

Hypertext als Utopie

Entwürfe postmoderner Schreibweisen und Kulturtechniken

von Heiko Idensen

[1 abstract](#) | [2 Nicht-Referentielles Denken](#) | [3 Hyperrealität](#) | [4 Sprachereignis](#) | [5 Hypertext - postmodernes Wissen](#) | [6 Hypertext-Operationen](#) | [7 Direkt-Manipulation](#) | [8 Lesen - Schreiben](#) | [9 Utopie der Literatur](#) | [10 Ende der Utopien](#) | [11 Infragestellung des Dokuments](#) | [12 How To Write Hypertext](#) | [13 Textgewebe](#) | [14 enzyklopädisieren](#) | [15 Hypertext-Netzwerke](#) | [16 umkehren](#) | [17 kartographieren](#) | [18 Transportpoetik](#) | [19 Interferenz](#) | [20 veröffentlichen](#) | [21 füttern](#) | [22 querlesen](#) | [23 Paradigmenwechsel](#) | [24 einbilden](#) | [25 Fragen eines lesenden Bild-Schirm Arbeiters](#) | [26 Machtfragen](#) | [27 Hypertext als Utopie ...](#) | [Bibliographie](#) | [Biographie Heiko Idensen](#) |

1 abstract

Hypertext as an utopian postmodern style of writing and culture Digital data-networks can't be read in the linear systematic of the Gutenberg-Galaxy: the conversion of 'signs without reference' seems to be a misinterpretation of information technology with the logic of writing culture. Against that hypertext is a strategy for a network of different streams of media and communications ...

Die Daten-Konfigurationen digitaler Medienverbundsysteme sind linear nicht mehr lesbar: die scheinbar referenzlose Austauschbarkeit aller Zeichensysteme ist eine Fehlinterpretation der Informationstechnologien durch den Logos der Schriftkultur. Hypertext dagegen eine Strategie der Vernetzung unterschiedlichster Medienströme und Kommunikationsformen ...

2 Nicht-Referentielles Denken

Die postmodernen Technologien und Wissenschaften lassen den Menschen als neuen Wilden im Netz multimedialer und telematischer Systeme angeschlossen zurück: kulturell geprägt durch die alphabetische Buchkultur, informiert, verführt, psychisch und emotional 'versorgt' durch audiovisuelle Massenmedien, mental und konzeptionell herausgefordert und fasziniert durch die neuen Informationstechnologien.

Vergeblich versucht er mit den Mitteln der logozentrischen Kultur die in Fragmente zerfallenen Informationsbits zusammenzubasteln.

Die Mythen der Textgesellschaft - geschlossener Text, Autorenschaft, Legitimation im Kontext der 'großen Erzählungen' (Ideologien) - zerfallen in den Interfaces der Informationsmedien, in der Zirkulation unendlich gegeneinander austauschbarer Informationspartikel.

Die ästhetische und symbolische Herausforderungen der Informationsnetzwerke anzunehmen heißt, endlich mit der Linearisierung der Diskurse, Texte, Mediensaltungen aufzuhören, nicht-referentielles Denken zu produzieren:

Hypertext.

3 Hyperrealität

All das definiert einen digitalen Raum, ein magnetisches Feld des Codes, mit Polarisierungen, Brechungen, Gravitationen von Modellen und dem ständigen Strom der kleinsten disjunktiven Einheiten (der Frage / Antwort-Zelle ...). Man muß den Unterschied beachten, der zwischen diesem Kontrollfeld und dem traditionell repressiven Bereich der Polizei bestand, der noch einer signifikanten Gewalt entsprach. ... Vom ausdrücklichen Befehl geht man zur Programmierung durch den Code über, vom Ultimatum zum permanenten Druck, von der erzwungenen Passivität zu Modellen, die von vornherein auf die "aktive Reaktion" des Subjekts hin konstruiert worden sind, auf seine Einbeziehung, seine "spielerische" Partizipation etc. berechnet sind, bis zum Modell eines totalen "Environments" aus pausenlosen, spontanen Antworten, aus begeisterten feed-backs ... Die Realität geht im Hyperrealismus unter, in der exakten Verdoppelung des Realen, vorzugsweise auf der Grundlage eines anderen reproduktiven Mediums - Werbung, Photo etc. - und von Medium zu Medium verflüchtigt sich das Reale ... (Baudrillard, S. 118)

