
Universität Stuttgart
Philosophisch-Historische Fakultät
Institut für Neuere Deutsche Literatur I

Magisterarbeit
Zur Erlangung des akademischen Grades eines
MAGISTER ARTIUM

■
■
■
■
■
■
■

VON DEN AVANTGARDEN INS WWW

MÖGLICHKEITEN UND FORMEN DES DIALOGS IN DER KUNST UND LITERATUR DES 20. JAHRHUNDERTS

Betreuer und Erstgutachter: Prof. Dr. Reinhard Döhl

Jens Lutz
Matrikelnummer: 1795741

Stuttgart, Januar 2004



INHALT

1	Vorbemerkung zu Schreibweise und Begrifflichkeiten	1
2	Einleitung	2
3	Forschungsüberblick	6
4	Der Begriff „Dialog“	11
5	Dialoge: Möglichkeiten und Formen	13
5.1	Dialog innerhalb der Künste	13
5.1.1	Dialog zwischen Literatur und Bildender Kunst	13
5.1.2	Calligrammes und parole in libert�	15
5.1.3	Eine neue Typografie	19
5.1.4	Der Dadaismus im Dialog der K�nste	22
5.1.5	Marcel Duchamp	24
5.1.6	Dialoge zwischen Musik und Literatur	25
5.2	Dialog der K�nstler untereinander	31
5.2.1	Der Dadaismus im Dialog der K�nstler	31
5.2.2	Der Dialog Pablo Picasso und Georges Braque	33
5.2.3	Die Wiener Gruppe	34
5.2.4	Die Stuttgarter Gruppe	36
5.2.5	Dialog der K�nstler im H�rspiel	39
5.3	Dialog zwischen Autor/K�nstler/Kunstwerk und Leser/Betrachter	42
	Exkurs: Interaktivit�t	43
5.3.1	Interaktion in der Literatur	47
5.3.2	H�reraktivierung im Radio	49
5.3.3	Interaktives Theater	54

INHALT

6	Computer, Kunst, Literatur und Dialog	56
7	Die Dialoge und das WWW	69
	Exkurs: Entstehung des Internets und des WWW	70
	7.1 Digitale Literatur, Internetliteratur oder Literatur im elektronischen Raum?	72
	7.2 Die Dialoge im WWW	78
	7.2.1 Urs Schreibers Epos der Maschine	78
	7.2.2 Jörg Piringers [hyPoem]	85
	7.2.3 Bastian Böttchers Looppool	87
	7.2.4 Douglas Davis The World's First Collaborative Sentence	88
	7.2.5 Dragan Espenschied und Alvar Freude Assoziations-Blaster	90
	7.2.6 Claudia Klingers Beim Bäcker	93
	7.2.7 Johannes Auer et al., The Famous Sound of Absolute Wreaders	96
8	Fazit	99
9	Bibliografie	101
10	Glossar	114

1

VORBEMERKUNGEN ZU BEGRIFFLICHKEITEN UND SCHREIBWEISE

Da in dieser Arbeit unter anderem auch auf den Computer und das Internet¹ sowie das World Wide Web² (WWW) eingegangen wird, ist es an manchen Stellen notwendig, technische oft englische (Fach)Begriffe zu verwenden. Diese sind mit einer Fußnote gekennzeichnet und werden im Glossar der Arbeit genauer beschrieben.

Bei der Erwähnung von Personen wird, im Sinne einer geschlechtsneutralen Form, die männliche Schreibweise, verwendet.

1 _ Erklärung siehe Glossar.

2 _ Erklärung siehe Glossar.



EINLEITUNG

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit den Möglichkeiten und Formen des Dialogs in der Kunst und Literatur des 20. Jahrhunderts und verfolgt diese bis in das multimediale Medium WWW. Dabei wird Dialog, wie im Folgenden noch genauer erläutert wird, in Zusammenhang gebracht mit Grenzüberschreitungen zwischen verschiedenen Kunstformen und auch mit Interaktionen zwischen Personen untereinander sowie zwischen Personen und Kunstwerken.

Im Verlauf der Arbeit werden drei verschiedene Formen des Dialogs vorgestellt, die die Grundlage für die weiteren Untersuchungen bilden.

Ein Dialog der Künste entstand vor allem aus dem Kontext der Grenzüberschreitungen und -verwischungen zwischen den Künsten Literatur und Malerei sowie Musik.

Schon vor über 2000 Jahren hatte Horaz in seiner „Ars Poetica“³ festgestellt, dass die Poesie wie ein Bild sei (lat. ut pictura poesis), Malerei und Poesie also beide dazu dienen, Bilder hervorzubringen. Während die Formel von Horaz vor allem im 16. und 17. Jahrhundert und bis ins 18. Jahrhundert hinein kaum umstritten war⁴, wandte sich Lessing im 18. Jahrhundert mit seinem „Laokoon“⁵ gegen Horaz und zog ganz bewusst eine Grenze zwischen den Künsten Malerei und Poesie⁶.

3 _ Quintus Horatius Flaccus, *Ars Poetica: Die Dichtkunst*, lateinische Ausgabe mit deutscher Übersetzung, Eckart Schäfer (Hg.), Reclam, Stuttgart, 1998.

4 _ Vgl. *Text als Figur: Visuelle Poesie von der Antike bis zur Moderne*, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Herzog-August Bibliothek Wolfenbüttel 1987, Jeremy Adler / Ulrich Ernst (Hgg.), 1987/1978; *Text als Figur. Visuelle Poesie von der Antike bis zur Moderne*, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Bibliothek der Universität Konstanz 1988, Bibliothek der Universität Konstanz (Hg.), zusammengestellt und kommentiert von Julika Funk / Karola Mono, 1988.

5 _ Gotthold Ephraim Lessing, *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, Reclam, Stuttgart, 1964.

6 _ Vgl. o.A., UT PICTURA POESIS, <<http://www.english.upenn.edu/~afilreis/88/utpict.html>>

Erst Anfang des 20. Jahrhunderts machten sich Künstler und Literaten wieder verstärkt daran, die Grenzen zwischen den Künsten zu überschreiten.

„Im Kubismus, Futurismus, Dadaismus, in der abstrakten Kunst und dem Werk Marcel Duchamps werden im zweiten Jahrzehnt die Grundlagen dafür geschaffen, daß sich Literatur und bildende Kunst nähern, die Grenzen zwischen Bild und Sprache verwischen.“⁷

So auch Hans Arp, der es „'Laokoon und Söhnen' nach tausendjährigem Ringkampf mit der Klapperschlange ermöglicht, endlich auszutreten“⁸ und dessen „Abwesenheit“ für eine Reihe von Werken, die die Grenze zwischen Literatur und Kunst überschreiten, nutzt. So treten im 20. Jahrhundert Literatur und Kunst also wieder in einen interaktiven Prozess.

Ein zweiter Dialog, der in dieser Arbeit behandelt wird, ist der zwischen den Künstlern selbst, seien es Vertreter der Bildenden Kunst, der Literatur oder der Musik.

Im weiteren Verlauf wird außerdem auf den Dialog zwischen Autor/Künstler/Kunstwerk und Leser/Betrachter eingegangen. Dieser Dialog steht in enger Beziehung zum Medium Buch. Seit seiner Entstehung hat dieses Medium, durch das bedruckte und beschriebene Blatt, eine weitere Grenze „zementiert“ und zwar die zwischen Autor und Leser. Diese Grenze sollte und soll nach dem Wunsch einiger Künstler, Literaten und Wissenschaftler weichen, um einen Dialog zwischen Autor und Leser in der Literatur möglich zu machen. Auch in der Kunst gab es Bestrebungen den Betrachter in das Kunstwerk mit einzubeziehen wie im Laufe dieser Arbeit gezeigt werden wird.

7 _ Wolfgang Max Faust, *Bilder werden Worte. Zum Verhältnis von bildender Kunst und Literatur im 20. Jahrhundert oder Vom Anfang der Kunst im Ende der Künste*, Carl Hanser Verlag, München, 1977, S. 29.

8 _ Hans Arp zit. nach:
<http://www.kunstzitate.de/bildendekunst/kuenstlerueberkunst/arp_hans.htm>

Das 20. Jahrhundert war auch eine Zeit, in der die Entwicklung der technischen Medien in großem Maße vorangetrieben wurde. Seit ihrer Entstehung prägen und verändern Rundfunk, Film, Fernsehen, Video sowie Computer und wenig später auch das Internet bzw. das WWW Gesellschaft, Kultur, Wissenschaften und Künste. Schnell keimten Hoffnungen auf, diese Medien könnten die oben dargestellten Dialoge vorantreiben. Bertolt Brecht setzte beispielsweise große Erwartungen in das Radio, wie im Verlauf dieser Arbeit noch dargestellt wird.

Der Computer und mit ihm das Medium WWW finden im Folgenden jedoch eine besonders ausführliche Betrachtung, sind sie doch prädestiniert für Dialoge, denn sie machen es möglich Text, Bild und Ton multimedial miteinander zu verknüpfen. Gute Voraussetzungen also für einen Dialog der Künste. Doch das WWW bietet darüber hinaus auch die Möglichkeit der Kommunikation, was einen Dialog der Künstler untereinander ebenso wie mit den Usern⁹ möglich macht. Leser haben nun z. B. die Möglichkeit, Co-Autoren an einem „öffentlichen“ Werk zu werden.

„Was Vannevar Bush und Bertolt Brecht nach dem jeweiligen state of art fordern ist letztlich der Übergang von der passiven Mediennutzung zur interaktiven Mitautorenschaft. Und genau diese Möglichkeit bietet das Internet zum ersten mal in der Mediengeschichte.“¹⁰

Jedoch setzten technische Medien auch technisches Wissen voraus, das von Künstlern, die ihre Muse z. B. in der Literatur oder Bildkunst gefunden haben, nicht unbedingt vorausgesetzt werden kann. Wollen diese die Möglichkeiten nutzen, die ihnen der Computer und somit auch das WWW bietet, müssen sie sich unter anderem mit Technikern und Programmierern zusammenschließen. Auf diese Weise entstehen Gemeinschaftsarbeiten und damit kollaborative Kunstwerke.

9 _ Erklärung siehe Glossar.

10_ Johannes Auer, „Schreiben und Lesen im Internet“,
<<http://auer.netzliteratur.net/interlit.htm>>

Gemeinschaftsarbeiten werden in dieser Arbeit auch in den Zusammenhang mit dem Dialog zwischen den Künstlern und Künsten gebracht.

Der Hauptteil dieser Arbeit ist dreiteilig. Der erste Teil stellt Beispiele für die oben genannten Dialoge vor. Ausgangspunkt sind die Avantgarden des beginnenden 20. Jahrhunderts. Der Bogen spannt sich weiter über Entwicklungen der folgenden Jahre bis hin zu den Versuchen Brechts und Benjamins, den Hörer aus seiner passiven Stellung zu lösen und aktiv am Radiogeschehen teilhaben zu lassen. Außerdem wird darüber hinaus das Konzept der Interaktivität, das für den Dialog zwischen Künstlern/Autoren und Betrachtern/Lesern einen hohen Stellenwert besitzt, erläutert.

Dieses Konzept hat auch Bedeutung für den zweiten Teil der Arbeit, denn Interaktivität spielt auch in den hier vorgestellten Medienkunstwerken eine Rolle. Zuerst soll in diesem Teil jedoch auf die Entwicklung des Computers eingegangen werden.

Der dritte Teil der Arbeit ist den Dialogen im WWW gewidmet. Er beschäftigt sich mit der Frage, wie diese in dem zweikanaligen technischen Medium umgesetzt werden.



FORSCHUNGSÜBERBLICK

Das Thema der Grenzverwischung zwischen den Künsten im 20. Jahrhundert wurde in den Literatur- sowie Kunst- und Musikwissenschaften vielfach diskutiert. Eine Reihe interdisziplinärer Ausstellungen zu diesem Thema erbrachten weitere Erkenntnisse und trieben den wissenschaftlichen Diskurs voran.

So fand 1963 die Wanderausstellung *Schrift en beeld – Schrift und Bild* zuerst im Stedelijk Museum, Amsterdam, dann in der Staatlichen Kunsthalle Baden-Baden statt. Im Katalogbuch¹¹ zu dieser Ausstellung finden sich eine ganze Reihe Abbildungen sowie interessante Aufsätze u.a. von Franz Mon, Dietrich Mahlow und Helmut Heißenbüttel.

Zehn Jahre später, 1972/1973, veranstaltete die Staatsgalerie Stuttgart eine Wanderausstellung mit dem Titel *Grenzgebiete der Bildenden Kunst*, die sich im Speziellen mit den Gebieten „Konkrete Poesie“, „Bild Text Textbilder“, „Computerkunst“ und „Musikalische Graphik“ befasste. Auch in diesem Zusammenhang entstand ein aufschlussreicher Katalog¹², der mit einigen wissenschaftlichen Texten, beispielsweise von Herbert W. Franke, Frieder Nake, Reinhard Döhl und Erhard Karkoschka, zum Thema beitrug.

11_ *Schrift und Bild*, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Stedelijk Museum Amsterdam und in der Staatlichen Kunsthalle Baden-Baden 1963, Staatliche Kunsthalle Baden-Baden (Hg.), Dietrich Mahlow (Konzeption und Redaktion), Amsterdam und Baden-Baden, 1963.

12_ *Grenzgebiete der Bildenden Kunst. Konkrete Poesie, Bild Text Textbilder, Computerkunst, Musikalische Graphik*, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Staatsgalerie Stuttgart 1972/1973, Staatsgalerie Stuttgart (Hg.), Arnulf M. Wynen (Katalog), 1972.

Erwähnenswert ist außerdem eine Ausstellung der Herzog-August Bibliothek Wolfenbüttel 1987/1988 mit dem Titel *Text als Figur: Visuelle Poesie von der Antike bis zur Moderne*, die sich mit der Wechselbeziehung von Text und Bild auseinandersetzt¹³.

In den 1990er Jahren ist vor allem die Ausstellung *Die Sprache der Kunst* und der im Rahmen dieser Ausstellung erschienene gleichnamige Katalog von Bedeutung¹⁴.

Aber nicht nur im Umfeld von Museen entstanden wissenschaftliche Arbeiten, die sich mit Wechselbeziehungen in den Künsten des 20. Jahrhunderts beschäftigten. Von Interesse sind auch Publikationen wie u.a. Wolfgang Max Fausts *Bilder werden Worte*, oder das als Heft 81 in der Reihe Musik-Konzepte der edition text+kritik erschienene *Autorenmusik. Sprache im Grenzbereich der Künste*¹⁵, außerdem Helmut Heißenbüttels 1966 erschienenes Buch *Über Literatur*¹⁶ sowie Ulrich Weissteins Aufsatzsammlung *Literatur und Bildende Kunst*¹⁷.

Weitere Wechselbeziehungen, zwischen den Künstlern untereinander und den Künstlern und Rezipienten, lassen sich auch in den Avantgarden des 20. Jahrhunderts beobachten. William Rubin thematisiert beispielsweise den Dialog „Picasso-Braque“¹⁸. Gemeinschaftsarbeiten von Dadaisten und Surrealisten finden sich u.a. in *DADA total*¹⁹ und *Der Surrealismus 1919-1939*²⁰.

13_ Text als Figur, Wolfenbüttel.

14_ *Die Sprache der Kunst. Die Beziehung von Bild und Text in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Kunsthalle Wien und des Frankfurter Kunstvereins 1993/1994, Eleonora Louis / Toni Stoss und Kunsthalle Wien (Hgg.), Edition Cantz, Ostfildern, 1994.

15_ Heinz-Klaus Metzger / Rainer Riehn (Hgg.), *Autoren-Musik. Sprache im Grenzbereich der Künste*, Musik-Konzepte, Heft 81, edition text + kritik, München, 1993.

16_ Helmut Heißenbüttel, *Über Literatur*, Klett-Cotta, Stuttgart, 1995, S. 81, unveränderter Nachdruck der Erstausgabe von 1966.

17_ Ulrich Weisstein (Hg.), *Literatur und Bildende Kunst. Ein Handbuch zur Theorie und Praxis eines komparatistischen Grenzgebietes*, Erich Schmidt Verlag, Berlin, 1992.

18_ William Rubin, *Picasso und Braque. Die Geburt des Kubismus*, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung des Kunstmuseums Basel 1990, Prestel Verlag, München, 1990.

19_ Karl Riha / Jörgen Schäfer (Hgg.), *DADA total. Manifeste, Aktionen, Texte, Bilder*, Reclam, Stuttgart, 1994.

20_ Gaëtan Picon, *Der Surrealismus 1919-1939*, Editions d'Art Albert Skira S.A., Genf, 1988, aus dem Französischen Knud Lambrecht, Erstausgabe erschienen unter dem Titel *Der Surrealismus in Wort und Bild*.

Eine ausführliche Übersicht über die Avantgarden des 20. Jahrhunderts findet sich desweiteren in Karin Thomas *Stilgeschichte der bildenden Kunst im 20. Jahrhundert*²¹. Ein Dialog zwischen Künstler und Betrachter wird auch in der Aktionskunst und in den Werken der Medienkunst thematisiert, vor allem im Zusammenhang mit dem Konzept der Interaktivität. Elisabeth Jappe bietet in ihrem Buch einen Überblick über die Aktionskunst in Europa²² und der Katalog *InterAct*²³! behandelt Schlüsselwerke Interaktiver Kunst.

Während Grenzüberschreitungen und Wechselbeziehungen der Künste und Künstler in der wissenschaftlichen Diskussion recht ausführlich besprochen wurden und werden, findet sich über deutschsprachige Literatur im Medium WWW ein weniger umfangreicher wissenschaftlicher Diskurs. Das mag zum einen mit dem noch relativ jungen Medium WWW zusammenhängen, das vor allem selten ausstellbare und verkäufliche Arbeiten hervorbringt, jedoch in zunehmenden Maße an Bedeutsamkeit gewinnt und zum anderen damit, dass sich die traditionelle Literaturwissenschaft bis heute schwer tut, Literatur, die im Umfeld des WWWs entsteht, anzuerkennen oder zumindest im wissenschaftlichen Kontext zu betrachten. Dennoch gibt es eine Reihe von Wissenschaftlern, die sich mit Literatur im elektronischen Raum beschäftigen. Reinhard Döhl erkennt in seinem Aufsatz „Ansätze und Möglichkeiten künstlerischen Dialogs und dialogischer Kunst“²⁴ eine Tendenz zum Dialog der Künstler und Künste und verfolgt diesen Dialog, anhand von Internetprojekten, die er z.T. zusammen mit Johannes Auer initiiert hat, bis ins WWW. Er selbst sowie andere Protagonisten der „Netzliteratur-Szene“ wie z. B. Heiko Idensen, Johannes Auer, Beat Suter, Michael Böhler, Martina Kieninger, Dirk Schröder, Matthias Krohn und Christiane Böhler, um nur einige zu nennen, zeichnen sich dadurch aus, dass sie nicht nur wissenschaftlich arbeiten und publizieren, sondern auch eigene Projekte im WWW realisieren.

- 21_ Karin Thomas, *Bis Heute: Stilgeschichte der bildenden Kunst im 20. Jahrhundert*, DuMont Buchverlag, Köln, 1994.
- 22_ Elisabeth Jappe, *Performance, Ritual, Prozeß. Handbuch der Aktionskunst in Europa*, Prestel, München, New York, 1993.
- 23_ Söke Dinkla / Cornelia Brüninghaus-Knubel, *InterAct! Schlüsselwerke Interaktiver Kunst*, Buch zur Ausstellung und zum Workshop des Wilhelm Lehbruck Museum Duisburg 27. April bis 15. Juni 1997, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997.
- 24_ Reinhard Döhl, „Ansätze und Möglichkeiten künstlerischen Dialogs und dialogischer Kunst. Ein Überblick“, <<http://www.netzliteratur.net/wien.htm>>, Vortrag mit anschließender Diskussion über Reproduktivität und Produktivität im Internet, gehalten 1996 in der Alten Schmiede, Wien, im Wilhelmshaus, Stuttgart, Goethe-Institut Osaka, vor dem Japan Dichterclub Tokyo und in Chiba.

