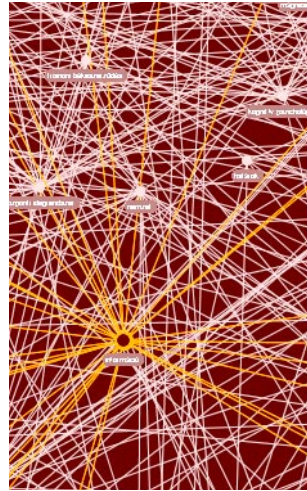



Es ist matten manen wunders vil getet
von helden lobebarm von gantz chyn
von fiden hoch getren von weind vil
en chiner reden sinne myge ir ny wun
Wils in hangonden ein selone ma
luden niht schönerz mohte sin
es si geboren brude was ein selone in
slen degene vil wehesen den lip
lichen merde trigen wol getam
ner redien niemen wul ir gram
selone so was ir edel lip
dwech tugende lierten ander wip
Dit si unige edel vnde rich
de gernet die redien lobelich
ir der hangonden vil eruelich degene
wul ir swester die fruchtan boten mit ir
arm miltze von ir lob gete
vnmassen hie die redien vil erde
sonden so was ir lant genant
starck wuder sit in eiden lant



mündlich schriftlich digital

Die Zeitenreise der griechischen Mythen

Anke Tornow | **mündlich schriftlich digital** | Die Zeitenreise der griechischen Mythen 

Schriftlicher Teil der Diplomarbeit von Anke Tornow
zum Thema „Interaktive Visualisierung des antiken Mythengeflechts“
Betreut durch Dipl.-Kulturwissenschaftler Michael Suckow
und Prof. Bernd Hanisch

Burg Giebichenstein
Hochschule für Kunst und Design
Halle 2007



Einleitung – 5

Vorangegangene Paradigmenwechsel der Kommunikation – 8

1. Bild, Klang, Sprache – die nichtschriftlichen Kulturen – 8
Beispiel: Der Ursprung der griechischen Mythen im prähistorischen Mittelmeerraum – 10
2. Kommunikation in handschriftlichen Kulturen – 12
Beispiel: Die griechischen Mythen im Zeitalter der Handschrift: griechische und römische Antike, europäisches Mittelalter – 15
3. Veränderung der Kommunikation durch drucktechnische Verfahren – 20
Beispiel: Die griechischen Mythen von der Renaissance bis zu den Anfängen der Industrialisierung – 24
4. Die technische Speicherung und Reproduktion von Bild und Klang – 27
Beispiel: Analyse und Adaption der griechischen Mythen im 20. Jahrhundert – 30

Der aktuelle Wandel im Vergleich zu den zurückliegenden – 35

5. Digitalisierung und Vernetzung – 35

Phase 1: Abhängigkeit – Perfektionierung etablierter Prinzipien – 37

Phase 2: Gegenabhängigkeit – die Anarchie der Communities – 39

Phase 3: Vision – Balance der Vielfalt – 46

Beispiel: Der Mythos im Netz – 48

Anhang – 52

Einleitung

Heute werden wir an der Achilles-Ferse nicht tödlich verwundet, sondern operiert; wir lassen uns noch immer gern von den Musen küssen und errichten ihnen stattliche Tempel – allerdings huldigen wir im Thalia Theater, im Urania Kino oder im Musikhaus Polyhymnia eher unserem Vergnügen und dem Kommerz als den Schutzgöttinnen der Künste und Wissenschaften; das Trojanische Pferd hat vielleicht seine Gestalt geändert, nicht aber seine Strategie: hinterhältig findet es Zugang zu gesicherten Bereichen und lässt (Daten-)Imperien zusammenbrechen; und die Sisyphos-Arbeit ist noch immer nicht erledigt ...

... die Reihe geflügelter Begriffe und Redewendungen, die aus der griechischen Mythologie in unsere Sprache eingeflossen sind, ließe sich unendlich fortsetzen und deutet die starke Verankerung der antiken Motive in unserer Kultur an. Wie aber fanden die Geschichten aus den Anfangszeiten der Zivilisation ihren Weg bis in unseren Alltag und was haben sie uns von dieser Zeitenreise zu berichten?

Seine Wurzeln hat der griechische Mythenkosmos vor ca. 5000 Jahren in den religiösen Vorstellungen der Völker des Mittelmeerraums. Aus der Zeit vor ca. 3000 Jahren sind uns schriftliche Überlieferungen und bildhafte Darstellungen bekannt. Vor ca. 2000 Jahren lösten die monotheistischen Religionen den polytheistischen Glauben ab und verdrängten die mit ihm verbundenen rituellen Traditionen. Dennoch blieben die urtümliche Kraft, die tiefen Wahrheiten und die entwaffnende Metaphorik der griechischen Mythen durch die Jahrhunderte in der Gesellschaft präsent, wurden in Literatur, Kunst und Wissenschaften thematisiert und bilden eine der wichtigsten Wurzeln der europäischen Kultur- und Geistesgeschichte. Jede Epoche hat aus ihrem speziellen Blickwinkel die Geschichten aufgegriffen und Belege dieser Auseinandersetzung hinterlassen. Die Faszination ist bis heute nicht abgerissen und wir sehen uns einer unüberschaubaren Anzahl von Zeugnissen gegenüber, die die griechischen Mythen thematisieren, interpretieren, variieren, adaptieren, analysieren, instrumentalisieren, persiflieren ...

... gemeinsam ist all diesen Zeugnissen, dass sie Informationen in unsere Zeit transportieren: über die Denkweise und den Wissensstand der jeweiligen Epoche und über die Werkzeuge und Wege ihrer Kommunikation. Die Betrachtung historischer Kommunikationstechnologien und -strukturen rückt in unserer Gegenwart des Übergangs zur Wissens- oder Informationsgesellschaft unter gänzlich neuen Gesichtspunkten in das Interesse der Betrachtung. Die veränderte Rolle, die Wissen und Information als Rohstoffe, Produktivkräfte und Bestimmungsgrößen sozialer Zuordnung und wirtschaftlichen Erfolgs spielen,¹ konfrontiert uns mit einschneidenden Veränderungen im Umgang mit gewohnten kommunikativen Strukturen. Digitalisierung und Vernetzung greifen in massivster Weise und kürzester Zeit in alle Lebensbereiche ein und lösen Euphorie und Visionen, aber auch Skepsis und Angst aus. Die Gesellschaft scheint der technischen Entwicklung hinterher zu jagen und viele Menschen fühlen sich angesichts der Überflutung durch digitale Möglichkeiten und Einflüsse überfordert und ausgeliefert – oder sie sind durch ihre geografische bzw. soziale Situation ohnehin von der Entwicklung ausgeschlossen.

Das Ausmaß der Veränderungen ist so umfassend, dass es nur mit wenigen historischen Entwicklungen vergleichbar ist. Dennoch gab es in der Geschichte der Kommunikation mehrere bahnbrechende Entwicklungen, die als maßgebliche Einflüsse ursächlich mit gesellschaftlichen Wandlungsprozessen in Zusammenhang gebracht werden und daher aus Sicht der Medienwissenschaften als Paradigmenwechsel gesehen werden: mit der gesprochenen Sprache trat der Mensch aus dem Tierreich heraus (siehe 1.), mit der geschriebenen Sprache begann er systematisch über räumliche und zeitliche Grenzen hinweg zu kommunizieren (siehe 2.), mit dem Buchdruck reproduzierte und verbreitete er das fixierte Wissen (siehe 3.), mit den Medien des 20. Jahrhunderts setzte eine audiovisuelle Informationsflut ein (siehe 4.) und das digitale Zeitalter vernetzt die ganze Welt (siehe 5.). Diese Systematik lässt vor allem in den frühen Epochen einen starken Fokus

auf sprachliche Entwicklungen erkennen, der in den linguistischen Wurzeln der Medienwissenschaften begründet liegt und symptomatisch für die Textfixierung unserer Gesellschaft ist.

Ich möchte unter Einbeziehung nichtsprachlicher Kommunikationskanäle einen Blick auf diese vorangegangenen Entwicklungen werfen und fokussiere dabei zwei Fragestellungen:

- Welche Auswirkungen hatten einschneidende Veränderungen der kommunikativen Technologien auf die Denkweisen der jeweiligen Zeit?
- Wie veränderten sich die Funktionen der Elemente Bild, Klang, Ereignis, Sprache und Text sowie ihr Verhältnis zueinander?

Ziel der Betrachtung ist ein reflektierender Abstand und damit eine Art „Draufsicht“ auf die gegenwärtigen Entwicklungen:

- Können wir aus der bisherigen Entwicklung der menschlichen Kommunikation Schlüsse ziehen für die gegenwärtigen Wandlungsprozesse durch Digitalisierung und Vernetzung?

Der große zeitliche Bogen und das weite Feld der Thematik ermöglichen im Rahmen dieser Arbeit nur ein grobes Umreißen der allgemeinen Entwicklung.

Am Beispiel der Zeitenreise der griechischen Mythen werde ich die Epochen jeweils etwas konkreter beleuchten. Diese Recherchen bilden auch das Fundament für mein praktisches Diplomprojekt, für das ich am Ende der Arbeit Idee und Konzept entwerfe.

¹ siehe Stichwort Wissensgesellschaft Brockhaus Enzyklopädie, 21. Auflage

Vorangegangene Paradigmenwechsel der Kommunikation

1. Bild, Klang, Sprache – die nichtschriftlichen Kulturen

Unsere Vorstellung von frühen menschlichen Kulturformen speist sich vor allem aus zahlreichen bildnerischen Zeugnissen: Anordnungen von Steinen und Knochen, Felsbilder, Schmuck, Keramik und Skulpturen lassen eine Ahnung vom visuellen Erleben der prähistorischen Menschen aufkommen. Diese ersten fixierten Botschaften können uns jedoch lediglich eine Essenz von der Vorstellungswelt der frühen Kulturen vermitteln, die vermutlich noch nahezu gleichwertig aus allen Sinnen schöpfte. Bildzeugnisse werden für uns zu Schlüsseln der Betrachtung, weil sie im Gegensatz zu dynamischen Ereignissen, Klängen, Sprache, Düften usw. speicherbar waren und in unsere Zeit übermittelt wurden. Diese grundlegende kommunikative Intention ist in allen frühen Kulturformen zu finden: die bildlichen Äußerungen enthalten neben dem Versuch, die Welt abzubilden und zu erklären, den Willen zum Speichern und Weitergeben von Informationen an nicht anwesende Stammesgefährten, Vorfahren, Nachkommen oder Naturgewalten. Durch die Fixierung von Information auf externen Trägern wurden die Grenzen überwunden, die dem Individuum durch Gedächtnisleistung und Lebenszeit gesetzt sind. Dieser enorme kommunikative Schritt der räumlichen oder/und zeitlichen Trennung von Sender und Empfänger ging einher mit dem partiellen Verzicht auf die Möglichkeit zur direkten Interaktion. Da sich zusätzliche Wege der Verständigung eröffneten, wird man diese „unkommunikative“ Eigenart der Bilder kaum negativ empfunden haben. Dennoch finden wir hier ein frühes Beispiel für die Verschiebung von Möglichkeiten und Grenzen, die sich mit jeder neuen Technologie wiederholen wird. Erweiterungen des kommunikativen Spektrums werden manchmal als Gewinn und manchmal als Verlust empfunden – grundsätzlich aber als eine Infragestellung gewohnter Muster.

Vorerst aber zurück zu den Anfängen der menschlichen Kommunikation: neben der oben beschriebenen visuellen Gestaltung

der materiellen Umwelt gab der Wille zur Klangformung entscheidende Impulse für die Menschwerdung. Durch Differenzierung ihrer Lautäußerungen gaben frühe Hominiden immer komplexere Sequenzen aus akustischen Informationen weiter. Im Zusammenspiel mit den visuellen Elementen Gestik und Mimik wurde die Sprache als erstes abstraktes Zeichensystem zum wichtigsten Werkzeug der direkten Kommunikation – sie beflügelte die Verständigung zwischen den Individuen, optimierte die Organisation der Gemeinschaft und ermöglichte die reflektierende Auseinandersetzung mit der Umwelt.

Neben der kognitiv anspruchsvollen Sprachentwicklung spielte die eher emotional wirkende musikalische Klangformung eine große Rolle. Durch Verwendung externer Materialien entstanden erste einfache Musikinstrumente: rituelle Tänze oder Sprechgesang wurden von Rhythmusinstrumenten begleitet; einfache Harmonien auf Saiteninstrumenten unterstützten Sänger bei ihrem Vortrag; Blasinstrumente erzeugten Melodien.

Als zeitabhängige, vergängliche Ereignisse bedienen sich Sprache und Musik eines überaus flüchtigen Informationsträgers, der bewegten Luft. Da eine materielle Fixierung wie bei den statischen Bildwerken nicht möglich war, übernahmen ritualisierte Abläufe die indirekte Speicherung: mündliche Informationen wurden als rhythmisierte Sprache in eine Form gebracht, die das Erinnern erleichterte; im Zusammenspiel mit Bewegung und Musik wurden die Inhalte häufig wiederholt, dabei gelernt, weiterentwickelt und weitergegeben. Rituale funktionierten also als kollektive, interaktionsreiche, multisensuelle Mnemotechniken, denn sie speicherten und übertrugen Informationen zwischen den Individuen und den Generationen, indem sie alle Sinne der Teilnehmenden ansprachen.

Der Wille zum exakten Fixieren von Details der immer komplexeren Stammesorganisation führte zu einer weiteren Strategie: die Menschen begannen, den numerischen Vorgang des Zählens und die sequenzielle Information der Sprache in die speicherbaren Bildwelten zu integrieren. Mengen-Zusammenhänge und zeitliche Abläufe wurden symbolisch in Bildern verankert oder in Bildfolgen dargestellt, die später zu den Wurzeln von Zahlen- und Schriftsystemen wurden.

