

# Hyperkultur

Von Roberto Simanowski

Nr. 1 – 28.5.1999

## Abstract

Rezension des Buches *Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters*, hg. v. Martin Klepper, Ruth Mayer und Ernst-Peter Schneck, Berlin und New York: de Gruyter 1996, 295 S.

Hieß das 1995er "Wort des Jahres" Multimedia, so starteten in dessen Schlepptau schon damals andere Begriffskarrieren, die alle auch irgendwie mit dem Computer zu tun haben. Cyberspace oder Virtual Reality sind solche aussichtsreichen Kandidaten, die im Buchhandel längst als verkaufsträchtige Titel gelten. Ein Modethema, sagen die einen und haben somit schon ein Argument, sich darum nicht weiter bekümmern zu müssen. Die Frage der Zukunft, sagen die anderen und zählen an zwei Händen die Paradigmenwechsel auf, die mit der neuen Technik auf uns zukommen. In dieser Fraktion gibt es dann wieder die optimistischen und die pessimistischen Propheten.

Während in den USA ein bunter Haufen von Cyber-Freaks den Evolutionssprung plant, wie Gundolf Freyermuths Führer durch den High-Tech-Underground "Cyberland" (1996) vor Augen führt, schlagen in Deutschland die Anthroposophen Alarm, die das Thema inzwischen auch für sich entdeckt haben und mit ihrem Buch "CyberSpace. Virtual Reality" von 1996 gleich in beide Schlagwortkataloge drängen. Die kontinentale Konstellation der Visionäre und Mahner verwundert kaum, denn der Bezug Amerikas ist die Technik und die Pop-Musik, der Bezug der Anthroposophen die ganze Schwere europäischer Kulturgeschichte. Befriedigen kann freilich beides nicht, wenn es nur auf die Wiederholung mentaler Muster hinausläuft und einerseits naiv-begeistert die Vision von der guten Technik fortschreibt, andererseits konservativ-besorgt in jeder Veränderung des Gegebenen einen Anschlag auf die Daseinsgrundlagen des Menschen argwöhnt. Aber die Sachlage läßt zur Zeit einfach zuviel Raum für Klischees, noch weiß man nicht, wohin die Reise geht, noch gibt es kaum empirische Untersuchungen, kaum Datenmaterial - da hält sich jeder an seine Ideen.

Das angezeigte Buch "Hyperkultur" entkommt diesem Dilemma auch nicht, hat aber einen entscheidenden Vorteil: sein Gegenstand existiert bereits, was man mit Blick auf jene Überlegungen zur psychosozialen Relevanz von Virtual-Reality-Erlebnissen oder zur Kopplung von Computer und Gehirn so nicht sagen kann. Das Buch kümmert sich in erster Linie um Hypertexte, und die gibt es tatsächlich, die werden (vor allem freilich in den USA) seit circa 10 Jahren geschrieben und gelesen, für die werden sogar in Deutschland, wie zum Beispiel von der "Zeit" im Sommer 1996, schon Literaturwettbewerbe veranstaltet.

Was ist ein Hypertext? Im vorliegenden Buch heißt es im Fachjargon: interaktive Textdateien. Das wichtigste an dieser Definition ist der Numeruswechsel: ein Hypertext sind viele Texte, eine Sammlung von vernetzten Textbausteinen, ein Text, von dem aus durch das Anklicken markierter Wörter verschiedene neue Texte aktiviert werden können, in dem also sogenannte Links oder Hot-words auf andere Textpfade verweisen. Ein Hypertext ist nicht mehr linear, sondern netzartig. Insofern die Segmente, in die die Links führen, auch mit Bild und Ton belegt sein können, ist der Hypertext nicht einmal mehr bloß Text. Man spricht, solange es sich nicht um wissenschaftliche 'Texte' handelt, besser von Hyperfiction. Das Besondere daran ist nicht die elektronische Materialisierung, die bloß digitale Existenz, sondern das Verknüpfungsverfahren. Dessen Konsequenzen sind unter anderm, daß der Leser durch das Angebot verschiedener Links, nach Belieben von Datei zu Datei surfend, sich seinen eigenen Textzusammenhang herstellen kann, es den Text also nicht mehr gibt, sondern immer nur einen ganz individuellen des Rezipienten.

