

Das BASIC - Gefühl

Beim ersten Mal war da nur ein Monitor und eine Tastatur, die aussah wie eine flachgefahrene Schreibmaschine. "Und wo ist der Computer?" Der Computer, erfuhr ich, das sind ein paar winzige Chips in dem Tastaturgehäuse. In meiner bisherigen Vorstellung waren Computer wandgroße Denkmöbel in klimatisierten Räumen gewesen. Ich hatte gerade gelesen, daß Frauen, die an einem Computer arbeiten, keine Nylonunterwäsche tragen durften. Die statische Elektrizität brachte die Rechner durcheinander.

Das ist drei Jahre her. Inzwischen dürfen die Frauen wieder Nylons tragen, die Computer bringen die Männer durcheinander, und ich bin das geworden, was man einen Bitnik nennen könnte: ein Mensch, der mit Vergnügen durch den Dschungel der Datenverarbeitung streift. Mein Freund mit der flachgefahrenen Schreibmaschine, ein Schriftstellerkollege, öffnet mir das Fenster in die neue stofflose und sacht flimmernde Welt der Computer-Software. Zur Unterscheidung: Hardware ist das, was runterfallen kann, also die Geräte. Software ist das, was einem auf die Nerven fallen kann, also das, was in einem Rechner und am Bildschirm vor sich geht. Es gibt einen weiteren Begriff, den amerikanische Informationsingenieure geprägt haben: Wetware. Das sind wir, die Menschen.

Ich sah, wie die kleine Maschine von einem Cassettenrekorder Programme einlas und es war, als sauge sie sich voll mit einer eigentümlichen Kraft. Schnell und elegant hauchte sie Lichterzeilen auf den Bildschirm. Für jemanden wie mich, der zwei Jahrzehnte lang einen Fernseher nur ein- und ausschalten konnte, war es ein gewaltiges Erlebnis, die Ereignisse auf dem Bildschirm selbst beeinflussen zu können. Ich hörte eine große Musik in meinem Hinterkopf: Datendämmerung.

Mein Freund ließ Programmzeilen über den Bildschirm laufen. QQ= PEEK(PP>:IFQQ = 86- THENFU = 79:ONSQR(QQ)GOTO50025,3348, HELL,50026 stand da. Parlez-vous BASIC? Ich hatte das Gefühl, bald ein neuzeitlicher Analphabet zu sein, wenn ich mich nicht daranmache, das zu lernen. Hatte ich bei meinen ersten Besuchen noch jedesmal mit meinem Freund und seiner Frau im Wohnzimmer geplaudert, bevor wir uns an den Computer setzten, so steuerte ich zuletzt direkt von der Wohnungstür an das Bildschirmfenster. Die Frau meines Freundes nahm ich nur noch als einen Arm wahr, der belegte Brote und Kaffee neben den Monitor stellte. Die Scheidung war vor zwei Jahren, und vor eineinhalb Jahren hat mein Freund sich einen schnelleren Computer gekauft.

Im Ratgeber einer amerikanischen Psychologin, die den Computerwitwen Tips gibt, wie der Mindestkontakt zu einem rechnerverliebten Gatten aufrechtzuerhalten ist, läßt sich das Ausmaß der zwischenmenschlichen Spannungen ahnen; die Hinweise lesen sich wie zur Verständigung mit Zahnarztpatienten: "Sprich ihn, während er am Terminal sitzt, möglichst mit Entscheidungssätzen an, die sich mit JA oder NEIN beantworten lassen."

Ich besorgte mir das GENIE I, eine billige Taiwankopie des Tandy Trash-80 meines Freundes. Es war ein Gefühl wie Weihnachten in der Kinderzeit. Hier hatte ich nun DIE GANZ GROSSE Legoschachtel; einen Hirnlego-Baukasten.

Zu den ersten Erfahrungen gehörte, daß ich mit Hilfe des Geräts so viele Fehler in so kurzer Zeit machen konnte wie nie zuvor. Es war wundervoll! Die erste Kommunikation mit dem Computer verläuft so: man macht eine Eingabe und der Computer meldet sich mit SYNTAX ERROR. Schon nach wenigen Tagen Übung geht auch das Hervorbringen extravaganter Fehlermeldungen ("Bad Data" - "Extra Ignored" - "Cursor lost") glatt von der Hand. Das BASIC, in dem die Eingaben formuliert werden, ist eine Art kybernetisches Pidgin-Englisch mit einem Wortschatz von etwa 50 Vokabeln. Dem Computerlehrling ist es eine Tabulatur magischer Worte, die seine Panasonic-Kristallkugel immer neu aufleuchten lassen.

