

Odysseen im Schreibraum

Utopien, Abgründe und Möglichkeiten des Schreibens im Netz.

... aus der Werkstatt zweier kollaborativer Schreibprojekte

von Heiko Idensen

log.in

Im Gegensatz zu den rechtlichen und kulturpolitischen Auseinandersetzungen um Copyright und Distributionsrechte im musikalischen Bereich, ...

cut. blöder anfang!

Lieber direkt einsteigen in die Praxis gegenwärtig laufender Projekte. Die Hintergrund-Theorien und netzpolitischen Interventionen fallen dann nebenbei ab ...

Trotz aller Experimente im Bereich der Medien- und Netz-Kunst bzw. kommunikationsorientierter Kunst-Projekte, trotz der Versuche, durch mediale Schaltungen und Vernetzungen Gruppen, Populationen, Kollektive, Vielheiten zum Sprechen zu bringen, anstatt isolierte Werke und Texte einzelner Subjekte zu präsentieren, trotz dezidiert demokratischer Gebrauchsweisen neuer Medien, trotz Gruppenarbeit in neueren Ausbildungs-Szenarien und kollaborativer Strukturen in weiten Bereichen von Natur- und Technik-Wissenschaften und trotz community-basierter Kommunikationsformen in mailing-lists, Webforen ...

... basiert der Diskurs der Kulturwissenschaften noch immer hauptsächlich auf Aussagen und Texten, die aus ganz klassischen Autorenfunktionen generiert und in der Folge dann auch unter dem Namen eben jener Autoren kommuniziert werden.

Das ist umso verwunderlicher, als gerade die Kultur- und Geisteswissenschaften es eigentlich besser wissen müssten, werden sie doch seit den 60er Jahren permanent und nachhaltig infiziert vom einem Virus, das das Ende des Autors, des Buches, des Subjekts, ja der hierarchischen Baumstrukturen genealogischer Macht-Verhältnisse überhaupt verheißt.

Aber weder Kommune-Erfahrungen, Künstlergruppen, Filmkollektive, Schreib- und Therapiegruppen, weder Mitbestimmungsinitiativen, kollegial geführte Unternehmen, Universitäten, weder Schriftstellerkollektive, noch auf Gruppenarbeit basierende Arbeitsorganisationen (etwa in der Autoindustrie), weder Gruppenimprovisationen im freien Theater, noch chorische mehrstimmige Inszenierungen, ganz zu schweigen von den Team-basierten Arbeits- und Organisationsformen unzähliger start-ups in den Informationstechnologien, dem Kommunikationssektor und den klassischen kreativen Produktions-Bereichen (etwa der Werbung, Film- und TV-Produktion) ...

... haben ihm etwas anhaben können - dem *Autor*.

Animositäten des Rest-Bildungsbürgertums oder des absteigenden Mittelstands, Sehnsucht nach Ruhm und Erfolg können ja wohl kauf dahinter stecken.

Totgesagte leben länger - und es sind ja auch immer wieder berühmte Autoren gewesen, die sich mit eben jenen Theorien vom Ende der Autorschaft einen Namen als Autor gemacht haben.

Was tun?

Man könnte/müsste einerseits bessere community-software, bessere Tools für Text-Kollaborationen entwickeln bzw. bestehende Systeme auf breiterer Basis installieren und an laufende Forschungs- und Publikations-Projekte anbinden, man könnte eine Dissertation über "kollaborative Text- und

Theoriearbeit in digitalen Diskursen" schreiben und dabei in der Form schon einmal entsprechende dynamische Text-Operationen und -Flüsse simulieren ...

... aber frei nach der Devise des CREW-Kollektivs ist es besser, etwas direkt in der Praxis auszuprobieren, als nur darüber zu schreiben:

Im *Science Fiction* wird seltsamerweise kaum geschrieben. Das scheint in der Zukunft nicht mehr nötig zu sein. Es tauchen sprachliche Viren als Kommunikationswaffen auf, immer wieder direkte Anschlüsse an diverse Körperschnittstellen, nicht zu übersehen die auch überall anzutreffenden Monitordisplays, die aber größtenteils für visuelle Kontrollfunktionen benutzt werden, dann und wann müssen Kennungen eingegeben werden, abgeschnittenen Daumen fingieren als kleine Hackerhilfe zum Eindringen in Gebäude mit intelligenten Türen, die Fingerabdrücke einscannen, verschiedenste Arten der Seherweiterungen, Augenaufsätze und -adapter verhelfen den Usern zu einer erweiterten Weltsicht, Literatur wird von Automaten produziert, Lesen ist verboten, Bücher werden auswendig gelernt, Hacker loggen sich ein in die labyrinthischen Datenbanken multinationaler Multimedia- und Netzwerkkonzerne, die User vor den Monitoren stellen fest, dass sie eigentlich auch nichts weiter als eine Software-Routine im Arbeitsspeicher eines übergeordneten Computersystems sind, ab und zu wird eine Abwandlung des Turing-Spiels gespielt, philosophische Fragen werden an überdimensionale Elektronengehirne abgeschickt, ständig klingeln Handies, sogar in Krimiserien wird im Internet nach Täterprofilen recherchiert, emails für den Kommissar, immerhin existiert ein elektronischer Reiseführer durch die Galaxis, in philosophischen Mailinglisten wird darüber spekuliert, was wäre wenn z.B. Nietzsche ein Modem gehabt hätte, auch James Joyce, Roland Barthes, Michel Foucault, Deleuze&Guattari wird eine virtuelle Adresse in den Gefilden der Netzkultur zugewiesen ...

... aber geschrieben wird im Science Fiction nicht.

Die Bertelsmann-Szenographen haben es für die Expo 2000 in ihren unerträglichen IT-Werbefilmen auf den Punkt gebracht: Ein armer bosnischer Junge gibt ins Netzwerk die Frage ein "Wer bin ich, woher komme ich?". Die Botschaft geht um die Welt, schwirrt durch die Netze. Das Medium ist die Massage. Von überall antworten die verschiedensten Menschen. D.h. sie antworten nicht im strengen Sinn die Wortes, sondern das Netz selbst scheint die Antwort zu sein. (vgl. das imaginäre Hack der "Planets of Vision")

Und die *Wissenschaftsfiktionen*? Das, was man vielleicht zu Unrecht das Imaginäre des Cyberspaces nennen können, das Imaginäre der Medien?

log.in: *Snow Crash*. Simuliert einen kompletten Systemabsturz, ein mentales Virus, auf so grundlegender kultureller Ebene, dass gerade die Routinen des Computers infiziert werden, die die Tastatur und den Elektrodenstrahl des Monitors kontrollieren. Derart abgelenkt schweift er in ziellosen Bahnen über den Screen und verwandelt jegliche Datenkonstellation in wirbelndes Schneegestöber. Schöner Absturz. Das Material wird recycelt und aus dieser Unordnung des Datensalates heraus können sich interessante Schreibaktionen entwickeln:

"Er greift in die Tasche und zieht eine Hypercard heraus. Sie sieht aus wie eine Visitenkarte. Die Hypercard ist eine Art Avatar. Sie dient im Metaversum dazu, eine Gruppe von Daten zu repräsentieren. Dabei kann es sich um Text, Audio, Video, ein Standbild handeln oder um jede andere Information, die digitalisiert werden kann. [...] Eine Hypercard kann praktisch eine unendliche Anzahl von Informationen enthalten. [...] auf dieser Hypercard könnten sämtliche Bücher der Kongreßbibliothek gespeichert sein oder jede Folge von *Hawai Fünf - Null*, die je gedreht wurde oder sämtliche Aufnahmen von Jimi Hendrix oder die Volkszählungsergebnisse von 1950. Oder - wahrscheinlicher - eine große Vielfalt gemeiner Computerviren. [...] (die das eigene Gehirn als auch den eigenen Computer gleichermaßen ‚versauen‘)." (Neal Stephenson: *Snow Crash*, München 1994, OT: New York 1992, S. 55-56)

Das klingt nach einem Cut-Up aus dem HyperCard-Handbuch (einem der ersten massenhaft verbreiteten Hypertext-Autorensysteme, das in den 80er Jahren kostenlos von Apple verbreitet wurde und zu einem Pool von Public-Domain-Literatur-Hypertexten geführt hat - bis auf wenige Ausnahmen hauptsächlich im amerikanischen Bereich) oder einer Neuauflage des *Knowledge-Navigators* von Apple, der den Grund-Mythos der so genannten Informationsgesellschaft in Szene setzt: Ein Wissenschaftler wird von einem smarten Informationsagenten mit dem allmorgendlichen alltäglichen Informationsterror versorgt: Katastrophen aus aller Welt, Spiel-Ergebnisse des Lieblings-Football-Vereins, private Korrespondenzen und Anzüglichkeiten, eine befreundete Wissenschaftlerin überspielt

Daten aus einem Referat, dass der universal User gleich kopiert und in ein Vorlesungsmanuskript einpastet. Das Interface soll intuitiv sein. Alle Aktionen werden direkt mit einem leichten Antippen des Zeigefingers ausgelöst. Der Zeitmanager mahnt, und während der User duscht, vollendet der Wissens-Agent die gleich benötigte Vorlesung. ... Aber wie immer ist trotz avancierten Medieneinsatzes die Zeit knapp und auch die Aufmerksamkeitsressourcen sind begrenzt. Während der smarte Wissenschaftler schon auf dem Weg zu seiner Vorlesung ist, läuft eine private Massage als Endlosschleife im Abspann des Werbefilms: "Vergiss den Geburtstag deiner Mutter nicht! Vergiss den Geburtstag deiner Mutter nicht!"