Der wissenschaftliche Austausch findet dabei zum großen Teil in sogenannten Diskussionsforen in Form von Mailinglisten²⁵ im WWW statt. Zu nennen sind hier vor allem die „Mailingliste Netzliteratur“²⁶, die derzeit von Oliver Gassner betreut wird und der Webring²⁷ „bla“²⁸, der von Guido Grigat ins Leben gerufen wurde. Darüber hinaus existieren mit den Websites²⁹ www.cyberfiction.ch³⁰ von Beat Suter und www.netzliteratur.net³¹ von Johannes Auer umfangreiche Datenbanken zu Projekten und wissenschaftlichen Aufsätzen rund um das Thema Netzliteratur. Seit 1999 besteht das erste deutsche Online-Journal „dichtung digital“³², in dem der Initiator Roberto Simanowski monatlich neue Interviews, Werkrezensionen und Essays veröffentlicht.

Es zeigt sich außerdem, dass es auch immer mehr Veröffentlichungen in Buchform gibt. Von besonderem Interesse ist hier Christiane Heibachs 2003 erschienene Publikation *Literatur im elektronischen Raum*³³, in welcher sie versucht, sich der Literatur im Internet in einem von printliterarischen Kategorien unabhängigen Ansatz zu nähern. Darüber hinaus müssen an dieser Stelle auch Hansgeorg Schmidt-Bergmanns und Torsten Liesegangs Aufsatzsammlung *Liter@tur. Computer-Literatur-Internet*³⁴ sowie Roberto Simanowskis *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*³⁵ erwähnt werden.

25_ Erklärung siehe Glossar.

26_ Oliver Gassner, <<http://www.netzliteratur.de/>>

27_ Erklärung siehe Glossar.

28_ Guido Grigat, <<http://www.bla2.de/>>

29_ Erklärung siehe Glossar.

30_ Beat Suter, <<http://www.cyberfiction.ch>>

31_ Johannes Auer, <<http://www.netzliteratur.net>>

32_ Roberto Simanowski, <<http://www.dichtung-digital.de/>>

33_ Christiane Heibach, *Literatur im elektronischen Raum*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2003.

34_ Hansgeorg Schmidt-Bergmann / Torsten Liesegang (Hgg.), *Liter@tur. Computer-Literatur-Internet*, Aisthesis Verlag, Bielefeld, 2001.

35_ Roberto Simanowski, *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*, Edition Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2002.

Ein wichtiges Forum für nationale wie internationale Wissenschaftler und Künstler stellen auch die „p0es1s“-Symposien dar, die seit 2000 in unregelmäßigen Abständen in Kassel, Erfurt oder Berlin stattfinden.³⁶ Die nächste Veranstaltung im Rahmen von „p0es1s“ ist eine Ausstellung mit dem Titel „p0es1s. Digitale Poesie“, die im Februar 2004 im Kulturforum am Potsdamer Platz in Berlin eröffnet wird und zu der ein zweisprachiges Begleitbuch erscheinen soll.

Beschäftigt man sich intensiver mit dem Thema Literatur im Internet fällt auf, dass in der wissenschaftlichen Diskussion noch vieles ungeklärt ist. Es entstehen immer wieder neue Versuche diese Literaturformen zu beschreiben und ihre unterschiedlichen Ausprägungen im Netz zu kategorisieren. Ein einheitlicher Standard hat sich in diesem Zusammenhang aber noch nicht entwickelt. Das mag auch daran liegen, dass das Medium Internet und damit seine Literatur verhältnismäßig neue Entwicklungen sind.

36_ Unter dem Titel p0es1s existiert außerdem eine Online-Ausstellung zum Thema „Internationale Digitale Poesie“, <http://www.p0es1s.net/p0es1s/main_d.htm>



DER BEGRIFF „DIALOG“

Dialog wird im Brockhaus³⁷ unter anderem auch als Gespräch zwischen zwei oder mehreren oder als „Wechselrede“ beschrieben. Dass sich Projekte, die zwischen unterschiedlichen Vertretern verschiedener Künste entstehen, natürlich auch durch Gespräche (persönlicher Art oder auch vermittelt über z.B. Briefe) zwischen den Künstlern auszeichnen können, scheint selbstverständlich. Eine solche Art des Zusammenarbeitens im Dialog zwischen Künstlern, lässt sich auch als Kollaboration bezeichnen.

Doch ein Dialog zwischen verschiedenen Künstlern kann auch vermittelt über deren Werke entstehen, indem z. B. bewusst Bezüge innerhalb der Werke geschaffen werden, die eine gegenseitige Beeinflussung deutlich machen. Der Dialog der Künstler ist also gekennzeichnet durch „künstlerisches zusammenarbeiten oder aufeinanderzuarbeiten“³⁸.

Das Medium Internet bietet für eine solche Form des Dialogs die nötigen Voraussetzungen. Es ist zweikanalig angelegt und macht im Gegensatz zu Fernsehen oder Radio eine Wechselrede, also einen Dialog, möglich. Darüber hinaus lassen sich durch die multimediale Maschine Computer Bildkunst, Literatur und Musik in einem Kunstwerk verbinden und so Grenzverwischungen oder Grenzüberschreitungen zwischen diesen Künsten realisieren. In dieser Arbeit werden Beziehungen solcher Art als Dialog der Künste behandelt.

37_ Vgl. Gerhard Wahrig / Hildegard Krämer / Harald Zimmermann (Hgg.), *Brockhaus Wahrig. Deutsches Wörterbuch*, Deutsche Verlags-Anstalt, Stuttgart, 1981, Band 2, S. 215ff.

38_ Susanne Beck Interview mit Reinhard Döhl,
<http://www.reinhard-doehl.de/pd_interview6.htm>

Doch nicht nur die sogenannten Künstler nutzen die Möglichkeiten des Computers und des Internets zu Gemeinschaftsarbeiten, auch der „normale“ Mensch hat nun die Möglichkeit am Kunstwerk oder an dessen Schaffensprozess teilzuhaben. Der Leser oder Betrachter wechselt somit von seiner passiven Konsumentenhaltung in eine aktive Haltung, die es ihm ermöglicht, am kreativen Prozess des Entstehens eines Kunstwerks oder an dessen Verlauf beteiligt zu sein²⁹. Eine solche Beteiligung ist gekennzeichnet durch Interaktionen zwischen Menschen oder zwischen Menschen und Maschinen und wird in dieser Arbeit als Dialog zwischen Künstler/Werk und Betrachter bzw. Autor/Werk und Leser bezeichnet.

39_ Heibach, *Elektronischer Raum*, S. 111ff.

5.

DIALOGE: MÖGLICHKEITEN UND FORMEN

5.1 DIALOG INNERHALB DER KÜNSTE

5.1.1. DIALOG ZWISCHEN LITERATUR UND BILDENDER KUNST

Anfang des 20. Jahrhunderts machten Künstler und Literaten sich daran, die Grenzen zwischen den Künsten, die Lessings „Laokoon“ geschaffen hatte, wieder zu verwischen und zu überschreiten.⁴⁰ Von diesem Zeitpunkt an traten Literatur und Kunst wieder verstärkt in einen Dialog. Seitdem lassen sich zahlreiche Bezüge der Literatur zum Visuellen nachweisen. Visuelle Poesie „[wird] zum ersten Mal nicht nur als Gattung oder Spezies, sondern als eine zentrale Literaturform begriffen. Es treten Bewegungen auf, die sich ihr in besonderem Maße widmen: der Futurismus, Dadaismus und Surrealismus.“⁴¹ Es handelt sich hierbei also nicht um Einzelercheinungen, sondern um gewichtige Entwicklungen in der modernen Literatur. Künstler und Literaten überschreiten den Bereich des tradierten Schreibens, indem sie das Optische der Schrift einbeziehen, was zu der Frage führt, welche optischen Ausdrucksmöglichkeiten das Medium Schrift der Literatur noch bieten kann.

40_ Diese Datierung berücksichtigt nicht, dass es schon lange vor dem 20. Jahrhundert Figurengedichte gab, etwa in der Antike. Zu nennen wären hier Simias von Rhodos und Theokrit, oder im Mittelalter z.B. Hrabanus Maurus. Vgl. dazu: Text als Figur, Konstanz; Text als Figur, Wolfenbüttel.

41_ Text als Figur, Konstanz, S. 70.

Die Entwicklungen in der Literatur und in der Bildenden Kunst stehen auch im Zusammenhang mit den technischen, sozialen, politischen und kulturellen Entwicklungen der ersten zwei Jahrzehnte des 20. Jahrhunderts. „Neue Kommunikationsmittel wie das Telefon und Medien wie das Kino und Radio lassen ein neues Wortverständnis entstehen. Sprache wird in ihrer Dimension als wandlungs- und verwandlungsfähiger Stoff erfaßt.“⁴³

Heißenbüttel bemerkt, dass Mallarmés „Un Coup de Dés“ (1897) und Arno Holz *Phantasmus* (1899) einen ersten Schritt auf die Grenze zwischen den Gattungen zu machen, sie aber noch nicht überschreiten.⁴⁴ Auf „Un Coup de Dés“ wird wegen seiner besonderen typographischen Gestaltung später trotzdem noch eingegangen.

Ab 1911 ist das Eindringen von Sprache in die Bilder der Kubisten zu beobachten. Georges Braque hatte im Frühjahr 1911 damit begonnen, Worte, Buchstaben und Ziffern in seine Bilder einzufügen, sein Künstlerkollege Pablo Picasso folgte ihm nur wenig später nach.⁴⁵ In den Stilleben der beiden kubistischen Künstler tauchen in der Folge immer wieder Fragmente oder beispielsweise auch das ganze Wort „journal“ auf, oft nur als Reihenfolge zweier Silben, beispielsweise „jo“ und „nal“, die es dem Betrachter aber erlauben, diese Fragmente als den Begriff „journal“ zu erkennen. Der Gegenstand „le journal“ wird allein durch seine sprachliche Repräsentation vom Betrachter evoziert.⁴⁶

„Der Deutungsspielraum der Sprachelemente in den Bildern [der Kubisten] besitzt zwei Schwerpunkte: Zum einen wird auf die grafische Qualität der Buchstaben hingewiesen, zum anderen auf die referentielle Funktion des Sprachzeichens als Verweis auf Realität.“⁴⁷

43_ *Text als Figur*, Konstanz, S. 70.

44_ Vgl. Heißenbüttel, *Über Literatur*, S. 81.

45_ Vgl. Faust, *Bilder werden Worte*, S. 47ff.

46_ Vgl. Toni Stoss, „Am Anfang“, in: *Die Sprache der Kunst*, S. 1-48, hier: S. 10ff.

47_ Faust, *Bilder werden Worte*, S. 48.

Reinhard Döhl erkennt darüber hinaus, dass „diese plötzlich ins Bild geratenen, als Sprache entfunktionalisierten Schriftzeichen auch zusätzlich ‚zitierend‘ auf etwas Außerbildliches, nämlich die Sprache, anspielen.“⁴⁸

5.1.2. CALLIGRAMMES UND PAROLE IN LIBERTÀ

Den Anstoß, den die Kubisten gegeben hatten, nahmen auch Literaten auf und verarbeiteten diese neuen Ideen in ihren Werken. Eine vom Kubismus beeinflusste Literatur entstand. Zu deren Bestrebungen die Auseinandersetzung mit dem kubistischen Kunstbegriff und den daraus ableitbaren künstlerischen Verfahren zählte. „Die Prinzipien der Abstraktion, der Montage, der Multiperspektivität, der Einfügung von Fremdmaterial waren übertragbar auf die Literatur.“⁴⁹ Zur Beschreibung des „Kubismus der Literatur“ werden immer wieder Apollinaires *Calligrammes* herangezogen.⁵⁰ Sie entstanden in den Jahren 1913 bis 1916 und sind zusammen mit den „Poèmes de la guerre“ und den „Poèmes conversations“ in *Calligrammes: Poèmes de la Paix et de la Guerre* (1913-1916) zusammengefasst. In den „Poèmes conversations“ fügte Apollinaire beispielsweise Sätze aus Gesprächen mit Freunden und Kaffeehaus-Konversationen ein. Darüber hinaus fanden ganze Zeilen aus Zeitungen und von Plakatwänden Verwendung.

48_ vgl. Reinhard Döhl, „Poesie zum Ansehen, Bilder zum Lesen?: Notwendiger Vorbericht und Hinweise“, in: Ulrich Weisstein (Hg.), *Literatur und Bildende Kunst*, S. 158–172, hier: S. 160.

49_ Faust, *Bilder werden Worte*, S. 61.

50_ Vgl. ebd., S. 61f., 74ff.

Die *Calligrammes* streben eine enge Verbindung von Literatur und Bildender Kunst an. Sie „stehen [...] in der Tradition des Bildgedichts, wie es die griechische und römische Antike, die Renaissance, das Barock und noch das 18. Jahrhundert kannte.“⁵¹ Während Apollinaire in seinen *Calligrammes* die Syntax weitgehend bestehen ließ, versuchte der Italiener Filippo Tommaso Marinetti mit der *parole in libertà* die Worte zu „befreien“. Er wollte so die Wörter von den Konventionen der Syntax lösen. Als Vertreter des italienischen Futurismus⁵² war es das Bestreben von Marinetti, die Kunst mit der Lebenspraxis zu verbinden und damit das Individuum und die Gesellschaft zu verändern.

In seinem „Technischen Manifest der futuristischen Literatur“ forderte Marinetti u.a.:

- „1. MAN MUSS DIE SYNTAX DADURCH ZERSTÖREN; DASS MAN DIE SUBSTANTIVE AUFS GERATEWOHL ANORDNET [...]
2. MAN MUSS DAS VERB IM INFINITIV GEBRAUCHEN [...]
3. MAN MUSS DAS ADJEKTIV ABSCHAFFEN [...]
4. MAN MUSS DAS ADVERB ABSCHAFFEN [...]
6. AUCH DIE ZEICHENSETZUNG MUSS ABGESCHAFFT WERDEN [...]
Um gewisse Bewegungen hervorzuheben und ihre Richtung anzugeben, wird man die mathematischen Zeichen [...] und die musikalischen Zeichen verwenden. [...]

Außerdem müssen drei Elemente in die Literatur eingeführt werden, die bisher vernachlässigt wurden:

1. DER LÄRM [...]
2. DAS GEWICHT [...]
3. DER GERUCH [...]“⁵³

51_ Ebd., S. 75.

52_ Für eine Gesamtdarstellung des Futurismus vgl. Christa Baumgarth, *Geschichte des Futurismus*, Rowohlt, Reinbek, 1966; Hansgeorg Schmidt-Bergmann, *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*, Rowohlt, Reinbek, 1993; Peter Demetz, *Worte in Freiheit. Der italienische Futurismus und die deutsche literarische Avantgarde 1912–1934*, Piper, München, Zürich, 1990. An dieser Stelle wird nur auf den italienischen Futurismus eingegangen, da seine Innovationen die Grundlage v.a. für die russische Ausprägung darstellten.

53_ Filippo Tommaso Marinetti, „Technisches Manifest der futuristischen Literatur“, 11.5.1912, Deutsche Übersetzung von Jean-Jacques, in: Schmidt-Bergmann, *Futurismus*, S. 282–288.

Als Beispiel für einen Text, der die *parole in libertà* verwendet gilt Marinettis „Beschreibung einer Schlacht“, die nach den Maßstäben seiner Manifeste formuliert ist. Auffallend an diesem Text ist, die immer noch konventionelle typographische Gestalt in Form einer traditionellen „von-links-nach-rechts-Abfolge“ der Worte. Marinetti und die übrigen Futuristen gingen jedoch bald noch einen Schritt weiter: Sie verteilten Zeichen, Silben, Laute, einzelne Wörter, Wortgruppen und Wortfelder, zum Teil sprachlich deformiert, über die Seitenflächen. Zur Verstärkung der Ausdruckskraft der Wörter wurden unterschiedliche Drucktypen, Schriftgrade und verschiedene Druckfarben verwendet, die eine Bewegungsrichtung andeuten und so den Lese- bzw. Betrachtungsvorgang steuern sollen.

„Der Versuch, die Sprache zu emotionalisieren, – gemäß der ursprünglichen futuristischen Maxime, Idee und Empfindung in einer neuen Kunst zu verbinden –, führt ihn [Marinetti] zur Reflexion des Erscheinungsbildes von Sprache in der Schrift und daraus resultierend zur inhaltlichen Aufladung der Typographie selbst.“⁴⁵

Marinetti begründete damit eine „Syntax der Fläche“ und definierte eine Grenzposition, die in der Folgezeit großen Einfluss auf die Dadaisten, Surrealisten und die russischen Konstruktivisten hatte.

Die Integration von Sprache in Werke der Bildenden Kunst ging bei den Futuristen einen entscheidenden Schritt weiter als bei den Kubisten. Das Bild wird im Futurismus zum Vermittler konkreter verbaler Aussagen. Das wird deutlich in Carlo Carràs 1914 entstandener Collage *Manifestazione Interventista*, die für die Intervention Italiens auf Seiten der Alliierten Stellung bezieht.

45_ Stoss, Am Anfang, S. 19.

Im Folgenden soll kurz auf die Entdeckung der Typographie als Mittel zur Textgestaltung eingegangen werden, die beispielsweise von Apollinaire, den Futuristen (vgl. Marinetti), Dadaisten, Kurt Schwitters und anderen bewusst in ihre Werke integriert wurde.⁵⁶

Die Typographie entwickelte sich vom bloßen Setzen von Texten anhand von Lettern zu einem Gestaltungsmittel. So wurde der Prozess des Setzens von Schrift zur Kunst und damit der Setzer zum Künstler. Apollinaire gestaltete beispielsweise manche seiner Gedichte in den vorhin schon erwähnten *Calligrammes* graphisch aus, was die Wirkung des Textes verstärken sollte. Betrachtet man z.B. das Gedicht *Il pleut* fällt auf, dass die Zeilen Regen nachahmen, indem sie „in unregelmäßigen Halbdagonalen“⁵⁷ von oben nach unten angeordnet sind.

Mallarmé gestaltete sein „Un Coup des Dés“⁵⁸ schon 1897 mit Hilfe von typographischen Mitteln. Im Vorwort bezeichnete er seinen „Coup“ darüber hinaus als Partitur und unterstrich damit dessen akustische Qualität. Die unterschiedlichen Größen und Drucktypen der Buchstaben stellen z. B. verschiedene Tonhöhen dar, die weißen Stellen lassen sich als Pausen interpretieren.⁵⁹ „Un Coup des Dés“ regte auch zu akustischen Umsetzungen an, wie unter anderem Paul Pörtner, der es in seiner *Schallspielstudie II* und in *Alea* einfließen lies.⁶⁰

Auch die Futuristen beschäftigten sich, wie oben bereits angedeutet, mit dem Prinzip der typographischen Textgestaltung und forderten die völlige Aufgabe eines geordneten Schriftbildes.

56_ Im Folgenden vgl. Döhl, Poesie zum Ansehen; Heißenbüttel, Über Literatur, S. 81-89; Franz Mon, „Wortschrift Bildschrift“, in Text + Kritik, Sonderband Visuelle Poesie, Heinz Ludwig Arnold (Hg.), edition text + kritik, München, 1997, S. 5-32.

57_ Heißenbüttel, Über Literatur, S. 83.

58_ Hier wurden, verschiedene Wortgruppen an verschiedenen Punkten der Druckfläche platziert, was einen Würfelwurf verdeutlichen sollte, vgl. ebd., S. 81.

59_ Vgl. Reinhard Döhl, „Text als Partitur“, <<http://www.netzliteratur.net/experiment/coupedede.htm>> und Reinhard Döhl, *Das Neue Hörspiel*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt, 1992, S. 40-59.

60_ Vgl. Döhl, Neues Hörspiel, S. 54.

