

Peter Matussek

## Aufmerksamkeitsstörungen.

### Selbstreflexion unter den Bedingungen digitaler Medien

Mit der Überschwemmung des öffentlichen und privaten Lebens durch digitale Datenflüsse erneuert sich die Diskussion, ob unsere attentiven Kapazitäten am Ende sind. Der jüngste Wachstumsschub der Aufmerksamkeitsökonomie zieht entsprechende Mahnungen zur Aufmerksamkeitsökologie nach sich.<sup>1</sup> Aber wurde nicht schon früher Aufmerksamkeit als knappe Ressource empfunden, die sich allzuleicht erschöpft? Jonathan Crary datiert das "Problem of Attention" auf die vorletzte Jahrhundertwende: "At the moment when the dynamic logic of capital began to dramatically undermine any stable or enduring structure of perception, this logic simultaneously attempted to impose a disciplinary regime of attentiveness. For it is in the late nineteenth century, within the human sciences and particularly the nascent field of scientific psychology, that the problem of *attention* becomes a fundamental issue. It was a problem whose centrality was directly related to the emergence of a social, urban, psychic, and industrial field increasingly saturated with sensory input."<sup>2</sup> Mag dies auch der Beginn einer neuen Aufmerksamkeitsökonomie gewesen sein, ist das Problem der sensuellen Übersättigung doch wesentlich älter. Schon Heinrich Heine beschwor seinen verdächtig produktiven Lieblingsschriftsteller: "Verehrter Dumas, Sie haben gut schreiben, aber wer soll das alles lesen?" – und wiederholte damit nur den noch viel älteren Ausruf "Quis leget haec?" des römischen Satirikers Lucilius.<sup>3</sup> Und wenn heute Clifford Stoll die

<sup>1</sup>Repräsentativ für diese Begriffsopposition sind die Bücher von Franck, Georg: *Ökonomie der Aufmerksamkeit*. München 1998 und Thomas, Günter: *Medien - Ritual - Religion. Beobachtungen zu rituellen und religiösen Funktionen des Fernsehens*. Frankfurt am Main 1998. Zur Kritik des damit etablierten Metapherngebrauchs vgl. Schmidt, Siegfried J.: *Aufmerksamkeit – revisited*. Online: [www.telepolis.de/deutsch/special/auf/4543/1.html](http://www.telepolis.de/deutsch/special/auf/4543/1.html) (22.12.2000).

<sup>2</sup>Crary, Jonathan: *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge (Mass.) London 1999, S. 13.

<sup>3</sup>Zit. nach Mackensen, Lutz: *Zitate, Redensarten, Sprichwörter*. 2. verbesserte Aufl. Hanau 1985, S. 590.

Informationsbeschaffung im Internet mit dem Trinken aus einem Feuerwehrschauch vergleicht ("Man wird ziemlich naß und zieht doch durstig von dannen"),<sup>4</sup> so ist auch das kein zeitspezifischer Befund: Goethe erkannte bereits in den neuen Medien *seiner* Epoche eine "Springflut", die auf den Leser, "zum Ersäufen zuströmt".<sup>5</sup> Selbst Slavoj Zizek kommt offenbar nicht umhin, seine instruktive Wirkungsanalyse audiovisueller Medien durch vormoderne Metaphern zu illustrieren; er spricht von einer "Flut pseudokonkreter Bilder", die "das klare Denken" überspülen, und eine "Pest der Phantasmen" – in Anlehnung an Petrarca!<sup>6</sup>

Wie die Beispiele dokumentieren, ist die Verursachung von Aufmerksamkeitsstörungen weder ein Spezifikum digitaler Medien, noch läßt sich diese Spezifik an der durch Computer exponentiell gesteigerten Quantität des Datenkonsums festmachen. Schon immer gab es das heute erneut beklagte "Wettrüsten" der Aufmerksamkeitssuchenden,<sup>7</sup> und schon immer mußten die Betroffenen erfahren, daß in ihnen selbst – wie es die moderne Neurowissenschaft formuliert – ein Konkurrenzkampf unterschiedlicher Aufmerksamkeitssysteme um die Vorherrschaft tobt.<sup>8</sup> Schon immer jedoch fanden Medienkulturen auch Verarbeitungsstrategien, die ihre Distractionstendenzen gegen sich selbst richteten: Die präliteralen Griechen ließen sich durch Musik ebenso zur Raserei wie zur Besinnung bringen; dem zerstreuten Lesen aus Neigung setzten die mittelalterlichen Gelehrten die kontemplative *lectio spiritualis* entgegen;<sup>9</sup> und wer von RTL genug hat, schaltet auf arte um. Nichts spricht gegen die Annahme, daß auch der Umgang mit digitalen Medien Selbstbesinnung ebenso befördern kann wie Selbstvergessenheit, noch daß diese Tendenzen sich gegenseitig ausschließen.

<sup>4</sup>Stoll, Clifford: Die Wüste Internet. Geisterfahrten auf der Datenautobahn. Frankfurt am Main 1996, S. 318.

<sup>5</sup>Goethe, Johann Wolfgang: Briefe. Hg. v. K. R. Mandelkow. Hamburger Ausgabe in 4 Bänden; München 1962–1967, Bd. 4, S. 215 (an Streckfuß) u. 277 (an Zelter).

<sup>6</sup>Zizek, Slavoj: Die Pest der Phantasmen. Die Effizienz des Phantasmatischen in den neuen Medien. Wien 1997, S. 11.

<sup>7</sup>Zur Neurowissenschaft der Aufmerksamkeit. Florian Rötzer im Gespräch mit Wolf Singer. Online: [www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2002/1.html](http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2002/1.html) (1.1.1996).

<sup>8</sup>Linke, Detlev: Der letzte Mensch blinzelt. Online: [www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2000/1.html](http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2000/1.html) (31.5.1996).

<sup>9</sup>Illich, Ivan: Im Weinberg des Textes. Als das Schriftbild der Moderne entstand. Frankfurt am Main 1991, S. 66.

So hält William Bogard in einem Artikel über *Distraction and Digital Culture* grundsätzlich fest: "When we speak about the power of the digital media, we see lines of escape and capture everywhere – mass distraction truly is the 'order' of the day. This is not a moral judgement. We assume this has both good and bad sides. Nor is it to claim that our age is any more distracted than any other. There is no reason to think that print is any less distracting than electronic media, or that modern forms of spectacle distract the masses more than ancient ones. Every society re-invents its own regimes of distraction. Every culture develops its own methods of mobilizing (and immobilizing) the masses."<sup>10</sup> Was aber sind die spezifischen Distraktionsfaktoren digitaler Medien? Welchen Typ von Aufmerksamkeitsstörungen bewirkt die telematische Kommunikations- und Rezeptionssituation? Und welche Methoden kann sie bereitstellen, um die von ihr selbst hervorgerufenen Effekte reflexiv zu konterkarieren, wie es frühere Massenmedien mit jeweils ihren eigenen Mitteln taten? Bogard beantwortet nur die erste Frage, indem er sich auf Walter Benjamins Kunstverkaufsatz, also Befunde über einen vorelektronischen Phänomenbereich, stützt, die er lediglich auf den gesteigerten Reizverarbeitungsrhythmus der Computermoderne hochrechnet – mit denselben Konsequenzen einer affirmativen Ästhetik der Wahrnehmungsadaption.<sup>11</sup> Demgegenüber gelangen Cary, der die digitalen Medien nur in Ausblicken streift, Einsichten, die den neuen Gegebenheiten weit eher gerecht werden, indem sie den Wandel der psychohistorischen Diskurskontexte einbeziehen. Ihm fällt der Widerspruch auf, der zwischen der in den letzten Jahren aufgekommenen Neudefinition eines Krankheitsbildes, der "Attention Deficit Disorder" (ADD), und dessen Angepaßtheit an die neuen medialen Anforderungen besteht: "In a culture that is so relentlessly founded on a short attention span, on the logic of the nonsequitur, on perceptual overload, on the generalized ethic of 'getting ahead', and on the celebration of aggressiveness, it is nonsensical to pathologize these forms of behavior". Daß dies gleichwohl geschieht, erklärt er sich aus einem "cultural double bind": "the individual is caught between the subjective dislocations of modernization and imperatives for

<sup>10</sup>Bogard, William: *Distraction and Digital Culture*. Online: *Ctheory* vol. 23, No. 3, 5.10.2000.

