

Johannes Auer

Screaming Screen und Binärer Idealismus

2001-09-28

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17474>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Auer, Johannes: Screaming Screen und Binärer Idealismus. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 19, Jg. 3 (2001-09-28), Nr. 5, S. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17474>.

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/>

Screaming Screen und Binärer Idealismus

Von Johannes Auer

Nr. 19 – 28.09.2001

Abstract

Ein Text über die Oberfläche und Bildschirme, Mäuse und Katzen, die Sehnsucht nach dem Tode. Johannes Auers Attacke zielt auf die "binären Idealisten", die Netzkunst und -literatur ganz im Code verorten und das optische Ergebnis auf dem Bildschirm als zweitrangig und unterlegen abtun wie einst Plato in seinem *Idealen Staat* die Kunst.

1.

Am 13. Januar 1997 wurde eine Nachricht im Internet verbreitet:

"If you want me clean your screen, scroll up and down".

Darunter war eine Internetadresse angegeben und der Namen der Künstlerin Olia Lialina. Ruft man die angegebene Internetadresse auf, erscheint eine geöffnete Hand auf dem Bildschirm, und durch die Bewegung über die Scrollbalken erscheint es tatsächlich so, als ob eine Hand den Bildschirm von innen reinigt.

Natürlich ist an dieser Arbeit der russischen Netzkünstlerin Olia Lialina wichtig, wie sie sich per E-Mail ankündigt, natürlich ist wichtig, dass hier der Mouse-Click auf die angegebene Adresse, dass der Click, der die Arbeit aufruft, vor der visuellen Sensation liegt und auch die einzige Clickmöglichkeit bleibt.

Darauf will jetzt aber nicht eingehen, ebenso wenig wie darauf, dass bei der Netzkunst neben dem Optischen, also dem, was wir als ästhetisches Produkt auf dem Bildschirm zu sehen bekommen und wofür ich im Folgenden engagieren will, immer zwei weitere Ebenen, eine technische (Programmierung) und eine soziale (Interaktion der Nutzer) hinzukommen. Diese wichtige und scharfsinnige Erkenntnis stammt von dem Konstanzer Literaturwissenschaftler und Netzanthropologen Reinhold Grether, der die 3 Ebenen als Desk, Tech, Soz unterschieden hat.¹

Was ich zunächst hervorheben will, ist, und das macht Olia Lialinas Hand besonders deutlich, dass bei [Personal]-Computer-Kunst 2 Ebenen zusammenwirken: die visuelle Fläche auf dem Bildschirm und die Fläche auf der ich die Mouse bewege, um mit der visuellen Ebene zu interagieren. Ein weiteres Beispiel: Kill the Cat von Mouchette.

Hier muß man mit der Mouse den auf und ab zitternden Button treffen, der sich vor einem bildschirmfüllenden Bild eines aufgerissenen Katzenrachens befindet. Eine nicht einfache motorische Koordinationsaufgabe zwischen Hand und Auge. Gelingt der Click, wird man belohnt durch die Frage: "Why did you kill my Cat?" Und soll per weiterem Click auf einen Button versprechen, das nie wieder zu tun ("Never do it again!")

2.

Normalerweise wird als wichtigste Interaktionsmöglichkeit der Mouse-Ebene mit der Bildschirmfläche der Link angesehen, den Olia Lialia interessanterweise vor ihr Kunstwerk legt.

Ein Link oder Hyperlink ist ein Wort oder ein Bild in einem sogenannten Hypertext, durch den ich per Click mit der Mouse auf dem Bildschirm eine neue Information angezeigt bekomme. Der Hypertext ist die Grundlage des WorldWideWebs, kurz gesagt einer Methode, sich per Hyperlink im Internet zu bewegen.

Und der Hyperlink hat am Anfang die Literatur und Kunst im Internet inspiriert (und fast noch mehr die theoretischen Betrachtungen darüber). Der Hyperlink schien endlich den Leser oder Betrachter des Kunstwerkes zum Mitautor und Mitschöpfer zu machen.

Michael Böhler sieht außerdem im notwendigen Zusammenwirken der beiden Ebenen, Mouse und Screen, eine neue Lektürewise, eine Verlagerung der mitgestaltenden Phantasie in die Mouse-Aktionsebene - kurz eine "Externalisierung des Imaginären".

"Ästhetisch betrachtet ist Hyperfiction weniger eine neue literarische Textform als eine neue Lektürewise und ein neues Text-Leser-Verhältnis. Darin wird der Ort des literarischen "Theaters" aus dem Gehirn-Innenraum mentaler Prozesse in den äussern Interaktionsraum sensorielle Wahrnehmungs- und haptischer Selektionshandlungen verlagert."²

In letzter Zeit ist jedoch die "der Link ist alles"-Euphorie abgeklungen, und seine Bedeutung wird kritisch hinterfragt. Einige Argumente will ich kurz aufführen.

