

Ästhetische Konzepte von Literatur und Kunst werden durch die neuen Medien Computer und Internet in mehrfacher Hinsicht herausgefordert:

Es entstehen neue Formen des Schreibens (kooperative und kommunikative Vernetzung), der Textgestaltung (Multi- und Hypermedialität) und des Lesens (Interaktion, Spiel). Damit wird der weitgehend monomediale und interaktionsarme Literaturbegriff der Buchkultur grundlegend in Frage gestellt. Digitale und Netzliteratur stehen dabei im Spannungsfeld von Tradition und Innovation: Einerseits greifen sie Konzepte verschiedener Avantgarden auf, andererseits jedoch prägt die mediale Struktur neue Formen ästhetischer Gestaltung und Kommunikation, die wiederum Rückschlüsse auf grundlegende epistemologische und soziale Veränderungen zulassen.

Christiane Heibach ist wissenschaftliche Assistentin am Lehrstuhl Vergleichende Literaturwissenschaft mit den Schwerpunkten Kultur- und Medientheorie, Mediengeschichte an der Universität Erfurt. Publikation zahlreicher Beiträge zur Medientheorie sowie zu Kunst und Literatur im Internet.

Christiane Heibach  
Literatur im  
elektronischen Raum



Suhrkamp

L 35/102 a



+ 1 CD-ROM

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek  
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie;  
<http://dnb.ddb.de>

suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1605  
Erste Auflage 2003

© Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 2003

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,  
des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung  
durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form  
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)  
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert  
oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet,  
vervielfältigt oder verbreitet werden.

Druck: Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden

Printed in Germany

Umschlag nach Entwürfen von  
Willy Fleckhaus und Rolf Staudt

ISBN 3-518-29205-6

1 2 3 4 5 6 - 08 07 06 05 04 03

# Inhalt

Vorwort.....	9
--------------	---

## Teil 1:

### Theorie der Literatur im elektronischen Raum

Zeitgemäße und unzeitgemäße Gegenstandstheorien.....	15
Schärfen und Unschärfen der Begrifflichkeiten.....	20
Literatur oder Sprachkunst?.....	24
Der theoretische Blick	
auf den elektronischen Raum – Positionsbestimmungen .	27
Vernetzungstheorien.....	32
Literaturtheorien und Vernetzung.....	40
Merkmale des Mediums.....	44
Dokumentenvernetzung:	
Zugriff auf entfernte Informationen.....	48
Vernetzte Kommunikation.....	55
Projektformen im elektronischen Raum.....	60

## Teil 2:

### Vorläufer der Literatur im elektronischen Raum: Kleine Geschichte künstlerischer Konzepte

Konzepte der kollektiven Produktion und Interaktivität –	
Ausbruch aus dem Autoren-/Künstler-Modell.....	68
Theorie der Interaktivität.....	68
Kollektive Kreativität.....	78
Interaktion in der Literatur.....	82
Telematische Sprachkunst.....	87
Die medialen Grenzen der kollektiven Kreativität.....	89
Konzepte der Intermedialität und Intersemiozität –	
Ausbruch aus dem Text.....	92
Theorie der Intermedialität.....	93
Intermedialität und Intersemiozität in Kunst und Literatur	99
Synästhesie als ethisches Konzept.....	104
Kunst als Prozess – Ausbruch aus dem Werk.....	111
Zufall und Prozess.....	112

Aleatorik zwischen Zufall und Spiel . . . . .	117
<i>Exkurs:</i>	
<i>Von den mechanischen Apparaten zum Computer . . . . .</i>	120
Von der Aleatorik zur Softwarekunst . . . . .	127
Literaturtheorie und Prozess. . . . .	132

### Teil 3:

#### Das Andere der Literatur im elektronischen Raum

Das Internet zwischen Freiheit und Normierung . . . . .	143
Historische Entwicklung der Literatur im elektronischen Raum . . . . .	147
Typologie der Literatur im elektronischen Raum . . . . .	155
Produktionsästhetik (Vernetzung):	
Konzepte der kollektiven Produktion . . . . .	160
Partizipation: Offene Beteiligung	
nach den Regeln der Buchkultur . . . . .	161
Interkulturelle Projektnetze . . . . .	162
Archivprojekte . . . . .	165
Literarische Mitschreibeprojekte . . . . .	168
Programme partizipativer Projekte . . . . .	171
Kollaboration: Chaos als Herausforderung . . . . .	172
Softwarebasierte Kollaboration . . . . .	176
Programme der Kollaboration . . . . .	181
<i>Exkurs:</i>	
<i>Softwarebasierte Kollaboration und Darstellungsästhetik . . .</i>	184
Dialog: Das Gruppengespräch als ästhetisches Phänomen	189
Programme des Dialogs . . . . .	193
Infrastrukturbildung:	
Zwischen Selbstorganisation und Selbstmarketing . . . . .	197
Support- und Kommunikationsplattformen . . . . .	198
Das Problem der Vermarktung . . . . .	202
Kollektive Produktion als kulturelles Phänomen . . . . .	205
Darstellungsästhetik (Epistemologie): Konzepte von	
Intertextualität, Intersemiozität und Transformation . . . . .	208
Intertextualität:	
Textvernetzung als Informationsverarbeitung . . . . .	209
Hyperlinkbasierte Intertextualität . . . . .	209

Von der vernetzten Textgenerierung zu den alternativen Browsern .....	212
Programme der Intertextualität .....	216
Intersemiozität und Intermedialität:	
Funktionsveränderungen der Codes .....	219
Dynamischer Text .....	220
Synästhetische Sprachkunst .....	221
Intersemiozität – Intermedialität – Transmedialität .....	230
Programme für medienspezifische Darstellungsformen ..	235
Medienästhetik (Ontologie):	
Konzepte der Medienstruktur-Nutzung .....	239
Aktionen und Fakes: Das Netz als politischer Raum .....	239
Kunst oder Literatur? .....	249
Codework:	
Medienspezifische Eigenschaften als Ausdrucksmittel ...	250
Autopoiesis: Die Selbstorganisation der Maschinen .....	256
Programme der Medienästhetik .....	259

Der elektronische Raum als kulturelles Phänomen:  
Ausblick

Vergleichende Sprachkunstwissenschaft .....	267
Maßgaben für kulturelle Programme: Oszillation .....	270
Medienästhetik (Ontologie) .....	270
Soziale Vernetzung .....	272
Generierungs- und Darstellungsformen (Epistemologie) ..	273
Bibliographie & Linkographie .....	276
Literatur .....	276
Projekte .....	288



## Vorwort

Die vorliegende Publikation stellt den Versuch dar, Wissenschaft nicht mehr nur über das traditionelle Buchmedium zu vermitteln, sondern darüber hinaus die Möglichkeiten der neuen Medien zu nutzen. Diese Entscheidung ist nicht dem Zeitgeist geschuldet, der teilweise euphorisch in Computer und Internet die Ablösung des »veralteten« Mediums Buch sieht. Sie gründet sehr viel tiefer und beruht auf einer kulturellen Hypothese, vielleicht sogar mehr: auf einer kulturellen Vision.

