

Navigieren, Surfen, Flanieren und das Netz

Christoph Rodatz

Raum und hypertextuelle Strukturen

„Cyberspace. Eine Konsens-Halluzination, tagtäglich erlebt von Milliarden zugriffsberechtigter Nutzer in allen Ländern, von Kindern, denen man mathematische Begriffe erklärt... Eine grafische Wiedergabe von Daten aus den Banken sämtlicher Computer im menschlichen System. Unvorstellbare Komplexität. Lichtzeilen im Nicht-Raum des Verstands, Datencluster und -konstellationen. Wie die zurückweichenden Lichter der Stadt...“ (Gibson 2000, 87).

Das ist quasi der Prototyp einer Definition des Begriffs Cyberspace, der ja bekanntlich erstmals in William Gibsons Buch *Neuromancer* auftaucht. Gibson beschreibt in seinem Buch eine simulierte Welt, in der die Menschen mit Hilfe neurologischer Interfaces, sich in einen ‚anderen Raum‘ begeben können. Dieser ‚andere Raum‘ ist vielfältig und bunt und ist nicht nur durch seine Dichte mit einer Stadt zu vergleichen, sondern auch durch die sinnliche Erfahrung, die dort gemacht werden.

Im Gegensatz zu diesem Roman, der schon 1984 veröffentlicht wurde, haben wir es heute mit einem Cyberspace zu tun, der von Gibsons Vision noch weit entfernt ist. Das Internet bietet als Kommunikationsplattform unterschiedlichste Möglichkeiten seiner Nutzung. Eine zentrale Nutzungsart wird mit dem World Wide Web (WWW) und seiner dichten Vernetzung von Homepages geschaffen. Die Vernetzung, gekoppelt an die Fähigkeit des Computers, ein Interagieren innerhalb symbolischer Systeme (vgl. Krämer 1996) zu ermöglichen, bringt ein Prinzip hervor, dass mit dem Begriff Hypertextualität¹ versehen ist. In hypertextuellen Systemen und mit ihnen wird es möglich, über ein Verweissystem von einer Oberfläche zu einer anderen zu gelangen. Im Kontext zu dieser scheinbaren Bewegung, kommt es immer wieder zu der Behauptung, das Internet sei ein Raum. Dies gilt nicht nur im Gebrauch von Raum- und raumorientierten Metaphern, sondern auch im Verständnis der Nutzer, die ihr Tätigsein am Computer als Bewegung durch einen ‚anderen Raum‘ empfinden.

Wodurch aber kommt es zu solch einem verbreiteten Glauben? Jedem ist doch evident, dass das Internet kein Volumen zur Verfügung stellt, in das materielle Körper platziert werden oder in dem sogar Menschen leibhaftig agieren können. Es gibt eine ganze Reihe von Ansätzen, dieses Phänomen zu beschreiben. Margaret Wertheim beispielsweise argumentiert über die soziale Interaktion, die im Cyberspace stattfindet und rechtfertigt damit die Einschätzung, dass es sich um einen Raum handelt (vgl. Wertheim 2000, 253ff). Lev Manovich argumentiert mit

Hilfe der Kulturgeschichte des Bildschirms. Dabei verfolgt er die These, dass die Etablierung spezifischer Sehgewohnheiten durch die Zentralperspektive evoziert wurde, die langfristig auch eine Konstitution von Raum durch ausschließlich visuelle Mittel denkbar macht (vgl. Manovich 1995). Mein Ansatz zielt auf andere Aspekte, welche verdeutlichen, dass es hier keine eindeutige Antwort, sondern eine Vielzahl von Modellen und Konzepten gibt.

Gernot Böhme beschreibt in seinem Aufsatz *Leibliche Anwesenheit im Raum*, dass in der europäischen Kultur vor allem zwischen zwei wesentlichen Raumkonzepten unterschieden wird², die beide den „Raum von der Geometrie her“ (Böhme 2001, 98) verstehen. Stark verkürzt wird hier Raum als Volumen und Körper gedacht. Böhme hebt nun aber auch die leibliche Anwesenheit des Subjekts im Raum hervor, die für eine subjektive Erfahrung von Raum zentral ist. Denn der Mensch selbst ist es, der sich im Raum befindet und ihn erfährt. Böhme stellt somit das Subjekt als wahrnehmendes und befindliches in den Vordergrund seiner Betrachtungen. Es geht ihm hierbei um „Befindlichkeiten“ im doppelten Sinne des Wortes. Sich befinden in einem Raum spielt eine genauso wichtige Rolle, wie sich fühlen und gestimmt sein. „Beides hängt zusammen und ist in gewisser Weise eins: In meinem Befinden spüre ich, in was für einem Raum ich mich befinde“ (Böhme 2001, 96). Ein wesentlicher Anteil an dieser Erfahrung von Raum ist neben der Eigenperspektive vor allem auch die Bewegung im Raum, wie Elisabeth Ströker in *Philosophische Untersuchungen zum Raum* herausarbeitet (vgl. Ströker 1977, 42).

Auf vernetzte Strukturen bezogen, lässt sich feststellen, dass der Aspekt durchaus präsent ist das Internet als Behälter zu begreifen, der etwas in sich aufnimmt. Wertheim beispielsweise verweist auf einen Datenraum (vgl. Wertheim 2000, 253). Im Gegensatz zum natürlichen Raum werden im vermeintlichen Raum des Internets symbolische Zeichensysteme aufgenommen. Versucht man aber den von Böhme hervorgehobenen Aspekt einer leiblichen Anwesenheit auf hypertextuelle Strukturen zu übertragen, wird es schwieriger. Auch wenn es die Möglichkeit zu geben scheint, sich durch den angeblich vorhandenen Raum des Internet hindurch zu bewegen, ist man nicht körperlich darin präsent und legt auch keine tatsächlichen Entfernungen zurück. Und doch, scheint diese Art der Bewegung, die sich in Begriffen wie ‚Navigieren‘ oder ‚Surfen‘ manifestiert, gewisse Gemeinsamkeiten, mit einer leiblichen Anwesenheit im Raum zu haben.

In diesem Text soll es somit darum gehen, den Raum hypertextueller Strukturen zu erörtern und eine Annäherung daran zu finden, warum hier überhaupt von Raum gesprochen wird und werden kann. Dazu will ich zuallererst die eben eingeführten Begriffe Navigieren und Surfen näher beschreiben.

Navigieren

Ob man durch die Netze hindurch navigiert und surft, wird im Alltagsgebrauch oftmals wenig differenziert behandelt. Doch beide Begriffe dienen der Beschreibung einer Tätigkeit, die im Umgang mit hypertextuellen Strukturen ausgeübt wird. Man klickt sich mit seiner Maus durch eine oftmals komplexe vernetzte Struktur hindurch. Betrachtet man aber beide Begriffe in ihrem ursprünglichen Gebrauch, werden klare Differenzen sichtbar. Denn letztlich beschreiben sie beide ganz unterschiedliche Teilaspekte eines räumlichen Handelns, deren Differenzen vor allem eng verbunden sind mit der Haltung des ausführenden Subjekts.

