

Simanowski Roberto

Scrollback zum Symposium: Eine kleine Werküberschau zum Thema »Liebe in der Netzliteratur«

2002

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17560>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Roberto, Simanowski: Scrollback zum Symposium: Eine kleine Werküberschau zum Thema »Liebe in der Netzliteratur«. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 25, Jg. 4 (2002), Nr. 5, S. 1–7. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17560>.

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/>

Scrollback zum Symposium: Eine kleine Werküberschau zum Thema »Liebe in der Netzliteratur«

Von Roberto Simanowski

Nr. 25 – 2002

Abstract

Ein subjektiv verdichteter Rückblick auf die Beiträge und Diskussionen der vergangenen zwei Tage, der die behandelten Fragen abschließend noch einmal vor Augen führt und Aspekte weiterer Überlegungen vorschlägt. Dazu gehört der Umstand, dass im Chat-Room der Text so unbekleidet dasteht wie seine Sender und Empfänger in der angenommenen virtuellen Situation, dass im Cyberspace nicht nur die Augen lügen könne, sondern selbst ihre Farbe und die URL, dass das Handy den Melusine-Pakt moderner Partnerschaften unterhöhlt und auch der Chat letztlich die zugrundeliegende Figuren-Inszenierung nicht erträgt und dass in der Bewegung von der ästhetischen Erfahrung der kontemplativen Rezeptionssituation bei Buch und Film zur sozialen Erfahrung des selbst erzählten Spiels die "Kulturindustrie" listig überlebt.

Der erste Beitrag - Ulrike Landfesters "Von der Liebe zum Medium. Konsens-Halluzinationen zwischen empfindsamem Briefroman und Cyberpunk" - brachte uns zunächst zurück ins Mittelalter, als das Herz noch als Schwundstufe des Körpers gedacht ward, und erörterte die Spannung zwischen authentischem und strategischem Ausdruck im romantischen Liebeskonzept. "Mein Herz ist voll, ach, ich kann nicht schreiben", heißt die Unsagbarkeitsformel, strategisch plaziert. So weit geht es noch um Text. Und selbst, wenn der Liebesbrief seinen ersten gründlichen Kulturschock angesichts des Telefon erfährt, verbleibt man im Paradigma des Textes. Gewiss, es ist paradox, dem anderen ins Ohr zu flüstern, "ich wünschte, du wärest hier", aber wem fällt die Gegenbewegung von Flüstern und räumlicher Ferne heut schon noch auf.

Der Cyberspace in Gibsons "Neuromancer" ändert da einiges. Hier führt der Text direkt in den Körper, in den man sich einloggt. Aber dieser Text untersteht einem anderen Code. Es ist das Programm, das beide Körper zusammenbringt. Die

Virtualität ist real; es gibt keine inneren Bilder, nur computergenerierte. Der virtuelle Raum ist ein Raum haptischer Erfahrung, in dem der Liebesdiskurs an virtueller Nähe zugrundegeht.

So ist es im erfundenen Cyberspace bei Gibson. Im realen Cyberspace, in den wir uns täglich einloggen, ist das Einloggen in den anderen Körper wieder sprachvermittelt und metaphorisch. Der Text kehrt quasi in den Liebesdiskurs zurück und er tut es in einer Form, die zuvor nicht üblich war. Denn wenn Klopstock "Ach" ausruft, bleibt er in der Zweideutigkeit. Und auch bei Goethe, wenn er Christiane die Hexameter auf den Leib klopft, rettet sich die Körperlichkeit noch ins Gewand der Poesie. Im Chat-Room aber steht der Text so unbekleidet da wie seine Sender und Empfänger in der angenommenen virtuellen Situation, und zwar selbst dann, wenn die Äußerung als Handlungsindikation in der dritten Person erfolgt. Und da reicht es nicht "Ich küsse dich auf deine dunklen Augen" auszurufen; wenn es zur Sache geht, werden auch Schwänze angefaßt und Beine gespreizt - all das muß einem über die Lippen. Denn der Text ist nicht mehr nur Projektion, er ist performativ. Dieses Aussprechen erfordert ein neues Bekenntnis zur Begierde: Nur Lust haben reicht nicht, man muss sie auch artikulieren. Und heißt Artikulation nicht zugleich Kommentar: im Beschreiben des eigenen Verhaltens sich zu sich selbst ins Verhältnis setzen?.