<sup>11</sup>Vgl. Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. In: *Gesammelte Schriften*, hg. v. Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser, Bd. VII.1; Frankfurt am Main 1991, S. 350–384, hier S. 381.

institutional discipline and productivity."<sup>12</sup> Welche ästhetischen Strategien dieses Dilemma durchbrechen könnten, wird auch von Crary nicht im Rahmen einer Analyse digitaler Medien beantwortet. An einem Beispiel aus seinem historischen Gegenstandsbereich, dem Spätwerk Cézannes, deutet er aber die generelle Richtung an, wie Kunst auf den Verlust eines "irrecoverable fixed point" der Wahrnehmung reagieren kann, ohne diesen systemkonform zu substituieren: "His relentless attentiveness to attention itself ... posed both the ground and the overcoming of the administered perception of spectacular culture for which attention would be made attentive to everything but itself."<sup>13</sup>

Meine Behandlung des Themas korrespondiert in einigen Grundzügen mit den Beobachtungen Crarys, geht aber in ihrer Konzentration auf den Bereich digitaler Medien eigene Wege:<sup>14</sup> Ich werde zunächst den Phänotyp des computerbedingt Aufmerksamkeitsgestörten im psychohistorischen Kontext zu charakterisieren suchen (I) und in einem zweiten Schritt Beispiele der Netzkunst ansprechen, die seine Wahrnehmungsmodalitäten ästhetisch reflektieren (II).

## I.

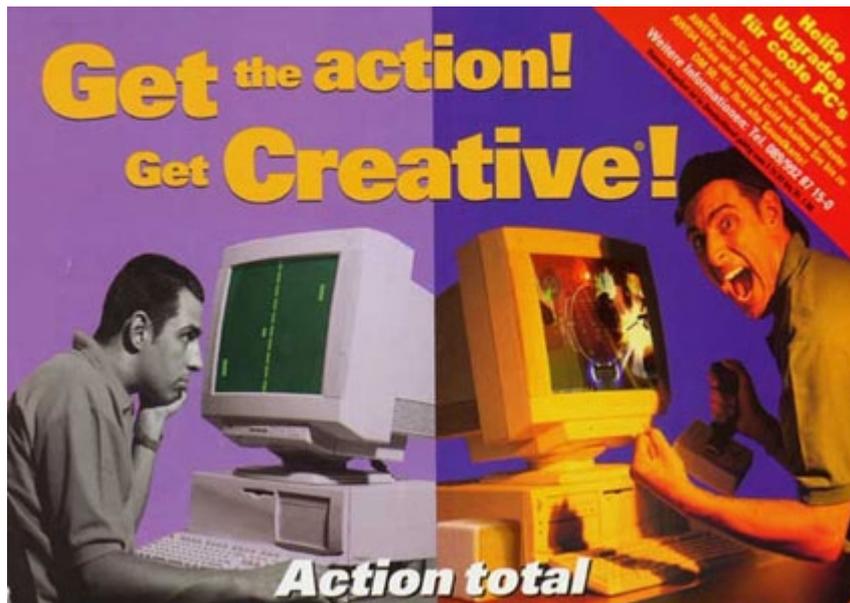
Was dem attentiven System eines heutigen Computerkids abgefordert wird, läßt sich mit einer einschlägigen Werbeanzeige hinreichend illustrieren (Abb. 1).<sup>15</sup> Die (im Original farbige) Annonce folgt dem stereotypen Vorher-Nachher-Kontrast: Links ein gelangweilter Computerspieler in trister Schwarzweiß-Darstellung, rechts, gelbrot entflammt, der vor Begeisterung explodierende Besitzer einer multimedialen Erweiterungskarte: Die "Graphics Blaster Exxtreme", erläutert der Text, verschafft ihm "hyperrealistisches Audio" und eine "unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität".

<sup>12</sup>Crary, a.a.O., S. 36f.

<sup>13</sup>Ebd., S. 359.

<sup>14</sup>Daß ich im folgenden auf Crary nicht weiter eingehe, liegt auch daran, daß sein Buch ein Jahr nach dem Vortrag erschien, der diesem Text zugrundeliegt. Hier sollte nur einleitend auf Berührungspunkte hingewiesen werden.

<sup>15</sup>Sie erschien Ende 1997 in diversen Computermagazinen.



Die Auswirkungen sind ihm ins Gesicht geschrieben – sie übertreffen die schlimmsten Gewinnwarnungen der neuen Aufmerksamkeitsökonomie, die von Georg Franck kritisierte Ästhetik der "hochleistenden Attraktion", die mit einem "Hyperrealismus für die Stielaugen" die längst überforderte Wahrnehmung des Konsumenten gewaltsam aus dem Medienkoma reißen will. Die Pose verrät mehr: Nicht eine gesteigerte Aufmerksamkeit spricht aus ihr, sondern deren Umschlag ins Gegenteil. Der Besitz der Erweiterungskarte führt offenbar dazu, daß man völlig aus dem Häuschen gerät und sie vor lauter Aufregung gar nicht nutzen kann. So verhält sich der aufgerüstete Computerspieler seinem Equipment gegenüber völlig dysfunktional: Sein Nervenkostüm ist derart überspannt, daß er den Joystick aus der Verankerung gerissen hat und den Monitor nicht mehr fokussieren kann; mit einem panischen Aufschrei entläßt sich seine Erregung über das audiovisuelle Inferno, dem er sich ausgesetzt hat, ohne davon irgendein Detail mitzubekommen.

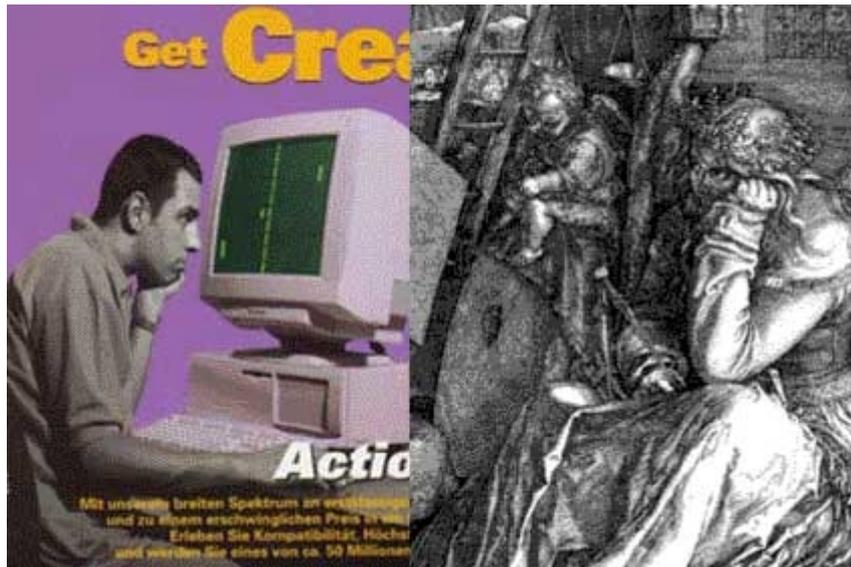
Ein Blick in die gängigen Diagnosemanuale genügt, dieser Pose alle Anzeichen einer Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHD) zu entnehmen. Deren drei Hauptmerkmale – motorische Unruhe, mangelnde Impulskontrolle und eingeschränkte Aufmerksamkeitsspanne – sind auf dem Foto ebenso eingefangen wie leitsymptomatische Details nach DSM-IV: mangelnde Beachtung von Einzelheiten, Nichtzuhörenkönnen, Ablenkbarkeit, Unfähigkeit sitzen zu bleiben, Getriebenheit, Herausplatzen mit eigenen