Marinetti beschrieb zudem in einem seiner Texte, in dem er die Revolution des Buchdrucks fordert:

„Wir werden auf ein und derselben Seite drei oder vier verschiedene Druckerschwärzen verwenden, und, wenn nötig, auch zwanzig verschiedene Typen. Beispiel: Kursivdruck für eine Reihe von ähnlichen oder raschen Empfindungen, Fettdruck für heftig Klangmalereien. Mit dieser Revolution des Druckes und dieser bunten Vielfalt der Typen will ich die Ausdruckskraft der Wörter verdoppeln.“⁶¹

Bei den Dadaisten sind vor allem Kurt Schwitters Bildgedichte und Raoul Hausmanns Plakatgedichte im Sinne einer Annäherung an die Typographie entstanden. Schwitters *i-Gedicht*⁶², besteht aus der Überschrift „Das i-Gedicht“, dem Buchstaben „i“ in altdeutscher Schrift sowie dem darunter geschriebenen Merkvers „lies: ›rauf, runter, rauf, Pünktchen drauf““. Entscheidend ist bei Schwitters Gedicht nicht nur das visuell Typographische, sondern auch die literarische Tradition in der es steht. Es stellt die wohl radikalste Reduktion eines Emblems dar, mit Überschrift, Pictura und Subscriptio.⁶³ (siehe Abbildung)

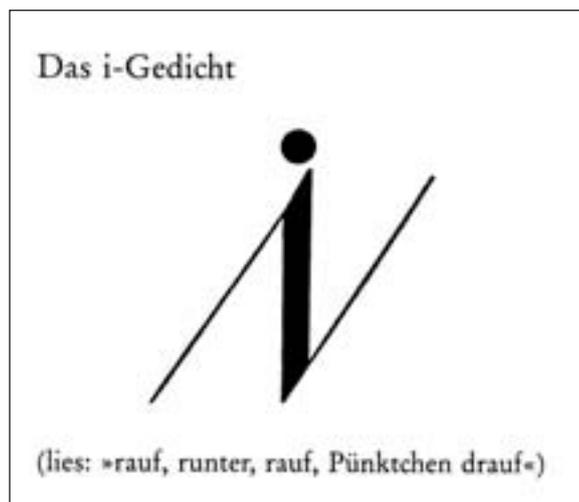


Abb. 2: Kurt Schwitters, Das i-Gedicht, 1922, Bildgedicht

61_ Filippo Tommaso Marinetti, „Zerstörung der Syntax. Drahtlose Phantasie. Befreite Worte.“, 11.5.1913, in: Schmidt-Bergmann, *Futurismus*, S. 210–220, hier: S. 218.

62_ Kurt Schwitters, *Das i-Gedicht*, in: Riha / Schäfer, *DADA total*, S. 168.

63_ Vgl. Reinhard Döhl / Johannes Auer, „Text – Bild – Screen // Netztext – Netzkunst“, <<http://www.netzliteratur.net/solothurn/solothurn.html>>, Vortrag und Demonstration bei den Solothurner Literaturtagen 25. bis 27. Mai 2001.

Auch Hausmanns Plakatgedichte dienen als Beispiele für die Entdeckung der Setzkunst. Franz Mon beschreibt, dass Hausmann für sein wohl bekanntestes Plakatgedicht *fmsbwtözäu pggiv-...?mü*⁶⁴ „den Setzer blind in den Setzkasten greifen und die zufällig gegriffenen Lettern aufreihen“⁶⁵ ließ. Der Text kommt ebenfalls in Schwitters *Ursonate*⁶⁶ vor. Es fand damit sowohl eine visuelle sowie eine akustische Umsetzung statt.

Der holländische Autor, Setzer und Drucker Hendrik Nicolaas Werkman arbeitete ebenfalls direkt mit dem Setzkasten und entwickelte damit 1929 seine *Letterndrucke*.

Im Umfeld der konkreten Poesie wurden ebenso typographische Arbeiten geschaffen, beispielsweise in Stuttgart, wo Klaus Burkhardt und Hansjörg Mayer arbeiteten. Burkhardt druckte z. B. 1960/61 seine sogenannten „affiches“.

Sie wurden „[...] alsbald ein sammelplatz für zt originale texte und grafiken [...] es beteiligten sich grafiker und maler wie hap grieshaber, werner schreib, guido biasi, winfrid gaul, gk pfahler, arnulf rainer ua. und autoren wie uwe schmidt, bingel, henneberg, poethen, leonhardt, laszlo, hajek, raoul hausmann und bense.“⁶⁷



Abb. 3: Klaus Burkhardt / Hap Grieshaber, hommage a werkman, 1962, Foto

64_ Riha / Schäfer, DADA total, S. 130.

65_ Mon, Wortschrift, S. 8.

66_ Kurt Schwitters, *Ursonate*, Lang, Bern, 1975, S. 153–186. (Original erschienen als *Merz*, 24)

67_ Klaus Burkhardt / Reinhard Döhl, „Portrait/Einwände“, Heft Nummer 9, *edition rot*, Mayer, Stuttgart, 1962.

Vor dem Hintergrund des ersten Weltkriegs entstand in der neutralen Schweiz, genauer in Zürich, der Dadaismus. Hans Arp schreibt:

„Angeekelt von den Schlächtereien des Weltkriegs 1914, gaben wir uns in Zürich den schönen Künsten hin. Während in der Ferne der Donner der Geschütze grollte, sangen, malten, klebten, dichteten wir aus Leibeskräften. Wir suchten eine elementare Kunst, die den Menschen vom Wahnsinn der Zeit heilen und eine neue Ordnung, die das Gleichgewicht zwischen Himmel und Hölle herstellen sollte.“⁶⁸

Diese Haltung charakterisiert jedoch nur eine Variante von Dada, das mit seinen weiteren Erscheinungsformen in Berlin, Hannover, Köln, Paris und New York ein anarchistisches Moment gegen jegliche Art von „Ordnung“ setzte.⁶⁹ Dada intensivierte den Dialog der Künste. Immer neue Möglichkeiten und Variationen wurden gefunden und ausprobiert, die Bild, Sprache und Musik miteinander verbanden. Hugo Ball verlieh Dada in Zürich von Anfang an eine politische, gesellschaftskritische Richtung. Er hatte sich intensiv mit den Theorien Bakunins und Proudhons beschäftigt und versuchte der Sprache das zurückzugeben was sie, in seinen Augen, durch den bürgerlichen Gebrauch als Herrschaftsinstrument verloren hatte. „Kunst und Sprache sollten sich der bürgerlichen Gesellschaft entziehen, sollten nicht wieder fähig werden, die Massaker des Bürgertums schmückend zu dulden.“⁷⁰ Hugo Balls Lautgedichte besitzen also eine politische Dimension. „Man verzichte mit dieser Art Klanggedichte in Bausch und Bogen auf die durch den Journalismus verdorbene und unmöglich gewordene Sprache“, so Ball in *Die Flucht aus der Zeit* und weiter: „Man ziehe sich in die innerste Alchimie des Wortes zurück, man gebe auch das Wort noch preis, und bewahre so der Dichtung ihren letzten heiligsten Bezirk.“⁷¹

68_ Hans Arp zit. nach: Faust, Bilder werden Worte, S. 161.

69_ Im Folgenden vgl. ebd., S. 161ff.

70_ Ebd., S. 162.

71_ Hugo Ball, *Die Flucht aus der Zeit*, Auszüge in: Riha / Schäfer, DADA total, S. 16–32, hier: S. 29.

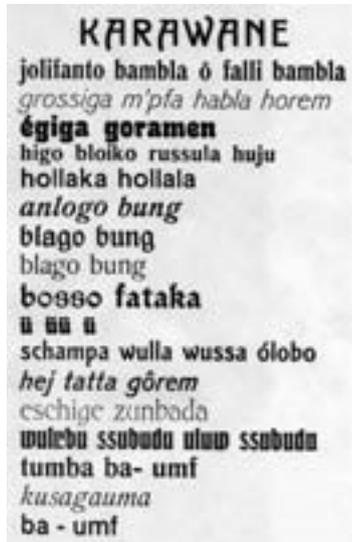


Abb. 4: Hugo Ball, Karawane, 1916, Lautgedicht

Hans Arp geht in seinen Gedichten von gefundenem Sprachmaterial aus und kombiniert Wörter, Schlagwörter, Sätze aus Tageszeitungen und Inseraten in seinen Gedichten. In dieser Montagetechnik werden Parallelen zum Kubismus und Futurismus deutlich, doch in Arps Zufallsgedichten spielt, wie der Name schon sagt, der Zufall eine große Rolle.

Huelsenbeck⁷², Hausmann, Heartfield, Grosz, Baader und Höch gehören zum Berliner Dada. Die Berliner Ausprägung des Dadaismus zielt auf eine direkte gesellschaftliche Veränderung. Es wurde versucht, nicht nur die Kunst, sondern das gesamte Denken und Fühlen, die Politik und die Gesellschaft in den Wirkungskreis von Dada einzubeziehen.⁷³ Die ausgesprochen politische Ausrichtung des Dada in Berlin bezog die Wirklichkeit über Fotocollagen und Montagen ins Kunstwerk ein. Darüber hinaus schufen sie mit Aktionsformen, die den Rahmen der Kunst überschritten, eine Art Gegen-Öffentlichkeit. „Beide Formulierungen sind Mischformen aus Visuellem und Verbalem, sie nutzen die Möglichkeiten der Umbruchpositionen von Kubismus, Futurismus und Zürcher Dadaismus aus.“⁷⁴

72_ Huelsenbeck gehörte zunächst zu der Gruppe des Züricher Dada und kehrte im Januar 1917 zurück nach Berlin.

73_ Vgl. Faust, Bilder werden Worte, S. 171 ff.

74_ Ebd., S. 171.

Marcel Duchamp, dem als Künstler - vor allem mit den sogenannten Ready-mades⁷⁶ - eine Veränderung der Parameter der Bildenden Kunst gelang, beeinflusste mit seinen Werken die Künste bis in die 1950er Jahre hinein noch stark.⁷⁷ Faust erklärt:

„Duchamp will an die Stelle einer „retinalen“ Kunst eine „mentale“ Kunst setzen, in der die Reflexion auf den Kunstbegriff ausgewiesen ist. Dabei gelangt er über die Verbindungen von bildender Kunst und Sprache seiner Vorgänger hinaus. Dringt Sprache im Kubismus und Futurismus *ins* Bild, stellt sich Sprache in der abstrakten Kunst *neben* das Werk, so findet Duchamp zur Sprache *anstelle* des Kunstwerks oder als Kunstwerk. Das Medium der Literatur wird bei Duchamp zum eigenständigen Medium der bildenden Kunst. Die wechselseitige Durchdringung der Künste gelangt zum Extrem: nicht mehr visuell-verbale Mischformen werden vorgeführt, sondern Formulierungen im Medium einer anderen Gattung.“⁷⁸

Duchamps Verdienst ist es also vor allem, „die Möglichkeiten zur Herstellung literarischer und sprachlicher Mehrdeutigkeiten“⁷⁹ in den Bereich der Bildenden Kunst eingebracht zu haben. Mit den verschiedenen Formen seiner Kunstwerke, seien es das Ready-made Konzept oder die Ready-mades selbst, trug er also entscheidend dazu bei, den Dialog zwischen den Künsten zu fördern.

Seit den Avantgarden des frühen 20. Jahrhunderts gibt es immer wieder Belege von Grenzüberschreitungen zwischen den Künsten. In diesem Teil der Arbeit sollten jedoch nur die „Anfänge“ im 20. Jahrhundert aufgezeigt werden, weil eine umfassende und vollständige Darstellung nicht geleistet werden kann. Sie würde den Rahmen der Arbeit bei weitem sprengen.⁸⁰

76_ Ein alltäglicher Gegenstand wird in den Kunstkontext geholt und zum Kunstwerk erklärt. Das wohl bekannteste Ready-made ist Duchamps *Fountain* von 1917.

77_ Vgl. Faust, *Bilder werden Worte*, S. 136 und Dieter Daniels, *Duchamp und die anderen*, DuMont, Köln, 1992, S. 7.

78_ Faust, *Bilder werden Worte*, S. 135.

79_ Ebd., S. 145.

80_ Auf folgende Literatur soll daher verwiesen werden: Faust, *Bilder werden Worte* und Thomas, *Bis Heute*.

Die Tendenz zur Grenzverwischung ist auch in den Bereichen der Musik und Literatur bzw. der Bildenden Kunst und der Musik zu beobachten.

Helmut Heißenbüttel bemerkt in seinem Essay „Autoren-Musik“⁸¹, dass „musikalischer Ausdruck“ erst im 20. Jahrhundert versucht, die Grenzen, in denen er bisher existierte, zu verlassen.

„Dazu gehört die Öffnung des engeren Tonbezirks in den weiteren Bezirk des Geräusches, dazu gehört die Verschleifung der medialen Grenzen, zwischen hoher und niederer Musik, zwischen sprachlicher und musikalischer Artikulation.“⁸²

Der Komponist Arnold Schönberg hat großen Anteil an dem Versuch, aus der überlieferten Ästhetik und der Tradition auszubrechen. Er verließ in seinen Kompositionen als erster die traditionelle Bindung an die Dur-Molltonalität und schrieb Musikstücke, die auf keinen Grundton mehr zurückzuführen sind.⁸³ Darauf aufbauend entwickelte er 1922 die Zwölftonmusik. Dabei war Schönberg anfangs durchaus beeinflusst von seinen Vorgängern aus der Romantik und Klassik, wie etwa Brahms und Wagner. „Mit den Ausdrucksmitteln übernimmt Schönberg auch die Neigung der Romantik, Musik und Dichtung zu verschmelzen.“⁸⁴ In den Melodramen des *Pierrot Lunaire op. 21*. erweitert er die bis zu dieser Zeit übliche Art des Gesangs. Melodischer Gesang wird hier zugunsten eines Sprechgesangs aufgegeben. Er hat „damit innerhalb der Musik eine folgenreiche Entwicklung bis hin zu Stockhausen, Haubenstock-Ramati (etwa mit den ‚Credentials‘), Cage! [sic!], John Cage u.a. eingeleitet...“⁸⁵

Schönbergs Schüler Anton Webern führte die Arbeit seines Lehres in beeindruckendem Maße fort. „Weberns lyrische Begabung hat es ihm ermöglicht, für verschiedenartigste Dichtungen den ihnen gemäßen Klang zu finden. In seinem Werk stehen Lieder zu Texten Goethes, Rilkes, Trakls und Georges [...]“⁸⁶

81_ Helmut Heißenbüttel, „Autoren-Musik. Ein Schallplatten-Essay“, in: Metzger / Riehn, *Autoren-Musik*, S. 6–9. (zuerst erschienen in: *Musica. Zweimonatsschrift für alle Gebiete des Musiklebens*, 31. Jg., 1977, Heft 4, Juli-August, S. 363–366)

82_ Ebd., S. 6f.

83_ Vgl. Martin Friedrich, *Text und Ton. Wechselbeziehungen zwischen Dichtung und Musik*, Burgbücherei Wilhelm Schneider, Hohengehren, 1973, S. 179ff.

84_ Ebd., S. 180.

85_ Döhl, *Poesie zum Ansehen*, S. 580.

86_ Friedrich, *Text und Ton*, S. 187.

Im literarischen Bereich findet man die Entsprechung zum Sprechgesang z. B. in der *Ursonate* des Merzkünstlers und Dadaisten Kurt Schwitters. Sie wurde von ihm in den Jahren 1922–1932 verfasst. Die *Ursonate* wird als „Lautdichtung“ oder „Lautpoesie“ bezeichnet. Bemerkenswert an ihr ist nicht nur, dass sie laut gesprochen und nicht einfach nur leise gelesen wird, sondern auch, dass Schwitters sich bei der Arbeit tatsächlich am musikalischen Vorbild der Sonate orientiert hat.

„Das Gedicht erfüllt äußere Merkmale einer Musiksonate, es ist eine mehrsätzig, zyklische Komposition. Ebenso wie in der Musiksonate bekommen einzelne Sätze agogische Beziehungen: *largo*, *presto*, schnell, langsam. Die Folge der Sätze: schnell-langsam-schnell-schnell entspricht der Folge einer Kirchen-Sonate.“⁸⁷

Die Grenzen hin zur Musik werden in Schwitters *Ursonate* eindeutig überschritten. Vertreter der Avantgarde der 60er Jahre wie beispielsweise Gerhard Rühm, Franz Mon oder Ernst Jandl nehmen das Konzept der Lautpoesie in der Folgezeit wieder auf.

Wie oben bereits dargestellt haben auch Musiker versucht „[...] aus den Artikulationsmitteln der Sprache direkt, das heißt nicht durch Ver-Tonung, kompositorische Komplexe herzustellen [...]“⁸⁸ Als Beispiel dient hier John Cages *Empty words*, es „[...] ist alles in einem: Gedicht, Musik, Artikulation, Komposition, Eigeninterpretation [...]“⁸⁹

87_ Lech Kolago, *Musikalische Formen und Strukturen in der deutschsprachigen Literatur des 20. Jahrhunderts*, Verlag Müller-Speiser, Anif, Salzburg, 1997, S. 199.

88_ Heißenbüttel, *Autoren-Musik*, S. 8.

89_ Ebd., S. 8.

Musiker wie Cage oder Mauricio Kagel schufen auch Radiostücke, die eine Zwischenstellung zwischen Neuer Musik und Neuem Hörspiel einnehmen.⁹⁰ Kagels *Die Umkehrung Amerikas. Ein episches Hörspiel*⁹¹, thematisiert die Verwüstung der westindischen Länder und die Unterwerfung Süd- und Mittelamerikas durch die Spanier. „Das Textmaterial zu Kagels ‚radiophonischer Komposition‘ [...] beruht auf Augenzeugenberichten aus der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts.“⁹²

Im Grenzbereich zwischen Musik und Literatur bewegen sich auch, so Heißenbüttel, Autoren und bildende Künstler die versuchen „sich von einem Standpunkt aus, der außerhalb der herkömmlichen Musik liegt, und das gilt sowohl für den höheren wie für den populären Bereich, der musikalischen Artikulation zu bemächtigen.“⁹³ Als Beispiel dienen ihm dabei die Schallplatten, die der Bildhauer Jean Dubuffet 1960/1961 zusammen mit seinem Kollegen Asger Jorn, aufnahm. „Dubuffet geht es, in Analogie zu der von ihm vertretenen Art brut, um die Demonstration einer Anti-Musik.“⁹⁴

Die dargestellten Beispiele stehen exemplarisch für eine ganze Reihe von Grenzverwischungen zwischen Literatur und Musik, die seit Schönberg entstanden sind.

Schließlich wurde auch die Grenze zwischen Bildender Kunst und Musik, zwischen Grafik und Partitur bei Komponisten wie Klaus Hashagen, Cage und Anestis Logothetis überschritten und verwischt. Als Beispiel dienen hier die folgenden Abbildungen von Klaus Hashagen (Cymbalon), Anestis Logothetis (Odysee) und Robert Moran (Four Visions).

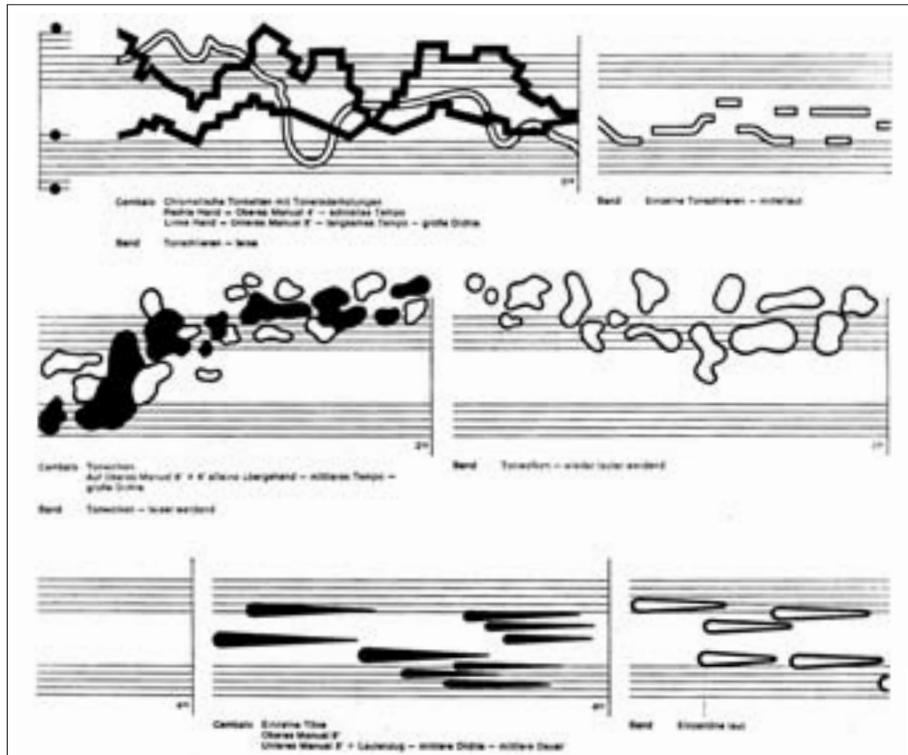
90_ Vgl. Hans Joachim Neubauer, „Frei von Harmonie, Hörspiele von Dieter Schnebel, Mauricio Kagel und John Cage“, in : Metzger/Riehn, Sprache im Grenzbereich der Künste, S. 66–89.

91_ Mauricio Kagel, *Die Umkehrung Amerikas*. Episches Hörspiel, WDR 1976.

