

Winfried Nöth
Begrüßung
2000

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17417>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nöth, Winfried: Begrüßung. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 15, Jg. 3 (2000), Nr. 1, S. 1–2. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17417>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Begrüßung

Von Winfried Nöth

Nr. 15 – 2000

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kolleginnen und Kollegen,

im Namen des Wissenschaftlichen Zentrums für Kulturforschung der Universität Kassel, das die heute beginnende Tagung im Rahmen seiner begrenzten Möglichkeiten gern mitgefördert hat, begrüße ich Sie anlässlich der Eröffnung des Forums "Ästhetik digitaler Literatur". Die Themen dieser Tagung betreffen beide Arbeitsfelder unseres Zentrums, nämlich die Kultur- und die Medienforschung. Auch unser Wissenschaftliches Zentrum ist ein Forum, nämlich ein Forum des Dialogs zwischen verschiedenen kultur- und medienwissenschaftlichen Projekten. Eines von ihnen heißt "Selbstreferentialität in den Medien", und es freut mich zu sehen, daß die heute beginnende Tagung mehrere Beiträge zum Thema dieses Projektes liefert, dem sich in Kassel neben mir die Mitinitiatoren dieser Tagung, Friedrich Block und Karin Wenz, angeschlossen haben.

Selbstreferenz ist eigentlich ein semiotisches Paradox. Ist es doch die Aufgabe der Zeichen, auf *etwas anderes* und nicht auf sich *selbst* zu verweisen. Aber gerade die Ästhetik hat uns gelehrt, dass der Verweis von Zeichen auf Zeichen zu besonderen ästhetischen Einsichten und Empfindungen führen kann.

Die Aspekte der Selbstreferenz sind vielfältig. Das heutige Forum hat allein schon durch seine Themenstellung mit dem Aspekt der *metasprachlichen* Selbstreferenz zu tun: Die ästhetische Nutzung des Mediums Computer erzeugt ihre eigene, mithin selbstbezügliche Theorie. Eine Theorie der digitalen Literatur, welche die Tatsachen der digitalen Medien nicht ignoriert, ist von vorn herein eine selbstbezügliche Theorie.

Hinzu kommt die Selbstbezüglichkeit von Kunst und Literatur überhaupt. Im Gegensatz zur informativen ist die ästhetische Kommunikation nicht an Tatsachen, sondern an den reinen Möglichkeiten des Mediums interessiert. Damit wird das Medium zu Motor seiner eigenen Selbstbezüglichkeit. Es geht nicht mehr um das Medium als Vermittlungsinstanz irgendwelcher Realitäten, sondern um das Medium als Vermittlungsinstanz *sui generis*.

Ein speziellerer, aber mit der Ästhetik eng verwandter Aspekt der medialen Selbstreferenz ist die Selbstreferenz des *Spiels*, welche ja auch eines der Themen dieses Kolloquiums ist. Wie wir aus der Ethologie wissen, hat die Phylogenese des

Spiels, und übrigens auch des Lachens, ihre evolutionsgeschichtlichen Wurzeln darin, daß fremdreferentielles, nämlich auf Feinde ausgerichtetes aggressives Verhalten (u.a. das Drohen mit den gezeigten Zähnen), zum Gegenstand einer bloßen spielerischen Erprobung bei den Jungen wird, die diese Verhaltensformen um ihrer selbst willen spielerisch, ohne deren aggressive fremdreferentielle Semantik erproben.

Ein weiterer Aspekt der Selbstreferentialität ist schließlich auch notwendigerweise einem Medium inhärent, welches auf dem Prinzip des digitalen Codes basiert. Auch wenn man in der Präsenz eines jeden *bits* die *Abwesenheit* seines binären Gegenstücks vermuten mag, so ist es doch richtiger, von der latenten *Anwesenheit* dieses fehlende Gegenstück zu sprechen, denn das binär Abwesende bleibt ja niemals eigentlich völlig fremd, da es vielmehr das anwesende Gegenstück überhaupt erst bedingt.

Der Begriff der "digitalen Literatur" suggeriert schließlich ein letztes, entscheidendes Paradox: das Paradox der Literatur aus der Maschine. Ist nicht die Maschine dem kreativen Handeln der Literaten a priori völlig entgegengesetzt? Dem Klischee des Descartes zufolge gibt es zwischen Mensch und Maschine einen unüberbrückbaren Abgrund. Doch schon im Jahre 1887 hat Charles Sanders Peirce in seinem Aufsatz über logische Maschinen gezeigt, wie ähnlich mentale und maschinelle Operationen sein können. Freilich kannte er nur die Möglichkeiten von Maschinen, *logische* Aufgaben zu lösen. Das Kreative schien Peirce dem Menschen vorbehalten zu sein. Heute wird viel über die Möglichkeit kreativer Maschinen nachgedacht. Werden sie die kreative Intelligenz der Menschen ersetzen und den digitalen Poeten zur Konkurrenz werden?

Es war ein Poet, nämlich Jonathan Swift, der eine solche Vision hatte. In *Gullivers Reisen* (III.5) begegnen wir Akademikern, die nicht nur logische, sondern wirklich auch poetische Maschinen erfunden hatten. Deren Potential beschrieb Swift wie folgt: [With this machine,] "the most ignorant person, at a reasonable charge, and with little bodily labor, might write books in philosophy, poetry, politics, laws, mathematics, and theology, without the least assistance from genius or study." Heute können wir uns eine solche poetische Maschine nur als eine digitale Maschine vorstellen. Die etwas beunruhigende Vorstellung, daß eine solche Maschine die Poeten einschließlich der digitalen Poeten in selbstreferentieller Weise überflüssig machen könnte, möchte ich nicht ausführlicher thematisieren, denn einerseits würden dann die vielen hochinteressanten Referate, die auf dem Programm dieser Tagung stehen, zu kurz kommen, andererseits bin ich davon überzeugt, daß sich wenige der heutigen Referentinnen und Referenten durch die Vision poetischer Maschinen eingeschüchtert fühlen dürften.