Äußerungen.<sup>16</sup> Dies scheint den heimlichen Verdacht konservativer Eltern und Pädagogen zu bestätigen, daß Computerspiele unsere Kinder krank machen. In der Tat liegt es nahe, die 1970 erstmals definierte Funktionsstörung, die etwa zeitgleich mit der PC-Revolution endemisch zu werden schien und durch die journalistische Berichterstattung der letzten Jahre in das Bewußtsein einer besorgten Öffentlichkeit drang, auf die gesteigerte Reizüberflutung durch digitale Medien zurückzuführen. Medizinisch ist diese Korrelation indessen kaum zu belegen. Entgegen dem allgemeinen Vorurteil ist das Erscheinungsbild von ADHD ein historisch konstanter, wahrscheinlich neurobiologischer Defekt.<sup>17</sup> Wenn aber gleichwohl der typische Multimediakonsument, wie ihn die Werbung in ihrer plakativen Verdichtung trendgerecht porträtiert (und damit gewiß auch prägt), anhand von ADHD-Kriterien beschrieben werden kann, dann bleibt nur eine andere Erklärung für die auffallende Häufigkeit des Symptombildes: Es findet mehr Beachtung, weil seine Popularität gestiegen ist. Offenbar ist hier ein Phänotyp, der zuvor sozial diskreditiert war, derart attraktiv geworden, daß er zur Produktwerbung taugt.

Wie sehr sich in der Tat die Bewertungsmaßstäbe für unterschiedliche Typen von Aufmerksamkeitsstörungen geändert haben, läßt sich ebenfalls unserer Werbeanzeige entnehmen. Der medial unterversorgte Gegentyp im Bild links erscheint als erbarmungswürdiges Geschöpf, das von seinem reizarmen Spielobjekt, einem Videotennis der ersten Computergeneration, in dumpfe Monotonie versetzt wird. Der Blick ist stur nach vorne gerichtet, mit dem aufgestützten Kopf wirkt er beschwert, ja schwermütig. Was damit allerdings – gewiß unbeabsichtigt – herbeizitiert wird, ist eine ikonographische Verwandtschaft, für die er sich eigentlich nicht schämen müßte (Abb. 2).

<sup>16</sup>Vgl. Diagnostisches und statistisches Manual psychischer Störungen DSM-IV. dt. Bearb. und Einf. von Henning Sass. Göttingen Bern u.a. 1996, S. 122f.

<sup>17</sup>So wurde durch bildgebende Verfahren herausgefunden, daß ein Ungleichgewicht der Botenstoffe für die Reizweiterleitung im Frontalhirn vorliegt. Vgl. Chelune, G.J. et al.: Frontal lobe disinhibition in attention deficit disorder. In: Child Psychiatry and Human Development 16 (1986), S. 221–235.



Dürers allegorische Darstellung der Melancholie ist bei aller Fallhöhe im künstlerischen Niveau unserem farblosen Videotennispieler nicht so unähnlich. Auch hier stützt die Linke den schweren Kopf, während die Rechte in konzentrierter Ruhe das Arbeitsgerät hält. Auch hier geht der Blick unverwandt nach vorn, bleibt unberührt von der Welt ringsumher. Panofsky beschreibt ihn als "überwach", aber das ist er nicht im Sinne der Offenheit für das Umfeld, sondern im Sinne der Fixiertheit auf ein mentales Objekt.<sup>18</sup>

Rückt man den Videotennispieler in diese ikonographische Tradition, so erscheint seine Pose entgegen der Darstellungsabsicht des Fotografen als heilsamer Kontrast zum überdrehten Multimedia-Enthusiasten. Die Motorik ist kontrolliert, das Objekt adäquat selektiert und fokussiert. In stabilisierter Haltung das Steuergerät sicher führend, widmet er sich dem an stiller Einfachheit unübertroffenen Klassiker aller Computerspiele. Die optisch, motorisch und kognitiv anspruchslose Aufgabe scheint einen beruhigenden und konzentrierenden Einfluß auszuüben. Dazu paßt die Schwarzweiß-Darstellung: Die hektisch bunte Welt ringsherum ist ausgeblendet, er widmet sich ganz seiner Aufgabe.

Daß er gleichwohl den Part des unattraktiven Gegenbildes zu übernehmen hat, ist freilich nicht zu übersehen. Monotonie und Trivialität des Aufmerksamkeitsobjekts haben sich auf ihn übertragen, und das gibt seinem

Ausdruck im Unterschied zur Figur Dürers etwas Idiotisches. Die kontinuierliche und darin vorhersehbare Bewegung des Lichtpunkts am Bildschirm hat ihn stark habituiert, ja hypnotisiert; er befindet sich in einer Art televisionärer Trance. Wollte man die heutigen Diagnosekriterien auf ihn anwenden, so würde der Befund wohl lauten: Aufmerksamkeitsstörung ohne Hyperaktivität – was als weitaus gravierendes Krankheitsbild anzusehen wäre, da es der depressiven Symptomatik zugerechnet wird.<sup>19</sup> Auch diese Einschätzung läßt sich auf eine historische Verschiebung des Akzeptanzbereichs psychischer Krankheiten zurückführen. Denn die neueste Symptomerklärung lautet "Überfokussierung", das heißt die Beeinträchtigung der Aufmerksamkeit durch die Unfähigkeit, sich auf Neues einzustellen.<sup>20</sup> Reklame für Multimedia-Produkte läßt sich mit solchen Persönlichkeitsattributen nicht machen – sie eignen sich allenfalls für ein kontrastierendes Negativ-Image.

Ungeachtet der Frage, *ob* digitale Medien Aufmerksamkeitsstörungen verursachen, können wir also festhalten, daß Aufmerksamkeitsstörungen des hyperaktiven Typs heute größere Chancen haben, sozial anerkannt zu werden als diejenigen des überfokussierten Typs. Damit steht die Pathologisierung des ADHD-Syndroms selbst zur Disposition. In der Tat erwägen schon seit längerem manche Autoren, ob man es angesichts der gewandelten Rezeptionserfordernisse nicht geradezu als eine neue Form optimierter Aufmerksamkeit gesundschreiben sollte: "Many, if not most, hyperactive children are apparently able to sustain

<sup>18</sup>Vgl. Böhme, Hartmut: Albrecht Dürer: Melencolia I. Im Labyrinth der Deutung. Frankfurt/M. 1989, S. 13.

<sup>19</sup>In der Tat gehen Depressionen stets mit Aufmerksamkeitsstörungen einher, was in den Diagnosemanualen eine Unsicherheit der Zuordnung nach sich zieht. Einerseits legen sie es nahe, die tranceartige Versenkung in eine Beschäftigung von geringer Aufmerksamkeitsanforderung als Zeichen einer Attention Deficit Disorder ohne Hyperaktivität (ADD) zu werten, andererseits warnen sie davor, dieses Erscheinungsbild mit den Anzeichen einer Depression zu verwechseln. Diese Ambivalenz spiegelt sich in den verschiedenen Auflagen des DSM: DSM III hatte ADD mit und ohne Hyperaktivität beschrieben, im Nachfolgemanual DSM III-R verschwand der Störungsanteil ohne Hyperaktivität; im DSM-IV von 1994 taucht er als "vorwiegend unaufmerksamer Typ" im Unterschied zum "vorwiegend hyperaktiv-impulsiven Typ" der gemeinsamen Obergruppe ADHD wieder auf. Das in Deutschland gebräuchliche Klassifikationssystem psychischer Störungen der Weltgesundheitsorganisation ICD-10 verabschiedete die Diagnose "Aufmerksamkeitsstörung ohne Hyperaktivität" vorsichtshalber ganz, da man vermeiden wollte, daß Kinder diese Diagnose bekommen, die aus anderen Gründen unaufmerksam sind, z.B. wegen Ängsten oder Depressionen.