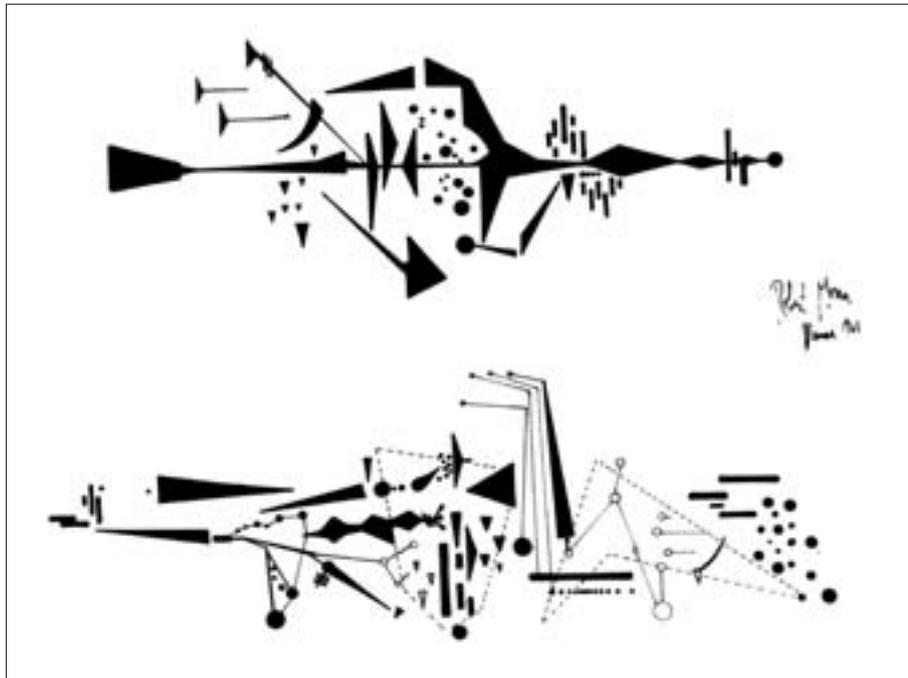
92_ Neubauer, Frei von Harmonie, S. 76.

93_ Heißenbüttel, Autoren-Musik, S. 8.

94_ Ebd.

Abb. 5: Klaus Hashagen, *Cymbalon*, Anfang

Quelle: Erhard Karkoschka, *Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer Notationssymbole Anleitung zu deren Deutung*, Hermann Moewig Verlag, Celle, 1966, S. 103.

Abb. 6: Robert Moran, *Four Visions*, hier: Nr 2 und 3,

Quelle: Erhard Karkoschka, *Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer Notationssymbole Anleitung zu deren Deutung*, Hermann Moewig Verlag, Celle, 1966, S. 133.

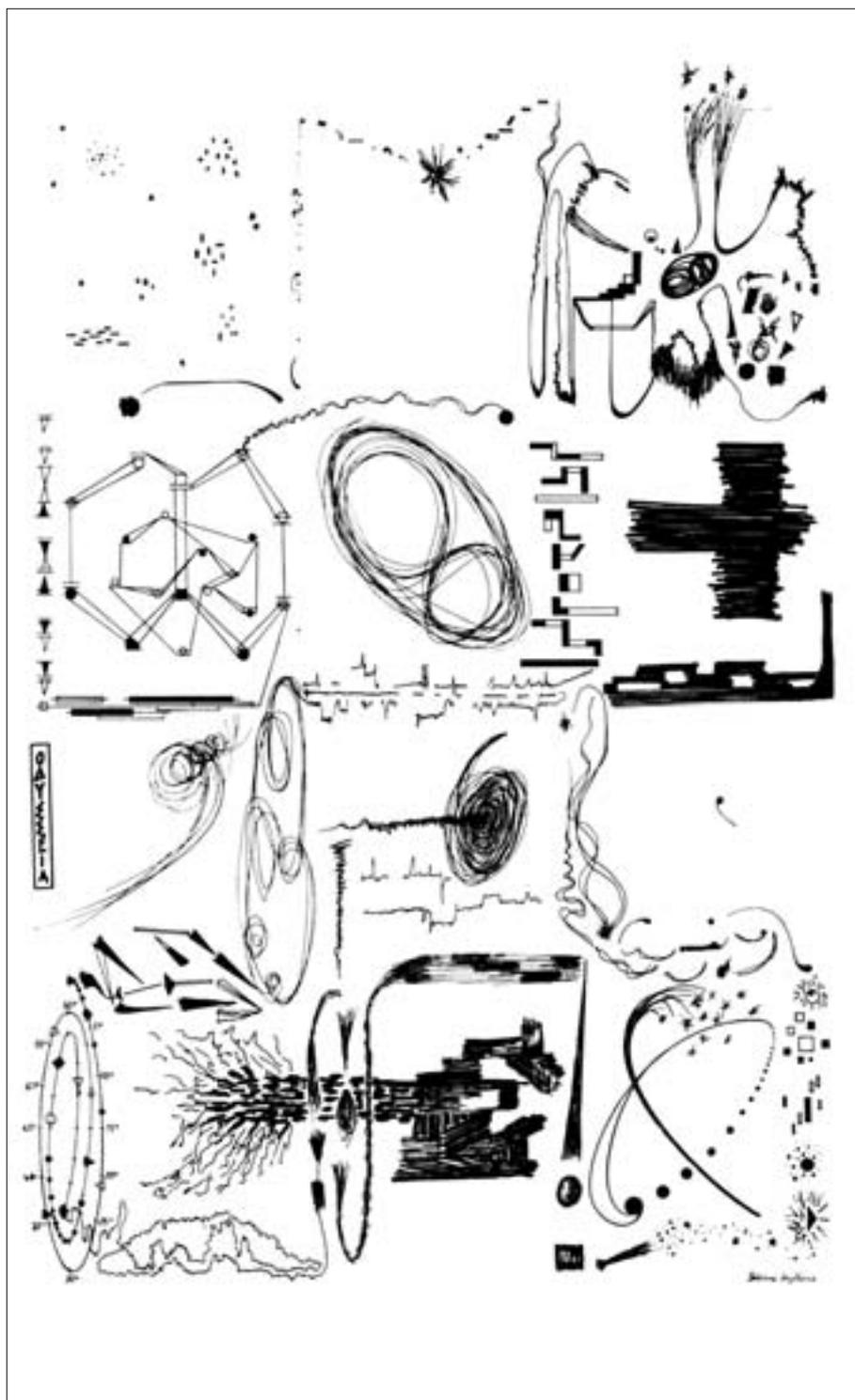


Abb. 8: Anestis Logothetis, *Odyssee*, Hauptblatt,
Quelle: Erhard Karkoschka, *Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer
Notationssymbole Anleitung zu deren Deutung*, Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966, S. 129.

5.2.

DIALOGE: MÖGLICHKEITEN UND FORMEN 5.2 DIALOG DER KÜNSTLER UNTEREINANDER

5.2.1. DER DADAISMUS IM DIALOG DER KÜNSTLER

Die Dadaisten griffen in den Aufführungen im „Cabaret Voltaire“ das Verfahren der Simultanität beim Darbieten von Texten auf und nannten diese Form „poème simultan“ (Simultangedicht). 1916 wurde ein erstes von den Züricher Dadaisten Richard Huelsenbeck, Marcel Janco und Tristan Tzara aufgeführt. Titel: *L'amiral cherche une maison à louer*⁹⁵. Tristan Tzara berief sich bei der Entstehung⁹⁶ des Gedichts auf Henri Barzun und Fernand Divoires, darüber hinaus nennt er die kubistischen Maler Picasso, Braque, Picabia, Duchamp-Villon und Delaunay, Mallarmés *Un Coup de Dés* und natürlich die futuristischen *Paroles in libertà* als Einfluss.

„Ball [...] beschrieb in seinem Tagebuch das „poème simultan“ als 'kontrapunktisches Rezitativ, in dem drei oder mehrere Stimmen gleichzeitig sprechen, singen, pfeifen oder dergleichen, so zwar, daß ihre Begegnungen den elegischen, lustigen oder bizarren Gehalt der Sache ausmachen. Der Eigensinn eines Organons kommt in solchem Simultangedichte drastisch zum Ausdruck, und ebenso seine Bedingtheit durch die Begleitung. Die Geräusche (ein minutenlang gezogenes rrrrrr, oder Polterstöße oder Sirenengeheul und dergleichen), haben eine der Menschenstimme an Energie überlegene Existenz.“⁹⁷

95_ Richard Huelsenbeck, Marcel Janco, Tristan Tzara, „L'amiral cherche une maison à louer“, in: Riha / Schäfer, DADA total, S. 86–87.

96_ In seiner „Note pour les bourgeois“ weist Tristan Tzara auf diese Einflüsse hin, in: Ebd., S. 86–87.

97_ Reinhard Döhl, „Dadaismus“, in: Hans Rothe (Hg.) *Expressionismus als Literatur*, Francke, Bern, München, 1969, S. 719–739, hier: S. 732.

Das Simultangedicht kann als ein Beispiel dafür gelten, wie verschiedene Künstler miteinander ein Kunstwerk schaffen. Es lässt sich deshalb als kollektive Kunst bezeichnen und steht in dieser Arbeit als Beispiel für einen Dialog der Künstler untereinander

Weitere Beispiele für eine ganze Reihe von dialogischen Kunstwerken, die aus dem Dada heraus entstanden, sind *Die Hyperbel vom Krokodilcoiffeur und dem Spazierstock*⁹⁸ oder der *Dadamax*⁹⁹.

98_ Hans Arp / Walter Serner / Tristan Tzara, „Die Hyperbel vom Krokodilcoiffeur und dem Spazierstock“, in: Riha / Schäfer, DADA total, S. 85.

99_ Hans Arp | Max Ernst, „Der Dadamax“, in: ebd., S. 289–290.

Döhl belegt einen, die künstlerische Arbeit befruchtenden, Dialog für Pablo Picasso und Georges Braque, für Wassily Kandinsky und Arnold Schönberg außerdem für Franz Marc und Else Lasker-Schüler.¹⁰⁰

Im Folgenden soll der Dialog zwischen Picasso und Braque kurz dargestellt werden. Pablo Picasso und Georges Braque führten den Dialog über ihre Bilder. So versah Picasso (1912) sein *Stilleben auf einem Klavier*¹⁰¹ zusätzlich mit dem eingemalten Begriff CORT und verweist damit auf den zeitgenössischen Komponisten Alfred Cortot (1877–1962). Braque antwortete ihm nur wenig später mit der Arbeit *Violine (Mozart/Kubelik)*¹⁰², in der er seinerseits auf den tschechischen Geigenvirtuosen Jan Kubelik und auf Mozart verweist. Braque schuf auch in der Folgezeit noch einige Kunstwerke, in denen er die Violine als Gegenstand abbildete oder wörtlich auf sie verwies, so z. B. in *Glas, Flasche und Zeitung*¹⁰³. Demgegenüber lässt sich auch in den Werken von Picasso in dieser Zeit eine intensive Auseinandersetzung mit dem Thema Violine belegen. Er verwendet u. a. das Bild des Instruments in *Violine und Weintrauben*¹⁰⁴ (1912) als Antwort auf Braque. Die folgenden Beispiele zeigen den Dialog der Künstler, wie er in Künstler-Gruppen entstehen.

100_ Im Folgenden vgl. Reinhard Döhl, *Ansätze und Möglichkeiten*, und: Rubin, Picasso und Braque, S. 9ff.

101_ Rubin, Picasso und Braque, S. 209.

102_ Ebd., S. 227.

103_ Ebd., S. 303.

104_ Ebd., S. 235.

Ein Jahr nach Kriegsende, 1946, wurde in Wien von einigen modernen Malern der „artclub“ gegründet, „er wurde zum sammelbecken aller – damals noch spärlichen – fortschrittlichen künstlerischen tendenzen. nach sieben jahren gewaltsamer absperrung galt es aufzuholen, was sich inzwischen draussen getan hatte, für uns junge, die bisher verfemte moderne kunst wiederzuentdecken.“¹⁰⁵ Aus dem artclub heraus entwickelte sich ab 1952 die Wiener Gruppe als Freundeskreis mit ähnlichen Interessen, bestehend aus dem Dichter H. C. Artmann, dem Komponisten Gerhard Rühm, Konrad Bayer, dem Jazzmusiker und späteren Dichter Oswald Wiener und dem Architekten und Dichter Friedrich Achleitner.

„die konzeptuellen positionen, die am extremsten den damaligen ästhetischen konsens überschritten und das eigentliche vermächtnis der wiener gruppe ausmachen, die kritik an staat und wirklichkeit durch kritik an der sprache, die anti-literarische und anti-künstlerische, die anti-etatistische und anti-autoritäre haltung, die überschreitung der gattungsgrenzen und der grenzen von kunst und leben sind von einer engen literarischen rezeption überschattet worden.“¹⁰⁶

Die gemeinsame Geisteshaltung gegenüber Staat, Gesellschaft und Kunst kann und der gemeinsame Wirkungsort Wien bildeten die Voraussetzungen, dass es in der Wiener Gruppe zu der Arbeit an Werken kam, die gemeinschaftlich, also kollaborativ im Dialog entstehen konnten.

Als Beispiele für solche Arbeiten können die ab 1956 entstandenen Montagen wie *11 verbarien* von H. C. Artmann und Konrad Bayer, *stern zu stern* ebenfalls von den beiden Autoren und Gerhard Rühm und *bissen brot*¹⁰⁷ von Bayer und Rühm, herangezogen werden. Die Montagen bestehen zumeist aus gefundenem und gesuchtem Material aus den unterschiedlichsten Büchern der verschiedensten Autoren. Passendes Material wird benutzt und zu einem neuen Werk komponiert.

105_ Gerhard Rühm, „das phänomen ‚wiener gruppe‘ im wien der fünfziger und sechziger jahre“, in: Peter Weibel (Hg.), *die wiener gruppe. a moment of modernity 1954–1960/the visual works and the actions*, Katalog im Rahmen der Biennale von Venedig 1997, Springer, Wien, New York, 1997, S. 16–19, hier: S. 17.

106_ Peter Weibel, „Vorwort“, in: ebd. S. 15.

107_ Alle drei in: ebd., S. 239ff.

Die Begeisterung, mit der die Autoren diese „poetischen gesellschaftsspiele“ verfolgten, wird im folgenden Zitat deutlich:

„die entdeckerefreude feuerte uns zu weiteren montagen an [...] schon die auswahl des materials war erregend und für das poetische endprodukt natürlich von entscheidender bedeutung. auswahl und anordnung, das spanungsverhältnis benachbarter sätze machen die qualität dieser art von dichtung aus. jeder brachte geeignetes material heran, wir spielten uns immer besser aufeinander ein, warfen uns die sätze wie bälle zu. wenn auch jeder für sich die erschlossenen möglichkeiten weiterverfolgte, erwies sich gerade die montage als eine technik, die gemeinschaftsarbeit besonders begünstigte.“¹⁰⁸

Die beiden „literarischen cabarets“¹⁰⁹ der Jahre 1958 und 1959 wurden in Zusammenarbeit von Achleitner, Bayer, Rühm und Wiener geplant und können zusammen mit der *kinderoper*¹¹⁰ zu weiteren zentralen dialogischen Arbeiten der Gruppe gezählt werden.¹¹¹

109_ „literarische cabarets“, in: Weibel, die wiener gruppe, S. 323ff.

110_ Friedrich Achleitner / Konrad Bayer / Gerhard Rühm / Oswald Wiener, *kinderoper*, 1958/1964, in: ebd. S. 443f.

111_ Weiter Beispiele für Gemeinschaftsarbeiten finden sich in: ebd.

Auch im Stuttgart der 1960er Jahre lässt sich eine Tendenz zum Dialog der Künstler nachweisen und zwar im Umfeld der „Stuttgarter Schule/Gruppe“¹¹². Der Name „Stuttgarter Schule“ entstand anlässlich eines Vortrages von Max Bense auf den Morsbroicher Kunsttagen 1961¹¹³, in dem es um konkrete und künstliche Poesie¹¹⁴ ging. Die Mitglieder der Gruppe produzierten seit Ende der 1960er Jahre experimentelle Dichtung, wie z.B. visuelle und konkrete Poesie sowie stochastische Texte¹¹⁵, darüber hinaus entstand ein Reihe von Hörspielen.

Die Stuttgarter Gruppe zeichnete sich auch durch eine umfangreiche Ausstellungstätigkeit und durch zahlreiche Kontakte ins Ausland aus. Dabei können folgenden Personen zur Gruppe gezählt werden: Max Bense, Helmut Heißenbüttel, Reinhard Döhl, die Typographen Klaus Burkhardt und Hansjörg Mayer, Elisabeth Walther und die „Nicht-Stuttgarter“ Ludwig Harig, Franz Mon und Ernst Jandl. Im Gegensatz zur Wiener Gruppe verstanden sich die Stuttgarter nicht in dem Maße als Kollektiv, wie ihre österreichischen Kollegen, was natürlich persönliche Freundschaften zwischen den einzelnen Mitgliedern, die über den Bereich des künstlerischen und wissenschaftlichen Betätigungsfeldes hinausgingen, nicht ausschloss. Dennoch lassen sich Beispiele für Gemeinschaftsarbeiten der unterschiedlichen Gruppen-Mitglieder finden.

- 112_ Der Begriff Stuttgarter Gruppe oder Schule war aus der Sicht der Mitglieder nicht unumstritten, vgl. Reinhard Döhl, „Stuttgarter Gruppe oder Einkreisung einer Legende“, <<http://www.stuttgarter-schule.de/stuschul.htm>>, im Folgenden wird der Begriff Stuttgarter Gruppe gebraucht.
- 113_ Döhl verweist darauf, dass Ludwig Harig und Manfred Esser die Namensgebung für sich proklamieren, vgl. Döhl, Stuttgarter Gruppe.
- 114_ Der Begriff „künstliche Poesie“ wurde von Max Bense geprägt, er unterscheidet in seiner 1962 erschienenen *Theorie der Texte* natürliche Poesie von künstlicher Poesie, wobei natürliche Poesie traditionelle vom Menschen geschaffene Literatur darstellt, wohingegen künstliche einer künstlichen, nicht menschlichen Komponente bedarf, z. B. dem Computer. Vgl. Max Bense, *Theorie der Texte. Eine Einführung in neuere Auffassungen und Methoden*, Kiepenheuer & Witsch, Köln, 1962, S. 143ff.
- 115_ Unter stochastischen Texten versteht man Texte, deren grammatikalische Struktur vorgegeben ist, deren Worte jedoch durch Zufall bestimmt werden. Vgl. Theo Lutz, „Über ein Programm zur Erzeugung stochastisch-logistischer Texte“, in: *Grundlagenstudien Aus Kybernetik und Geisteswissenschaft*, Jahrgang 1, Nummer, 01.01.1960.

So z. B. das Hörspiel *Der Monolog der Terry Jo*¹¹⁶, das von Max Bense ursprünglich als poetischer Text konzipiert¹¹⁷ von Ludwig Harig im Jahr 1968 als Hörspiel arrangiert wurde. Inhaltlich geht es in dem Text um ein Mädchen, das aus dem Meer „gefischt“ wird und im Krankenhaus während ihrer Bewusstlosigkeit ununterbrochen spricht, wobei sie im Laufe der Zeit die Geschichte eines Mordfalls auf hoher See erzählt. Der Monolog beginnt mit einem computergenerierten Text. Im Hörspiel wurde also natürliche und künstliche Poesie gemischt.

„Die Tatsache, daß gewisse Analogien zwischen dem zu Anfang unbewußten Zustand des Mädchens und der Unbewußtheit eines Computers bestehen, ließ diese erste Verwendung eines mit einer programmgesteuerten Maschine hergestellten Textes in einem Hörspiel gerechtfertigt erscheinen.“¹¹⁸

Darüber hinaus arbeitet der Regisseur Heinz Hostnig mit einem Vocoder, der die Stimme in eine synthetische Sprache verwandelte, die im Verlauf des Monologs von einer natürlichen Stimme abgelöst wurde.

Die Mitglieder der Stuttgarter Gruppe waren auch immer am Dialog mit Kunstschaaffenden aus Deutschland und anderen Ländern interessiert. Das zeigen die umfangreichen Mail-art Projekte v.a. in den 1980er Jahren. Als Beispiele dient hier die über einen Zeitraum von drei Jahren geführte Korrespondenz zwischen Döhl und Ulrike Gauss im Rahmen der „Atelier und Konzeptkarten“.¹¹⁹ Internationale Kontakte bestanden u. a. mit Künstlern aus Japan, Brasilien, Frankreich, der Tschechischen Republik, Dänemark und Amerika.¹²⁰

116_ Ludwig Harig / Max Bense, *Der Monolog der Terry Jo*, SR/RB 1968, Neuproduktion WDR 21.5.1984, Co-Produktion mit KPFA San Francisco 8.10.1985.

