nicht zuletzt um sich selbst und seine Filme überhaupt finanzieren zu können.

Die Frage nach der technischen Medialität von Mickey Mouse zeigt sich aber noch an einer ganz anderen Stelle, auf die es hier im folgenden sehr viel mehr ankommt: Die charakteristischen großen, runden Ohren von Mickey Mouse,

² Serres (1981), S. 85.



Abbildung 1: Mickey Mouse in „Plane Crazy“, 1927

die, egal in welcher Position Mickey Mouse steht, liegt oder läuft, immer für den Betrachter in maximaler Größe zu sehen sind und nie von der Seite gezeichnet werden. Mickey Mouse ist nämlich in seiner Geburtsstunde gar kein Comic, sondern ein Film - ein Cartoon. Walt Disney hat den Signifikanten des Mediums Film, den Kinematographen als Maschine in seinen Protagonisten gezeichnet.³ Die Filmrollen des Projektionsapparats, „the reels of the projector“ sind die Ohren von Mickey Mouse.

Die Ohren von Mickey Mouse zeigen einerseits wie eine historisch-technische Medienanalyse funktionieren kann, andererseits aber erklärt dieser Typ medientechnischer Analyse auch sehr wenig. Die Assoziation und die Analogie der Form durch Walt Disney ist beispielsweise nicht erklärbar, genausowenig wie das Gesicht von Mickey Mouse. Denn beides sind bildliche, unarchivierbare Prozesse, die selbst nichts technisches sind. Die Analyse und die Suche nach der medialen Materialität der Cartoons bricht also schon am Beispiel des Gesichtes von Mickey Mouse zusammen. Diese Dysfunktionalität, diese Störung in der Analyse führt uns zum einem anderen Helden in der Geschichte des Cartoons, einen Held der Dysfunktion, der Unterbrechung, der Störung: der Hase Bugs Bunny.

Bugs Bunny zwischen Kommunikation und Interaktion

Vorab sei bemerkt das 'bunny' umgangssprachlich bzw. vor allem in der Kindersprache 'Hase' bedeutet, also gleichbedeutend ist mit 'hare' oder 'rabbit'. Der Vorname 'Bugs' würde natürlich eigentlich auf die Dysfunktion 'Bug' verweisen. Der Legende nach hängt die Namensgebung aber nicht mit der Bedeutung 'Fehler im System' zusammen, sondern der damalige Leiter der Warner Brothers hieß Ben 'Bugs' Hardaway. Trotzdem lohnt es sich aber den berühmten Hasen unter dem Gesichtspunkt der Störung genauer zu betrachten. Bugs Bunny nämlich verkörpert einen bestimmten Modus intelligenter

³ Rickels (1991), S. 66.

Dysfunktion im Prozeß von Kommunikation und Interaktion.

Was nun ist typisch für Bugs Bunny ? Fast alle Cartoons beginnen in einer der archetypischsten Situation seit Subjekte und Objekte zueinander in Beziehung stehen: der Jagd. Ein schutzloser Hase, meist in seiner Höhle versteckt, trifft auf einen gewaltbereiten Jäger. Elmer Fudd begegnet Bugs Bunny. Die Cartoons verlaufen dann bis zum Ende in ständiger Dynamik zwischen Jäger und Gejagtem. Bugs Bunny wird dabei nie erschossen, es ist unmöglich Bugs Bunny das Leben zu nehmen. Egal welche Waffensysteme auf den Hasen zielen, Colt, Gewehr, leichte und schwere Artillerie oder ein angreifendes Flugzeug, Bugs Bunny kann, wie es für Hasen üblich ist, einen Haken schlagen und seinem Verfolger ausweichen. Der Hase hüpfert in der Trajektorie der Interaktion. Die Bewegung in der Verfolgung ist unstehtig, gebrochen, wie bei einer Brownschen Molekularbewegung. Bugs Bunny parodiert die Verfolgung und bringt den Verfolger, den Angreifer, zur Verzweiflung, indem der Hase die Eigenschaften des Verfolgers adaptiert, imitiert und täuscht. Jagt man Bugs Bunny, so oszillieren Subjekt und Objekt in der Verfolgung. Die Nachricht rauscht, die Botschaft springt.