Das Wort Navigieren hat seinen Ursprung im lateinischen *Navis* (Schiff). Davon leitet sich auch das Wort *navigatio* ab, was soviel wie Segeln und Reise bedeutet. Der heutige Begriff des Navigierens, der mittlerweile auch für den privaten Individualverkehr von Bedeutung ist, hat demnach seinen Ursprung in der klassischen Schifffahrt. Schaut man sich die Charakteristika des Navigierens an, so sind wohl zwei Aspekte von Bedeutung. Zum einen handelt es sich beim Navigieren um eine zielorientierte Tätigkeit, zum anderen handelt es sich auch um eine Tätigkeit, die Überblick erfordert. So gibt es einen Ausgangsort und einen Zielort. Dazwischen liegt der Weg, den man nicht nur zurücklegen, sondern überhaupt erst finden muss. Um sein Ziel zu erreichen, muss daher der Navigierende immer wieder den Ort seiner Anwesenheit ermitteln, wozu er Sonne, Sterne und andere Hilfsmittel einsetzt und in den Kontext von etwas Größerem stellt. Dieses Größere kann beispielsweise eine Karte sein. Um Navigieren zu können, muss ich meinen Ist-Zustand mit einem Gesamtsystem abgleichen, wodurch ich mir einen Überblick verschaffe. Je detaillierter und vielfältiger mein Wissen über ein Gesamtsystem ist, umso leichter fällt das Navigieren. Navigieren ist daher an jene Momente gebunden, in denen ich meine Position bestimme und davon ableite, welche Richtung ich als nächsten einschlagen muss. Hierbei wird die Welt in ein diskretes Punktesystem überführt. Das heißt, dass die Wege und die Bewegung zwischen den Punkten an sich irrelevant sind. Wichtig sind die Punkte selbst, an denen ich meine Position erkennen oder ermitteln, von denen aus ich meine Richtung festlegen kann.

Ein weiterer wichtiger Aspekt für das Navigieren sind die Mittel, mit denen ich meinen eigenen Standpunkt ermittele und in das Gesamtsystem überführe. Seefahrervölker wie die Polynesier beherrschen Navigationsmethoden, bei denen sie sich auf ihre gesamtsinnlichen Fähigkeiten verlassen. So navigieren sie nach Strömung, Richtung und Stärke des Windes, Färbungen im Wasser, aber vor allem mit Hilfe ihres Geruchsinns (vgl. *Geo-Spezial* 1996, 30ff). In der europäischen Kulturgeschichte der Seefahrt dagegen dominieren instrumentelle Hilfsmittel. Der europäische Mensch, dessen zentraler Sinn der Seesinn ist, stößt damit schnell an die Grenzen seines Könnens. Auf offener See gibt es nur wenige mit dem bloßen Auge

erkennbare Anhaltspunkte, an denen man sich orientieren könnte. Daher wurden hier schon früh Instrumente eingesetzt, mit deren Hilfe die eigenen Standpunkte ermittelt und interpoliert werden konnten. Karten, Messgeräte für die Peilung oder Uhren zur Ermittlung von Positionen und Geschwindigkeiten wurden hierfür entwickelt.

In diesem Zusammenhang kommt ein zweiter Aspekt hinzu, der nicht nur an den individuellen Gebrauch von Instrumenten, sondern auch an die kollektive Nutzung von Hilfsmitteln gebunden ist. Nutzt man genormte Instrumente, muss man sich auf ein gemeinsames System einigen, mit dessen Hilfe man navigiert. So muss eine Karte nicht nur lesbar gehalten werden, indem ein etabliertes und kollektives Zeichensystem verwendet wird, sondern es muss auch klar sein, dass beispielsweise auf einer Karte der Norden immer ‚oben‘ ist. Und so heißt Navigieren in komplexen Systemen immer auch, sich mit und in einem System von vereinbarten Zeichen zu bewegen.

Ein weiterer Aspekt, der relevant erscheint, will man den klassischen Begriff des Navigierens auf Schiffen mit dem neuen Begriffs des Navigierens in Netzwerken vergleichen, sind die Areale, in denen man navigiert. Auf den ersten Blick scheinen sich das Internet und die offene See, von ihren Charakteristika stark voneinander zu unterscheiden. Das Problem für die Schifffahrt kann darin liegen, dass man nicht genügend Orientierungspunkte vorfindet, die eine Richtung zu ermitteln helfen. Der heutige Internetnutzer – ähnlich wie der Autofahrer – hingegen wird mit einer vernetzten Struktur konfrontiert, die zu viele Orientierungspunkte bietet, weswegen auch hier wieder das Finden des Weges schwierig wird. Und doch haben beide etwas gemeinsam: Es handelt sich letztlich um zwei Formen labyrinthischer Strukturen.

Jorge Luis Borges Kurzgeschichte über zwei Könige, die sich in zwei unterschiedlichen Labyrinth verlaufen, veranschaulicht diese Gemeinsamkeiten sehr schön. Der König von Babylon baut ein sehr aufwändiges Labyrinth, durch das keiner den Weg zum Ausgang finden soll. Er schickt den König von Arabien, der bei ihm zu Gast ist, dort hinein. Dieser kommt unerwartet aus dem Labyrinth frei und zerstört im Gegenzug Babylon. Den König Babylons nimmt er gefangen, führt ihn in die Wüste Arabiens und sagt:

„O König der Zeit und der Beständigkeit, du Inbegriff des Jahrhunderts! In Babylon wolltest du mich in einem Labyrinth aus Bronze verderben, mit vielen Treppen, Türen und Mauern; jetzt hat es dem Allmächtigen gefallen, daß ich dir meines zeige, wo keine Treppen zu ersteigen, keine Türen aufzustoßen und keine ermüdenden Gänge zu durchwandern sind und wo keine Mauern dir den Weg verlegen!“ (Borges 1992, 117).

Und so lässt er den König von Babylon in der Wüste zurück, wo dieser ums Leben kommt. Neben der Gegenüberstellung eines kulturellen und eines natürlichen Raumes, geht es hier auch darum, das Zuviel bzw. Zuwenig an Orientierungspunkten zu thematisieren und beides unter

den gemeinsamen Topos des Labyrinths zu stellen. Spätestens hier wird deutlich, dass ein Navigieren dann erforderlich wird, wenn das Feld, in dem man sich bewegen will, erstens so groß ist, dass es grundsätzlich unbekannt bleibt, zweitens so weit ist, dass man nur wenige Anhaltspunkte für eine Orientierung hat oder drittens so komplex ist, dass es viele mögliche Wege gibt.