Eine Folge des Cyberspace - egal ob Gibsonscher oder Barlowscher Prägung - ist die Möglichkeit, die Inszenierung auch außerhalb der traditionellen Mitteilungsagenda (intendierte Botschaften wie etwa Text oder gezielt plazierte Mimik und Gestik) vorzunehmen. Jetzt können nicht nur die Augen lügen, sondern selbst ihre Farbe, die Farbe der Haare und der Haut sowie Körpergröße und Geschlecht; der Text schafft den Körper. Die Vor- und Nachteile wurden in der Folge immer wieder angesprochen. Zunächst erfuhren wir von Gisela Müller ("Werkstattbericht aus dem Leben einer www.schlampe.de: LEI/iEBESÜBUNGEN - ein SMS/Internet-Projekt"), wie man damit künstlerisch arbeiten kann.

Die Richtung der Täuschung gibt schon die URL und der gewählte Nickname vor. Eine "semantische Indexikalisierung" wie Schlampe weckt da bestimmte Erwartungen. Dies geschah gezielt, ebenso wie deren Nichterfüllung. Der Name ist nur der Speck, auf dem die Verführung aufbaut, die Verführung dazu, trotzdem zu bleiben, auch wenn hier nicht pornographisch, sondern jugendfrei und poetisch verdichtet über Körperteile gesprochen wird.

Die Liebesübung der Leibesübung auf Schlampe.de liegt darin, Kontakte aufzubauen, Verbindungen zu schaffen. Der pädagogische Nebeneffekt besteht in dieser Umlenkung der Begierde von der Konnotation des Begriffs Schlampe auf die wirklichen Verlautbarungen der Person, die dahinter steht. Das kommt letztlich der Einübung einer anderen Optik auf den Körper gleich; statt im Pornoshop landet man im Literaturclub. Schlampes Liebe zu den Besuchern ihrer Site ist die einer

Therapeutin, die zum Schöngestigen erzieht. Darin liegt schließlich auch die angezweifelte Medienechtheit des Unternehmens: Die perfekte Täuschung per Adresse funktioniert nur im Netz, das keine Segmentierung in obszöne und prüde Publikationsreihen, Radiokanäle oder TV-Sendungen kennt. Es gibt den Paratext nicht, der den Schwindel sogleich auffliegen lassen würde. Daß die demokratischen Zugangsbedingungen zum Medium ein weiteres für die Realisierung und Dynamik des Projekts tun, versteht sich von selbst.

Während Gisela Müller die Gefahren der Gutgläubigkeit im Netz vor Augen führte, erinnerte Peter Gendolla "Neueste älteste Leiden Werthers" an Beispielen der Literatur, wie diese immer wieder vor sich selbst warnt und zur Rückkehr ins wahre Leben mahnt. Bei Werther sieht diese Rückkehr so aus, dass Alberts Pistole in weiser Voraussicht mit Pappkugeln voll Hühnerblut geladen ist und Werther, als er all das Blut an sich sieht, aber keinen Schmerz fühlt, wieder zur Besinnung kommt. Albert hilft ihm dabei, indem er auf Lotte verzichtet und beiden viel Glück wünscht. Werthers eigentliche Besinnung findet dann statt, als er das Geld für die Familie ranschaffen muß, dabei sich mental immer mehr Albert angleicht und sich schliesslich, wie einst Albert, mit einem jungen feurigen Mann konfrontiert sieht, der noch das romantische Feuer besitzt, das bei Lotte so verhängt. Die skizzierte Parodie heißt "Freuden des jungen Werthers. Leiden und Freuden Werthers des Mannes", sie wurde 1775 von Friedrich Nicolai geschrieben.