Abbildung 2: Bugs Bunny ist gar kein 'wilder' Hase, sondern kulturell codiert: er spielt ein menschliches Spiel mit dem Jäger, „A Wild Hare“ 1940, Regie: Tex Avery

Bugs Bunny ist ein besonderer Modus der Verfolgung und gehört damit zu einem weiteren und ganz und gar nicht letztem Kapitel in der Geschichte der Verfolgung, die einmal ein Entwurf sein sollte zur Analyse der Beziehungen zwischen Subjekt und Objekt.⁴ Die Kulturgeschichte der Verfolgung kann vernüpft werden mit der philosophischen Geschichte des Begriffs der Wahrheit, da als ein Kriterium für Wahrheit die Identifikation von Jäger und Gejagtem gilt. Das Subjekt ist, identifiziert sich mit dem Objekt. Diese für den Wahrheitsbegriff notwendige Übereinstimmung ist bei Bugs Bunny keine Frage des Todes, sondern reines Leben. Dem tödlichen Schuss begegnet

⁴ Roch und Siebert (1999), S. 219ff.

Bugs Bunny mit einer Frage: „What’s up, Doc ?“ „Its rabbit season“, sagt der Jäger, und das im Jahr 1940.

Bugs Bunny im Zweiten Weltkrieg

Bugs Bunny ist geboren zu Beginn des Zweiten Weltkrieges. In dem Film „Porky’s Hare Hunt“ von 1938 sah man zum ersten Mal einen Hasen und ein jagendes Schwein im Dialog. Der Hase trat noch ohne Namen dann in „Presto Chango“ als magisches Kaninchen auf. Aber erst im Film „A Wild Hare“ von Tex Avery aus dem Jahr 1940 war der spätere Bugs Bunny zu sehen. Robert Clampett flüsterte hier dem Hasen zum ersten Mal den Spruch „What’s up, Doc ?“ ein. Die folgenden Jahre, vor allem der Zweite Weltkrieg, prägten und bildeten den Charakter von Bugs Bunny. Zeichentrickfilme und besonders Bugs Bunny, wegen seiner Nähe zur Jagd und seinem neuen noch unbeschriebenen Charakter, eigneten sich ausgezeichnet als Mittel, um auf unterhaltsame Art und Weise, die Öffentlichkeit und die Truppen anzusprechen.



Abbildung 3: Bugs Bunny in einem Flugzeug und die offizielle Ernennung zum Maskotchen einer Air Force-Schule

Leon Schlesinger, ein Produzent der Warner Brothers, hat während des Zweiten Weltkriegs ein Bugs Bunny-Abzeichen für eine Artillerieschule entworfen. Schlesinger schrieb: „best wishes to the entire personnel of your gunnery school. I hope that the insignia will bring all of the boys good luck“⁵. Die 'Kingman Gunnery School' stellte 'Army Air Force'-Einheiten auf, und konfrontierte den neuen Hasen in der Welt des Cartoons mit Flugvehikeln und Artillerie. Auf dem 'Kingman Army Airfield' wurde Bugs Bunny sogar Maskotchen der amerikanischen Luftwaffe.⁶ Portraits von Bugs Bunny hingen in den Büros der kommandierenden Offiziere, bei den Leitern der Trainingseinheiten und in den verschiedenen Geschwadern, wahrscheinlich direkt neben

⁵ Siehe dazu den Artikel „Kingman Army Air Field“ von 1995 unter <http://www.ctaz.com/~mocoHist/museum/kaaf.htm>, Februar 2001

⁶ Vgl. Abb. 3.

oder gegenüber dem Porträt des damaligen Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika.