Zusammenfassend kann man sagen, dass auf Netzstrukturen bezogen der Begriff des Navigierens sehr gut passt. Vor allem, weil das Netz durch seine Struktur, dem Vorgang des Navigierens entgegen kommt. Unabhängig von der symbolischen Weite des Netzes und der Komplexität der Vernetzung – den nicht wahrnehmbaren Entfernungen zwischen den Knotenpunkten in hypertextuellen Strukturen – steht der Verwendung des Begriffs Navigieren nicht im Wege. Als Nutzer des Netzes bewege ich mich zwar von Knotenpunkt zu Knotenpunkt, den Weg aber findet der Browser selbstständig. Dagegen muss ich mich jeweils entscheiden, welche Richtung ich als nächste einschlage. Auf jeder neuen Seite versuche ich meine momentane Position zu bestimmen und verschaffe mir Überblick darüber, wo ich bin und wo es weitergehen könnte – ich navigiere eben.

Genau hier wird aber auch die Schwierigkeit sichtbar, die für symbolische Strukturen ausschlaggebend ist. Es fehlt eine gemeinsame und einheitliche Metastruktur. Der Schiffsfahrer kann sich immerhin auf eine einheitliche geographische Ordnung verlassen. Seiner Orientierung dienen die Sterne, die Sonne oder die Zeit. Das Internet basiert zwar auf einer klaren Regelmäßigkeit, die von den technischen Möglichkeiten und den verwendeten Standards abhängt, aber es gibt im Internet kein einheitliches geographisches Gefüge. Denn das WWW ist symbolisch ausgerichtet und damit n-dimensional (vgl. Winkler 1997b,32f).

Ist man also auf der Suche nach einem konkreten Zielpunkt, hilft es, wenn die möglichen Wege erkennbar und entzifferbar visualisiert werden. Hierbei kommt das Wissen um die technische Funktionalität des Internets, aber auch die Etablierung einer gemeinsamen Begrifflichkeit und Hierarchisierung dem Navigieren entgegen. Dementsprechend hat sich der Begriff ‚Home‘ als oberste Ebene einer Homepage weitestgehend durchgesetzt.

Damit lässt sich ein Teil der eingangs gestellten Frage hier schon beantworten. Vernetzte Strukturen lassen sich mit dem realen Raum vergleichen, weil sie einen hohen Grad an Komplexität besitzen. Sie enthalten sowohl eine Weite als auch eine komplexe und verzweigte Dichte, innerhalb der navigiert werden kann. Das Labyrinthische kommt hier zum Ausdruck und die grundsätzliche Möglichkeit sich im gewissen Sinne bewegen zu können.

Surfen

Kommt man zum zweiten Begriff, dem Surfen, so verhält es sich ganz anders. Auch hier will ich wieder vom Ursprungsbegriff ausgehen. Ein guter Surfer kennt keine Richtung oder ein ortspezifisches Ziel. Sein Ziel ist es, möglichst lange auf einer Welle zu reiten und die sich dort entladende Energie in eigene Bewegungsenergie umzusetzen. Surfen ist eine hoch transitive Angelegenheit, bei der es vor allem darum geht, für einen kurzen Moment mit körperlicher Geschicklichkeit, sich den nicht vorhersehbaren und sich ständig verändernden Gegebenheiten anzupassen. Aus dieser Perspektive navigiert auch ein Surfer. Nur tut er dies sehr eingeschränkt auf eine Welle bezogen. Auf ihr entlang navigiert er, indem er versucht ihre Energie optimal auszunutzen. Viel wichtiger für den Surfer aber ist das Warten auf die richtige Welle. Hat er sie gefunden, besteht das Scheitern im Verpassen, dem nicht richtigen Ausnutzen oder dem Herunterfallen vom Brett. Auch hier wieder spielt die Vergänglichkeit der Tätigkeit eine zentrale Rolle. Findet er aber die richtige Welle, so kommt es zu einem rauschähnlichen Zustand. Das Spüren von Beschleunigung, Verlangsamung und der eigenen Geschwindigkeit spielen hierbei eine wichtige Rolle. Dieses wird vor allem durch das Warten auf die richtige Welle verstärkt (vgl. Kreye 2003). Beim Surfen geht es also vor allem um ein Lebensgefühl und eine sinnliche Befindlichkeit. Transitorik, körperliche Geschicklichkeit, das Warten und die Anstrengung, die damit verbunden ist, geben dieses vor.

Aber auf das Internet bezogen, tue ich mich mit dieser Assoziation bislang ein wenig schwer. Hier stellt sich die Frage, warum ein Nutzer des Internets, der in der Regel starr vor seinem Computerbildschirm Platz nimmt und sich in keiner Weise körperlich irgendwo hin bewegt, angeblich durch die Netze hindurch surft. Was also ist es, dass diesen Begriff so populär hat werden lassen und inwieweit hat das mit den hier vorgestellten Aspekten des Surfens zu tun?

Noch immer offen bleiben der anfangs stark gemachte und im Abschnitt über das Surfen aufgefrischte Aspekt der leiblichen Anwesenheit im Raum und der dadurch sich vermittelnden Gestimmtheit und sinnlichen Erfahrung. Denn bei vernetzten Strukturen handelt es sich nicht um einen tatsächlichen Raum. Die Betrachtungen zum Surfen haben dies zum Ausdruck gebracht. Weder kann ich körperlich in diese vernetzte Struktur eindringen, wie es für das Surfen relevant ist, noch werden alle Sinne angesprochen, die für ein atmosphärisches, gestimmtes Erleben von Raum wichtig sind. Es handelt sich um einen symbolischen Darstellungsraum, der mögliche wahrnehmungs- und handlungsorientierte Eigenschaften aufweist, die angelehnt sind an Erfahrungen im tatsächlichen Raum.

Navigieren und Surfen – Antipoden?

Auffällig ist, dass diese beiden Begriffe nicht vieles gemeinsam haben und an sich als Antipoden behandelt werden müssten. Offensichtlich ist, dass ein Navigieren dann wichtig wird, wenn das Feld, in dem man sich bewegen will zu weit oder zu komplex ist. Dagegen geht es beim Surfen viel mehr um den Ist-Zustand und sein Auskosten. Der Handlungsraum ist hierbei eher übersichtlich und begrenzt. Grob aufgeschlüsselt würde ich hier zwischen einer kartographisch und einer atmosphärisch angelegten Erfahrung und Nutzung von Raum unterscheiden: auf der einen Seite distanziert und den Überblick bewahrend, auf der anderen Seite wenig distanziert, mitten im Geschehen und bewegt, einmal auf einem weiten Weg irgendwohin befindlich, ein anderes Mal abwartend auf den richtigen Moment, spontan entscheidend, dass man die Welle nutzt oder vielleicht doch erst die nächste. Vor allem aber, unterscheiden sich beide Verfahren von der körperlichen Konsequenz, die das Subjekt trägt. Derjenige, der sein Ziel auf Grund falscher Navigation verfehlt, setzt seinen Körper einer anstrengenden mitunter lebensbedrohlichen Situation aus. Der Surfer geht kaum ein Risiko ein, fällt er von der Welle, vorausgesetzt, dass nicht die Wellen selbst eine Gefahr bilden.