Sommer 1983. Ich ziehe um nach Hamburg, lasse das GENIE wie die erste Mondfähre in Düsseldorf zurück und besorge mir einen Commodore C64, den Fiat Panda unter den Mikrocomputern. Er ist häßlich wie ein plattgetretenes Brot, aber ausgerüstet mit einem Schwung verlockender Extras, bis hin zur automatisch versenkbaren Umgebung: Ich komme in die Fieberphase, die jeder Computernewcomer durchlebt. Sie dauert mindestens so lange wie eine infektiöse Gelbsucht und kann auch chronisch werden. Mediziner beschäftigen sich bereits mit speziellen rechnerbedingten Gebrechen, etwa der "Spielklaue", einer krampfartigen Verformung der Hand infolge exzessiven Hebelns bei Videospiele, oder Schwindelanfällen, wenn nach Stundenlangem Bildschirm betrachten in einem unvorsichtigen Seitenblick die Umwelt wieder zu einem dreidimensionalen Raum auseinanderrfährt.

Inmitten einer 24stündigen elektrisierenden Atmosphäre lebe ich in einer Wohngemeinschaft im Herzen von St. Pauli: Draußen Lärm und Lichter der Unterhaltungsmaschinerie, drin das Synthesizer-fauchen und Flimmern des Computers. Sven, der eine Mitbewohner, ein freundlicher Punk, wird zu meinem Blutsbruder auf den Datensafaris der folgenden Wochen. Kerstin, Soziologin und als ehemalige Inhaberin der Gaststätte "Schlaflose Nächte" wirklichkeitsgeprüft, hält die Stellung im grauen Alltag.

Wir haben einen desolaten Schwarzweißfernseher als Monitor, dessen linker Bildrand unaufhörlich wie eine Raupe abwärts kriecht und dessen Lautsprecher jeden Tag länger braucht, bis er zu rauschen anfängt. Nach einer Weile spielt das keine Rolle mehr, da die Maschine immer an bleibt und wir Tag und Nacht in Programmierstaffetten davor verbringen. In der einen Ecke des Zimmers qualmt ein undichter Kohleofen, der den Computer mit einer hellgelben Schicht Asche bedeckt. Wenn in der Straße vor dem Haus eine Schießerei stattfindet, öffnen wir das Fenster, drehen den Lautsprecher bis zum Anschlag auf und beteiligen uns mit dem synthetischen Getöse von "Attack of the Mutant Camels".

Herbst 1983. Man programmiert, Stunden um Stunden, von einem wilden Pioniergeist beseelt als gelte es, eine Linie an den Rand des Universums zu ziehen. "Die Datenverarbeitung", so Alan Key von der Apple Corporation, "hat noch nicht ihren Galilei oder Newton, ihren Bach, Beethoven, Shakespeare oder Moliere gehabt". Die Augen brennen, und man fühlt ein Nervensausen, das eine moderne Ungeduld markiert: Wenn das Einlesen eines Programms von der Diskettenstation in den Rechner länger als zehn Sekunden dauert, wird man fahrig.

Die Programme, in denen die ganze Leidenschaft kristallisiert, entsprechen dem, was ein Mitarbeiter der Firma ATARI so ausgedrückt hat: "Der Computer ist die Lösung. Was wir jetzt brauchen ist das Problem." Wenn Sven und ich uns hochmotiviert und im Zuge eines 20stündigen Forors mit den Grundzügen der Winkelfunktion und den Eigenarten der Programmierung hochauflösender Grafik vertraut gemacht haben und eine erste Sinuskurve über den Bildschirm schleicht, herrscht Sylvesterstimmung. Kerstin findet den Aufwand und die Kurve lächerlich und besteht stattdessen darauf, daß einer von uns das Geschirr abwäscht.

Was auch in Keys Liste männlicher Genies anklingt: Frauen sind die Dritte Welt des mikroelektronischen Zeitalters. Sie sind immun gegen Computerbegeisterung. Sie mögen die Apparate nicht. In zehn Jahren wird es eine neue Frauenbefreiungsbewegung geben müssen, um den Anwendervorsprung und die EDV-Bewegungsfreiheit der Männer auszugleichen. Abneigung gegen das "technische" Flair begründet noch nicht die umfassende Mattigkeit des Interesses, welches fast alle Frauen den Rechnern entgegengähnen. Ich habe den Eindruck, daß es mehr mit der seltsamen Erotik der Maschinen zu tun hat: Der sklavischen Ergebenheit, mit der sie immer wieder das tun, was man ihnen sagt (und nicht unbedingt mit dem übereinstimmen muß, was der Programmierer meint), der Willigkeit, sich bis in die innersten Geheimnisse erobern zu lassen, und der Allmachtsgefühle, die der Computer durch eine Vielfalt an Simulationsmöglichkeiten, vom Nachtflug bis zur psychologischen Beratung, hervorrufen kann.