Abbildung 4: Bugs Bunny tanzt mit einer Maske (!) zwischen Army und Navy und wirbt für Kriegsanleihen, „Any Bonds Today“, ca. 1942, Regie: Bob Clampett, und Bugs Bunny als Soldat auf einem Poster „Hurry Up, Doc!“ , „Ducktators: Cartoons gegen die Nazis“, 1998, Regie: Guus Van Waveren

Die Popularität von Bugs Bunny beschränkte sich aber nicht nur auf Kasernen. Im Zivilen warb Bugs Bunny ebenfalls für den Krieg. „During World War II, Bugs became a symbol for Yankee ingenuity and boosted morale at home and overseas. He helped promote War Bonds, was adopted as an official member of the Seabees and was even awarded a service record by the United States Marine Corps. According to director Bob Clampett, 'Bugs Bunny was a symbol of America's resistance to Hitler and the fascist powers.' With the advent of television, Bugs' place in the national conscience was made permanent“⁷⁸. Der enge Bezug zum Zweiten Weltkrieg schenkte Bugs Bunny seine eigentümliche Strategie der List in der Verfolgung, die Adaption und Täuschung des Jägers.

Adaption und Täuschung

Es ist wohl kein Zufall, daß der Schauplatz des einzigen Cartoons in dem Bugs Bunny von einem Mitspieler geärgert wird -sonst ist es immer Bugs Bunny, der austrickst- ausgerechnet ein Flughafen der Army Air Force ist.

⁷ <http://www.unicover.com/EA4PAEJJ.HTM>, Februar 2001

⁸ Bugs Bunny machte den Disney Studios mehr als Konkurrenz. Während Mickey Mouse das Bild eines klassischen bürgerlichen Amerikaner spiegelt, ist Bugs Bunny ein kämpferischer Held. Bugs Bunny wurde geradezu als Anti-Mickey Mouse konzipiert. Vgl. dazu „Ducktators: Cartoons gegen die Nazis“, Niederlande 1998, Regie: Guus Van Waveren, Ausstrahlung auf Arte am 18.4.1999. Vgl. zur Geschichte von Bugs Bunny auch <http://www.spacejam.com/cmp/lineup/bugs.html>, Februar 2001: „The idea that the battle was winnable was a very popular one during World War II. 'It was during those war years ... that the Bugs Bunny cartoons...passed Disney and MGM for the first time to become the Number One short subject', Bob Clampett recalled.“

In dem Cartoon „Falling Hare“ von 1943 liegt Bugs Bunny gemütlich auf einer Bombe und liest gerade ein Buch mit dem Titel „Victory through Hare Power“. Anstelle von „Air Power“, Luftüberlegenheit, gilt eine neue Doktrin: Hasentricks. Das ist die Kunst der Störung durch adaptive Täuschung, die Bugs Bunny sich nicht nur anlas, sondern die er in diesem Cartoon auch erlebte. Bugs Bunny liest folgende Passage: „A constant menace to pilots are the gremlins [Kobolde, d.A.] that wreck planes with diabolical sabotage“. Piloten werden durch Gremlins bedroht, deren Ziel nichts anderes ist als die Störung des Fluges und die Erzwingung des darauffolgenden Absturzes.



Abbildung 5: Bugs Bunny -auf einer Bombe einer 'Army Air Field Base'- liest das Buch „Victory through Hare Power“ und interagiert mit einem Gremlin.

Ein solcher Gremlin, der selbst ein kleines Flugzeug ist⁹, betritt die Bühne und schlägt im ruhigen Rythmus mit einem Hammer auf den Zündkopf einer tonnenschweren Bombe, auf der gerade Bugs Bunny sitzt. Bugs Bunny kopiert die Handlung des kleinen Flugzeugs, nimmt dem Gremlin den Hammer aus der Hand und holt zum kräftigen Schlag auf die Bombe aus. Allerdings mit einem Unterschied: kurz vor dem Aufprall wird sich Bugs Bunny seiner Handlung bewußt und schreit: „What am I doing?“ Bugs Bunny lernt 1942, daß ein Sieg nicht mit maximaler Feuerkraft errungen werden muß, sondern auch durch Adaption der feindlichen Strategie und darauffolgende Täuschung erreicht werden kann.