Computer und Internet verändern jetzt schon unseren Alltag; bisher jedoch haben sie sich als Informationsmedien insbesondere in den Geisteswissenschaften – trotz der immer intensiver werdenden Auseinandersetzung mit den neuen Medien – noch lange nicht durchgesetzt. Die Gründe hierfür sind vielfältig: Sie liegen einerseits in der zweihundertjährigen Wissenschaftskultur der Geisteswissenschaften, insbesondere der Literaturwissenschaften, die sich gemeinsam mit dem Medium Buch entwickelt und dieses als »ihr« Medium definiert haben. Zum anderen fehlt es derzeit noch weitgehend an der entsprechenden Medienkompetenz, um den gänzlich anderen Anforderungen der neuen Medien gerecht zu werden. Darüber hinaus haben sich in elektronischen Publikationen bisher noch keine eigenen wissenschaftlichen Standards etabliert.

Die Nutzung der neuen Medien für die Geisteswissenschaften müsste einhergehen mit der Entwicklung medienspezifischer wissenschaftlicher Kriterien, denen die Dominanz des Buches bisher noch entgegensteht. Insofern stellt diese Publikation auch einen Kompromiss dar, vor allem aber einen Vorschlag, wie eine produktive Brücke zwischen den Medien Buch, CD-ROM und Internet geschlagen werden kann. Jedes dieser Medien hat seine eigenen Stärken und Qualitäten, die hier genutzt werden sollen.

*Das Buch* erlaubt eine extensive Entfaltung theoretischer Argumentationen, die den klassischen Wissenschaftsstandards entspricht. Das hier behandelte Thema jedoch lässt sich nicht erschöpfend nur in einem Medium behandeln. »Literatur im elektronischen Raum« bedarf zwangsläufig der neuen Medien, um adäquat präsentiert, aber auch analysiert zu werden.

Die beiliegende CD-ROM ermöglicht diese Präsentation ebenso

wie die Erarbeitung adäquater medienspezifischer Analyseformen. Sie erlaubt den Nutzern, die erwähnten Projekte (die im Buch mit → CD gekennzeichnet sind) offline zu erkunden und anhand eingehender Analysen einen tieferen Einblick in deren Strukturen zu gewinnen. Zugleich wird mit der CD-ROM ein medienspezifisches Wissenschaftskonzept erprobt, dessen Entwicklung jedoch noch am Anfang steht. In kurzen Textabschnitten, teilweise unterstützt von Animationen, werden die wesentlichen Aspekte des Buches aufgegriffen und mit der künstlerischen Praxis in Form der Projekte und Projektanalysen verknüpft. Hypertext, Hypergraphik (als Konvergenz von Graphik und Text) und eine spezielle Form des Hypervideos (als Verbindung von Video und Text) werden dafür genutzt.

Beim Gegenstand dieser Publikation, der Literatur im elektronischen Raum, handelt es sich um einen Bereich, der sich derzeit noch auf der Suche nach medienspezifischen Formen befindet und daher ständig neue Subbereiche ausbildet. Die im Buch und auf der CD-ROM vorgestellten Kategorien werden vermutlich im Laufe der Zeit um weitere ergänzt werden müssen, während andere wegfallen könnten. Die *Webseite* »[www.netzaesthetik.de](http://www.netzaesthetik.de)« dient daher als eine Plattform für den weiteren Forschungsprozess. Im Gegensatz zu Buch und CD-ROM erlaubt das Internet ständige Veränderungen und Aktualisierungen. Da Forschungsprozesse niemals wirklich abgeschlossen sind, bietet es sich als adäquates Medium für die Präsentation zukünftiger Beobachtungen dar und ergänzt Buch und CD-ROM um den Aspekt eines prozessualen Wissenschaftsverständnisses, das es ermöglicht, Thesen abzuändern, Perspektiven zu erweitern, aber auch schlicht die im Buch und auf der CD-ROM enthaltenen Informationen zu aktualisieren.<sup>1</sup>

Der transmediale Ansatz dieser Publikation repräsentiert gleichzeitig den Themenkomplex, der darin behandelt wird. Künstlerische Formen im elektronischen Raum haben fraglos ihre eigene Existenzberechtigung; sie sind jedoch mehr: Sie stehen paradigmatisch für den Umgang mit den neuen Medien in ihrer derzeitigen Ambivalenz zwischen Abhängigkeit von den Standards der alten Medien und der Suche nach neuen medienspezifischen Nutzungs- und Gestaltungsformen. Zurzeit kann man noch nicht davon sprechen, dass Computer und Internet die kulturelle Relevanz erlangt

<sup>1</sup> Dies betrifft nicht zuletzt die ständigen Veränderungen im Bereich der URLs, die über die Webseite up to date gehalten werden.

haben, die etablierte Medien aufweisen. Die Gründe dafür sind vielfältig und werden im Folgenden ausführlich behandelt. Literatur und Kunst im elektronischen Raum spiegeln dabei einerseits die Problematik des derzeit stattfindenden Medienwandels,<sup>2</sup> andererseits erlaubt gerade dieses Feld, Zukunftsvisionen einer multimedialen Kultur konkreter zu entwickeln. In der *Fragestellung* unterscheidet sich daher dieser Ansatz von meiner ersten Publikation zu diesem Thema.<sup>3</sup> Der Fragenhorizont hat sich erweitert, Kunst und Literatur werden als Teilbereich eines komplexen kulturellen Netzwerks verstanden, aus dem sie einerseits hervorgehen, mit dem sie sich andererseits gemeinsam verändern, auf das sie aber wiederum auch verändernd zurückwirken können. Gleichzeitig erweist es sich als notwendig, die Art und Weise des wissenschaftlichen Herangehens an ein solches Thema zu überprüfen. Daher werden im ersten Teil einerseits die vorhandenen theoretischen Ansätze nicht nur zur Literatur im elektronischen Raum, sondern auch zur Struktur der neuen Medien, ebenso aber zur Literaturtheorie kritisch reflektiert. Der zweite Teil befasst sich mit der Geschichte der Konzepte, die im Kontext der Diskussion um Literatur in neuen Medien immer wieder auftauchen, häufig jedoch, ohne wirklich auf ihre Tauglichkeit überprüft worden zu sein. Der letzte und umfangreichste Teil behandelt die Literatur, und – da die Übergänge fließend sind – die Kunst im elektronischen Raum unter der Maßgabe ihrer Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen des Mediums sowie dessen Potential, verändernd auf die kulturellen medialen Konstellationen einzuwirken.

Zumindest was den Bereich der Geisteswissenschaften – und hier speziell der Literaturwissenschaften – angeht, werden auch Veränderungen in der wissenschaftlichen Praxis thematisiert, jedoch eben nicht nur in theoretischer Reflexion, sondern auch in der hier prak-

2 Wobei betont werden muss, dass es sich um einen Wandel, nicht um einen Ersetzungsvorgang von einem Medium durch ein anderes handelt. In keiner Weise möchte ich mich der digitalen Euphorie einerseits oder dem kulturpessimistischen Wehklagen um das Ende des Buches andererseits anschließen. Gerade dieses Projekt soll auch zeigen, dass jedes Medium seine eigenen Stärken hat, die das jeweils andere nicht überflüssig machen; es will darüber hinaus aber auch deren Stellung im kulturellen medialen Netzwerk verankern.