<sup>20</sup>Vgl. Kinsbourne, Marcel: Overfocussing: An Apparent Subtype of Attention Deficit Hyperactivity Disorder. In: Amir, N. / Rapin, I. / Branski, D.: Pediatric Neurology: Behavior and Cognition of the Child with Brain Dysfunction; Basel 1991.

attention for a substantial period of time in high interest situations, such as watching television shows or playing video games."<sup>21</sup> Umgekehrt geraten Kinder, die Schwierigkeiten haben, mit dem Multimedia-Rhythmus Schritt zu halten, just aufgrund ihres Hyperkinese-Mangels in den Verdacht, an einer therapiebedürftigen Aufmerksamkeitsstörung zu leiden. In diese Richtung weisen etwa die Überlegungen des des ADHD-Experten Thom Hartmann, nach eigenem Bekennen selbst ein Betroffener, der sich nach einer erfolgreichen Vita als Journalist, Romanautor, Verleger, Pilot, Entwicklungshelfer, Privatdetektiv, promovierter Alternativmediziner, Elektrotechniker, Desktop Publishing-Fachmann, vielfacher Firmengründer, bei Hunderten von Unternehmen unter Vertrag stehender Berater sowie Gründer mehrerer Gesundheitszentren und Heime<sup>22</sup> zu fragen begann, ob seine Symptomatik wirklich ein Handicap sei, und ob nicht vielmehr deren Fehlen unter heutigen Lebensbedingungen als pathologische Dysfunktion anzusehen wäre. Für diese hat Hartmann auch schon eine klinische Bezeichnung gefunden: die "Task Switching Deficit Disorder", kurz TSDD.<sup>23</sup>

Die Benennungsstrategie hat freilich einen polemischen Hintergrund. Hartmann möchte die Stigmatisierung des hyperkinetischen Syndroms als Störung oder gar Krankheit kulturanthropologisch relativieren. Die Neigung zum beständigen Wechseln der Aufmerksamkeitsobjekte sei, lediglich, wie der Buchtitel deklariert, *Eine andere Art, die Welt zu sehen* – eine Art, die in unserer Gattungsgeschichte durchaus einmal der Anpassungsnorm entsprochen habe und erst später pathologisiert worden sei. Das Erscheinungsbild von ADHD hält er für eine genetische Erbschaft der frühen Jäger- und Sammler-Kulturen. Die "Hunter" seien erst in dem Moment verhaltensauffällig geworden, als unsere Zivilisation sich in eine Gesellschaft von "Farmern" gewandelt habe: seßhaften Grüblern, die sich auf die monotonen Erfordernisse des Ackerbaus einstellten, und deshalb das nomadische Wesen der Jäger und Sammler als störend ausgrenzen mußten. Davor hingegen sei es umgekehrt gewesen: "In einer

<sup>21</sup>Pelham, W. E.: Attention Deficits in Hyperactive and Learning Disabled Children. In: Exceptional Education Quarterly 2, no. 3 (1981), S. 20.

<sup>22</sup>Die Angaben entstammen dem Autorenporträt von Dave deBronkart zu Hartmann, Thom: *Eine andere Art, die Welt zu sehen. Das Aufmerksamkeits-Defizit-Syndrom ADD*; 2. Aufl. Lübeck Berlin Essen Wiesbaden 1997, S. 149–153.

<sup>23</sup>Hartmann, a.a.O., S. 45, 130ff. u. 144.

primitiven Jäger-Gesellschaft", schreibt Hartmann, die gängigen ADHD-Kriterien historisierend, "würde eine Person, die eine Umgebung ständig überwacht (Ablenkbarkeit), die fähig ist, eine Situation sofort auszunützen (Impulsivität) und die darüber hinaus willens und fähig genug ist, den Dschungel zu betreten, um dort zu jagen oder gejagt zu werden (Risikofreudigkeit), einen absoluten Vorteil besitzen."<sup>24</sup>

Mit der Frage, ob diese phantasievolle Kulturgeschichte stimmig ist, brauchen wir uns hier nicht zu beschäftigen. Hartmanns Argumentation ließe sich auch mit empirischen Befunden stützen: Aus Untersuchungen der transkulturellen Schizophrenieforschung ist bekannt, daß es zu Symptomrückbildungen kommt, wenn die Verhaltensauffälligkeiten der Betroffenen eine soziale Integrationsmöglichkeit finden.<sup>25</sup> Was für Psychotiker gilt, läßt sich erst recht an den weit weniger gravierenden Aufmerksamkeitsdefizitstörungen des hyperkinetischen Syndroms verifizieren. Eltern und Pädagogen, die es mit ADHD-Kindern zu tun haben, wissen aus Erfahrung, daß sie deren Verhalten positiv beeinflussen können, wenn sie die Normabweichung nicht stigmatisieren, sondern kommunikativ auffangen, da dies zu einer Stärkung des Selbstbildes führt. Umgekehrt ist erwiesen, daß es zu einer dramatischen Symptomverstärkung kommt, wenn die Kinder durch ihre soziale Umwelt als funktionsgestört oder gar hirngeschädigt wahrgenommen werden.

In der Multimedia-Kultur scheint es entsprechender sozialpädagogischer Appelle kaum noch zu bedürfen. Sie sorgt eo ipso für die Akzeptanzsicherung hyperkinetisch Aufmerksamkeitsgestörter. Insofern liegt Thom Hartmanns Entpathologisierung des Syndroms durchaus im Trend. Umgekehrt hat sein Kontrastbegriff der "Aufgaben-Wechsel-Störung" alle Chancen, in die psychiatrischen Manuale Eingang zu finden. Denn der überfokussierte TSDD-Farmer, dessen Aufmerksamkeit beim Multimediakonsum nicht schnell genug umschaltet, ist in einer Welt von Daten-Huntern reif für die Klinik. Dort wird man ihn auf einen Zustand erhöhter Vigilanz einzustellen suchen, der die

<sup>24</sup>Zitiert nach [team.solution.de/gsf/hypie/buecher/adpersp.html](http://team.solution.de/gsf/hypie/buecher/adpersp.html).

<sup>25</sup>Jablensky, Assen / Sartorius, Norman u.a.: Schizophrenia: Manifestations, Incidence and Course in Different Cultures. A World Health Organization Ten-Country Study. Psychological Medicine Monograph Supplement 20 (1991).

mentale Norm des Bildschirmarbeiters repräsentiert.<sup>26</sup> Channel-Switching und Internet-Surfing erfordern ein Aufmerksamkeitsprofil, das die aktuell selektierten Objekte bei jedem Darbietungswechsel sofort wieder fallenzulassen bereit ist. Auch die einst als Tugend deklarierte Fähigkeit, sich stets nur auf eine Sache zu konzentrieren, wird auf den Index geraten. Als psychisch gesund gilt nach Hartmann der Medienrezipient, der im "Multitasking"-Modus operiert,<sup>27</sup> d.h. so wie die Maschinen, die er bedient. Tatsächlich hat unlängst die erste Firma einen Aufmerksamkeitstrainer auf den Markt gebracht, der digitale Visualisierungstechniken nicht mehr nur für Biofeedback-Strategien nutzt, sondern diese wiederum in Computerspiel-Umgebungen einbaut – also just Hartmanns Hunter-Tugenden ankonditioniert.<sup>28</sup> Dies scheint notwendig, denn Medien, die "kaum je ein Bild oder einen Gedanken für länger als ein paar Augenblicke stehen" lassen, verlangen geradezu eine kurze Aufmerksamkeitsspanne.<sup>29</sup> Für den Informationsdschungel virtueller Realitäten ist also das Erbgut des Hunters optimal angepaßt, da er sich ihm aus innerer Veranlagung, seiner Ablenkungsbereitschaft, gerne aussetzt und dadurch die Fähigkeit perfektioniert, aus einem Überangebot von Sinneseindrücken stets die attraktivsten Schlüsselreize aufzusammeln. Seine permanente Übung im raschen Umschalten kann sogar, wie Hirnforscher beobachtet haben, zur Ausbildung neuer neuronaler Anpassungsleistungen führen: Experimente haben gezeigt, daß beim schnellen Wort-Bild-Wechsel der Tele-Medien unser Gehirn zwischen beiden Präsentationsformen manchmal gar nicht mehr umschaltet, sondern im Modus Wortverarbeitung Bilder analysiert<sup>30</sup> – wahrlich "eine andere Art, die Welt zu sehen." Was die Medienkritik an Beobachtungen zur Aufmerksamkeitsspaltung zusammengetragen hat,<sup>31</sup> wird vor diesem

<sup>26</sup>Vgl. Koelega, Harry S.: Vigilanz. In: Neumann, Odmar / Sanders, Andries F. (Hg.): Aufmerksamkeit [Enzyklopädie der Psychologie. Kognition, Bd 2]; Göttingen Bern u.a. 1996, S. 403–478.

