

Roberto Simanowski

Erinnerung im Hypertextformat – Agnes Hegedüs: "Things Spoken"

2001-05-08

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17456>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Erinnerung im Hypertextformat – Agnes Hegedüs: "Things Spoken". In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 17, Jg. 3 (2001-05-08), Nr. 3, S. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17456>.

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/>

Erinnerung im Hypertextformat – Agnes Hegedüs: "Things Spoken"

Von Roberto Simanowski

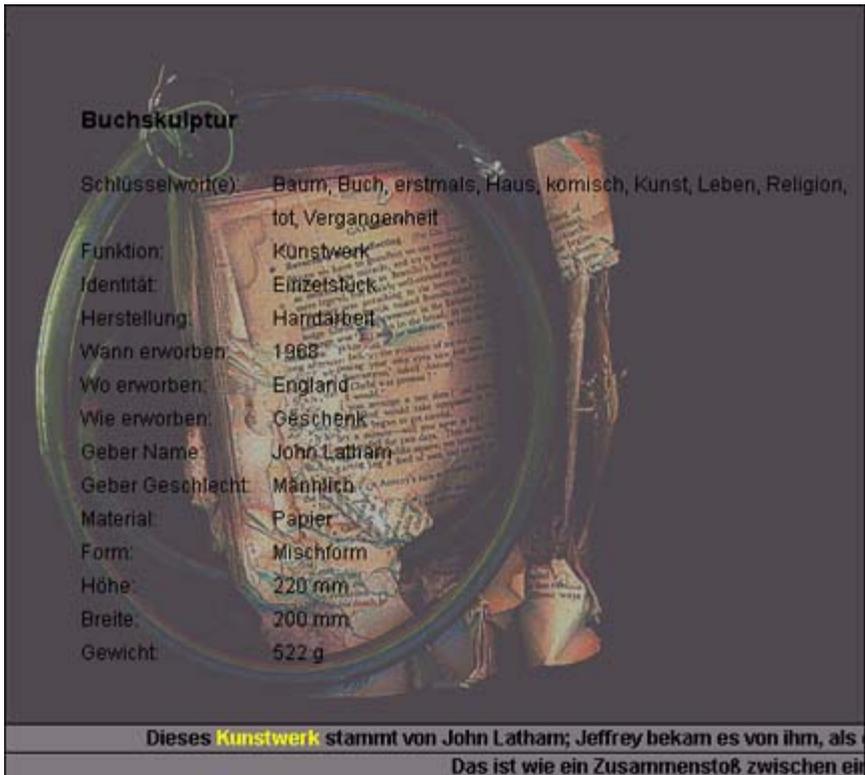
Nr. 17 – 08.05.2001

Auf schwarzem Hintergrund eine Reihe abgebildeter Objekte: eine Straßenkarte, ein Reisepass, ein altes Buch, eine Buddha-Figur, ein Heiligenbild, ein Kondom... Durch Klick wählt man ein Objekt aus, vergrößert es und erfährt dann seine Geschichte. Genauer: die Rolle, die es in Agnes Hegedüs' Leben spielt. Und weil es ihre ganz persönliche Geschichte ist, können wir sie nicht nur lesen, sondern auch hören, von Hegedüs selbst gesprochen. Und weil das eine mit dem andern zusammenhängt, gibt es mitten im Text Links zu den anderen Text-Bild-Audiofiles. Und weil die Dinge in der beschriebenen Form ja nur für Hegedüs' existieren, dürfen deren Freunde sagen, was *sie* sehen.