Ja, Ja, diese Werbefilme der IT-Konzerne, sie liegen in dem, was sie zum Massenverkauf und zur Benutzung frei geben und auf den Markt werfen, immer haarscharf daneben und schaffen es doch immer wieder, einem fast das Gefühl zu vermitteln, diese aufbereiteten Technik-Visionen seien genau das, was man sich schon immer gewünscht hat.

Aber was man wirklich braucht, um gegen Infotainment und Information-Overload ankämpfen zu können, ist ein brauchbarer Informations-Agent.

"Der Bibliotheksdaemon sieht wie ein lebenswerter bärtiger Mann Mitte Fünfzig aus, mit silbernem Haar und hellblauen Augen, der einen Pullover mit V-Ausschnitt über einem Baumwollhemd und dazu eine grob gewobene Krawatte trägt. Die Krawatte ist gelockert, die Hemdsärmel hochgekrepelt. Obwohl er nur ein Stück Software ist, hat er allen Anlaß, fröhlich zu sein; er kann sich so behende wie eine Spinne durch die fast unvorstellbaren Informationsmengen der Bibliothek bewegen, die durch ein weites Netz von Querverweisen krabbelt. [...] das einzige, was er nicht kann, ist denken" (Neal Stephenson: Snow Crash, München 1994, OT: New York 1992, S.128).

Aber intelligente Such- und Filterroutinen sind auch schon ganz nützlich - als Vorbereitung oder Vorstufe zum Denken vielleicht ...

"Ich besitze die einprogrammierte Fähigkeit, aus Erfahrungen zu lernen. [...] Ich wurde nicht von einem professionellen Hacker programmiert, sondern von einem Forscher der Kongreßbibliothek, der sich das Programmieren selbst beigebracht hat [...] Er hatte sich dem allgemeinen Problem gewidmet, daß man sich durch gewaltige Mengen irrelevanter Details durcharbeiten muß, um wichtige Juwelen an Informationen zu finden" (Snow Crash, S. 130).

Das zentrale Problem des Suchen, Findens und Selektierens in komplexen Datenbeständen (seien es Bibliotheken, Datenbanken oder schlichte sequentielle Files) stellt sich natürlich auch besonders in kollaborativen Schreibprojekten, bei denen noch erschwerend hinzukommt, dass die Daten hier auch noch von verschiedenen Nutzern nach durchaus sehr unterschiedlichen Systematiken und Modellen abgelegt und modelliert werden.

Die erste Frage für Neueinsteiger ist oft die nach der Größe des schon kumulierten Datenbestandes.

"Wie viele Hypercards sind hier drinnen?"

"Zehntausendvierhundertdreiundsechzig", sagte der Bibliothekar.

"Ich habe keine Zeit, sie alle anzusehen", sagt Hiro. "Können Sie mir einen Überblick darüber verschaffen [...]?" (ebd., S. 248)

Der Informationsassistent kann neben der Anzahl lediglich die Titel der einzelnen Informationseinheiten vorlesen. Auf die Frage nach der Interpretation einzelner Sätze und nach der Gesamtstrategie und -intention eines Textes, nach dem sprichwörtlichen ‚Zusammenhang‘ kommt als Antwortfloskel immer wieder: "Es gibt weitverzweigte Zusammenhänge. Sie zusammenzufassen würde Kreativität und Urteilskraft erfordern. Als mechanische Einheit besitze ich beides nicht" (ebd., S. 248).

Wer oder was schreibt also auf welche Art und Weise in kollaborativen Schreibprojekten...

und auf welche Art und Weise arbeitet das "Schreibzeug" mit an den Online-Gedanken?

Eine Methode besteht darin, das "lost in hyperspace"-Syndrom des Gesamt-Webs weiterzuschreiben,

ästhetisch zu überhöhen und nicht-intentionale zufällige Strukturen zum Prinzip zu erklären:

"Die *Imaginäre Bibliothek* ist ein Werkzeug des Verirrens", sie soll die Leser von Ihrem Weg abbringen, zu Irrungen, Wirrungen, Umwegen, Sub-Versionen verführen. Extreme Linkhäufigkeit (ca. 10-30 Links pro Bildschirm-Seite) soll sprunghaftes Lesen erzeugen und dem Leser bei der Entwicklung eigener Such- und Verknüpfungsstrategien und Pfade helfen. (In der Offline-Installation haben wir Engführungen zu den "offenen Büchern" zu erzeugen versucht. Obwohl die Animation zum Mitschreiben kein Selbstzweck ist ...)