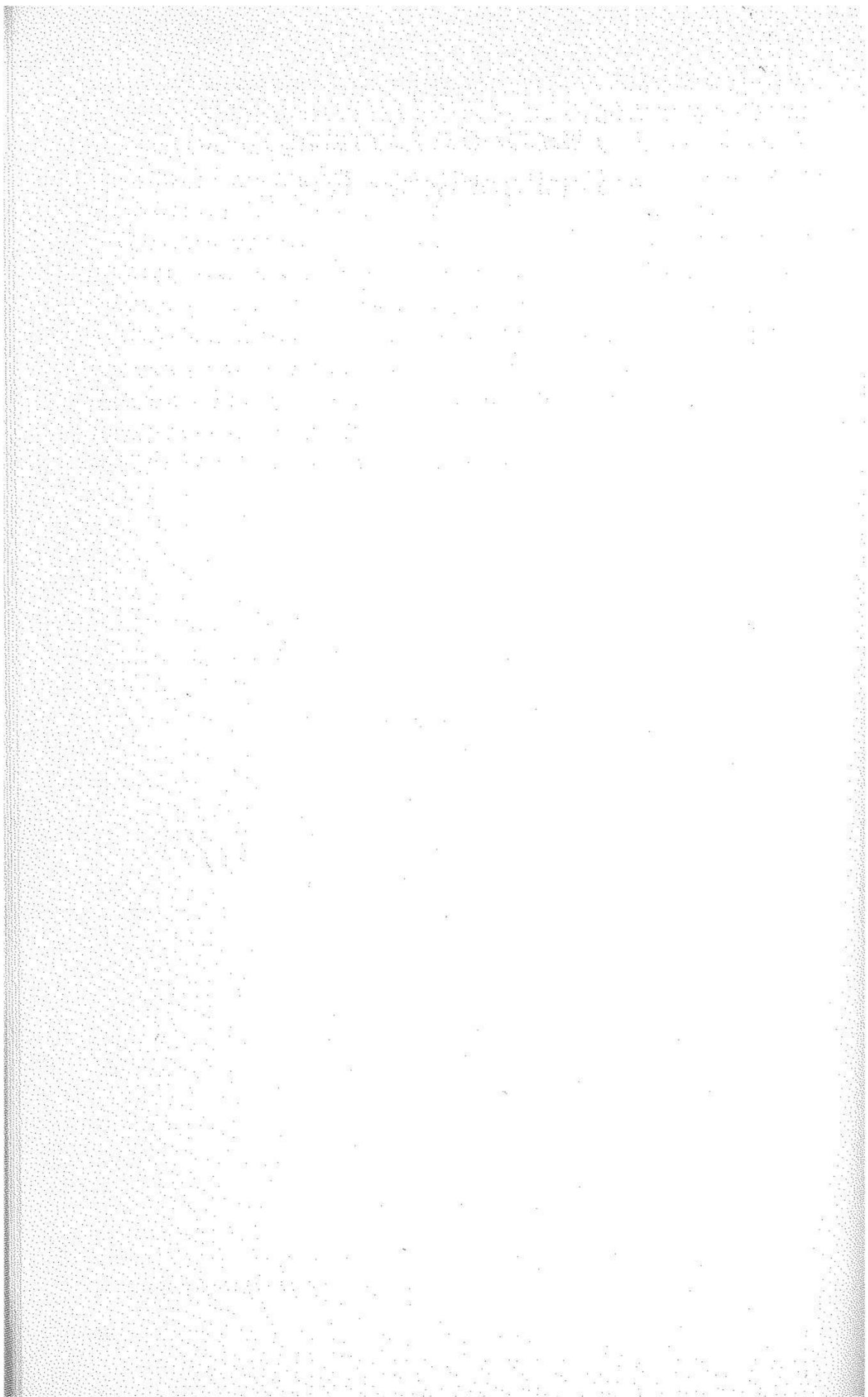
3 Vgl. Heibach, Christiane: *Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, Berlin 2000, auch unter: <<http://www.dissertation.de/PDF/ch267.pdf>>.

tizierten Umsetzung als transmedialem Projekt. Inwieweit die Umsetzung im vorliegenden Fall gelungen ist, darüber mögen die Leser/Nutzer urteilen – doch auch hier handelt es sich vorerst um ein Experiment, das das Potential der neuen Medien für ein verändertes multimediales Wissenschaftsverständnis zu erforschen versucht.

Dass dies überhaupt möglich und in dieser vorliegenden Form realisiert werden konnte, verdanke ich der Experimentierfreude des Suhrkamp Verleges, vielen intensiven Diskussionen insbesondere mit Michael Giesecke, Ursula Hentschläger und Zelko Wiener sowie den Teilnehmern der Tagung »poesis – poetics of digital text«,<sup>4</sup> die 2001 in Erfurt stattfand. Insbesondere zu danken habe ich für die Bereitschaft der Künstlerinnen und Künstler, mir ihre Projekte für die CD-ROM zur Verfügung zu stellen.

4 <<http://www.poesis.net>>

Teil I  
Theorie der Literatur  
im elektronischen Raum



## Zeitgemäße und unzeitgemäße Gegenstandstheorien

Die neuen Medien<sup>1</sup> stellen die Gesellschaft mit allen ihren in der Industriekultur ausdifferenzierten Bereichen offensichtlich vor große Herausforderungen. Die Intensität der Diskussion in Politik und Wirtschaft<sup>2</sup> und die seit Jahren stattfindende, bisher eher eingeschränkt erfolgreiche Suche nach Transformationskonzepten, die einen »weichen« Übergang von der auf materielle Produktion ausgerichteten Industriegesellschaft zu einer informationellen Gesellschaft mit dem Hauptrohstoff Informationen ermöglichen soll, zeugen von einem Wandel, der eng mit der Entwicklung neuer Informationstechnologien zusammenhängt. Gesellschaftliche Veränderungen können nicht unabhängig von technologischen Innovationen gesehen werden, »weil die Technologie Gesellschaft *ist*, und weil die Gesellschaft ohne ihre technologischen Werkzeuge nicht verstanden oder dargestellt werden kann«.<sup>3</sup> Die Selbstbeschreibung der westlichen Gesellschaften als Informationsgesellschaften – oder richtiger: als informationelle Gesellschaften<sup>4</sup> – zeugt davon, dass die als entscheidend wahrgenommenen Innovationen derzeit die im Bereich der Informationstechnologien und damit der neuen Medien sind. Die enge Kopplung zwischen Technologie und Gesellschaft wirkt sich auch und insbesondere auf die Geistes- und Kulturwis-

1 Unter »neuen Medien« werden hier Computer und Internet verstanden – wie es sich in den Diskursen der unterschiedlichen Fachwissenschaften, aber auch in Wirtschaft und Politik eingebürgert hat.

2 Vgl. dazu paradigmatisch die EU-Dokumente auf der CD-ROM zu Giesecke, Michael: *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft*, Frankfurt am Main 2002, Modul 08 »Visionen der europäischen Informationsgesellschaft – Anamnese und Ausblick«, dort die tabellarische Übersicht.

3 Vgl. Castells, Manuel: *Das Informationszeitalter Bd. 1: Die Netzwerkgesellschaft*, Opladen 2001, S. 5 (Hervorhebung im Text).