<sup>27</sup>Hartmann: Eine andere Art, a.a.O., S. 130f.

<sup>28</sup>Vgl. Rötzer, Florian: Der Aufmerksamkeitstrainer. Computerspiele mit Biofeedback für die zerstreuten Medienkinder. Online: [www.heise.de/tp/deutsch/special/auf/4529/1.html](http://www.heise.de/tp/deutsch/special/auf/4529/1.html) (21.12.2000).

<sup>29</sup>Hartmann, a.a.O., S. 136.

<sup>30</sup>Linke, a.a.O.

<sup>31</sup>Vgl. Treisman, A.M. / Davies, A.: Divided attention to ear and eye. In: Kornblum, S. (ed.): Attention and performance, Vol. 4; New York 1973, pp. 101–116. – Ruppman, Kornelia: Gespaltene Aufmerksamkeit. Rezeptive Präferenzen bei der Wahrnehmung von Bild-Schrift-Kombinationen im Fernsehen; Münster 1995.

Hintergrund unversehens zum Leitfaden für das Überleben in virtuellen Realitäten.

Vieles spricht also dafür, daß wir uns in einer Renaissance der Hunter-Kultur befinden, die das hyperkinetische Syndrom als Voraussetzung einer neuen Medienkompetenz rehabilitiert. Die erhöhte Alarmbereitschaft der Betroffenen für mediale Reize<sup>32</sup> und der Multitasking-Modus ihrer Wahrnehmung fügen sich reibungslos in die Erfordernisse der "polyfokalen" Nachmoderne,<sup>33</sup> wogegen der Monofokalismus der Farmer seinen einstigen kulturhistorischen Fortschritt in ein Regressionsmerkmal verwandelt sieht. Der ältere Aufmerksamkeitstyp erweist sich als der zeitgemäßere.

Wenn wir dieser kulturhistorischen Linie folgen, dann müssen wir freilich auch der Tatsache ins Auge sehen, daß das aktuell wiederkehrende Aufmerksamkeits- und Verhaltensmuster *sehr* alt ist, ja daß es sich um eine vorsteinzeitliche Form des Hunters zu handeln scheint, die in der Siliziumzeit wiederkehrt. Die Pose unseres Multimedia-Enthusiasten aus der Werbung läßt darüber keinen Zweifel (Abb. 3):



Die Bilder gleichen sich: Eine Hand faßt den (Steuer-)Knüppel, die andere ist zur Faust geballt, die Augen sind aufgerissen und die Zähne gebleckt – so erinnert

<sup>32</sup>Molen, Maurits van der: Aufmerksamkeit, Erregung und der Reaktionsprozeß. In: Neumann, Odmarr / Sanders, Andries F., a.a.O., S. 347–353.

der Multimedia-Enthusiast an jene Stufe unserer Gattungsgeschichte, auf der die Unterdrückung der motorischen Reflexe noch mangelhaft ausgeprägt, weil unzweckmäßig, war. Mit seiner unterentwickelten Impulskontrolle aber lief der frühe Hunter Gefahr, sich durch spontane Gesten oder Geräusche zu verraten und selbst zur Beute eines Raubtiers zu werden bzw. das Wild, von dessen Verzehr sein Überleben abhing, in die Flucht zu treiben. Tatsächlich hat man in Vigilanz-Tests festgestellt, daß auch ADHD-Kinder häufig zu Fehlalarmen neigen.<sup>34</sup>

Die Geschichte unserer Gattung stimmt jedoch zuversichtlich, daß archaische Reflexe durch Kultivierung in attentive Reflexivität überführt werden können. Insbesondere in der Kunst wird die Determinationsmacht von Verhaltenskonditionierungen aufgebrochen und mentaler Spielraum für die Kontemplation habitueller Prägungen gewonnen. Besteht also auch für unseren Multimedia-Hunter Hoffnung, seine Angepaßtheit an die digitale Umwelt nicht nur aus Selbsterhaltungsmechanismen zu vollziehen, sondern sie mit Bewußtsein zu erleben und so in selbstbestimmtes Handeln zu transformieren? Über welche ästhetischen Potentiale verfügt Computerkunst, die Prägewirkungen ihrer eigenen Medialität als solche erfahrbar zu machen und so jene "attentiveness to attention itself" zu ermöglichen, die Crary für die Kunst des frühen 20. Jahrhunderts an Cézanne exemplifizierte? Und könnte sie womöglich auch dem überfokussierten Medienmelancholiker einen Spiegel vorhalten, der seine stigmatisierte Aufmerksamkeitsstörung mit sich selbst versöhnt?

<sup>33</sup>Zum Begriff der Polyfokalität als einer spezifischen Sehleistung, die der moderne Mensch in der Reizüberflutung erwirbt, vgl. Hofmann, Werner: Die Moderne im Rückspiegel. Hauptwege der Kunstgeschichte. München 1998.

<sup>34</sup>Koelega, a.a.O., S. 464.

## II.

Eine Form, mit der seit je versucht wird, die Aufmerksamkeit zu verbessern, sind Kontemplationsübungen. Auch in der Fachliteratur zur Behandlung von Aufmerksamkeitsstörungen mit und ohne Hyperaktivität findet sich neben medikamentösen und verhaltenstherapeutischen Maßnahmen immer wieder die Empfehlung von Meditationspraktiken. Thom Hartmann differenziert diese Praktiken entsprechend seiner Unterscheidung von Farmern und Jägern. Den einen empfiehlt er Zen – eine Methode, die allen entgegenkommt, die zur Fokussierung neigen, da sie die konzentrierte Beibehaltung eines fixen Wahrnehmungsobjekts verlangt; den anderen, deren Aufmerksamkeit ständig wechselt, empfiehlt er Vipassana, denn bei dieser Methode wird unterschiedslos alles kontempliert, was gerade das Bewußtsein erreicht.<sup>35</sup> Das Ziel der beiden Meditationstechniken ist dasselbe: Es geht um das Erreichen von "Sati" – ein Begriff aus dem buddhistischen Pali-Kanon, der zugleich Achtsamkeit und Erinnerung bedeutet. Nach westlichem Verständnis läßt sich das vielleicht am ehesten mit jenem psychophysischen Gleichgewichts-Zustand umschreiben, den Henri Bergson in *Materie und Gedächtnis* als introspektive "Aufmerksamkeit auf das Leben" bezeichnet.<sup>36</sup>

In unserem Kulturkreis freilich ist die Erzeugung von Selbstaufmerksamkeit längst von spirituellen auf ästhetische Praktiken übergegangen. Dieser Übergang läßt sich bereits in die Antike zurückverfolgen. Spätestens seit der Mitte des 18. Jahrhunderts aber erkennt der Rezipient im Werk einen Spiegel, angesichts dessen er sich seiner eigenen Wahrnehmungssituation inne wird. In Anlehnung an Winckelmann endet etwa Rilkes Gedicht *Archaischer Torso Apolls* mit den Versen: "denn da ist keine Stelle,/ die dich nicht sieht. Du mußt dein Leben ändern."<sup>37</sup> Die künstlerischen Strategien, mit denen diese Wirkung erzielt wird,

<sup>35</sup>Charakteristisch für die Vipassana-Lehre und ihre Angemessenheit in der Multimedia-Kultur ist die Anekdote vom Mönch, der in die Zelle seines Meisters kommt und verduzt feststellt, daß dieser während des Frühstücks Zeitung liest und gleichzeitig ein Radio im Hintergrund laufen läßt. "Aber Meister", sagt der Mönch, "lehrtest du uns nicht, der Meditierende solle während des Essens ganz beim Essen sein, während des Sehens ganz beim Sehen und während des Hörens ganz beim Hören?" "Ja", antwortet der Meister, "und wenn er ißt-und-sieht-und-hört, dann soll er ganz beim Essen-und-Sehen-und-Hören sein."