Das *Feedback* zur und in der Imaginären Bibliothek (nur offline möglich in den verschiedensten Installationen - etwa auf der Ars Electronica 1989 oder dem EMAX 1990) besteht hauptsächlich aus kleinen Assoziationen, Ergänzungen, spontanen Einfällen zu dem von uns inszenierten Imaginationsraum Bibliothek. Auch Schreibspiele (Endlosreime und rekursive Sätze) werden ausprobiert und kombinatorische Text-Generierungen (eine Sonettmaschine nach Queneau oder mesostichische Wortgenerierungen à la Cage) durchgeführt. Bei einer durchschnittlichen Verweildauer von 5 bis 15 Minuten werden allerdings die von uns auch intendierten komplexeren Mitschreibemöglichkeiten (Romananfänge weiterschreiben oder das Herstellen von Text-Cut-ups auf der Basis eines Grundbestands von Science-Fiction Zitaten) wenig benutzt.

Nach weiteren schlechten Erfahrungen mit linearen Weiterschreibemöglichkeiten (etwa in dem historischen Flop "Schreiben Sie ein Buch mit Herbert Rosendorfer", das in Kooperation mit dem Goethe-Institut Luxemburg durchgeführt wurde - Dokumentation unter <http://www.hyperdis.de/txt/alte/goethe/>) wurde uns klar, dass das INTERFACE, d.h. die Möglichkeiten der Textprozessierung, des direkten Online-Schreibens und vor allem des Verknüpfens von kleinen Texteinheiten, von entscheidender Bedeutung für die Art und Weise der Beteiligung der UserInnen sind - neben den konzeptuellen ästhetischen Ansätzen, einer langfristigen Betreuung und den sozialen Kontexten, in denen die jeweiligen Projekte eingebettet sind.

In diesem Zusammenhang sind die Erfahrungen mit dem HYPERKNAST interessant:

Als Replik auf die ersten Zensurmaßnahmen im Internet wurde eine krasse ironische Benutzermetapher gewählt, die als Weiterführung des amerikanischen Vorbilds des "Hypertext-Hotels" oder eben der doch sehr literarischen Bibliotheksmetapher eher mit netzpolitischen und netzkulturellen Strömungen interagieren konnte und zudem Bezug nimmt auf das Foucaultsche Überwachungsmodell des PANOPTIKONS: des Architekturmodells für Gefängnisse, Fabriken, Gesamtschulen ...

Auch thematisch ereignet sich hier einiges: Selbstbeschreibungen der monadenhaften Situation vor dem Internet-Monitor, gepaart mit der Sehnsucht nach weltkulturellen universellen Kommunikations- und Vernetzungsutopien, Szenen aus Science-Fiction-Erzählungen ... aber auch Materialien und Beschreibungen konkreter Knast-Situationen, Texte zur Isolationshaft ...

Unmittelbar daran anschließend, auf derselben Software aufgesetzt, läuft seit Sommer 2000 der kollaborative Science-Fiction "*Odysseen im Netzraum*":

Hier haben wir - neben umfangreichen Vorrecherchen und einer dezidierten Auswahl von Textmaterialien für mögliche Cut & Paste-Operationen - das Hauptaugenmerk auf das *Herstellen von Schnittstellen* gelegt:

- Schnittstellen zu anderen Schreib-Oberflächen und Online-Text-Generatoren (etwa dem Assoziationsblaster, Florian Cramers Text-Maschinen, Cut-Up-Generatoren oder auch Übersetzungsmaschinen),
- Schnittstellen zu thematischen Materialien (eingescannte Text-Materialien, Suchmaschinen),
- Schnittstellen zu sozialen Kontexten, in denen das Projekt vorgestellt wurde, teilweise auch Workshops und Schreibwerkstätten durchgeführt wurden (log.in, Buchmaschinen, interfiction),
- Schnittstellen zu online communities durch das Versenden von newsletters mit den neuesten Fortsetzungen und der Veröffentlichung von offenen Stellen zum Weiterschreiben (Science-Fiction Mailing-Listen, rohrpost und Mailing-List Netzliteratur, sowie an die Mitschreibenden, insofern sie ihre email angegeben haben, vgl. www.hyperdis.de/txt/schnittstellen.html).