117_ Max Bense, „Vielleicht zunächst wirklich nur: Monolog der Terry Jo im Mercey Hospital“, Heft Nummer 11, *edition rot*, Walther, Stuttgart, 1963.

118_ Heinz Hostnig zit. nach: Reinhard Döhl, „Vom Computertext zur Netzkunst. Vom Bleisatz zum Hypertext“, in: Hansgeorg Schmidt-Bergmann / Torsten Liesegang (Hgg.), *Liter@tur. Computer-Literatur-Internet*, Aistheses Verlag, Bielefeld, 2001, S. 27–50, hier S.32; auch: <http://www.uni-stuttgart.de/ndl1/computertext_netzkunst.htm>

119_ Vgl. Reinhard Döhl, „Mail Art [Materialien]“, <http://www.reinhard-doehl.de/pd_material4.htm>

120_ Zu nennen sind hier u.a. Kontakte zu Heraldo de Campos und der Noigandres-Gruppe, zum Forum Stadtpark in Graz, zur japanischen Asa-Gruppe, zu Raymond Queneau, Georges Perec, Pierre Garnier in Frankreich.

Als Gemeinschaftsarbeit entstand beispielsweise *An anthology of concrete poetry*, Emmett Williams (Hg.), Typographie Dick Higgins, something else press, edition hans-jörg mayer, New York, Stuttgart, 1967. In dieser Anthologie sind u.a. sämtliche Protagonisten der Stuttgarter Gruppe vertreten.

Als Begründer des „Genre“ Mail-art kann der amerikanische Künstler Ray Johnson gelten.¹²¹ Johnson überarbeitete unter anderem Briefe, Postkarten oder Kataloge, die ihm per Post zugesandt wurden und leitete sie weiter. So gestaltete er z. B. eine Karte neu, die er im August 1959 bekam und sandte sie einen Monat später weiter an den Fluxus-Künstler Dick Higgins. Auf diese Karte klebte er ein von ihm übermaltes Illustriertenphoto, auf dem drei Schildkröten zu sehen sind. Auf den Schildkrötenpanzern sind die Buchstaben S, A, D aufgemalt, die zusammengesetzt unmissverständlich das englische Wort „sad“ ergeben.

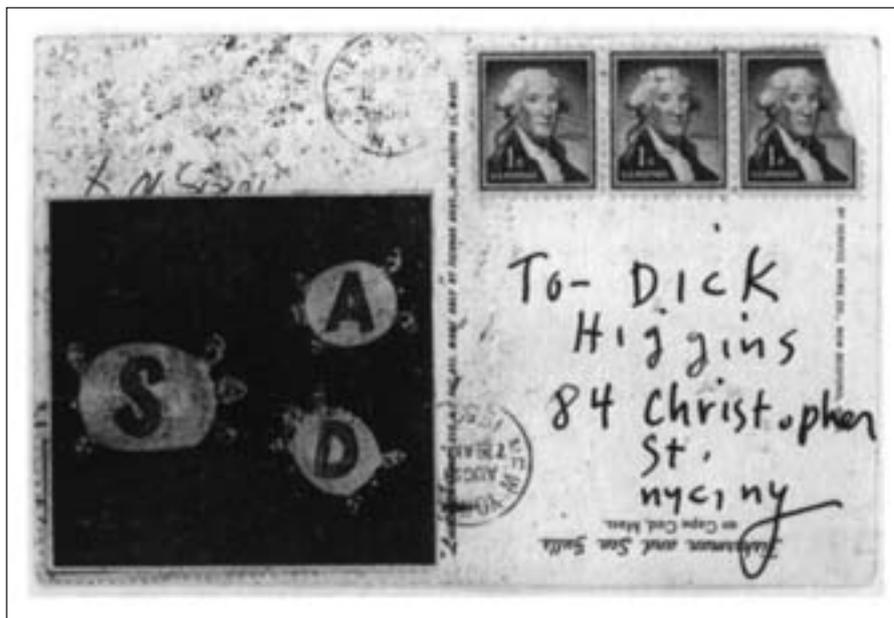


Abb. 9: Ray Johnson, Postkarte an Dick Higgins, 1959

Technische Medien wie z. B. das Radio fördern den Dialog der Künstler auf ihre Weise. Dies soll nun exemplarisch anhand des Genre Hörspiel dargestellt werden.

121_ Vgl. Edith Decker, „Boten und Botschaften einer telematischen Kultur“, in: Edith Decker / Peter Weibel (Hgg.), *Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst*, DuMont, Köln, 1990, S. 79–112.

Hans Flesch schuf 1924 mit *Zauberei auf dem Sender*¹²² das erste Hörspiel. Der Intendant der Südwestdeutschen Rundfunkdienstes AG (SWR) machte die damalige Nähe des Hörspiels zum Theater deutlich, als er sagte „Ich habe noch kein so genanntes Hörspiel gefunden, das sich nicht als ein verkapptes Schauspiel entpuppt hätte [...]“¹²³

Genauso wie im Theater, wo eine Textvorlage von einem Autor durch den Regisseur in Szene gesetzt, also inszeniert wird, wird beim Hörspiel eine Textvorlage durch den Regisseur in das technische Medium Radio überführt. Es besteht also seit Beginn der Hörspielproduktion eine Form des Dialogs zwischen Hörspielautor und Regisseur, denn beide brauchen einander zur Realisation eines Projekts. Die Aufgaben des Regisseurs bestanden anfangs vor allem in der Leitung der Sprecher und in der Verknüpfung der Szenen durch besondere radiotechnische Mittel wie beispielsweise Blende und Schnitt. Die technischen Möglichkeiten wurden im Laufe der Zeit jedoch immer umfangreicher und so standen besonders seit Mitte der 1960er Jahre immer mehr technische Neuerungen zur Verfügung. Hermann Keckeis sah als neue technische Mittel die „weitreichenden Möglichkeiten der Stereophonie und die unendlich variationsfähigen analytischen und synthetischen Verfahren der Klangerzeugung, die im Zusammenhang mit der elektronischen Musik entwickelt wurden“¹²⁴, als besonders wichtig an. Die neuen technischen Errungenschaften boten dem Hörspiel-Regisseur in einem viel stärkeren Maße als früher die Möglichkeit, die Dramaturgie des Hörspiels zu beeinflussen und eigene Ideen zu verwirklichen, so zu sagen eine eigene Handschrift im Hörspiel hervortreten zu lassen. Dadurch entstanden allerdings auch höhere technische Anforderungen, denen er gerecht werden musste.

122_ Vgl. Hans-Jürgen Krug, *Kleine Geschichte des Hörspiels*, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, 2003, S. 19f.

123_ Hans Flesch zit. nach: Wolfgang Hagen, „Der Neue Mensch und die Störung. Hans Fleschs vergessene Arbeit für den frühen Rundfunk“, <<http://www.whagen.de/publications/NeueMenschStoerung/NeueMenschStoerung.htm>>

124_ Hermann Keckeis, *Das deutsche Hörspiel 1923–1973. Ein systematischer Überblick mit kommentierter Bibliographie*, Athenäum-Verlag, Frankfurt am Main, 1973, S. 87.

Den Hörspielautoren und -theoretikern des Neuen Hörspiels war diese Entwicklung bewusst. Heißenbüttel sprach deshalb 1970 von einem gleichberechtigten Nebeneinander zwischen „Realisator“ und Autor und deutete damit einen Dialog zwischen den Künstlern bei der Entstehung eines Hörspiels an:

„Für mich ist es so: ich finde – ich weiß nicht, ob sich das immer realisieren läßt – aber ich finde, der Autor und der Realisator, wenn es zwei verschiedene Personen sind oder vielleicht sogar drei, die sollten versuchen, soweit wie möglich gleichberechtigt nebeneinander zu stehen und ineinander zu greifen in der Realisation und dem Ganzen, und das, was da rauskommt, müßte im Grund etwas sein, was alle, die daran beteiligt sind, akzeptieren können.“¹²⁵

Wolf Wondratschek bezeichnete den Regisseur als „Mitautor“, der die Vorschläge, die der Autor hinsichtlich der Realisierung der Textvorlage macht, ändern darf und eigene Vorstellungen mit ins Werk einbringen kann.¹²⁶ Die Voraussetzungen für einen Dialog der Künstler bei der Hörspielproduktion waren damit also gegeben. In der Folge entstanden Hörspiele auch immer wieder in bewusster Kooperation zwischen Autor und Regisseur, so z.B. das Projekt *Zwei oder drei Porträts* von Helmut Heißenbüttel (Autor), Hansjörg Schmitthenner (Dramaturgie) und Heinz Hostnig (Regisseur).¹²⁷ Auch im Umfeld anderer technischer Medien lassen sich Gemeinschaftsarbeiten finden, beispielsweise beim Film, zwischen Regie, Kamera, Ton und Schnitt.

125_ Helmut Heißenbüttel im Gespräch mit Klaus Schöning (WDR III, 2.7.1970) zit. nach: Döhl, Neues Hörspiel, S. 68.

126_ Vgl. Wolf Wondratschek, „Paul oder die Zerstörung eines Hörbeispiels“, in: Klaus Schöning (Hg.), *Neues Hörspiel. Texte, Partituren*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1970, S. 306.

127_ Helmut Heißenbüttel / Hansjörg Schmitthenner / Heinz Hostnig, *Zwei oder drei Porträts*, gewann den „Hörspielpreis der Kriegsblinden“ 1970.

Seit dieser Zeit gibt es jedoch auch die Tendenz von Autoren die Regiearbeit selbst zu übernehmen. Paul Pörtner, von dem bekannt ist, dass er auch den Schreibtisch des Autors mit dem Platz am Mischpult tauschte, hat seine *Schallspielstudien* völlig selbständig realisiert. Seine *Schallspielstudie I* kann als Vorgänger des Neuen Hörspiels bezeichnet werden, wobei das Hauptaugenmerk des Hörspiels „auf der stufenweisen Verfremdung einer realistisch-illusionistischen Szene bis zur völligen Unkenntlichkeit und zum Übergang in reine Klanggebilde durch elektronische Veränderungen“¹²⁸ liegt. Pörtner formulierte auch selbst das Ideal eines „multibegabten“ Hörspielautors als er sagte:

„[...] es wäre ein Idealfall, wenn ein Autor oder Komponist zugleich sein eigener Toningenieur und Schnittmeister sein könnte und, wie der klassische Autor sein Werk zu Papier brachte, nun sein Hörwerk zu Band bringen könnte.“¹²⁹

Wie oben schon dargestellt, gehört Pörtner selbst zu dieser Art Mehrfachbegabung. Auch Ernst Jandls *Das Röcheln der Mona Lisa* kann in diesem Zusammenhang exemplarisch genannt werden. Jandl agierte hier als Autor, Regisseur und einziger Sprecher.

128_ Keckeis, Das deutsche Hörspiel, S. 90.

129_ Schöning, NH-Texte, S. 63.

5.3.

DIALOGE: MÖGLICHKEITEN UND FORMEN

5.3. DIALOG ZWISCHEN AUTOR/KÜNSTLER/KUNSTWERK UND LESER/BETRACHTER UNTEREINANDER

5.3.

In der 2. Kölner Dada-Ausstellung von 1920 stellte der Künstler Max Ernst eine Axt neben eine seiner Arbeiten. Damit forderte er die Betrachter auf, zur Qualität seines Kunstwerks aktiv Stellung zu beziehen. Falls das Kunstwerk dem Betrachter also nicht gefallen sollte, hätte dieser die Möglichkeit, die Axt dazu zu benutzen, das Kunstwerk zu zerstören, um so seinen Missfallen auszudrücken.

Diese Aufforderung, so Söke Dinkla, „hatte entscheidende Folgen für die Kunst, denn sie relativierte nicht nur die Autorenschaft des Künstlers, sondern auch die Unantastbarkeit des Kunstwerks“¹³⁰. Damit wird dem Betrachter eine neue Rolle zuteil, nämlich die eines aktiv am Kunstwerk Beteiligten.

Dieses Beispiel deutet es nur an, doch die Avantgarden des 20. Jahrhunderts spielen eine wichtige Rolle bei der Formulierung von Programmen, die auf eine Veränderung der Künstlerrolle und auf einen Ausbruch aus dem Werkbegriff abzielen.¹³¹ Sie schaffen damit die Grundlage für die Auflösung der „Trias Künstler – Kunstwerk – Betrachter/Leser“¹³² und machen einen Dialog zwischen Künstler/Kunstwerk und Betrachter erst möglich.

130_ Söke Dinkla, „Vom Zuschauer zum Spieler. Utopie, Skepsis, Kritik und eine neue Poetik in der Interaktiven Kunst“, in: Dinkla, *InterAct!*, S. 8–21, hier: S. 10.

131_ Vgl. Heibach, *Elektronischer Raum*, S. 65f.

132_ Ebd., S. 66.

„Das Konzept des unvollendeten und unbestimmten Werks ist in der Kunst des 20. Jahrhunderts zu einem Topos geworden, der die Trias von Künstler, Kunstwerk und Betrachter nachhaltig in Frage stellt. Diese Verschiebung hat allerdings nicht nur kunstinterne Gründe, sondern spiegelt das generelle Bestreben, autoritätsfreie Kommunikationsstrukturen zu schaffen.“¹³³

Max Ernsts Versuch, den Betrachter aktiv werden zu lassen, spielt auch auf das Konzept der Interaktivität an. Christiane Heibach weist diesem Begriff die folgende Form der Grenzaufhebung zu: „Auflösung der Trennung zwischen Künstler und Rezipient durch direkte Rückkopplung zwischen Künstler und Betrachter bzw. zwischen Kunstwerk/-projekt und Betrachter.“¹³⁴ Das Konzept der Interaktivität ist also ein konstituierendes Merkmal für den Dialog zwischen Künstler/Kunstwerk und Betrachter und soll daher im Folgenden etwas ausführlicher behandelt werden.

5.3. EXKURS INTERAKTIVITÄT

Interaktivität ist gekennzeichnet durch eine Einbeziehung des Betrachters in das Kunstwerk, unklar ist jedoch die Form der Integration, die mit dem Begriff der Interaktivität gekennzeichnet werden soll.¹³⁵ Heibach erkennt, dass Definitionen von Interaktivität häufig mit drei Kunstformen in Verbindung gebracht werden: mit dem Happening, der Performance und der Aktion.

133_ Dinkla, Vom Zuschauer zum Spieler, S. 11.

134_ Heibach, Elektronischer Raum, S. 66.

135_ Im Folgenden, wenn nicht anders gekennzeichnet vgl. ebd., S. 68ff.

Dabei folgt sie Rudolf Frielings Definition dieser drei Begriffe:

„Ein Happening operiert mit der Vorgabe einer Handlungsanweisung, eines Ortes und eines offenen dramaturgischen Rasters (zum Teil mit ‚Partitur‘), läßt aber den Teilnehmern, zumindest vom Konzept her, die Freiheit, in welchem Maß sie sich beteiligen. Die Aktion basiert auf einem Konzept, das ein oder mehrere Personen ausagieren, doch der dramatische Verlauf ist völlig offen, da diese meist im öffentlichen Raum stattfindet und daher auf unplanmäßige Interaktionen mit der alltäglichen Umgebung trifft. Ende der 60er spricht man von Anti-Kunst, Non-Art. Die Performance kommt einer klassischen Inszenierung mit der Trennung von Performer und Zuschauer am nächsten. Die ‚Handlung‘ kann sowohl dramaturgisch festgelegt als auch offen sein, kreist jedoch immer um die Person der Performers.“¹³⁶

Laut Frieling haben alle drei Formen einen prozesshaften Charakter und zeichnen sich, im Gegensatz zu einem objekthaften Kunstwerk, dadurch aus, dass sie nicht vermarktet werden können, da sie sich nicht reproduzieren lassen und jedes Ereignis eine eigene, zufällige Dynamik besitzt. „Ob esoterisch, schamanistisch, demonstrativ, unterhaltend oder provokativ – Akteure und Zuschauer partizipieren an einem direkten Austausch, den man heute in medialer Form als ‚Interaktivität‘ wieder sucht und damals mit dem Zauberwort ‚Kommunikation‘ versehen hat.“¹³⁷ Das Publikum gilt also beim Happening und der Aktion als zu integrierender Bestandteil des Kunstprojekts, die Performance macht das Publikum jedoch zum Zuschauer. Diese Formen der Interaktivität beruhen alle, so Heibach, auf einer physischen Präsenz der Zuschauer und des Künstlers, der gleichzeitig die Funktion eines Regisseurs übernimmt.

136_ Rudolf Frieling, „Ohne Probe – Aspekte prozessualer Medienkunst“, in: Rudolf Frieling / Dieter Daniels in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut und dem ZKM Karlsruhe, *Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland*, Springer, Wien, New York, S. 156-161, hier: S. 156f.; zur Performance vgl. auch: Jappe, Performance, Ritual, Prozeß.

137_ Frieling, Ohne Probe, S. 157.

Technische Weiterentwicklungen, wie beispielsweise Video, verändern jedoch die Bedeutung dieses Begriffs und machen eine Neuformulierung notwendig. Medieninstallationen, wie sie seit den 1970er Jahren entstehen, beruhen darauf, „dass sich der Besucher in eine mediale und räumliche Konstellation begibt und dadurch Prozesse auslöst, die die Installation erst ‚aktualisieren‘“.¹³⁸ Dabei kann man graduelle Unterschiede der Interaktivität formulieren. Erstens lassen sich Medieninstallationen erkennen, die vom Besucher nur ausgelöst werden und im weiteren Verlauf nicht mehr beeinflusst werden können. Heibach nennt diesen Grad der Interaktivität „Initiale Interaktivität“.¹³⁹ Einen zweiten, höheren Grad bezeichnet sie als „Reaktive Interaktivität“, hierbei löst der Betrachter die Prozesse nicht nur aus, sondern er kann auch weitere Veränderungen beeinflussen.¹⁴⁰ Der dritte Grad ist gekennzeichnet durch umfangreiche Interaktionsmöglichkeiten von Seiten der Benutzer. Medieninstallationen, die eine solche Form der Interaktivität möglich machen, sind jedoch relativ selten. Heibach nennt die Form, in der der Benutzer Prozesse in unvorhersehbarer Weise steuern kann „kreative Interaktivität“.¹⁴¹ Wie dargestellt, bleibt jedoch in den meisten Fällen die mögliche Einflussnahme der Benutzer stark eingeschränkt, nicht zuletzt durch die vorgegebenen Strukturen der Projekte.

Diese Form der Interaktivität unterscheidet sich, so Heibach, von der Interaktion, die bei Happenings möglich ist. Dort gibt es zwar auch Regieanweisungen, sie können jedoch durch die physische Präsenz der Beteiligten und damit durch menschliche Interaktionen verändert bzw. missachtet werden.¹⁴²

138_ Heibach, Elektronischer Raum, S. 71.

139_ Als Beispiel dient hier Edmond Couchauts Medieninstallation *Le Plissenlit – Die Pustebblume*, hier kann der Benutzer eine auf dem Bildschirm abgebildete Pustebblume anpusten und leitet so das Wegfliegen der Samen ein.

140_ In *Luc Courchesnes* Medieninstallation *Portrait No.1* tritt der Betrachter in einen Dialog mit einer virtuellen Frau, die auf jede gegebene Antwort unterschiedlich reagiert und sogar den Dialog abbricht. Die möglichen Antworten können über ein multiple choice Verfahren ausgewählt werden.

141_ In *A-Volve* von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau erzeugt der Benutzer kleine Wesen mit denen er interagieren kann.

142_ Vgl. Heibach, Elektronischer Raum, S. 74f.

Die Möglichkeiten der Interaktion, die die Medieninstallationen bieten, wurden und werden immer noch kontrovers diskutiert. Die Meinungen unterscheiden sich hierbei in großem Maße und stehen sich teilweise sogar diametral gegenüber. So geht der polnische Medientheoretiker Ryszard Kluszczyński davon aus, dass der Benutzer eines interaktiven Kunstwerks zu dessen „(co)creator“ wird, wohingegen die Künstlerin Mona Sarkis ihn für eine „Puppe“ hält, der den vom Künstler programmierten Regeln folgt.¹⁴³

Durch den Computer und die digitale Medienkunst der 1980er und 1990er Jahre wird der Begriff der Interaktivität nun in der Folge immer mehr mit der Funktionsweise des Computers in Verbindung gebracht. Vor diesem Hintergrund unterscheidet Heibach die Begriffe Interaktion und Interaktivität folgendermaßen: „*Interaktion umfasst demnach im weitesten Sinne jede Form einer rückkopplungsintensiven Beziehung – sei es zwischen Menschen, sei es zwischen Mensch und Maschine*“¹⁴⁴, der Begriff der Interaktivität wird von ihr aber nur in Bezug auf die Mensch-Maschine-Interaktion verwendet. Diese Begriffsunterscheidung wird für den weiteren Verlauf dieser Arbeit übernommen.