4 Sprachereignis

Die unter den Medientransformationen der Postmoderne einsetzende Zerstreung von Erzählungen und Aussagen in kleinste Partikel (Wolken, Inseln, Datensätze) ohne verbindliche diskursive Zusammenhänge führt zu erheblichen Konflikten in den sogenannten Sprachspielen, die den Ernst selbst literarischer Destruktionen deutlich machen. Die Frage nach den Verkettungen und Verknüpfungen der einzelnen isolierten Splitter ist die Entscheidende. "Politik ist dort, wo ein Konflikt droht zwischen diversen, in jedem Moment möglichen Verkettungen." (Lyotard) Den "Schwarm möglicher Bedeutungen", die zwischen den einzelnen (Daten-) Sätzen herrschende Leere wird zum Ort des sprachlichen Ereignisses: Erfindungen neuer Bildungs- und Verbindungsregeln von Sätzen - neue Anordnungen und Sichtweisen von Daten durch aktualisierte, situative, noch nicht dagewesene Verknüpfungen. Der Ort der Wissensproduktion hat sich verlagert, externalisiert: "Die Enzyklopädie von morgen, das sind die Datenbanken. Sie übersteigen die Kapazität jeglichen Benutzers. Sie sind die "Natur" für den postmodernen Menschen." (Lyotard, S.97)

5 Hypertext - postmodernes Wissen

Um einer technokratischen Vereinheitlichung (unter instrumentell-technologischen Aspekten) gesellschaftlicher Kommunikationsprozesse entgegentreten zu können ("Was nicht programmierbar ist, darüber muß man schweigen."), ist ein freier öffentlicher Zugang zu den neuen Speichern und Datenbanken ebenso nötig wie Verknüpfungs- und Vernetzungskonzepte, Gestaltung eigener Interfaces, kooperative Text-Netzwerke, Schnittstellen zum gesellschaftlichen Informationsaustausch, der Aufbau eigener enzyklopädischer Datenräume.

6 Hypertext-Operationen

Hypertext ist eine Operationalisierung von Informations-, Kommunikations- und Sprachbildungsprozessen auf den Oberflächen informationsverarbeitender Systeme: in objektorientierten Bildschirmmanipulationen vollziehen sich grundlegende kulturelle semiotische, textuelle, poetische Aktivitäten. Vielleicht ist Hypertext deshalb Ausgangspunkt und Gegenstand so zahlreicher Spekulationen über die Zukunft der Literatur und der gesellschaftlichen Kommunikation, weil hypertextuelle Operationen genau das vollziehen, was wir ohnehin in der Literatur, der Wissenschaft, der Poetik ... diskurstechnisch für die Zirkulation von Ideen einsetzen: Querverbindungen herstellen, Verweisen folgen, Wissenpfade anlegen, Informationspartikel sammeln, explorieren, organisieren, verteilen, senden und empfangen - kurz: Netzwerke anlegen.

7 Direkt-Manipulation

Herkömmliche Textsysteme repräsentieren Text nach dem WYSIWYG-Prinzip - die Ausrichtung auf dem Bildschirm folgt in allen wesentlichen Funktionen den gewohnten Lese- und Schreibparametern des Buches. Der Bildschirm gleicht einer Linse, die sich in Ausschnitten über den Text bewegt. Gleichzeitig ist jeder elektronische Text aber auch Code, d.h. ausführbarer Text - mit Übertragungs-, Manipulations- und Strukturierungsfunktionen von Daten. (Computer/Programm/Texte lesen sich in gewisser Weise selbst). Der Text als Objekt ausführbarer Operationen, bewegt sich durch verschiedene Bild-Schirme, die geöffnet, verbunden und verschachtelt werden können. Objektorientierte Hypertext-Schreibumgebungen werden dieser Verräumlichung des Schreibens gerecht, indem sie zusätzlich zu den normalen Editierfunktionen Aktionen anbieten, die ein Plazieren und Verknüpfen von Textfenstern oder -karten auf dem Bildschirm ermöglichen. So werden die Ideenobjekte nicht nur am Bildschirm integrativ darstellbar, sondern verknüpfbar, übersetzbar, projizierbar. Der Bildschirm wird zu einem Ort, an dem sich alles vermengen und vermischen kann. Die Entstehung der Gedanken beim Reden, die Entstehung der Hypertexte beim Bild-Schirm-Denken.

8 Lesen - Schreiben

Im Gebrauch digitaler Informationsnetzwerke bricht der für die abendländische Kultur konstitutive wesentliche Unterschied zwischen Schreiben und Lesen, Senden und Empfangen, Bezeichnen / Codieren und Interpretieren / Decodieren zusammen. Produktion, Verbreitung, Interpretation, Kommentierung, Retrieval von Informationen spielen sich in einem hypermedialen Netzwerk offener Verweis-, Navigations- und Strukturierungsoperationen ab.

Neue Paradigmen für Schreiben und Lesen bilden sich erst langsam heraus: Navigieren, Interagieren, Informationsdesign, Bild-Schirm-Denken ... So wie es beim Hypertexten darauf

ankommt, den Reader-Level (der völlig unbegründet einen komplexen Gebrauch vieler Hypertext-Programme verhindert) zu verlassen, so geht es bei den hier entworfenen Kreuzungs- und Knotenpunkten hypertextueller Praxis nicht darum, daß alles schon immer Hypertext war (Ars combinatoria, experimentelle Schreibweisen, Art of Memory , die Welt als graphische Benutzeroberfläche), sondern darum, endlich damit aufzuhören, in der Welt bloß zu lesen, zu deuten, zu interpretieren (und das Eingreifen den Politikern und Gen-Technologen zu überlassen). Hypertextuelles Denken als soziale, kulturelle und technologische Utopie unterstützt verteilte, kooperative Eingriffsmöglichkeiten in komplexen vernetzten Systeme (seien es Texte (Literatur), Dokumente und Daten (Fachinformationssysteme, Episteme), soziale Strukturen oder kommunikative Akte.