"'Things Spoken' is Agnes Hegedüs' archive of personal memorabilia, which the artist presents on a 'virtual shelf.'" So heisst es in der Readme-Datei dieser 5. artinact-CD-ROM interaktiver Kunst des Zentrum für Kunst- und

Medientechnologie Karlsruhe (Ostfildern: Cantz-Verlag 1999, 98.00 DM, ISDN 3-89322-949-3) mit bemerkenswerten Beispielen digitaler Literatur bzw. Kunst. Der Bildschirm zeigt auf schwarzem Hintergrund eine Reihe abgebildeter Objekte: eine Zeichnung, ein altes Buch, eine Straßenkarte, ein Reisepass, eine Buddha-Figur, ein Heiligenbild, ein Kondom ... Man kann sich diese Erinnerungsstücke nach verschiedenen Kategorien anzeigen lassen: Wann / Wo / Wie erworben, Name des Gebers, Geschlecht des Gebers, Schlüsselwörter u.a. Der Klick bringt jeweils das gewählte Objekt vergrößert in den Vordergrund und gibt die Geschichte preis, die es in Agnes Hegedüs' Leben spielt.



Ein zweiter Klick listet die Fakten des Objekts auf.

Perspektiven

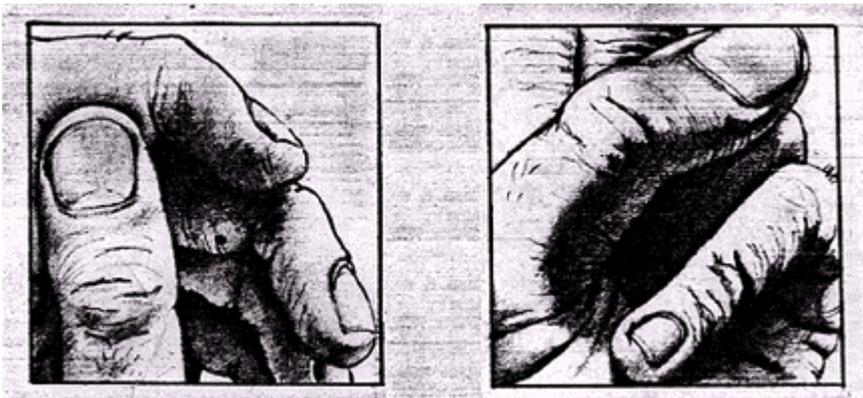
Die Geschichte steht im Textstreifen unter dem Bild, der auf Mousekontakt hin automatisch von rechts nach links läuft und die Rede der Künstlerin präsentiert.

Zugleich mit dem Text startet eine Audio-Datei, die den Text als gesprochenen präsentiert - geschriebener wie gesprochener Text stoppen, wenn der Mousekontakt unterbrochen wird. Unter der Textzeile befindet sich eine zweite Zeile, die die spontanen Gedanken eines der fünf befragten Freunde wiedergibt. Dadurch wird das Erinnern quasi an den Gedanken Fremder gebrochen. So heisst es im Beispiel einer Graphik mit zwei Händen:

"Das sind Zeichnungen von Andras, meiner ersten Liebe. Es sind seine Hände. Ich erinnere mich an sie, wenn ich dieses Bild anschau. Es ist so schwer, den Verlust der ersten Liebe zu verdauen, fast genauso schwer wie der Tod der Eltern..."

Die unteren Zeile beginnt hingegen ganz langsam mit der Rekonstruktion das Äußeren:

"Zuerst weiss man nicht, ob es eine Hand ist oder zwei. Dann muss man sich überlegen, was diese Bewegungen zu bedeuten haben - ist das eine Schwur-Hand?..."

