

Friedrich W. Block

Diabolische Vermittlung

Zur Konzeption von Bewußtsein und Körperlichkeit in interaktiver Medienpoesie

In: Jahraus, Oliver / Ort, Nina (Hg.): Beobachtung des Unbeobachtbaren. Konzepte radikaler Theoriebildung in den Geisteswissenschaften. Weilerswist: Velbrück 2000, S. 148-168.

I. Einleitung

In der Linzer Vortragsreihe „Intertwinedness“ beschäftigte man sich unlängst mit der Verknüpfung und Verschlingung vermeintlich disparater kultureller Erscheinungen durch digitale Medien. Dabei ging es u. a. um eine ‚neue Subjektivität‘, die der Mediengebrauch mit sich bringe. Melita Zajc z. B. diskutierte dies unter dem vielversprechenden und gleichzeitig etwas irreführenden Titel „Where the ‚I‘ ends“. Irreführend deshalb, weil es ihr nicht um einen weiteren Beitrag zur mittlerweile etwas langatmigen Pompe Funèbre des Subjekts ging. Vielmehr stellte sie unter den modischen Stichwörtern ‚Cyborg‘ und ‚Cyberspace‘ die Beobachtung heraus, daß der Umgang mit den elektronischen Medien offenbar zu einer neuen Erfahrung von Subjektivität (des ‚Ich‘ Genannten, des Mentalen, des Körpers) als medial konstruierte oder manipulierbare führe. Weniger das vielbeschworene ‚Verschwinden‘ als mehr die Neukonstitution von Subjektivität sei das Spannende: „Talking about intertwinedness – which at least indirectly implies the loosening of borders – it is more crucial, in my opinion, to discuss the ways in which the new borders are being established than to discuss how the old borders are dissolving“ (Zajc 2000, 251).

Im folgenden sollen dergleichen Grenzen im Zusammenhang von Subjektivität und Medien in einem ersten Teil zunächst einmal theoretisch skizziert¹ und dann in einem zweiten Teil konkreter anhand medienästhetischer Semantik und einiger Beispiele von Medienpoesie² auf eine mögliche strukturelle und funktionale Verschiebung hin abgeklopft werden. Dies geschieht anhand einer Figur, die Subjektivität ästhetisch bindet, nämlich der des Rezipienten. Diese Figur kann historisch als ein sich mit der Medientechnologie wandelndes Konstrukt von

¹ Ausführlich dazu Block 1999a.

² Ich spreche hier von ‚Medienpoesie‘ im Anklang an den eingeführten Begriff einer allgemeinen ‚Medienkunst‘, die mit elektronischer Medien arbeitet und inzwischen bereits musealisiert wird (z. B. seit 1997 im ZKM Karlsruhe), sowie an den von Eduardo Kac erfundenen Begriff der „New Media Poetry“ (vgl. Kac 1996, Block 1999b). Poetologisch ist ‚Medienpoesie‘ zumindest in Mitteleuropa (noch?) kein relevanter Terminus, allerdings wäre alle Dichtung, für die die Präsentation und Reflexion von Medien als Formen im Zentrum steht, also das, was traditionell mit ‚experimentellen Schreibweisen‘ gemeint wird, unter diesem Begriff faßbar. Hier wird er allerdings beschränkt auf hypermediale Beispiele.

Poetik wie auch von Kunstereignissen beschrieben werden. These ist, daß der Rezipient mit avancierter Medienpoesie von einem symbolischen Ideal zu einem ‚diabolischen‘ und empirischen, vor allem sich selbst beobachtenden Teilnehmer wird. In der Kunstkommunikation werden dadurch – eine weitere These – vor allem Aspekte des Mentalen und Physischen in ihrer Abhängigkeit von medialer Technik fokussiert.

II. Zur Subjektivität symbolischer und diabolischer Vermittlung

Der konstruktivistische und systemtheoretische Diskurs bietet für die Frage nach dem Zusammenhang von Subjektivität und Medien fruchtbare Vorgaben. Über die Konzepte von ‚Beobachtung‘ und ‚System/Umwelt‘ kann Medialität operativ beschrieben und das Subjektivitätsthema von einem zentrierten, emphatischen Subjekt-Verständnis entlastet werden. Besonders interessant aber wird hier die Unterscheidung oder ‚Grenze‘ zwischen den autonomen Bereichen von Kommunikation und Bewußtsein³, die sich als eine derzeit prominente Form der Thematisierung von Subjektivität begreifen läßt. Das betrifft zum einen medientheoretische Fragen, da Medien besonders unter ihrer Fähigkeit diskutiert werden, Kommunikation und Bewußtsein zu vermitteln (vgl. z. B. Luhmann 1988, Schmidt 1994, Spangenberg 1999). Andererseits liegt hier ein spezifisch künstlerischer Gesichtspunkt vor, da es für die Kunst die besondere Option gibt, diese Differenz zu thematisieren und zwar über die Präsentation und Reflexion von Medien und darin erzeugter Formen. Wie grundsätzlich auch immer diese Option für den Gesamtbereich gegenwärtiger Kunstkommunikation gelten mag, für Medienkunst und -poesie muß davon gesprochen werden. Denn hier steht Medienreflexion schon im Programm, was, wie sich zeigen wird, auch im Konzept des Rezipienten zum Ausdruck kommt.

Medium, Form, Vermittlung

Wichtig allerdings ist zunächst, daß die Rede von ‚den Medien‘ nicht auf einen materialen Medienbegriff reduziert wird, wie dies üblich ist mit der Tendenz, die Technologien der (Re-) Produktion, Speicherung und Übertragung von Informationsangeboten von ihrem *Gebrauch* abzukoppeln, sie selbst zu animieren oder zu mythologisieren. Dergleichen führt leicht zu Techno-Euphorie oder Maschinenstürmerei, die das Kind – gemeinhin den Menschen – mit

³ Ich beschränke mich der Einfachheit halber auf den Begriff ‚Bewußtsein‘, der aber noch einmal von Kognition als allgemeiner Organisationsform selbstreferentieller psychischer Prozesse zu differenzieren wäre (vgl. Roth 1994, 204ff.)

dem Bade ausschütten. Die von Luhmann vorgeschlagene Unterscheidung von Medium und Form hat demgegenüber eine ganze Reihe von Vorteilen. Nicht nur, daß sie den Formbegriff von den seit der Antike überlieferten Komplementen des Materials oder der Substanz befreit, stellt sie vor allem genügend Abstraktion her, um verschiedenste Erscheinungen zu integrieren, die mit ‚Medium‘ oder ‚Medien‘ – auch in Wissenschaftsdiskursen häufig theoretisch ungesättigt – bezeichnet werden (technische Geräte der Speicherung und Übertragung, Wahrnehmungsmedien, symbolisch generalisierende Kommunikationsmedien, Zeichensysteme etc.).⁴ Über den systemtheoretischen Formbegriff wird zudem deutlich, daß ein Medium nicht nur ein Erstes und Zweites, sondern – daher die Nähe zur Semiotik Peircescher Prägung (vgl. Nöth 1998) – immer auch ein Drittes bedeutet, nämlich die Operation der Vermittlung und damit Systemreferenz:⁵ Nur im Zusammenhang mit Vermittlungen (Mediationen), d. h. bezeichnenden Formulierungen, die sich in Sinnsystemen selbst organisieren, sind Medien empirisch zu erfassen.