143_ Vgl. Söke Dinkla, Vom Zuschauer zum Spieler, S. 8–9.

144_ Heibach, Elektronischer Raum, S. 76f.

Interaktionsformen, wie sie die Medienkunst kennt, sind in der Literatur bis zum Ende des 20. Jahrhunderts nur in sehr begrenztem Maße möglich, zu eng ist hier immer noch die Bindung an das Medium Buch oder besser, des bedruckten oder beschriebenen Blattes. Kooperative Aktionen, wie sie von den Dadaisten im Cabaret Voltaire durchgeführt wurden (vgl. Simultangedicht), streben natürlich eine Interaktion an, jedoch nur eine der Künstler selbst (und die wird in dieser Arbeit zum Dialog der Künstler gezählt), die Zuhörer bleiben passiv. Ähnliches gilt auch für andere kooperative Aktionen zwischen Künstlern und Literaten wie sie im Teil „Dialog zwischen den Künstlern“ in dieser Arbeit besprochen werden.

Autoren wie Julio Cortázar oder Raymond Queneau, ein Mitglied der OuLiPo-Werkstatt¹⁴⁵, unterlaufen in ihren Werken oftmals „[...] die durch den abgeschlossenen sequentiellen Seitenaufbau des Buches aufgezwungene Linearität [...]“¹⁴⁶ und machen den Leser zu einer Art Co-Produzenten am Buch, indem sie ihn den Text selbst zusammensetzen lassen. In Queneaus *Cent Mille Millards de Poèmes*¹⁴⁷ handelt es sich beispielsweise um 10¹⁴ Sonette, die in Streifen geschnitten mit jedem beliebigen anderen Vers der 10 Texte kombiniert werden können, dabei entstehen 10¹⁴ Sonette die vom Leser willkürlich zusammengestellt werden können. Cortázars Buch *Rayuela* besteht aus Textteilen, an deren Ende jeweils eine Empfehlung gegeben wird, welcher Textteil im Anschluss gelesen werden könnte. Dem Leser steht es jedoch frei, dieser Empfehlung zu folgen oder sich selbst seinen Weg durch das Buch zu gestalten. Cortázar bezeichnet die Leser seines Romans auch als „Leser-Komplizen“, denn diese können eine ähnliche Kreativität beim Lesen des Textes entwickeln, wie der Autor beim Schreiben.¹⁴⁸ Marc Saporta geht mit seinem Roman *Composition n°1*¹⁴⁹ noch ein Stück weiter.

145_ OuLiPo: Ouvroir de littérature potentielle (Die Werkstatt für potentielle Literatur), im Internet: <<http://eleves.ec-lille.fr/~book/ouliipo/>>

146_ Christiane Heibach, *Literatur im Internet: Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, Dissertation, Universität Heidelberg, dissertation.de, Berlin, 2000, S. 216.

147_ Raymond Queneaus *Cent Mille Millards de Poèmes* finden sich heute auch im WWW z. B. unter: <<http://www.x42.com/active/queneau.html>>, und: <<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/index.cgi>>

148_ Vgl. Mark Amerika, „Triptychon: Hypertext, SurFiction, Storyworlds (Teil Eins)“, in: Telepolis, <<http://www.heise.de/tp/deutsch/kolumnen/ame/3331/1.html>>

149_ Marc Saporta, *Composition n°1*, Éditions Du Seuil, Paris, 1962. In der Gebrauchsanweisung zum Roman steht: „Der Leser solle, die Seiten des Romans wie ein Kartenspiel mischen. Abheben darf er, falls er es wünscht, mit der linken Hand, wie bei einer Kartenlegerin. Die Reihenfolge, in der die Blätter liegen, entscheidet über das Los der Person X. [...] Von der Verkettung der Umstände hängt es ab, ob das Geschehen gut oder schlecht endet. Ein Leben setzt sich aus vielen Teilen zusammen. Aber die Zahl der möglichen Zusammensetzungen ist unendlich.“ (aus dem Französischen J. L.)

Das Buch besteht aus einer losen Blattsammlung, die in beliebiger Reihenfolge gelesen werden kann. Der Autor überlässt also die Lese-Entscheidung komplett dem Leser und schuf auf diese Weise einen Roman ohne Anfang und Ende.



Abb. 10: Marc Saporta, Composition n°1, 1962

Literatur dieser Art kann als Versuch gelten, den Leser aus seiner Passivität herauszuholen und eine Interaktion zwischen Leser und Werk herzustellen.

Trotzdem gilt festzuhalten:

„Der Ausbruch aus den printliterarischen Kategorien gelang niemals endgültig, auch wenn zahlreiche Bestrebungen zumindest die gedankliche Überwindung der Grenzen des Buches und der durch das Literatursystem etablierten Kategorie von ‚Autor‘, ‚Werk‘ und ‚Leser‘ vornahmen.“¹⁵⁰

Das Medium Radio könnte unter Umständen – richtig genutzt – einen solchen Dialog zwischen Hörer und Künstler (in diesem Fall Sender) leisten. Das war zumindest die Hoffnung von Bertolt Brecht, wie in seiner Rede über die Funktion des Rundfunks¹⁵¹ von 1932 deutlich wird. Dort forderte er aus dem Rundfunk, der bisher nur Distributionsapparat war, einen Kommunikationsapparat zu machen.

„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 in Beziehung zu setzen.“¹⁵²

In der Rede bezieht sich Brecht auch auf seinen im Jahr 1929 im Rahmen der Baden-Badener Musikwochen uraufgeführten *Ozeanflug/Lindberghflug*¹⁵³, der für ihn als „ein Modell für eine neue Verwendung Ihres Apparates [des Radios]“¹⁵⁴ steht.

Für die Aufführung in Baden-Baden wurde auch ein Bühnen-Arrangement¹⁵⁵ entworfen, das den Besuchern und, in diesem Fall auch den Zuschauern, den kommunikativen Aspekt des Radiolehrstücks – wie es Brecht wenig später nennen wird – klar machen soll. „Es könnte wenigstens optisch gezeigt werden, wie eine Beteiligung des Hörers an der Radiokunst möglich wäre.“¹⁵⁶ Der Chor und das Orchester repräsentierten das Radio, während der Protagonist, der die Lindberghpassagen singen sollte, den Hörer darstellte.

151_ Bertolt Brecht, „Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. Rede über die Funktion des Rundfunks“, 1932, in: Klaus Schöning (Hg.), *Neues Hörspiel. Essays, Analysen, Gespräche*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1970, S. 9–14.

152_ Brecht Kommunikationsapparat, S. 10f.

153_ Bertold Brecht, *Lindberghflug*, Musik: Kurt Weill / Paul Hindemith, musikalische Leitung: Hermann Scherchen, Regie: Ernst Hardt, Erstaufführung: Westdeutsche Rundfunk AG Köln (WERAG), Baden-Baden, 1929; erste erhaltenen Aufnahme: 1930, Inszenierung Berliner Funk-Stunde, vgl. Reinhard Döhl, *Neues Hörspiel*, S. 82, 166.

154_ Brecht, Kommunikationsapparat, S. 12.

155_ Vgl. Bertolt Brecht, *Werke*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1988, Band 3, Stücke 3, S. 406 f., Brecht beschreibt das Arrangement in einer Erläuterung.

156_ Brecht in einem Brief an Ernst Hardt, Juli 1929, in: ebd., S. 406.

In einem Entwurf einer Einführung, die vor der Baden-Badener Aufführung gesprochen bzw. verlesen werden sollte, ist dieses Arrangement wie folgt erläutert:

„Sie sehen also auf der Bühne auf der einen Seite den Rundfunk placiert, auf der anderen Seite den Hörer und Sie werden sehen, daß Rundfunk und Hörer hier gemeinsam das Werk aufführen, sich also gegenseitig sozusagen in die Hände spielen und zwar so, daß der Rundfunk alles das dem Hörer ins Haus liefert, was der Hörer selbst schwer erzeugen kann, was er aber braucht, um seinen Part aufführen zu können. Was den Hörer betrifft, so übernimmt er den Hauptpart, nämlich jenen Part, der geeignet ist, ihn zu erziehen. Beim Lindberghflug spielt er den Lindbergh.“¹⁵⁷

Doch Brecht selbst hielt seine Forderung, aus dem Radio einen Kommunikationsapparat zu machen, für utopisch, wie auch in seiner Rede von 1932 deutlich wird:

„Dies ist eine Neuerung, ein Vorschlag, der utopisch erscheint und den ich selber als utopisch bezeichne, wenn ich sage: der Rundfunk könnte, oder: das Theater könnte; ich weiß, daß die großen Institute nicht alles können, was sie könnten, auch nicht alles, was sie wollen.“¹⁵⁸

Während sich Brechts Anliegen praktisch unmöglich umsetzen ließen, gab es noch weitere Versuche, den Hörer aktiv werden zu lassen, ihn also nicht nur akustisch am „Rundfunkgeschehen“ teilhaben zu lassen. Walter Benjamin setzte diese Idee in seinen „Funkspielen“ um. Diese waren, wie die Bezeichnung schon impliziert, tatsächliche Spiele im Hörfunk. So ähnelt „Dichter nach Stichworten“, ein einstündiger Beitrag, der am 3. Januar 1932 im Abendprogramm der Südwestdeutschen Rundfunk AG, Frankfurt (SWR) ausgestrahlt wurde, einem literarischen Gesellschaftsspiel.¹⁵⁹

157_ Entwurf einer Einführung des Lindberghflugs, zit. nach: Reinhard Döhl, „Theorie und Praxis des Hörspiels“, *Theorie a praxe rozhlasov*, her. Durchgesehene deutschsprachige Fassung eines Vortrags für das Prager Symposium „Hra se slysteln_m. Aspekty nemecké rozlasové hry“ (Tschechischer/ Westdeutscher Rundfunk/ Goethe-Institut Prag, 22. – 24.2.1994), in: <<http://www.netzliteratur.net/experiment/theoprax.htm>>

158_ Brecht, *Kommunikationsapparat*, S. 14.

159_ Im Folgenden vgl. Sabine Schiller-Lerg, *Walter Benjamin und der Rundfunk. Programmarbeit zwischen Theorie und Praxis*, K. G. Saur Verlag, München, 1984, S. 218ff.

Dabei wurden verschiedenen Personen eine Reihe von Stichworten vorgetragen, diese Personen hatten dann die Aufgabe anhand der Wörter eine kurze Geschichte zu formulieren. Die Zuhörer waren dabei aufgefordert, die Lösungen der einzelnen Kandidaten zu kommentieren und zu bewerten. Das taten sie auch, darüber hinaus entwickelten sie jedoch, wie sich bald herausstellte, auch selbst Lösungen und schickten diese an den Sender. In der Südwestdeutschen Rundfunkzeitung (S.R.Z.) wurden am 17. Januar 1932 einige der Hörerbeiträge veröffentlicht.

„Zu der Aufgabe 3: ‚Kiefer, Ball, Strauß, Kamm, Bauer Atlas‘ [sic!] dichtete eine Hörerin in Versen:

Unter der Kiefer / Mit zitterndem Kiefer, / In rosa Atlas / Blättert
Gretchen im Atlas, / Eilt dann zum Ball, / Da kommt von Schnee ein Ball:
/ ‚Oh weh, mein Strauß, / Das gibt `nen Strauß!‘ / Sie droht mit dem
Kamm, / Hoch schwillt ihr der Kamm: / ‚Wärs du in `nem Bauer, / Du
nichtsnutziger Bauer!‘

Zu derselben Aufgabe eine andere Lösung: ‚Unter der Kiefer lag ein aufgeschlagener Atlas, daneben ein Ball und ein Blumenstrauß, noch nicht zusammengebunden. Ein Beweis, daß Vater, Mutter und Kind aufgestört worden waren, als vom Kamm des Gebirges der Bauer um Hilfe rief.“¹⁶⁰

Aus dem Bericht der S.R.Z. geht auch hervor, dass das Funkspiel bei den Hörern großen Zuspruch fand.

Als ein weiteres Beispiel für Benjamins Versuch, den Radiohörern eine aktivere Rolle zu vermitteln, kann das Kinderhörspiel *Radau um Kasperl*¹⁶¹ herangezogen werden. Es wurde ebenfalls 1932 gesendet, einmal in einer längeren, einmal in einer kürzeren Fassung. Das Besondere an diesem Hörspiel ist, dass zum einen eine Geschichte erzählt wird, zum anderen akustische Mittel dazu dienen, die zuhörenden Kinder zum aktiven Zuhören und Mitdenken zu animieren.

160_ S.R.Z., 8. Jahrgang, Nr.3, 17.1.1932, S. 5, Ausgabe B, zit. nach: ebd., S. 222.

161_ im Folgenden vgl. Schiller-Lerg, S. 252ff und Reinhard Döhl, „Walter Benjamins Rundfunkarbeit“ <<http://www.uni-stuttgart.de/ndl1/benjamin.htm>>

Dabei ist auch der Titel des Hörspiels zweideutig zu verstehen. Radau gibt es in diesem Stück nämlich in zweierlei Hinsicht, in akustischer Form durch verschiedene Geräusche und inhaltlich, da die Hauptperson Kasperl turbulente Erlebnisse zu bewältigen hat. Schiller-Lerg zitiert in ihrem Buch einen Absatz der S.R.Z., in dem das Hörspiel wie folgt angekündigt wird:

„Übrigens sind Kasperls Erlebnisse in diesem Hörspiel, wie schon der Titel sagt, mit Radau verbunden. Die Kinder werden gebeten, zu erraten, was die hierbei auftretenden Geräusche bedeuten und ihre Meinung darüber dem Südwestrundfunk mitzuteilen.“¹⁶²

Benjamins Absicht war es, den Kindern im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit von Kunstwerken das Radio spielerisch vorzuführen und einsichtig zu machen.¹⁶³ Er versucht dies mit Hilfe der allseits bekannten Figur des Kasperls, der von Herrn Maulschmidt, einem Sprecher am Rundfunk, gebeten wird, vor das Radiomikrofon zu treten. Kasperl ist nicht begeistert, nutzt aber die Gelegenheit, dem Seppel über den Äther die Meinung zu sagen, was einen mächtigen Radau und Tumult auslöst, woraufhin Kasperl flüchtet. Die nächsten Szenen spielen sich am Bahnhof, auf dem Jahrmarkt und im Zoo ab. Danach gerät Kasperl in einen Autounfall und erwacht erst wieder in seinem Bett. Dort wurde, von ihm unbemerkt ein Mikrofon angebracht, so dass dieser zu guter Letzt, ohne sein eigenes Wissen, doch noch einmal im Radio zu hören ist. Ein großzügiges Honorar versöhnt Kasperl am Ende des Hörspiels schließlich mit dem Rundfunk. Zwischen den verschiedenen Szenen des Stücks wurden die von den Kindern zu erratenden Geräusche eingespielt.

Didaktisch sollte es Benjamin eigentlich gelungen sein, den Kindern das Medium Radio und dessen technische Möglichkeiten näher zu bringen, wengleich Redaktionen der Kinder, was die Lösung der Geräuschrätsel betrifft, laut Sabine Schiller-Lerg, jedoch nicht bekannt sind.

162_ S.R.Z., 8. Jahrgang, Nr. 10 , 6.3.1932, zit. nach: Schiller-Lerg, Walter Benjamin, S. 11, S. 255. Dies galt allerdings nur für die erste Sendung am 10.3.1932, die vom SWR in Frankfurt am Main ausgestrahlt wurde, die zweite Sendung wurde am 9.9.1932 von der WERAG ausgestrahlt und enthielt wohl keine Aufgaben mehr.

163_ Vgl. Döhl, Walter Benjamins Rundfunkarbeit.

Ein Hörspiel das in der Tradition von Benjamins ersten Versuchen mit Hörerspielen steht ist Richard Heys „Rosie“¹⁶⁴ welches den Hörern die Gelegenheit gab, den Verlauf der Handlung per Mehrheitsabstimmung zu entscheiden. Dabei standen zwei alternative Handlungsstränge zur Wahl. Die Hörer hatten darüber hinaus die Möglichkeit ihre Meinung zum Stück über das Telefon mit den Moderatoren der Sendung auszutauschen.¹⁶⁵

„Rosie“:

Meine Damen und Herren ... Wir wollen Sie einladen mitzumachen. Wir, das sind alle diejenigen, die diese Sendung vorbereitet haben./

A: Baden-Baden, im Juli 1969

Hier ist der Südwestfunk mit seinem 1. Programm. Im Rahmen unseres Richard Hey-Repertoires hören Sie heute: „'Rosi“, ein Radiospektakel zum Mitmachen für Stimmen, Musik und telefonierende Hörer.“ /
Wir haben uns das so gedacht: Sie, die Hörer, sollen während der Sendung drei Mal Gelegenheit haben, ihre Weiterführung zu beeinflussen. Leider sind wir noch nicht so weit, daß jeder Sender ein Empfänger und jeder Empfänger auch ein Sender ist. Also müssen wir das Telefon als Hilfsmittel benutzen. Bitte schreiben Sie sich doch unsere beiden Nummern, die wir für Sie haben, auf.“¹⁶⁶

Insgesamt wurde also schon sehr früh versucht, über das Radio Interaktionen zwischen Autor und Werk auf der einen und den Hörern auf der anderen Seite zu realisieren. Letzten Endes lies das Medium aber einen direkten Dialog nicht zu. Das Radio blieb Empfänger und wurde nicht zum Sender. Um einen Dialog herzustellen benutzte man das Telefon, oder die Briefpost.

164_ Richard Hey, *Rosie. Ein Radiospektakel zum Mitmachen für Stimmen, Musik und telefonierende Hörer*, SWF, Baden-Baden, 1969.

165_ Vgl. Sabine Breitsameter, „Unterhaltungen im Internet - HörSpiel als Interaktion“, Radiosendung, SWR2, Erstaustrahlung 14.12.2000, 21 Uhr, als Audiodatei abrufbar auf: <http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/ger_version/sendungen/20001214/index.html>, auch: Sabine Breitsameter, „Unterhaltungen im Internet - HörSpiel als Interaktion“, Sendemanuskript, <http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/ger_version/sendungen/20001214/ho001214.rtf>

166_ Breitsameter, *Unterhaltungen im Internet*, Sendemanuskript.

Zuletzt soll noch auf die Möglichkeiten der Interaktivität im Theater eingegangen werden.¹⁶⁷ Auch hier wurde versucht, den Zuschauer aus seiner Passivität zu holen und aktiv in die Bühnenstücke einzubeziehen. In den 20er und 30er Jahren des 20. Jahrhunderts waren vor allem Theoretiker des sowjetischen proletarisch-revolutionären Theaters bemüht, dies umzusetzen.

Die Bühne als Rampe, die Akteure und Zuschauer trennte, sollte aufgehoben werden, und es wurden neue Plätze für die Theateraufführungen, beispielsweise in Parks etc. gesucht. Auch heute lehnen sich einige Ensembles an diesen Ideen an. So die Schauspieler der in Melchingen auf der Schwäbischen Alb ansässigen Theatergruppe Lindenhof. Diese suchen sich für ihre Stücke oftmals Plätze wie die Tübinger Hölderlininsel aus, spazieren mit ihren Zuschauern über eine Heidelandschaft oder fahren ihr Publikum in einer alten Dampflokomotive umher, um so die Zuschauer direkt in das Geschehen des Stückes einzubinden. Doch trotz dieser vermeintlich aktiven Einbindung des Zuschauers blieb und bleibt es allerdings letztlich meist doch bei einer „passiven Aktivität“ der Zuschauer, die eben nur durch die Wahl des Aufführungsortes näher an die Ausführenden heranrücken.

Vor allem der brasilianische Regisseur Augusto Boal versuchte jedoch schon ab den 1950er Jahren mit seinen interaktiven und spielerischen Formen des Theaters, den Forderungen der Avantgarde des beginnenden 20. Jahrhunderts nachzukommen. In seinen Stücken kann und soll das Publikum bewusst in den Verlauf des Theaterstücks eingreifen, wenn es mit den Begebenheiten auf der Bühne nicht zufrieden ist.¹⁶⁸ Meist geht es hier um Konfliktsituationen, die beurteilt werden sollen.