Das mag banal klingen in einer Zeit, da nicht nur ausgewiesene Konstruktivisten den Textbegriff gern durch den des Kommunikats ersetzen, den Ort der Bedeutungsherstellung vom Text zum Leser verschieben und beim Repetitionsprozeß lieber von Bedeutungszuschreibung als von Bedeutungsentnahme sprechen. Aber es geht hier nicht um die je verschiedene Wahrnehmung des Gleichen, es geht um die Wahrnehmung des Unterschiedlichen. Nicht mehr liest der Rezipient, was der Produzent ihm vorsetzt, von der ersten zur letzten Zeile (in zugegebenermaßen anderer Weise als sein Nachbar), sondern ist gezwungen, sich den Text selbst zusammenzustellen, in einer Auswahl und Reihenfolge, die der Autor mehr oder weniger nicht bestimmen kann und will. Das verändert die Hierarchie der Autor-Text-Leser-Triade grundsätzlich und erfordert im übrigen einen Bonmotwechsel in der Textwissenschaft - statt "der Text sagt mehr als sein Autor" heißt es nun: "der Autor kennt seinen Text nicht".

Dies war freilich schon 1961 bei Raymond Queneau der Fall, als der seine Hunderttausend Milliarden Gedichte schrieb, die aus zehn Sonetten bestanden, welche jedoch auf verstärkten Seiten so gedruckt waren, daß man zeilenweise blättern und somit alle Zeilen aller Seiten miteinander kombinieren konnte. Niemand, auch nicht der Autor, hat jemals den ganzen Text dieses schmalen Buches lesen können. Schon bei diesem nichtelektronischen Vorläufer des

Hypertextes wurde deutlich, daß der Autor, wenn er solcherart seine Autorität der gezielten Textlenkung aufgibt, auch keine bestimmte Botschaft mehr, und zwar nicht einmal der Intention nach, vermitteln kann. Die Lektüre des Hypertextes dient nicht mehr der Vermittlung einer bestimmten Weltsicht, sie ähnelt eher einem Computerspiel. Die Literatur wäre somit schon rein strukturell aus der noch immer aus der Aufklärung nachwirkenden Pflicht zur Vervollkommnung ihrer Leser entlassen. Was will sie noch, was kann sie noch leisten?

Eine klare Antwort kann das vorliegende Buch freilich nicht geben, aber es gibt einem immerhin erst einmal die notwendigen Fragen in die Hand. Sein erklärtes Anliegen ist, die beiden Stoßrichtungen der hyperkulturellen Entwicklung vor Augen zu führen: "die tiefgreifende Veränderung, die traditionelle Repräsentationsstrukturen (die Sprache, die Literatur, die Kunst) durch den Gebrauch der Computertechnologie erfahren und die symbolische Bedeutung, die diese Technologie in der kulturellen Inszenierung (der Literatur, der Kunst, der Theoriedebatte) gewinnt" (6). Mit anderen Worten: es geht um Cyberspace zum einen als Medium zum anderen als Gegenstand des Textes. Die 16 Beiträge unterteilen sich demnach in zwei Gruppen: einem theoretischen und deskriptiven Teil zum Hypertext folgen Spekulationen zur computertechnologischen Vereinnahmung und Transformation der Wirklichkeit, für die wiederum konventionell strukturierte, also lineare literarische Texte den Bezugspunkt darstellen.