Bernd Wingert konstatiert eine mögliche Aufmerksamkeitsverschiebung bei der Hypertext-Lektüre vom Text zum Sprung, die er zurecht als die "zentrifugalen Kräfte"³ bei der Hypertext-Lektüre charakterisiert. D.h. den Leser interessiert mehr, wohin die Links hinführen, als das, was er gerade auf dem Bildschirm sieht. Man könnte mit einigem Recht sozusagen von einer hypertextuellen Zapmentalität sprechen.

Noch gewichtiger ist allerdings ein Einwand von Uwe Wirth, der sagt: dass in dem Maße, in dem Hypertexte auf eine Struktur, bzw. auf eine interne Kohärenz verzichten, die von einem Autor/Autorenkollektiv vorbedacht ist, um sich ganz den clicklustigen Entscheidungen des Lesers zu öffnen, dass also ohne eine solche vorbedachte Struktur der Text letztlich beliebig, inhalts- und sinnlos wird.⁴ D.h. in einem fiktionalen Text muß die Entscheidungsmöglichkeit des Lesers immer durch Regisseure oder Autoren beschränkt werden.

Und so ist aktuell eine interessante Diskussion zu beobachten. Digitale Literatur wird gerade zunehmend in der Beziehung von Text und Bild diskutiert.

"Die nächste Generation digitaler Literatur wird in gleichem Masse vom Design der Bilder, Töne, Animationen wie von jener des Textes abhängen"⁵, sagt Marie-Laure Ryan.

[An dieser Stelle sollte ein Exkurs über die Todessehnsucht in der Netzkunst folgen - hat doch alles schon letal begonnen mit dem "Tod des Autors" durch den Hypertext. Jetzt muß der Hypertext als ästhetisches Mittel selbst daran glauben (warum eigentlich?) und mit ihm die ganze Web- und Netzkunst. Wobei wahlweise der Niedergang der Netzwirtschaft zum Ende der Netzkunst führt (Tilman Baumgärtel) oder die mangelnde Wirtschaftlichkeit die Netzkunst beendet (Mark Amerika), wenn sie nicht gleich, wie von der Ars Electronica, rückstandslos im Business & Entertainment aufgelöst wird. Aber was ist von einem Medium auch anderes zu erwarten, das seine Erfindung dem Kriegswesen verdankt und sich auf der 1 und 0 = Sein oder Nichtsein begründet - wie gesagt an dieser Stelle wollte ich mich dazu äußern, doch bei 'Sein oder Nichtsein' meldete sich die Literatur zurück wie Phoenix aus der Asche...]⁶

3.

Aber natürlich gibt es auch das andere Lager, das die Netzkunst und -literatur ganz im Code verortet und das optische Ergebnis auf dem Bildschirm als nur sekundär abtut. Bezeichnen wir es im folgenden vorläufig als "binären Idealismus".

Als Beispiel sei das jüngste Jodi-Projekt [Wrong Browser](#) genannt, bei dem es einmal mehr um Dekonstruktion und zum wiederholten Mal um das Bewußtmachen davon geht, dass hinter dem Computerbild, das man zu sehen bekommt, etwas ganz anderes steht, nämlich die Programmierung, der Code. Als Vertreter der "Theorie" nenne ich stellvertretend Tilmann Baumgärtel, der kittlert, dass die Hacker die eigentlichen Künstler seien, und ich nenne Florian Cramer, der rundweg verlangt, dass Netzliteraten mit der Programmiersprache selbst dichten sollen. Nicht dass das uninteressant oder gar falsch wäre, ein wenig störend empfinde ich den fast messianische Rigorismus, mit dem hier das "Eigentliche", der Programmcode, gegen das angeblich bloße Surrogat und Abfallprodukt, das Bildschirmereignis, in Frontstellung gebracht wird. Ich habe da ein Déjà-vu. Holen wir doch den guten, alten Plato aus dem analogen Buchregal und schlagen im "Staat" das 10. Buch (zehn = eins/null !) auf. Da lesen wir am Beispiel des Bettes, dass die Künstler nur ein Abbild von einem Abbild produzieren. Während die Tischler immerhin noch eine nutzbare Bettlade als Kopie der reinen Schlafstätten-Idee erschaffen, malen die Künstler die vom Tischler gefertigte Reproduktion ab, produzieren also nur die nutzlose Kopie einer Kopie, pinseln eine Wirklichkeit 3. Grades.

Ähnlich die Argumentation der "binären Idealisten" beim Computer: gegeben ist die reine Idee, die 0 und die 1, der binäre Code. Mit diesem Absoluten des Maschinencodes treten die (Kunst)Handwerker des Computerzeitalters, die Programmierer in Kontakt. Alles weitere, nämlich das, was wir auf dem Bildschirm zu sehen bekommen, ist nur die Visualisierung der Programmierung vom ausgeführten Maschinencode und daher, als Abklatsch eines Abbildes, minderwertig und überflüssig wie das ideenlose und verschlafene Kunstwerk in Platons idealem Staat.