167_ Im Folgenden vgl. Erika Fischer-Lichte, *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts*, A. Francke Verlag, Tübingen, 1997, S. 9ff und Heibach, *Elektronischer Raum*, S. 85f.

168_ Vgl. o.A., „interaktives theater – was ist das?“, <<http://www.unet.univie.ac.at/~a9807407/interaktivestheater.html>>

Der Zuschauer wird so zum Zu-Spieler, kann sich in das Geschehen einmischen und sogar auf die Bühne treten und die Schauspieler ablösen.

„Die verbleibenden Schauspieler tun alles, um den ursprünglichen Verlauf des Spiels zu gewährleisten. Die Spect-Actors versuchen sie zu überlisten und davon zu überzeugen, dass ein anderer Weg der bessere ist. Der Joker, eine Art Schiedsrichter und Moderator, verhindert Chaos auf der Bühne und das Publikum diskutiert, welche Lösung ihm besser gefällt. Und wenn es immer noch nicht zufrieden ist, versuchen andere es noch einmal.“¹⁶⁹

Hier ist tatsächlich eine Interaktion zwischen Schauspielern und Zuschauern gegeben, es entstehen dennoch oft eher Situationen des Spiels, wobei die eigentliche Handlung verloren geht und trotz „Schiedsrichter“ oftmals [so meine eigene Erfahrung] doch im Chaos endet. Diese, vor allem beim jüngeren Publikum beliebten, interaktiven Theaterformen, werden auch oft als „Theatersport“ bezeichnet.

In der Literatur scheint ein Dialog zwischen Autor und Leser, obwohl er immer wieder angestrebt wurde, zum damaligen Zeitpunkt nicht möglich. Die medialen Grenzen zwischen beiden, die durch das Buch entstanden sind, lassen sich nicht ohne weiteres überbrücken. Auch im technischen Medium Radio konnte man, wie oben dargestellt, in diesem Zusammenhang nur kleine Fortschritte erreichen. Die einkanalige Sender- Empfänger Struktur machten einen Dialog auch hier so gut wie unmöglich. Zur damaligen Zeit schien ein Dialog zwischen Autor und Leser also nur durch eine direkte physische Präsenz beider Gruppen möglich.

Der folgende Teil wird zeigen, dass man in der Kunst jedoch schon einen Schritt weiter ist. Ein Dialog zwischen den Künstlern, deren Kunstwerken und den Betrachtern wird durch die Konzepte der Interaktivität und in der Medienkunst zusätzlich mit Hilfe von technischen Mitteln möglich.



COMPUTER, KUNST, LITERATUR UND DIALOG

Der Computer kann heute entsprechend seiner Programmierung Text, Bild und Ton generieren. Dieses multimediale Potential fordert geradezu einen Dialog der Künste heraus.

Er war jedoch nicht schon immer ein multimediales Instrument – bis Ende der 1950er Jahre galt der Computer ausschließlich als Rechenmaschine.¹⁷⁰ Dabei lässt sich die Geschichte dieser digitalen Maschine bis ins 19. Jahrhundert verfolgen. Der britische Mathematiker Charles Babbage entwarf 1820 eine „Difference Engine“ mit deren Hilfe mathematische Funktionen berechnet und in Form einer Tabelle gedruckt werden konnten. Babbage wollte damit die von Hand erstellten und gesetzten und deshalb häufig fehlerhaften Logarithmentafeln der Mathematiker und die militärischen Navigations- und Artillerietabellen ersetzen. Babbages zweiter Automat, die „Analytical Engine“, sollte die Fähigkeiten des ersten noch übertreffen, doch sie wurde erst nach Babbages Tod, von seinem Sohn, zu Demonstrationszwecken gebaut. Kennzeichnend für diese programmierbare Maschine war eine Funktionstrennung zwischen „Programm“ und „Speicher“, sie war digital. In der Folgezeit wurden vor allem analoge Rechenmaschinen gebaut, da sie als zuverlässiger, schneller und billiger galten. Erst im 20. Jahrhundert setzten sich digitale Rechner durch. Bemerkenswert ist, dass die Weiterentwicklung des Computers besonders ab dieser Zeit auch mit militärischen Zielen und Ambitionen in Zusammenhang gebracht wurde.

- 170_ - Im Folgenden vgl. Herbert Matis, *Die Wundermaschine. Die unendliche Geschichte der Datenverarbeitung: Von der Rechenuhr zum Internet*, Carl Ueberreuter, Frankfurt am Main/Wien, 2002; Heibach, *Literatur im Internet*, S. 173ff.
- Zur Geschichte des Computers vgl.:
 - Bernhard Dotzler (Hg.), *Babbages Rechen-Automate. Ausgewählte Schriften*, Springer, Wien / New York, 1996.
 - Andrew Hodges, „Alan Turing and the Turing Machine“, in: *The Universal Turing Machine – A Half-Century Survey*, Rolf Herken (Hg.), Kammerer & Unverzagt, Hamburg / Berlin, 1988, S. 3–15.
 - Wolfgang Coy, „Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer“, in: *Computer als Medium*, Norbert Bolz / Friedrich A. Kittler / Christoph Tholen (Hgg.), Wilhelm Fink Verlag, München, 1994.
 - Heibach, *Elektronischer Raum*, S. 120ff.
 - Heinz Nixdorf Forum, <<http://www.hnf.de/>>

Das Konzept einer Funktionstrennung zwischen „Programm“ und „Speicher“ wurde von Alan Turing, Konrad Zuse und John von Neumann aufgenommen und weiterentwickelt. Die sogenannte „Turing Maschine“ basierte auf diesem Gedanken, blieb jedoch nur geistiges Konzept. Von Neumann entdeckte die Möglichkeit, Programme, gleichermaßen wie Daten, in einem temporären Speicher abzulegen. Damit war es möglich, Programme genauso wie Daten zu verarbeiten. Diese Idee war grundlegend für von Neumanns detaillierte programmgesteuerte Computerarchitektur, die bis heute als Basis für alle Computer gilt. Konrad Zuse baute im Berlin der 1940er Jahre die erste digitale Rechenanlage, leider wurde diese bei einem Bombenangriff zerstört. Diese drei Wissenschaftler können also als die Väter und Wegbereiter des Computers bezeichnet werden. Wenngleich der Weg zum Personal Computer (PC), wie wir ihn heute kennen, noch vergleichsweise weit war, sind die grundlegenden Funktionen im Computer immer noch gleich. Peripheriegeräte wie Bildschirm, Maus und Drucker kamen im Laufe der Zeit hinzu, und immer komplexere Programme und eine stetig wachsende Rechnerleistung machen den Computer heute zu einer multimedialen Maschine, mit der man z.B. Musik erschaffen und abspielen, farbige Grafiken erstellen und ausdrucken, Texte in Bilder umwandeln oder sogar Animationen aus Bildern, Tönen und Texten generieren kann.

Die programmgesteuerten Rechenanlagen wurden, wie dargestellt, ursprünglich für mathematische und technische Berechnungen entwickelt, doch bald wurde klar, dass sie sich auch für andere Zwecke einsetzen ließen. So wurden 1959, an der TH Stuttgart, mit einer Zuse Z 22 erste literarische Experimente gemacht.¹⁷¹ Theo Lutz, ein Schüler Max Benses, entwickelte ein Programm mit dem man stochastische Texte¹⁷² herstellen konnte. Diese Texte stehen unter anderem in der Tradition von Würfel- und Zufallstexten und lassen sich zur Aleatorik¹⁷³ zählen.

171_ Im Folgenden vgl., Theo Lutz, „Stochastische Texte“, Erstveröffentlichung im *Augenblick*, 1959, Jahrgang 4, Nummer 1; Quelle hier: <http://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm>

172_ Max Bense unterscheidet wenig später künstliche von natürlicher Poesie, vgl. Fußnote 114.

173_ Aleatorik (lat. *alea* = Würfel; *aleator* = Würfelspieler) gilt ursprünglich als Bezeichnung für ein musikalisches Kompositionsprinzip, das den Einfluss des Komponisten auf ein Musikstück so weit als möglich reduzieren will, doch dieser Begriff wird mittlerweile auch auf die Literatur übertragen.
Vgl. dazu: Holger Schulze, *Das aleatorische Spiel. Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert*, Wilhelm Fink Verlag, München, 2000; Reinhard Döhl, „Exkurs über Aleatorik“, <<http://www.stuttgarter-schule.de/aleatori.htm>>

Das Lexikon, das für das Programm ausgewählt wurde, bestand aus 16 Subjekten und Prädikaten aus Franz Kafkas Roman *Das Schloss*, zusätzlich fanden logische Konstanten wie „und, oder, so gilt“ und „.“ sowie logische Operatoren wie „ein, eine, ein“, „jeder, jede, jedes“, „kein, keine, keines“ und „nicht jeder, nicht jede, nicht jedes“, Verwendung. Der Computer bildet anhand eines programmierten Zufalls-generators sogenannte Elementarsätze, die durch die logischen Konstanten verknüpft werden. Lutz weist darauf hin, dass aus den Satzteilen 1024 verschiedene Elementarsätze gebildet werden können, die anhand der 4 logischen Konstanten zu insgesamt $4 \times (1024)^2 = 4174304$ verschiedenen Paaren von Elementarsätzen kombiniert werden können.

Etwa 50 solcher Paare wurden durch die Zuse Z 22 generiert und mit einem Fernschreiber ausgedruckt. Hier eine kleine Auswahl:

„NICHT JEDER BLICK IST NAH. KEIN DORF IST SPAET.
EIN SCHLOSS IM FREI UND JEDER BAUER IST FERN.
JEDER FREMDE IST FERN. EIN TAG IST SPAET.
JEDES HAUS IST DUNKEL. EIN AUGEN IST TIEF.
NICHT JEDES SCHLOSS IST ALT. JEDER TAG IST ALT
NICHT JEDER GAST IST WUETEND. EINE KIRCHE IST SCHMAL
KEIN HAUS IST OFFEN UND NICHT JEDE KIRCHE IST STILL.
NICHT JEDES AUGEN IST WUETEND. KEIN BLICK IST NEU.
JEDER WEG IST NAH. NICHT JEDES SCHLOSS IST LEISE.
KEIN TISCH IST SCHMAL UND JEDER TURM IST NEU.
JEDER BAUER IST FREI. JEDER BAUER IST NAH.
KEIN WEG IST GUT ODER NICHT JEDER GRAF IST OFFEN:
NICHT JEDER TAG IST GROSS. JEDES HAUS IST STILL.
EIN WEG IST GUT. NICHT JEDER GRAF IST DUNKEL.
[...]“¹⁷⁴

Die Gruppe um Max Bense versuchte sich aber nicht nur an diesen literarischen Experimenten, die Großrechenanlage diente auch dazu Häufigkeitwörterbücher herzustellen, die dann exakte statistische und ästhetische Textanalysen möglich machten.¹⁷⁵ In den folgenden Jahren versuchten sich dann eine ganze Reihe von

174_ Lutz, Stochastische Texte.

175_ Döhl, Vom Computertext zur Netzkunst, S. 30.

Informatikern, die ein besonderes Interesse an Literatur hatten, an computergenerierten Texten. 1966 stellte z.B. Gerhard Stickel in *Exakte Ästhetik* seine „Monte-Carlo-Texte“ und „Auto-Poeme“ vor, die er mit Hilfe einer IBM-7090-Rechenanlage des Deutschen Rechenzentrums in Darmstadt hergestellt hatte. Manfred Krause und Götz F. Schaudt gaben 1967 den Band *Computer-Lyrik. Poesie aus dem Elektronenrechner* heraus, in dem computergenerierte Gedichte stehen, die mit einer Zuse Z 23 gemacht wurden. Sehr bald wurde auch Musik mit den Rechenmaschinen komponiert und Computergrafiken gezeichnet.¹⁷⁶

Auffällig bei all diesen Projekten ist, dass es sich zumeist um ein Gruppe von Wissenschaftlern und Künstlern handelt, die gemeinsam, also kollaborativ ihre Experimente durchführten. Hier lassen sich Parallelen zu anderen technischen Medien ziehen, z. B. dem Radio oder dem Fernsehen. Die Tendenz zu einer Zusammenarbeit im Dialog, also zu einem Dialog der Künstler und Wissenschaftler, scheint ein häufiges Kennzeichen zumindest für künstlerische Arbeiten, die mit einem technischen Hilfsmittel oder einem technischen Medium entstehen, zu sein. Auch im Medium Internet lassen sich solche kollaborativen Arbeiten finden, doch dazu später mehr. Trotzdem darf nicht außer Acht gelassen werden, dass es auch immer wieder sogenannte Multigenies gab und gibt, die ihre Arbeiten quasi im Alleingang mit Hilfe unterschiedlichster technischer Medien schufen bzw. schaffen.

Im Anschluss an die Experimente der 1960er Jahre schien das Interesse an computergenerierten Texten und an Experimenten, die im Spannungsfeld Literatur und Computer stehen, etwas nachgelassen zu haben, um dann mit den 1980er Jahren wieder an Bedeutung zu gewinnen. In der Zwischenzeit rückten vor allem Medien wie Rundfunk, Film/Fernsehen und Video ins Interessenfeld der Künstler.¹⁷⁷

176_ 1963 werden in Stuttgart und in Erlangen die ersten Grafiken mit Hilfe von digital elektronischen Rechenmaschinen und Zeichengeräten hergestellt. Vgl. Döhl, ebd. und Herbert W. Franke, *Computergraphik – Computerkunst*, Verlag F. Bruckmann KG, München, 1971.

177_ Vor allem Künstler der Fluxus-Bewegung benutzten Film und Video in ihren Arbeiten, wie beispielsweise die Videokünstler Nam June Paik oder Steina und Woody Vasulka. Vgl. Ken Friedman (Hg.), *The Fluxus Reader*, Academy Editions, West Sussex, 1998.

Auslöser des wiederaufflammenden Interesses am Computer war unbestritten die Entwicklung und zunehmende Verbreitung des PCs.

Der Verlag Eastgate Systems wollten den potentiellen neuen Konsumentenmarkt, der durch die zunehmende Verbreitung des PCs entstand, u.a. durch die Veröffentlichung von literarischen Hypertexten¹⁷⁸ auf 3,5-Zoll Disketten erschließen¹⁷⁹. In der Hypertextliteratur, die ab den 1980er Jahren aufkam, wird ein Dialog zwischen Autor/ Werk und Leser angestrebt. Der Begriff „Hypertext“¹⁸⁰ wurde 1965 von Theodor H. Nelson geprägt, er beschreibt ein System zur Verknüpfung von digitalisierten Dokumenten. Hypertext ist demnach ein „im Computer abgespeicherter Text, der aus nicht-linear miteinander verknüpften Textteilen besteht, die getrennt voneinander bearbeitet werden können.“¹⁸¹ Mit seinem Projekt, einer Datenbank mit dem Namen „Xanadu“¹⁸², beschreibt Nelson Pläne „for a worldwide network, intended to serve hundreds of millions of users simultaneously from the corpus of the world’s stored writings, graphics and data“¹⁸³. Xanadu stellt also den Versuch dar, ein globales Informationsnetz aufzubauen, das alles was jemals auf Papier, Film oder anderen Medien archiviert wurde, beinhaltet. Die Datenbank sollte darüber hinaus von Lesern und Autoren gleichermaßen benutzt und erweitert werden können.

Die ersten Hypertext-Systeme liefen ab 1967 auf Großcomputern, den sogenannten Mainframes. Ab 1986 kamen die ersten Hypertext-Systeme für PCs auf den Markt und wurden so einem größeren Benutzerkreis zugänglich.¹⁸⁴ Etwa zur gleichen Zeit entwickelten Michael Joyce, David Jay Bolter und John Smith das

178_ Erklärung siehe Glossar.

179_ Eastgate Systems vertreiben auch das Programm Storyspace mit dessen Hilfe man Hypertexte programmieren kann. Hypertext Erklärung siehe Glossar.

180_ Wie oben dargestellt lassen sich auch außerhalb des Computers hypertextuelle Strukturen finden. So z. B. in den *Cent Mille Millardes de Poèmes* von Queneau, in assoziativ-delinearen Texten wie *Finnegan’s Wake*, in *Ulysses* von Joyce, in *Rayuela* von Cortázar oder in *Composition N°1* von Saporta. Vgl. Kap. Interaktion in der Literatur in dieser Arbeit.

181_ vgl. Porombka, Hypertext, S. 75ff und Heibach, Literatur im Internet, S. 209.

182_ Nelson benannte seine Hypertext-Datenbank nach dem Schauplatz aus Samuel Coleridges Gedicht „Kubla Kahn“ (1798). Außerdem heißt auch das Anwesen des amerikanischen Medienmoguls „Hearst Xanadu“.

183_ Ted Nelson, zit. nach: Porombka, Hypertext, S. 70.

184_ HyperCard wurde für Macintosh-Computer entwickelt während NoteCard für IBM-Computer entwickelt wurde. Erklärung siehe Glossar.

Programm Storyspace¹⁸⁵, mit dem es möglich wurde Hypertext auch für literarische Texte zu nutzen. Mit Storyspace schrieb Michael Joyce 1987 *Afternoon, a Story*, die erste Hypertextfiction, kurz Hyperfiction genannt, das heute immer wieder als Standardbeispiel für diese Literaturgattung herangezogen wird. *Afternoon* erzählt die Geschichte von Peter, einem technischen Zeichner, den nachmittags die schreckliche Erkenntnis überkommt, dass er am Morgen das bei einem Unfall zertrümmerte Auto seiner Ex-Frau und des gemeinsamen Sohnes gesehen haben könnte.¹⁸⁶ Der Leser hat verschiedene Möglichkeiten durch die Geschichte zu navigieren, zum einen kann er Seite für Seite per „Return“-Taste weiterblättern oder er klickt, ganz im Stile eines traditionellen Hypertextes, Wörter im Text an, die ihn dann auf eine mit diesem Wort verknüpfte Seite führen. Darüber hinaus kann der Leser durch „Y/N“ Tasten, die für Yes oder No stehen, auf Fragen antworten, die auf manchen Seiten am Textende stehen, wie z. B. die Frage „Do you want to hear about it?“. Weitere Möglichkeiten, sich durch den Text zu navigieren bieten die Tasten „Links“, die einen Überblick über die möglichen Links¹⁸⁷ der jeweiligen Seite gibt, und „History“, die den Verlauf der bisher angeklickten Seiten speichert. Außerdem gelangt man mit der „Backspace“-Taste des Menüs immer zurück auf die vorherige Seite. Auch andere Hyperfictions funktionieren in derselben oder ähnlicher Weise wie hier beschrieben.

Mit der ersten Hyperfiction wurde auch die literaturwissenschaftliche Theorie zu den Hyperfictions vorangebracht. Vor allem Jay David Bolter und Michael Joyce – als Autoren und Literaturwissenschaftler – und George P. Landow können in diesem Zusammenhang als die Protagonisten gesehen werden. Alle drei vertreten die gleiche Ansicht, dass Hyperfiction als eine literarische Textsorte des Hypertexts „[...] die Fortführung der avantgardistischen Tendenz zur narrativen Delinearität darstellt und logisch aus den im Laufe des Jahrhunderts immer stärker gewordenen Tendenzen, aus den Beschränkungen des Buches auszubrechen und den Leser als aktivem Partner einzubeziehen, hervorgegangen ist.“¹⁸⁸

185_ Erklärung siehe Glossar.

186_ vgl. Michael Joyce, *Afternoon, a story*, 3,5-Zoll Diskette, Eastgate Systems, Watertown, 1996, Klappentext.

187_ Erklärung siehe Glossar.

188_ Heibach, *Literatur im Internet*, S. 215.

Die Tendenzen, die Linearität des Buchs zu unterlaufen und den Leser zum Co-Autor des Textes zu machen, da er aktiv an der Zusammensetzung von diesem beteiligt ist, sehen Bolter, Joyce, Landow und andere im Medium des Hypertextes bestätigt. Zwischen Autor und Leser bzw. Co-Autor entstehe auf diese Weise ein Dialog, selbstverständlich vermittelt über das Werk, die Hyperfiction selbst. So steuern Autor wie Leser ihren Teil zur Geschichte bei – der Autor durch den Originaltext und die programmierten Linkvorgaben, der Leser, indem er für sich selbst eine neue Version des Textes herstellt. Der Co-Autorschaft des Lesers ist allerdings eine relativ enge Grenzen gesetzt. So wendet Christiane Heibach terecht ein:

„Die Links lassen in keiner Weise errahnen, wohin sie den Leser führen werden – die bewußte Wahlmöglichkeit und daraus resultierende Textkonstruktion entpuppt sich letztlich als rein zufallsgeleiteter Klick-Aktionismus, der meist in Verzweiflung endet, da die narrativen Strukturen oft lange Zeit im Verborgenen bleiben.“¹⁸⁹

Der Leser löst durch sein Klickverhalten also nur das Öffnen einer neuen Textseite aus, in Anlehnung an den Teil Exkurs Interaktivität dieser Arbeit kann man hier also vom niedrigsten Grad der Interaktivität sprechen, einer „Initialen Interaktivität“.