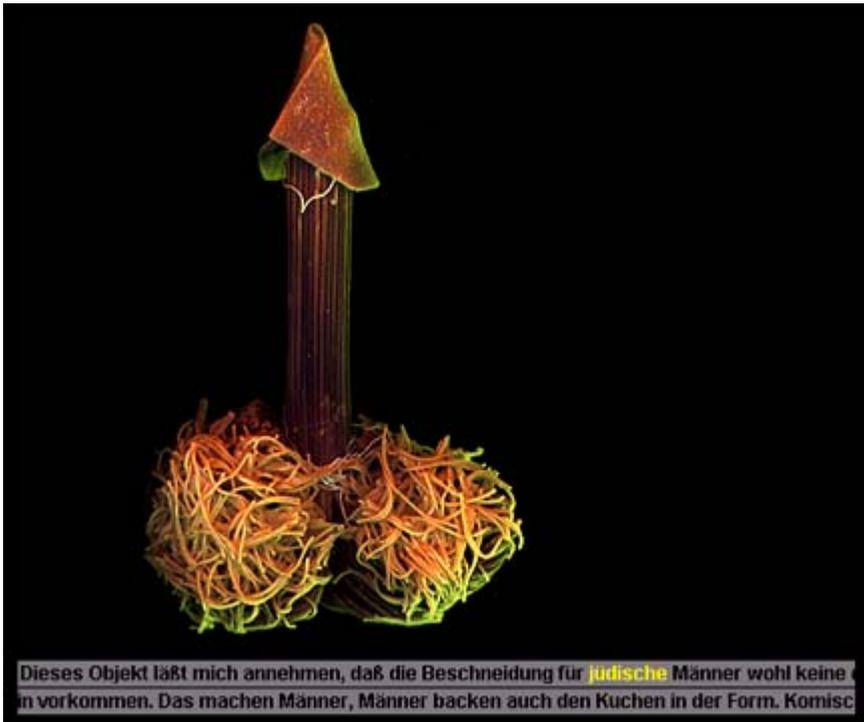


Gibt im oberen Text die Künstlerin den Dingen einen Sinn, tun dies im unteren Unbeteiligte. Das Objekt beginnt gleichsam ein neues Leben, sei es die Babypuppe, die Jeffrey als Zeichen mitbrachte, dass er nun für die Familiengründung bereit ist, sei es die Freiheitsstatue als Radiergummi, die an den ersten Besuch in New York, in der westlichen Welt überhaupt, erinnert, sei es das Heiligenbild, das Kondom oder der Trabant, der Hegedüs an eine frühere Liebe, einen Maler, in Budapest erinnert und über den künstlerischen Schaffensprozess reflektieren lässt, und der den befragten Amerikaner an das aufziehbare Spielzeugauto erinnert, das er als Kind besaß. Die solcherart akzentuierte Differenz zwischen äußerere Erscheinung und anhaftender innerer Bedeutung wird sehr schön an einem aus Spaghetti gebildeten Penis deutlich:

"Dieses Objekt läßt mich annehmen, dass die Beschneidung für jüdische Männer wohl keine einfache Erfahrung ist. Morris machte diesen Penis aus Spaghetti während seines Besuchs bei einem Freund in der Schweiz. Sie hatten eine Party, um ihrer verlorenen Vorhäute zu gedenken..."

In der unteren Zeile findet man eine etwas andere Perspektive einer deutschen Frau:

"Ein ganz blödes Buch, da wird alles was mit dem Penis zu tun hat gezeigt, alles, egal was es ist, und da könnte so was auch drin vorkommen. Das machen Männer, Männer backen auch den Kuchen in der Form ..."



Spaghettipenis - und was Frauen dazu denken.

Verschiebungen

So wie das Objekt durch die Fremd-Besprechung in einen neuen Kontext gestellt wird - und man sieht am Beispiel sehr gut, wie verschieden der gedankliche Hintergrund sein kann -, so wird es auch durch die Auswahlmöglichkeiten ständig umgestellt. Die Schlüsselwörter strukturieren das Erinnern zum Teil nach

allgemeingültigen Stichworten - mother, childhood, house, birth, life, death ... -, zum Teil sind diese aber auch schon Inhaltsverzeichnis eines individuellen Lebens: Amsterdam, Australia, stepfather, taboo. Man findet die Schlüsselwörter im laufenden Text wieder, als gelb markierte Links (in der oben zitierten Passage wurden sie unterstrichen), die zu einem anderen Objekt mit dem gleichen Keyword linken. Dass dabei nicht nur sofort die entsprechende Textstelle aufgerufen wird, sondern auch die Audiodatei an der entsprechenden Stelle beginnt, zeigt, welche genaue Programmierarbeit hier vorliegt.