Interessant ist nun, dass die beiden Antipoden in hypertextuellen Strukturen zueinander finden. Navigieren und Surfen findet hier gleichzeitig und parallel statt, wechselt sich je nach Bedürfnissen ab und unterliegt nicht dieser eindeutigen Trennung. Nun gibt es einen vergleichbaren Bereich des realen Raumes – die Stadt. In der Stadt findet sich eine kulturhistorisch interessante Figur, der Flaneur, der zeigt, dass Navigieren und Surfen nicht unvereinbar sind. Die hierbei neu entstehenden Aspekte im Umgang mit Raum helfen mir, dem Surfer auf die Spur zu kommen.

Die Stadt, der Flaneur und das Internet

Will man die Figur des Flaneurs einführen, kommt man nicht umhin, den Ort seines Wirkens und seiner Entstehung vorzustellen – die Großstadt. Interessanter Weise taucht die Großstadt häufig auf, bei den verschiedenen Versuchen die Räumlichkeit vernetzter Strukturen zu beschreiben.³ In diesen Ansätzen werden Dichte, Hierarchisierung und soziale Strukturen der Stadt den Strukturen des Internets gegenübergestellt. Der Vergleich mit der Stadt bietet sich an, weil urbane Strukturen – architektonische Ordnung oder ihre Nutzung durch Bewohner – Gemeinsamkeiten mit dem Internet aufweisen.

Ansätze, die den Flaneur heranziehen, stellen den Nutzer der Stadt in den Kontext von hypertextuellen Strukturen. Die Figur des Flaneurs kam Mitte des 19. Jahrhunderts als eine kulturspezifische Errungenschaft der Großstadt auf. Er taucht meist als literarische Kunstfigur

des 19. Jahrhunderts auf. Seine Geltung hat er vor allem Walter Benjamin zu verdanken, der ihn als zentrale Figur der Moderne einführt (Benjamin 1998, 14). Ursprungsstadt ist Paris. Laut Benjamin können die dort Mitte des 19. Jahrhunderts entstehenden Passagen als Ursprungsort verantwortlich gemacht werden. Sein wichtigster Chronist und Protagonist ist Charles Baudelaire, der den Flaneur 1861 erstmals in *Tableaux Parisiens* als textstrukturierende Perspektive einsetzt (Benjamin 1998, 54). Zwei Merkmale sind für den Flaneur charakteristisch. Zum einen bewegt er sich körperlich richtungs- und ziellose „im Zeit-Raum der Großstadt“, wie Harald Neumeyer in *Der Flaneur. Konzeption der Moderne* betont (Neumeyer 1999, 16f). Zum anderen aber, und das zeichnet ihn aus, benutzt er die Stadt als inspirierende Fundgrube für seine literarische Arbeit. Genau diese beiden Merkmale zeichnen für Baudelaire die besonderen Fähigkeiten des Flaneurs aus.

„Die Doppelbegabung – nämlich sehen zu können und gleichzeitig über die künstlerischen Mittel zu verfügen, das Geschaute sichtbar zu machen – ist für Baudelaire der Garant dafür, dass sich das Genie (der Flaneur) trotz seiner Vermählung mit der Masse nicht in ihr verliert“ (Hohmann 2000, 127).

Seit einigen Jahren taucht der Flaneur vermehrt im Kontext neuer Technologien und hierbei auch speziell im Kontext vernetzter Kommunikationsstrukturen auf. Zu nennen sind hierbei insbesondere Florian Rötzer, Stephan Porombka, oder Steven Goldate. Alle drei entwickeln Ideen, die den Computer- und Bildschirmnutzern flaneurähnliche Tätigkeiten und Haltungen attestieren. Wortschöpfungen wie Cyberflaneur (Goldate 1997), elektronischer Flaneur (Porombka 1996) oder Netz-Flaneur (Rötzer 1995a) suggerieren, dass vernetzte Welten Eigenschaften hervorbringen, die eine Verbindung zur Figur des Flaneurs erlauben. Einen zentralen Ansatz zur Rechtfertigung dieser Verbindung liefert Florian Rötzer, indem er sich auf den anfangs erwähnten Vergleich zwischen der Großstadt und dem Internet beruft.

„Waren die schnell wachsenden Städte des 19. Jahrhunderts die neu entdeckten Dschungel der Moderne, waren sie der Schauplatz, auf dem sich neue Verhaltens- und Wahrnehmungsweisen vorbildhaft einschrieben und in dem die Technik und die von ihr erforderte Lebensweise am deutlichsten zu Tage trat, so haben die miteinander vernetzten Computer am Ende des 20. Jahrhunderts einen Raum hervorgebracht, der viele Merkmale der Urbanität besitzt und einen neuen Typus des Flaneurs hervorbringt“ (Rötzer 1995a).

Inkonsequenterweise ignorieren alle drei Autoren in ihren Ausführungen die zuvor erwähnte Doppelbegabung, die letztlich Voraussetzung für den Typ des Flaneurs ist. Auch wenn das Flanieren, also das ziellose Umherirren in der Stadt, zum wichtigen Bestandteil des Flaneurs gehört, so kann sein Anspruch, Erlebtes literarisch bzw. künstlerisch zu verarbeiten, nicht von seiner körperlichen Bewegung getrennt werden (vgl. Neumeyer 1999, 16). Wie jedoch sehr

schnell deutlich wird, verfolgt kaum ein Bildschirmnutzer vor dem Computer oder auch dem Fernseher den Anspruch, Erlebtes und Gesehenes literarisch oder gar künstlerisch zu verarbeiten. Auch kaum ein Bildschirmnutzer würde sich selbst als Künstler oder gar Genie beschreiben. Dennoch sind gewisse Aspekte, die aus diesem Anspruch erwachsen, auch für den Nutzer hypertextueller Strukturen wichtig. Dies gilt vor allem dann, wenn es darum geht, einen sinnlich atmosphärischen Anteil bei einem Nutzer auszumachen, der möglicherweise auch den Begriff des Surfens rechtfertigt.

Der Flaneur zwischen kartographischer und atmosphärischer Wahrnehmung

Deshalb will ich auf diesen zwei Eigenschaften des Flaneurs, die untrennbar miteinander verbunden sind, auch meine Argumentation aufbauen. Daher werde ich meinen Fokus jetzt nicht darauf ausrichten, der Frage nachzugehen, ob der Nutzer des Internets als Flaneur bezeichnet werden kann oder darf. Mich interessiert vielmehr sein Umgang mit der eingeführten Differenz zwischen einem Navigieren und einem Surfen im Raum. Deshalb werde ich mich auch nur mit einem konkreten literarischen Text auseinandersetzen, der als einer der ersten Flaneurtexte gehandelt wird. Es geht um Edgar Allan Poes *The Man in the Crowd*. Für Benjamin ist dieser Text prototypisch, weil er in ihm den ersten dieses Genres erkennt und gleichzeitig auch das Ende des Flaneurs darin eingeschrieben sieht.⁴ In Poes Text – und das macht ihn für meine Betrachtungen auch interessant – wird explizit die eingeführte Differenz zwischen Navigieren und Surfen durch den in der Stadt herumirrenden Flaneur aufgelöst.