Damit die Rekursion von Vermittlungen in selbstreferentiellen Systemen funktioniert und die Komplexität von bewußtseinsmäßigen oder kommunikativen Strukturen erreicht werden kann, müssen die Vermittlungen symbolisiert werden. Die Einheit der jeweils getroffenen Unterscheidungen – zwischen Beobachtung erster und zweiter Ordnung, zwischen Medium und Form, zwischen der materialen und semantischen Seite einer Formulierung – darf nicht als Differenz behandelt, sondern muß ‚unsichtbar‘ gemacht werden. Der ursprüngliche Begriff des Symbols umfaßt genau diesen Gedankengang: Symbolische Vermittlung betont immer den Aspekt der Verbindung von Unterschiedenem in Einem und zwar ohne, daß der Aspekt des Trennens je aufgehoben, nur aufgeschoben werden kann. Bei Luhmann heißt es dazu pointiert:

„Jeder Versuch, die Einheit der Unterschiedenheit als das Ganze zu symbolisieren, setzt sich der diabolischen Beobachtung aus – so wie nach einer alten Geschichte der Versuch, Gott zu beobachten als das, was sich größer, besser, mächtiger usw. nicht denken läßt, am Differenzproblem auflief und im Bösewerden des Beobachters endete: ihm blieb keine andere Möglichkeit als: sich selbst zu unterscheiden“ (Luhmann 1990, 193f.).

Der Teufel steckt im Ganzen und jedem seiner Details, und das gilt auch für die für symbolische Vermittlung notwendigen Medien. Eine Option der Kunst liegt in dieser Bösartigkeit, daß sie Unterscheidungen in ihren Differenzaspekten handhabt, also den

⁴ Es wäre lohnend, diese Integrationsleistung einmal konkret auszuführen, vgl. dazu ansatzweise Block (1999a, 42ff.).

⁵ So heißt es auch bei Spencer Brown: „We see now that the first distinction, the mark, and the observer are not only interchangeable, but, in the form identical“ (Spencer Brown 1971, 76).

Trennungsaspekt markiert und Vermittlungen diabolisiert (dia = auseinander, ballein = werfen).

Materialität der Medien

Wie läßt sich aber nun der in der Medienkunst bzw. -poesie betonte technische oder materiale Medienbegriff einholen, wenn Medien in den Operationsbereichen sinnerzeugender Systeme funktionieren, also letztlich semantisch konzipiert werden? Ob es sich nun um Wahrnehmungsmedien, z. B. das ‚Material‘ in der Kunst, oder um Kommunikationsmedien handelt, ihr physikalisch und maschinell beschreibbares Substrat gehört phänomenologisch in die Umwelt symbolischer Vermittlungen. Gleichwohl spielt die Unterscheidung zwischen der materialen und semantischen Seite von Medialität eine große Rolle, sobald sie, analog zur System/Umwelt-Differenz, im Bereich symbolischer Vermittlungen wieder eingeführt wird – etwa in Form von Zeichen mit einer materialen und einer semantischen Seite (Signifikant /Signifikat). Das Materiale und Technische wird dann bedeutungshaft. Als solches wird es symbolisiert, weil man von ihm absehen muß, wenn man zum Semantischen vordringen will. So läßt sich die Entwicklung der technischen Medien – von der Schrift bis zum Computernetzwerk – als ein permanentes Aufspalten der materialen, instrumentellen Seite von Kommunikation oder Bewußtsein begreifen. Auch im Computer, in dessen Gebrauch unsere poetischen Beispiele gehören, sind eine materiale und semantische Seite verknüpft. Das ist in der Regel mit der Unterscheidung von Hard- und Software angezeigt, wobei die materiale Hardware schon auf einer elementaren Ebene symbolisiert ist (mit 0 und 1). Andererseits stellt der Computer eine nicht-triviale Maschine dar, die rekursive Operationen durchführen kann und dazu taugt, symbolische Vermittlungen zu synthetisieren. Er wird damit zum Modell für sinnerzeugende Systeme. Offensichtlich ist er der erste Apparat, der nahelegt, im Technischen von der materialen wieder auf die semantische Seite zu wechseln. Seine Fähigkeit, alle vorgängigen Medien zu simulieren und zu vernetzen, läßt ihn zum Symbol für die kulturelle Konstruktion der technischen Medien – zu ihrer Meta-Form – werden. Insbesondere anhand dieses Symbols hat das Thema der Materialität von Kommunikation, aber auch von Bewußtsein (z. B. mit der Frage, „ob man ohne Körper denken kann“⁶), den medienästhetischen Diskurs der jüngeren Zeit bestimmt. Das gilt auch für die – nun technische – Wiederentdeckung des Immateriellen unter Schlagworten wie „Cyberspace“, „Cyborg“, „virtuelle Realität“, „Künstliche Intelligenz“. Die ‚neue Subjektivität‘ in der Medienkunst behandelt vor allem diese Differenz von Materialität und

⁶ So die Variante der Frage Turings „Kann eine Maschine denken“ durch J. F. Lyotard (1988).

Immaterialität auf der Seite technischer Symbolisierungen und in Analogie zu historisch prominenten Leitdifferenzen wie der zwischen Körper und Geist.

Vermittlung von Kommunikation und Bewußtsein

In sozialer und kultureller Hinsicht aber ist systemtheoretisch die Unterscheidung von Bewußtsein und Kommunikation interessant. Ausgangspunkt ist dabei die Einsicht, daß Kommunikation, wenn auch organisatorisch geschlossen, so doch nicht ohne psychische Systeme funktionieren kann. Die Frage ist dann, wie Bewußtsein dann an Kommunikation beteiligt ist (Luhmann 1988). Und die Antwort lautet, daß beide Bereiche über Medien, über Sprache bzw. Schrift, Bilder, Klänge oder elektronische Audiovisionen strukturell gekoppelt werden. Mit ihrer Hilfe passen sich die überschneidungsfreien Bereiche Bewußtsein und Kommunikation einander an und synchronisieren ihre Operationen. In Medien lassen sich Gefühle, Gedanken, Gemeintes einprägen, sie ‚faszinieren‘ das Bewußtsein, wie es bei Luhmann heißt (ebd., 889). Zugleich reproduziert sich Kommunikation medientechnisch und nimmt dabei Bewußtsein mehr oder weniger mittelbar in Anspruch. Insbesondere darin also besteht die Vermittlungsmöglichkeit symbolischer Medien.

Die Schnittstellen dieser „Mehrsystemereignisse“ (Spangenberg 1995, 112) aber sind die materialen Komponenten der Symbolarrangements, die jeweilige Ausdrucksseite von Texten oder auch Audiovisionen. Nur in dieser Form sind sie für das Bewußtsein wahrnehmbar und erlauben diesem, sich von Kommunikation ‚faszinieren‘, zu internen Beobachtungen anregen zu lassen und weitere Kommunikation anzustoßen. Und andererseits gilt auch für die Kommunikation, daß diese an die materialen Formen mündlicher, schriftlicher oder bildlicher Äußerungen anschließt. Es sind die ‚Oberflächen‘ der Medienangebote, die kommunikativ als Mitteilungen verarbeitet werden, was auch immer an psychischem Sinn dahinter erwartet wird. Wahrnehmungen, Gefühle oder Gemeintes im Bewußtsein einerseits, das Mitteilen und Verstehen von Information in der Kommunikation andererseits werden so miteinander verbunden und koordiniert.