Nicolais Geschichte ist der Rauswurf aus der Geschichte, auf die sie sich bezieht, oder, mit Genette: es ist der Hypertext zum Hypotext der romantischen Liebe. In Susanne Berkenhegers Hypertext - der konzeptionell nichts mit Genettes HT-Begriff zu tun hat - erfolgt der Rauswurf durch den Link, der die mediale Situation bewußt hält. Was die Liebe betrifft, muß sich der Leser zwischen Geschichte und ihrem Helden entscheiden, denn wenn Iwan versucht ist, auf die Bombe zu drücken, ist es der Leser, der den Klick und damit den Zeitzünder aktivieren muß, jedenfalls, wenn er nicht auf den Fortgang der Geschichte verzichten will. Aber Iwan ist nur die Figur in einer Geschichte. Peter Glasers Rosa ist da schon ein anderer Fall - und der Beweis, daß man sich in eine Frau verlieben kann, die man noch nie gesehen hat, vorausgesetzt, daß es sie gibt. Jedenfalls, wenn es am Ende heißt: "Der Computer hat mich davon abgehalten, ein Leben in der Lüge zu führen", liest es sich, als sei genau das Gegenteil der Fall.

Glasers Text ist ein Text über die Liebe im Netz. Wie sieht es mit den Netztexten über die Liebe aus? Beat Suter klärte in seinem Beitrag "liebe@netzliteratur? eine kleine werküberschau zum thema 'liebe in der netzliteratur'" ab, daß das Medium in dieser Hinsicht keine thematische Vorentscheidung trifft. Obgleich man sie hätte erwarten können, da es im Netz doch um das Verknüpfen geht. Es blieb die Vermutung, daß Liebe nicht semantisierbar ist für die Autoren digitaler Literatur. Eine andere war, daß das Begehren auf die Technologie ausweicht, auf die Faszination durch den technischen Effekt, was das von McLuhan festgehaltete

narzistische Verhältnis der Menschen zu ihren technischen Apparaten ("The Gadget Lover: Narcissus as Narcosis", in: Understanding Media) bestätigen würde.

Ein technischer Apparat von immenser Bedeutung für den Liebesdiskurs ist SMS. Der Titel von Alexander Roeslers Beitrag bringt es schon auf den Punkt: "160 Zeichen Liebe". Auf der Basis des beschränkten Mitteilungsraumes kann es nicht mehr um ausgefeilte romantische Ergüsse gehen, sondern nur noch um den kreativen Umgang mit dem Platzmangel. Das Erfinden oder mühsame Eingeben bekannter ASCII-Zeichen sind Zeichen der Liebe, die durch technologische Aufrüstung (Download und Speichern im Handy) freilich so sehr zunichte gemacht werden, wie wenn man ein Liebesbeschwörung nicht selbst erfühlt und formuliert, sondern von anderen abschreibt. Im Zeitalter der Kopie verkommen die Liebeszeichen endgültig zu Willensbekundungen. Man sagt lieber gleich: "Wie Klopstock jetzt sagen würde: Mein Herz ist voll, ich kann nicht schreiben" oder bekundet durch die unspektakuläre Shortmessage einfach nur das augenblicklich gefühlte Vermissen des anderen.

Der Augenblicklichkeit von Produktion und Sendung der Message wünscht man zumeist die Augenblicklichkeit der Reaktion hinzu. Fällt sie aus, wird dies mitunter als Liebesentzug empfunden: Warum hat der andere das Handy nicht an! Warum will er ungestört sein ! Spätestens hier entpuppt sich SMS bzw. Handy als Überwachungsmedium: Jeder Anruf ist potentiell ein Liebesbeweis und ein Kontrollakt zugleich. Der Melusine-Pakt, der die moderne Partnerschaft auszeichnet, wird durch die moderne Technik unterhöhlt: Es gibt keinen Freiraum vom andern, denn das Handy verhindert bzw. verschiebt Kommunikation nicht mehr wie alle anderen Medien, es ist fast so unmittelbar und unentrinnbar wie das Gespräch von Angesicht zu Angesicht.