Und doch haben die "binären Idealisten" schon verloren, will man Flussers Oberflächen-Lob nicht gänzlich vergessen: Wenn man mit der Programmiersprache dichten kann, so ist wohl erwiesen, dass Programmiersprache nicht nur "formal" und damit reinstes Mittel des "kalkulatorischen Bewußtseins" ist, sondern dass Programmieren als Sprache zumindest und kräftig mit Elementen der "linearen Schriftlichkeit" kontaminiert ist. Damit wären Programm"Texte" auch Ausdruck des "prozessuralen, logischen Bewußtseins" und somit herkömmlicher Text, von dem Flusser sagt, dass es eine Tatsache sei, dass Bilder ihm gegenüber existenziell stärker seien.⁷ Kurz, was auf dem Screen erscheint, beeindruckt immer stärker als der zugegeben ursächliche Code. Oder um alles etwas einfacher, besser und flusserfrei auf den Punkt zu bringen: "Medienkunst ist immer an der Oberfläche. Man muß die Leute so schnell wie möglich erwischen"⁸, so und radikal Dirk Paesmans von Jodi.

Aber droht sogleich nicht das, was Virilio als "Tyrannei der Bilder"⁹ oder Robert Coover als "Image-Surfing"¹⁰ bezeichnet, als Reduzierung der "Substanz eines Werkes" auf bloße Oberfläche, bloßes "Spektakel"? Müssen wir, wie Virilio, als letzte

Rettung nach der Schrift rufen, die "gegenüber dem Fernsehschirm Stellung nimmt" , sollten wir also, am besten mit gespitztem Federkiel, gegen die "Macht der Bilder"¹¹ auf dem Screen anschreiben?

Ich mag diese Weltuntergangsstimmungen, sie sind kraftvoll und deutlich und ... nicht sehr hilfreich. Auch wenn für mich ebenfalls für die Schrift, den Text und das Konzept als notwendiges Korrektiv gegen reine Bildlichkeit ausspreche, die nur zu leicht zum Design verkommt. Ich möchte dabei an Marcel Duchamp erinnern.¹²

Duchamp hat immer das nur "retinale", wie er es nannte, also das einzig dem visuellen verpflichtete Kunstwerk abgelehnt und verlangt, dass das Bild auf ein Konzept, eine Idee verweisen muss. Zentrale Möglichkeit die reine Bildlichkeit zu sprengen ist ihm dabei der literarische Bildtitel. Schon vor den Ready-mades hat Marcel Duchamp dem Bildtitel eine wichtige, mitgestaltende Aufgabe zuerkannt und ihn direkt auf die Leinwand geschrieben. Kurz: bei Duchamp bildet Wort und Bild eine Einheit, die jedoch, über sich hinausweisen, auf ein künstlerisches Konzept deuten muß.

Wenn wir also an eine fruchtbare Screen-Symbiose von Wort und Bild glauben, so bietet das darüber hinausführende Konzept die Möglichkeit der allgemeinen Versöhnung. Das "Konzept" hat ein weites Herz und schließt sämtliche Entlarvungen in sich ein - auch Grundlehrsames wie, dass hinter jedem Ereignis auf dem Bildschirm immer Programmcode steht - oder...?

Quellen

1)

<http://www.netzwissenschaft.de/docs/thesen.htm>

<http://www.netzwissenschaft.de/lists/nl07.htm>

<http://iasl.uni-muenchen.de/discuss/lisforen/netzkun.htm#Boehler>

2)

Bernd Wingert: "Kann man Hypertexte lesen?" In: Literatur im Informationszeitalter, hrsg. von Dirk Matejovski und Friedrich Kittler, Frankfurt/Main u.a. 1996, S. 202

3)

<http://www.rz.uni-frankfurt.de/~wirth/texte/litim.htm>

4)

Marie-Laure Ryan: Narrative as Puzzle!?

<http://www.dichtung-digital.de/Interviews/Ryan-29-Maerz-00/>

5)

<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/4936/1.html>

<http://www.heise.de/tp/deutsch/kolumnen/ame/4474/1.html>

<http://www.aec.at/festival2001/takeover/theme.html>

to be continued...

6)

Vilém Flusser: Lob der Oberflächlichkeit, Schriften Band 1, Mannheim 1995, S. 240

7)

Tilman Baumgärtel: net.art - Materialien zur Netzkunst, Nürnberg 1999, S. 109

8)

Gespräch mit Paul Virilio. In: Michael Jakob: Aussichten des Denkens, München 1994, S. 129.

9)

Robert Coover: Literarischer Hypertext Abschied vom Goldenen Zeitalter.

<http://www.dichtung-digital.de/2001/Coover-01-Feb>

10)

Gespräch mit Paul Virilio, S. 125

11)

Ausführlich s.: Johannes Auer: Text im Bild // Marcel Duchamp,

<http://www.s.netic.de/auer/solothurn/solothurn.html#duchamp>

Frieder Rusmann: Ein Dada ohne Hoffnung oder wer sind die Daddies des DEUTSCHEN HANDWERKS, <http://www.s.netic.de/auer/dada.htm>