Poes Kurzgeschichte *The Man in the Crowd* gliedert sich in zwei erzählerische Abschnitte, die jeweils unterschiedliche Konzepte des Flaneurs vermitteln. Anfangs sitzt der Ich-Erzähler in einem Café und beobachtet von dort aus vorbeilaufende Passanten. Seine Beobachtung führt zu einer detaillierten Typisierung diverser Gesellschaftsschichten. Jeder vorbeikommende Passant wird einem gesellschaftlichen Stand zugeordnet. Erst als der Ich-Erzähler einen Mann in der Menge nicht mehr eindeutig klassifizieren kann, setzt er sich selbst in Bewegung und folgt diesem eine Nacht lang. Am Ende seiner mühevollen Beschattung kommt er zu der Erkenntnis, dass er diesen einen nicht „lesen“ und sein Geheimnis niemals entschlüsseln können:

“This old man, I said at length, is the type and the genius of deep crime. He refuses to be alone. He is the man of the crowd. It will be in vain to follow; for I shall learn no more of him, nor of his deeds. The worst heart of the world is a grosser book than the ‘Hortulus Animæ’, and perhaps it is but one of the great mercies of God that 'er laesst sich nicht lesen” (Poe 1845, 227).

Neben dieser textlichen Zweiteilung unterscheidet Poe aber auch zwischen zwei unterschiedliche Typen von Flaneur. Der Ich-Erzähler agiert als eine Art Kartograph und Navigator, der mit seiner Kenntnis über die Menschen der Stadt das soziale Gefüge der Stadt erfassen kann. Er erlebt und erfährt die Stadt an Hand seiner Analysen. Er klassifiziert dabei nicht nur die Passanten, sondern versucht auch mit der Verfolgung und Beschattung des einen Verdächtigen, dessen Geheimnis zu ergründen.⁵ Auch Benjamin geht gleich zu Anfang seines Flaneurtextes auf diesen Typ von Flaneur ein. So stellt er die Mitte des 19. Jahrhunderts sehr populären Physiologien vor – jene Schriften, in denen Menschen klassifiziert und lesbar gemacht werden.

„Vom fliegenden Straßenhändler der Boulevards bis zu den Elegants im Foyer der Oper gab es keine Figur des Pariser Lebens, die der Pyhsilogue nicht umrissen hätte“ (Benjamin 1998, 33).

Benjamin beschreibt die Physiologien als Versuch, mit den neuen und noch nicht gewohnten Situationen der Großstadt besser zu Recht zu kommen. Er beschreibt sie als Orientierungshilfen, um in der Stadt zu bestehen: „Je weniger geheuer die Großstadt wird, desto mehr Menschenkenntnis, so dachte man, gehört dazu, in ihr zu operieren“ (Benjamin 1998, 38). An anderer Stelle macht er darauf aufmerksam, dass ein Freund Baudelaires meint, die gesellschaftlichen Schichten einer Stadt „so leicht auseinanderhalten (zu können) wie ein Geologe die Schichtung im Gestein“ (Benjamin 1998, 37). Der Flaneur wird hier zum Navigator durch das soziale Gefüge der Stadt. Dagegen scheint die geographische Erfassung dieser, nicht von Relevanz zu sein. Vielleicht auch deshalb bescheinigt Benjamin dem Physiologen keinen allzu großen Erfolg, da der Mensch sich weder in ein Schema pressen lässt, noch – wenn er geschickt agiert – seine wahre Existenz in der Öffentlichkeit der Stadt preisgibt. Dennoch billigt er ihm zu „zum Habitus des Flaneurs“ (Benjamin 1998, 34) zu passen.

Der zweite Flaneurtyp wird in Poes Erzählung durch den suspekten *Man in the Crowd* vorgegeben. Er ist der Flaneurtyp, der sich nur in der Menge wohl fühlt und einsame Straßen meidet. Zielsicher sucht er die Orte auf, in denen Ansammlungen von Menschen unterwegs sind und lässt sich – um den Surfer zu reaktivieren – von der Menge mitreißen. Benjamin setzt diesen Typ des Flaneurs in Zusammenhang mit den zur gleichen Zeit entstehenden Detektivgeschichten. So stellt er fest, dass diese Form der Literatur, die sich mit dem Bedrohlichen der Stadt auseinandersetzt, nicht die Bestimmung von Typen zum Thema hat, sondern „vielmehr den Funktionen nach(-geht), welche der Masse in der Großstadt eigen sind“ (Benjamin 1998, 38). Eine dieser Funktionen, wie Benjamin auch zeigt, ist das Verwischen von Spuren des Einzelnen (vgl. Benjamin 1998, 42). Er macht darauf aufmerksam, dass dieser Wunsch der Verwischung von Spuren mit der historischen Entwicklung eines immer stärker

werdenden Kontrollnetzes von Seiten des Staates verbunden ist. Das immer enger werdende Netz von Normierungen, was sich beispielsweise in der Nummerierung von Häusern ausdrückt, verweist auf die Motivationen des Flaneurs, sich in Bewegung zu setzen. Der kartographischen Aufrasterung von Seiten des Staates setzt der Bürger der Stadt, vor allem der Flaneur, eine Strategie des Verwischens entgegen.

Dieser Art des Untertauchens und Verwischens, attestiert Benjamin, dass sie einen rauschähnlichen Zustand hervorruft (vgl. Benjamin 1998, 53ff). Dass heißt, der Flaneur erlebt die Stadt vor allem als leiblich Anwesender atmosphärisch. Im Falle von Poes Verfolgtem wird deutlich, dass er geradezu abhängig ist von der Anwesenheit Anderer, von Menschenmengen, und sich deshalb leiblich in die Menge begeben muss. Daher hält er sich beispielsweise über zwei Stunden auf einem großen Platz mit vielen Menschen auf. Er bewegt sich immer im Kreis, bis der Platz sich langsam leert. Kaum durchquert er leere Straßenzüge verändert sich seine gesamte Körperhaltung. Er verliert seinen Halt und seine Haltung.

“By and bye he passed into a cross street, which, although densely filled with people, was not quite so much thronged as the main one he had quitted. Here a change in his demeanor became evident. He walked more slowly and with less object than before — more hesitatingly. (...) A second turn brought us into a square, brilliantly lighted, and overflowing with life. The old manner of the stranger re-appeared. His chin fell upon his breast, while his eyes rolled wildly from under his knit brows, in every direction, upon those who hemmed him in” (Poe 1845, 224f).