Erinnern des Erinnerns

Die hypertextuelle Anordnung liegt natürlich nahe, wenn es ums Erinnern geht, das ja gewöhnlich chronologisch ungeordnet und rein assoziativ erfolgt. Und auch der fließende Text spricht von der Struktur des Erinnerns. Er unterstreicht die Prozessualität der Schrift gegenüber der flächigen Statik des Bildes und vermittelt die Zeitgebundenheit der Sinnggebung: Wenn der Text schon vergangen ist, bleibt das Objekt stehen - textlos wieder und neuen Kommentaren offen.

Dieser Aspekt wird verstärkt durch die Hinzunahme eines zweiten Textes, der neben der Zeitgebundenheit auch die Relativität der Perspektive zeigt. Die Art der Präsentation betont, dass die Objekte keine Bedeutung an sich, sondern nur eine Bedeutung 'für mich' haben, weswegen es ja auch nicht "Things Speaking" heißt, sondern "Things Spoken" - die Dinge sprechen nicht, ihnen wird Sprache angehängt.

Hegedüs' Werk erweist sich damit nicht nur als ein Werk des Erinnerns, sondern auch als ein vielschichtiges Werk über das Erinnern. Es materialisiert durch die Links die assoziativen Sprünge des Gedächtnisses, es thematisiert durch die Nebeneinanderstellung verschiedener Aussagen zu einem Objekt die Subjektivität der Sinnzuschreibungen und es stellt durch Erscheinen und Abtritt des Textes zusätzlich die Zeitgebundenheit solcher Sinnzuschreibungen dar. Eine raffinierte Geschichte, die einmal zeigt, wie tief sinnig die technischen Effekte der digitalen Medien in eine Aussageabsicht integriert werden können und was es heißt, Wort, Bild und Ton nicht nur multimedial nebeneinanderzustellen, sondern intermedial in ein Zusammenspiel zu führen.

hypomnesischer Darwinismus

Wenn die Materialität der Objekte gegen die Zeit- und Personengebundenheit der Erinnerung akzentuiert wird, liegt die Ironie freilich darin, dass diese Materialität in der vorliegenden digitalen Präsentation gerade nicht besteht. Nicht nur Art und Weise der Erinnerung, auch die Dauer der Erinnerungsobjekte ist in Frage gestellt. Während der Dachboden die aufbewahrten Reliquien nur Staub, Mäusen und natürlicher Zersetzung aussetzt, droht ihnen im digitalen Medium eine viel prinzipiellere Gefahr der Vernichtung. Die Transformation in den digitalen Zustand unterstellt die Objekte den Dispositiven der digitalen Medien, und eines davon ist die ständige Weiterentwicklung der technischen Grundlage, was schnell zur Veraltung der benutzten Hard- und Software führt. Der Sachverhalt wird jedem klar, der heute seine Daten auf einer großen Floppy-Disk lesen will und verzweifelt nach einem Computer sucht, der noch mit einem Laufwerk für diese Disketten ausgestattet ist. Um auf das Aufbewahrte zugreifen zu können, benötigt man ein älteres Computermodell; im Kontext der digitalen Medien wird das Archiv selbst zum Objekt der Archivierung. Dieser Notstand der doppelten Musealisierung bedeutet, dass die Erinnerungsobjekte von Zeit zu Zeit in die Hand genommen und in die aktuelle Technologie übertragen werden müssen, um weiterhin als Erinnerungsstücke zugänglich zu sein.

Erinnern wird so zur Voraussetzung des Erinnernkönnens, eine Art 'hypomnesischer Darwinismus', der all das überleben lässt, was seine Wichtigkeit durch fortlaufendes Erinnertwerden beweist. Diese Überlegung ist nicht unmittelbarer Teil des Werks von Hegedüs, als bekanntes Phänomen digitaler Medien muss es aber mitgedacht werden, und es ist nicht auszuschließen, dass Hegedüs dies auch im Sinn hatte.