Bugs Bunny überlistet in seinen Cartoons die angreifenden Jäger durch eine zweifache Strategie: zunächst adaptiert Bugs Bunny Verhaltensweisen und Eigenschaften des Jägers, so daß der Angreifer nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden kann.¹⁰ Aus der Sicht des Angreifers wird Bugs Bunny zum Freund, zum Spiegel. Daß der Hase beispielsweise die Frage „What's

⁹ Vgl. Abb. 5. Der Schwanz des Gremlins ist das Heck eines Flugzeugs, die Ohren sind Tragflächen. Im 'Collins English Dictionary' heißt es unter 'Gremlin': „an imaginary imp jokingly said to be responsible for mechanical troubles in aircraft, esp. in World War II“.



Abbildung 6: Ein Jäger -mit anderen als Flugzeug gestartet- greift im Sturzflug an, woraufhin Bugs Bunny -medial aufgerüstet- falsche Steuersignale an den Angreifer mittels Funktäuschung aussendet, aus „Bugs Bunny gets the Boid“, 1942, Regie: Bob Clampett

up, Doc?“ stellt und mit dem Jäger 'spricht' verwirrt den Angreifer schon zu Beginn der Jagd. Ein 'sprechender' Hase kann kein Hase sein. Nach der erfolgten Adaption steuert Bugs Bunny die Handlungen des Jägers in eine Richtung, die zur völligen Verzweiflung des Jägers führen. Kommunikation ist nicht auf Gelingen ausgerichtet, sondern auf Unwahrscheinlichkeit. Die Kunst der Störung durch Täuschung liegt zunächst in der Adaption und Spiegelung des Willens und der Vorstellungen des Gegenübers.

Es ist hier nicht so, daß der Jäger sich an das Gejagte anpasst, oder daß das Gejagte sich in der Umgebung tarnt, sondern das Gejagte spiegelt den Jäger, um ihn zu täuschen. Der Jäger tarnt sich nicht als Gejagtes (wie etwa ein Wolf im Schafspelz), sondern umgekehrt, das Gejagte adaptiert in Echtzeit die Funktionen und Absichten des Jägers. Dieser Typ intelligenter Interaktion ist durchaus interessant¹¹: Das Verfolgte versteckt sich nicht durch Tarnung (Mimikry), sondern täuscht den Verfolger und zwingt ihn zu selbststörenden Handlungen. Die Störung der Botschaft liegt hier nicht in einem Aussen, einer Umwelt, sondern bereits im Sender selbst angelegt. Der Empfänger regelt nur die Selbststörung des Senders. Das Aussen der Botschaft begegnet dem Sender in der Nachricht.

¹⁰ Zur kulturellen Kodierung von Bugs Bunny siehe auch Davis (1992) und vgl. Fritz Freleng in „The Golden Age of Warner Brothers Cartoons - The Boys of Termite Terrace“, 1975, Regie: John Musilli. Freleng sagt dort: „Cartoons that we designed, where never designed -in our minds- for children. All our audiences where adults, really“ und „We never had children in mind when we made [cartoons] - we made them for ourselves, really“.

¹¹ Viele Figuren der Warner Brothers-Cartoons haben natürlich ihren Ursprung in der indianischen Mythologie. Wile E. Coyote, beispielsweise und nicht unähnlich zu Bugs Bunny, ist ein solcher moderner und populärer „Trickster“ indianischen Ursprungs. Im Unterschied zu Europa hat die nordamerikanische Mythologie für die trickreiche Adaption an den Jäger spezifische Figuren ausgebildet.



Abbildung 7: Bugs Bunny adaptiert auch die technischen Mittel der Jagd. Bugs Bunny als Gewehr, aus „Fresh Hare“, 1942, Regie: Fritz Freleng. Bugs Bunny als Soldat: nachdem er einen texanischen Cowboy mit seinem Pferd ausgetrickst hat, sagt er: „Sorry fellows, I can't play with you any more, I've got some important things to do“ und marschiert als U.S. Marine nach „Berlin, Tokyo and Points East“, aus „Super Rabbit“, 1943, Regie: Chuck Jones.