<sup>36</sup>Bergson, a.a.O., S. 169.

<sup>37</sup>Aus 'Der neuen Gedichte anderer Teil' von 1908.

lassen sich als mediale Selbstreferentialität beschreiben.<sup>38</sup> Funktionieren sie auch noch unter den Bedingungen technischer Medien, die das natürliche Sehen durch den Blick des Kameraauges, den Bewußtseinsstrom durch die Bildfolgen des Kinematographen substituieren? Für Marshall McLuhan war das eine Selbstverständlichkeit. In seinem Buch *Through the Vanishing Point* schrieb er: "Anything that raises the environment to high intensity, whether it be a storm in nature or violent change resulting from new technology, turns the environment into an object of attention. When it becomes an object of attention, it assumes the character of an anti-environment or an art object."<sup>39</sup> Freilich bietet die neue Medientechnologie so viel "violent change", daß unsere Aufmerksamkeit davon längst habituiert, also kaum noch anzusprechen ist. Dennoch hat es die Kunst auch unter den Bedingungen technischer Medien immer wieder vermocht, entsprechende Formen der Selbstaufmerksamkeit zu erzeugen. Zwei Beispiele aus neuerer Zeit, die unseren beiden attentionsgestörten Phänotypen, dem überfokussierenden und dem hyperaktiven, entsprechen, seien als Beleg kurz erwähnt: Ilya Kabakovs Installation *Treatment with Memories* und Gary Hills Basler Video-Installationen.

Kabakovs Medienverwendung verhält sich zu McLuhans These, daß es spektakulärer Effekte bedürfe, um ästhetisch relevante Formen der Aufmerksamkeitssteigerung zu erreichen, eher subversiv. Bei ihm sitzt der Besucher in altertümlichen, abgedunkelten Krankenzimmern und betrachtet, hinter dem jeweiligen Bett sitzend, Schwarzweiß-Dias zur Biographie der "Patienten", die ihm diskret über Kopfhörer kommentiert werden. So nimmt er teil an einer fiktiven "Behandlung" durch persönliche Erinnerungen. Die teils menschlich-intime, teils klinisch-morbide Atmosphäre, die durch das Arrangement vermittelt wird, steht in einem deutlichen Kontrast zur bunten Hektik der heutigen Medienwelt. Deren Erregungsniveau wird hier allmählich heruntertransformiert, was die Wahrnehmung für das Naheliegende, Alltägliche, Unspektakuläre öffnet. Gerade dadurch werden Überfokussierungen abgebaut.

<sup>38</sup>Vgl. Matussek, Peter: Der selbstbezügliche Blick. Ein Merkmal des erinnernden Sehens und seine medialen Metamorphosen. In: Zeitschrift für Germanistik 3 (1999), S. 637–654.

<sup>39</sup>McLuhan, Marshall / Parker, Harley: *Through the vanishing point. Space in poetry and painting*; New York 1968.

Kabakov selbst sagt, er wolle mit seiner Installation einen Zustand "zerstreuter Konzentration" erzeugen.<sup>40</sup>

Einen diametral entgegengesetzten Weg, der McLuhans Forderung nach der ästhetischen Gewinnung von Aufmerksamkeit durch "violent change" geradezu überbietet, beschreitet Gary Hill. Sein Verfahren ist die kalkulierte "Überforderung unserer Sinneskapazitäten", die über das alltägliche Maß noch hinausgeht: "Flimmernde, beschleunigte Bilder, unvorhersehbare Schaltungen, Unschärfen, unverständliche Laute, anspruchsvolle Texte unangemessen gelesen, dröhnende oder stampfende Geräusche – sie irritieren die geläufige Erwartung, auch gegenüber dem elektronischen Medium." Gerade durch diese "Erschwerung des Sehens" aber schaffen sie, wie Gottfried Boehm schreibt, eine "Sehbewußtheit". Indem sie "unsere Aufmerksamkeit zunächst auf den Schirm, als den Ort, an dem sich die visuellen Eindrücke manifestieren", lenkt, geben sie "dem Akt der Betrachtung eine produktive Qualität" zurück.<sup>41</sup>

Nun sind diese Beispiele von Medienkunst immer noch insofern konventionell, als sie an den herkömmlichen Orten ausgestellt werden: in Museen und Galerien. Für unsere Fragestellung nach den Möglichkeiten ästhetischer Selbstreflexion unter den Bedingungen digitaler Medien gelten andere situative Voraussetzungen. Multimediakunst findet auf Computerbildschirmen statt, vermittelt über Multimedia-CDs oder über das Internet, und das heißt: an Orten von meist büroartigem Ambiente, die in die künstlerische Inszenierung nicht einbezogen werden können. An diesen wenig kontemplativen Ausstellungsorten eine Haltung der Selbstaufmerksamkeit zu erzeugen, ist ein schwieriges Unterfangen. Michael H. Goldhaber zweifelt denn auch schon aus topologischen Gründen an der Möglichkeit einer anspruchsvollen Webkunst.<sup>42</sup> In der Tat sind das Fehlen der räumlich-atmosphärischen Voraussetzungen einer Kunst-"Andacht", wie sie das Museum bieten kann, und die beschränkte Fläche eines Computerbildschirms in einer trivial-alltäglichen Rezeptionsumgebung kaum geeignet, Aufmerksamkeit in der Weise auf ein

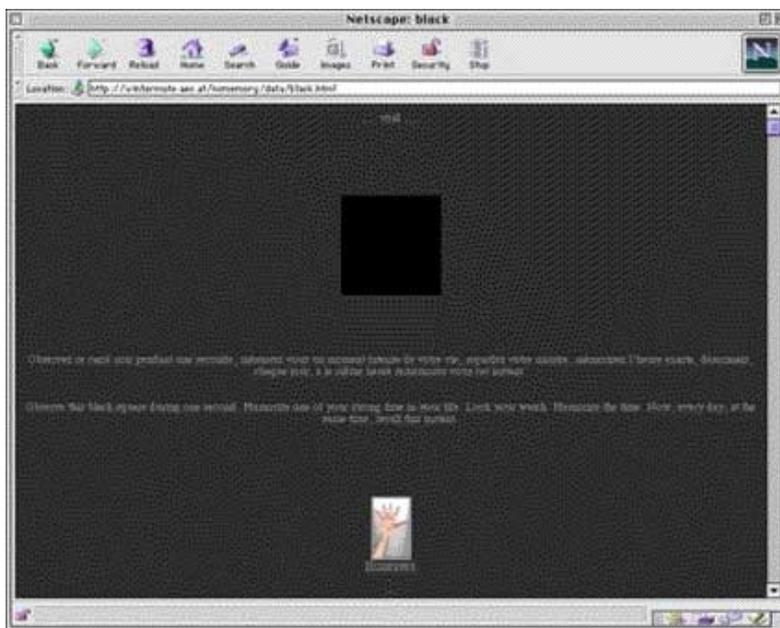
<sup>40</sup>Kabakov, Ilja: Treatment with Memories; Ausstellungskatalog Berlin 1998, S. 9.

<sup>41</sup>Boehm, Gottfried: Zeitigung. Annäherungen an Gary Hill. In: Vischer, Theodora (Hg.): Gary Hill: Arbeit am Video; Ostfildern 1995, S. 26-43, hier S. 26f.

<sup>42</sup>Goldhaber, Michael H.: Kunst und die Aufmerksamkeitsökonomie im wirklichen Raum und im Cyberspace. In: Kunstforum Bd. 148 (1999/2000), S. 78-84.