4 Castells differenziert zwischen dem Terminus »Informationsgesellschaft«, der nur die Betonung der Rolle von Informationen zur Folge habe (die in allen westlichen Kulturen der Neuzeit wichtig war), und der »informationellen Gesellschaft«, »in der die Schaffung, die Verarbeitung und die Weitergabe von Informationen unter den neuen technologischen Bedingungen dieser historischen Periode zu grundlegenden Quellen von Produktivität und Macht werden.« Castells, *Netzwerkgesellschaft*, S. 22, Anm. 32.

senschaften aus, die sich – wenn auch mit einiger Verspätung – in den letzten Jahren verstärkt mit den Auswirkungen der neuen Medien auf ihre klassischen »Untersuchungsgegenstände« auseinander zu setzen beginnen.

Wenn im Folgenden von Literatur im elektronischen Raum die Rede ist, so geht es dabei zunächst einmal um die phänomenologische Spezifizierung dieses Begriffs aufgrund einer empirischen Bestandsaufnahme, immer aber auch um die Frage der medialen Bedingungen, unter denen sich die Literaturbegriffe der Literaturwissenschaften herausgebildet haben. Auch für diese gilt die obige Feststellung, dass Gesellschaft (und in diesem Falle die Wissenschaften) nicht aus dem Kontext der Technologieentwicklung (in diesem Falle der technischen Medien) gerissen werden kann. *Die literaturwissenschaftliche Begriffsbildung hängt eng mit dem zusammen, was in einer spezifischen Kultur als Literatur akzeptiert wird – und dies wiederum ist nicht von den Medien zu trennen, die diese Kultur prämiert.*

Aus dieser Perspektive ist die Literaturwissenschaft ebenso wie ihr Objekt, die Literatur, ein Produkt der neuzeitlichen Industriegesellschaft. Sie ist an viele Bedingungen gebunden, die es in anderen Zeiten und Kulturen nicht gab. Die Notwendigkeit, mündlich tradierte Literatur in editorische Grundsätze der Buchkultur zu zwingen – wie dies im 19. Jahrhundert mit den ersten Editionen mittelalterlicher Gesänge und Epen geschah und seitdem kontinuierlich fortgesetzt wurde – legt davon Zeugnis ab. Erst nachdem die ›Gesänge‹ Homers, der antiken Tragöden, der keltischen Barden, der afrikanischen Erzähler, der Troubadoure etc. in gedruckter und kommentierter Form vorlagen, konnten sie zum Gegenstand der literaturwissenschaftlichen Auslegung werden. Und diese Editionen vollzogen sich nach den Kriterien der Printliteratur, wie sie sich gestützt auf die Druckerpresse, den Markt und moderne Erkenntnis- und Darstellungstheorien herausgebildet haben. Die Mediävistik hat häufig mit Unbehagen betrachtet, wie der Minnesang im höfischen Raum zu einem Text mit Werkcharakter wurde, der sich völlig aus seinem ursprünglichen Sitz im Leben befreite.

Diese Einschränkung der Perspektive hat der Anwendung literaturwissenschaftlicher Modelle und Methoden schon immer Grenzen gesetzt. Vergleichende Literaturwissenschaft, die von der Unterschiedlichkeit der Kulturen ausgeht, kann so nicht verfahren – das

Bewusstsein hierüber manifestiert sich in den Diskussionen über die kulturwissenschaftliche Formulierung einer Literaturwissenschaft, die die kulturellen Eigenheiten der nicht-westlichen Gesellschaften in den letzten Jahrzehnten in ihrer Bedeutung kontinuierlich aufgewertet hat und sich in diesem Rahmen auch mit dem Verhältnis von Mündlichkeit und Schriftlichkeit befasst.

Die Prämierung der Schrift in den westlichen Kulturen bleibt dennoch im Literaturbereich nach wie vor weitgehend unhinterfragt. Beschreibungen mit unpassenden, anachronistischen Kategorien sind jedoch nicht nur für andere Kulturen und vergangene Zeiten zu vermeiden. Sie gefährden auch das Verständnis der Gegenwart, wenn denn in dieser grundlegende Umwälzungen stattfinden. Wandlungen des Gegenstands erfordern gewandelte Konzepte und Methoden.

Insofern ist es nicht verwunderlich, dass angesichts der zunehmenden Bedeutung der neuen Medien auch rund um die elektronische Literatur Diskussionen aufflammen, die sich allerdings zunächst einmal um Fragen drehen, die aus den traditionellen Denkmodellen der Literaturwissenschaft abgeleitet sind. Es geht in erster Linie um Genre- und Gattungsfragen sowie um die Anwendbarkeit klassischer literaturwissenschaftlicher Modelle.<sup>5</sup> Trotz einiger Versuche, Ansätze eigenständiger Theoriebildung an der empirischen

5 Die Zahl der Publikationen hat in den letzten Jahren geradezu exponentiell zugenommen, insbesondere im Bereich der Examensarbeiten. Dominierten bei den Publikationen zunächst die Sammelbände, so ist in den letzten drei Jahren die Zahl an Magisterarbeiten und Dissertationen sprunghaft angestiegen. Um nur einige der deutschsprachigen Publikationen zu nennen: Böhler, Christine: *Literatur im Netz. projekte, hintergründe, strukturen und verlage im internet*, Wien 2001; Hautzinger, Nina: *Vom Buch zum Internet? Eine Analyse der Auswirkungen hypertextueller Strukturen auf Text und Literatur* (Mannheimer Studien zur Literatur- und Kulturwissenschaft, Band 18), St. Ingbert 1999 (Magisterarbeit); Heibach, *Literatur im Internet* (Dissertation); Kamphusmann, Thomas: *Literatur auf dem Rechner*, Stuttgart 2001 (Dissertation); Ortmann, Sabrina: *Literatur im Netz und Netzliteratur*. Ms. Berlin 2000, veröff. als: *netz literatur projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute*, Berlin 2001 (Magisterarbeit); Porombka, Stefan: *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos*, München 2001 (Dissertation); Rau, Anja: *What you click is what you get? Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur*, Berlin 2001 (Dissertation); Suter, Beat: *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*, Zürich 2000 (Dissertation).

Auswertung künstlerischer Projekte zu formulieren,<sup>6</sup> wird in den meisten Fällen – auch in Beiträgen aus dem anglophonen Raum – jedoch noch mit dem althergebrachten literaturwissenschaftlichen Instrumentarium an das Thema herangegangen, werden häufig alte Begrifflichkeiten auf neue Phänomene angewendet, ohne dass sie gründlich auf ihre Tauglichkeit überprüft wurden.<sup>7</sup>

Der Hauptgrund dafür scheint zu sein, dass der Ausgangspunkt für viele Untersuchungen ein Begriff von »Literatur« ist, der sich in seinen diversen Implikationen in erster Linie am Medium Buch entwickelt hat und seinen Textbegriff teilweise latent, teilweise manifest auf den medialen Qualitäten des Buches gründet.<sup>8</sup> Entsprechend orientieren sich auch die literarischen Theorien, die sich in den letzten Jahrzehnten bzw. sogar Jahrhunderten herausgebildet haben, primär an den Möglichkeiten der buchgebundenen Litera-