9 Utopie der Literatur

Lesen (Blättern, Nachschlagen, Querverweisen folgen, Bücher in Beziehung setzen) und Schreiben (Herausgeben und Verlegen) fallen in einem aktiven semiotischen Prozeß intertextueller Generierung von Texten aus Texten zusammen - dem Folgen bzw. Herstellen von Bezügen.

Mediale Offenheit und eine tendenziell gleiche Ausstattung bei Lesern und Schreibern schaffen (zumindest technologisch) die Voraussetzungen für radikaldemokratische Produktion und Organisation von Texten: Die Trennung zwischen verschiedenen Texten, unterschiedlichen Diskursen wird durchlässiger: wenn der Leser einen Link aktiviert, landet er möglicherweise in einem anderen Text (in Drucktexten sind diese Verweise lediglich metaphorisch). Eingreifen des _Lesers_ zu jeder Zeit an jeder Stelle. Dadurch verlieren die Texte ihr vermeintliches Bedeutungs- und Machtzentrum. Der Unterschied zwischen Haupttext, Kommentar, Anmerkung verschwindet zugunsten einer Text-Netzwerk- Konzeption.

"Es funktioniert bald überall, bald rastlos, dann wieder mit Unterbrechungen. ..."

10 Ende der Utopien

Die Postmoderne scheint zunächst einmal Schluß zu machen mit emphatischen Utopie-Entwürfen: Slogans von Ende des Subjekts, Ende der Kunst, der Politik, der Produktion ... weisen auf eine Explosion, ein Auseinanderdriften der einzelnen Diskurse hin, von denen keiner mehr einen Begründungszusammenhang stiften kann. Ein Zusammendenken von technologischen Entwicklungen und den Erscheinungsweisen der Postmoderne wirft noch einmal ein anderes Licht auf die Zerstreung der großen Erzählungen, die Referenzlosigkeit der Zeichen: die Auswirkungen der Medien auf Wahrnehmungsformen, Wissensformationen und Alltagsverhalten werden mit Mitteln und Methoden untersucht, die (noch) der alphabetischen Buchkultur entstammen und ihr verhaftet sind. Es fehlt eine Philosophie des Übergangs!

Die Druckkultur konnte ihre utopischen Potentiale nur entfalten, indem soziale Bewegungen, gesellschaftliche und kulturelle Entwicklungen sich dem neuen Medium bedienten: Flugblätter, Pamphlete, neue Formen der Wissensorganisation. (ausführlich in: Eisenstein und Giesecke).

11 Infragestellung des Dokuments

Man sieht ein ganzes Feld von Fragen sich entfalten, ... wie soll man die verschiedenen Begriffe spezifizieren, die das Denken der Diskontinuität gestatten (Schwelle, Bruch, Einschnitt, Wechsel, Transformation)? Nach welchen Kriterien soll man die Einheiten isolieren, mit denen man es zu tun hat: was ist eine Wissenschaft? Was ist ein Werk? Was ist eine Theorie? Was ist ein Begriff? Was ist ein Text? ... Alles in allem scheint die Geschichte des Denkens, der Erkenntnisse, der Philosophie, der Literatur die Brüche zu vervielfachen ... Diese Probleme kann man in einem Wort zusammenfassen als die Infragestellung des Dokuments. ... Künftig ist das Problem das der Konstituierung von Serien: für jede ihre Elemente zu definieren, ... den Typ von Beziehungen freizulegen, ...um so Serien von Serien oder "Tableaus" zu konstituieren ... (Foucault, S.12 ff)

12 How To Write Hypertext

Es ist noch keine Hypertext-Rhetorik entwickelt worden (lediglich technische Handbücher). Die allein auf die Schreibtechnologie reduzierte Sichtweise des Schreibens als Design-Prozess oder als Problemlösungsstrategie helfen da auch nicht weiter! Rhetorik ist lange eine Kunst der Rede gewesen (Zuhörer fesseln, dialektische Redeweise ...). Im Rückgriff auf orale, picturale, schriftliche, filmische und multimediale Rhetoriken müssen neue Hypertext-Rhetoriken und -Poetiken entwickelt werden:

13 Textgewebe

... Will man weiter aufmerksam sein für das Plurale des Textes ... muß darauf verzichtet werden, diesen Text in großen Mengen zu strukturieren ... keine Konstruktion des Textes ... Schritt für Schritt zu kommentieren, heißt, mit Gewalt die Eingänge des Textes zu erneuern, ... heißt den Text, anstatt ihn zu versammeln, sternenförmig aufzulösen. ... Der Text ist in seiner Masse dem Sternenhimmel vergleichbar, flach und tief zugleich, glatt, ohne Randkonturen, ohne Merkpunkte. So wie der Seher mit der Spitze seines Stabs darin ein fiktives Recheck herausnimmt (abteilt), um darin nach bestimmten Prinzipien den Flug der Vögel zu erkunden, zeichnet der Kommentator dem Text entlang Lektürebereiche auf, um darin die Wanderwege der Bedeutungen, die sanften Berührungen der Codes, das Vorbeigehen der Zitate zu beobachten. ... (Barthes, S.7 ff)

14 enzyklopädisieren

Am Vorabend der französischen Revolution wird mit dem Projekt Enzyklopädie ein universelles Wörterbuch der schönen und mechanischen Künste zusammentragen - ein kooperatives Schreibprojekt unterschiedlichster Experten. Die Vernetzung der einzelnen - erstmals alphabetisch geordneten Wissensbausteine - geschieht über die Darstellung eines Wissensbaumes - diese 'Weltkarte des Wissens' macht die Zusammenhänge einzelner Wissenspartikel simultan sichtbar . Der Leser, navigierend anhand sachbezogener, struktureller und sprachlicher Verweise, kann nun selbst - unterstützt durch Karte und alphabetische Register - neue Wissenpfade anlegen.

15 Hypertext-Netzwerke

Hypertext-Netzwerke überwinden die klassische Trennung von Autor - Text - Leser und die machtpolitische Schaltung von Code - Sender - Empfänger - als Fortführung der Utopie einer universalen Enzyklopädie in einem Dokuversum frei verknüpfbarer Objektdateien. &Uml;ber Schnittstellen zu allen verfügbaren Computersystemen will der Hypertextpionier Ted Nelson die Vision eines weltweiten Netzwerkes verwirklichen, in dem Millionen von Nutzern auf einer gemeinsamen elektronischen Schreiboberfläche gleichzeitig arbeiten können - ein gemeinsamer 'konzeptueller Raum' von Lesern und Schreibenden, der als Entwurfsmodell für eine Literatur im technologischen Zeitalter verstanden werden kann. (siehe: Nelson 1987)

16 umkehren

Es geht um ein Umkehren der Bedeutungsvektoren. Alle Zeiger, Zeichen, Verkehrssignale zeigen und deuten von nun an exzentrisch von uns selbst weg, und nichts mehr zeigt auf uns zu. Wir sind es von nun an, die auf die Welt Bedeutungen projizieren. Und die technischen Bilder sind derartige Projektionen. (Flusser 1985, 41)

17 kartographieren

Das Orientieren am Bildschirm erinnert eher an das Lesen von Partituren und an das Studium von Landkarten als an das sequentielle Lesen von Buchseiten. Die mittelalterlichen Karten waren erste Versuche, einen unbekanntem Raum zu auszumessen, Spuren und Routen von Entdeckungsreisen als Handlungsanweisungen für Reisende anzulegen. Narrative Figuren (Schiffe, Tiere, Fabelwesen, Personen, Wappen) stellen Markierungen für Aktivitäten während der Reise dar. Diese narrativen Elemente verschwinden in den modernen Landkarten: die Karte als ursprünglicher Gesamtschauplatz und Projektionsfläche disparater Elemente wird lediglich zur Darstellung akkumulierter Informationen. (siehe: de Certeau, S. 223 ff.)

Hypermediale Karten verbinden den narrativen Charakter alter Karten mit dem strukturellen moderner Karten: sie haben mehrere Ein- und Ausgänge, durch ihre vielfältigen Zugangs- und Verknüpfungsmöglichkeiten können sie Montagen verschiedenster medialer Aktionen versammeln, steuern, verwalten. Als kleinstes Fragment vernetzter Datenbestände ist die Hyper-Karte für kompositorische, strukturelle und gestalterische Operationen offen: sortieren, suchen, exportieren, ordnen nach ... Macht Karten, keine Kopien!

18 Transportpoetik

Navigieren durch Hypertexte kann als ein Ausprobieren, Berühren, Testen, Verfolgen, Aufspüren von Gedächtnisorten gesehen werden. Die funktionale Desktop-Oberfläche als eine Weiterführung der Gedächtniskünste - räumlicher Aufbau einer Wissensarchitektur, die dynamisch kognitive Prozesse

unterstützt, visualisiert, ortet und abspeichert. Eine 'Poetik des Transports' könnte vielleicht das alte Konzept der Metapher als Netzwerkladungen verfügbar machen, die durch Ankunft und Abreise, Import und Export, Ein- und Ausgänge in Wissenspartikel organisiert werden. Hypertextuelles - nicht-referentielles - Denken heißt nicht beliebiger postmoderner Zitatismus, sondern eine neue Form der Begriffsbildung und der gesellschaftlichen Kommunikation: eine aktive Semiose, in der Schreibende und Lesende fortwährend neue Zusammenhänge entdecken, Spuren nachgehen, Kommentare aufzeichnen - nicht als private ('innere') Tätigkeit, sondern öffentlich, indem sie Wissenspfade in die Netze zurückkoppeln, wieder einspeisen, die Informationen 'füttern'.