ästhetisches Objekt zu richten, daß sie Selbstaufmerksamkeit erzeugen kann.<sup>43</sup> Und so darf es nicht verwundern, wenn bisher kaum von gelungener Netzkunst die Rede sein konnte. Dennoch wäre es vorschnell, an deren Möglichkeit grundsätzlich zu zweifeln. Zwar ist keines der bislang präsentierten Exponate über diesen Zweifel erhaben. Immerhin aber lassen sich meines Erachtens doch Tendenzen ausmachen, die zumindest Möglichkeiten einer medienspezifischen Lösung des Problems aufscheinen lassen. Dies sei an zwei Beispielen demonstriert, die wiederum unseren beiden Phänotypen und damit der Aufgabe entsprechen, die jeweiligen Attentiondefizite zur Selbstreflexion zu veranlassen. Da beide Beispiele dezidiert auf die spezifische Rezeptionssituation digitaler Medien rekurrieren, lassen sie sich hier nur eingeschränkt referieren. Beide entfalten ihre ästhetischen Qualitäten erst in der konkreten Anwendungssituation eines Internet-Aufrufs.

Das erste Beispiel ist eine Web-Installation des französischen Netzkünstlers Valéry Grancher, die er *nomemory* genannt hat<sup>44</sup> – ein Titel, der ähnlich wie Chris Markers CD-ROM-Projekt *Immemory*<sup>45</sup> eine Abkehr von der stereotypen Attribuierung des Computers als Extension unseres Gedächtnisses verkündet.



<sup>43</sup>Ich lasse hier Werke der Computerkunst, die an diese räumlichen Begrenzungen nicht gebunden sind, wie etwa "Cave"-Installationen, außer Acht, da sie nicht der Situation der Alltagsnutzung entsprechen, um die es im vorliegenden Zusammenhang geht.

<sup>44</sup>[www.nomemory.org/data/index.htm](http://www.nomemory.org/data/index.htm).

Das Hauptstück der Installation heißt "void"<sup>46</sup> – eine schlichte Internet-Seite, die im Kontext der mittlerweile üblichen "Shockwave"-Animationen durch ihre Unauffälligkeit auffällt (Abb. 4). Der Blickfang, der trotz oder gerade aufgrund seiner Kontrastarmut das bunte Icon am Fuß der Seite dominiert, ist ein schwarzes, etwa vier mal vier Zentimeter großes Quadrat auf grauem Grund. Dem Verdacht, daß hier dem *pictorial overload* des Internet durch den vagen Rückgriff auf ein Malewitsch-Zitat ausgewichen werden soll, begegnet der Künstler mit einer genauen Rezeptionsanweisung in Französisch und gebrochenem Englisch: "Observez ce carré noir pendant une seconde, mémorez vous un moment intense de votre vie, regardez votre montre, mémorisez l'heure exacte, désormais, chaque jour, la même heure remémorez vous cet instant./ Observe this black square during one second. Memorize one of your strong time in your life. Look your watch. Memorize the time. Now, every day, at the same time, recall the instant." Das schwarze Quadrat ist also nichts anderes als eine Leerstelle, die der Anweisung zufolge durch Ritualisierung zum Anlaß einer attentiven Selbstbegegnung werden soll. In der Tat bietet die Objektlosigkeit des Blickfangs die Chance zur Idolatrie des eigenen Erinnerungsbildes. Auf minimalistische Weise wird inmitten der Informationsflut des Internet jene informationslose, genuin ikonische Qualität wieder hergestellt, die das Medium im Überfluß der Bilder zu vernichten droht.<sup>47</sup> Die Ästhetik des Schwarz auf Grau, die sich in der bunten Multimedia-Umgebung ausnimmt wie ein Zen-Kloster inmitten eines Amüsierviertels, greift mit ihrer unbeweglichen Fokussierung die Mentalität des Monomedia-Melancholikers auf und konfrontiert sie mit sich selbst. Die leere Fläche, auf der nichts stattfindet, als was er selbst in ihr sieht, evoziert im Betrachter eine entspannte Form der Aufmerksamkeit, jene "zerstreute Konzentration", wie Kabakov sie nannte, und modifiziert dabei die eigene Befindlichkeit. Diese Selbstreflexion wird bei längerer Betrachtung auf überraschende Weise konkret: Die dunkel hinterlegte Glasfläche des Bildschirms fungiert buchstäblich als Spiegel des Betrachters – ein Effekt, der nur an herkömmlichen Monitoren und nur bei distanzloser Pose

<sup>45</sup>Centre Georges Pompidou; Paris 1998.

<sup>46</sup>[www.nomemory.org/data/black.html](http://www.nomemory.org/data/black.html).

<sup>47</sup>Vgl. Boehm, a.a.O., S. 28.

zustandekommt, also just der Rezeptionshaltung, die der andächtig-musealen entgegengesetzt ist. So kann auch mit den Materialien des neuen Mediums jene Blickumkehr erzeugt werden, die Rilke am Winckelmannschen Torso vollzog: "Da ist keine Stelle, die dich nicht sieht". Freilich sind solche optischen Reflexionen ein ganz alltäglicher, je nach Lichtverhältnissen mehr oder weniger deutlich wahrnehmbarer Vorgang. Angesichts von Computerbildschirmen aber ist ihre Erzeugung nicht trivial, da sie eine Wahrnehmung hervorruft, die im funktionalen Alltagsgebrauch des Mediums systematisch ausgeblendet wird: Wir müssen von der Materialität des Monitors *absehen*, um *in* den Monitor sehen zu können. Die Inversion des Blicks, wie sie hier inszeniert wird, kann den illuminierenden Kontrasteffekt herbeiführen, daß auch das "im" Computer Dargebotene als Resultat eines Zusammenwirkens von Interface-Design und imaginativer Eigenaktivität erkannt wird – eine Tatsache, die sich im normalen Medienkonsum unserem Bewußtsein entzieht. Granchers Installation bietet insofern einen exemplarischen Beleg für die Möglichkeit der Netzkunst, die durch Überfokussierung bedingte Illusion zu zerstreuen, daß Computerdaten ohne Zutun des Betrachters bedeutungsvoll seien, und das immersive Eintauchen in das Medium durch eine reflexive Haltung zu konterkarieren.<sup>48</sup> Der melancholische Monomedia-Farmer erkennt sich – anders als Narziß – im Spiegel.

Auch die Attentionstörung des Multimedia-Hunters findet in der Computerkunst Anlässe ästhetischer Selbstreflexion. Als Beispiel hierfür seien die Arbeiten erwähnt, die unter der URL "Jodi.org" mit ständig wechselnden Inhalten von Joan Heemskerk und Dirk Paesmans ins Internet gestellt werden. Im folgenden beziehe ich mich auf die Urversion, die im Rahmen der *Dokumenta X* präsentiert wurde.<sup>49</sup>

Es gibt noch keine dezidierte Terminologie zur Beschreibung von Netzkunst, aber für die Charakterisierung von Projekten wie *Jodi.org* ist Mark Amerikas

<sup>48</sup>Vgl. ausführlich zur Differenzierung immersiver und reflexiver Schnittstellen: Matussek, Peter: Computer als Gedächtnistheater. In Darsow, Götz-Lothar (Hg.): Metamorphosen. Gedächtnismedien im Computerzeitalter. Stuttgart-Bad Cannstatt 2000, S. 81–100 und ders.: Performing Memory. Kriterien für einen Vergleich analoger und digitaler Gedächtnistheater. In: Paragrana. Internationale Zeitschrift für historische Anthropologie 10 (2001), H. 1, S. 291–320.

<sup>49</sup>404.jodi.org.

Bezeichnung "Virales Interface"<sup>50</sup> jedenfalls triftig: Sie steht für eine Schnittstelle, deren übliche Funktionen wie durch einen Computervirus gestört scheinen, so daß jede Aktion des Benutzers, der womöglich seine Daten zu retten versucht, nur zu einer Verschlimmerung des Phänomens führt. Das Geflirre und Geflimmer der verschiedenen Fehlerinszenierungen spottet jeder Beschreibung oder Abbildung; es handelt sich um ein ironisches Spiel mit Informationskatastrophen, das nur während der Interaktion am eigenen Computer seine prekäre Ästhetik entfaltet. Hier muß ein topographischer Überblick genügen.