Die Einsamkeit in den Straßen überfordert ihn sichtlich und sein Ziel ist es, seine leibliche Anwesenheit im Raum durch die Anwesenheit Anderer erträglicher zu machen. Bildlich gesprochen wartet er auf die nächste Welle, die eine neue Menschenmengen anspült. Benjamin verweist auch auf Victor Hugo, der dem Meer ein ähnlich rauschendes Erlebnis zuspricht.

„Die Menge tritt bei Hugo als ein Gegenstand der Kontemplation in die Dichtung ein. Der brandende Ozean ist ihr Modell und der Denker, der diesem ewigen Schauspiel nachsinnt, ist der wahre Ergründer der Menge, in die er sich verliert, wie ins Meeresrauschen“ (Benjamin 1998, 59).

Hier wird deutlich, warum Benjamin Hugo nicht als Flaneur anerkennt (vgl. Benjamin 1998, 64). Er setzt den Ergründer der Menge körperlich abseits von ihr, so wie es auch Poe mit seinem Ich-Erzähler im ersten Abschnitt seines Textes macht. Das Akustische und Visuelle, beides Sinnesreize die von der Ferne wahrgenommen werden können, stehen hier im Vordergrund der Ergründung der Physiognomie der Stadt (vgl. Benjamin 1998, 60). Der Flaneur aber begibt sich in die Brandung rein und versucht sie mit seinen Mitteln in den Griff zu bekommen und zu beherrschen. So waren Baudelaires Erfahrungen andere als die von Hugo.

„Seine Erfahrung der Menge trug die Spuren ‚der Unbill und der tausend Stöße‘, die der Passant im Gewühl einer Stadt erleidet und die sein Ichbewusstsein nur umso wacher halten“ (Benjamin 1998, 59).

So erweitert der in seiner Kammer eingesperrte Literat seine Tätigkeit, indem er sich in die bewegte Welt der Vergänglichkeit hinausbegibt. Dort erlebt er die Stadt, ihre Architektur und ihre Menschen. Er erfährt sie ‚hautnah‘ und beginnt den vorgefundenen Alltag zu interpretieren. Dadurch setzt er ihn nachträglich in Szene. In dieser Funktion agiert er als Lesender des Alltags, der durch die Stadt und ihre sozialen Gefüge hindurch navigiert. Gleichzeitig ergibt er sich aber auch durch sein Eindringen in die Menge und in die Straßen einem wenig distanzierten Rausch. Weil der Flaneur die durch den Blick mögliche Distanzierung zu den Dingen körperlich aufhebt, begibt er sich in die Stadt, wie der Surfende in die Wellen. Neben den Menschen begünstigen aber auch die Architektur und andere Sinnesreize, wie Klang und Licht dieses Erlebnis.

Es wird deutlich, dass der Flaneur als Typ widersprüchlich angelegt ist. So befindet sich der Flaneur in einem Spannungsfeld zwischen dem Dasein als distanzierter Kartograph und Navigator der Stadt und als im Stadtraum leiblich Anwesender, der dort herumirrt – oder eben surft. Damit stellt Poes Text zwei Möglichkeiten, die Stadt zu erfahren, anfangs einander gegenüber, um sie im zweiten Teil wieder einander anzunähern. Das aber ist typisch für die Stadt. Sie bietet immer eine auf Zeichen aufbauende Perspektive, die ein ‚Lesen der Stadt‘ ermöglicht. Gleichzeitig aber, fordert sie auch immer eine atmosphärisch synästhetische Wahrnehmung ein, die von der leiblichen Anwesenheit des Subjekts empfunden wird. Genau auf diese beiden Wahrnehmungsmodi macht auch Böhme in seinen Texten zur Atmosphäre immer wieder aufmerksam. So stellt er fest,

„daß Wahrnehmung sich zwischen den Polen einer atmosphärischen oder synästhetischen Wahrnehmung auf der einen Seite und einer Zeichenwahrnehmung auf der anderen Seite abspielt“ (Böhme 1998, 45).

Die Stadt verstärkt diesen Aspekt, weil sie eine hohe Dichte aller dieser Wahrnehmungselemente aufzuweisen hat. Der Flaneur gehört zu den Figuren, die für beides offen sind und die beides integrieren.

Schlussfolgerung

Noch immer geht es um die Frage, um welche Form von Raum es sich eigentlich handelt, wenn man sich als Nutzer in hypertextuellen Systemen bewegt. Kommt man zurück auf die Ausgangsbetrachtung, so wird deutlich, dass hier zwei für das Internet übliche Begriffe, wie das Navigieren und das Surfen, auch auf die Figur des Flaneurs – quasi rückwirkend – angewandt

werden können. Sie vereinen sich in der Figur des Flaneurs. Neben der gängigen Interpretation eines sich durch die Netze bewegendem Internetflaneurs, geht es mir aber vor allem um seine Doppelbegabung, die Welt distanziert zu lesen und sie gleichzeitig mit seinem literarischen Gespür sinnlich wahrzunehmen. Aus genau diesem Grund will ich die Figur des Flaneurs in Kontext zu hypertextuellen Strukturen setzen. Interessanter Weise wird dadurch der Raumbegriff bezüglich vernetzter Strukturen vor allem über den Nutzer und seinen Umgang mit dem Medium definiert. Indem er surft und navigiert, bewegt er sich scheinbar durch nicht vorhandene Räume hindurch. Diese Räume sind an sich n-dimensionale Vernetzungen, die mathematisch einem Graphen gleichen, bei dem die Entfernungen zwischen verbundenen Knotenpunkten keine Rolle spielen. Ein Raum ohne Entfernung hat aber wenig mit der Alltagserfahrung im Umgang mit realen Raum zu tun.

Gernot Böhme kommt mit seinen Ansätzen bezüglich dieses Sachverhalts zu folgenden Schlussfolgerungen. Er stellt fest, dass neue Technologien – insbesondere der Computer – durch die Gegebenheit des interaktiven Handelns, neue Möglichkeiten leiblicher Anwesenheit in virtuellen Räumen eröffnen. Er zeigt dies anhand von Avataren, die im virtuellen Raum als Stellvertreter des Nutzers trotz der eigenen körperlichen Abwesenheit, eine leibliche Anwesenheit suggerieren. Auch die Techniken zur Erzeugung virtueller Realitäten – Caves und Datenhandschuhe – zieht er als Vergleich heran (vgl. Böhme 2002). Lara Croft und ihre Mitstreiter sind für beide Ansätze die wohl erfolgreichsten Exempel.