Die Vorstellungswelt der frühen Kulturen war bestimmt von der Identifikation mit der Natur und den darin erlebten höheren Prinzipien. Es gab keine Trennung zwischen himmlisch-göttlichen und weltlich-menschlichen Belangen, keine kritische Reflexion und keine moralische Kontrollinstanz. Das durch viele Generationen mündlich und bildlich Überlieferte brachte Geschichten hervor, die als Essenz unzähliger individueller Erfahrungen archetypische Motive und verallgemeinerbare Wahrheiten enthielten. Dieser Ideenkosmos warf bereits viele grundlegende Fragestellungen auf, die uns noch heute beschäftigen, und bildete die Basis für spätere Spezialisierungen des europäischen Geisteslebens – für Philosophie, Religion, Geschichtsschreibung, Naturwissenschaften und Kunst.

Beispiel: Der Ursprung der griechischen Mythen im prähistorischen Mittelmeerraum (3. bis 1. Jahrtausend v. Chr.)

Zahlreiche archäologische Zeugnisse aus dem Mittelmeerraum lassen im Zusammenhang mit den überlieferten Mythen ein ungefähres Bild von der Entwicklung der Stammeskulturen hin zu den städtischen, schreibenden Zivilisationen der griechischen Antike entstehen.

Verschiedene Völker mit Wurzeln in Ägypten, Kleinasien und Südeuropa trafen ca. 3000 Jahre v. Chr. im Mittelmeerraum aufeinander, ihre Kulturen vermischten sich und ergänzten einander um die Erfahrungen der anderen. Ihre religiösen Vorstellungen verbanden sich zu einem lebendigen Netz, an dem viele Menschen an vielen Stellen gleichzeitig webten. Trotz stark differenzierter regionaler Kulte und lokaler Eigenarten wuchs allmählich das Bewusstsein für die lockere, aber dennoch verbindende Struktur des Griechischen, das in den Mythen eine gemeinsame Basis fand.

Die Schöpfungsmythen, also Geschichten um die Entstehung der Welt, der Götter und der Menschen, bilden den Ausgangspunkt und einen zentralen Bestandteil aller Mythologien. Im griechischen Mythos kreist alles um Gaia, die Mutter Erde, und ihre Schöpfungen. Sie erschafft den Himmel Uranos sowie das

Meer Pontos und bevölkert mit ihnen Himmel, Erde und Unterwelt. Vermutlich entstanden diese Geschichten zu Zeiten früher Ackerbaukulturen. Das Orakel von Delphi mit seinen weiblichen Priesterinnen (Pythia) sowie weitere Kultstätten belegen die ursprüngliche Verehrung von Gaia und anderen Fruchtbarkeitsgöttinnen.

Der zwischenzeitlichen Herrschaft der Titanen folgte die Machtübernahme durch die olympischen Götter. Damit etablierten sich hierarchisch strukturierte Kulturen, die sich von wehrhaften Siedlungen zu städtischen Monarchien entwickelten. In diesen frühen Hochkulturen auf Kreta und um Mykene gab es bereits den Beginn einer schriftlichen Kommunikation – der Niedergang dieser Kulturen durch Kriege und Naturkatastrophen verdrängte die Zeichensysteme jedoch noch einmal für mehrere Jahrhunderte.

Die Erinnerung an diese frühen Hochkulturen ging dennoch nicht verloren – sie wurde mündlich weitergetragen und fand mit den mythischen Heldengeschichten Eingang in das kulturelle Gedächtnis. Damit betraten neben den Göttern und Fabelwesen nun auch Halbgötter und Menschen die mythologische Bühne – vermutlich wurde durch die „Konstruktion“ einer göttlichen Abstammungslinie weltlicher Herrschaftsanspruch legitimiert. Von der minoischen Palastkultur auf Kreta (ca. 2000 v. Chr.) erzählen die Geschichten um König Minos, seinen stierköpfigen Stiefsohn Minotaurus, das Labyrinth des Erfinders Daidalos und den Faden der Ariadne. Die mykenische Kultur (ca. 1500 v. Chr.) mit ihren Zentren Theben, Athen und Mykene spielt im thebanischen Sagenkreis um Ödipus und Antigone wie auch in den Geschichten um den trojanischen Krieg (ca. 1300 v. Chr.) eine Rolle. Der verbündete Kampf der mykenischen Fürsten (Agamemnon, Menelaos, Odysseus) gegen die vorderasiatische Handelsmetropole Troja wurde in klassischer Zeit (ca. 500 v. Chr.) zur Basis des gesamtgriechischen Selbstbewusstseins.

2. Kommunikation in handschriftlichen Kulturen

Die wirtschaftliche und soziale Differenzierung der Gesellschaft erforderte effektivere Strukturen und Werkzeuge zur Bewältigung der komplexen organisatorischen und sozialen Aufgaben. Innerhalb der etablierten und sich weiter spezialisierenden nichtschriftlichen Kommunikationswege entwickelten sich abstrakte Zeichen- und Darstellungssysteme.

Die frühesten Schriftfunde stellten wirtschaftliche Informationen (z.B. Warenanzahl, Tauschwerte) dar und bildeten die Basis für numerische Systeme. Maße, Gewichte, Kalender und Rechenverfahren effektivierten Handel, Handwerk, Landwirtschaft und Wissenschaft.

Zur Fixierung verbaler Informationen entstanden zunächst Symbolschriften, in denen ein Zeichen die bildliche Entsprechung eines Begriffes darstellte. Da es für eine differenzierte Kommunikation eines riesigen Zeichenrepertoires (z.B. Kanji: ca. 2000 Zeichen Grundwortschatz) und dadurch eines massiven Lernaufwandes bedurfte, wurden diese Systeme bald durch Silbenzeichen ergänzt. Als Darstellung eines Klanges tauchte damit ein grundsätzlich anderes Verschlüsselungsprinzip auf, das vergleichsweise wenig Zeichen benötigte. Noch effektiver funktionierten schließlich Alphabet-Schriften, die einzelne Laute verschlüsselten und als Zeichenketten wieder zusammensetzten. Mit dem geringen Vorrat von 20 bis 50 Zeichen können Alphabet-Schriften den unendlich erweiterbaren Wortschatz einer Sprache visualisieren. Ihre Symbole, die Buchstaben, weisen keinerlei bildliche Bedeutung mehr auf und sind dadurch im Unterschied zu „international funktionierenden“ logographischen Symbolen untrennbar an die jeweilige gesprochene Sprache gekoppelt.

Die handschriftliche Kommunikation blieb vorerst einem kleinen Kreis von Eingeweihten vorbehalten und erfüllte vor allem unterstützende Funktionen für die etablierten Kommunikationsstrukturen. Bildwerke und Mündlichkeit blieben wichtige „Erzähler“ der traditionellen Inhalte. Skulpturen und Malereien an gemeinschaftlichen Orten (öffentliche Plätze, Kirchen) enthielten deshalb starke narrative

Elemente – entweder durch Bildfolgen oder durch eine Motivwahl, die den Betrachter das Geschehen weiterdenken ließ. Häufig wurden Text und Bild gemeinsam eingesetzt, wobei sehr unterschiedliche Gewichtungen und Methoden ihrer Kombination Verwendung fanden: von Bildwerken mit einzelnen „Wortfahnen“, vergleichbar den heutigen Comic-Sprechblasen, bis zu detailliert illustrierten Schriften. Schematische und kartografische Darstellungen verwendeten bildhafte und schriftsprachliche Elemente zur Visualisierung komplexer Zusammenhänge. Für die Übermittlung aktueller Informationen wurde die Mündlichkeit ergänzt um das Versenden schriftlicher Botschaften und das Verlesen durch Schriftkundige (z.B. öffentliche Bekanntmachungen). Der an sich individuelle Vorgang des Lesens blieb durch das verbreitete laute Vorlesen ein kollektives Erlebnis.

Aus epischen, lyrischen, szenischen und musikalischen Elementen der rituellen Traditionen entwickelten sich Theater, Dichtung und Musik als „Ereignis-Formate“ mit multisensuellem Charakter (Gesang, Tanz, Gestik, Mimik, Sprache, Bühnengestaltung, Masken) – sowohl innerhalb religiöser Strukturen (z.B. Choral, Mysterienspiel) als auch im weltlichen Kontext (z.B. Heldenepos, Minnesang, Wandertheater). Mit der späteren Verschriftlichung der Ereignis-Überlieferungen wurde die verbale Information von den musikalischen, bildhaften und atmosphärischen Elementen getrennt und für spätere Lesergenerationen auf den literarischen Gehalt reduziert.

Die Entwicklung der Schriftsprache fügte der direkten (mündlichen, bidirektionalen) Kommunikation die Möglichkeit der indirekten (schriftlichen, unidirektionalen) Informationsvermittlung hinzu. So konnten nun auch fixierte verbale Informationen gespeichert werden und räumlich-zeitliche Grenzen überwinden – bisher war das nur bildnerischen Darstellungen und den beweglichen Inhalten der mündlichen Überlieferung möglich gewesen. Da die Kenntnis der Schriftsprache jedoch nur gering verbreitet war, wurden Sprache und Denken weiterhin von der mündlichen Tradition und Bildhaftigkeit dominiert – Schreiben und Lesen wurde weniger als geistiges Werkzeug denn als eine handwerkliche Fähigkeit angesehen.

Sokrates, der älteste der großen klassischen Philosophen, setzte auch in der Zeit des zunehmenden Schriftgebrauchs ganz auf den Dialog und hinterließ daher keine Schriftzeugnisse seiner Lehren. Allerdings hat sein Schüler Platon die Meinungen des Meisters nach dessen Tod dennoch schriftlich festgehalten und ermöglicht uns im Dialog *Phaidros* (oder *Vom Schönen*) Einblicke in dessen Schriftkritik:

*... Denn dieses Schlimme hat doch die Schrift, Phaidros, und ist darin ganz eigentlich der Malerei ähnlich. Denn auch diese stellt ihre Ausgeburten hin als lebend, wenn man sie aber etwas fragt, so schweigen sie gar ehrwürdig still. Ebenso auch die Schriften. Du könntest glauben, sie sprächen, als verstünden sie etwas, fragst du sie aber lernbegierig über das Gesagte, so enthalten sie doch nur ein und dasselbe stets. Ist sie aber einmal geschrieben, so schweift auch überall jede Rede gleichermaßen unter denen umher, die sie verstehen, und unter denen, für die sie sich nicht gehört, und versteht nicht, zu wem sie reden soll, und zu wem nicht. Und wird sie beleidigt oder unverdienterweise beschimpft, so bedarf sie immer ihres Vaters Hilfe; denn selbst ist sie weder imstande sich zu schützen noch sich zu helfen.*²

*... und von der Weisheit bringst du deinen Lehrlingen nur den Schein bei, nicht die Sache selbst. Denn indem sie nun vieles gehört haben ohne Unterricht, werden sie sich auch viel wissend zu sein dünken, da sie doch unwissend größtenteils sind, und schwer zu behandeln, nachdem sie dünkeltweise geworden statt weise.*³

Gemessen an den Werten seines Weisheitsideals musste Sokrates (laut Platon) die Schriftlichkeit als einen Verfall empfinden. Er beschreibt sehr genau die durch den Schriftgebrauch einsetzenden kommunikativen Veränderungen. Da er dabei die Kriterien der etablierten Situation anwendet, ist ihm keine ambivalente Betrachtung der Entwicklung möglich. Für ihn ist die Fixierung eines Textes nur das Ende des Dialogs (an anderer Stelle gar Ausdruck der Eitelkeit des Verfassers), nicht aber die Möglichkeit zur Speicherung und Verteilung; in der Aufhebung der

² Platon *Phaidros* (oder *Vom Schönen*). Übersetzung: Schleiermacher, 1826, 275 d-e

³ ebenda, 275 a-b

bidirektionalen Kommunikation bei Schrift- und Bildwerken kann er nur Mangel an Interaktionsmöglichkeiten entdecken und übersieht, dass dieser scheinbare Mangel zusätzliche Möglichkeiten eröffnet; seine Zweifel an der Mündigkeit der Leser schließen die Möglichkeit der Kompetenzentwicklung beim Rezipienten aus.

So sehr Sokrates ausschließlich an den Idealen der Mündlichkeit festhielt, so wenig hat man sich ihrer in den Zeiten der etablierten Schriftlichkeit erinnert – die Ideale kehrten sich um: nur der fixierte Text und der schreibende Experte wurden anerkannt.

Beispiel: Die griechischen Mythen im Zeitalter der Handschrift: griechische und römische Antike, europäisches Mittelalter

Wenn man die Phase der Handschriftlichkeit im Hinblick auf die griechische Mythologie betrachtet, dann geht es um einen Zeitraum, der aus anderen Blickwinkeln, etwa den kultur-, religions- und geistesgeschichtlichen, in mindestens drei Epochen unterschieden wird: griechische Antike, römische Antike und europäisches Mittelalter. Es bietet sich an, diese Zeiten einzeln zu betrachten, um ihrem Umgang mit den griechischen Mythen nachzugehen.

Griechische Antike / ca. 800 – 300 v. Chr.

In das 8. Jahrhundert v. Chr. fällt die Systematisierung und Verschriftlichung der regional stark variierenden Götter- und Helden-geschichten. Die Verknüpfung der vielfältigen lokalen Kulte zu einem gesamtgriechischen Götterkosmos war Ausdruck der erstarkenden Identität Griechenlands als politische, wirtschaftliche und kulturelle Macht.

