

Voraussetzungen

Von Reinhard Döhl

Nr. 12 – 20.06.2000

Voraussetzungen (1)

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts werden für die Künste entscheidende Weichen gestellt durch

- die Forderung einer unpersönlichen Dichtkunst durch Lautréamont;
- Lautréamonts Prognose eines von den Dichtern in Folge der neuen Medien *cinéma* und *phonographe* zu schreibenden *sichtbaren und hörbaren Buches der Zukunft*;
- eine Tendenz zum Dialogischen der Künste, zu Gemeinschaftsarbeiten bis zu Ansätzen kollektiver Kunst;
- Versuche automatischen Schreibens und
- die Entdeckung des Zufalls.

Und man sollte diese Voraussetzungen mitbedenken, wenn man über die Genese der elektronischen Medien und ihrer Künste sprechen will.

Voraussetzungen (2)

Bei Entwicklung der Künste in 20. Jahrhundert spielen die elektronischen Medien ihre Rolle in einer Doppelfunktion als Aufzeichnungs- bzw. Übermittlungssysteme (reproduktiv) ebenso wie (produktiv) bei Fortschreibung traditioneller und der Genese neuer >Gattungen<, z.B. des Films, des Hörspiels, des Hypertextes.

Dabei ist es nach der historischen Abfolge Mündlichkeit / Schriftlichkeit, heute zu einem Nebeneinander von Mündlichkeit (Rundfunk / akustische Kunst) und Schriftlichkeit (Internet / Netzkunst) gekommen.

Die Hervorbringungen dieser neuen Mündlichkeit und Schriftlichkeit haben in der CD ein gemeinsames Medium gefunden. Die These, eine solche Aufzeichnungsmöglichkeit spräche gegen die Originalität eines richtig verstanden

nur im und durch das Netz relevanten Netztextes / relevanter Netzkunst [u.a. Florian Cramer], schüttet das Kind vor dem Bade aus.

Der Hypertext ist nicht die einzige Möglichkeit produktiver Internetnutzung, wohl aber die noch dominierende literarische Gattung. Solche Hypertexte ohne Bild, Ton, Animation (im Sinne der von Michael Joyce und anderen entwickelten Hyperfiction) zeichnen sich durch eine häufig recht komplexe, oft nicht-lineare Struktur aus, auf deren Grenzen u.a. von Bernd Wingert ("Aufmerksamkeitsverschiebung") und Johannes Auer hingewiesen wurde

Auf der anderen Seite sind unseren Stuttgarter Experimenten für multimediale scriptgesteuerte Netzwerke mit gleichen oder aussagebestimmten wechselnden Anteilen an Text, Bild, Ton, Animation durch die noch bestehenden technischen Beschränktheiten deutlich Grenzen gesetzt.

Netztext / Netzkunst in ihrer ans Medium gebundenen Form sind eine Fortschreibung von Computertext / Computerkunst. Letztere entstanden, als man sich einigte, daß es bei den *programmgesteuerten, elektronischen Rechenanlagen nicht entscheidend sei, was die Maschine tue, entscheidend dagegen, wie man die Funktion der Maschine interpretiere* [Theo Lutz]. Dieser Schritt einer Uminterpretation erfolgte, als Ende der 50er Jahre in Stuttgart das Verfahren der Herstellung von Wortindices umgekehrt und der Computer angewiesen wurde, *mit Hilfe eines eingegebenen Lexikons und einer Anzahl von syntaktischen Regeln Texte zu synthetisieren und auszugeben*. Experimente, die sich Ende der 60er Jahre in ihren Möglichkeiten erschöpften.

Sie hatten ihre Entsprechung in der Etablierung und Diskussion einer konkret-visuellen Poesie und Kunst, die ebenfalls Ende der 60er / Anfang der 70er Jahre mit den großen (Wander)Ausstellungen in Zürich, Amsterdam und Stuttgart museal wurden.

Heute scheint die Netzliteratur und -kunst diese beiden Ansätze auf einer neuen Basis zusammenführen und weiterentwickeln zu können.

Ich muß hier einschränken, daß Netztext / Netzkunst kein Spezifikum des Internets sind. Vernetzte Literatur hat es vor dem Netz gegeben und sie kann außerhalb des Netzes existieren

- in Form von Netzen, die ein Autor auswirft und in denen sich der Leser (in dessen Kopf ja das Buch beim Lesen je neu entsteht) auf vielfache Weise und oft überraschend neu verstricken kann (was für die Fußnotenprosa eines Jean Paul ebenso gilt wie für die Zettelkastenwirtschaft eines Arno Schmidt).
- oder in Form der Korrespondenz des zum Renshi mutierten altherwürdigen japanischen Kettengedichts oder in der mail art.

Wir haben deshalb in Stuttgart auch versucht, auf der Basis von e-mails Internettexte zu entwickeln, vernetzte Autoren-Projekte aufzubauen, oder die Spielregeln des Schachspiels für das Netz produktiv zu machen.

Bei diesen Versuchen

- ist der Autor nicht – wie immer wieder behauptet oder für die Zukunft angenommen – im Netz verschwunden, er hat sich vielmehr, vergleichbar wichtigen Hörspielmachern seit Ende der 60er Jahre, neu definiert: u.a. als Materiallieferant, Programmierer und Manipulateur,
- ist auf der anderen Seite der Leser nicht zum Wreader sondern zum Mitspieler geworden, der sich als gesteuerter Navigator neu verstehen lernen muß. Es liegt im Willen des im Netz agierenden Autors, wie weit er dem Leser freie Hand geben, einen Dialog mit ihm inszenieren will. Eine Frage, über die Susanne Berkenheger ausführlich nachgedacht hat.

Alles ist möglich. Alles ist erlaubt

Wenn nach der ersten Aufgeregtheit der >Gründerjahre<, z.B. in den projizierten Thesen zur heutigen Gesprächsrunde, von nicht erfüllten Hoffnungen gesprochen wird, geschieht dies voreilig, wird vergessen, daß es sich beim Internet und seiner Schreib- und Lesemaschine um ein Medium in statu nascendi handelt, das sich eigene Gattungen zu seinen Bedingungen erst einmal entwickeln will. Zwischen welchen Positionen dies geschehen kann, versuche ich mit Blick auf das ältere akustische Medium Rundfunk anzudeuten.

Helmut Heißenbüttel hat in seinem berühmten "Horoskop des Hörspiels" 1968 mit der bis dato gültigen Auffassung des Hörspiels als Literatur aufgeräumt. Und er hat dabei an ein *völlig frei disponierbares Hörspiel* zwischen *Auseinandersetzung, Kritik, Tabuverletzung, Schock usw. als purem Inhalt* auf der einen und an *Laut- und Geräuschpoesie* auf der anderen Seite gedacht – eine Poesie, die ja ebenso wie vernetzte Texte oder konkret-visuelle Poesie ihre Geschichte zunächst außerhalb des Mediums schrieb.

Was, übersetze ich Heißenbüttels abschließende These, an Möglichkeiten des Internettextes heute zeig- und lesbar gemacht wird, bestimmt, was es – darauf aufbauend – künftig an Möglichkeiten überhaupt geben kann. Denn es kann nur das geben, was zeig- und lesbar gemacht werden kann. In dem Spannungsfeld zwischen purem Informationsfluß auf der einen und Hyperfiktion, animiertem und/oder animierbarem interagierendem und/oder interagiertem Text – zwischen Schrift und Bild in Bewegung also – ist dabei experimentell alles möglich, ist versuchsweise alles erlaubt.