Von der Interaktion am Handy zur Interaktion am Bildschirm: Fotis Jannidis' Auskünfte über "Beziehungskisten und Hochzeiten in Online-Spielen" führte uns u.a. in den Liebesdiskurs in Online-Texten und -spielen ein. Im Grunde handelte es sich um zwei Varianten der Interaktion bzw. Immersion des Users in den Text. "Online Caroline" ist dabei noch fast ein klassische Geschichte, linear erzählt, nur eben mediengerecht mit Webcam-Bildern ausgestattet sowie mit direkter Ansprache des Lesers. Das Du bedeutet hier wenig, man ist zwar der angenommene Vertraute und Ratgeber der Heldin, aber einer oder eine, auf den oder die diese letztlich nicht hört.

Im Computerspiel "Everquest" geht die Interaktion weit über die Funktion des Ornaments hinaus. Man muß nicht nur entscheiden, welche Identität man seinem Avatar gibt, wann man welche Gegenstände aufhebt, was man mit Nonplaycharacters spricht und mit welchen Playcharacters man wie kommunizieren will. Man kann sich auch in Guilden organisieren, mit den Mitgliedern dieser Gruppe spieleextern und nur noch halbanonym auf einer eigenen Website interagieren, und man kann sich im Spiel verheiraten.

Das Ziel des Spiels ist eine hohe Punktzahl zu erringen, was durch die Erfüllung bestimmter Aufgaben erfolgt. Das klingt banal und ist trotzdem spannender als "Monopoly". Denn in "Everquest" wird man in soziale Interaktion involviert, man muß sich zuamentun, um Aufgaben zu lösen, man muß mit dem Verhalten der anderen Spieler umgehen. Und wenn man im Spiel heiratet, gehören zu diesem Verhalten eben auch Phänomene wie Liebe, Vertrauen, Eifersucht. Diese Erfahrung könnte Online-Computerspiele wie "Everquest" zur "Kunstform des 21. Jahrhunderts" (Jannidis) werden lassen. Eine solche Aussicht bringt eine Reihe von Fragen mit sich: Wo ist der Zielpunkt der Immersion? Wo ist der Platz für den Autor? Welche Rolle spielt die Narration im Spiel? Wie kreativ ist das Ganze?

1. Die Immersion, so Jannidis, wird nicht auf das körperliche Involviertsein hinauslaufen, im Datenanzug etwa mit wirklicher körperlicher Aktion. Vielmehr wird man im Modus des stillgestellten Körpers verbleiben bei Intensivierung der mentalen Immersion. 2. Die Autorschaft mag man sich geteilt vorstellen zwischen Spieldesigner und Spielern. 3. Die Narration ist, so ein Einwurf, zum Großteil vernachlässigbar und vergessen, sobald man die Aufgabe, die sie verpackt, erfüllt hat. Ist sie gut geschrieben, könnte sie die Qualität der Tolkien-Texte annehmen.