Die ersten und wichtigsten schriftlich überlieferten Quellen dieser Zeit und Grundlage unseres heutigen Mythenbildes sind die *Theogonie* von Hesiod und die Homerschen Versepen *Ilias* und *Odyssee*. Die Homerschen Epen sind nicht sicher einem Autor zuzuordnen und enthalten deutliche Zeichen, die ihre mündlich improvisierte Entstehung und Verbreitung nahe legen (Wieder-

holungen, formelhafte Wendungen, Füllphrasen). Hesiods Werke hingegen gelten aufgrund ihrer Strenge und Systematik als erste Dichtungen, die vermutlich bereits schriftlich verfasst worden sind. Dennoch zielten auch sie auf den mündlichen bzw. musikalischen Vortrag – Hesiod war ein wandernder Dichter-Sänger und begleitete seinen Vortrag mit Klängen einfacher Saiteninstrumente (Lyra, Kithara) oder dem Rhythmus eines Taktstabes (Rhabdos).⁴

Neben der Verbreitung durch Vortragskünstler waren die Mythen durch eine lebendige rituelle Praxis fest im Leben und Glauben der Menschen verankert. Höhepunkte waren kultische Festspiele zu Ehren verschiedener Götter, bei denen unter anderem sportliche und musische Wettkämpfe ausgetragen wurden (z.B. Olympische Spiele, Pythische Spiele). Hier liegt auch der Ursprung der klassischen griechischen Tragödien und Komödien, die sich im 5. Jahrhundert v. Chr. aus rituellem Chorgesang und Tanz entwickelten. Sie griffen fast ausnahmslos Themen aus der Mythologie auf und wurden anlässlich der Dionysien, der Festspiele zu Ehren des Gottes Dionysos, aufgeführt. Bei den Wettbewerben, bei denen u.a. Aischylos, Euripides und Sophokles als Sieger hervorgingen, wurde die Gesamtwirkung des Ereignisses honoriert – die Fixierung des Textes war lediglich ein unterstützendes Werkzeug zur Optimierung der Aufführung.

Atemberaubende architektonische Zeugnisse, z.B. Tempelbauten und Amphitheater, sowie zahlreiche Keramiken und Skulpturen vermitteln uns eine Idee von der bildnerischen Schöpferkraft dieser Zeit. Figurenfriese auf den zahlreich erhaltenen schwarz-roten Vasen stellen Episoden aus dem Leben und den religiösen Vorstellungen ihrer Schöpfer dar. Die Skulpturen (z.B. die *Laokoon-Gruppe*), die uns größtenteils nur aus römischen Kopien bekannt sind, erzählen Geschichten durch die Fixierung eines „fruchtbaren Augenblicks“⁵ – einer Situation,

⁴ siehe Hallof, Luise und Klaus (Hrsg.) *Hesiod. Werke in einem Band*. Aufbau-Verlag Berlin/Weimar 1994, Einleitung S. X

⁵ siehe Lessing *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie*, 1766

die dem Betrachter Raum für seine Phantasie zur Weiterführung und Steigerung der Dramatik lässt.

Trotz tiefer Verwurzelung des mythologisch-bildhaften Denkens vollzogen sich in dieser Zeit entscheidende Veränderungen im Umgang mit dem Zeitgeschehen, die im eindeutigen Zusammenhang zur Schriftlichkeit stehen. Wurde bisher das Erlebte durch mündliche Überlieferung nach und nach mit älteren Inhalten verwoben und auf diese Weise Bestandteil der Mythologie, so begann nun die Speicherung von Zeitzeugnissen, Tatsachenberichten und Dokumenten. Der unkritische Glaube an den Mythos wurde ergänzt (und perspektivisch abgelöst) durch kritisches Geschichtsbewusstsein. Die *Historien* des Herodot aus dem 5. Jahrhundert v. Chr., die vor allem den für den griechischen Aufstieg entscheidenden Kampf und Sieg über das persische Weltreich thematisieren, markieren den Beginn der Geschichtsschreibung.

Römische Antike / ca. 500 v. Chr. – 400 n. Chr.

Auch das Leben im römischen Reich war geprägt von polytheistischen religiösen Vorstellungen und einer reichen rituellen Tradition, die das öffentliche und private Leben der Menschen bestimmten. Noch stärker als in anderen Kulturen war es römische Eigenart, Götter und Bräuche anderer Kulturen „abzuerwerben“ und einzuverleiben – die sogenannte „interpretatio romana“ war der kulturelle Ausdruck der römischen Eroberungs- und Unterwerfungsstrategien. Neben keltischen, germanischen und ägyptischen Einflüssen war es vor allem der griechische Götterhimmel, der die römische Mythologie prägte. Auch die griechische Sprache und damit die schriftlichen Zeugnisse der Dichter, Philosophen und Geschichtsschreiber waren im römischen Reich präsent und galten als klassische Vorbilder.

In dieser Zeit kündigte sich der Wandel vom Schreiben als Fixierung des Mündlichen zum Schreiben als eigenständige Produktion an. Beispielhafte literarische Werke sind Ovids *Metamorphosen* – eine römische Lesart der Schöpfungs- und Helden-

mythologie, sowie das Heldenepos *Aeneis* von Vergil – eine Um- und Fortschreibung der Homerschen *Ilias* bis zur mythischen Gründung Roms. Geschichtliche Werke (z.B. Tacitus *Historiae*, ca. 100 n. Chr.) und naturwissenschaftliche Enzyklopädien (z.B. Plinius *Naturalis historia*, ca. 79 n. Chr.) belegen die umfangreiche Arbeit an der Systematisierung von Wissen, wie sie erst durch Auswertung einer reichen schriftlichen Quellenlage möglich wurde. Die Verfasser dieser Werke traten als Autorenpersönlichkeiten in Erscheinung, ihre Werke wurden in den Bildungskanon aufgenommen und fanden über Jahrhunderte durch handschriftliche Vervielfältigung und Übersetzungen große Verbreitung.

Die Verschiebung des kulturellen Gedächtnisses von der kollektiven Mythenbildung hin zu subjektiver Wissensbehandlung ging einher mit einem Wandel kommunikativer Gepflogenheiten. Man erfreute sich nicht gemeinschaftlich an der moralischen Läuterung durch Dramen, sondern an der Sensation von Gladiatorenkämpfen; die Kunst suchte die Schönheit weniger in der Wahrfähigkeit als in der Verherrlichung, und anstelle der Götter rückten die Herrscher in den Mittelpunkt der Verehrung.

Europäisches Mittelalter / ca. 400 – 1400 n. Chr.

Der Einzug des Mittelalters war gekennzeichnet vom Versuch, den verfallenden antiken Denkweisen neue Werte entgegenzusetzen. Der polytheistische Mythos wurde durch die christliche Offenbarung abgelöst; Spuren der vorchristlichen rituellen Religiosität mischten sich mit christlichem Wahrheitsanspruch; das Erbe der Antike wurde aufgrund der heidnischen Wurzeln argwöhnisch verwaltet.

In ausgewählten Kreisen etablierte sich die Handschrift zur Wahrung (weniger zur Verbreitung) der Geheimnisse und hierarchische Strukturen wachten über die Manuskripte sowie deren Abschriften. Die Kenntnis der Antike speiste sich fast ausschließlich aus lateinischen Quellen, da seit der Teilung des römischen Reiches die griechischen Schriften in Bibliotheken in Byzanz lagen. Und doch wurden die antiken Meister auch in dieser Zeit

schwärmerisch verehrt – was einer gewissen Akrobatik bedurfte, um nicht in Konflikt zur christlichen Botschaft zu geraten.

Die heldenhafte Geschichte Alexanders des Großen, der im 4. Jahrhundert vor Christus als makedonischer König das griechische Reich bis nach Indien ausgedehnt hatte, wurde in romantisierenden *Alexanderromanen* ab dem 3. Jahrhundert in ganz Europa und Vorderasien bekannt. Als Mischung aus Tatsachen und Mystifizierungen frei nach den Heldengeschichten um Herakles (der als Ahnherr Alexanders galt) waren die verschiedenen Fassungen die neben der Bibel am weitesten verbreiteten Bücher des Mittelalters und wurden zu den Vorbildern der späteren Ritterromane.

Eine erstaunliche Allianz mythologischer Motive und christlicher Symbolik schuf Dante Alighieri um 1300 mit seiner *Comedia* (später: *La Divina Commedia – Die Göttliche Komödie*). Der Erzähler begegnet bei seiner Reise durch Hölle und Fegefeuer bis ins Paradies dem Who-is-Who des mittelalterlichen Wissens und Denkens, was reichliche Bezüge auf die griechisch-römische Mythologie einschließt. Die Dichter und Denker der Antike finden hier in der Vorhölle vergleichsweise gnädige Behandlung, da sie unter falschen, lügnerischen Göttern unschuldig zu Sündern geworden sind. Die Götter und Helden selbst jedoch werden für so manch unchristliches Vergehen (z.B. die List des trojanischen Pferdes) gründlich bestraft. Dantes Werk popularisierte die sich gegen Ende des Mittelalters ankündigende Verknüpfung christlicher Dogmatik mit antiker Philosophie, die durch Thomas von Aquin und die Scholastik zur Grundlage der kirchlichen und universitären Bildung wurde.

Zahlreiche Visualisierungen veranschaulichten die wissenschaftlichen und philosophischen Fragen dieser Zeit und belegen die Präsenz metaphorischen Denkens, das sich auch in reichlich illustrierten Chroniken, Gesetzesbüchern und Bibeln zeigt. Um 1450 flohen byzantinische Gelehrte vor den Osmanen aus Konstantinopel, brachten einen Teil der griechischen Manuskripte nach Italien und lösten mit der Neubelebung der Antike den Aufbruch aus dem Mittelalter aus.

3. Veränderung der Kommunikation durch drucktechnische Verfahren

Die Herstellung von handschriftlichen Kopien auf Pergament aus Tierhaut war finanziell und zeitlich sehr aufwendig und wurde dem wachsenden Bedarf an Büchern im Europa des 15. Jahrhunderts nicht mehr gerecht. Im Zuge des allgemeinen gesellschaftlichen Aufbruchs wurde verstärkt mit mechanischen Druckverfahren und preiswerteren Bedruckmaterialien experimentiert. Verbesserte Technologien der Papierherstellung (aus Lumpen und Holz) sowie des Buchdrucks (bewegliche Lettern, Bleiguss) effektivierten die Herstellung von Schrift-erzeugnissen und ermöglichten die massive Verbreitung von gedrucktem Wissen.

Die bisherigen autoritär-hierarchischen Strukturen der Redaktion, Vervielfältigung und Verteilung von Schriften wurden ergänzt bzw. zunehmend ersetzt durch kommerzielle Aspekte. Aufblühende Handelsnetze vereinfachten den Vertrieb von Druckerzeugnissen und schufen einen Markt für neue Druckideen. Im Unterschied zu den meist in Griechisch oder Latein verfassten Handschriften fanden nun auch Schriften in der jeweiligen Landessprache starke Verbreitung (z.B. Luther-Bibel 1522) und bewirkten eine allgemeine Alphabetisierung und Bildungsexplosion.

Große Resonanz fanden vor allem periodisch erscheinende Druckmedien mit geringem Umfang und hohem Aktualitäts- und Unterhaltungspotential (Flugschriften, Zeitungen, Heftchen). Mit der Verbreitung von Neuigkeiten und populären Inhalten erzielten sie hohe Auflagen und erreichten in bis dahin unbekannter Dimension ihre anonymen Adressaten. Diese Druckerzeugnisse gelten heute als erste Massenmedien, da ihre Information durch technische Mittel in einer Richtung und ohne Möglichkeit zur Interaktion von einem Sender an eine undefinierte Empfängergruppe verteilt wurde. Auf das enorme meinungsbildende Potential dieser ersten Presseerzeugnisse reagierten Staat und Kirche mit Kontrolle und Zensur, was wiederum die Geburtsstunde des jahrhundertelangen Ringens um Presse- und Meinungsfreiheit markierte.

Bücher übernahmen eine zentrale Funktion bei der Speicherung des kulturellen Gedächtnisses und entwickelten sich zum Leitmedium einer wissensdurstigen Zeit. Die handschriftlichen Unikate, die das gemeinschaftliche bewegliche Wissen zwischengespeichert hatten, wurden ersetzt durch das fixierte, vielfach reproduzierte Wissen der Bücher. Es wurde notwendig, den Umgang mit Information zu normieren, um abzusichern, dass die Intention des Autors von den Lesern verstanden wurde. Um Fehldeutungen zu vermeiden, mussten alle Beteiligten des zerteilten Kommunikationsprozesses den gleichen Blickwinkel und die gleichen Kriterien auf die gedruckten Inhalte anwenden. Zum Schlüssel für die Abstimmung der Erkenntnisprozesse wurde das Prinzip der Zentralperspektive, das sich in den bildenden Künsten und der Architektur zur Normierung visueller Abbildungsverfahren bewährt hatte. Als Projektion dreidimensionaler Zusammenhänge auf einer zweidimensionalen Fläche konzentriert sich das zentralperspektivische Prinzip auf sichtbare, messbare und überprüfbare Kriterien, wie sie sich von einem konkreten statischen Betrachtungsstandort aus darstellen. Überträgt man dieses Prinzip vom Sehen auf das Denken, bedeutet es Konzentration auf exakte und vergleichbare Parameter sowie Vernachlässigung alternativer Blickwinkel und nicht überprüfbarer Kriterien.