Auf der Schnittstellen-Seite (www.hyperdis.de/hyperfiction/gvoon/) sind all diese Links und die Verweise auf die entsprechenden Arbeitsseiten versammelt, wobei im linken Fenster jeweils die CUT-Materialien erscheinen - während auf der rechten Seite die PASTE-Möglichkeiten erscheinen, eben die offenen Stellen in der vernetzten Struktur, an denen weitergeschrieben werden kann.

Das recht schlichte GVOON-Interface wurde somit durch den Einsatz einfacher Frame-Strukturen um die oben genannten Schnittstellen erweitert und somit den jeweiligen Anforderungen angepasst. Trotz der Wichtigkeit von Online-Aktivitäten und den Verbreitungsmöglichkeiten des Netzes hat sich gezeigt, dass die lokalen Aktivitäten gerade für die Herausbildung etwas tiefer gehender narrativer Strukturen eine sehr wichtige Rolle spielen. Auch aktuelle Ereignisse und Diskussionen fließen immer wieder in die ODYSSEEN ein (etwa die EXPO-Kritik / Parodie oder auch Feuilleton-Kriege - mit Sloterdijk & Co).

Neben dieser spielerischen Geschichten erzählenden Netz-Kollaboration läuft die Arbeit an einer kollaborativen Enzyklopädie, eine Fortsetzung von Forschungen zu den Interfaces, Tools und Oberflächen kulturwissenschaftlicher Diskurstechniken im Netz.

Interaktion mit der Systemtheorie: Schreiben in nic-las

Das Wissenschaftsverständnis hat sich angesichts der postmodernen Informationstechnologien von einem passiven deskriptiven Paradigma (Relation zur Natur, Repräsentation von Fakten, Entdeckungen von ‚Geheimnissen‘ durch geniale Einzelwissenschaftler) zu einem konstruktivistischen Ansatz hin entwickelt: Hier stehen die Prozesse und Operationen im Vordergrund, durch die Erkenntnisse überhaupt erst erzeugt werden. Diese Prozesse und Operationen sind von vornherein als ein kollaboratives Netzwerk angelegt; komplexe Forschungen können nur noch im Teamwork [1] vollzogen werden.

Im Forschungsprojekt "Netz/Werk/Kultur/Techniken: kulturwissenschaftliche Wissensproduktion in Netzwerken" [2] suchte ich zusammen mit Studierenden der Kulturwissenschaften an der Universität Hildesheim nach Möglichkeiten, Hypermedia und Netzwerke nicht nur zu rezipieren (=lesen), sondern kulturkritische hypermediale Diskurse selbst zu initiieren, zu entwerfen, zu gestalten (=schreiben) und in die kommunikativen Strukturen der Netzwerke zurückzukoppeln - d.h. Eingriffe in die Felder hypermedialer Diskurstechniken vorzunehmen. Der oszillierende hybride Status von Netz-Texten im Spannungsfeld von Lese- und Schreiboperationen wurde zum zentralen Kulminationspunkt unserer Projektarbeit: Charakteristisch für Online-Texte ist das kollaborative Entwerfen und Strukturieren von Ideen, die Beschleunigung von Austausch- und Verteilungsprozessen, die Öffnung von Textstrukturen: Die Erstellung und Überarbeitung von Texten sowie ihre Einbindung in andere Kontexte vollziehen sich nicht mehr im Kopf einzelner Autoren, sondern digitale Textnetzwerke konfigurieren sich von vornherein im öffentlichen Raum. Jeder Teilnehmer an digitalen Diskursen ist potentiell gleichermaßen Sender und Empfänger, Schreiber und Leser, Produzent und Rezipient.

In einer Verschränkung von inhaltlicher Recherche und Aufbereitung aller im Forschungsprojekt angefallenen Materialien und Dokumente arbeiten wir gemeinsam mit Kooperationspartnern an der Optimierung und Adaption einer offenen Informationslandschaft *nic-las*: [3] :)