19 Interferenz

Wir gehen damit vom Konzept der Traduktion zu dem des Transports in seiner allgemeinen Bedeutung über, vom Begriff der Referenz zu dem der Interferenz. Wir finden zur reinen Form des Hier-Anderswo zurück, nachdem wir das Hier-&berall erschöpft haben - zur reinen Form des Hier-Anderswo, das heißt des Transfers in einem endgültig dezentrierten oder mit beliebig vielen Zentren versehenen Raum, der nur noch als Raum des Austauschs begriffen werden kann und in dem die Pseudozentren nichts anderes als Verkehrskreuzer oder Verteiler sind. Hier stoßen wir nun auf die strukturelle Methode, die eine nicht-referentielle, nicht-zentrierte Methode ist, eine Methode im etymologischen Sinne des Wortes, nämlich der Weg eines Transfers. (Serres, S. 190)

20 veröffentlichen

Was in anderen kulturellen Zusammenhängen der Marktplatz, das gedruckte Buch als soziale / mediale Schnittstelle zur Veröffentlichung von Gedanken und Texten war, wird jetzt nach und nach der Bildschirm: Entstehungs-, Durchgangs- und Präsentationsort für den Austausch von Ideen, Informationen, Bildern, Geschäftsgrafiken, Zugverbindungen, Marktanalysen, Wahlprognosen ... Der Bildschirm als Projektionsoberfläche (nicht mehr die Buchseite) ist die Schnittstelle des einzelnen Users zur Öffentlichkeit. Operationen am Bildschirm als Gestaltungen von Ideenobjekten geben diese externalisierten Gedanken zum Gebrauch durch andere frei: hypertextuelles elektronisches Schreiben als ein von vornherein öffentlicher sozialer Akt.

21 füttern

Früher hieß Schreiben, Informationen aufsaugen, akkumulieren, um sie dann verarbeitet und verwandelt weiterzugeben: Inspirationen empfangen und über die Linien der Schrift wieder abgeben. &berfütterung, 'information overload', kognitive Entropie ... die postmoderne Informationsflut und -wut : alles wird gespeichert, konserviert, beobachtet, gefilmt, jeder Moment abfotografiert, jedes Ereignis übertragen, jede Regung, jedes Gefühl kommentiert.

Jetzt füttern wir die Computer und Datenbanken mit Weltwissen, Marktanalysen, Trendsettings, Fahrplänen, Umweltdaten, Organspenderlisten, Namenslisten, Literaturzitate, Erinnerungsfetzen, Virusdarstellungen, Ideenfragmenten, utopischen Entwürfen, historischen Seltsamkeiten, möglichen Fragen und Antworten ... diese Fakten und Fiktionen zirkulieren in elektronischen Netzwerken. Um die Kreuzungspunkte der Informationsnetze herum bilden sich wie schon früher an Verkehrs- und Handelswegen Gemeinschaften, Interessengruppen, Forscherteams, neue Öffentlichkeiten, heterogene Kollektive.

Die technischen Bilder können aber nicht mehr auf die herkömmliche Art und Weise empfangen und konsumiert werden - sie müssen gefüttert werden: die Vektoren zeigen jetzt nicht mehr von den Ideenobjekten auf den Menschen, sondern das technische Einbilden vollzieht sich als ein Rückkopplungsprozess. Erst Interaktion und gesellschaftlicher Austausch gibt den technischen Bildern einen 'Sinn': Modelle für den Entwurf alternativer Welten!

22 querlesen

Hypertextobjekte sind Übertragungen (Metaphern?) von Wahrnehmungs- und Erkenntnisobjekten auf Bild-Schirm-Objekte. Speichertechnik und Zugriffsweise dieser Ideenobjekte haben Strukturähnlichkeiten mit literarischen Systemen - als ein Netzwerk untereinander verbundener Schriften. Hypertext-Schreiben als ein Herstellen von Querbezügen analog zur herkömmlichen wissenschaftlichen Arbeit: Recherche, Exzerpte, Leseerfahrungen in andere Kontexte transformieren. Im elektronischen Schreibraum haben allerdings die Leser dieselbe mediale Ausstattung zur Verfügung wie die Schreiber: d.h. sie können selbst Querbezügen folgen, Lesepfade anlegen, Import und Export von Texten ...