6 So bei Suter, *Hyperfiktio*n, oder bei Heibach, *Literatur im Internet*.

7 Vgl. Calvi, Licia: »Lector in rebus«: The Role of the Reader and the Characteristics of Hyperreading«, in: Tochtermann, Klaus/Westbomke, Jörg/Wiil, Uffe K./Leggett, John J. (Hg.): *Hypertext '99. Returning to Our Diverse Routes. Proceedings of the 10<sup>th</sup> ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, New York 1999, S. 101-109 – sie interpretiert Stuart Moulthrop's *Hyperfiction Victory Garden* mit Hilfe von Ecos Semiotik; Walker, Jill: »Piecing Together and Tearing Apart: Finding the Story in Afternoon«. In: Tochtermann/Westbomke/Wiil/Leggett, *Hypertext '99*, S. III-117. Walker wendet Genettes Erzähltheorie auf Michael Joyce' *Hyperfiction Afternoon – a story* an. Anja Rau leistet zwar eine Kritik der plakativen Thesen der amerikanischen Hypertexttheoretiker, ohne sich allerdings von den dahinter stehenden poststrukturalistischen Thesen lösen zu können. Dabei erweist sich jedoch gerade der Poststrukturalismus vor dem Hintergrund der Möglichkeiten der neuen Medien als eine höchst konservative Texttheorie – vgl. dazu weiter unten. Vgl. Rau, *What you click*, S. 222 ff.

8 Definitionsversuche in verschiedenen literaturwissenschaftlichen Einführungen verlangen von der Literatur immer noch Dauerhaftigkeit, Fixierung und Abgeschlossenheit – Eigenschaften, die – wie noch zu zeigen ist – der Literatur im elektronischen Raum entgegenstehen. So z.B. bei Jost Schneider, der zwar die Diskussion über Oral poetry und die digitalen Medien berücksichtigt, dennoch zum Ergebnis kommt, dass eine Bedingung für Literatur die »(relative) Dauerhaftigkeit« ist. Vgl. Schneider, Jost: *Einführung in die moderne Literaturwissenschaft*, Bielefeld 1999, S. 13. Rainer Baasner definiert Literatur als »abgeschlossene, zusammenhängende sprachliche Äußerungen, die in Schriftform vorliegen und damit reproduzierbar sind«. Bedingung ist weiterhin, dass sie unveränderbar sind. Vgl. Baasner, Rainer: *Methoden und Modelle der Literaturwissenschaft*, Berlin 1996, S. 12 (Hervorhebung im Text).

tur.<sup>9</sup> Diese Unsicherheit gegenüber dem Phänomen »Literatur« und seiner Beziehung zu den verwendeten Medien legt es nahe, eine Untersuchung zum Thema »Literatur im elektronischen Raum« mit einer begrifflichen Diskussion zu beginnen; ebenso wie zu klären ist, welcher theoretische Standpunkt in der Folge eingenommen wird. Dass es den *einen* »heilsbringenden« wissenschaftlichen Zugang nicht geben kann, haben die geisteswissenschaftlichen Theorienreflexionen der letzten Jahrzehnte nur allzu deutlich gezeigt – und so kann man sich auch diesem Thema von völlig verschiedenen Standpunkten aus nähern.

9. Wie immer gibt es auch hier Ausnahmen – insbesondere, was das Theater und bestimmte aleatorische Schreibformen betrifft – vgl. dazu die Teile 2 und 3.

## Schärfen und Unschärfen der Begrifflichkeiten

»Literatur im elektronischen Raum« ist eine begriffliche Konstruktion, die in dieser Form noch nicht in die Fachdiskurse eingeführt ist. Vielmehr ist häufig die Rede von »Hyperfiction« und »Netzliteratur«, »Webliteratur« und »digitaler Literatur«, ohne dass die Abgrenzungen deshalb klarer formuliert würden. Bei näherer Analyse offenbaren diese Kategorisierungen ihre Hybridität – sie vermischen die Herangehensweise einer traditionellen Gattungstypologie häufig mit der Frage nach den technologischen Grundlagen: »Hyperfiction«, »digitale Poesie«, »Mitschreibprojekte« sind Einordnungen, die an die Gattungsunterscheidung anschließen, während die Differenzierung zwischen literarischen Hypertexten und multimedialen Projekten und/oder Netzkunst bzw. -literatur und der graphisch arbeitenden Webkunst die Nutzung der jeweiligen Technologien zugrunde legt. Während Hautzinger z.B. nicht zwischen Netzliteratur und literarischem Hypertext unterscheidet, sondern beide Begriffe synonym verwendet, ohne die Unterschiede zu berücksichtigen, geschweige denn zu definieren, schlägt Schröder dagegen folgende Kategorisierung vor:

»Für webpublizierte, für das Web geschaffene und dort möglichst lebendige (z.B. wachsende Werke narrativen Charakters) möchte ich den Begriff Webfiction vorschlagen, zur Unterscheidung von nicht-multimedialer Hyperfiction ohne externe Verknüpfungen, von kollaborativen Projekten konventioneller Schriftlichkeit und von MUDs. Damit ist weder gesagt, dass Webfictions unbedingt multimediale Elemente aufweisen müssen, noch dass sie einer nichtlinearen Organisation bedürfen.«<sup>10</sup>

Hier werden sowohl technologische Merkmale (externe Vernetzung, Multimedialität) als auch poetologische Kriterien (Narration) in Ansatz gebracht. Ortman wiederum vermischt Produktions- mit Nutzungsformen: Sie verwendet den Terminus »digitale Literatur« als Oberbegriff und unterscheidet zwischen Literatur im Netz, Computerliteratur und Netzliteratur. Literatur im Netz verwendet demnach das Internet als Publikationsmedium, ist aber traditionell

<sup>10</sup> Schröder, Dirk: »Der Link als Herme und Seitensprung«, in: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.): *Hyperfiction Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*, Frankfurt am Main 1999, S. 43-60 (hier: S. 43).

linear; Computerliteratur ist zwar nicht »ausdruckbar«, benötigt aber die technische Vernetzung nicht, während Netzliteratur durch vernetzte Kommunikation bestimmt ist.<sup>11</sup> Nach Ortmann fallen auch solche Projekte darunter, in denen lineare Texte zu einem bestimmten Thema von Nutzern eingereicht werden, die später in einer Buchpublikation zusammengefasst werden.<sup>12</sup> Suter geht ähnlich vor und unterscheidet zwischen »interactive fiction« – also Projekten, die vom Rezipienten aktive Beteiligung erwarten (wie Abenteuerspiele, MUDs oder MOOs) –, Multimedia und rein textbasierter Hyperfiction.<sup>13</sup> Auch hier werden Produktionsbedingungen und technische Merkmale miteinander vermischt, denn gerade Abenteuerspiele zeichnen sich durch Multimedialität aus, ebenso wie virtuelle Welten sowohl mit Bild als auch mit Textkommunikation arbeiten.

Es herrscht also alles andere als Klarheit über die Kriterien, nach denen computer- und internetbasierte Literatur kategorisiert werden kann. »Statt die allgemeine Begriffsverwirrung zu bedauern oder gar anzugehen, produziert die Literaturwissenschaft Sekundärtexte zur digitalen Literatur, für die Terminologie Nebensache ist«, beklagt Dirk Schröder die aktuelle Situation.<sup>14</sup> Unglücklicherweise erstreckt sich diese Verwirrung auch auf zahlreiche andere Begriffe, die gerne zur Kennzeichnung von Literatur in den neuen Medien verwendet werden: »Multimedialität«, »Hypermedialität«, »Intermedialität«, »Interaktivität« – um nur einige zu nennen – zeichnen sich durch erstaunliche Dehnbarkeit und Unklarheit aus und werden nur selten in ihren theoretischen Implikationen eingehend analysiert.