Winter 1984. Kerstin ist sauer. weil Sven und ich uns beim Frühstück nur noch in BASIC unterhalten (IF HUNGER THEN GOTO ALDI:RETURN) und auch die Witze einschlägig werden (Asterix und die Daten, featuring Tullius Datenbus). Sven entwickelt seine Vorstellungen, wie ein russischer Mikrocomputer aussehen könnte, vom kohlebetriebenen Dampfprozessor im groben Bakelitgehäuse mit Außenbord-Startleine weiter zum Marionettenrechner, der via Seilzug von einer Schar dissidenter Naturwissenschaftler im Keller betrieben wird. Und ich bemerke, wenn ich mit anderen Leuten spreche, einen missionarischen Ton in meiner Stimme. Ich rede wie ein hochbezahlter Computervertreter mal Autofanatiker ("von Null auf Hundert in vier Nanosekunden") dividiert durch Künstler ("Ich werde die Lyriker wegrationalisieren"). Sven schreibt ein kilometerlanges Spiel-Programm aus einer Zeitschrift ab, und eigentlich hätte es ein PAC-MAN werden

sollen, der sich durch ein Labyrinth von Punkten und Vitaminpillen hindurchfrißt. Als er das Programm nach drei durchtippten Nächten startet, frißt es sich selbst auf, und nur eine Handvoll verstümmelte Anweisungen bleibt zurück. Mit unserer Telefondatenbank braucht man etwa die zwanzigfache Zeit, um an eine Adresse zu gelangen als mit einem Registerbüchlein, das man auch in die Jackentasche stecken kann. Und die Träume von räumlichen Grafiken, die sich in eleganten Verläufen auf dem Bildschirm verwandeln, verblassen während der vier Stunden Rechenzeit, die der Computer zum Aufbau eines dieser dekorativen 3D-Funktions-Sombreros benötigt. Die Sylvesterstimmung legt sich.

Frühjahr 1984. Wir trösten uns in der Welt der schnellen Spiele und reißen innerhalb von zwei Monaten zwei Joysticks kaputt. Ich laufe vier Millimeter Bartwuchs lang mit "Loderunner" durch Irrgärten. Sieben Wochen später erreiche ich erstmals den 30. Level. Das Spiel hat etwa 900 Level. Sven gelangt in "Fort Apocalypse" in die Blaue Zone. Aufregung ebenso, als das Girl am "Strip Poker"-Bildschirm erstmals die Bluse auszieht. Das Abenteuerspiel "Hitchhiker" kontert die Eingabe HELP mit "It's no times for Beatles-Hits, boys". "The Dallas Quest", wo man zu Anfang Sue Ellen im Wohnzimmer der Southfork Ranch begegnet, mahnt den Aktionsvorschlag "Fuck Sue Ellen" an mit einem "Watch your language". Schließlich gerät auch Kerstin in den Sog eines Abenteuerspiels, und wir suchen vier Tage lang durch 16 Länder hindurch nach dem "Stein der Weisen", bis kurz vor dem Ziel durch einen Programmfehler das ganze Spiel abstürzt. Ich kann nachts nicht einschlafen, weil die "Loderunner"-Männchen hinter den geschlossenen Augen weiterwimmeln. und weil das WEITERMACHEN nicht enden will, das den Reiz der Spiele ausmacht, da es nichts zu gewinnen gibt als Punktesummen, die in der "Hall of Fame" verbucht werden.

Sommer 1984. Nur mit einem Walkman und einer Schreibmaschine ausgerüstet verbringe ich drei Monate auf dem Land. Zu Anfang macht mir der Großstadt-Entzug etwas zu schaffen und ich wünsche mir ein Notpaket mit einer kleinen Asphaltrolle, einem Stück Sichtbeton und einem klirrenden Neonröhrchen. Nach einer Weile verdunstet das nervöse Informationsflimmern aus der Seele in die blaue Sommerhitze und ich kann von Computern ruhig und schlicht reden wie von Radioapparaten und Apfelbäumen. Im CHIP-Magazin lese ich etwas über ROBOT-Ställe in amerikanischen Großfarmen und über "Software zur Kuherkennung".

Herbst 1984. Zurück in Hamburg erliege ich neuerlich dem Lego-Kitzel. Es gäbe so viel schönes Spielzeug, das man an den Computer anschließen kann: Grafiktablett oder Lichtgriffel, um auf dem Bildschirm zu zeichnen; Sprachausgabemodule; Digitizer, mit denen Realbilder vom Videoband im Rechner weiterverarbeitet werden können; Licht- und Feuchtigkeitssensoren; Klaviaturcn und Mischpulte; etc.