Als neue Kulturtechnik transferieren und überliefern hypermediale Vernetzungsprogramme diese

impliziten und expliziten Verbindungen. Statt linearer evolutionärer Literaturrezeption (Autor - Werk - Tradition) ist Hypertext ein Werkzeug für strukturelle synchrone Text- und Datenmodellierungen (Text - Diskurs - Kultur) auf der Basis der grundlegenden strukturalistischen Tätigkeit: auseinandernehmen und wieder zusammensetzen. Das ist gleichzeitig auch eine Grundtätigkeit ästhetischen Handelns. Hypertext-Programme operationalisieren die strukturalistische und dekonstruktivistische Kulturkritiken - stellen dabei aber gleichzeitig eine mediale Oberfläche für ein Umschreiben der Postmoderne zur Verfügung: Im Hypertext-Schreiben findet die Begegnung von Ulysses und dem Passagenwerk auf dem Seziertisch einer universellen Symbolmaschine statt ...

23 Paradigmenwechsel

Obwohl immer wieder historische Vergleiche mit Rolle des Buchdrucks als Agent sozialer und kultureller Revolutionen vorgenommen werden, wenn es um den radikalen gesellschaftlichen Umbruch durch die Verbreitung der digitalen Medien geht, scheinen vergleichbare soziale Felder zu fehlen, in denen telematische und hypermediale Verarbeitungsweisen als revolutionäre Informations- und Kommunikationsmedien ihre soziale Wirksamkeit entfalten könnten: Die Mediensaltungen und apparativen Voraussetzungen für einen digital vernetzten Verbund der verschiedensten Medien (Schreiboberflächen, Telefon, Television, Videogeräte ...) sind zwar gegeben, aber - jenseits von pragmatischen Optimierungs- und Rationalisierungsschüben - zeichnen sich kaum breit gestreute Gebrauchsweisen für derartig vernetzte Systeme ab. Obwohl der Hervorbringungsprozeß der utopischen Konzeption für hypertextuelle Wissensorganisation seit dem Ende des 2. Weltkrieges sich kontinuierlich über eine visionäre Phase in den 70er Jahren bis hin zur jetzigen allgemeinen Verfügbarkeit von Hypertextprogrammen auf allen Computersystemen entwickelt hat, hat dieser 'Paradigmenwechsel der Informationsverarbeitung' die alltägliche Praxis der meisten Anwender noch wenig verändert. (Graphische Oberflächen und Cyberspace- Fiktionen sind lediglich Ablenkungsmanöver multimedialer Konzerne, die User vom Manipulieren ihrer eigenen Ideenobjekte abzuhalten!)

24 einbilden

Was ist der 'universal User' anderes als der alphabetisch orientierte Mensch, der sich über die Welt beugen muß wie über ein Buch, um die unermeßliche Menge von Spuren und Zeichen zu entziffern? Alles in der Welt scheint ein Zeichen für etwas anderes zu sein. Zu Beginn der Schriftkultur stehen die Inschriften aufrecht - noch wie Bilder - dem Leser entgegen; der Buchdruck linearisiert die Momente der Einbildungskraft auf Schriftzeilen, die sich waagrecht auf einer Fläche ausbreiten; Computer-Bildschirme holen die einzubildenden Flächen in die Vertikale zurück: Erzeuger technischer Bilder sitzen jetzt aufrecht vor dem Schirm wie der Maler vor einem Bild. Während traditionelle Bilder und Texte wie Spiegel funktionieren (die Bedeutungsvektoren aus der Welt in mimetischen Prozessen auffangen, codieren und auf die Oberflächen der Einbildung reflektieren) funktionieren die technischen Bilder wie Projektionen (siehe: Flusser 1985, S.31 ff): sie fangen bedeutungslose Zeichen und Partikel (Bildpunkte, Schriftzeichen, Töne) auf und derartig codiert stehen diese jetzt als Ideenobjekte für Operationen auf der Oberfläche der Hypermedien zur Verfügung. Der Akt des Abbildens / Einbildens hat sich umgekehrt: Hypertexte und technische Bilder sind keine Reproduktionen, sondern programmierbare, produktive Bilder. Die bildschirmorientierten Einbildungsprozesse erfolgen aus dem Inneren der Hypermedien heraus: Die Imagination arbeitet nicht über die Maschine in die Strukturen von Texten hinein, sondern die bilderzeugenden Vorgänge richten sich ganz auf die Oberfläche des Bildschirms. Eine Kultur- und Medienkritik sollte nicht mehr fragen, was bedeuten Hypertexte, sondern wohin zeigen sie. (siehe: Flusser 1985, S. 37ff)

25 Fragen eines lesenden Bild-Schirm Arbeiters

Wohin zeigen die technischen Bilder? / Worin besteht die neue Qualität der Verknüpfungen, der Links? / Ist das überhaupt noch ein Schreiben - oder eine Unterhaltung (mit dem Computer (mit dem Netz...)? / Wer ist verantwortlich für die Zirkulation von Hypertexten - Autor, Leser, Browser, Programmierer, Netzwerkbetreiber? / Kann ein Leser von Hypertexten wirklich etwas Neues herstellen oder rekombiniert er nur vorhandenes Material? / Ist ein Link eine Metapher? / Finden Vernetzungen direkt von Kopf zu Kopf statt - direkter Austausch von Ideenobjekten? / Bleiben die wirklichen Kreuzungspunkte, die 'Erkenntnisse' beim Durchqueren von Hypertexten nicht flüchtig - vorübergehend? / Sind Netzwerkstrukturen lesbar? / Wer spricht im Netz?