11 Vgl. Ortmann, *Literatur im Netz*, S. 44/45.

12 Dies ist z.B. bei Sabrina Ortmanns und Enno Peters Projekt *tage-bau* der Fall, vgl. <<http://www.tage-bau.de>>, aber auch bei dem vielleicht bekanntesten literarischen Internetprojekt, *NULL*, <<http://www.dumontverlag.de/NULL/>>, das von Thomas Hettche ins Leben gerufen wurde. Vgl. Hettche, Thomas/Hensel, Jana: *NULL. Literatur im Netz*, Köln 2000. Zu derartigen Transferphänomenen vgl. Heibach, Christiane: »Schreiben im World Wide Web – eine neue literarische Praxis?«, in: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hg.): *Praxis Internet*, Frankfurt am Main 2002, S. 182-207 (hier: S. 192 ff.)

13 Vgl. Suter, *Hyperfiction*, S. 27-35. Mittlerweile wird unter Hyperfiction zumeist ein abgeschlossenes literarisches Textnetzwerk verstanden, das aus einzelnen, multipel miteinander verlinkten Textsegmenten besteht.

14 Schröder, Dirk: *Der Link als Herme und Seitensprung*, S. 43.

*Vermutlich ist diese Situation typisch für eine Zeit, in der sich ein neues Medium etabliert.* Sowohl Theorie als auch Praxis der elektronischen Literatur befinden sich derzeit in einem Zwischenstadium, das durch die Frage nach den Konsequenzen der medialen Interaktion zwischen Buch und Computer geprägt ist. In der theoretischen Diskussion führt dies zu einer grundlegenden heuristischen Unsicherheit, ob man angesichts der digitalen Wunderwelt die literaturwissenschaftlichen Inhalts- und Formpoetiken weiterführen und modifizieren soll oder diesen Traditionsfaden radikal kappt und zunächst einmal digitale Literatur besser als Phänomen sui generis betrachtet, um nicht in die Gefahr zu kommen, durch die Anwendung von unter anderen medialen Bedingungen entstandenen Theorien die möglichen Spezifika zu missachten.

Zudem verhindert die Dynamik der technologischen Innovationen bislang die Herausbildung feststehender Theorien, wie sie die Buchkultur verlangt:<sup>15</sup> Die neuen Medien, um die es in den Diskussionen geht – nämlich Computer und Internet – befinden sich sowohl in ihren technologischen Grundlagen als auch in ihrer sozialen Nutzung in einer nach wie vor andauernden Entwicklungsphase. Weder ist klar, ob die derzeitigen Interface- und Vernetzungstechnologien in ihrer jetzigen Form länger als einige Jahre Bestand haben werden, noch haben sich kulturell normierte Nutzungsformen für Computer und Internet herausgebildet, die es ermöglichen, deren Rolle im sozialen Alltag festzuschreiben. Theorien, die sich um diese Medien und die mit ihnen verbundenen Gestaltungsdimensionen ranken, müssen daher entweder so abstrakt sein, dass sie sich auf generelle Prozesse der medialen Entwicklung beziehen und dabei auf historische Beobachtungen zurückgreifen können, oder sie müssen in Kauf nehmen, dass ihre Prämissen sich in einigen Jahren als veraltet erweisen. Idealerweise müsste eine Theorie zu den neuen Medien beide Elemente miteinander verbinden – sich einerseits auf allgemeine, aus der Kultur- und Mediengeschichte abgeleitete Erkenntnisse beziehen und diese auf den derzeitigen Prozess des Medienwandels anwenden, andererseits aber ihren Untersuchungsgegenstand nicht aus den Augen verlieren – in bewusster Akzeptanz

15 Nicht nur Kunst und Literatur, sondern auch die Wissenschaften verändern sich mit den Medien, so dass auch mögliche Paradigmenwechsel bezüglich der wissenschaftstheoretischen Rahmenbedingungen von Theoriebildung zu erwarten sind.

der Gefahr, dass sich einige Theorieelemente in naher Zukunft als veraltet erweisen können.

## Literatur oder Sprachkunst?

Meines Erachtens zeigt die begriffliche Unsicherheit, dass es zurzeit vor allem um die Frage geht, unter welchen Bedingungen unsere derzeitige mediale Kultur definiert, was Literatur und Kunst sind. Dem zugrunde liegt die Auffassung, dass es keine unverrückbaren ontologischen Qualitäten von »Literatur« und »Kunst« geben kann, sondern dass die Definitionen jeweils zeit- und kulturabhängig sind – und damit auch von der Dominanz der jeweils kulturell akzeptierten Medien und deren standardisiertem Gebrauch abhängen. Dass die Medien die Erscheinungsformen der Künste prägen und damit auch die mit ihnen verbundenen Theorien, ist dabei die Grundprämisse. Kunst und Literatur aber spiegeln wiederum die jeweils dominanten kulturellen Praktiken der Informationsgenerierung, -darstellung und -verarbeitung. *Sie sind im Bereich der neuen Medien deswegen ein derart wichtiger Untersuchungsgegenstand, weil sich gerade die künstlerische Praxis an der Struktur der neuen Medien orientiert, um neue Darstellungs- und Produktionsformen zu erproben.* Dies geschieht einerseits immer vor einem historischen Hintergrund bestehender und etablierter künstlerischer Strategien, andererseits aber auch mit dem Bestreben künstlerischer Praxis, die Struktur ihrer Medien in ihren Möglichkeiten und Grenzen zu erforschen. Wie der dritte Teil dieses Buches zeigen wird, geht es dabei auch um Grenzüberschreitungen verschiedener Art – Grenzen, die durch die funktionale Ausdifferenzierung der alten Medien gezogen wurden, die aber durch die mediale Struktur von Computer und Internet verschwimmen – wie die strikte Unterscheidung zwischen textbasierter Literatur und visueller Kunst oder auch die Dominanz der rückkopplungsarmen gegenüber rückkopplungsintensiven Interaktionsformen. Zwar zeigt die Kunst- und Literaturgeschichte deutlich, dass – sobald Grenzen gezogen und Definitionen vorgenommen werden – die künstlerische Praxis diese gleich wieder zu sprengen versucht, jedoch beweist insbesondere das Beispiel der Literatur, dass die meisten Versuche bisher an den Grenzen der dominanten Medien (in diesem Fall des Buchs) scheiterten.<sup>16</sup>

Für die Literaturwissenschaft war der gedruckte und damit fi-

<sup>16</sup> Vgl. dazu ausführlich Teil 2.