Luhmann und noch deutlicher Dirk Baecker argumentieren nun, daß Unterscheidung und Verbindung von Kommunikation und Bewußtsein insbesondere in der modernen Kunst kommunikativ von Interesse sind und nirgends so wie dort beobachtet, d. h. kommuniziert werden. Was aus dieser Auffassung, deren Vorgeschichte spätestens im 18. Jahrhundert beginnt, folgt, ist eine Abweichungsästhetik im Bezug auf das Verhältnis von Bewußtsein und Kommunikation. Dieses Verhältnis wird aus seiner normalen Mechanik herausgenommen und zwar, so eine Definition des Kunstwerks von Luhmann, „durch einen zweckentfremdeten

Gebrauch von Wahrnehmungen“ (1995, 41). Das soll heißen, daß es vor allem Bewußtseinsoperationen sind, die mit Kunstwerken angesprochen werden, um eine gezielte Selbstirritation der Kommunikation zu erzeugen und ihre Unwahrscheinlichkeit aufzuzeigen. Dirk Baecker geht dann soweit zu sagen, daß genau hierin und in nichts anderem die Funktion von Kunst liege:

„Die Kunst kommuniziert über nichts anderes als den Wiedereinschluß der ausgeschlossenen Wahrnehmung in die Kommunikation. Sie schockt, verführt und fasziniert die Bewußtseinsysteme in der Umwelt der Gesellschaft mit Hilfe von Kommunikationen, die an die Wahrnehmung dieser Bewußtseinssysteme adressiert sind und diese Adressierung gleichwohl aus nichts anderem als aus dem Rückgriff auf vorherige Kommunikationen und dem Vorgriff auf kommende Kommunikationen gewinnen“ (Baecker 1996, 98).

Das ist wohl zu exklusiv gedacht, ebenso wie Luhmanns Auffassung von Dichtung, von ihrem Sprachgebrauch „unter Vermeidung von Sprache“ und dem zugehörigen „retroaktiven Lesen“ (Luhmann 1995, 39, 201). Zum einen macht es nämlich semiotisch gesehen keinen Sinn, eine Art Kunstsprache außerhalb der Sprache anzunehmen. Vielmehr handelt es sich hier um die pragmatische bzw. ästhetische Fokussierung bestimmter, nämlich materialer in Differenz zu semantischen Formen innerhalb des sprachlichen Mediums.

Zum anderen ist dies eine Sonderoption der Literatur, die sich ansonsten zu ihrem überwiegenden Teil nach wie vor auf Semantik konzentriert.⁷ Zu den bevorzugten Themen gehören da zwar seit den „Diskursen der Empfindsamkeit“ (Wegmann 1988) auch Bewußtseinsvorgänge, aber dann sind vor allem Gefühl, Imagination und Reflexion gefragt. Mit der Faszination durch zweckentfremdete Wahrnehmungen ist es dagegen nicht weit her, denn die würden nur stören. Der von Luhmann und Becker vertretene Kunstbegriff trifft in der Literatur allerdings auf ein bestimmtes Programm zu, das in der modernen Lyrik und radikal in der experimentellen Dichtung den ästhetisch genutzten Medien zentrale Aufmerksamkeit schenkt.

Audiovisionen und Medienkunst

Eine weitere Differenzierung betrifft die in der Medienpoesie zum Einsatz kommenden elektronischen Audiovisionen. Peter Michael Spangenberg zufolge haben die audiovisuellen Massenmedien sehr ähnliche Effekte wie das genannte Kunstprogramm aufzuweisen. Denn auch sie sprechen über die Präsentation audiovisueller Formen Wahrnehmungen an bzw. erzeugen Aufmerksamkeit, jenes psychische „Medienkorrelat lose gekoppelter

⁷ Eine ähnliche und weitaus differenziertere Kritik leistet Stanitzek (1997).

Informationen“ (Spangenberg 1999, 65). Audiovisionen sind also per se Wahrnehmungsmedien – anders als etwa die Schrift, bei der man von ihrer Materialität absehen muß, um mit einem schnellen, vorbewußten Blick durch die Oberfläche in semantische Tiefen zu dringen. Damit liefern die Massenmedien ihrerseits ein sehr wirkungsmächtiges Aggregat zur Adressierung von Bewußtsein, wobei es, wie Spangenberg betont, für die Beteiligten besonders auch um das Wie der Produktion geht, um Aufmerksamkeit für medial erzeugte Formen, nicht um Wirklichkeitsrepräsentation (vgl. a.a.O., 68).

Worin läge dann in dieser buchstäblich ästhetisierten Medienwelt noch eine avancierte Position der Kunst? – M. E. in der diabolischen Inszenierung von Differenzerlebnissen mit Erkenntniswert. Für den Unterhaltungsaspekt audiovisueller Massenmedien, seien es Fernsehen, Videos oder Computerspiele, sind dagegen identitätsstiftende Erwartbarkeiten wichtig.⁸ Mediengattungsschemata, Programmprofile oder modische gruppenkulturelle Codes z. B. orientieren individuelle Wahrnehmung hin auf soziale Verallgemeinerung. In ihrer Ausdruckstypik symbolisieren sie Differenzen zwischen Medium und Form, Medien und Bewußtsein oder auch Beobachtung erster und zweiter Ordnung. Auch ein Horror- oder Pornofilm, von dessen *special effects* sich seine Betrachter zur „imaginativ-emotionalen Körperelbsterfahrung“ verführen lassen (vgl. a.a.O., 76), unterliegt so nicht einer diabolischen Vermittlung. Das ‚Böse‘ bleibt latent, verborgen im Common sense.

III. Poetik der Verstehens: vom Modell-Leser zum beobachteten Beobachter

Was nun die Figur des Rezipienten angeht, so gehören zur ‚Adresse‘ Bewußtsein insbesondere auch Herstellungs- und Rezeptionsprozesse als werkbezogene Beobachtungsweisen psychischer Systeme. Herstellung und Rezeption werden zu ästhetischen Werten der Kommunikation, die dem Bewußtsein und auch, quasi als dessen materialer Seite, der Körperlichkeit von Produzenten und Rezipienten zugeschrieben werden. Produzent und Rezipient dienen dazu, das Wie und Warum von Kommunikation durch die Beteiligung von Bewußtsein zu personalisieren. Historisch gesehen übernehmen sie hier unterschiedliche

⁸ Auf die in systemtheoretischen Diskursen ungeklärte Frage, was denn nun das spezifische Kommunikationsmedium der Kunst sei – Unterhaltung z. B. (vgl. Plumpe/Werber 1996, 7) oder gerade nicht (Baecker 1996, 101) oder aber Schönheit (Luhmanns Option) – will ich mich hier nicht einlassen – vgl. aber den Vorschlag zur metamedialen ‚Poiesis‘ in Block (1999a, 129ff.). Daß sich mit der Medienentwicklung auch soziale Differenzierung ergibt, etwa durch eine zunehmende Autonomisierung von Unterhaltung in einem

Rollen und Funktionen. Hat der Autor tendenziell die Funktion, Identität zu symbolisieren – z. B. mit Werten wie Genialität, Eigentümlichkeit, Originalität, Authentizität –, so kommt dem Leser, sobald er entdeckt wird, exakt das Gegenteil zu: die Symbolisierung von Differenz, sprich Kontingenz. Bezeichnenderweise wird bekanntlich der ‚Tod des Autors‘ (Roland Barthes) mit der ‚Geburt des Lesers‘ kompensiert zu einer Zeit, da die Kulturwissenschaften auf Differenzmodelle umschalten. Die Bewußtseinsreferenz des Rezipienten erscheint dann als programmatischer Aspekt poetologischer oder auch wissenschaftlicher Diskurse, die medienästhetisch zu würdigen sind. Dazu ein kurzer historischer Rückblick, der den zweiten Teil des Beitrags eröffnet:

Der Rezipient als poetologisches Ideal

Das Krisenbewußtsein, das Modernisierung und Medienentwicklung mit sich bringen, äußert sich seit der Wende zum 20. Jahrhundert in einer Semantik umfassender Selbstreflektion: Die Moderne, das subjektive Ich, die Sprache, die Kunstmittel, das Werk, der Autor, das Verstehen – all das steht zur Disposition. Beim technisch reproduzierbaren Medienwerk richtet sich die Empathie des Publikums auf den Apparat. Der Rezipient wird einerseits zerstreut, andererseits sachverständig, was ihm prinzipiell den Zugang zur Autorschaft öffnet, so Walter Benjamin.(1963, 29). Diese Annäherung zwischen Künstler und Rezipient äußert sich auch im programmatischen Konzept der Mitarbeit des Rezipienten als Co-Produzent: Der Dichter „bestimmt den spielraum, das kräftefeld und deutet seine möglichkeiten, der leser, der neue leser, nimmt den spielsinn auf und mit sich“, erklärt z. B. Eugen Gomringer in seinem Manifest „vom vers zur konstellation“ aus dem Jahre 1954 (Gomringer 1972, 157). An der Schwelle zur Hybridkultur, im Kontext von visueller Poesie, Konzeptkunst oder Intermedia taucht dabei ein sehr interessantes Phänomen auf, das den Bezug aufs ‚Bewußtsein‘ wie auch den Körper sehr deutlich macht: Der neue Leser soll beteiligt werden am Experiment mit psychosomatischen Mechanismen im Gebrauch von Sprache, Stimme, Schrift, Bild und anderen Medien. Er wird zum Konzept der – wie Oswald Wiener es forderte – einzigen wirklichen Aufgabe einer Poesie „im Zeitalter naturwissenschaftlicher Erkenntnistheorien“ (Wiener 1987, 92): „dem Begreifen der elementaren Mechanismen des Verstehens“ (ders. 1985, 111).

Eine parallele Entwicklung zu dieser Poetik des Verstehens sind Textpragmatik und Rezeptionsästhetik, wobei es vielfach zu direkten Überschneidungen kommt.⁹ Unbestimmtheit und Leerstellenstruktur der Texte, ihre Multifunktionalität und Offenheit gelten als rezeptionsorientierte Kriterien. Die Offenheit des Kunstwerks beruht z. B. für Umberto Eco auf der „theoretischen mentalen Mitarbeit des Rezipienten“, und für die avancierte Option des „Kunstwerks in Bewegung“ steigere sich dies zum „Machen des Werkes“ (Eco 1977, 38). Allerdings hat Eco dann mit „Lector in Fabula“ und „Die Grenzen der Interpretation“ herausgestellt, daß es sich bei diesen Rezeptionskonzepten letztlich um eine ‚intentio operis‘ handele, die einen idealen Modell-Leser vor-schreibe.

Mit dieser strukturalistischen Klärung trifft er den Nagel auf den Kopf: Das wird am offensichtlichsten, wo man den Rezipienten kurzerhand ins Werk als dessen semantische und pragmatische Seite verlagert und vom impliziten Leser oder vom Betrachter im Bild spricht. Der Leser/Betrachter der Rezeptionsästhetik wie auch der Poetik des Verstehens personalisiert das Interesse am Zusammenhang von Textstrukturen mit kognitiven Prozessen der Sinnbildung. Insofern er das Ungesagte, eine multiple und kontingente Semiose symbolisiert, ist er ein vergeistigtes Konstrukt der Immaterialität. Ebenso steht in der experimentellen Kunst der empirischen, auf Körper und Geist gerichteten Selbstbeobachtung der Künstler¹⁰ ein ideales und man darf sicher sagen: weitgehend utopisches Konzept namens Leser, Betrachter oder Rezipient gegenüber. Offensichtlich soll dieses Konzept die kommunikative Anschlußfähigkeit des künstlerischen Solipsismus einerseits, der Kontingenzerfahrung der wissenschaftlichen Expertenleser andererseits beschwören.

Poetik der Interaktivität

Diese Funktion ändert sich deutlich mit interaktiver Poesie unter Einsatz der Hypermedien. Der Teilnehmer am bzw. nun buchstäblich ‚im‘ Kunstwerk bleibt hier nicht reine Idee, sondern gewinnt sozusagen an ‚Fleisch‘. Zur Ideengeschichte dieses Typs seien zunächst auch einige Bemerkungen unter dem Stichwort ‚Interaktivität‘ angestellt:

Interaktivität als medientechnologische und -ästhetische Kategorie hat zunächst einmal wenig mit sozialer Interaktion zwischen Menschen zu tun. Gerade im deutschsprachigen Einzugsbereich der digitalen Dichtung muß dies betont werden, da sich hier bislang vor allem ‚Netzliteratur‘ entwickelt, die sich einer ‚richtigen‘, freilich telematisch vermittelten

⁹ Das gilt z. B. auch für das Intermedialitätskonzept, das Dick Higgins, amerikanischer Fluxuskünstler und maßgeblicher Theoretiker experimenteller Dichtung, Mitte der 60er Jahre entwickelt und dafür den Begriff der Horizontverschmelzung aus der Hermeneutik Gadamers übernimmt (vgl. Higgins 1984).

¹⁰ Vgl. hierzu Block (1999c, 252ff).

Kommunikation zwischen ihren Akteuren verschreibt. Dort interessiert, so Christiane Heibach, eine „Kreativität, bei der es weniger um die Schaffung eines abgeschlossenen Werkes geht, als vielmehr um die durch Kommunikation mit anderen angeregte und darin umgesetzte ephemere Handlung“ (Heibach 1999, 308). ‚Interaktivität‘ meint dagegen die Kopplung von Mensch und Computer, wobei Hard- und Software, wie oben bereits erwähnt, als künstliches Sinnsystem und mitunter als Alter Ego des Benutzers konzipiert werden.

Technologiegeschichtlich vollzieht sich dies in drei Phasen (vgl. Pflüger 1999): Am Anfang stand die Idee, der interaktive Umgang mit dem Computer müsse sich als „Man-Computer-Symbiosis“ (Licklider 1960) in einer Art Konversation von Frage und Antwort vollziehen: eine ‚*real-time-interaction*‘, bei der der Rechner als ‚Assistent‘ bei Problemlösungen dienen sollte. Die zweite Phase nimmt mit der Erfindung der graphischen Benutzeroberfläche die Selbsttätigkeit des Rechners gegenüber der des Users zurück. Jetzt geht es um Manipulationsmöglichkeiten auf dem ‚Desktop‘-Interface, das sich zwischen Mensch und Maschine schiebt und die Tätigkeit des Benutzers selbst repräsentiert. Die dritte Phase steht im Zeichen multimedialer Netzzräume und versteht den Computer wieder als partnerschaftlichen Assistenten, nun allerdings als selbständigen, intelligenten Agenten, an den Aufgaben „in der großen Kollaboration, in einem globalen Informationshandlungsverbund“ (Pflüger a.a.O.) delegiert werden.

Ausschlaggebend für diese technologischen Entwicklungen wie auch für die Computer-Ästhetik war vor allem das Modell der Turingmaschine. 1950 verfaßte Alan Turing seinen Aufsatz „Kann eine Maschine denken?“. Die darin diskutierte Idee der universalen Digitalmaschine zeigt die konzeptuelle Nachbarschaft von digitalem und kognitivem Medium: Turing läßt seiner Testfrage, die er nicht für eindeutig entscheidbar hält, gegen mögliche Einwände eine Argumentation folgen, die den ganzen Menschen, als Körper, Geist und Sozialwesen, in ein Informationsverarbeitungssystem umdefiniert. Der Aufsatz erscheint auf Deutsch – bezeichnend für seine medienästhetische Bedeutung – erstmals 1967 in dem von Hans Magnus Enzensberger herausgegebenen *Kursbuch* (Turing 1967), zusammen mit Essays von John von Neumann und Claude Levy-Strauss.