Bugs Bunny als Theorie elektronischer Kommunikationsmedien

Täuschung und Störung hängen schon in der Medientheorie Marshall McLuhans eng zusammen. McLuhan interpretiert den Mythos von Narziß als Täuschung und die der Störung folgenden Amputation als technische Erfindung. Die Überreizung oder gestörte Funktion der Wahrnehmung erzwingt eine Ausweitung der Sinne. „Was immer seine Funktion [die des zentralen Nervensystems, der Kommunikationsmedien, d.A.] stört, muß unterdrückt, lokalisiert und abgetrennt werden;“¹². Störung im Spiegel, so McLuhan, führt zu neuen technischen Erfindungen, zu neuen Medien. Auch in der Geschichte der Nachrichtentechnik gibt es zwei unterschiedliche Typen der Störung. Rauschen tritt einerseits in realen Kommunikationskanälen auf. Je nach Kodierung einer Botschaft, sofern die Kapazität des Kanals größer ist als die Entropie der Datenquelle, kann die Nachricht störungsfrei übertragen werden. Die „zweite Art der Störung“, so der Wissenschaftshistoriker Friedrich-Wilhelm Hagemeyer, „waren Störungen in Anführungsstrichen, von einer Quelle zu einem Empfänger, von dem die Quelle nicht wollte, daß er die Nachricht empfängt. Dann mußte zwischen Quelle und dem eigentlichen Empfänger eine künstliche Störung in Form einer Kodierung eingeführt werden“¹³. Stö-

¹² McLuhan (1992), S. 59.

¹³ So Hagemeyer in „Claude Shannon - Die Atome der Information“, Südwestrundfunk 2 - Wissen, Ausstrahlung am 7. Mai 2001 auf SWR2. Vgl. dazu auch Hagemeyer (1979), S. 192ff und S. 422ff.

rung ist auch künstlich und kodiert. Tatsächlich kann eine Nachricht für eine Gruppe Rauschen und für eine andere Gruppe von Empfängern eine Botschaft sein.¹⁴ Das Problem ist daher, daß die Störung nicht nur im Realen begegnet, sondern daß die Störung auch im Modus der Täuschung eines imaginierten Gegenübers auftritt. Störung ist nicht nur ein externer Einfluß der Umwelt auf das System, sondern kann auch im Spiegelbild eines imaginiertes Gegenüber begegnen. Und der Computer als Kommunikationsmedium ist gerade ein Spiegel kultureller Gedächtnisse, da elektronische Medien, dynamische Medien des Gebrauchs sind. Der Computer reproduziert nicht, er adaptiert Kultur.

Tatsächlich war D-Day 1944, die Landung in der Normandie und damit auch die Eroberung Europas durch die Westalliierten nicht durch technische Überlegenheit oder Feuerkraft gelungen, sondern vor allem durch Täuschung. Während der Angriff zwischen Bologne und Calais durch Attrappen simuliert wurde, erfolgte die tatsächliche Landung in der Normandie. Der Zweite Weltkrieg ist nicht nur Verarbeitung, sondern auch Täuschung. Daher gilt für den Satz von General Dwight Eisenhower aus dem Jahre 1947 „There will be no software in this man’s army“ eine Einschränkung. General Eisenhower, Oberbefehlshaber der ‘Operation Overlord’, wußte sehr wohl, daß ohne Täuschung keine Invasion möglich gewesen wäre. Der Name im Deutschen verweist zwar auf das ‘Hauen’ von ‘Metall’. ‘Eisenhower’ steht damit sozusagen selbst für Hardware, was ethymologisch ‘Eisenware’ und ‘Kriegsgerät’ bedeutet. Es ist aber zu sehr vereinfachend, den berühmten Satz von Eisenhower abzukürzen und in eine medientheoretische Grundannahme umzuformulieren. Zum einen sprach Eisenhower in diesem Kontext explizit von den Bodenkraften („in this man’s army“). Zum anderen hat Eisenhower und auch keine folgenden Generäle einen Befehl an die deutschen Intellektuellen gegeben, eine Theorie der Medien ohne Software zu proklamieren, auf der Basis des Zweiten Weltkriegs als Medium aller Medien.¹⁵