4. Die Kreativität! Hier wurden Zweifel laut, daß es sehr kreativ sei, zur rechten Zeit die rechten Gegenstände aufzuheben. Die Gegenposition machte den Aspekt des sozialen Handelns stark, des praktischen Austestens sozialer Erfahrungen und den Fakt, daß in dieser Konstellation faktisch jeder zum Autor seines Avatars wird. Die Gegenfrage lautete wiederum: Wie anspruchsvoll ist der Rahmen dieses Austestens. Und dies ist im Grunde die Frage, ob tatsächlich jeder ein Künstler sein kann und - wie man es von Künstlern erwartet - Konflikte mit einer besonderen Komplexität und Verdichtung darzustellen in der Lage ist. Gegen diese Frage kann man einwenden, daß man nicht Aepfel mit Birnen vergleichen sollte. Das Spiel funktioniert nicht wie Buch oder Film, denn es hat neben diesen eben auch den Völkerball und das Brettspiel als Bezugsgrößen. Aber wenn es um künftige Leitkunstformen geht, sollte man die Frage nach der Zukunft ästhetischer Kommunikationsformen durchaus stellen. Was bedeutet es, wenn die unkreative Rezeption eines Kleist-Textes der Kreation eines eigenen Dramas weicht. Ist es wirklich besser, wenn wir alle zu Kotzebues werden, statt Zuschauer eines Autors von Format zu bleiben? Ist Aktivität ein Wert an sich? Und wie passiv, wie unkreativ ist das Sich-Einlassen auf einen Kleist-Text? Freilich: Die Alternativen verhalten sich wie das stark besuchte Musical und das hoch subventionierte Theater. Und im vorliegenden Falle kann man dem einen noch den schwarzen Peter der bürgerlichen Ästhetik zuschieben, während das andere in der Glorie der sozialen Interaktion erhellt.

Adorno hat im Kulturindustrie-Kapitel der "Dialektik der Aufklärung" von der List der Kulturindustrie bzw. Masenkultur gesprochen, ihr Überleben durch Anpassung und Camouflage zu sichern. In der perspektivischen Bewegung von der ästhetischen

Erfahrung der kontemplativen Rezeptionssituation bei Buch und Film zur sozialen Erfahrung des selbst erzählten Spiels, scheint sich diese Anpassung zu realisieren. Die List liegt darin, daß sich Zerstreuung als Interaktion vollzieht und somit von einer Werteprojektion profitiert, der man sich aufgrund avantgardistischer Kunsttradition schwer entziehen kann. Ich wüßte zu gern, was Benjamin über das Kunstwerk im Zeitalter seiner kollektiven Produktion sagen würde.

Auch Nika Bertrams "KahunaMUD" war ein Beispiel nicht für den Rauswurf des Lesers aus dem Text, sondern für eine engere Beziehung: Man kann mit den Romanfiguren, der Autorin oder anderen Leserinnen kuscheln, sich betrinken oder flirten; als träfe man bekannte Schauspieler auf der Straße. Das "KahunaMUD" ist als Textadventure auch Gegenentwurf zur visualisierten Umgebung bei "Everquest". Es gab die Auffassung, daß diese Spielform eine Minderheitenrolle einnehmen werde, die ihre Fangemeinde behält. Hier bleibt es bei den inneren Bildern, und da die Text-Variante gegenüber eindrucksvollen Grafiken Rechnerkapazität spart, kann man diesen für Interaktionsoperationen reservieren. Wenn Computerspiele die Kunstform des 21. Jahrhunderts sind, so eine andere Ansicht, dann wäre "Everquest" die U-Kunst à la Hollywood und der "Kahuna-MUD" die E-Kunst für den besonderen Fan.

Die Plauderräume ohne literarische Vorlage zeigt uns Raphael Rogenmoser ("Schneller Baggern"). Seine Privatuntersuchung ergab, daß die Transformation von Online-Kontakten ins RL oft negativ ausfallen, weil die gegenseitigen Erwartungen nicht erfüllt werden. Praktischer als Chats und ganz auf RL bezogen sind da solche Kundendienste wie die anonym versandten Liebes-SMS auf der Bravo-Website, die beim Empfänger prüfen, ob dessen Schwarm die gleiche Telefonnummer hat wie der Produzent der SMS. Hier wird dem Liebesdiskurs das Erröten und der Mut ausgetrieben; Liebesanträge ohne Risiko ... Interessant am besuchten Habb0-Chat war u.a., daß man sich Privaträume per Credits einrichten kann und somit symbolisch, aber wirklich sein Date zum Wein einladen kann. Eine Verschiebung des Liebesdiskurses vom Sprachvermögen zurück zur Finanzkraft?