26 Machtfragen

Ob Hypertexte den Beginn einer postmodernen / postsymbolischen kulturellen Praxis einleiten oder lediglich einen Gebrauch produktiver Bilder und Texte als neue Form des Warenaustauschs (interaktive Werbung etc.), hängt nicht von den Geräten, nicht von revolutionärer Software oder experimentierenden Medienkünstlern ab, sondern von den Schaltplänen sozialer, kultureller, technologischer und mentaler Produktionsweisen. Hyper-Text-Operationen als ästhetisches Handeln mit verknüpfbaren Ideen-Objekten - als Projektionen einer kollektiv arbeitenden und frei zirkulierenden Einbildungskraft, die auch soziale Gestaltungen vornimmt: Alles kann mit allem verbunden werden!

connect it!

(ab Januar 1993 Netz-Werk-Schreibprojekt mit/um/und um Hypertext herum: über die ZERONET BOX 0043-316-84 31 15 (Österreich) 1200/2400 8-N-1

27 Hypertext als Utopie ...

... der **Literatur**: In einer virtuellen online-Welt-Bibliothek wird das Netzwerk der Texte in einem andauernden Prozeß von Schreib-Lese- Operationen generiert. Schreiben und Lesen fallen in einem Akt zusammen.

... der **Virtualität**: Auf der Oberfläche des Bildschirms werden Ideenobjekte 'eingebildet': empfangen, gesendet, manipuliert, montiert, verknüpft: Bild-Schirm-Denken statt Virtual-Reality- Spielen!

... der **Wissensproduktion**: Der Transport, das Verknüpfen von Wissenseinheiten (Knoten, Philosophemen, Ideenbildern) schafft eine offene interdisziplinäre Enzyklopädie.

... der **Postmoderne**: Montage, Im- und Export kleinster Wissenseinheiten - hypertextuelles Vernetzen statt fundamentaler Referenzlosigkeit.

... der **Ästhetik**: offene Kunstwerke, aktive Leser und Betrachter, die komplexe Ideenbilder - aus Elementen mündlicher, piktoraler, logischer, mathematischer, filmischer Schreibweisen - auf einer Oberfläche zusammenführen.

... der **Philosophie**: Mit Bildern philosophieren!

... der **Politik**: Modelle für kooperative, radikal-anarchistische Arbeits- Lebens und Distributionsformen. Freier Zugang zu Speichern und Datenbanken, freie Zirkulation von Ideen.

... der **Produktion**: Mehrfachnutzung, Recycling, Wiedereinführung alles Produzierten und Verbrauchten in neue Kreisläufe. Produktive Bilder - Projektionen statt Simulationen!

... der **Verkehr**: Durch mediales Zusammenkoppeln privater und öffentlicher Räume entstehen virtuelle Informations-, Kommunikations- und Produktionsräume, die den Transport von Waren in einen vielschichtigen Verkehr zwischen Menschen und technischen Bildern überführen.

... der **Medien**: die als aktive Oberfläche zur Steuerung unterschiedlicher Medienströme geschaltet werden können (Metamedium); Einbildung von Modellen alternativer Wirklichkeiten (Kunst); Gestaltung kultureller Kontexte im Austausch dieser Modelle (Politik).

... der **Poetik**: dynamisches durchkreuzen und projizieren verschiedener Sprach- und Medienachsen

... des **Lesens**: unterstützt die Lektüre als aktive Tätigkeit des Aufnehmens, Vernetzens, Markierens, Speicherns.

... der **Welt**: Als synergetische Benutzeroberfläche: Alles kann mit allem verbunden werden!

...der **Utopie**: Das Anderswo, der andere Ort, das Außerhalb eines Textes stellt sich als Frage bei jedem Absprung aus einem Text: Wohin führt es? Woher kommt es?

Bibliographie

Barthes, Roland: S/Z, Frankfurt / Main, 1976

Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod, München 1982,

Benjamin Walter: Das Passagenwerk, in: G.S. Band 5.1 u. 5.2, Frankfurt / Main, 1982

Bolter, Jay David: Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing, Hillsdale (Lawrence Erlbaum)1991

Bolz, Norbert: Die Welt als Chaos und Simulation, München 1992

de Certeau, Michel: Kunst des Handelns, Berlin, 1988 (OT: L_invention du quotidien. 1 Arts de faire, Paris 1980)

Derrida, Jacques: Glas, übersetzt von Leavey, John P. ; Rand, Richard, Licoln / London (University of Nebraska Press), 1986 (OT: Glas, (Editions Galilei) 1974)