Und gerade deshalb will ich diesen Ansatz erweitern. Denn bleibt man bei den handelsüblichen ‚Jump and Run‘ Computerspielen wie Tomb Raider, so wird hier wieder der zurückgelegte Weg zu einem wesentlichen Erlebnisfaktor stilisiert. Der Avatar von Lara Croft rennt, springt und kämpft unermüdlich als Stellvertreter seines Nutzers. Die labyrinthischen Gänge, die er durchquert, haben vieles gemeinsam mit der Wahrnehmung von Stadtraum. Es kann aber meines Erachtens nicht allein um Ersatzkörper im virtuellen Raum gehen, die mit aufwändiger Graphik eine leibliche Anwesenheit im Raum simulieren. Denn all’ das findet im Umgang mit hypertextuellen Strukturen nicht statt. Der Surfer im Netz oder der durch die Netze navigierende betritt in der Regel mit der Tastatur oder einer Maus einen ‚anderen Raum‘. Dieser Raum hat visuell – im Gegensatz zum Raum von Lara Croft – selten etwas mit dem Raum unserer visuellen Wahrnehmung zu tun. Hingegen hat dieser ‚andere Raum‘ aber sehr wohl etwas damit zu tun, wie wir Raum erfahren und wie wir uns in ihm bewegen – sei es als distanziert Lesender oder als atmosphärisch Befindlicher, als Suchender oder als ein sich Treibenlassender, als abgeklärt Wandernder oder im Rauschzustand Umherirrender.

Wo und wie aber, vermitteln sich diese Aspekte sinnlicher Wahrnehmung im Umgang mit hypertextuellen Strukturen. Ein Ansatz lässt sie wieder bei Böhme in seinem schon zitierten

Artikel *Die Atmosphäre der Stadt* finden. Hier zeigt er auf, dass man Atmosphäre nur im eigenen Empfinden spürt und als das, was „von einem anderen Menschen, den Dingen und der Umgebung ausgeht“ (Böhme 1997, 17). Die Anwesenheit anderer Menschen in der Großstadt wäre ein mögliches Szenario. Im Netz aber tauchen – wie gesagt – Menschen nur in symbolischer Form auf. Ein Nutzer, der in Chatrooms ‚mitredet‘ oder in MUDs als fiktive Figur eines Rollenspiel – mit oder ohne Avatar – ‚agiert‘, interagiert in der Welt des sozialen Austausches, ohne dort anwesend zu sein. Trotzdem finden sich auch hier zumindest Verweise auf Körperlichkeit. In Schrift übersetzte Sprache beispielsweise enthält eine Körperlichkeit. Insbesondere gilt dies in den Bereichen, in denen das Geschriebene letztlich in Schriftzeichen übersetztes Gesprochenes ist. Aber auch Groß- und Kleinschreibung von Buchstaben signalisieren Unterschiede im Tonfall. Mit den in reinen Schriftforen auftauchenden Schriftzeichensetzungen für lachende, weinende oder verärgerte Gesichter findet das Körperliche zumindest eine stark vereinfachte und reduzierte symbolische Ausdruckskraft.

Wenn auch in anderer Weise als beim Flaneur kehrt hier nun ein Zustand des Rausches wieder. Nicht das anonyme Bad in der Menge, sondern das anonyme Kommunizieren mit anderen trägt dazu bei. Der Nutzer verschleiert seine Identität, entzieht sich jeder Verantwortung für seine Handlungen und blendet seine wahre Identität aus, obwohl er mit den Anderen Kontakt aufnimmt (vgl. Wertheim 2000, 257ff). Das Besondere an dieser Situation ist, dass er entgegen dem Flaneur nicht die Menschenmenge sucht, sondern selbst Teil einer Menschenmenge ist und ein Stückweit mit dafür verantwortlich ist, sie zu nähren und aufrechtzuerhalten. Schließlich sind Foren nur solange bevölkert, wie sie interessant scheinen. Zudem können ungeliebte Teilnehmer jederzeit ausgeschlossen werden.

Der von Benjamin eingeführte Rauschbegriff kann hier in seiner Ausführlichkeit herangezogen werden. Benjamin setzt den Rauschzustand des Flaneurs mit der von der Menge umbrauten Ware gleich.

„Gäbe es jene Wareseele, von welcher Marx gelegentlich im Scherz spricht, so wäre sie die einfühlsamste, die mir im Seelenreiche je begegnet ist. Denn sie müsste in jedem den Käufer sehen, in dessen Hand und Haus sie sich schmiegen will. Einfühlung ist aber die Natur des Rausches, dem der Flaneur in der Menge sich überlässt“ (Benjamin 1998, 54).

Einfühlung gehört auch in den Internetforen zu einer der wesentlichen Voraussetzungen, um an ihnen teilhaben zu können. Einfühlung bleibt hier zwar beschränkt auf das Schriftliche und das Symbolische; sie ist jedoch in hohem Maße von Relevanz. Jeder Teilnehmer muss sich als Ware begreifen, um überhaupt eine Chance des Bestandes zu haben. Wertheim beschreibt hierzu eine Situation, die sich Ende der achtziger Jahre ereignete, als die Internetforen noch sehr jung waren. Ein Mann hatte sich damals eine falsche Identität gegeben. Er behauptete eine durch

einen unverschuldeten Autounfall entstellte, gelähmte und stumme Frau zu sein. Aus dieser Situation heraus führte er lange und ausführliche Diskussionen. Dabei beriet und unterstützte er sie warmherzig und einfühlsam (vgl. Wertheim 2000, 263).

Es sind noch weitere Aspekte des Atmosphärischen, die ich hier vorstellen will. Böhmes Atmosphärenbegriff geht vor allem von Objekten und Instanzen aus, durch die Atmosphäre erzeugt wird. So zieht er gerne das Bühnenbild als Paradigma heran, weil dieses die generelle Aufgabe hat, „Atmosphären mit Hilfe von Licht, Musik und Geräuschen, von räumlichen Konstellationen und durch den Einsatz charakteristischer Objekte“ (Böhme 1997, 18) zu erzeugen. Auch wenn das Spezifische der Bühne ihre Räumlichkeit ist, befindet sich – zumindest – der Theaterzuschauer in einer Konstellation gegenüber der Bühne, die mit der Konstellation des Computernutzers gegenüber dem Bildschirm vergleichbar ist. Er sitzt vor einem entfernten Bühnenportal, auf und durch das er seinen Blick richtet. Ähnlich wie im Theater übermitteln sich auch beim Bildschirm Sinnesreize wie Licht und Klang. Wenn auch abgeschwächt, so reichen die visuelle Gestaltung, die Intensität von Licht und Farbe, über die Mattscheibe der Bildschirmoberfläche hinaus und erzeugen einen minimal atmosphärischen Raum zwischen dem Nutzer und der Mattscheibe. Auch klangliche Komponenten können hier hinzugezogen werden. Denn auch sie vermögen den Raum zwischen Bildschirmoberfläche und Nutzer atmosphärisch aufzuladen.