xierte Text seit ihrer Formierung als eigenständiger Wissenschaftsbereich Anfang des 19. Jahrhunderts das entscheidende Paradigma, auch wenn sich ihr Gegenstandsbereich eigentlich als »Sprachkunst« darstellt. »Sprachkunst« signalisiert eine Allgemeinheit, weil er – mehr als der Begriff der Literatur – eine Flexibilität in der Referenzierung auf die verwendeten Medien verspricht. »Sprachkunst« verweist auf die Sprache als prinzipiell transmedialen Code, der weitgehend problemlos in unterschiedlichen Medien umgesetzt werden kann, wobei er sich allerdings je nach medialer Struktur verändert.<sup>17</sup> Sprachkunst umfasst daher nicht nur Text, sondern auch gesprochene Sprache, ebenso wie multimediale und performative Umsetzungen: mündliche Tradierung über leibliche Medien (Stimme, Gestik, Mimik) in Gesängen, Aufführungen, Performances (von den Vorträgen der Minnesänger bis hin zu den Poetry Slams der jüngsten Zeit), aber auch Tendenzen, die Sprache mit anderen Zeichensystemen zu koppeln, wie die lange Geschichte der visuellen Poesie zeigt.<sup>18</sup> Die Rekurse der künstlerischen Praxis auf solche Konzepte, die sich in der literarischen Neuzeit durchgängig beobachten lassen, zielen nicht zuletzt darauf ab, insbesondere die Monomedialität und Interaktionsarmut des Buchs zu durchbrechen. Dennoch führen andere als textuelle Manifestationen der Sprachkunst in der Literaturwissenschaft nach wie vor ein Schattendasein.<sup>19</sup> Eine Definition des Gegenstandsbereichs der Literaturwissenschaft als Sprachkunst, die in verschiedenen Medien realisiert werden kann, vereinfacht die Herangehensweise an Literatur im elektronischen Raum deswegen, weil sie die Ablösung von einem buchgebundenen Literaturbegriff und den an diesem orientierten Modellen erleichtert. Sie erfordert zunächst einmal einen Blick auf

17 Vgl. als einfachstes Beispiel die Unterschiede zwischen gesprochener und geschriebener Sprache.

18 Die visuelle Poesie gibt es seit der Antike; sie zieht sich durch die Jahrhunderte hindurch. Vgl. den Band *Text als Figur. Visuelle Poesie von der Antike bis zur Moderne*, hg. v. Jeremy Adler und Ulrich Ernst, Weinheim 1987.

19 Das ist sicherlich – aber nicht nur – auf Speicherschwierigkeiten zurückzuführen. Die Realisierung interaktionsintensiver und synästhetischer Konzepte war meist nur in physischen Präsenzsituationen möglich, die lange Zeit – bis zur Erfindung von Film- und Tonspeichermedien – unspeicherbar blieben. Jedoch ist selbst bei Vorhandensein derartigen Archivierungsmaterials zu berücksichtigen, dass sich das Erleben in physischer Präsenz (also »live«) von der Rezeption konservierter Aufführungs- und Gesprächssituationen signifikant unterscheidet.

die Struktur des Mediums und dessen Auswirkungen auf die Produktions- und Darstellungsformen von Sprache. Auf dieser Basis können Beschreibungs- und Analysemodi entwickelt werden, die eventuell zu schon vorhandenen Konzepten zurückführen können, aber nicht müssen. Vor diesem Hintergrund können dann auch Bezüge zu schon historisch gewachsenen, in anderen Medien ästhetisch umgesetzten Konzepten hergestellt werden. Im Kontext der Neue-Medien-Kunst werden z.B. Interaktivität, Intermedialität, Synästhesie etc. häufig wieder verstärkt genannt, wobei zu fragen ist, ob nicht doch signifikante Unterschiede sowohl in der Zielsetzung als auch in der medienspezifischen Realisierung zu beobachten sind.

## Der theoretische Blick auf den elektronischen Raum – Positionsbestimmungen

Zunächst bleibt zu klären, was »Literatur im elektronischen Raum« umfasst. Da – wie oben schon angedeutet – die begriffliche Differenzierung im Bereich Literatur und neue Medien mehr Verwirrung als Klarheit stiftet, ist es wichtig, die hier verwendeten Begriffe von den bisher in der Diskussion dominierenden abzugrenzen.

»Elektronischer Raum« indiziert eine Dreidimensionalität, die durch elektronische Impulse ermöglicht wird. Der Begriff bezeichnet einerseits generell computergenerierte dreidimensionale Räume (virtual reality), andererseits Räume, die durch Computernetzwerke erzeugt werden und in diesem Sinne nicht unbedingt als dreidimensionale Räume sichtbar werden. Signifikant für alle Definitionen von »elektronischem Raum« ist allerdings etwas, das sie von anderen elektronischen Medien wie dem Radio, dem Fernsehen, dem Video unterscheidet: der Handlungsspielraum für den Benutzer. In elektronischen Räumen kann ähnlich agiert und interagiert werden wie im realen Raum, weshalb dieser Begriff auf die Computer und Computernetzwerke beschränkt bleibt. Auch hier gibt es jedoch verschiedene Ausformungen.<sup>20</sup>

In der folgenden Untersuchung beschränke ich mich jedoch auf den Raum, der nur aufgrund des Austauschs elektronischer Impulse zwischen mehreren Computern entsteht – also auf die Computernetze, die die Grundstruktur des Internets bilden. Die Einschränkung des Begriffs erfolgt aus der Überlegung heraus, *dass Computernetzwerke<sup>21</sup> nicht nur technologische, sondern auch soziale Verbindungen erzeugen – also Menschen miteinander in Kontakt bringen und damit über das Rezeptionsverhalten des Einzelnen hinaus kulturelle Praktiken wie Informationsgenerierungsprozesse (Kommunikation), -darstellungsformen (textuelle, visuelle und akustische Gestaltung, Design) sowie die sozialen Nutzungsformen berühren, die an anderen Medien herausgebildet wurden. Es ist zu vermuten, dass*

<sup>20</sup> Vgl. zu den unterschiedlichen Formen elektronischer Räume den Sammelband *Der elektronische Raum. 15 Positionen zur Medienkunst*, hg. v. Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Ostfildern 1998.

<sup>21</sup> »Netzwerk« bedeutet, dass mehrere Netze miteinander verbunden werden – das Internet ist ein Verbund aus verschiedenen Computernetzen.

sich hier an der Struktur des Mediums orientierte eigene Gesetzmäßigkeiten herauszubilden beginnen, deren Entwicklungsprozess es zu analysieren gilt – nicht zuletzt, um Einfluss auf eine bewusste medienspezifische Gestaltung dieser Formen zu nehmen. Dafür ist es jedoch notwendig, nicht nur eine Bestandsaufnahme der Gegenwart zu machen, sondern auch diesen Wandel als einen historischen Medienwandlungsprozess zu erfassen, um entsprechende Hypothesen aufstellen und Vorschläge machen zu können.

Legt man Marshall McLuhans medienontologischen Ansatz zugrunde, der – zugespitzt auf den Satz »the medium is the message« – besagt, dass jedes neue Medium tiefgreifende Konsequenzen für die gesellschaftliche Organisation mit sich bringt, so wird jede mediale Neuerung von Veränderungen kultureller Praktiken begleitet, die sich allerdings erst in einem langwierigen historischen Prozess wandeln.<sup>22</sup> Wie Michael Giesecke ausführt, lassen sich kulturelle Prozesse in ihrer Komplexität nur durch multiple Modelle beschreiben, denen jeweils unterschiedliche Beobachtungsschwerpunkte zugrunde liegen. Eine kulturelle Phase kann z.B. unter den Perspektiven der Substitution, der Akkumulation und der Reproduktion betrachtet werden.<sup>23</sup> In jedem historischen Abschnitt können jeweils alle drei Tendenzen gleichermaßen beobachtet werden, in aller Regel allerdings mit unterschiedlicher Gewichtung. Im Falle der Medien lassen sich derzeit die Ersetzungstendenzen eines Mediums durch ein anderes (man denke an die Unkenrufe vom Ende der Buchkultur), das Vermindern oder Verstärken bestimmter Elemente (zur Zeit z.B. die Betonung von a-hierarchischen Vernetzungsstrukturen gegenüber hierarchischen Baumstrukturen – vgl. dazu weiter unten) sowie Bewahrungstendenzen (z.B. Lesen als *das* bildungssichernde Element) gleichzeitig beobachten.