Die vielen Bugs Bunny-Filme in den Frontkinos führen dagegen vor, daß die Kunst des Siegens durch ‘Hare Power’ nicht in der maximalen Zerstörung liegt, sondern in der durch Täuschung induzierten Selbststörung des feindlichen Gegenübers. Bugs Bunny haut eben nicht mit dem Hammer auf den Zündkopf einer Bombe (Hardware), sondern zeigt, daß die Kunst des Schiessens darin besteht, die Bewegung zu erhalten, den Bogen zu spannen. Der Nicht-Schuß ist Bedingung der Überlegens und des Überlebens. An der Schnittstelle von See zu Land, liegt also eine Täuschung und nicht die technische Materialität der Feuerkraft. Es mag sein, daß im Sand das Gesicht des

¹⁴ Vgl. dazu Kittler (1993b), S. 165.

¹⁵ Kittler (1993a), S. 169ff.

Menschen verschwindet, es wäre aber auch durchaus humorvoll zu prüfen, ob sich nicht am Ufer auch ein ganz neues Gesicht zeigt, eine Maske, die zwischen Army und Navy tanzt¹⁶: der hüpfende Hase namens Bugs Bunny. Amerika verhält sich zu Europa nicht nur durch technische Überlegenheit, das alleine wäre ja eine faschistische Doktrin, die die Amerikaner im Zweiten Weltkrieg von den Deutschen adaptiert und dann imitiert haben. Amerikas politisches und militärisches Handeln besteht zusätzlich und vielleicht viel wesentlicher auch aus der induzierten Selbststörung durch Täuschung.

Das wesentliche „Apriori“ der Täuschung durch Bugs Bunny besteht in der Adaption des Verfolgers. Bugs Bunny ist im kulturellen Sinne ein adaptiver, intelligenter Spiegel, der den Kommunikationsprozeß, die Identität von Sender und Empfänger, durch trickreiche Täuschung stören kann. Jäger und Gejagtes sind hier dynamische Prozesse, gekoppelte Oszilatoren. Eine Nachricht wird hier nicht einfach, wie in „identitätszentrierten Reflexionskulturen“, um einen Ausdruck Manfred Faßlers zu gebrauchen,¹⁷ als identische übertragen und reproduziert, sondern der Empfänger sendet selbst kodierte Störungen in die möglichen kulturellen Botschaften des Senders. Diese Anpassung ist so intelligent, daß der Angreifer nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden kann. Elmer Fudd, Servomechanismus von Bugs Bunny, ist ein durch Funkmeßscheinziele gestörter und getäuschter Sender. Der eigentliche Empfänger der tödlichen Botschaft, Bugs Bunny, ist selbst ein durch Täuschung störender Sender.

Kommunikation ist hier nicht Identität durch Reproduktion, sondern Kommunikation ist hier dynamische Interaktion. Medien- und Kulturtheorie, die ihre theoretischen Analysewerkzeuge von der Informatik borgt, darf nicht übersehen, daß die Informatik selbst sich schon nicht mehr in der Theorie der Algorithmen begründet, sondern davon unabhängige Modelle der Interaktion entwickelt.¹⁸ Alan Turing selber hatte einen weiteren Begriff von 'Computation' als manche Medientheorie von heute. „It is not well known that the first person to recognize that there is more to computation than algorithms was Alan Turing ... Turing also introduced choice machines ... In contrast to automatic machines (the original name for Turing machines), which operated in closed-box fashion once they received the *input*, choice machines interacted with the human operator *while computing*“.¹⁹ Damit muß auch eine Medientheorie, wenn sie denn „auf der Höhe ihrer Zeit“ sein

¹⁶ Vgl. Abb. 4.

¹⁷ Faßler (1999), S. 251 und 145.

¹⁸ Vgl. Wegner (1997), S. 82ff. Die Arbeiten von Peter Wegner zeigen deutlich, wie die Informatik die Church-Turing Hypothese bereits verlassen hat.