Auf einen einfachen Nenner gebracht, löst die Zentralperspektive das Problem der interaktionsfreien Verständigung über unsere sichtbare Umwelt. Sie ermöglicht es Dritten, Erfahrung zu wiederholen, die unbekanntem Betrachter irgendwann gewonnen haben. Sie erreicht dies durch eine radikale Normierung – und damit Entsubjektivierung – des Erkenntnisprozesses.⁶

In den sich spezialisierenden Wissenschaften setzte sich die auf Rationalität, Kausalität und Logik basierende naturwissenschaftliche Methodik durch und verdrängte die mittelalterliche Mystik. Die Systematisierung von Wissen durch Abstraktions- und Ausschlussverfahren ging mit dem selektiven Vergessen „unpassender“ Auffassungen, z.B. traditioneller, intuitiver Methoden des Wissenserwerbs,

⁶ Giesecke, Michael *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft*. Suhrkamp Verlag Frankfurt/M. 2002, S. 310 f.

einher. Die Ergebnisse geistiger Arbeit wurden an den rationalen Kriterien des neuzeitlichen Denkens gemessen und durch Drucklegung legitimiert. Der neue Anspruch auf die – nun nicht mehr religiös-dogmatische, sondern rational-aufgeklärte – Wahrheit wurde in Bibliotheken systematisiert, kanonisiert und katalogisiert. Angaben zu Verlag, Erscheinungsjahr, Buchtitel und Autor ermöglichten eine exakte Adressierung von Quellen; innerhalb der Bücher wurden mit Inhaltsverzeichnis, Kapitelbezeichnung, Seiten-/Zeilennummerierungen und Quellenangaben bzw. mit lexikalischen Gliederungen nonlineare Verweisstrukturen eingeführt, die als Vorläufer der heutigen Hyperlinks den Umgang mit den linearen Inhalten effektivierten. Herausragendes Buchprojekt dieser Zeit war die *Encyclopédie* von Diderot und d’Alembert, die von 1751 bis 1772 in 28 Bänden (17 Text-/11 Bildtafelbände) in Frankreich erschien.

*Bei der lexikalischen Zusammenfassung alles dessen, was in die Bereiche der Wissenschaften, der Kunst und des Handwerks gehört, muss es darum gehen, deren gegenseitige Verflechtungen sichtbar zu machen und mithilfe dieser Querverbindungen die ihnen zugrunde liegenden Prinzipien genauer zu erfassen.*⁷

Mit dem Anspruch der Aufklärung, den Wissensstand der Zeit zu erfassen und öffentlich zugänglich zu machen, musste sich das Werk gegen Widerstände, Verbote und Zensur durchsetzen, bevor es mit etwa 25.000 Exemplaren in ganz Europa enorm erfolgreich wurde.

Gegenüber den früheren flexiblen Übermittlungskanälen hatte das gedruckte Wissen immense Vorteile (Systematik, Verfügbarkeit, Vergleichbarkeit, Verteilung) und beschleunigte diverse Entwicklungsprozesse in der Gesellschaft. Langfristig aber förderte der Siegeszug der Bücher eher das passive Konsumieren als die kritische Auseinandersetzung. Bücher speicherten nicht nur das Wissen, sondern sie nahmen dem Leser auch den Prozess der Wissenserarbeitung ab. Der kurze Weg zum abrufbaren und autorisierten Wissen einerseits und der lange Weg zur eigenen (gedruckten) Äußerung andererseits verhinderten einen

⁷ d’Alembert, Jean Baptiste le Rond: Vorrede zur *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*

regen wechselseitigen Kommunikationsprozess und verführten zu einer Atmosphäre des Lesergehorsams, den bereits Immanuel Kant, einer der wichtigsten Denker der Aufklärung, beschrieb und damit die Forderung zum Aufbruch aus der Unmündigkeit verband:

*Es ist so bequem, unmündig zu sein. Habe ich ein Buch, das für mich Verstand hat, einen Seelsorger, der für mich Gewissen hat, einen Arzt, der für mich die Diät beurteilt, usw.: so brauche ich mich ja nicht selbst zu bemühen. Ich habe nicht nötig zu denken, wenn ich nur bezahlen kann; andere werden das verdrießliche Geschäft schon für mich übernehmen.*⁸

Mit der wachsenden Bedeutung des Autors als Kompetenzinstanz und Wissensschöpfer wurden außerdem rechtliche Aspekte der geistigen Urhebererschaft relevant – Wissen war kein sich entwickelndes Gemeingut mehr, sondern wurde zum Eigentum, das vor Veränderung geschützt werden musste.

Während in nicht oder nur teilweise alphabetisierten Regionen bzw. Bevölkerungsschichten mündliche und kollektive Traditionen lebendig blieben, wandelte sich in der literalisierten Welt das kommunikative Spektrum grundlegend. Die Etablierung der Druckerzeugnisse als bevorzugte Informationsträger verlagerte traditionell gemeinschaftliche kommunikative Prozesse hin zur individuellen Auseinandersetzung mit schriftlichen Quellen (das stille Lesen, das Schreiben im Kämmerlein, ...).

Verfahren zum Speichern und Verbreiten von Information wurden zum allgemeinen Ideal erhoben. Holzschnitt, Kupferstich, später Lithografie ermöglichten die Vervielfältigung von Bildern. Nachdem diese Techniken anfangs vor allem zum Kopieren bestehender Werke genutzt wurden, schufen Künstler (z.B. Albrecht Dürer *Die vier apokalyptischen Reiter*, 1498) bald eigenständige Werke. Allerdings blieben Bilder-Druck-Verfahren im Vergleich zum Lettern-Druck der Texte sehr aufwendig und ermöglichten nur bedingt die Kombination von Bild und Text in Druckerzeugnissen. Die schmückende, illustrierende Tradition der Handschriften verschwand aus den Büchern;

⁸ Kant, Immanuel *Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?* (1784)

die Sachlichkeit des Textes, der gelegentlich von wissenschaftlichen Visualisierungen ergänzt wurde, wurde verstärkt.

Im künstlerischen Bereich, der sich im Zuge der Spezialisierungen des geistigen Lebens deutlich von den Wissenschaften getrennt hatte, wurden Bilder und Musik ein emotionales und intuitives Gegengewicht zur dominierenden Vernunft. Der Klang der Musik war wie alle zeitbasierten Abläufe noch nicht direkt speicherbar geworden, konnte aber mit einem Klang-Notationssystem – ähnlich der Alphabet-Schrift als Notationssystem für die gesprochene Sprache – festgehalten werden. Mit der Notenschrift ging man vom traditionell übermittelten und improvisierenden Musizieren zur Reproduktion niedergeschriebener Musikstücke über.

Eine neue Hochkultur, die anfangs im höfischen Kontext entstand und später zum Ideal des Bürgertums wurde, verabschiedete sich zunehmend von der kollektiv und flexibel gewachsenen Ereigniskultur. Bevorzugt wurde nun die Inszenierung von Ereignissen auf der Basis schriftlich entstandener, autorisierter Vorlagen. Mit hochartifizialen theatralen, musikalischen und bildkünstlerischen Formaten (Oper, klassische Musik, Schauspiel, Galerie, Kunstmarkt) vollzog sich ähnlich dem Verhältnis Autor – Leserschaft eine Rollentrennung in Künstler und passives Publikum mit zunehmend subtileren Formen der Interaktion.

Beispiel: Die griechischen Mythen von der Renaissance bis zu den Anfängen der Industrialisierung

Mit der Wiederbelebung der antiken Ideale der Philosophie, Wissenschaft, Kunst, Demokratie und Rechtsprechung erreichten auch die mythologischen Motive das neuzeitliche Europa. Allerdings zogen die Künste, obwohl sie sich an den ästhetischen Idealen der Antike orientierten, in der Mehrzahl andere, vor allem biblische Themen vor. Die urwüchsigen und gewalttätigen Geschichten der prähistorischen Antike entsprachen nur in Ausnahmefällen und in sehr freier Auslegung den humanistischen Idealen Vernunft und Selbstbestimmung. Im 15./16. Jahrhundert

war beispielsweise Herakles ein beliebtes Motiv. Als Sterblicher, der sich in der übermächtigen Götterwelt durchsetzen kann und aus eigener Kraft Unsterblichkeit erlangt, symbolisierte er das Ideal des Renaissance-Menschen.⁹ Im 18. Jahrhundert wurde Prometheus in Goethes Interpretation zum Freiheitskämpfer gegen (göttliche) Willkürherrschaft und Iphigenie zur Überwinderin überholter religiöser Fesseln.¹⁰ Eine faszinierende Interpretation schuf Goya zu Beginn des 19. Jahrhunderts mit seinem Wandbild *Saturn verschlingt eines seiner Kinder*.¹¹ Grundlage ist der Mythos von Saturn (griechisch: Kronos), der durch die Entmachtung seines Vaters die Herrschaft ergriffen hat und diese nun gegen potentielle Angriffe schützt, indem er seine eigenen Kinder verschlingt. Goya stellte mit diesem Gleichnis sein Entsetzen über die Folgen des von ihm einst euphorisch unterstützten Kampfes für die Ideale der Vernunft dar (Folgen der Französischen Revolution und der Napoleonischen Kriege). Der legendäre Ausspruch eines Girondisten auf dem Weg zur Guillotine

*Die Revolution, gleich Saturn, frisst ihre eigenen Kinder.*¹² wurde auch von Georg Büchner in seinem Drama *Dantons Tod* (1835) aufgegriffen

*Ich weiß wohl – die Revolution ist wie Saturn, sie frisst ihre eigenen Kinder.*¹³

und ist heute in verkürzter Form eine häufig gebrauchte Redewendung, um die grausamen Folgen der Verselbständigung revolutionärer Ideen zu beschreiben.

Das Beispiel zeigt exemplarisch die ambivalente Sicht dieser Epoche auf die griechischen Mythen, die den ethisch-erzieherischen Grundsätzen des neuzeitlichen Denkens widersprachen: mit Grausamkeiten gespickt, voller göttlicher Willkür

9 Beispiele: Raffael *Zeichnungsserie zu den Taten des Herkules*, 1507–1508
Albrecht Dürer *Herkules und die symphalischen Vögel*, 1500

10 Goethe, Johann Wolfgang *Prometheus* (Gedicht), 1774; *Iphigenie auf Tauris* (Drama), 1786

11 aus der Reihe der *pinturas negras* („Schwarze Bilder“, 1821–1823)

12 Pierre Victurnien Vergniaud, 1793 hingerichtet

13 Büchner, Georg *Dantons Tod*. Akt I, Szene 5, 1835

und heidnischer Unmoral zeigen sie den Menschen seinem Schicksal unausweichlich ausgeliefert. Dennoch wurden die mythischen Motive aufgegriffen – anscheinend berührten sie jene Bereiche, die von den aufgeklärten Menschen „wegrationalisiert“ worden waren. Die Mythen boten sich an, wenn die christlich-humanistische Symbolik keine Entsprechung bereithielt – beispielsweise um besondere Grausamkeiten oder erotische Szenen darzustellen (beliebtes Thema: Amor und Psyche). Während die Unsicherheit gegenüber dem nicht Passenden oder dem nicht Erklärbaren mit der Ablehnung und Verfolgung heidnischer Traditionen abgewehrt wurde, waren die Mythen ein unverfänglicher Weg, den Reiz des Verbotenen, den Kitzel des Schaurigen zu spüren.

Ähnlich wie die Ausgaben in anderen europäischen Ländern fanden die deutschen Übersetzungen der antiken Epen (ca. 1780 Johann Heinrich Voß¹⁴) sowie spätere Nacherzählungen (u.a. 1791 Karl Philipp Moritz, 1840 Gustav Schwab¹⁵) massenhafte Verbreitung und verhalfen den Mythen aus den griechischen und lateinischen Bibliotheken in die landessprachlichen Bücher. Generationen von Lesern erlebten mit diesen Geschichten, was heutige Rezipienten in Fantasy- und Krimiliteratur finden.

Entsprechend dem Trend der Systematisierung von Wissen wurde 1837–1852 durch August Friedrich Pauly die achtbändige *Real-Encyclopädie der classischen Alterthumswissenschaft* herausgegeben, die den kompletten Kenntnisstand zur Antike und damit auch eine umfassende Systematisierung der mythologischen Quellen enthielt. Ab 1890 folgte die weit umfangreichere Ausgabe *Pauly-Wissowa-Kroll*, die erst 1968 abgeschlossen wurde. Auf dieser Basis entstanden später weitere Nachschlagewerke, z.B. der seit 1996 erscheinende *Neue Pauly*.

4. Die technische Speicherung und Reproduktion von Bild und Klang

Die rasanten technologischen Entwicklungen der Industrialisierung brachten auch für die kommunikativen Strukturen große Veränderungen mit sich. Durch fotografische Verfahren wurde es Mitte des 19. Jahrhunderts möglich, Abbilder der Wirklichkeit zu fixieren und bald auch zu reproduzieren. Damit wandelte sich die Kultur der Wahrnehmung und Darstellung der Realität durch den Menschen grundlegend. Bisherige bildkünstlerische Methoden verloren ihre Funktion als Abbildungsverfahren an die Fotografie, die sich innerhalb weniger Jahre zum visuellen Standardmedium der dynamisierten und technisierten Welt entwickelte. Durch neue technische Verfahren (Autotypie, Fotogravur, Lichtdruck) fanden fotografische Abbildungen auch im Druck, vor allem in Presseerzeugnissen, vermehrt Verwendung. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts nutzten kinematografische Experimente die statischen Bildspeicherungsverfahren, um die Illusion zeitlicher Abläufe entstehen zu lassen, und läuteten damit den Siegeszug filmischer Medien ein. Fast zeitgleich war es auch gelungen, Klänge speicher- und reproduzierbar zu machen (Phonograph 1877; Grammophon 1887; Nadel-/Licht-/Magnetton 1930er) sowie Bild und/oder Ton über große Entfernungen zu übertragen (1876 Telefon; 1890er drahtlose Nachrichtenübermittlung; 1931 Fernsehen). Damit wurden auch auditive (Hörfunk) und audiovisuelle Medien (Tonfilm, Fernsehfunk) möglich.