Der theoretische Teil bietet zwar zunächst eine ganz grundsätzliche Einführung in Aufbau und Strukturprinzipien gängiger Hyperfictions, ist aber wesentlich mehr als ein Propädeutikum. Denn die Autoren nehmen nur ein bißchen Rücksicht auf Nichtkenner der Materie, wenn sie wie Ruth Nestvold und Hannah Möckel-Rieke zunächst Funktionsweise und Fachbegriffe klären und die Konsequenzen für Literaturmarkt und Rezeptionsweise reflektieren oder wenn sie wie Heiko Idensen umfangreich informieren über verschiedene Hypertexte, Internet-Projekte und nützliche http-Adressen. Die Autoren steigen sehr bald auf einer höheren Ebene in die Diskussion ein. Dort ziehen sie bestimmte Thesen, zu denen sich der Neuling erst noch durcharbeiten muß, schon wieder stark in Zweifel.

Zum Beispiel die Sache mit der Interaktivität und Leserautonomie, die oft als Demokratisierungs- und Dehierarchisierungseffekt des Hypertextes angepriesen wird. Nachdem der Literaturwissenschaftler und Lyriker William Dickey die Bedeutung der Computeranwendung für sein eigenes Selbstverständnis als Autor illustriert hat, attackiert Hilmar Schmundt die These von der neuen Souveränität des Lesers und hält mit Bezug auf den Topos des Technisch-Erhabenen fest, daß die Leser der "Kontingenz und Willkür bedrohlicher Gewalten und geheimnisvoller Sprachspiele während ihrer Navigation durch den Hyperspace ausgeliefert" sind, die Leserautonomie also "durch das Überangebot undurchschaubarer Entscheidungszwänge" ausgehebelt wird (60f.). Die Rede von der Interaktivität

enttarnt Schmundt angesichts der unantastbaren Tiefenstruktur der Programme und der "repressiven Toleranz", die der Hypertext jedem Gegendiskurs entgegenbringt, als neue "große Erzählung" im Lyotardschen Sinne.

Spätestens hier sieht der uninformierte Leser, auf welcher komplexeren theoretischen Ebene die Diskussion bereits angekommen ist und welche Bezüge zu den namhaften Denkern der letzten beiden Jahrzehnte sich herstellen lassen. Neben Lyotard sind das zum Beispiel Derrida, DeMan und Barthes als Vordenker der Hypertextästhetik. Hanjo Berresen verweist auf Deleuze und Guattari mit ihrem Rhizom-Begriff, der als Symbol des assoziativen, wurzellosen Denkens in einem azentrischen, nicht hierarchischen und asignifikanten System sehr gut den Hypertext, als Text des ewigen Werdens und der "diskursiven Nomadologie" (124), beschreibe.

Christoph Schirmer erkundet den Zusammenhang von Hypertext, Hysterie und Surrealismus mit Hilfe des Subjektbegriffs bei Foucault und Lacan und erörtert die ästhetischen und gesellschaftspolitischen Innovationen, die jeweils in der offenen, assoziativen Vernetzungsstruktur des hysterischen Denkens, der *écriture automatique* und des Hypertextes liegen. Schließlich entführt Friedrich Kittler unter dem Titel "Wenn das Bit Fleisch wird" in die Festkörperphysik, in die Welt der Leiterplatten und Siliziumchips. Er umreißt die "digitale Evolution" und verweist auf den Trend der Hardware, sich ihren Benutzern immer mehr zu entziehen. Die Unergründlichkeit der Computertechnologie gleiche diese dem großen Rätsel Leben an, weswegen Kittler recht eigenwillig von einer "Fleischwerdung" spricht, ohne auf Biochips oder neuronale Netzwerke abheben zu müssen.

