

Fellows



Karin Harrasser

IFK_Junior Fellow

Zeitraum des Fellowships:

01. Oktober 2000 bis 30. Juni 2001

Karin Harrasser

PROJEKTTITEL

Technische Innovation erzählen. Digitalisierung als Thema in Literatur und Film

PROJEKTBECHREIBUNG

Digitalisierung als Herausforderung für die Kulturkritik

Ausgangspunkt meiner Überlegungen ist der für Moderne und Postmoderne grundlegende Begriff der Innovation: Im kulturellen wie im technisch-wissenschaftlichen Diskurs spielt er, mit sehr verschiedenen Akzentuierungen, eine entscheidende Rolle: Er dient beiden sozialen Feldern zur Legitimation ihres Tuns, aufgrund verschiedener Innovationskonzepte konkurrieren sie aber miteinander. In den Natur- und Ingenieurwissenschaften geht man zumeist von einem Substitutionsmodell von Innovation aus: Ältere (schlechtere) Erkenntnisse und Geräte werden fraglos durch neuere (bessere) ersetzt. In den Geistes- und Kulturwissenschaften hingegen dominiert zunehmend eine Vorstellung, die man als Permutationsmodell bezeichnen könnte: Tradition und Erneuerung werden als dialektische Momente von Kultur gesetzt. Die Medientheorie und -forschung sitzt hier quasi zwischen den Stühlen: Auf der Seite des Materials (des Mediums) nähert sie sich dem wissenschaftlich-technischen Modell, in der Wirkungsforschung eher einem kulturalistischen Modell. Dies führt dazu, daß sie stets im Spannungsfeld von Utopie (Medien als Verlängerung der Sinne, Instrumente der Befreiung) und Apokalypse (Medien als Instrumente der Beschränkung authentischen Erlebens und der Manipulation) agiert.

Den skeptizistischen Raum zwischen Utopie und Apokalypse möchte ich, bezugnehmend auf jene Transformationen, denen Literatur und Film durch die Digitalisierung ausgesetzt sind, ausloten. Inhaltlich möchte ich mich dabei auf die Kultur des Cyberpunk konzentrieren, die Avantgarden mit ihrem Anspruch, das völlig Neue, das Andere darzustellen, jedoch mit im Blick behalten.

Digitalisierung in Literatur und Film in den achtziger Jahren

Der Cyberpunk wird im englischsprachigen Diskurs als ein typisches Phänomen der Postmoderne verhandelt: Dekonstruktion, Dekontextualisierung, Verlust der Tiefe, Bruch mit dem Universalistischen Anspruch der Vernunft, Verweigerung der Innovationsnorm der Moderne sind Stichworte, die stets mit ihm in Verbindung gebracht werden. Begriffe wie Kontinuität, Bruch, Evolution stehen wiederum zur Disposition.

Cyberpunk trat darüber hinaus parallel zu jenem Paradigmenwechsel in der Wissenschaftstheorie auf, den man mit diesem Begriff (Postmoderne) ebenfalls zu benennen bemüht ist. Interferenzen zwischen den beiden diskursiven Feldern betreffen Körper- und Subjektkonzepte sowie die Darstellung von Informationsnetzwerken.

Der Cyberpunk umkreist diesen Knackpunkt der Moderne, die Innovation, motivisch: mit der Konstruktion von Welten, die aus neuesten Technologien und archaischen Ideologien, Wirtschafts- und Herrschaftsformen bestehen, oder mit Helden, die mit dem Ruf "Zurück zur Natur" auf den Lippen Konzernbosse werden. Er ist ein Genre, das mit der Figur des Hackers einer unter starkem sozioökonomischen Druck stehenden Generation das Modell eines Lebensstils anbietet, mit Hilfe dessen man gleichzeitig reich werden, innovativ wie subversiv sein und dabei ein reines Gewissen haben kann.

Der Cyberpunk läßt sich als (sub)kulturelles Phänomen in den achtziger Jahren verorten. Er

beschäftigt sich selten auf formaler Ebene mit den Effekten der Digitalisierung, meist ist diese ganz konkretes Thema und bereits an der Oberfläche sichtbar. Was derzeit in Konzept- und Computerkunst theatralisiert wird (die Neuinterpretation der Schnittstelle Mensch/Maschine, Cyborg-Performances, interaktive Kunstproduktion usw.), wurde paradoxerweise im "konservativen" Medium Buch schon seit geraumer Zeit affirmierend oder negativ thematisiert. Eine Parallelektur von Populärliteratur aus dem Bereich der Science-fiction und Texten der Avantgarde kann hier Aufschlüsse bieten.