¹⁹ Goldin et al. (2001), S. 1 und 14ff.

will, die These aufgeben, daß Natur und Kultur eine Universale Turing Maschine ist. Und deswegen müssen in den Kultur- und Medienwissenschaften auch andere Modelle der Kommunikation ausprobiert werden, als die Reduktion von Kommunikation auf Information und von Berechenbarkeit auf Algorithmen. Anstelle der Ansicht das elektronische Medien den Menschen ihre Kommunikationen -apriorisch- vorschreiben, der Universalisierung der symbolischen Maschine Computer müssen wir eher festhalten: elektronische Kommunikationsmedien sind viele Bugs Bunnys, die sich schnell den imaginären Projektionen der Benutzer anpassen und dessen Ängste und Wünsche adaptieren. Bugs Bunny ist in der Lage, jeden Wunsch des Jägers zu imitieren, die Mittel der Jagd in Echtzeit zu adaptieren. Bugs Bunny projiziert geradezu, um seinen Gegner zu täuschen, sein Begehren. Bugs Bunny ist der Prototyp elektronischer Medien: eine Blackbox, die wie ein elektronischer Sender durch Funktäuschung stört, sobald ein feindliches Signal empfangen wurde. Bugs Bunny sendet kulturell kodierte und künstliche Störungen.²⁰

Die Interaktion zwischen Elmer Fudd und Bugs Bunny verläuft wie bei einem Tanz, zwischen Mann und Frau oder Mensch und Maschine, bei dem die Rolle der Führung nicht festgelegt ist. Bewegung und Kommunikation ergeben sich aus der Dynamik der Interaktion. Die adaptive Täuschung des Gejagten, das Umstülpen von Innen nach Aussen, ermöglicht es dem Jäger nicht mehr zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Dieser Typ von Täuschung, nicht Mimikry oder Mimesis, ist eine dynamische Störung des Systems, dass sein Ziel, das Gegenüber zu töten, nicht erreicht. Der Hase wird nie getötet, weil der Empfänger Bugs Bunny ein dynamischer, adaptiver Spiegel ist, der den Zweck der Nachricht, empfangen zu werden, stört.²¹ Der Schuß wird nie

²⁰ Es hat mich im ersten Moment doch schockiert als ich im Rahmen der Recherchen zu Bugs Bunny im Internet in einer Suchmaschine (z.B. <http://www.google.de>) die Suchwörter „bugs bunny electronic warfare“ eingegeben habe und sofort folgendes Suchergebnis hatte: die Liste der für die USA gefährlichen und verdächtigen Wörter, die das elektronische Suchsystem ECHELON der National Security Agency verwendet. Neben „offensive information warfare“, „electronic surveillance“, „computer terrorism“, „bletchley park“, „blackbird“, „freedom“, „marx“, „fukuyama“, usw. usw. findet sich der Hase Bugs Bunny. Mit anderen Worten: die amerikanischen Geheimdienste jagen täglich in allen elektronisierten Kommunikationsmedien die Stichwörter 'Bugs Bunny'. Das heißt natürlich noch nicht, daß Bugs Bunny selbst ein Staatsgeheimnis ist, es könnte ja einfach nur ein Code-Name für irgendeine geheime Operation sein, es zeigt aber, daß Bugs Bunny vielleicht auch die Nachkriegsgeschichte inspirierte. Mickey Mouse, Donald Duck oder Duffy Duck sind jedenfalls *nicht* auf der staatsgefährdenden Liste, sondern der immer noch in elektronischen Medien gejagte Bugs Bunny, den wir hier als Träger zur Dynamisierung der Medientheorie benützen.

²¹ In dem Cartoon „Old Grey Hare“, 1944, Regie: Bob Clampett, resümieren Elmer Fudd und Bugs Bunny ihre Lebensgeschichte. Am Ende schaufelt sich Bugs Bunny sein eigenes Grab, trickst aber Elmer Fudd so aus, daß Elmer Fudd selbst ins Grab steigt und sich von Bugs Bunny begraben läßt.