Dies alles sind erste Versuche, den Bereich einer subjektiv sinnlichen Erfahrung von Raum auf den Bereich des Surfens und Navigierens im Internet zu übertragen. Enden will ich mit dem letzten Aspekt, nämlich dem ‚Goldrausch‘, dem sich ein Internetnutzer gerne unterwirft. Der Surfende im Internet, beginnt seine Tätigkeit nur allzu oft mit einem konkreten Suchwunsch. Mit Hilfe einer Suchmaschine stößt er auf Homepages, die seiner Suchanfrage entsprechen oder weit davon entfernt liegen. Je nach Notwendigkeit und Wille lässt er sich ablenken oder fährt fort. Dann surft er von Homepage zu Homepage, bis der eingeschlagene Pfad endet bzw. inhaltlich sein Interessensumfeld verlässt. Selbst wenn er nicht auf Anrieb fündig wird, bleibt oftmals sein Bestreben bestehen, Informationen oder Daten zu bekommen. Dann surft und navigiert er, bis er erfolgreich ist oder sein Ziel aufgeben muss. Solche Erfahrungen spielen sich oftmals im Umfeld von Raubkopien illegaler Daten ab. Die Suche nach einem aktuellen Kinofilm, einem Buch oder einer ‚geknackten‘ Software kann zu solch einem Goldrausch führen. Letztlich ist dieser Zustand wieder vergleichbar mit dem Ich-Erzähler von Poe, der von dem Willen geleitet wird, das verbrecherische Geheimnis des suspekten *Man in the Crowd* zu lüften. Dieser scheitert jedoch im Gegensatz zu vielen Internetnutzern. Seine resignative Erkenntnis – „er laesst sich nicht lesen“ – endet im Internet nur allzu oft mit den Worten: „Die Datei wurde erfolgreich runtergeladen“.

Anmerkungen

- ¹ Der Begriff ‚hypertextuell‘ ist ein wenig inkorrekt, weil das WWW nicht mehr nur textlich ausgerichtet ist, sondern seine Oberflächen mittlerweile mit allen vorhandenen Medientypen umzugehen vermögen. So spricht man heute auch von Hypermedia. Ich will bei dem Begriff des Hypertextuellen bleiben, weil ich vor allem die damit verbundene Funktionalität und Struktur beschreiben möchte. Zudem ist der Begriff etabliert und entfaltet darin seine breite Aussagekraft.
- ² Er stellt hier die Konzepte von Aristoteles und Descartes vor. Aristoteles versteht Raum als Topos, Ort und Descartes als Spatium, Abstand. Beide sind – so Böhme – für die europäische Kulturgeschichte des Raumes zentral und können als geometrische Konzepte angesehen werden (Böhme 2001, 98).
- ³ Florian Rötzer hat seinem Online-Magazin den Namen *Telepolis* gegeben und sich mit der Sonderaussage *Die Stadt am Netz* der Thematik angenommen (vgl. Rötzer 1995b). Auch Hartmut Winkler befasst sich mit der Stadt als Vergleichsmodell für vernetzte Strukturen (vgl. Winkler 1997a).
- ⁴ Poe beschreibt eine Passage in einem Kaufhaus. Benjamin sieht das Kaufhaus als den letzten „Strich des Flaneurs“ an (vgl. Benjamin 1998, 53).
- ⁵ Der Detektiv als Romanfigur ist zeitlich gleichzusetzen mit dem Flaneur. Und wie Poe zeigt, entspringt er auch einem ähnlichem Grundgedanken: sich nämlich die Stadt lesbar zu machen und dadurch den darin vermehrt auftretenden Verbrechen Einhalt zu gebieten und zur Aufklärung beizutragen.

Literatur

- Benjamin, Walter (1998): „Der Flaneur“. In: Ders.: *Charles Baudelaire. Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus*. Frankfurt am Main.
- Böhme, Gernot (1997): „Die Atmosphären der Stadt“. In: *Von Innen nach außen. Stadtentwicklung ohne Stadt?* Weimar.
- Böhme, Gernot (1998): „Technisierung der Wahrnehmung. Zur Technik- und Kulturgeschichte der Wahrnehmung“. In: Jost Halfmann (Hg.): *Technische Zivilisation*. Opladen.
- Böhme, Gernot (2001): „Leibliche Anwesenheit im Raum“. in: Egon Schirmbeck (Hg.): *RAUMstationen : Metamorphosen des Raumes im 20. Jahrhundert*. Ludwigsburg.
- Borges, Jorge Luis (1992): „Die beiden Könige und die beiden Labyrinth“. In: Ders.: *Das Aleph. Erzählungen, 1944–1952*. Frankfurt am Main, S. 117ff.
- Geo Spezial (1996): *Hawai`i*. Hamburg.
- Gibson, William (2000²): *Die Neuromancer-Trilogie*, München.
- Goldate, Steve (1997): “The Cyberflaneur – Spaces and Places on the Internet” *Art Monthly*, July 1997 oder <http://www.ceramicstoday.com/articles/050498.htm> (Zugriff am 20. Juni 2003).
- Hohmann, Angela (2000): „Der Flaneur. Gedächtnis und Spiegel der Moderne“. *Die Horen*, 45/4, Bremerhaven.

- Kreye, Andrian (2003): *SURF'S UP! Kulturgeschichte und Lebensgefühl des Wellenreitens*. <http://users.rcn.com/akreye/Surf.html> (Zugriff am 9. Juli 2003)
- Krämer, Sybille (1996): „Computer: Werkzeug oder Medium? Über die Implikationen eines Leitbildwechsels“. *Forum für Interdisziplinäre Forschung*, 14 (1996), S. 107- 116.
- Manovich, Lev (1995): „Archäologie des Computerbildschirms“. In: *Kunstforum International: Die Zukunft des Körpers I*, Band 132, Ruppichteroth.
- Neumeyer, Harald (1999): *Der Flaneur. Konzeption der Moderne*, Würzburg 1999.
- Poe, Edgar Allan (1845): „The Man of the Crowd“. In: Ders.: *Tales by Edgar Allan Poe, 1845*, New York, London.
- Porombka, Stephan (1996): „Der elektronische Flaneur als Kultfigur der Netzkultur“, Vortrag, gehalten auf dem Symposium Softmoderne 2. Literatur im Netz, Berlin, 5.Mai 1996.
- Rötzer, Florian (1995a): „Flanieren in den Datennetzen“. <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2029/1.html> (Zugriff am 1. Juni 2003).
- Rötzer, Florian (1995b): „Die Stadt am Netz“. <http://www.heise.de/tp> (Zugriff am 1.6. 2003).
- Ströker, Elisabeth (1977²): *Philosophische Untersuchungen zum Raum*, Frankfurt am Main.
- Wertheim, Margaret (2000): *Die Himmelstür zum Cyberspace. Von Dante zum Internet*. Zürich.
- Winkler, Hartmut (1997a): „Songlines Landschaft und Architektur als Modell für den Datenraum“. In: Warnke/Coy/Tholen (Hg.): *Hyperkult, Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*, Frankfurt am Main, S. 227-239.
- Winkler, Hartmut (1997b): *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. Regensburg.