Historische Betrachtungsweisen befassen sich meist mit kulturellen Phasen, deren Entwicklung schon abgeschlossen ist und einige Zeit zurückliegt. Hier haben wir es jedoch mit einem Zeitabschnitt zu tun, der sich in der Gegenwart abspielt, in den wir als Beobachter direkt integriert sind. Die Erkenntnis, dass der Beobachter selber

22. In diesem Sinne bedarf es auch keiner eingehenderen Diskussion, ob das Internet als Medium verstanden werden kann – es ist nach McLuhan ein Medium, da es schon jetzt zweifellos Auswirkungen auf gesellschaftliche Strukturen hat (vgl. den Abschnitt »Vernetzungstheorien«).

23. Vgl. Giesecke, *Mythen*, S. 164.

immer von einem bestimmten Standpunkt aus argumentiert, hat damit direkte Auswirkungen auf die wissenschaftliche Analyse. Umso wichtiger erscheint es, die eigene Position zu reflektieren und transparent zu machen.

Da es in der vorliegenden Untersuchung in erster Linie aus medientheoretischer Perspektive um die Herausbildung kultureller Praktiken im Internet geht – nicht nur in Bezug auf die Künste, sondern immer auch in Bezug auf mögliche Konsequenzen für die kulturelle Zukunftsgestaltung, wird meine Position durch die Frage nach dem Verhältnis von Substitution und Innovation innerhalb der medialen Entwicklung bestimmt. Welche Veränderungen lassen sich bei der Analyse von Computernetzen in Bezug auf die Informationsgenerierungsstrategien (vernetzungstheoretische/produktionsästhetische Perspektive), die Informationsdarstellungs- und -verarbeitungsmodi (epistemologische/darstellungsästhetische Perspektive) und auf die medienspezifischen Nutzungsmöglichkeiten (medienontologische/medienästhetische Perspektive) feststellen? Natürlich spielt immer auch der dritte Parameter, der des Bewahrens, der Reproduktion, eine Rolle – er bildet die Hintergrundfolie, vor der Innovations- und Substitutionstendenzen deutlich werden. Um dieses Verhältnis zwischen den drei Parametern zu verdeutlichen, wird das ebenfalls von Michael Giesecke in die medientheoretische Betrachtung eingeführte, ursprünglich aus der Sozialpsychologie stammende Prozessmodell von Abhängigkeit, Gegenabhängigkeit und Autonomie zugrunde gelegt, das er auf die Mediengeschichte anwendet.<sup>24</sup>

Für die medientheoretische Betrachtung heißt das Folgendes: Die Nutzung neuer Medien hängt demnach zunächst von den kulturellen Paradigmen ab, die an den bisher dominanten Medien ausgebildet wurden. Dafür lassen sich im Bereich von Computer und Internet – wie später noch ausgeführt wird – zahlreiche Indizien finden. Das Bewusstsein für diese Abhängigkeit führt schließlich zu einer radikalen Ablehnung aller dieser an anderen Medien herausgebildeten Normen (auch dies lässt sich derzeit gut beobachten) und zur Ausbildung gegenteiliger Strategien (Gegenabhängigkeit). Erst nach Durchlaufen dieser Phase, die sich konsequent mit der Analyse der spezifischen Strukturen des neuen Mediums befasst, ist es

<sup>24</sup> Vgl. Giesecke, *Mythen*, S. 270ff.

möglich, eine Balance zwischen den Paradigmen der alten und der neuen Medien herzustellen, die den neuen Medien ihren Platz in der medialen Konstellation einer Kultur zuweist. Innerhalb dieser Phasen spielen sich komplexe Veränderungsprozesse im Hinblick auf die Produktions-, Darstellungs- und sozialen Nutzungsformen der Medien ab, die nicht nur die neuen Medien betreffen, sondern auch eine Re-Formation der Positionen der alten Medien zur Folge haben.

Das Internet befindet sich derzeit in einer Zwischenphase von Abhängigkeit und Gegenabhängigkeit. Die Übertragung von Strategien, die aus alten Medien bekannt sind (man denke an die Online-Zeitungen, den e-commerce, aber auch künstlerische und literarische Phänomene wie die Hyperfiction<sup>25</sup>), verweist auf eine Abhängigkeit von Vernetzungsstrukturen und epistemologischen Paradigmen, die unter anderen medialen Bedingungen entwickelt wurden. Die gleichfalls vorhandene Kritik an derartigen Transferversuchen führt zu einer kompletten Ablösung alter Konzepte und der Suche nach medienspezifischen Produktions- und Darstellungsformen, die die etablierten zunächst einmal negieren und damit von Gegenabhängigkeit geprägt sind. Autonome Formen sind bisher noch nicht zu beobachten, jedoch lassen sich mögliche Tendenzen als Hypothesen formulieren.

Mit der Einschränkung des Untersuchungsgegenstandes auf das Internet wird allerdings wiederum eine Reduktion vorgenommen, die ein Medium in den Mittelpunkt stellt und damit monomedial vorgeht. Dies ist meines Erachtens jedoch derzeit wichtig, da kaum Aussagen über die kulturelle Bedeutung eines Mediums gemacht werden können, ohne dass das Medium selbst eingehend beleuchtet wird. Im nächsten Schritt wäre es dann notwendig, eine Einordnung in das kulturelle multimediale Netzwerk, das inhomogene, artverschiedene Komponenten miteinander verbindet, vorzunehmen. Dazu aber bedarf es der Anwendung multipler Modelle:

»Die Rede von der menschlichen Kultur meint vor diesem Hintergrund, dass wir zwischen verschiedenen Standpunkten, Emergenzniveaus, Sinnesorganen und Perspektiven bei der Beschreibung wechseln. Ihre Modellierung erweist sich als das Ergebnis komplexer Oszillationsvorgänge.«<sup>26</sup>

25 Vgl. dazu weiter unten.

26 Vgl. Giesecke, *Mythen*, S. 32; vgl. auch S. 163.

Unter dieser Maßgabe wäre der elektronische Raum dann in seinen Relationen zu anderen Räumen aus verschiedenen Perspektiven<sup>27</sup> zu analysieren. Dies jedoch wird hier nicht geschehen können, stellt sich aber als Perspektive dar, für die die vorliegende Untersuchung eine Basis schaffen will.

<sup>27</sup> Je nach wissenschaftlicher Disziplin wären diese wieder unterschiedlich. Nach Gieseckes Modell müsste der elektronische Raum aus kommunikationstheoretischer Perspektive a) als Teil des kulturellen Netzwerks b) als informationsverarbeitendes System in Relation zu anderen informationsverarbeitenden Systemen sowie c) als ein Medium im Verbund mit anderen Medien beschrieben werden.