Im zweiten Teil werden unter den Leitmetaphern des Computers - Speichern, Verarbeiten und Löschen von Daten - veränderte Konzeptionen von Körperlichkeit, Identität und Wahrnehmung in der Hyperkultur reflektiert. Ort der fiktionalen Umsetzung hyperkultureller Prozesse und Spekulationen ist die Cyberpunk-Literatur, Ausgangspunkt der Überlegungen also der konkrete Text. Nach Ruth Mayers Einführung und Begriffsbestimmung zum Genre Cyberpunk behandelt Olliver Dyens das Dialogverhältnis zwischen Mensch und Maschine und spricht von der gegenseitigen Befruchtung durch das Mem (Gedankenvirus), wobei der menschliche Körper (als Eizelle) vom Cyberspace (als Samen) befruchtet werde. Ein gedankliches Abenteuer, das der kanadische Romanistik-Professor ernster meint, als deutsche Leser erwarten mögen, und das zudem in der Cyborgisierung des Menschen eine faszinierende Transformation statt einer beängstigenden Technologisierung des Biologischen sieht.

Jon-K Adams untersucht das Strukturprinzip und die Ästhetik von Gibsons Roman *Neuromancer* (Bibel und Urtext des Cyberpunks), Martin Klepper sieht mit Rekurs auf Wolfgang Isters Überlegungen zum Fiktiven und Imaginären in Gibsons und Piercys Romanen die Inszenierung der Fiktion in der Fiktion, was dem Rezipienten

die Reflexion über die Fiktionalität des computergenerierten Raumes im Text eröffne. Ruth Mayer begreift den Cyberpunk-Roman als Sinnfindungs- und Synthetisierungsmedium "angesichts einer dezentralisierten und undurchschaubar komplexen postmodernen Wirklichkeitsordnung" (173), wobei im Gegensatz zu der von Adams und Klepper behaupteten Metafiktionalität der Cyberpunk-Literatur der Anspruch auf Unmittelbarkeit festgestellt wird.

Istvan Csicsery-Ronay entdeckt einen pragmatischen Zug in der Science-Fiction-Literatur und schreibt dieser die Aufgabe der Initiation in sich verändernde Realitäten sowie einer quasi-religiösen Sinnstiftung zu. Die gewöhnlich als Unterhaltungsliteratur diskreditierte Science-Fiktion avanciert somit zur Avantgarde einer kulturellen Umorientierung, woran der Schriftsteller der Hyperkultur und Leiter eines elektronischen Verlages im Internet Mark Amerika anschließt, wenn er in der Avant-Pop-Bewegung den Brückenschlag zwischen Hochkultur und Populärkultur annonciert.

Nach den Überlegungen und Denkabenteuern, die dieses Buch ausbreitet, hat man den Eindruck, daß in der Cyberpunk-Literatur die ironische Hilf- und Visionslosigkeit der Postmoderne verabschiedet wird zugunsten einer auf den Computer abhebenden Zukunftsvision. Diese ist in mancher Hinsicht anziehend, in mancher Hinsicht abschreckend, immer jedoch ist sie hoch spannend und fordert zu Diskussion heraus. Den Rahmen dieser Diskussion vor Augen zu führen, ist das Verdienst dieses Sammelbandes. Die Autoren, zumeist noch recht jung, gehen sehr engagiert zu Werke. Vielleicht benutzen sie dabei ein bißchen zu oft attraktive, aber das Verständnis nicht eben fördernde Wörter. Vielleicht streben sie etwas übertrieben nach theoretischer Aufrüstung, als wäre der Laie (und das ist in diesem Falle auch leicht der Literaturwissenschaftler) nicht auch so schon beeindruckt genug. Der Rezipient, der die Einladung zur Lektüre nicht ausschlagen will, sollte jedenfalls zwei Dinge mitbringen: die Bereitschaft, sich ernsthaft auf scheinbar Abwegiges einzulassen, und die Fähigkeit, gelassen abzuwinken, wenn der Pfad denn einmal zu sehr im Abseits liegt.

*Die Rezension erschien zuvor in: Jahrbuch für Internationale Germanistik 29/2 (1997), S. 245-249.*