All diese technischen Entwicklungen nahmen innerhalb weniger Jahre enormen Einfluss auf die öffentlichen kommunikativen Strukturen. Die mediale Verbreitung von Bildern und Klängen (Illustrierte Zeitungen, Lichtspieltheater, Hörfunk) wurde nach der Dominanz der textlastigen Druckmedien euphorisch aufgenommen und traf auf ein Publikum, das von der audiovisuellen Informationsflut überrollt wurde. Wie im vorherigen Kapitel beschrieben, hatte der Rückgang der kollektiven, multisensuellen Kommunikationsrituale zugunsten der individuellen, kognitiv-visuellen Informationsverarbeitung im Zeitalter des Buchdruckes eine passive und nicht mehr ganzheitlich kommunizierende Konsumentenmentalität entstehen lassen. Die Emotionalität

14 Johann Heinrich Voß *Odyssee*, 1781; *Ilias*, 1793, *Theogonie*, 1806

15 Karl Philipp Moritz *Götterlehre oder Mythologische Dichtungen der Alten*, 1791
Gustav Schwab *Sagen des klassischen Altertums*, 1840

und Direktheit von Bild und Klang trafen auf vernachlässigte Sinne; die Informationsflut auf unkritische, der Autorenkompetenz vertrauende Empfänger.

Bertolt Brecht, der als Bühnenautor nach Alternativen zur passiven Zuschauerhaltung suchte, setzte sich auch ausführlich mit dem Hörfunk auseinander und forderte die Wiederherstellung des kommunikativen Dialogs auf medialer Ebene:

Der Rundfunk wäre der denkbar großartigste Kommunikationsapparat des öffentlichen Lebens, ein ungeheures Kanalsystem, das heißt, er wäre es, wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den Zuhörer nicht nur hören, sondern auch sprechen zu machen und ihn nicht zu isolieren, sondern ihn auch in Beziehung zu setzen.¹⁶

Vorläufig war jedoch weder ein allgemeines Bewusstsein noch die technische Realisierbarkeit für derlei interaktive Ideen in Sicht – im Gegenteil: bevor sich eine Kritikfähigkeit gegenüber den massenmedialen Wirkungsmechanismen entwickeln konnte, entpuppte sich ihr manipulatives Potential. Im Zusammenspiel mit der speziellen sozialen und politischen Situation im Deutschland der 1930er Jahre hatte diese Entwicklung extreme Folgen. Die faschistische Propaganda erreichte mit der inhaltlichen Gleichschaltung aller Medien-Kanäle und dem massiven propagandistischen Einsatz medialer Mittel¹⁷ ihr erklärtes Ziel,

... dass die Presse so fein organisiert ist, dass sie in der Hand der Regierung sozusagen ein Klavier ist, auf dem die Regierung spielen kann.¹⁸

In so extremer Ausprägung blieb die unheilvolle Allianz von Macht und Medien ein Präzedenzfall – dennoch wurden hier die Mechanismen deutlich, die Medien zu wirksamen Werkzeugen der Manipulation und

Propaganda werden lassen können: erstens eine zentrale Kontrolle der Inhalte und zweitens ein überwiegend kritikunfähiges Publikum.

Die aufwendigen technischen Bedingungen der frühen audiovisuellen Medien begünstigten ihre Ausnutzung durch autoritäre Strukturen: da es in den Anfangsjahren noch keine Möglichkeit der Aufzeichnung gab, wurde aus einer gut kontrollierbaren Anzahl von Sendestationen live an Millionen Menschen gesendet. Der Siegeszug des Hörfunks wurde noch übertroffen vom Fernsehfunk, der sich in den 50er und 60er Jahren etablierte und zum Leitmedium der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurde. Die medialen Entwicklungen führten zu einer Kommerzialisierung der Kultur und ließen neue Märkte entstehen. Musikindustrie, Fernseh-/Filmindustrie und Werbeindustrie erzielten im wirtschaftlichen Aufschwung nach dem zweiten Weltkrieg enorme Zuwachsraten. Die von kommerziellen Aspekten dominierte Mainstream-Kultur verdrängte die kulturelle Vielfalt und erschwerte die öffentliche Wahrnehmung alternativer Strömungen.

Mit dem gesellschaftlichen Aufbruch der 60er Jahre wuchs auch die kritische Wahrnehmung gegenüber den Markt- und Medienmechanismen sowie dem passiven Konsumentenverhalten. Die Infragestellung gesellschaftlicher Strukturen und Normen ging einher mit der Forderung nach publizistischer Demokratie und Auflösung von kommunikativen Hierarchien: Aktionskünstler brachen das Verhältnis Künstler – Publikum auf und integrierten Spontaneität und Interaktion in ihre Performances. Künstlerische Gattungsbegriffe und der Kunstbegriff selbst wurden aufgesprengt und auf emanzipatorische Potentiale hin getestet. Experimente mit medialen Techniken funktionierten Einbahnstraßen-Medien zu kreativen Werkzeugen um (z.B. Tonband- und Fernsehexperimente von Nam June Paik). Mit Tonbandgerät und Videotechnik rückten die technischen Mittel in den 70er Jahren in die Nähe der Konsumenten, was zwar die kreative Auseinandersetzung mit den Medien ermöglichte, nicht aber das eigentliche Senden. Die Einseitigkeit des Informationsflusses und die Instrumentalisierung der Sender für wirtschaftliche und politische Interessen blieben erhalten und forderten konkretere Visionen eines emanzipatorischen Mediengebrauchs heraus. Enzensberger beschrieb 1970 die mediale Situation

16 Brecht, Bertolt *Der Rundfunk als Kommunikationsapparat*. 1932, in: Pias, Claus (Hrsg.) *Kursbuch Medienkultur*. DVA Stuttgart 1999, S. 260

17 Wochenschau + Kino; Hörfunk + Volksempfänger (z.B. 1943: 16 Millionen Volksempfänger); ab 1935 weltweit erstes regelmäßiges Fernsehprogramm + Fernsehstuben/Großbildstellen

18 Goebbels, Josef, zit. nach Wulf, Josef *Presse und Funk im Dritten Reich. Eine Dokumentation*. Frankfurt u.a. 1983, S. 64 f.

In der heutigen Gestalt dienen Apparate wie das Fernsehen oder der Film nämlich nicht der Kommunikation, sondern ihrer Verhinderung. Sie lassen keine Wechselwirkung zwischen Sender und Empfänger zu.

und entwarf die Idee von netzartigen Kommunikationsmodellen,

*die auf dem Prinzip der Wechselwirkung aufgebaut sind: eine Massenzeitung, die von ihren Lesern geschrieben und verteilt wird, ein Videonetz politisch arbeitender Gruppen usw.*¹⁹

Die Infragestellung des Meinungsmonopols der Massenmedien wurde unterstützt durch technische Entwicklungen im Bereich der individuellen Kommunikation. Mit dem Telefon wurde es möglich, trotz großer räumlicher Entfernung zu kommunizieren, was zuvor nur schriftlich und mit großer Zeitverschiebung möglich war. Die akustische Verbindung in Echtzeit näherte die medial vermittelte Kommunikation einer realen Gesprächssituation an. Der Telefonservice konnte nur lukrativ werden, indem er ein immer umfangreicheres Kabelnetz bereitstellte. Um 1880 wurden deutsche Ortsnetze eröffnet, bis 1900 waren die deutschen Großstädte verbunden und bald folgte die internationale Vernetzung. Telefonie, Telegrafie und spätere Zusatzmöglichkeiten wie Fax oder Anrufbeantworter effektivierten den individuellen Informationsaustausch über große Distanzen und kündigten zusammen mit ersten Interaktionsversuchen auf Basis der Medientechnologien (z.B. Dialog-System auf Teletext-Basis) neue Möglichkeiten im kommunikativen Spektrum an.

Beispiel: Analyse und Adaption der griechischen Mythen im 20. Jahrhundert

Der moderne Intellekt hat die Mythen interpretiert als einen primitiv-täppischen Versuch der Naturerklärung (Frazer); als Produkt der poetischen Phantasie prähistorischer Zeitalter,

¹⁹ Enzensberger, Hans Magnus *Baukasten zu einer Theorie der Medien*. 1970 in: Pias, Claus *Kursbuch Medienkultur*. DVA Stuttgart 1999, S. 265 / S. 275 f.

*verzerrt von den folgenden (Müller), als Arsenal allegorischer Unterweisungen, die das Individuum der Gruppe gefügig machen sollen (Durkheim), als Gruppentraum, in dem die Tiefenschicht der Menschenseele ihre archetypischen Impulse ausdrückt (Jung), als das überlieferte Medium metaphysischer Einsicht (Coomaraswamy) und schließlich als Offenbarung Gottes an seine Kinder (die Kirche). In Wahrheit sind die Mythen das alles, nur zeigen sie jedem Interpreten, je nach dessen Standort, ein anderes Gesicht.*²⁰

Der amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell, der sich vor allem mit dem Vergleich der Mythologien verschiedener Kulturen beschäftigt hat, deutet hier die Vielfalt der Ansätze an, die seit Ende des 19. Jahrhunderts zur Analyse mythischer Stoffe herangezogen wurden. Die breiteste Beachtung fanden sicher die tiefenpsychologischen Deutungen durch Sigmund Freud und Carl Gustav Jung. Deren Forschungsarbeit besiegelte theoretisch, was die Wirkungsweise der audiovisuellen Medien praktisch ausmachte: die Erschließung des Unbewussten stellte die Alleinherrschaft der Vernunft in Frage. Der tiefenpsychologische Ansatz, Mythen als „Kollektivpsychologie“ und Psychologie als „Individualmythologie“ aufzufassen,²¹ las die Mythen als Ausdruck der Urängste und Urhoffnungen der frühkindlichen Menschheit. Verschiedene Motive aus der griechischen Mythologie flossen als Metaphern zur Beschreibung von Vorgängen des individuellen Unbewussten in die tiefenpsychologischen Theorien ein (z.B. Ödipus-Komplex, Cassandra-Syndrom).

²⁰ Campbell, Joseph *Der Heros in tausend Gestalten*. Insel Verlag Frankfurt/M. und Leipzig 1999, S. 365 f.

Sir James George Frazer (1854–1941) schottischer Anthropologe, Religionswissenschaftler und klassischer Philologe

Max Müller (1906–1994) deutscher Philosoph

David Émile Durkheim (1858–1917) französischer Soziologe

Carl Gustav Jung (1875–1961) Begründer der Analytischen Psychologie

Ananda K. Coomaraswamy (1877–1947) Historiker und Philosoph

²¹ siehe Kerényi, Karl *Die Mythologie der Griechen*. dtv München 2001, S. 8

*Mich selbst fesselt vor allem die mythische Seite des Freudschen Gedankengutes. Denn es hat sich ergeben, dass die Psychoanalyse, wenn sie beim einzelnen Menschen in die Kindheit zurückdringt, auch imstande ist, die Kindheit der Menschheit zu erhellen. Der Mythos gewinnt unter dem Licht der Tiefenpsychologie greifbare Gestalt.*²²

Diese Aussage von Thomas Mann, in dessen Romanen mythologisch-psychologische Metaphorik eine große Rolle spielt (z.B. *Zauberberg*, 1924, *Joseph und seine Brüder*, 1933–1943), deutet den enormen Einfluss an, den die tiefenpsychologische Erschließung der Mythen als Ausdruck des kollektiven Unbewussten auf das Geistesleben ausübte. Walter Jens stellt am Beispiel der antiken Rebellinnen Antigone und Elektra die literarische Mytheninterpretation des 20. Jahrhunderts so dar:

*Nicht zufällig werden, zumal im Zeichen der Psychoanalyse [...], immer neue Konfigurationen entdeckt, und die mythischen Archetypen, Elektra voran, lassen Züge erkennen, die man Jahrhunderte lang übersah, wiewohl sie schon bei Euripides angelegt waren. [...] Fast hat es den Anschein, als hätten erst die Zentralwerke der Seelenanalyse, von Freud und Breuers Hysterie-Studien über die Traumdeutung bis hin zu der [...] Jungschen Benennung des „Elektra-Komplexes“, den Schriftstellern Wege gezeigt, die zu einer weit differenzierteren Behandlung der Seelenlage aller Beteiligten führten als vor 1900.*²³

Walter Jens bezieht sich dabei auf Antigone- und Elektra-Bearbeitungen von Hugo von Hofmannsthal (*Elektra*, 1904/1908), Eugene O'Neill (*Trauer muss Elektra tragen*, 1931), Jean Giraudoux (*Électre*, 1937), Jean Anouilh (*Antigone*, 1944; *Orest*, 1945) und Bertolt Brecht (*Antigone*, 1947). All diese literarischen Adaptionen greifen das Mythische jedoch nicht allein aus psychologischer Sicht auf, sondern als

*... Gleichnis für die Verschränkung dessen, was sowohl draußen wie drinnen ist, von historisch-sozialen wie von psychischen Realitäten.*²⁴

In dieser Vielschichtigkeit liegen auch der Reiz und die Größe der Werke von James Joyce (*Ulysses* 1914–1921), Heiner Müller (*Medeamaterial*, 1982) oder Christa Wolf (*Kassandra*, 1983; *Medea: Stimmen*, 1996).

Mit vergleichbarer Meisterschaft setzten filmische Adaptionen mythologische Motive ein. Zum Beispiel wird die hindernisreiche Irrfahrt des Odysseus bei Stanley Kubrick zur Reise durch die Evolution der Menschheit (*2001: A Space Odyssey*, 1968), bei Theo Angelopoulos zur Spurensuche in der jüngeren griechischen Geschichte (*Der Blick des Odysseus*, 1995) oder bei den Coen-Brüdern zum schrägen Trip durch das Amerika der Depressionszeit (*O Brother, Where Art Thou? – Eine Mississippi-Odyssee*, 2000). Das Cassandra-Motiv, also die Gabe, die Zukunft zu kennen, gepaart mit dem Fluch, nicht gehört zu werden, durchzieht Terry Gilliams *12 Monkeys* (1995) in mehreren Ebenen: der Zeitreisende Cole landet wegen seines Zukunftswissens im Irrenhaus der Gegenwart; die Psychiaterin Dr. Railyly forscht und referiert zu mythologischen und psychologischen Aspekten des Cassandra-Syndroms; beider (An-)Rufe aus der Gegenwart in die Zukunft werden wiederum nicht verstanden. Der Lauf der Geschichte vollstreckt sich so unerbittlich wie mythische Orakelsprüche: gerade weil man versucht, einer Prophezeiung zu entinnen, erfüllt sie sich in ihrem ganzen Ausmaß.