Eisenstein, Elizabeth L.: The Printing Press as an Agent of Change. Communications and cultural

transformations in early-modern Europe, Bd. 1 und 2, Cambridge 1979
 Flusser, Vilém: Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft? Göttingen, 1989
 Flusser, Vilém: Ins Universum der technischer Bilder (Buch und Disketten), Göttingen, 1985
 Foucault, Michel: Archäologie des Wissens, Frankfurt 1988
 Gieseke Michael: Der Buchdruck in der frühen Neuzeit. Eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien, Frankfurt 1991.
 Heim, Michael: Electric Language: A Philosophical Study of Word Processing, New Haven / London, (Yale University Press) 1987
 Landow, George P.: Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, Baltimore (The Johns Hopkins University Press), 1992
 Lyotard, Jean: Das postmoderne Wissen, Bremen 1982
 Nelson, Theodor Holm: Literary Machines: The report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertext, thinkertoys, tomorrows intellectual revolution, and certain other topics including knowledge, education and freedom. South Bend, IN (The Distributors), 1987, EDITION 87.1 Erstveröffentlichung im Selbstverlag 1981. Elektronische Version in GUIDE, OWL International, 14218 NE 21st Street, Bellevue WA 98007.
 Ong, Walter J.: Orality und Literalität, Opladen 1987 (OT: Orality and Literacy. The Technologizing of the Word, London 1982)
 Riehm, U.; Böhle, K.; Gabel-Becker, I.; Wingert, B.: Elektronisches Publizieren. Eine kritische Bestandsaufnahme, Berlin 1992
 Serres, Michel: Hermes II. Interferenz, Berlin 1992 (OT: Hermès II - L'interférence. Paris 1972)
 Storyspace: Hypertext Writing Environment by Bolter / Joyce / Smith, Eastgate Systems Inc., PO Box 1307, Cambridge, MA 02238, U.S.A. (Macintosh, ca.100 DM)
 Ulmer, Gregory: Teletheory. Grammatology in the Age of Video. New York (Routledge) 1989

Biographie Heiko Idensen

geb.1956 * Studium an der Universität Hannover: Germanistik / Psychologie M.A. * Theater * Performance * Copy-Art * Polaroid-Fotografie * Installationen * Lesungen * 1986-87 Computer Weiterbildung * seit 1988 Universität Hildesheim Institut für Audiovisuelle Medien **A.M.I.-Computerlabor** * **Pool-Processing** mit Matthias Krohn: seit 1988 Aktionen und Installationen auf Medienfestivals (Europäisches Medienkunstfestival Osnabrück 88 und 89, ARS ELECTRONICA 89 und 90: **Die imaginäre Bibliothek**: DauerReden- LeseReisen * Umgebung für kollektive Textproduktion), Teilnahme an Symposien und Forschungsprojekten im Bereich **HyperMediaKunst (0511 / 709559)** * Mitarbeit an Arnold Dreyblatts **Hypertext Performance "Who' Who in Central & East Europe 1933"** (Berlin, Wien, München, Dresden 1991) * z.Zt. Arbeit an Forschungsprojekt: **Gedächtniskunst - Intertext - Hypermedia: Utopien des Schreibens * Zur Poetik des Netzwerks. Topographische Schreibweisen und hypermediale Aufschreibesysteme**

Bibliographie

Idensen, Heiko / Krohn, Matthias: Pool- Processing. Ein interaktives Medienprojekt, in: Europäisches Medienkunstfestival 1989, Osnabrück 1989, S.178-196
 Idensen, Heiko / Krohn, Matthias: Connect it! Eine Navigation durch die Pool-Datenbank zur Ars Electronica 1989, in: Ars Electronica (Hrsg.), Im Netz der Systeme, Berlin 1990, S.123-140
 Idensen / Krohn: Vom Hypertext in der Kunst zur Kunst des Hypertext, in: Gloor, P.A. / Streitz, N.A. (Hrsg.), Hypertext und Hypermedia, Berlin 1990, S.292-300
 Idensen / Krohn: Kunst-Netzwerke: Ideen als Objekte in: Rötzer, Florian (Hrsg.), Digitaler Schein - Ästhetik der elektronischen Medien, Frankfurt / Main 1991, S. 371-396
 Idensen / Krohn, Die imaginäre Bibliothek, in: Hattinger, G. / Weibel, P. (Hg.), Digitale Träume, Linz 1990, S.131-135
 Idensen, Heiko: HighTech - Hypertext - Krieg der Literaturen in: Konzepte 10, S. 30-33
 Idensen, Heiko: Wo nun? Wann Nun? Wer Nun? Hypertext-Geschichten, in: Inventionen '91, Akademie der Künste, Berlin 1991
 Idensen, Heiko: Hypermedia-Kulturrevolution, in: Interferenzen IV - Die Geometrie des Schweigens, Museum Moderne Kunst Wien, 1991
 Idensen, Heiko: Pool Processing. Schreib-Lesen: Reisen im elektronischen Raum in: Baake, Dieter; Thier, Michaela (Hg.), Kreative Medienarbeit, Bielefeld 1992