Künstlerische Programmatik im Lichte der Automatentheorie kommt besonders aus der experimentellen Dichtung. Die kybernetische Ästhetik Max Benses formuliert bereits 1950 mit ontologischem Zungenschlag die Synthese von Mensch und Maschine in einer „Literaturmetaphysik“:

„Diese Theorie untersucht den technologischen Zustand des Seins und beabsichtigt den erfahrungsgemäßen Entwurf seiner Kategorien und Modi, die den Äußerungen der aktiven

Intelligenz entsprechen. In ihr verwischen sich die qualitativen Unterschiede zwischen Mensch und Maschine, sofern beständig auf diejenigen Schichten reflektiert wird, in denen sie beide im gleichen Geiste des Seins sind“ (Bense 1950, 14).

So findet der Computer – zunächst als „partnerschaftlicher Ideengenerator“ des Autors (Dencker 1995, 11) – im Umkreis von Bense früh Eingang in die Literaturproduktion.

Poetologisch sind es aber vor allem die Essays Oswald Wieners, die die Turingmaschine als Modell für ästhetische Selbstbeobachtung, für das ‚Verstehen von Verstehen‘ verwenden. Mit der „verbesserung von mitteleuropa“, insbesondere mit dem Konzept des ‚Bioadapters‘ begonnen (Wiener 1969), setzt sich dies bis in die 90er Jahre fort, in denen der *poeta doctus* von der Medienkunst wiederentdeckt wird. Die Semantik der Künstlichen Intelligenz gilt dabei der Rekonstruktion, besser: Simulation des kognitiven Verstehens wie gleichzeitig der Dekonstruktion bzw. Diabolisierung idealistischer Subjektivität:

„die funktion von literatur in den naturwissenschaften ist es heute, jenes persönlichkeits-, ich-, transzendenzgefühl zu untergraben, auf welches die ermüdete abstraktion immer wieder zurückfällt: das heißt untergraben der vertrauten figuren des wollens, handelns, des menschlichen gesichts, der menschlichen beziehungen, des menschlichen psychotops“ (Wiener 1985, 111).

Ein letzter Beleg für das ästhetische Programm interaktiver Kunst als quasi wissenschaftlicher Empirie im Bezug auf Bewußtsein und Körper sei der Hinweis auf die großen Konferenzen, die unter dem Titel „Consciousness Reframed“ in den letzten Jahren am Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts (CAiiA) in Newport stattfinden. Das Konzept der Veranstalter formuliert dabei folgenden Leitgedanken: „We are interested in the impact of digital technologies, bio technologies and artificial life on art, as well as exploring the value of art in understanding cognitive processes, conceptual modeling, and theories of mind“ (CAiiA 1997).

Der Benutzer bleibt in diesem Forschungsprogramm interaktiver Kunst nicht reine Idee wie noch zu Zeiten von Rezeptionsästhetik und Konzeptkunst, sondern wird zur empirisch beobachtbaren Werkdimension. Interaktivität ist allerdings, das haben die Hinweise zur Technologiesgeschichte gezeigt, zunächst ästhetisch unspezifisch und kein Wert an sich. Es wäre gar zu fragen, ob das – besonders auch in den Hypertexttheorien von Bolter, Landow und vielen anderen – neu belebte Ideal des produktiven, spontanen ‚Reader/Authors‘ nicht zu einem trivialen technischen Mechanismus wird. Entscheidend ist, wie Interaktivität künstlerisch konzipiert und umgesetzt wird.

IV. Diabolik der Medienpoesie – drei Beispiele

Das soll nun an drei Beispielen von Bill Seaman, Luc Courchesne und Frank Fietzek konkret werden. Es handelt sich hier um avancierte Medienkünstler, die seit langem auch sprachorientiert arbeiten, allerdings meines Wissens im jungen Diskurs digitaler Dichtkunst allenfalls am Rande wahrgenommen werden.

„An Exquisite Mechanism of Shivers“: Generator oder generiert?

Das erste Beispiel von Bill Seaman stammt aus dem Jahr 1990. Seaman war übrigens Mitveranstalter der ersten Konferenz zu „Consciousness Reframed“. In seinem Vortrag hat er dort seine „re-combinant poetics“ erläutert, die metaphorisch einen Schlüsselbegriff der Gentechnologie verwenden.

„The Exquisite Mechanism of Shivers“ ist ein interaktiver Generator, der Textfragmente, Musiksegmente und Bilderfolgen in einer festgelegten Satzstruktur zusammenfügt. In jedem Modul wird ein Wort (oder eine Wortfolge) über ein zugehörige Bild gelegt, das wiederum von einem Musiksegment begleitet wird. Die Grundlage der Arbeit bildet ein Video von 28 Minuten Länge, das durch 33 kurze musikalische Movements unterteilt ist. Jeder der dadurch entstehenden 33 Teile stellt zugleich einen Satz aus zehn Satzgliedern dar. Die CDrom-Version (Seaman 1994) beginnt damit, daß per Zufallsgenerator ständig Sätze gebildet werden. Man kann diesen Prozeß nun stoppen und selbst Sätze bilden, indem in einem Menü aus zehn Wortlisten bestimmte Elemente ausgewählt werden. Das Programm sorgt dann augenblicklich für die Kombination zu Wort-Bild-Klang-Segmenten in der vorab festgelegten Satzstruktur – grammatisch immer korrekt. Die Teilnehmer haben nun eine Reihe von Optionen, die ihnen durch verschiedene Menüs angeboten werden. Mittels Zufallsoperation kann das Programm Sätze bilden, oder man kann aus einer Folge von 33 vorgefertigten Varianten auswählen. Schließlich kann man jede Kombination abspielen.



Abb. 1, Bill Seaman: „An Exquisite Mechanism of Shivers“. 1990/94

Ich kann nur einige wenige Aspekte anreißen, die diese Arbeit im Hinblick auf die Benutzer bietet. Zum einen sind sie mit Fragen der Bedeutungserzeugung konfrontiert. Aus der multilinearen und intermedialen Syntax ergeben sich verschiedene Bedeutungsebenen, eine multiple und komplexe Referentialität mit exemplifikativer Funktion. Das Problem der Kohärenz wird entscheidend, wobei die sprachlichen Sätze offenbar dominieren, die mit ihrem medienästhetischen Vokabular alle irgendwie zu passen scheinen. Zu lesen z. B. als ein ironischer Kommentar zur Arbeit selbst oder auch zur rhetorischen Mechanik des Kunstgesprächs.

Im Hinblick auf die Benutzer ist natürlich besonders die Qualität ihrer Aktivität entscheidend, wo sie dem Generator ähnlich wird bzw. mit diesem zusammenwirkt. Eine Reihe von Fragen entstehen: In welchem Verhältnis stehen die Wahl- und Kombinationsmöglichkeiten des Programms zu denen des jeweiligen Benutzers¹¹. Sind seine vielleicht motivierter, kreativer, schöner? Kann die Maschine denken, mag man Turing wieder zitieren, ist sie ein intelligenter Agent, verkörpert sie als Symbolsystem die Intelligenz des Autors, wie Seaman z. B. meint? Und sind ihre Logik und ihre Fähigkeiten in bestimmten Bereichen denen des Benutzers vergleichbar oder gar überlegen?

Diese Fragen haben wie die Arbeit selbst natürlich Tradition – schon der Titel spielt auf den Surréalismus an und den „cadavre exquis“, ein Variante der *écriture automatique*. Die historische Linie läßt sich verlängern über die *ars combinatoria* eines Anastasius Kircher bis zur *ars inveniendi et investigandi* eines Raimundus Lullus. Diese Kunsttradition wird von Seamans gen-technologische Metaphorik in einem wiederum sehr elementaren Kontext

¹¹ Im folgenden werde ich probenhalber selbst in die Rolle des Benutzers schlüpfen, womit mir hoffentlich verziehen werden kann, daß ich ‚Benutzer‘ weiterhin nur in der männlichen Form verwende.

aktualisiert. Das autopoietische Prinzip stellt die Frage nach der Subjektivität des Benutzers auch so: Bin ‚ich‘ ein autonomer Generator oder bin ich selbst ein Bio-Modul oder gar Resultat des generativen Systems?