Allerdings war das 20. Jahrhundert auch reich an Adaptionen, die weniger den tiefen metaphorischen Gehalt als vielmehr die sich oberflächlich anbietenden Gleichnisse aufgriffen. Vor allem die ständig nach neuen Stoffen dürstende Medienindustrie griff gern auf die bewährten Muster der Abenteuer- oder Heldenreise

²² Mann, Thomas *Bekanntnis zu Sigmund Freud*. in: Mann, Thomas: *Freud und die Psychoanalyse*, Fischer Taschenbuch Verlag Frankfurt/M. 1991, S. 67

²³ Jens, Walter *Mythen der Dichter*. Kindler Verlag, München 1993, S. 61 ff.

²⁴ Fühmann, Franz *Das mythische Element in der Literatur*, in: Fühmann, Franz: *Marsyas. Mythos und Traum*. Reclam Verlag Leipzig 1993, S. 443

zurück. Viele Adaptionen entsprachen mit ihrer moralisierenden Polarisierung von Gut und Böse nicht der wertfreien Archaik der Mythen und kleideten Geschichten voller Pathos und Patriotismus in mythische Gewänder. Noch einmal möchte ich dazu Franz Fühmann zitieren, der auf die Tücken vordergründiger Mytheninterpretation verweist:

*Die Anfälligkeit des Mythos liegt in seinem Gleichnischarakter; der ist sein Vorzug wie seine Schwäche. [...] Das menschliche Streben nach bequemster Erklärung der unbequemen Dinge des Alltags [...] kann zu massenhafter und gieriger Anerkennung all dessen führen, was nach dem Mund redet, um den Bart geht, Honig ums Maul schmiert – kurzum: aller Demagogie.*²⁵

²⁵ Fühmann, Franz *Das mythische Element in der Literatur*. in: Fühmann, Franz: *Marsyas. Mythos und Traum*. Reclam Verlag Leipzig 1993, S. 448 f.

Der aktuelle Wandel im Vergleich zu den zurückliegenden

5. Digitalisierung und Vernetzung

In der Einleitung habe ich versucht, die ambivalente Wahrnehmung des Wandels durch Digitalisierung und Vernetzung zu skizzieren. Die umfassenden Veränderungen in allen Lebensbereichen, die Umdeutung bestehender Ideale und die Umstrukturierung bewährter Systeme konfrontieren uns mit Pioniergeist, Unsicherheit und Abenteuerlust, die an die Atmosphäre der Entdeckungsreisen oder des Goldrausches erinnern. Gemeinsam ist diesen Zeiten des Umbruchs die Unzulänglichkeit etablierter Maßstäbe – seien es nun geografische Dimensionen, soziale Werte oder wie in unserer Gegenwart Kriterien der Kommunikation und der Wissensbehandlung. Das Festhalten an bewährten Mustern versperrt den Blick für notwendige Veränderungen; die einseitige Überbewertung neuer Möglichkeiten jedoch führt zu kurz-sichtigen Fehleinschätzungen.

Der Kommunikations- und Medientheoretiker Michael Giesecke zieht zur Beschreibung kultureller Generationswechsel ein sozialpsychologisches Drei-Phasen-Modell heran:

*Die Phasen bei der Ablösung alter durch neue Kommunikationstechnologien unterscheiden sich nicht vom üblichen Generationenwechsel in unserer Kultur. Neue Programme knüpfen an ältere an. Sie fallen nicht vom Himmel, sondern sie haben Eltern. Von diesen Eltern sind sie anfangs noch in hohem Maße abhängig. Später empfinden sie diese Abhängigkeit als beengend und revoltieren dagegen; wenn alles gut läuft, werden sie irgendwann zu ihrer eigenen Identität finden und sich autonom, ohne ständig Rücksicht auf diese Herkunft nehmen zu müssen, entwickeln. Sie können frei zwischen alten und neuen Werten oszillieren.*²⁶

²⁶ siehe: Giesecke, Michael *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft*. Suhrkamp Verlag Frankfurt/M. 2002, S. 271 ff.

Mit den Phasen Abhängigkeit, Gegenabhängigkeit und Autonomie lässt sich – vergleichbar der kindlichen Ablösung von elterlichen Prinzipien – auch die Entwicklung technologischer und kommunikativer Innovationen beschreiben. Der Blick auf die historische Entwicklung hält reichlich Beispiele bereit, die den schwierigen Weg der Emanzipation von „elterlicher“ Prägung erkennen lassen.

Beispiel 1: Der Buchdruck brauchte ca. ein Jahrhundert, um von einer Optimierung der Handschriftlichkeit zu seinen spezifischen Möglichkeiten zu finden (z.B. Titel, Seitenzahl, Inhaltsverzeichnis). Noch länger dauerte es, ehe sich das dem Medium entsprechende lineare und systematische Denken etablierte – dann jedoch umso kompromissloser. Das Zeitalter des gedruckten Wissens verharrte mit der starken Bevorzugung rationaler und bewahrender Methoden in der Phase der Abwertung seiner Wurzeln (Gegenabhängigkeit). Mit der Wiederkehr multisensueller, intuitiver, dynamischer und interaktiver Verfahren entsteht in unserer Gegenwart die Chance zu einem ausgewogenen Netzwerk artverschiedener Kommunikatoren und Medien. (siehe Giesecke: Medienökologie²⁷)

Beispiel 2: Die Fotografie versuchte in den Anfangsjahren mit Weichzeichner und Kolorierung, mit gewohnten Arrangements und Posen die Ästhetik der Malerei zu kopieren, bevor sie sich ihrer spezifischen Mittel besann. Gleichzeitig durchlitt die „Mutter“ der Fotografie, die Malerei, eine Krise des Sinnverlustes als Abbildungsmedium, bevor sie mit der Besinnung auf ihre elementaren Ausdrucksmittel (Form, Farbe, Linie, ...) eine ästhetische Befreiung erfuhr (z.B. Kubismus, Expressionismus). Inzwischen können „Mutter“ und „Kind“ unabhängig voneinander und doch seelenverwandt einander begegnen und inspirieren.

²⁷ siehe: Giesecke, Michael *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft*. Suhrkamp Verlag Frankfurt/M. 2002, S. 409 ff.

Beispiel 3: Die ersten Filme kopierten die statische, frontale Sicht des Theaters, bevor die Möglichkeiten Schnitt, Montage, Kameraperspektiven, Einstellungsgrößen entdeckt und zu einer eigenen Sprache entwickelt wurden. Als Pulsfühler einer dynamischen Welt hat sich die Filmästhetik trotz ihrer jungen Geschichte rasant verändert. Heute setzen sich experimentelle filmische Arbeiten mit der Sprengung des linearen, interaktionsfreien Rahmens auseinander (z.B. Musikvideos, Tom Tykwers *Lola rennt*) und kündigen damit eine neue Generation zeitabhängiger Medien an.

Orientiert an diesen Beispielen und dem oben beschriebenen Drei-Phasen-Modell stellt sich die Frage, in welcher Situation sich gegenwärtig Digitalisierung und Vernetzung im Verhältnis zu ihren unidirektionalen und interaktionsarmen Eltern Buchdruck und Klang-Bild-Medien bewegen. Was sind die spezifischen Möglichkeiten der neuen Technologien – kennen wir sie bereits? Und welche Veränderungen bringen sie mit sich?

Phase 1: Abhängigkeit – Perfektionierung etablierter Prinzipien

Der im Buchdruckzeitalter bevorzugte fixierte Text wird durch die neuen Technologien um diverse Möglichkeiten bereichert, die im Rahmen der etablierten Kriterien sensationelle Verbesserungen offerieren. Die Arbeit am Text gestaltet sich durch umfassende Bearbeitungs- und Korrekturmöglichkeiten (Ausschneiden, Einfügen, Kopieren, Zurück, Wiederherstellen, Rechtschreibkorrektur, verschiedene Versionen, ...) entschieden flexibler als mit vordigitalen Verfahren. Dazu kommen der Erhalt der Bearbeitbarkeit und die unkomplizierte Übertragbarkeit der Inhalte in weiterführende Verfahren der Veröffentlichung (Druckvorbereitung, Online-Publishing). Die Recherche in digital gespeicherten Texten und Katalogbeständen wird durch Indizierung und Verlinkung um ein Vielfaches effektiver. Dennoch sind alle diese Funktionen lediglich Verbesserungen vorhandener Verfahren und unterstützen in erster Linie etablierte Denk- und Kommunikationsstrukturen. Die Textverarbeitung am

Computer entspricht einer verbesserten Schreibmaschine; eine von dem Betrachter nicht beeinflussbare Webseite mit Bild, Text und Verlinkungen ist eine Variation gedruckter Veröffentlichungen mit Fußnoten und Quellenverweisen. Ähnlich lässt sich die Optimierung der Bearbeitungsverfahren für Bilder, Sounds, Videos usw. beschreiben. Die digitale Speicherung und Manipulation sowie die synthetische Erzeugung von Bild und Klang eröffnen sensationelle Aussichten. Die Perfektionierungen sind also innerhalb der bestehenden Kriterien so umfassend, dass sie möglicherweise ablenken von ihren Abhängigkeiten:

*Die Devise lautet: Mehr vom Selben, aber schneller und billiger! [...] Als Annäherungsregel kann gelten: Alle elektronisch gespeicherten Informationen, die sich problemlos in typographische Produkte umsetzen lassen (und umgekehrt), gehören noch der typographischen Ära an.*²⁸

Diese Tatsache wird dann um so deutlicher, wenn nicht die praktische Umsetzung, sondern die zugrunde liegenden Prinzipien betrachtet werden, nach denen sowohl Zeitungen, Bücher, Radio, Fernsehen als auch herkömmliche Webpräsenzen funktionieren:

- hierarchische Strukturen des Informationsmanagements
- Einseitigkeit des Informationsflusses

Ursprüngliche Visionen eines bidirektionalen Austauschnetzes, wie z.B. Ted Nelsons Konzept *Xanadu* aus den 60er Jahren, scheitern in dieser ersten Phase sowohl an technischen Hürden als auch am starken, vor allem kommerziellen Interesse zur Nutzbarmachung der neuen Kanäle für etablierte Zwecke und auf gewohnter Einbahnstraße. Allerdings zeichnen sich mit den neuen Technologien Modifikationen ab, die eine allmähliche Veränderung in der Kommunikationskultur ankündigen und zum Teil fließend zu Phase 2 überleiten: emotional und unbewusst wirkende audiovisuelle Medien relativieren die Dominanz von rationalen und logischen Informationen; größere Flexibilität und Vielfalt stellen die starke Bevorzugung fixierter und autorisierter Informationen

²⁸ Giesecke, Michael *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft*. Suhrkamp Verlag Frankfurt/M. 2002, S. 274 f.

in Frage und zwingen den Konsumenten zum Auswählen, also zu einer Auseinandersetzung. Die Explosion der individuellen Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Netzen (z.B. Mail, instant messaging) bereitet die bidirektionale Kommunikation auf öffentlicher, medialer Ebene vor (z.B. Newsgroups, Mailinglists).

Phase 2: Gegenabhängigkeit – die Anarchie der Communities

Mit der Erschließung des Internet als Publikationsplattform für jedermann entsteht eine völlig neue Situation: die massenmediale Einbahnstraße wird geöffnet für gegenseitige Kommunikationsabläufe. Aus passiven Empfängern werden aktiv teilnehmende Sender – die Visionen Brechts, Enzensbergers und der Web-Pioniere vom emanzipatorischen Potential nicht-hierarchischer Kommunikation rücken in greifbare Nähe.

Auf technologischer Ebene sind alle Voraussetzungen erfüllt:

- das Internet als dezentrales weltweites Netz von Einzelrechnern funktioniert außerhalb hierarchischer Strukturen
- Breitband-Zugänge ermöglichen Daten-Transfers in großem Umfang und dauerhaften Online-Betrieb
- Software-Entwicklungen unterstützen das anwenderseitige Generieren von Web-Inhalten ohne spezielle Vorkenntnisse
- Text, Klang, Bild, Bewegtbild und Interaktion sind kombinierbar in einem Medium

Das emanzipatorische Potential dieser Entwicklung ist überwältigend – und trifft auf eine partizipations- und kommunikationshungrige Generation, die sich euphorisch auf den neuen Plattformen austobt. Die enorme Resonanz von Foren, Wikis, Blogs und Community-Portalen offenbart das riesige Bedürfnis nach Mitwirkung und Öffentlichkeit. Auf der einen Seite lassen Open-Source-Gemeinden (z.B. Linux) und Wissensplattformen (z.B. Wikipedia) das kreative Potential der Gemeinschaft explodieren. Andererseits treibt die Vielfalt der Möglichkeiten durchaus fragwürdige Blüten (z.B. Offenbarungspraxis auf persönlichen Profildaten; missbräuchliche Verwendung von Informationen; Sabotage durch Viren, Spam u. ä.; kriminelle Netze, ...).

Hinzu kommen aggressive Versuche kommerzieller Interessen, sich die neuen Kanäle einzuverleiben und beherrschbar zu machen.