Basierend auf der Systemtheorie von Niklas Luhmann liegen die Basisoperationen in vielfältigen nicht-linearen Verknüpfungsmöglichkeiten von Textstellen und Zitaten (automatische Verknüpfungen nach keywords ebenso wie ein differenziertes Meta-Auszeichnungssystem etwa für Personen- und Sachregister oder Zuordnungen und Zugriffsrechte für verschiedene AutorInnen) und in dynamischen diskursiven und kommunikativen Operationen (wie intuitive und assoziative Annotation und Kommentierung). Gerade diese Verbindung von hierarchischen und rhizomatisch-chaotischen Strukturen ermöglicht eine intertextuelle Praxis des Schreibens mit Synergieeffekten zwischen Lesen und Schreiben wie sie in den emphatischen Debatten um den Text-Begriff in den 60er Jahren und dem Poststrukturalismus theoretisch entwickelt wurde. Die große Flexibilität im Interface-Design liegt vor allem darin begründet, dass für die Online-Schreib-, Kommunikations- und Archivprozesse keine neuen Metaphern oder Datenstrukturen vorgegeben werden, sondern dass jede Aktivität des Benutzers in der einfachsten möglichen Aktion besteht: im Anlegen einer ‚*Unterscheidung*‘.[4] Verschiedene AutorInnen schreiben nicht nur zeitversetzt am selben Dokument, tauschen nicht nur ihre Zettelkästen, Zitatdatenbanken oder Referenzen aus oder annotieren, kommentieren und ergänzen feststehende Texteinheiten, sondern entwerfen verschiedene Perspektiven, konstruieren Ein-, Aus- und Übergänge zwischen den Texten und re- und dekontextualisieren ihre Eingaben dabei permanent: Der Text wird zu

einer *Oberfläche*, zu einer *Schnittstelle* für die Begegnung von Leser und Schreiber, Anbieter und Nutzer, Sender und Empfänger.

Ob solche Versuche wirklich längerfristig und nachhaltig neue Diskursformen herausbilden helfen, vielleicht sogar helfen, die von Hypertext-Theoretikern immer wieder geforderte (und von den Programmentwicklern bisher nie eingelöste) Hybridisierung zwischen Form und Inhalt, zwischen Text und Kontext, zwischen Produktion und Rezeption, zwischen Autorfiktionen und Leserimaginationen zu bearbeiten und zu managen - das wird die Zukunft gezeigt haben werden.

immer interagieren: brechen, dekonstruieren, programmieren?

Der epistemologische Bruch, der sich angesichts digitaler Interaktionsformen mit Texten, Bildern und Tönen in den kulturellen Wissenssystemen vollzieht, liegt weniger in den Interaktionsformen als solchen begründet - denn Texte wurden und werden schon immer mittels der jeweiligen medialen Aufschreibesysteme traktiert, umgeschrieben, zerschnitten und wieder neu zusammengeklebt [5] -, als vielmehr in den Ausformungen dieser Interaktionsformen. D.h. die Art und Weise wie sich diese Interaktionen im Netzwerk digitaler Diskurse vollziehen, ihre freie Gestalt- und Verfügbarkeit sind der springende Punkt. Die Unterscheidung zwischen Schreiben und Lesen, genauer gesagt zwischen den Akten des Schreibens und Lesens, ist in digitalen Umgebungen zunächst einmal medial verschoben: Wir können im Netz direkt auf jede Seite schreiben, ohne noch irgendwelche Werkzeuge wie Schere, Bleistift, Druckerpresse hinzuziehen zu müssen, weil eben genau diese Werkzeuge als Tools und Programme, als Client Plug-Ins, Server-Programme in derselben Medienkonfiguration ausführbar sind, die auch für das Anzeigen der Seite verantwortlich ist. Es vollzieht sich also nicht die Begegnung des Regenschirms mit der Nähmaschine auf dem Bildschirm der Worte, sondern es handelt sich um ein Verschalten der (virtuellen) Lesemaschinen und anderer konzeptueller Aufforderungen als Angebot zur Mitarbeit der LeserInnen mittels neuer ‚Schreibmaschinen‘, ‚Druckerpressen‘ und Aufschreibesysteme. [6]

Der vom Dekonstruktivismus endlos durchkonjugierte Bruch, dass alle Texte aus anderen Texten zusammengeschnitten sind, dass in jedem Buch ein weiteres steckt, das heraus will, dass die Texte nicht bei den Lesern ankommen, sondern sich als aktive Rezeptionsprozesse genau um die Leerstellen der Texte, Bücher und Diskurse herum neu konstituieren, ist jetzt in den digitalen Diskursen universell in den Code selbst eingeschrieben:

Crossreadings auf Serverebene,[7] Cut-Up-Maschinen zwischen Online-Zeitschriften, postmoderne Thesis-Generatoren, Sonettmaschinen, universelle Annotationstools, kollaborative Mitschreibeprojekte [8] feiern auf verschiedenen Levels einen interkulturellen Textbegriff, die ältere offene Textverarbeitungen aus literarischen Experimenten [9] und ästhetisch-sozialen Aufbruchsbewegungen wie Surrealismus und Situationismus als allgemeine Nutzerparadigmen wieder auferstehen lassen. Die in der Literaturgeschichte vielfach wieder aufgenommene Parole Lautréamonts: "Die Poesie soll von allem gemacht werden, nicht von einem", hallt jetzt als vielfach gebrochenes Echo aus den Untiefen des Netzes wieder:

Die Texte, Index-Systeme, Meta-Informationen, Verknüpfungsstrukturen zwischen den Texten liegen als ‚open source‘ im Netz bereit. Hören wir endlich auf, zu lesen und zu schreiben und die Geschichte immer wieder zu wiederholen, und fangen wir an, gemeinsam zu Schreib/Lesern zu werden, d.h. unsere kulturellen, mentalen, diskursiven Wissenssysteme zu verknüpfen, unsere Lieblingsstellen und Lektüre-Momente, Lesezeichen, Randbemerkungen, Fußnoten auszutauschen und das Internet als einen interkulturellen intertextuellen Diskursraum zu benutzen.

Nicht mailbox, ebook, publishing on demand oder Hypertext sind revolutionär, sondern der Gebrauch, den wir davon machen!

Sicherlich wäre es verfehlt, diese Gebrauchsweisen von Texten als Interface für kulturelle, soziale und ökonomische Datenströme, Austauschprozesse und Kommunikationsweisen schon selbst für eine utopische Verwirklichung der Träume und Konzepte von offenen Kunstwerken, für eine ‚Verwirklichung‘ ästhetischer Utopien zu halten. Doch stellen sie sicherlich Momente der Öffnung dar, durch die hindurch Textrevolutionen und Utopien der verschiedensten künstlerischen und sozialen Bewegungen neue Antriebe bekommen und vor allem neue Modelle und Strukturen außerhalb rein ästhetischer oder literarischer Kontexte praktiziert werden können. Durch solche Synergieeffekte nehmen Prozesse, die

vielleicht als Text-Kollaboration im Netz begonnen haben, wiederum Einfluss auf die ‚Gestaltung‘ gesellschaftlicher Felder (virtuelle Arbeit, virtuelles Geld, virtuelle Wissenschaft, direkte Demokratie ...). [10]

... denn die Texte im Netz sind niemals geschlossen, finden kein definitives Ende [11] , keinen Schlußpunkt wie dieser Text ... [12]

links

<http://www.hyperdis.de/enzyklopaedie/>

Odysseen des Wissens: vernetzte multilineare wissenschaftliche Schreibweisen in digitalen Diskursen; work in progress gemeinschaftlicher Recherche-, Schreib-, Editier- und Kommentierungsprozesse an einer Enzyklopädie, die von WissenschaftlerInnen und KünstlerInnen aus den verschiedensten Bereichen zusammengeschrieben wird.

<http://www.hyperfiction.de>

Im gemeinschaftlichen Science/Fiction "Odysseen im Netzraum" werden (ausgehend von verschiedenen Anfängen, Strängen, verschiedenen Ebenen einer Grunderzählung aus verschiedenen Materialien/Zitaten ...) weit verzweigte Geschichten zusammengeschrieben, -getragen und -gesammelt, in denen die Utopien, Szenarien, Wünsche und Erfahrungen des "Lebens im und um das Netz herum" von den BenutzerInnen direkt einfließen: an jeder Stelle dieses stetig wachsenden "Textbaumes" ("treefiction") kann eingehakt, weitergeschrieben, eine Umleitung eingeschlagen, können Kommentare, eigene Ideen ... eingefügt ... werden - auch eigene Erzählstränge können begonnen werden ...

<http://www.hyperdis.de/pool/>

Die "Imaginäre Bibliothek" (ein vernetzter Hypertext, in dem sich die LeserInnen wie in einer labyrinthischen Bibliothek verirren können ...), nebst Materialien zum Projekt "Pool-Processing" (mit Matthias Krohn), darunter Texte, die die UserInnen innerhalb der Installation der "Imaginären Bibliothek" in den Jahren 1990-1994 wirklich in das System zurückgekoppelt haben:

<http://www.hyperdis.de/netkult>

"Ästhetische Strategien in Multimedia und Netzwerken" Texte, Materialien und Links zu kollaborativen Arbeitsoberflächen im Kontext eines Forschungsprojekts zur Netzwerkkultur und zur kulturwissenschaftlichen Wissensproduktion in Netzwerken.

<http://www.hyperdis.de/txt/>

Texte, Interviews, Artikel, Vorträge von Hei&co (Idensen), z.B. auch die Mitschriften von Workshops und Tagungen der letzten Zeit, u.a. auch des Forums "Ästhetik Digitaler Literatur" ("poetics of digital text") vom 20.-21. Oktober 2000 in Kassel, sowie Interviews, Pressematerialien und Feedback. Eine ausführliche Bio-Bibliographie findet sich im netz als pdf-datei (adobe acrobat) http://www.hyperdis.de/txt/heiko_idensen.pdf.