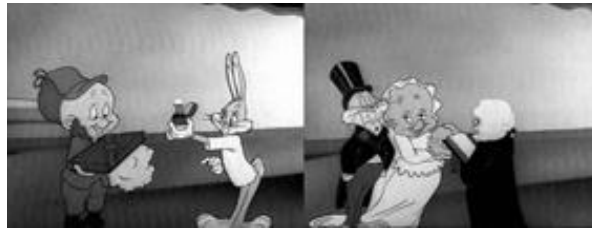


Abbildung 8: Auf eine strategische Eskalation von Waffen, Axt, Colt, leichte und schwere Artillerie, antwortet Bugs Bunny oft mit der Projektion des Begehrens seines Feindes: entweder als Frau verkleidet oder hier, wie um eine Junggesellenmaschine zu täuschen, bietet der Hase seinem Jäger einen Trauring an. Bugs Bunny vertauscht das Geschlecht seines Jägers und heiratet Elmer Fudd. Auch der Turing-Test als Differenz von Mensch und Maschine ist ursprünglich die Differenz von Mann und Frau (Heiratsschwindel als Kommunikationsmodell).

Treffer, die Kommunikation ist keine Zerstörung, sondern ein ständiges interaktives Spiel mit wechselnden Rollen zwischen Jäger und Gejagtem. Bugs Bunny ist ein adaptives, täuschendes und störendes Signal. Bugs Bunny-Cartoons parodieren die Führung in der Interaktion, die Gewalt der Kommunikation, den Tod in der Übertragung. Bugs Bunny-Cartoons bleiben im ständigen dynamischen Dazwischen von Sender und Empfänger, Jäger und Gejagtem. Die Botschaft als Bewegung zerspringt nicht, sie springt.



Abbildung 9: Selbstreflexion des Mediums: Nach einem Filmriß (Bildstörung) tritt Bugs Bunny in die leere Projektionsfläche des Kinematographen und sagt zum Publikum: „Due to circumstances beyond our control we are unable to continue with this picture ... and confidentially ... this film didn't exactly break...“ und präsentiert sich selbst als Bildschnitt mit einer Schere in der Hand, vgl. „Bugs Bunny & Co - Die bunte Welt des Chuck Jones“, 2000, Regie: Margaret Selby.

Literaturverzeichnis

- Davis, Erik, 1992. Toon In, Turn On, Drop Out. The Sacred Wisdom of Bugs the Elder. *The Village Voice*.
- Faßler, Manfred, 1999. *Cyber-Moderne. Medienevolution, globale Netzwerke und die Künste der Kommunikation*. Springer, Wien, New York.
- Goldin, Dina, Keil, David und Wegner, Peter, 2001. A Historical Perspective of Interactive Computing. Internet: <http://www.cs.brown.edu/people/pw>.
- Hagemeyer, Friedrich W., 1979. *Die Entstehung von Informationskonzepten in der Nachrichtentechnik. Eine Fallstudie zur Theoriebildung in der Technik in Industrie- und Kriegsforschung*. Doktorarbeit, Freie Universität Berlin.
- Kittler, Friedrich A., 1993a. Geschichte der Kommunikationsmedien. In: Huber, Jörg und Müller, Alois M. (Hrsg.), *Raum und Verfahren*, Seiten 169–189. Stroemfeld/Roter Stern, Basel.
- Kittler, Friedrich A., 1993b. Signal-Rausch-Abstand. In: Kittler, Friedrich A. (Hrsg.), *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften.*, Seiten 161–181. Reclam, Leipzig.
- McLuhan, Marshall, 1992. *Die magischen Kanäle*. Econ Verlag, Düsseldorf.
- Rickels, Laurence A., 1991. *The Case of California*. John Hopkins University Press, Baltimore and London.
- Roch, Axel und Siegert, Bernhard, 1999. Maschinen, die Maschinen verfolgen. Über Claude E. Shannons und Norbert Wieners Flugabwehrsysteme. In: Schade, Sigrid und Tholen, Georg C. (Hrsg.), *Konfigurationen. Zwischen Kunst und Medien.*, Seiten 219–230. Wilhelm Fink, München.
- Serres, Michel, 1981. *Der Parasit*. Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Wegner, Peter, 1997. Why Interaction Is More Powerful Than Algorithms. *Communications of the ACM*, 40, Nr. 5, 80–91.