„Portrait One“: Wer spricht?

Auch unser zweites Beispiel dekonstruiert ironisch das Konzept des intelligenten Agenten. „Portrait One“ des Canadiers Luc Courchesne (1990/95) inszeniert das Gespräch mit einem virtuellen Wesen – eine erste von vergleichbaren, durch erweitertes Personal komplizierteren Arbeiten. Auch hier wird Turings Test zitiert, indem im Hypertext die Mechanismen eines Dialogs rekombiniert werden. Das heißt, das per se Dialogische der Interaktivität wird hier exemplifiziert. Es handelt sich dabei um den Versuch, die Tradition der Portraiture nach Malerei, Fotografie oder auch literarischer Biographie hypermedial zu transformieren. Der Benutzer wird dabei in die Rolle versetzt, neugierig die Persönlichkeit der fiktiven Figur Marie zu erkunden.



Abb. 2, Luc Courchesne: „Portrait One“, 1990/95.

Auch dem Benutzer stehen verschiedene Masken zur Verfügung, auf die Marie unterschiedlich reagiert, wobei es mir als Mann besonders nahegelegt wird, die ‚Erotic Ontology of Cyberspace‘ (vgl. Heim 1993, 82) zu erfahren. Ein möglicher Dialogverlauf:

„**Ich:** Verzeihung, darf ich Sie etwas fragen?/**Marie:** Schießen Sie los ... Das hängt davon ab.
/ **I:** Was machen Sie hier? / **M:** Äh ... ich bin da, ich warte. Wissen Sie, also die Zeit, da denke ich gar nicht mehr dran. Ich hab entschieden, daß ich genug Zeit habe. Sie werden vielleicht erwartet. Haben Sie es eilig? / **I:** Überhaupt nicht / **M:** Ach so! / **I:** Was machen Sie hier? / **M:** Nichts besonderes ... Ich beobachte, ich schau mir die Leute an. Ich merke gar nicht, wie die Zeit vergeht. Und Sie? / **I:** Es geht / **M:** Sie haben Recht. Wenn man darüber nachdenkt, hat man eigentlich allen Grund sich zu freuen. – Was interessiert Sie? / **I:** Virtual Reality / **M:** Ach so! / **I:** Ach so ... wie bitte? / **M:** Ich interessiere mich nicht dafür. / **I:** Das tut mir leid / **M:** Schon gut ... ist nicht so wichtig. – Wenn Sie mich jetzt entschuldigen würden“[Gesprächsabbruch].

Die Komik ironisiert, ähnlich wie bei Seaman, den thematischen Kontext. An anderer Stelle macht Marie unmißverständlich klar, daß man es bei ihr mit einem Kunstwerk, einem Porträt zu tun habe: „Je suis l’art“. Als Gleichnis referiert sie eine Erzählung von Bjory-Casares „Die Erfindung von Morel“, von einem Mann, der vor seinem Unglück auf eine Insel flieht, dort in Kontakt mit einer Frau kommt, die er für wirklich hält, um viel zu spät zu merken, daß sie es nicht ist. „Die Hauptfigur ist wie Sie“.

Markiert und damit beobachtbar wird die Differenz zwischen virtuell und real. Diese Differenz verläuft hier nicht zwischen der geheimnisvollen Marie und mir, sondern zwischen mir als Benutzer vor dem Bildschirm und mir als zweiter Hauptfigur des Hypertextes, *im* Textraum indexikalisch repräsentiert durch Fragen und Antworten in Anführungszeichen, durch das personale Schema der Ich-Du-Form oder auch durch die adressierte Mimik Maries, durch den schwer vermeidlichen Pfeil, schließlich durch die aktivierbaren Links zwischen insgesamt 151 Video-Dateien. Der Benutzer wird als eine symbolische Differenz beobachtbar. Genau dies wird mit dem Begriff Diabolisierung gemeint. Der böse Blick enttarnt die Zäsur, die Grenze, die im Symbol scheinbar aufgehoben wird.

Eduardo Kac hat – am Beispiel der von ihm geschaffenen Hologramme – für den interaktivierte Benutzer mit Recht formuliert, daß er nicht mehr als Modell-Leser fungiert: „Ein Schriftsteller, der holographisch arbeitet, muß die Vorstellung vom Leser als idealem Dekodierer seines Textes aufgeben. Er muß mit einem Leser rechnen, der sehr persönliche Entscheidungen im Bezug auf Richtung, Geschwindigkeit, Distanz, Anordnung und Blickwinkel trifft, je nach Leseerfahrung. Bei der Texterstellung muß der Autor berücksichtigen, daß diese Entscheidungen in ihrer Subjektivität vielfältige und verschiedene Realisierungsmöglichkeiten des Textes erzeugen und – wichtiger noch – daß all diese Ereignisse gleichwertige Begegnungen mit dem Text sind“ (Kac 1997, 118).

Das ist die Perspektive des Produzenten. Aus Sicht der Rezeptionserfahrung aber wäre hinzuzufügen: Man sieht sich – das gilt besonders für Seamans Arbeit – einer schier unerschöpflichen Fülle von realisierbaren Möglichkeiten gegenüber. Die Art ihrer Durchführung ist dabei stark konditioniert. Hinzu kommt, daß schon die Struktur des Werkes im Hinblick auf die gespeicherten Daten, das Programm sowie die zahlreichen Symbolebenen im Computer nur sehr begrenzt zugänglich ist. Es irritiert dann, daß der geschriebene, d. h. der programmierte Text schwerlich eingeholt werden kann – eine offenkundige Leserlenkung und durchaus eine Frustration der „sehr persönlichen Entscheidungen“. Die Faszination des Bewußtseins von seinem künstlichen Gegenüber und der damit verbunden Selbstreferenz ist fesselnd – zugleich im buchstäblichen Sinne: eine ästhetische Differenzenerfahrung, die umso deutlicher wird, wenn sie an Körperlichkeit gebunden wird, wie unser letztes Beispiel zeigen soll.

Frank Fietzek: „Bodybuilding2“: Wo endet das ‚Ich‘?

Fietzeks Installation aus dem Jahre 1998/99¹² trägt die Körperlichkeit bereits im Titel. Der Benutzer betätigt sich hier an einer Kraftmaschine. Bewegt er die Gewichte, so ändert sich abhängig davon die auf dem Bildschirm vor ihm dargestellte Schrift. Es handelt sich dabei um Textfragmente erotischen und pornographischen Gehalts. Der Benutzer muß die Bewegung mehrfach ausführen, damit ein Text vollständig gelesen werden kann. Ist dieser Prozeß durchgeführt, wählt der Rechner aus einer Datenbank per Zufallsoperation – hier läge eine Verbindung zur Arbeit Seamans – eine neue Passage aus.

¹² Die Installation wurde seit 1994 in verschiedenen Varianten entwickelt, zunächst als eine „Arbeit an Bildern“, später dann durch die Verarbeitung von Textfragmenten, als „Bodybuilding“ erstmals 1997.