Ich schaffe mir einen grafikfähigen Drucker und einen flimmerfreien und entspiegelten Monitor an und steige von der Schreibmaschine auf ein Textverarbeitungsprogramm um. Es gibt einen kleinen Schmerz, der Abschied heißt: das Schreiben, ohnehin nur

hauchdünn stofflich in Gestalt der schwarzen Buchstabenabdrücke auf dem Papier. wird vollends immateriell: Lichtspuren auf dem Bildschirm. Dem gegenüber sind die Bearbeitungs- und Korrekturkomforts der Textverarbeitung bestechend und die Papiergebirge auf dem Schreibtisch verschwinden hundertseitenweise auf den postkartengroßen Disketten. Dadurch vereinfacht sich auch die Vernichtung lästiger Romanmanuskripte wesentlich: man braucht nur noch einen Schluck Kaffee über das Speicherscheibchen zu gießen.

Winter 1984. St. Pauli als Wohngegend ist gut für die City-Romantik und schlecht für die Nerven. Ich ziehe um in eine Gegend mit Nachtruhe, baue den Computer in ein praktisches Cockpit und richte die übrige Wohnung orientiert an dem zentralen Möbel ein. Mir ist, als wäre zwei Jahre lang ein Freund mit geöffneter Bauchdecke vor mir gesessen und nun ist alles verheilt; endlich hat der Peripherie- und Kabelsalat ein Ende. Ein zwei Rückfälle in orgiastisches Programmieren, und gemessene Missionierungstätigkeit hauptsächlich bei Frauen; sonst angenehme Arbeit mit dem Wordprocessor und mit Archivierungs- und Zettelkastensystemen. Winterstimmungen, die Diskettenstation (meine Datennähmaschine) rattert leise während eines Speicherdurchgangs und draußen schneit es.

Vorfrühling 1985. Ich lerne Sys kennen, einen Datenjaguar, ein svmpathisches Raubtier. Sys sieht aus, als könne man ihn mit einem Löschblatt bewußtlos schlagen, und er flanier mit beiden Händen in den Hosentaschen durch die internationalen Computernetze ("Small brother is latsching through"). Er kennt viele Hintertüren und Software-Klofenster, durch die man in eine Rechenanlage einsteigen kann. Damit sind wir wieder bei den Nylonstrümpfen vom Anfang: Die Computersysteme und Sicherheitsmechanismen werden immer feiner und engmaschiger; dafür gibt es immer mehr Löcher. Sys zeigt mir, wie man durch das Globale Dorf reist, durch Computer und Großrechenanlagen rings um die Welt: Erst Datex-P, eine Art Datenautobahn der Bundespost anwählen, den Telefonhörer in die Manschetten eines Akustikkopplers stecken und eine NUI (Netzwerk User Identität) eingeben; auf gehts. Ich versuche es selbst und lege den Zutritt für Datex-P für eine Viertelstunde lahm. Sys macht mich darauf aufmerksam, was es für politische Folgen haben könnte, wenn es uns gelänge, meine Fehlerkette zu reproduzieren.

Knotenrechner, vergleichbar mit großen Autobahnkreuzen, führen uns weiter in internationale Netze. Wo sind wir gerade? Sys findet das unwichtig. Ich bin aufgeregt wie in einer fliegenden Geisterbahn. In den Eingangszeilen des Rechners, mit dem wir gerade verbunden sind, steht die aktuelle Ortszeit, und mit Hilfe einer Weltzeittabelle und einer Kleinen Weltkarte in meinem Kalender lassen sich die zivilisierten Gebiete einpeile, in denen der andere Computer stehen könnte. Der Gebührenzähler am Telefon kreucht alle paar Minuten eine Einheit weiter; Datenfernverbindungen sind relativ billig. Ich habe das Comnputeralphabet gelernt, nun möchte ich auch damit aktiv werden: Mailboxen (Blitzfern Schreiben), Bilder und Töne übertragen, in großen Datenbanken wühlen, oder im

Delphi Network das Orakel konsultieren, das jede Frage beantwortet. Sys führt mich an einen Rechner, an dem ich Zutrittscode raten kann, und geht sich in der Küche ein Käsebrot machen. Ich lasse mich alle zehn Sekunden aus der Abfrage werfen, bis die Maschine plötzlich auf eine Quatsch-Eingabe antwortet. Ich gebe noch einen ironischen Satz ein, die Maschine entgegnet genauso ironisch, und ich bin beeindruckt. Ich kenne passable Gesprächssimulationen, aber die hier ist splendid. Noch ein paar Scherzchen, und der Computer blödeln gekonnt zurück. Das Programm müssen famose Leute entworfen haben. Dann kommt Sys aus der Küche zurück und erklärt mir, daß ich mich nicht mit dem Computer unterhalte, sondern einem Netzflaneur begegnet und nun On Line bin. Da ist es wieder: Das Basic-Gefühl.

Peter Glaser, 1985

Aus der ersten Ausgabe der Datenschleuder des Chaos Computer Clubs