Wie bei einem rebellierenden Jugendlichen bringt das radikale Ausreizen der neuen Möglichkeiten ein hohes Innovationspotential, aber auch Grenzüberschreitung und Missbrauch mit sich – so sammeln sich die Kräfte, die den Weg frei räumen für neue Denkstrukturen, und das nicht ohne Verluste und Nebenwirkungen. Es ist anzunehmen, dass wir bisher nur eine sehr begrenzte Vorstellung vom Anwendungsspektrum der neuen Technologien haben. Die tatsächlich spezifischen Möglichkeiten können sich erst entwickeln, wenn veraltete Muster in den Köpfen und in den etablierten Strukturen hinterfragt und gegebenenfalls überwunden werden. Dafür ist nostalgische Kurzsichtigkeit eine ebenso schlechte Basis wie unkritische Euphorie.

Eine der wichtigsten Forderungen der Zukunft wird die Kompetenz des Einzelnen sein, in einem komplizierten individuellen Prozess der Selektion seinen Weg durch einen vieldimensionalen Informationsdschungel zu finden. Mit größerer Vielfalt schwindet die Sicherheit eines verlässlichen Wissenskanons und wächst die Rolle jedes Einzelnen als individueller Empfänger und Sender. Unsere Konsumentenmentalität, die seit ca. 500 Jahren für das passive Empfangen vortrierter Information konditioniert war, kann diese Informationserarbeitungs- und Sendungskompetenzen nicht über Nacht entwickeln. Diese Befähigung wird aber maßgeblich darüber entscheiden, ob der Sprung ins Meer der Information zum Training oder zur Falle für unser Urteilsvermögen wird. Und ob die Errungenschaften der Wissenssystematik vergangener Jahrhunderte in Frage gestellt oder um zusätzliche Möglichkeiten erweitert werden. Kompetenzentwicklung beginnt z.B. bei der Auseinandersetzung mit der Spezifik verschiedener Quellen-Modelle. Die Diskussion um die Verlässlichkeit von Wikipedia verrät noch reichlich Intoleranz gegenüber Informations-Alternativen. Dynamisches Netzwerkwissen und autorisierte Expertenquellen haben jeweils Vor- und Nachteile – wer lernt, einen Wikipedia-Eintrag oder Forum-Thread anders zu lesen als einen Brockhaus-Artikel, wird aus der Synergie beider Quellen seinen Nutzen ziehen. Das könnte der Beginn der Akzeptanz von alternativen Formen des Wissenserwerbs sein.

Das Urheberrecht des Buchzeitalters wird anderen, flexiblen Modellen weichen, die sich mit Creative Commons Licenses bereits ankündigen. Die Online-Enzyklopädie Wikipedia arbeitet ständig an einer Modifizierung ihrer Spielregeln und nähert sich damit (zumindest in Fragen der Dokumenten-Historie und der Rechtsfragen) den Prinzipien von Ted Nelsons *Xanadu*-Idee an:

... die Verwaltung des gesamten Weltwissens über ein riesiges, computerunterstütztes Begriffsnetz, das den Zugriff auf die entsprechenden informationellen Einheiten gestattet. Durch die Möglichkeit der simultanen und kollektiven Bearbeitung eines Dokuments soll der tendenzielle Gegensatz zwischen Autor und Leser aufgehoben werden. Die Aufgabe solcher Systeme beschränkt sich nicht allein auf die Verwaltung der vielfältigen und komplexen Beziehungen zwischen einzelnen Hypertexteinheiten. Es sind darüber hinaus auch Mechanismen erforderlich, die bei extensivem Mehrbenutzerbetrieb die Integrität, Aktualität und auch das Rückverfolgen der Entstehungshistorie eines Dokuments gewährleisten sowie den Schutz von Urheber-, Nutzungs- und Vervielfältigungsrechten unterstützen.²⁹

Ebenso wie das kreative Potential jedes Einzelnen kann sich das demokratische Potential komplexer Netzstrukturen erst dann entfalten, wenn es geeignete Grundsätze entwickelt und Regularien zu ihrer Durchsetzung etabliert. Der alternative Journalismus, der im Moment durch Blogs, Foren, Netzzeitungen usw. entsteht, muss sich den Vorwurf gefallen lassen, dass Informationen allgemein manipulierbar und somit „Freiwild“ sind. Falschinformationen, die unkritisch und unkommentiert weiterverbreitet werden, sind ein Problem – jedoch in meinen Augen weit weniger problematisch als die in hierarchischen Systemen autoritär manipulierten Informationen, die nicht öffentlich widerlegt werden können. Auch hier wird die Akzeptanz der Vielfalt zum Katalysator positiver Veränderungen: eine zentral kontrollierte Manipulation wird unmöglich.

²⁹ Kuhlen, Rainer *Hypertext. Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank*. Berlin, Heidelberg, New York, 1991

Exkurs: Kollektive Intelligenz oder digitaler Maoismus?

Spam ist ein gutes Beispiel für den Wahnsinn der Vielen. Aber Spam kann auch mit Hilfe der Weisheit der Vielen bekämpft werden – Einzelne können Spam identifizieren, diese Informationen werden gesammelt. Das ist eine sehr mächtige Anti-Spam-Technik. Wir betreten eine neue Welt, in der es nicht mehr nur um das Äußern von Meinungen im Netz geht – es geht um verteilte Datenerhebung und Echtzeit-Intelligenz.²⁹

Tim O'Reilly

Viele meiner Kollegen in der Computerwelt wollen die antievolutionären Eigenschaften digitaler Techniken nicht wahrhaben. Sie erliegen dem Trugschluss, Computersysteme entwickelten sich und Software würde besser und besser. [...] Mir graut vor der Vorstellung, in 15 oder 20 Jahren könnte Erziehung auf dem Wikipedia-Prinzip beruhen: Man ermittelt den Durchschnitt von Meinungen.³⁰

Jaron Lanier

Viele Leute versuchen, den Begriff zu verfälschen und ihn in eine Neuauflage der Dotcom-Blase zu verwandeln. Ich sage immer wieder: „Nein, hier passiert etwas wirklich Wichtiges!“ Es geht nicht nur um MashUps, es geht um die Idee, kollektive Intelligenz nutzbar zu machen.³¹

Tim O'Reilly

Die schlimmste [Idee] ist der Glaube an die sogenannte Weisheit der Massen, die im Internet ihre Vollendung finde. [...] Derzeit wird die Vorstellung immer populärer, das Kollektiv [...] verfüge als eine – gern Schwarmgeist genannte – höhere Intelligenz über eigene Ideen, ja sogar über eine überlegene Meinung. Eine solche Denkweise hat in der Geschichte schon mehrfach zu sozialen und politischen Verheerungen geführt. Mir bereitet die Vision Sorgen, nur das große Ganze, das Kollektiv sei real und wichtig – nicht aber der einzelne Mensch. Das war der Fehler in allen totalitären Ideologien, vom Nazi-Regime über Pol Pot bis zu den Islamisten.³²

Jaron Lanier

Unsere Zivilisation steckt in einem Prozess der Selbstfindung, Dinge werden möglich, die vorher nicht möglich waren. Das Internet trägt zur Entwicklung einer globalen Gesellschaft bei, egal ob diese Entwicklung nun in 100 oder in 500 Jahren abgeschlossen ist.³³

Tim O'Reilly

Die Gefahr von Wiki-Lynchjustiz halte ich für sehr real. In der Wikipedia-Welt bestimmen jene die Wahrheit, die am stärksten besessen sind. Dahinter steckt der Narzissmus all dieser kleinen Jungs, die der Welt ihren Stempel aufdrücken wollen, ihre Initialen an die Mauer spraysen, aber gleichzeitig zu feige sind, ihr Gesicht zu zeigen. [...] Die verstecken sich hinter falschen, erfundenen Identitäten. Wer unsichtbar ist, ist unangreifbar. Die Wahrheit hingegen bekommen Sie nur mit Verantwortlichkeit.³⁴

Jaron Lanier

Alles kann missbraucht werden. Wikipedia ist im Allgemeinen eine nützliche Quelle. Sind schon Einträge absichtlich verfälscht worden? Auf jeden Fall. Sind Leute darin schlecht behandelt worden? Auf jeden Fall. Aber Wikipedia hat interne Mechanismen dafür entwickelt, damit umzugehen. Sie sind nicht perfekt – aber verdammt viel besser darin, Sachen in Ordnung zu bringen, als zum Beispiel im Moment unser politisches System! Man legt an das Internet sehr hohe Qualitätsstandards an.³⁵

Tim O'Reilly

Tim O'Reilly, 52, gelernter Altphilologe, gilt als geistiger Vater der Idee vom „Web 2.0“, dem Mitmach-Netz der Gegenwart. Auch mit dem Begriff Open Source und der Bewegung für Freie Software ist sein Name eng verknüpft. Der gebürtige Ire betreibt in den USA einen berühmten Fachbuchverlag, der seinen Namen trägt, und organisiert Konferenzen rund um die Themen Software und Internet.

Jaron Lanier, 46, gilt als wichtiger Vordenker der digitalen Zukunft. Der Computerwissenschaftler hat den Begriff „Virtual Reality“ geprägt und erste Anwendungen dafür in der Chirurgie und der Autoindustrie entwickelt.

29, 31 Interview mit Tim O'Reilly, Spiegel Online, 29. 11. 2006, www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,451137,00.html

30, 32, 34 Interview mit Jaron Lanier, Spiegel 46/2006, 13.11.2006

33 Interview mit Tim O'Reilly, 22. 11. 2006, www.manager-magazin.de/it/artikel/0,2828,449911,00.html

35 Interview mit Tim O'Reilly, Spiegel Online, 30. 11. 2006, www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,451248,00.html

Die Möglichkeit des gegenseitigen Informationsaustausches über Ländergrenzen hinweg ist zum mächtigen Werkzeug demokratischer Kräfte geworden. Vor allem in Ländern mit eingeschränkter Meinungs- und Pressefreiheit bieten die digitalen Kanäle größeren Informations- und Organisationsspielraum als herkömmliche Kommunikationswege. Die Kontroll- und Zensurbestrebungen der betreffenden Regierungen sind entsprechend repressiv – und zum Teil nur möglich, weil sich internationale Unternehmen korrumpieren lassen (Beispiel: Microsoft und Google ließen sich auf Zensurzugeständnisse an die chinesische Regierung ein; Yahoo übermittelte der chinesische Regierung Mail-Inhalte, die zur Verhaftung eines regierungskritischen Journalisten führten).³⁰ Trotz aufwendiger technischer und repressiver politischer Maßnahmen (in 6 Ländern sitzen insgesamt 59 Online-Dissidenten im Gefängnis, davon 50 in China³¹), gelingt es zunehmend weniger, die „subversiven“ Kanäle vollständig zu kontrollieren. Grund dafür sind immer komplexere Vernetzungen und ein verstärktes öffentliches Bewusstsein für die Problematik.

Ein überaus wichtiger Aspekt bei der Demokratisierung der elektronischen Medien wird die Überwindung der digitalen Kluft („digital divide“) sein. Zu den schon lange bestehenden Privilegien Alphabetisierung und Schulbildung kommt in der Gegenwart das Privileg des Zugangs zu Computer und Internet hinzu. Vor allem die Entwicklungsländer werden durch die zunehmende Bedeutung von Digitalisierung und Vernetzung mit verschärfter Chancenungleichheit konfrontiert. Während in den Industrieländern 70–80% der Bevölkerung Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien haben, sind es in den meisten Ländern Afrikas unter 2%. Aber auch innerhalb der Industrieländer gibt es aufgrund sozialer oder geografischer Kriterien große Unterschiede im Umgang mit digitalen Technologien, die zur sozialen und wirtschaftlichen Benachteiligung führen. 2003 und 2005 fanden UN-Weltgipfel zur Informationsgesellschaft (WSIS – World

Summit on the Information Society) statt, um sich über die gegenwärtige Situation und über gemeinsame Strategien zur Verringerung der digitalen Kluft zu verständigen. Die Ergebnisse entsprachen nicht den Erwartungen, vor allem weil die USA sich weigerten, ihre zentrale Rolle bei der Verwaltung des Domain Name Systems (DNS) an ein internationales Gremium abzutreten. Dennoch wurde das Internet Governance Forum (IGF) ins Leben gerufen, das nun konsultierend die internationalen Interessen bei der Verwaltung des Internets vertreten soll.

Viele nichtkommerzielle Initiativen aus den Reihen der Netz-Visionäre versuchen, die digitale Spaltung durch das Prinzip des freien Zugangs zu unterschiedlichen Ressourcen zu verringern: frei verfügbares Wissen, freie Nutzung von Software, usw.

Ein spannendes Beispiel ist die Initiative *one laptop per child*, an deren Umsetzung eine gemeinnützige Gesellschaft unter der Leitung von Nicholas Negroponte vom MIT Media Lab seit 2001 arbeitet. Unter unentgeltlicher Mitarbeit zahlreicher Experten sind kleine Laptops mit alternativer Stromversorgung und robuster Ausstattung entwickelt worden, deren Preis durch die Verwendung freier Software und hohe Stückzahlen bei ca. 100 Dollar liegen soll. In Zusammenarbeit mit Regierungen und Nicht-Regierungs-Organisationen sollen sie verteilt werden und allen Kindern, vor allem in Entwicklungs- und Schwellenländern, den Zugang zu Wissen und moderner Technologie ermöglichen. Die Erwartungen an dieses Projekt sind hoch – die kritischen Stimmen entsprechend laut. Sie kommen zum einen natürlich aus den Reihen etablierter Hard- und Software-Hersteller, die ihre Märkte gefährdet sehen. Aber sie kommen zum Teil auch aus den Zielländern selbst, die in Ermangelung von sauberem Wasser, Schulen und Büchern in dem Projekt keine sinnvolle Entwicklungshilfe sehen, sondern

*ein cleveres Marketing-Instrument, mit dem sich die westliche Industrie unter dem Vorwand der Gemeinnützigkeit den Markt der Dritten Welt erschließen möchte.*³²

³⁰ Amnesty International Press Release, 25. 01. 2006: *China: Internet companies assist censorship*

³¹ Quelle: www.reporter-ohne-grenzen.de, 28. 01. 2007

³² Süddeutsche Zeitung, 29.12.2005

Auch wenn die Triebkräfte in diesem konkreten Fall tatsächlich nicht kommerzieller Natur sind, so sind die Einwände dennoch nicht von der Hand zu weisen. Auch die Verteilung der Geräte wirft noch so manche Fragen auf. Eines der ersten Länder, das eine Absichtserklärung zum Kauf von einer Millionen Laptops unterzeichnet hat, war Libyen. Kann man tatsächlich erwarten, dass eine Regierung, die systemkritische Blogger ins Gefängnis wandern lässt, die Kinder des Landes unabhängig von Stand und Gesinnung mit den Instrumenten des freien Informationsaustausches beschenkt?