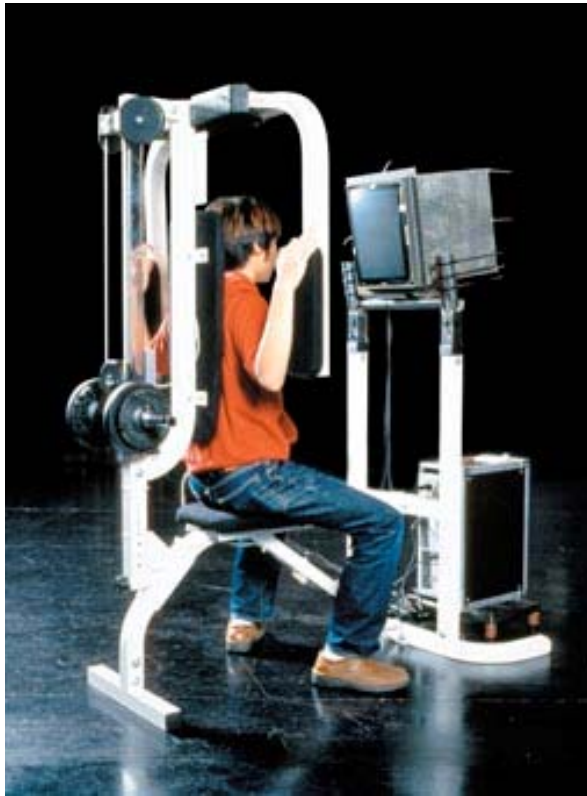


Abb. 3, Frank Fietzek: „Bodybuilding2“, 1998/99.

Die Textfragmente der jüngsten Version verwenden alle die Ich-Du-Form, suggerieren also – ähnlich wie bei „Portrait One“ – eine Dialogsituation. Sie erinnern als Bildschirmtexte in ihrer Kürze am ehesten an einen Chat. Einige Beispiele:

„Sind deine Beine weit gespreizt? * Ich habe nie behauptet, daß es mich nicht erregt. * Heute üben wir, wie du mich nimmst, ohne zu kommen.“

Ich habe hier – anders als es dem Benutzer möglich ist – bewußt Passagen ausgewählt, an denen ihre ambivalente Semantik recht deutlich wird: Sie passen sowohl auf eine fiktive erotische Situation als auch auf die Betätigung in der Computer-Kraftmaschine, lassen sich also auch wie deren Kommentar zu den Anstrengungen des Benutzers lesen. Dieser ironische Bruch wiederholt sich in verschiedenen Dimensionen der Installation, die sich jeweils als diabolische Behandlung der Differenz von Materialität und Semantik verstehen lassen – bezogen auf die ‚Hardware‘ der Schrift, der Geräte, des Körpers und die Software der Konnotationen, der Rechner- und der Bewußtseinsprozesse.

Dazu ist die Schnittstelle des Bodybuildinggeräts gut gewählt. Denn es verweist auf den besonders auch in der Techno-Kultur verbreiteten Massenkult des Körpers als Konsum- und Stylingobjekt, als Instrument einer symbolischen und dabei meist erotischen Selbstinszenierung. Paradoxerweise dient der Körper auch hier in der Installation, und zwar

unter ganzem Einsatz, dem imaginären Zugang zur sprachlich vermittelten Welt der Erotik, in der er zugleich Thema ist. Doch anders als bei einer nicht erst mit den Audiovisionen angeregten empathischen Rezeption (vgl. Abb. 4 – ein Schelm, wer Arges dabei denkt) verhindert die Verbindung des Körpers mit der Maschine nun gerade eine unproblematische „imaginativ-emotionale Körperselbsterfahrung“ (s. o.): Die Hände müssen bei der Lektüre sozusagen immer über der Bettdecke oder dem Kleid, nämlich am Gerät bleiben.



Abb. 4, Lektüre in der „Kunst des Liebens“, aus Schön (1987, 7).

Dabei geht es in erster Linie um eine Konzeption der Benutzeraktivität selbst in ihrer Abhängigkeit vom Körper und der technischen Apparatur, um ein Inszenieren von Selbstbeobachtung. Richtet sie sich auf den Körper, so wird dieser in Analogie zur Hardware der Digitalmaschine als Konstrukt erfahrbar. So hatte es sich Oswald Wiener bereits im erwähnten „Bio-Adapter“ ebenfalls mit ironischer Stoßrichtung ausgedacht. Inszenegesetzt wird zugleich auch Fremdbeobachtung. Denn die Ausstellungssituation schafft eine Theater- oder Peepshowatmosphäre über das anwesende Publikum, sofern es dem wahrnehmbaren

Umgang mit den Bildschirmtexten seine Aufmerksamkeit schenkt, bereit, selbst in die ‚pornographische‘ Rolle des Akteurs zu schlüpfen. Darin besteht übrigens durchaus eine gewisse Nähe zur empirischen Rezeptionsforschung im Bereich der Wissenschaft.

Der Körper ist also einerseits materiale Grundlage der Interaktivität im ästhetischen Prozeß (gewöhnlich reduziert auf die Handhabung von Tastatur und Maus), andererseits erweist er sich darin als variables semantisches Produkt. Dieser Widerspruch läßt sich auflösen durch die Unterscheidung von Körper und Bewußtsein als jeweils eigenen, aber abhängigen Systemen. Denn die ästhetische Beobachtungen vollziehen sich nur im Bewußtsein; dem organischen System ist dergleichen völlig egal – es freut sich vielleicht über die gute Durchblutung und bekommt allmählich Hunger.

Damit werfen die inszenierte Körperlichkeit ebenso wie die digitalen Formen, die bei den anderen beiden Beispielen in den Vordergrund gerückt wurden, das Bewußtsein auf sich selbst zurück, verweist es auf die innere Mechanik seiner Unterscheidungen und Bezeichnungen – *Consciousness Reframed*.

V. Resümee

Wie sieht es also für den Zusammenhang von Subjektivität und Medien nach diesen tastenden Einblicken in die Poetiken des Verstehens und in die interaktive Medienpoesie mit den strukturellen und funktionalen Grenzverschiebungen aus, nach denen eingangs gefragt wurde? Betrachten wir Subjektivität, wie vorgeschlagen, mit der Differenz von Kommunikation und Bewußtsein, so ließ sich veranschaulichen, wie das Interesse an Bewußtseinsprozessen sowohl programmatisch als auch in der künstlerischen Praxis fokussiert wird. In einem vielfältigen Changieren zwischen Materialität und Immaterialität wird Bewußtsein dabei über die Differenz zum digitalen Agenten als Alter Ego einerseits, zum Körper andererseits markiert und auf sich selbst gefaltet. Auch die Simulation von Kommunikation im Dialog mit der Maschine gehört dazu, quasi als Re-Entry auf der Bewußtseinsseite. An der jeweiligen, künstlerisch entworfenen Schnittstelle lassen sich so symbolische Mechanismen der Selbsthervorbringung diabolisch beobachten. Dieser Solipsismus mit Methode ist das, was die reflexive Subjektivität in der Medienpoesie ausmacht. Auf solche Weise wird Bewußtsein, dessen sich die hochtechnisierte Kommunikation in der Regel interesselos oder manipulativ bedient, als ästhetische Möglichkeitsform nicht nur kommunikativ, sondern auch für die beteiligten Individuen zurückgewonnen.

Eine bedeutende historische Verschiebung, die interaktive Medienpoesie in diesem Programm leistet, liegt darin, daß der Teilnehmer am und nun tatsächlich auch im Medienwerk nicht mehr nur Konzept der Produktionsästhetik bleibt. Dieses Konzept erweitert sich dahingehend, daß es nun verkörpert wird. Der Rezipient wird empirischer Bestandteil der Poesie. Er ist es nun, der die Beobachtungssituation jeweils herstellt. Nicht, daß damit etwa der Unterschied zwischen Medienkünstlern und ihrem Publikum eingeebnet würde. Davon kann natürlich keine Rede sein. Es verhält sich nur so, daß die Zuschauer nun ihrerseits auf der Bühne auftreten, während der Künstler oder sein Team eher hinter dem Vorhang bzw. der von ihm entworfenen Apparatur eine mehr oder weniger rigide Regie führen.