Eine umfangreichere soziologische Untersuchung der Chats dann von Michael Beisswenger ("Das Knistern zwischen den Zeilen. Inszenierungspotenziale in schriftbasierter Chat-Kommunikation"). Der Liebesdiskurs im Chat steht unter dem Zeichen der totalen Verschriftlichung und damit einer fast totalen Kontrolle über die eigene Preisgabe an die Fremdwahrnehmung. Selbst das Outfit ist im Kopf geboren, man bringt nicht ein bestimmtes Gesicht mit, in dem sich gelebte Biographie eingeschnitten hat, man schreibt es sich zu. Wie zu sehen war, führt dies zu Unsicherheiten, was die gebauten Bilder voneinander betrifft. Diese Unsicherheit ist eine der Text-Interpretation und resultiert andererseits aus dem Umstand der anzunehmenden Figuren-Inszenierung. Mißtrauen also in sich selbst und in den anderen. Eine starke Herausforderung für solche, die ein Paar werden sollen. Will man die Sache auf unser Thema des Liebesdiskurses beziehen, bietet sich

wiederum der Melusine-Mythos als Bezug an: Man kann eigentlich nicht mit dem Bild leben, das der andere einem entwirft, man will die ganze Wahrheit. Im Melusine-Mythos scheitert die Beziehung immer mit dem Publikwerden der Wahrheit, bei Chat-Beziehungen ist die verbotene Zeit der Melusine der Aussenraum des Real Life.

Das Stichwort Inszenierung führte zum Stichwort Stegreiftheater und Improvisationstheater. In jedem Falle ist dieses Theater eines der kurzen Sätze. Der Produktionsmodus des mündlichen Gesprächs wird durch den Präsentationsmodus der Schrift ersetzt, statt der allmählichen Verfertigung der Gedanken beim Sprechen sieht man sich nur dem Resultat des Sprechaktes konfrontiert und dem Mangel an Zeit für die allmähliche Rezeption der Gedanken im Moment ihrer Verfertigung. Wenn Alexander Roesler im Hinblick auf SMS zuvor McLuhan paraphrasierte: "Der Inhalt der Botschaft wird von der Form des Mediums tangiert", so ist auch im Hinblick auf den Chat nach der Botschaft der mediealen Konstellation zu fragen. Liegt die Antwort dazu auf der Hand, so bleibt die notwendige Anschlußfrage wohl offen: Die Frage nämlich nach der Interferenz der Medien, nach dem Einfluß der im Chat eingeübten Kommunikationsformen auf die Gesprächskultur außerhalb des Netzes. Man kann und muß diese Kommunikationsanlässe voneinander trennen, war die eine Ansicht; die schnellen Schnitte der Chat-Kommunikation als weiterer Baustein in der Etablierung der MTV-Kultur, war eine andere.

Tilman Sack zeigte unter dem Titel "Leonce und Lena im Netz der Liebe", dass der klassische Text dazu führt, daß die Liebenden aus dem Chat gehen, denn für dort scheint, was sie sich zu sagen haben, nicht geeignet. Das klingt wie ein Schlußwort zur Frage nach dem Liebesdiskurs im Chat, wenn es nicht so widersprüchlich in sich selbst wäre: Denn sind Leonce und Lena nicht ebenso wie Tausende von Chattern darauf aus, mal eben zu heiraten! Wie auch immer. Der Auszug aus dem Chat vor der Hochzeit ist von Vorteil, um sich der gegenseitigen Leibhaftigkeit zu vergewissern. Denn wer will schon mit Paula, die, wie Adi Blum ("surf > sample > love") zeigte, nur eine Software ist, im virtuellen Bett landen. Dann doch lieber mit Perdita (der richtig erfundenen Figur aus Susanne Berkenhegers "Die Schwimmmeisterin") baden gehen.