Anmerkungen

[01] Ein Blick etwa in physikalische Forschungsliteratur zeigt Teams von mehr als 2000 WissenschaftlerInnen, die über Jahrzehnte zusammenarbeiten. Selbst bei einer Dissertation in einem solchen Arbeitskontext tauchen dann etwa die Namen von über 500 ‚Mitautoren‘ (in alphabetischer Reihenfolge) auf, so dass - trotz der restriktiven Regeln des zunftartig organisierten Wissenschaftsbetriebs - der einzelne Forscher ganz deutlich als Knoten in einem Geflecht von Querbeziehungen positioniert wird. Der Konzeption des WWW-Standards am CERN lag u.a. der Wunsch und die Notwendigkeit der Entwicklung eines einfachen Austauschformats für wissenschaftliche Texte im Netz zugrunde.

<http://hoshi.cic.sfu.ca/~guay/Paradigm/History.html> gibt einen sehr fundierten Überblick über die historischen Entwicklungen des Web-Konzepts aus den verschiedensten Quellen - (Bush, Nelson, Engelbart, CERN) nebst medientheoretischen Hintergrund (Mc Luhan, Landow). Siehe auch: Tim Berners-Lee (Ted Nelson and Xanadu), <http://www.w3.org/pub/WWW/Xanadu.htm>

- [02] Alle Dokumente und Materialien des Projekts sind archiviert unter: <http://www.hyperdis.de/netkult/>
- [03] Die Entwickler bezeichnen nic-las als ‚autopoetische Informationslandschaft‘: Das Akronym nic-las steht für knowledge integrating communication-based labelling and access system. <http://www.nic-las.com/enzyklopaedie/>
- [04] Diese Unterscheidungen strukturieren schon während der Texteingabe den Datenbestand dynamisch und schreiben somit jede Veränderung in einem kleinen Detail in den Gesamtkontext ein und differenzieren so die Wissensstrukturen immer weiter aus. Personen-, Themen- und Zeitreferenzen vernetzen jede Texteinheit innerhalb verschiedener Kontexte.
- [05] Die Imaginäre Bibliothek zeigt diese Prozesse auf: <http://www.hyperdis.de/pool/>
- [06] Aufschreibesysteme im erweiterten Kittlerschen Verständnis als kulturell-mediale Diskursnetzwerke.
- [07] Das CaterCapillar-Netzwerk: <http://student.merz-akademie.de/catercapillar/> ermöglicht eine automatische Indizierung und Verknüpfung von Dateien auf verschiedenen Servern, eine Art Fortsetzung des Assoziationsblasters auf der Ebene der Netztopologien.
- [08] Vgl. <http://www.hyperdis.de>.
- [09] Solche Proto-Hypertexte sind im Detail beschrieben in: Idensen, Heiko, "Die Poesie soll von allen gemacht werden! Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibräumen der Netzwerkkultur", in: Literatur im Informationszeitalter, hg. v. Friedrich A. Kittler u. Dirk Matejovski, Frankfurt a. M. 1996, S. 143-184, online unter: <http://www.hyperdis.de/txt/alte/poesie.htm>
- [10] So ist es auch kein Zufall, dass gerade die Macher des Assoziationsblasters sich engagieren für die "Freiheit von Links" im Netz und zur gemeinschaftlichen Durchsetzung ihrer Forderungen Instrumente für "Online-Demonstrationen" (<http://www.online-demonstration.org/>) entwickelt haben. Auch die längst fällige Ausdehnung der Ansätze freier Software auf den Inhalt der im Netzwerk zirkulierenden Dokumente ("open content") verweist auf die Entwicklung vielfacher Anschlüsse zwischen Initiativen und Projekten aus den verschiedensten Bereichen (etwa im Projekt Open Theory: <http://www.opentheory.org/> oder Rolux: <http://rolux.org/>) Vgl. Volker Grassmuck: Die Wissensalmende: <http://mikro.org/Events/OS/interface5/wissens-almende.html>. - So nähern sich im Netz auch ästhetisch-künstlerische und netzpolitische Arbeit einander an.
- [11] ... verkünden auch nicht einmal das "Ende des Buches oder der Literatur" wie die gängige Geste in avantgardistischen Kunstproduktionen, etwa, wenn am Ende von Godard-Filmen emphatisch das "Ende des Kinos" verkündet wird ...
- [12] ... der im Netz kritisiert, ergänzt, weitergeführt, kommentiert ... werden kann unter: <http://www.hyperdis.de/txt/feedback>