Drei Motivkomplexe bieten sich vorerst einer strukturierten Untersuchung an: Digitalisierung (Menschensprache und Maschinensprache), Vernetzung und Maschinenbilder.

Computerromantik und Technomythen

Die Fiktion als Gegenmodell zu einer rationalistischen Wirklichkeitsauffassung hat spätestens seit der Romantik eine starke identitätsbildende Funktion für (künstlerische) Gruppierungen, eine Funktion, die sich im Cyberpunk wiederfinden läßt. Der allzu schnell eingeführten Rede von der "vorsokratischen" Hackergeneration können künstlerischhandwerkliche Autonomiekonzepte und "linke" Positionen gegenübergestellt werden, die, von der gleichen Generation kolportiert, die kämpferische Rhetorik des Cyberpunk mitgrundieren.

Die Selbstdarstellung der Hacker als Dandys, Aristokraten o.ä. läßt sich in diesen Rahmen stellen: Wenn die "Neuromancer" tatsächlich Romantiker sind, was noch zu überprüfen ist, stehen sie in einem wohl bekannten, antinomischen Verhältnis zum "Projekt der Aufklärung", sind ihr deshalb aber noch lange nicht entronnen.

Ein interessantes Phänomen ist, daß sich die Helden der Digitalisierung, die Hacker, gleichzeitig als rettungslose Romantiker und als Technoelite entwerfen, ein Motiv, das nach genauerer Untersuchung verlangt.

Ich denke, daß mit dem Cyberpunk ein neues Kapitel in der Geschichte des stets prekären Verhältnisses von Wissenschaft/Technik und Kultur aufgeschlagen wurde. Dieses genau zu lesen, Kontinuitäten und Brüche zu vorangegangenen Kapiteln innerhalb dieser oft (zu) dichotomisch gedachten Geschichte aufzuspüren ist das Ziel dieses Projekts.

Eine "europäische Variante" des Cyberpunk, vielleicht mit direkteren Anschlüssen an die ästhetischen Avantgarden als im angloamerikanischen Raum, ist durchaus denkbar, nachdem sich eine solche in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit den "Neuen Medien" bereits herauszukristallisieren beginnt. Das Interesse dieser Arbeit ist also, wenigstens in Teilbereichen, ein medien- und literaturtheoretisches. Es sollen Theorieansätze aus den angloamerikanisch geprägten Cultural Studies mit "europäischen" Theorieansätzen (namentlich mit der Kritischen Theorie, da diese eine Hauptrolle bei der Durchsetzung bestimmter Leitideen der ästhetischen Avantgarden spielte) konfrontiert werden. Auch auf theoretischer Ebene soll so die Konfrontation von Moderne und Postmoderne, die ein Kernstück der Arbeit sein wird, mitvollzogen werden.

[Aus der Institutszeitschrift des IFK: IFK News 2/2000, S. 24-26]

CV

Mag. phil., geb. 1974 in Kufstein/Tirol, ebendort aufgewachsen. Seit 1993 Studium der Germanistik und Geschichte an der Universität Wien, Diplomarbeit zum Thema "Das Feld der deutschsprachigen

Science Fiction. Erkundungen in einem literarischen Grenzgebiet". Herbst 1998: Forschungsaufenthalt in Berlin. Seit 1995 durchgehend als Tutorin am Institut für die Schulpraktische Ausbildung/Uni Wien im Bereich Medienerziehung beschäftigt. Seit 1999 Dissertation zum Thema " Technische Innovation erzählen". Schuljahr 1999/2000: Unterrichtspraktikum an der HTBLV für Datentechnik und Textildesign, Wien V. Seit 1999 Mitherausgeberin des Printmediums "sinn-haft-Zeitschrift zwischen Kulturwissenschaften", in Zusammenhang damit stehen Aktivitäten für das hyper[realitäten]büro (Organisation wissenschaftlicher Events). Interessensgebiete: Wissenschafts- und Technologiegeschichte, Frauenforschung, Literatur-, Kultur-, Medientheorie, insbesondere die "Neuen Medien".

Publikationen

Supergirl, Ver-Rückte und Cyborg. Eine kurze Geschichte feministischer SF., (Sinn-haft H. 5, Wien 1998); 21st Century Digital Tales. Erzählungen in Medien als Gesellschafts- und Selbsttechniken; (Sinn-haft H. 6, Wien 1999); Variationen über das Populäre und die Science Fiction. Der Autor Marcus Hammerschmitt, kultursoziologisch analysiert, (Quarber Merkur H. 91/92, Passau 2000). Weitere Abschnitte der Diplomarbeit folgen. Rezensionen im Werkführer der phantastischen Literatur.