Funktional geschieht damit in der Dichtkunst aber wohl nicht die vielberufene historische Zäsur. Ich meine sogar, daß die Neuigkeit der Medientechnologie vielleicht den Blick auf die literarische Tradition etwas trübt. Es gibt ja in der Moderne nichts Älteres als das Neue, und wenn uns die Postmoderne eine Einsicht geliefert hat, dann die, daß die Kunst nicht (mehr) fortschreitet, sondern sich stets erweitert. Reflexive Subjektivität experimenteller Schreibweisen reicht jedenfalls in der Praxis wenigstens zurück bis zum Surrealismus, in der Poetik wohl bis zur Romantik, etwa zum ‚inneren Experiment‘ eines Novalis.

‚Neue Subjektivität‘? – Mit dem, was in den 70er Jahren einmal so bezeichnet wurde, hat die reflexive Subjektivität der Medienpoesie nur noch äußerst vermittelt etwas zu tun. Es geht nicht mehr um eine authentische Besinnung auf die persönliche Erfahrungs- und Gefühlswelt im Sinne einer Identitätssuche nach der ‚Stunde der wahren Empfindung‘. Es geht vielmehr darum, auf einer höheren Beobachtungsebene mit den möglichen Weisen der Erzeugung dieser Welt probenhalber umzugehen. Carlfriedrich Claus hat dies für seine experimentelle Achtsamkeitspraxis auf die Formel des ‚Erwachens am Augenblick‘ gebracht. Auch der ‚Cyborg‘ hat unter diesen Vorzeichen die Gelegenheit, sich im Möglichkeitssinn der Poesie, der buchstäblichen Poiesis, von seiner Umwelt und damit auch von den Apparaten zu unterscheiden, mit denen er sich immer enger verknüpft.

Literatur

- Baecker, Dirk 1996: Die Adresse der Kunst. In: Fohrmann, Jürgen / Müller, Harro (Hrsg.): Systemtheorie der Literatur. München, S. 82-105.
- Benjamin, Walter 1963: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Frankfurt/M.
- Bense, Max 1950: Literaturmetaphysik. Der Schriftsteller in der technischen Welt. Stuttgart.
- Block, Friedrich W. 1999a: Beobachtung des ‚ICH‘. Zum Zusammenhang von Subjektivität und Medien am Beispiel experimenteller Poesie. Bielefeld.
- 1999b: New Media Poetry. In: Schade Sigrid / Tholen, Georg Christoph (Hrsg.): Konfiguration zwischen Kunst und Medien. München, S. 198-208.
- 1999c: Erfahrung als Experiment. Poetik im Zeitalter naturwissenschaftlicher Erkenntnistheorien. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hrsg.): Lyrik des 20. Jahrhunderts. Text und Kritik, Sonderband XI/99, S. 248-264.
- CAiiA 1997: <http://caii-a-star.newport.plymouth.ac.uk/production/CONF-REF-97/index.html>
- Courchesne, Luc 1995: Potrait One. In: artintact 2. Karlsruhe (auf CDRom).
- Dencker, Klaus Peter 1995: Tod und Wiedergeburt. Zu den Krisen der Literatur im 20. Jahrhundert. Vortragsmanuskript.
- Eco, Umberto 1977: Das offene Kunstwerk. Frankfurt/M.
- Gomringer, Eugen 1972: vom vers zur konstellation. In: ders. (Hrsg.): konkrete poesie. deutschsprachige autoren. Stuttgart, S. 153-158.
- Heibach, Christiane 1999: Literatur im Internet: Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik. Heidelberg Univ. Diss.
- Heim, Michael 1993: *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York.
- Higgins, Dick 1984: Horizons. The Poetic and Theory of the Intermedia. Carbondale, Edwardsville.
- Kac, Eduardo (1997): Holopoetry und darüber hinaus. In: Block, Friedrich W. (Hrsg.): neue poesie und – als tradition. Passau (Passauer Pegasus, 15, 1997, H. 29/30), S. 106-119.
- 1996: New Media Poetry. Poetic Innovation and New Technologies. (Visible Language 1996, Nr. 30.2.)
- Licklider, J. C. R. 1960: Man-Computer-Symbiosis, IRE Transactions on Human Factors in Electronic, HFE-1, March 1960, S. 4-11.
- Luhmann, Niklas 1988: Wie ist Bewußtsein an Kommunikation beteiligt? In: Gumbrecht, Hans Ulrich / Pfeiffer, K. Ludwig (Hrsg.): Materialität der Kommunikation. Frankfurt/M., S. 884-905.
- 1990: Die Wissenschaft der Gesellschaft. Frankfurt/M.
- 1995: Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt/M.
- 1996: Die Realität der Massenmedien. Opladen.
- Lyotard, Jean François: Ob man ohne Körper denken kann? In: Gumbrecht, Hans Ulrich / Pfeiffer, K. Ludwig (Hrsg.): Materialität der Kommunikation. Frankfurt/M., S. 813-829.
- Nöth, Winfried 1998: Die Semiotik als Medienwissenschaft. In: Nöth, Winfried / Wenz, Karin (Hrsg.): Medientheorie und die digitalen Medien. Kassel, S. 47-60.
- Pflüger, Jörg 1999: Hören, Sehen, Staunen. Zur Ideengeschichte der Interaktivität. In: mtg 4 (Dez. 1999), <http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/mtg4/pflueger.html>.
- Plumpe, Gerhard / Werber, Niels (Hrsg.) 1996: Beobachtungen der Literatur. Aspekte einer polykontexturalen Literaturwissenschaft. Opladen.
- Roth, Gerhard 1994: Das Gehirn und seine Wirklichkeit. Kognitive Neurobiologie und ihre philosophischen Konsequenzen. Frankfurt/M.

- Schmidt, Siegfried J. 1994: Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur. Frankfurt/M.
- Schön, Erich 1987: Der Verlust der Sinnlichkeit oder Die Verwandlung des Lesers. Mentalitätswandel um 1800. Stuttgart.
- Seaman, Bill 1994: An Exquisite Mechanism on Shivers. In: artintact 1. Karlsruhe (auf CDRom).
- Spangenberg, Peter Michael 1995: Über die soziale Unmöglichkeit, die technischen Bilder auszublenden. In: Dencker, Klaus Peter (Hrsg.): Interface II. Weltbilder. Computergestützte Visionen. Hamburg, S. 108-117.
- 1999: Das Medium Audiovision. In: Maresch, Rudolf / Werber, Niels (Hrsg.): Kommunikation, Medien, Macht. Frankfurt/M., S. 59-82.
- Spencer Brown, George²1971: Laws of Form. London.
- Stanitzek, Georg 1997. Im Rahmen? Zu Niklas Luhmanns *Kunsthbuch*. In: Berg, Henk de / Prangel, Matthias (Hrsg.): Systemtheorie und Hermeneutik. Tübingen, Basel, S. 11-30.
- Turing, Allan 1967: Kann eine Maschine denken? In: Kursbuch 1967, Nr. 8, S. 106-138.
- Wegmann, Nikolaus 1988: Diskurse der Empfindsamkeit. Zur Geschichte eines Gefühls im 18. Jahrhundert. Stuttgart.
- Wiener, Oswald 1969: die verbesserung von mitteleuropa, roman. Reinbek b. Hamburg.
- 1985: Wer spricht? In: Schreibheft 1985, Nr. 25, S. 108-111.
- 1987: Persönlichkeit und Verantwortung, in manuskripte 97, 1987, S. 92-101.
- Zaic, Melita 2000: Where the ‚I‘ ends. In: Jahrman, Margarete / Schneebeauer, Christa (Hrsg.): Intertwinedness. Überlegungen zur Netzkultur. Klagenfurt, Wien, S. 237-252.

Rechte der Abbildungen bei den Künstlern.