Die Startseite der Installation zeigt nichts weiter als die Zahl 404 in Großbuchstaben: es handelt sich um den WWW-Code für "File not found". Im Abbild dieser Zahl sind weiterführende Links verborgen. Eine der Verzweigungen trägt den Namen "unsent" und erlaubt Benutzereingaben, die aber in der Bildschirmanzeige auf die Vokale reduziert werden; das Pendant dazu bildet "unread", das nach der Benutzereingabe nur die Konsonanten anzeigt. Digitaler Informationsaustausch präsentiert sich hier als verstümmelte Kommunikation. Diese wird zugleich als Objekt von Zensur erfahrbar: Das Computerprogramm greift in den Text des Benutzers ein und filtert ihn nach einer willkürlichen Vorgabe. Interessant zu beobachten ist dabei das Reaktionsverhalten der vorgängigen Nutzer, deren Spuren sichtbar bleiben: Provoziert durch den Zensuralgorithmus, haben manche von ihnen Wege gesucht und gefunden, ihn auszutricksen, indem sie die kritischen Zeichen diakritisch maskieren, so daß diese einen anderen ASCII-Code erhalten und das System sie unbemerkt passieren läßt. Während interaktive Medien sich normalerweise dadurch auszeichnen, daß sie prompt reagieren – und damit eine Haltung herbeiführen, die eher als "Interpassivität"<sup>51</sup> zu charakterisieren wäre –, bewirkt die hier inszenierte Feedback-Fragmentierung ein Rezeptionsverhalten, das den Namen Interaktivität tatsächlich verdient.

Eine weitere Form der Subversion habitueller Netzfunktionalitäten ist die Sektion "Reply". Egal, was der Benutzer in die angebotene Formularzeile eingibt

<sup>50</sup>Vgl. Amerika, Mark: Countdown To Ecstasy: The Disappearance of The Interface. Online: [www.heise.de/tp/english/inhalt/kolu/3145/1.html](http://www.heise.de/tp/english/inhalt/kolu/3145/1.html) (22.12.1997).

<sup>51</sup>Vgl. Pfaller, Robert (Hg.): Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen. Berlin Heidelberg New York 2000.

– nach Anklicken des Sendeknopfs wird nicht deren Text, sondern die Adresse des benutzten Internet-Servers angezeigt – als oberster Eintrag einer Liste, die auch alle früheren Zugangskennungen erfaßt. Die Anonymität des Nutzers, die ein wesentliches Faszinosum des Netzes ausmacht, wird damit politisch inkorrekt aufgehoben. Auch hier gilt: "Da ist keine Stelle, die dich nicht sieht" – allerdings in der sarkastischen Variante, die anschaulich macht, was normalerweise unseren Blicken und unserem Bewußtsein entzogen ist: daß jede unserer Aktionen automatisch im Netz protokolliert, jede Zu- und Abwendung von Interesse unerbittlich festgehalten wird, um gegebenenfalls Maßnahmen zur Aufmerksamkeitssteuerung nach sich zu ziehen.

Wer auf die Sektion "GoodTimes" gerät, wird an den E-Mail-Virus gleichen Namens erinnert, dessen Virulenz einzig in der wortreichen Warnung vor dem Virus besteht, die dringend dazu auffordert, sie an alle Leute weiterzuschicken, die man kennt. Das intendierte Resultat ist also eine Überflutung des Netzes mit sinnlosen Textinformationen. Bei Jodi wird dieser alphanumerische Overflow mit einer einfachen Rekursion simuliert: Beim Aufruf wird die Seite unaufhörlich mit neuem Text beschrieben, der die Autoscroll-Funktion, also das optische Entrollen der Seite, in Gang setzt. Während wir diese Schriftrollen-Metapher im Computeralltag kaum als solche reflektieren, wird sie in der Jodi-Applikation als elektronisches Palimpsest beim Wort genommen: Der Vordergrund-Text interferiert mit dem Hintergrund-Text, der als Bildinformation geladen wird. Die Texte sind dabei nur selten lesbar – hartnäckig widerstehen sie den Versuchen des Benutzers, sie im Wortmodus aufzunehmen und nötigen ihn, sie als Bildinformation zu rezipieren. Dadurch wird hier mit umgekehrten Vorzeichen die erwähnte Beobachtung von Detlev Linke in Szene gesetzt, daß Bilder heute bisweilen unwillkürlich im Wortmodus verarbeitet werden, weil für das Umschalten im hektischen Wechsel der Informationsträger keine Zeit bleibt.

Auch *Jodi.org* läßt sich mithin als exemplarischer Beleg für eine Möglichkeit der Netzkunst werten, Selbstaufmerksamkeit durch mediale Selbstreferenz herzustellen – hier in dem unserem zweiten Phänotyp entsprechenden Duktus der Spiegelung von Zuständen überhöhter Vigilanz. Ein Kritiker des Netzmagazins *hotwired* nennt die Installation denn auch eine "surreal reflection of your own

desktop"<sup>52</sup> Als surreal erscheint diese Reflexion schlicht dadurch, daß die graphisch simulierte Schreibtischoberfläche, die längst zum standardisierten Arbeitsumfeld des Computeralltags geworden ist und sich durch Habituation der Wahrnehmung des Benutzers entzieht, als virtuelle Realität ins Bewußtsein gehoben wird. Indem die *Jodi.org*-Installationen ein gestörtes Computerverhalten als Regelfall präsentieren, machen sie die regulären Operationen des Computers unselbstverständlich. Die inszenierten Informationskatastrophen fungieren als Zerrspiegel für die tatsächliche Katastrophe einer hektisch selbstvergessenen Informationsverarbeitungsroutine, die gerade durch ihr reibungsloses Funktionieren zum Problem wird.

Die vorstehenden Beobachtungen zusammenfassend, läßt sich ein gemeinsames Grundprinzip für die ästhetische Reflexion der durch digitale Medien aktivierten Aufmerksamkeitsstörungen benennen: Die programmierte Dysfunktion. Das gespannte Innehalten, das sich bei einer nicht erwartungsgemäßen Computerdarbietung einstellt – im Extremfall das Schockerlebnis eines Systemabsturzes – ist genau die Verfassung, die zu gesteigerter Selbstaufmerksamkeit führt. Kognitionspsychologen sprechen diesbezüglich vom "pop-out-Effekt" einer unspezifischen, nichtintentionalen Selektion, die durch Abweichung von Gewohntem zustandekommt.<sup>53</sup> Eine phänomenologische Erklärung für diesen Vorgang gibt Henri Bergson. In *Materie und Gedächtnis* erläutert er am Beispiel einer Handbewegung, wie sich die "Wiedererkennung mit Aufmerksamkeit" von der "automatischen Wiedererkennung" abhebt: Solange ich die Hand gewohnheitsmäßig von A nach B bewege, läuft die Bewegung ohne leibliche Selbstwahrnehmung ab. In dem Moment aber, wo ich mitten in der Bewegung anhalte, richtet sich meine Aufmerksamkeit auf das leibliche Nachempfinden des soeben noch mechanisch vollzogenen Prozesses. Die *reconnaissance attentive* ist das Resultat einer unterbrochenen *reconnaissance automatique*.<sup>54</sup> Für die Handbewegungen an der Computertastatur gilt dasselbe. Auch hier gibt es solche illuminierenden

<sup>52</sup>[www.hotwired.com/popsurf/96/25/index1a.html](http://www.hotwired.com/popsurf/96/25/index1a.html).

<sup>53</sup>Vgl. Treisman, A.M. / Schmidt, H.: Illusory conjunctions in the perception of objects. In: *Cognitive Psychology* 14 (1982), pp. 107–141.

<sup>54</sup>Bergson, a.a.O., S. 89 u. 184f.

Kontrasteffekte. In der Sprache von *Jodi.org* heißt die Zauberformel: "Transfer interrupted" (Abb. 5).