Das sind nur einige wenige der Fragen, die dieses Projekt aufwirft. Es enthält in technischer, sozialer und politischer Dimension reichlich Zündstoff und ist damit ein Paradebeispiel für die gegenwärtige Umbruchsituation: ausgelöst durch technologische Entwicklungen (die freilich im gesamtgesellschaftlichen Bedingungsgefüge herangereift sind) stoßen etablierte wirtschaftliche, politische und soziale Wertesysteme an ihre Grenzen – in einer Phase der Umstrukturierung bilden sich neue Kriterien zur Bewältigung der grundlegend veränderten Situation heraus. Ich denke, dass wir im Moment am Beginn dieser Phase stehen und deshalb nur bedingt in der Lage sind, uns eine Vorstellung vom Ausgang dieser Entwicklung machen.

Phase 3: Vision – Balance der Vielfalt

Wir können heute über die Leistungen und Grenzen des Buchdruckzeitalters reflektieren. Wir können dieses Wissen in Beziehung setzen zu den Veränderungen durch die audiovisuellen Medien, die vor allem dort großen Einfluß nahmen, wo die zentrale Perspektive der Buchkultur ihre Grenzen hatte. Und wir können feststellen, dass Digitalisierung und Vernetzung diese uns bekannte Situation mit großer Wucht zu verändern beginnen, weil sie Dimensionen miteinander verknüpfen, die zuvor unvereinbar schienen. Wie wird sich diese Entwicklung fortsetzen und welche Aspekte des gesellschaftlichen Umbruchs werden die Veränderungen dominieren? Diese Fragen laden zu vielfältigen Spekulationen ein. Werden Marktinteressen oder globale Überlebensstrategien, technologische Entwicklungen oder soziales Empowerment

die entscheidenden Triebkräfte der Zukunft sein? Die folgenden Annahmen zur Entwicklung der Kommunikation korrespondieren mit der Vorstellung von einer Gesellschaft, die in der Lage sein wird, die sozialen und technologischen Potentiale zur Bewältigung globaler Menschheitsprobleme zu aktivieren.

Die Polarisierungen zwischen Rationalität und Emotionalität, zwischen Richtig und Falsch scheinen Grenzen zu markieren, die sich als systematisierende Prinzipien lange Zeit bewährten, nun aber ebenso wie die Rollenverteilungen Autor und Leser, Sender und Empfänger ausgereizt sind. Basierend auf den Errungenschaften der zurückliegenden Zeitalter werden sich flexible, verknüpfende und interaktionsreiche Prinzipien etablieren. Die Hinwendung zu intuitiven und multisensoriellen Methoden bedeutet nicht die Abwertung rationaler und spezialisierter Verfahren, sondern die Integration der Vielfalt zur Überwindung der Grenzen der Kommunikations-Monokulturen zurückliegender Epochen. Die hierarchischen Strukturen der Wissensverwaltung werden abgelöst durch antiautoritäre, selbstregulierende, dynamische Netzstrukturen, die sich in einem kulturellen Ökosystem immer wieder neu ausbalancieren werden.

Nachdem über lange historische Zeiträume kultureller Fortschritt vor allem durch Ausdifferenzierung, Technisierung individueller menschlicher Leistungen und Versprachlichung (Rationalisierung) von Informationen erreicht wurde, haben wir nun die Chance, andere Prinzipien zu nutzen. Statt eines Entweder-oder-Denkens werden wir stärker ein Sowohl-als-auch-Denken brauchen, um die verschiedenen Formen von Informationsverarbeitung und Medien zu verknüpfen. Die Fähigkeit zu zweckabhängigem Programmwechsel, zur Oszillation und zur Balance wird zu einer kulturellen Schlüsselqualifikation. [...] Dem Niedergang der zentralen Perspektive entspricht der Aufstieg von Konzepten wie Synästhesie und Multimedialität.³³

³³ Giesecke, Michael *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft*. Suhrkamp Verlag Frankfurt/M. 2002, S. 278 / 321

Beispiel: Der Mythos im Netz

Die Mythen der Menschheit – und damit auch die antiken griechischen Mythen – sind faszinierende Belege kollektiver Schöpfungskraft. In den frühen Kulturen ohne Speicherungs- und Korrekturverfahren gelang es der räumlich und zeitlich verteilten Gemeinschaft, ein kollektives Geschichtennetz zu weben, dessen Komplexität und Vielschichtigkeit noch heute faszinieren. Die vielen Köche haben den Brei nicht verdorben und die Zeit hat die Inhalte nicht zu Einheitsbrei zerkocht. Diese Erfolgsgeschichte ist kein einmaliger Zufallstreffer, sondern universelle Erfahrung: Mythologien und Religionen verschiedenster Kulturen leben von verwandter Symbolik und enthalten vergleichbare philosophische und psychologische Wahrheiten.³⁴

Es gibt kaum ein überzeugenderes Plädoyer für die These der kollektiven Intelligenz und gegen den Schwarmgeistpessimismus. Die Frage ist nur, ob wir uns die Zeit nehmen können, die unsere Ahnen hatten, um zu ihrer mythologischen Höchstform zu finden (ca. ein- bis zweitausend Jahre?!). Einen Versuch ist es wert – schließlich sind unsere Datenleitungen etwas schneller als die Füße der wandernden Sänger. Und was bietet sich als Testlauf besser an, als die Fäden des Ur-Netzes wieder aufzunehmen, ihrem Verlauf durch das Labyrinth von Jahrhunderten zu folgen und sie auf digitaler Ebene wieder miteinander zu verknüpfen. Die Seelenverwandschaft der Online-Community mit den antiken Mythenschöpfern braucht ein Portal, in dem das Wissen über die antiken Götter und Helden sowie die große Rezeptionsvielfalt zusammengetragen und der öffentlichen Diskussion anvertraut wird. Für einen einzelnen Mythenfreund wäre der Versuch, auch nur annähernd alle vom griechischen Mythenkosmos inspirierten Geschichten, Skulpturen, Lieder, Gemälde, Gedichte, Musikstücke,

Romane, Opern, Filme usw. zusammenzutragen, eine Sisyphos-Arbeit (= niemals endende Strafarbeit) – eine wache Community dürfte es in wenigen Monaten zu einer respektablen Sammlung bringen. Darüber hinaus wird ein anschaulich und zweckmäßig ausgelegtes Netz seinen Zweck nicht verfehlen: wer einmal den Faden der Götter- und Heldengeschichten aufgenommen hat, der ist längst selbst Teil der Verstrickung geworden.

Wie also webt man das Netz vom Mythos beziehungsweise den Mythos vom Netz?

Es gibt eine Reihe effektiver Werkzeuge, um im Internet an einer umfassenden Archivierung und Systematisierung von Faktenwissen und Quellenmaterialien mitzuwirken bzw. deren umfangreichen Fundus zu nutzen. Neben den erwähnten Foren, Wikis und Community-Plattformen sind verschiedene digitale Bibliotheksprojekte nennenswert; angefangen bei immer komplexeren Katalogvernetzungen (z.B. *The European Library* <http://www.theeuropeanlibrary.org>) über Literaturdatenbanken (z.B. <http://gutenberg.spiegel.de>) bis zu umfassenden digitalen Bibliotheken mit ergänzenden Werkzeugen. Erwähnenswert ist hier das *Perseus Project* der Tufts University in Medford, Massachusetts, USA (<http://www.perseus.tufts.edu>), das eine der umfangreichsten Quellensammlungen zur Antike in Originalsprachen und Übersetzungen bereitstellt und damit für Geisteswissenschaftler ein unverzichtbares Werkzeug geworden ist.

*Perseus ist eine sich entwickelnde digitale Bibliothek, die Interaktionen quer durch Zeiten, Raum und Sprachen ermöglicht. Unser primäres Ziel ist es, einem möglichst großen Publikum eine breite Auswahl von Quellenmaterialien zugänglich zu machen. Wir rechnen damit, daß besserer Zugang zu den Quellen für das Studium der Geisteswissenschaften zu neuen Wegen in der Forschung führen wird und daß durch die Vernetzung von Ideen auch mehr Menschen miteinander vernetzt werden.*³⁵

³⁴ vergleiche: Campbell, Joseph *Der Heros in tausend Gestalten*. Insel Verlag Frankfurt/M. und Leipzig 1999

³⁵ Quelle: <http://www.perseus.tufts.edu> (Übersetzung Nina Stössinger)

Allerdings ist bei allen genannten Projekten die aktive Mitarbeit nicht oder nur im engeren universitären Kontext möglich. Visionär wäre für das *Perseus Project* die Vernetzung mit den Textdatenbanken anderer Universitäten denkbar – mit dieser Dezentralisierung tauchen allerdings die Fragen und technischen Probleme auf, an denen Ted Nelson mit *Xanadu* seit den 60er Jahren arbeitet.

Abgesehen vom anders gelagerten inhaltlichen Schwerpunkt (*Perseus* versammelt sämtliche antiken Quellen, also neben mythologischen Überlieferungen auch philosophische, wissenschaftliche, geschichtliche und literarische Texte), visiert meine Idee andere Ziele an: mir geht es weniger um die Texttreue von Dokumenten als um die Veranschaulichung von Zusammenhängen; weniger um wissenschaftliche Exaktheit als um angewandte Visualisierung. Ich suche nach gleichermaßen inhaltlich tragfähigen wie gestalterisch ansprechenden Lösungen für die Navigation durch den komplexen griechischen Mythenkosmos, wobei die phantastische und assoziative Seite der Geschichten durchaus spürbar sein soll. Auf dieser redaktionell administrierten Basisebene soll die von den Besuchern laufend erweiterbare Sammlung von Kontextwissen aufsetzen (Rezeption der mythologischen Stoffe in verschiedenen Zeitaltern und Kunstgattungen). Mit den spezifischen Möglichkeiten der neuen Medien (interaktive Grafik, dynamische Modulation der Anzeige, Indizierung, Aktualisierung, ...) möchte ich eine trotz hoher Komplexität und Wissensmenge übersichtliche und intuitiv zu handhabende Anwendung zur Verfügung stellen. Ein breites Publikum mit unterschiedlichsten Ansatzpunkten und Kontexten bekommt damit nicht nur die Gelegenheit, das Netz der Mythen zu erkunden, sondern auch aktiv an seiner digitalen Systematisierung mitzuweben.

Anhang

Literatur

Campbell, Joseph *Der Heros in tausend Gestalten*. Insel Verlag Frankfurt/M. und Leipzig 1999

Fühmann, Franz *Das mythische Element in der Literatur* in: Fühmann, Franz *Marsyas. Mythos und Traum*. Reclam Verlag Leipzig 1993

Hallof, Luise und Klaus (Hrsg.) *Hesiod. Werke in einem Band*. Aufbau-Verlag Berlin/Weimar 1994

Giesecke, Michael *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft*. Suhrkamp taschenbuch Frankfurt/M. 2002

Giesecke, Michael *Sinnenwandel Sprachwandel Kulturwandel*. Suhrkamp taschenbuch Frankfurt/M. 1992

Hirschberger, Johannes *Geschichte der Philosophie*. Zweitausendeins

Kerenyi, Karl *Die Mythologie der Griechen*. dtv München 2001

Lücke, Hans-K. und Susanne *Antike Mythologie. Der Mythos und seine Überlieferung in Literatur und bildender Kunst*. Rowohlt, Hamburg 1999

Pias, Claus (Hrsg.) *Kursbuch Medienkultur*. DVA Stuttgart 1999

Ranke-Graves, Robert *Griechische Mythologie. Quellen und Deutung*. Rowohlt 1955

Seipel, Wilfried (Hrsg.) *Der Turmbau zu Babel. Ursprung und Vielfalt von Sprache und Schrift*. Graz 2003. Band IIIA.

Assmann, Jan *Jenseits der Stimme, jenseits des Mythos. Über die Veränderung der Welt durch die Schrift*. S. 45

Wenzel, Horst *Vom Körper zur Schrift*. S. 51

Wenzel, Horst *Die Schrift im Paradigmenwechsel der Kommunikation*. S. 57

Latacz, Joachim *Zwischen Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Das Beispiel Homer*. S. 63

Ein herzliches Dankeschön an alle, die mich unterstützt haben, vor allem an Michael Suckow und Prof. Bernd Hanisch für die intensive Begleitung des Arbeitsprozesses, an Prof. Dr. Werner Nell und Dr. Golo Föllmer für die fachliche Beratung und die wichtigen Denkanstöße, an Nina Stössinger, Sabine Kolbe, Dr. Christian Bohley und Dr. Christoph Jäger für die vielen wertvollen Hinweise sowie an meine Familie für die allgegenwärtige Unterstützung.

Hiermit versichere ich, dass ich diese Arbeit unter Verwendung der angegebenen Quellen eigenständig erstellt habe.

Anke Tornow
Halle, 2. Februar 2007

Gesetzt in der unter General Public License (GPL) frei zur Verfügung stehenden Schrift Linux Libertine. (<http://fontforge.sourceforge.net>)