In dem interaktiven Computerkunstwerk *The Legible City*¹⁹⁰ von Jeffrey Shaw löst der Benutzer nicht nur Prozesse aus, sondern er kann auch persönlich Veränderungen des ausgelösten Prozesses gestalten. Die Installation besteht aus einer Projektionsfläche, vor der in einem gewissen Abstand ein Fahrrad fest montiert ist, dessen vorderes Rad frei beweglich ist.¹⁹¹ Auf der Projektionsfläche sind die Strassen und Plätze einer aus Buchstaben bestehenden Stadt abgebildet. Der Radfahrer kann auf dem Fahrrad mit Tret- und Lenkbewegungen diese Stadt erkunden, es wird dabei deutlich, dass die Buchstaben Wörter und ganze Sätze ergeben.

189_ Heibach, *Literatur im Internet*, S. 218. Auch Bernd Wingert kritisiert die undurchsichtigen narrativen Strukturen und kommt in seinem Essay zu dem Ergebnis, dass *Afternoon* „nicht funktioniert“. Bernd Wingert, „Kann man Hypertexte lesen?“, in: Dirk Matejovski, Friedrich Kittler (Hgg.), *Literatur im Informationszeitalter*, Campus Verlag, Frankfurt am Main, New York, 1996, S. 185–218, hier: S. 212ff.

190_ Jeffrey Shaws Installation *Legible City* wurde zum ersten Mal auf der Ars Electronica in Linz und auf der World Design Expo Artec'89 gezeigt, heute steht eine Ausführung davon im Medienmuseum des Zentrums für Kunst- und Medientechnologie Karlsruhe.

191_ Im Folgenden vgl. Söke Dinkla, *Pioniere Interaktiver Kunst*, Edition ZKM, Cantz Verlag, 1997, S. 114ff.



Abb. 11: Jeffrey Shaw, *Legible City*, 1989, Installationsfoto

Die Straßenzüge von drei Städten wurden von Shaw und seinem Co-Autor Dirk Groeneveld programmiert, New York City (Manhattan), Amsterdam und Karlsruhe. Dabei erscheinen die Texte in der jeweiligen Landessprache. Im Falle von Manhattan wurde der verwendete Text der Buchstabenarchitektur in acht Erzählstränge unterteilt, die mit unterschiedlichen Farben dargestellt werden. So ist es für den Benutzer möglich, die Erzählstränge den Farben nach abzufahren. Verwendung fanden fiktive Monologe, unter anderem des Architekten Frank Lloyd Wright, eines Stadtführers und des Lexikografen und Grammatikers Noah Webster.

Sie alle haben einen Bezug zum jeweiligen Ort, an dem sich der Radfahrer auf seiner virtuellen Radtour gerade befindet. Die Amsterdamer und die Karlsruher Version verzichtet auf fiktionale Texte, hier finden historische Episoden Verwendung. Neben vollständigen Sätzen verwenden Shaw und Groeneveld in diesen beiden Versionen auch einzelne Wörter und Abkürzungen, „die schlaglichtartig wie Signale wahrgenommen werden und so der Rezeptionsweise eines Fahrenden entgegenkommen.“¹⁹²

192_ Ebd., S. 120f.

Untersucht man diese Installation auf mögliche Dialoge, fällt auf, dass sich gleich mehrere erkennen lassen. Groeneveld wird als Co-Autor von *The Legible City* genannt, die Installation entstand also als Künstlerkollaboration im Dialog der Künstler. Als interaktive Installation entsteht hier auch ein Dialog zwischen den Künstlern, deren Kunstwerk und dem Betrachter oder Ausführenden. Darüber hinaus gewinnt hier auch noch ein dritter Dialog an Bedeutung – der zwischen den Künsten, genauer zwischen Bildkunst und Text. Auch Söke Dinkla macht auf dieses Verhältnis zwischen den Künsten aufmerksam, wenn sie sagt:

„Sieht man eine Aufsicht auf die Straße der lesbaren Stadt, so wird die Nähe zur visuellen oder konkreten Poesie deutlich: Sie erweist sich als Möglichkeit, einen Raum zu entwerfen, der sich sowohl von der bloßen Nachahmung kunstexterner Fahrsimulationen als auch von konventionellen Erzählweisen abhebt.“¹⁹³

Die gleichen Dialoge finden sich auch in der Installation *Text Rain* von Camille Utterbeck und Romy Achituv, welche im Folgenden kurz beschrieben werden soll. Der Betrachter steht vor einer weißen Leinwand auf der er die gespiegelte Silhouette seines Körpers in Schwarz sieht. Wie Regen oder Schnee fallen Buchstaben von oben nach unten, sie zeichnen sich jedoch an den schwarzen Konturen des Betrachters ab. Bei jeder Bewegung rutschen einige Buchstaben ab und fallen nach unten, von oben kommen jedoch ständig neue nach. „Sammelt“ der Beteiligte genug Buchstaben, so kann er Worte, manchmal ganze Sätze, lesen, sie sind Teile eines Gedichts, das der Installation zugrunde liegt. Den Betrachtern wird die Funktionsweise von *Text Rain* schnell klar, und um möglichst viele Wörter entziffern zu können, entwickelt jeder eine eigene Technik.

193_ Ebd., S. 117.

„Text Rain frustriert unsere intuitive mentale Sprachmanipulation. Um den herabfallenden Text lesen zu können, muss der Betrachter es verstehen, seinen Körper und seinen Geist einzusetzen. Besucher, die den herabgleitenden Text lesen wollen, werden ihren eigenen Weg dazu finden. Einige bleiben ruhig stehen, andere bewegen sich schnell hin und her. Einige Besucher erhaschen einzelne Wörter, andere arbeiten zusammen, um auf zwischen ihnen gespannten Schals oder Kleidungsstücken ganze Zeilen aufzufangen. Der herabfallende Text der Installation entstammt einem Gedicht über Körper, Sprache und Konversation. Der wahre ‚Inhalt‘ der Installation ist jedoch der persönliche Prozess des Entdeckens und Spielens jedes Besuchers, der damit seine eigene Konversation mit der Installation eingeht.“¹⁹⁴

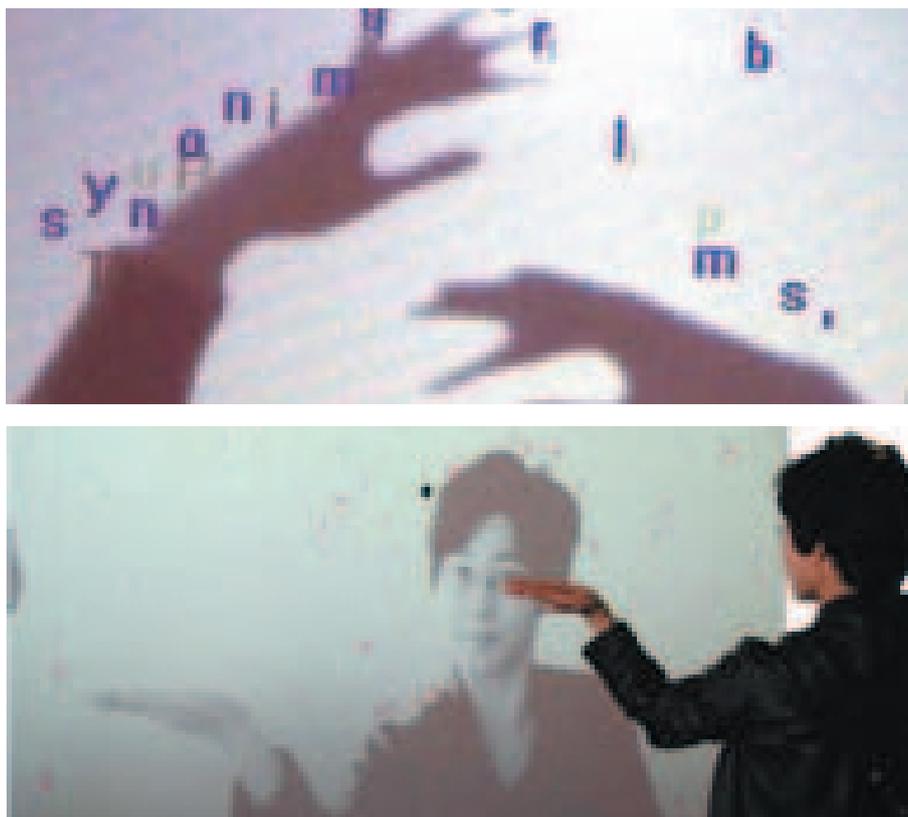


Abb. 12: Camille Utterbeck / Romy Achituv, *Text Rain*, 1999, Installationsfoto

194_ Camille Utterbeck/Romy Achituv, *Text Rain*, Beschreibung, <http://www.aec.at/festival2000/texte/textrain_d.htm>

Bei diesem Computerkunstwerk handelt es sich wiederum um eine Zusammenarbeit von mindestens zwei Personen, die lange Liste von Danksagungen lässt jedoch darauf schließen, dass eine ganze Gruppe von Personen an der Entstehung und Realisierung des Projekts beteiligt war. Die Künstler schufen auch in diesem Fall ein Kunstwerk, das erst durch die Interaktionen der Besucher funktioniert und erst dann seinen Sinn erfüllt. Auf diese Weise entsteht auch hier ein Dialog zwischen Künstler/Kunstwerk und Betrachter. Darüber hinaus lässt sich auch in dieser Installation ein Dialog der Künste beobachten.

Das vierte Beispiel, John Cayleys *riverIsland*¹⁹⁵ (Version 2.4.2) ist eine hypermediale Installation. Beat Suter unterscheidet „Text-Hypertext“ und „Multimedia-Hypertext“ voneinander. Dort wo in einer hypertextuellen Struktur verschiedene Medien, wie Text, Bild und Ton (multimedial) kombiniert werden, spricht man von Hypermedia.¹⁹⁶

Cayley beschreibt seine Computerinstallation als einen navigierbaren Text-Film¹⁹⁷, der versucht, die Beziehung zwischen Texttransformation und Textübersetzungen mit Hilfe der computertechnischen Möglichkeiten aufzuzeigen. Die Arbeit ist in zwei unabhängig voneinander laufende Loops¹⁹⁸ unterteilt. Beide bestehen jeweils aus einem Textbereich und einem Filmbereich. Der Film am unteren Bildrand kennzeichnet den horizontalen Loop, ein zweiter Film befindet sich am linken Bildrand, dieser ist dem vertikalen Loop zugeordnet. (siehe Abbildung *riverIsland*) Die Texte, die auf dem Bildschirm erscheinen werden gleichzeitig von einer Stimme rezitiert. Zusätzlich hört man im Hintergrund ständig ein leises Rauschen oder Plätschern, das an fließendes Wasser erinnert und mit den Filmen, auf denen jeweils ein Bachlauf zu erkennen ist, korrespondiert. Mit Hilfe der Steuerelemente am rechten Bildrand kann der jeweilige Loop durchgespielt werden. Interessanter ist es für den Benutzer jedoch, den Text über die Filme zu navigieren.

195_ John Cayley, *riverIsland*, 2000.

196_ Vgl. Beat Suter, *Hyperfiktion und intraktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*, update verlag, Zürich, 2000, S. 30f.

197_ John Cayley, „riverIsland.txt“, <<http://www.shadoof.net/riverisland>>

198_ Erklärung siehe Glossar.

Dies ist möglich, indem man den Cursor¹⁹⁹ der Maus gedrückt hält und diesen im Falle des vertikalen Loops nach oben oder unten und im Falle des horizontalen Loops nach rechts oder links bewegt. Der Ablauf des Gedichts kann so etwas mehr vom Benutzer beeinflusst werden. Wird über die Navigationspfeile oder die Filme ein neues Bild erzeugt, so löst sich das Gedicht auf dem Bildschirm langsam auf, die Buchstaben beginnen sich neu zu ordnen bis schließlich das nächste Gedicht vollständig auf dem Bildschirm aufgebaut ist. Gleichzeitig überlagern sich auch die gesprochenen Sequenzen der beiden Gedichte bis schließlich auch nur noch der Text des neu aufgebauten Bildes zu hören ist. Das eine Gedicht wird also visuell und akustisch vom nächsten überblendet.

Die beiden Loops unterscheiden sich nur hinsichtlich des benutzten Textmaterials und einem kleinen Feature, das nur der vertikale Loop aufweist. Während der horizontale Loop aus 16 von Cayley aus dem chinesischen übersetzten Gedichten der „Wang River Sequence“ besteht, sind im vertikalen Loop 16 unterschiedliche Versionen und Materialien verarbeitet, die sich auf das fünfte Gedicht der „Wang River Sequence“ beziehen. Hier finden sich beispielsweise auch eine spanische, französische und chinesische Übersetzung dieses Gedichts sowie eine Darstellung des Textes mit chinesischen Symbolen. Klickt man eines der chinesischen Symbole an, so öffnet sich ein weiteres Fenster und eine kurze Animation wird abgespielt. Chinesische Schriftzeichen generieren sich zu englischen Wörtern und umgekehrt. Dieses Element findet sich nur im vertikalen Loop, ist jedoch nicht interaktiv zu nutzen.

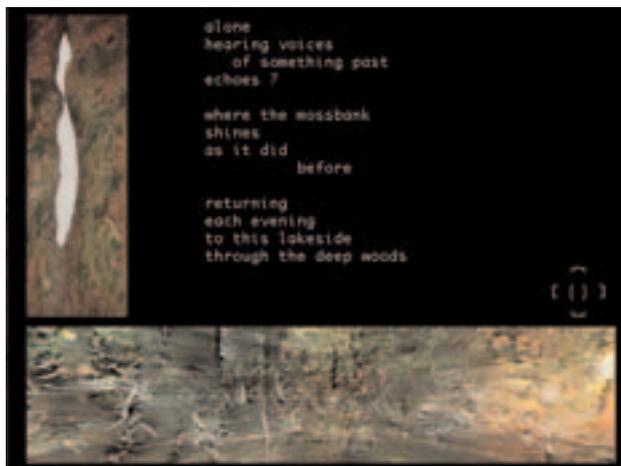


Abb. 12: John Cayley, *riverIsland*, 2000, Bildschirmfoto

199_ Erklärung siehe Glossar.

Cayley verknüpft in seinen Werken oft poetische Vorlagen und verschiedene Sprachen mit den Mitteln des Hypertextes. In *riverIsland* hat er zum ersten Mal auch hypermediale Strukturen verwendet und so ein Hypermediapoem geschaffen.

Die dargestellten Beispiele zeigen, dass durch die multimediale Maschine Computer Dialoge zwischen den Künsten, zwischen Künstlern und Betrachtern und zwischen Kunstwerk und Betrachter geschaffen werden. Es zeigt sich aber auch, dass ein Dialog in der Literatur zwischen Autor und Leser, wie er in den Hyperfictions versucht wurde, immer noch nur eingeschränkt möglich ist. Der Leser hat zwar jetzt Einfluss auf den Verlauf einer Geschichte, ist aber trotzdem auf den Autor angewiesen, der den Inhalt und eine Struktur vorgibt und im Falle der Hyperfiction die Linkstruktur der Erzählung bestimmt. Trotz neuer Computertechnik ändert sich bis Mitte der 1990er Jahre nichts an der unidirektionalen Kommunikationsrichtung, die auch schon in den Medien Radio und Fernsehen einen wirklichen Dialog zwischen Autor und Leser oder Sender und Empfänger unmöglich machten. Die Forderung von Brecht scheint erst mit der Entwicklung des Internets umsetzbar zu werden. Denn im Internet ist potentiell jeder Empfänger auch ein Sender, was einen Dialog erst möglich macht. Im folgenden Teil dieser Arbeit sollen, anhand von Werken aus der Literatur des elektronischen Raums und der Netzkunst, Beispiele für solche Dialoge dargestellt werden. Darüber hinaus werden auch Dialoge zwischen den Künsten und Dialoge zwischen Künstlern gezeigt, denn auch sie finden im Medium Internet ihre konsequente Fortführung.



DIE DIALOGE UND DAS WWW

In diesem Teil der Arbeit soll dargestellt werden, dass die Dialoge, die schon in der klassischen Avantgarde des anbrechenden 20. Jahrhunderts existierten, auch in der Literatur des WWW ihre Fortsetzung finden. Dabei ist ebenfalls von Interesse, dass das Internet, als Netzwerk²⁰⁰ von Computern auch ein Netzwerk von Menschen ist. Es handelt sich hier also nicht nur um ein bloßes Mittel zur Distribution von Informationen oder auch Literatur, sondern außerdem um ein Kommunikationsmittel. Dadurch wird nicht nur eine „Mensch-zu-Maschine Interaktion“ möglich, wie wir sie besonders von der Medienkunst her kennen, ermöglicht wird zusätzlich eine „Mensch-zu-Mensch Interaktion“.

Die multimediale Maschine Computer ist nicht nur wie geschaffen für Grenzverwischungen zwischen den Künsten, auch die Grenze zwischen Autor und Leser, die bisher noch nicht überwunden werden konnte, scheint mit dem WWW überschreitbar. Deshalb sind mit diesem Medium völlig neue Partizipationsmöglichkeiten des Einzelnen an den unterschiedlichsten Literaturprojekten denkbar, so z. B. kollaborative Mitschreibeprojekte. In diesem Teil soll darüber hinaus besprochen werden, ob diese neuen Möglichkeiten schon umgesetzt werden können und ob die Hoffnungen, die von vielen in diese neue Technik gesetzt werden, jetzt schon Früchte tragen.

Bevor die Grenzverwischungen und die dadurch entstehenden Dialoge anhand von Literatur aus dem elektronischen Raum näher beschrieben werden können, soll jedoch ein kurzer Exkurs die Geschichte des Internets und des WWW skizzieren.

200_ Erklärung siehe Glossar.

Die historischen Wurzeln des Internets reichen bis in die 1960er Jahre zurück, in die Zeit des Kalten Krieges.²⁰¹ Auch im Falle des Internets muss man eingestehen, dass militärische Ziele und Ambitionen zumindest als eine treibende Kraft in der Entwicklung dieses technischen Mittels angesehen werden müssen – ähnlich wie beim Computer. Am 7. Januar 1958 wurde die Einrichtung Advanced Research Projects Agency²⁰² (ARPA) gegründet, die mit Hilfe staatlicher Mittel den technischen Vorsprung der Vereinigten Staaten sichern sollte. 1962 wurde der Wissenschaftler Joseph C. R. Licklider zum ARPA-Direktor berufen. Er befasste sich mit der Idee eines integrierten Netzwerkes von Computern, das auch im Falle eines Atomschlags, dank seiner dezentralen Vernetzung, zumindest teilweise funktionsfähig bleiben sollte.

An das erste ARPA-Netzwerk²⁰³ wurden 1968 vier Hosts²⁰⁴ angeschlossen, nämlich die University of California in Los Angeles, das Stanford Research Institute, die University of Utah und die University of California in Santa Barbara. Ab 1970 wurden dann immer mehr Universitäten und Forschungsstandorte an dieses Netzwerk angeschlossen.

Drei Jahre später entwickelten Robert Kahn und Vinton G. Cerf ein neues Netzwerkprotokoll²⁰⁵ TCP/IP (Transmission Control Protocol²⁰⁶ / Internet Protocol²⁰⁷), das es möglich machte, nicht nur unterschiedliche Computerplattformen, sondern auch verschiedene Netzwerke zu einem Netz zu verbinden. Bis in die 1980er Jahre blieb das ARPA-Net das Zentrum des Internets, um das sich jedoch immer mehr Netze bildeten.²⁰⁸ Das ARPA-Netzwerk wurde im Laufe der Zeit immer mehr vom moderneren CSNET (Computer Science Research Network) abgelöst und 1989 schließlich stillgelegt.

201_ Im Folgenden vgl. Matis, Die Wundermaschine, S. 303ff.

202_ Erklärung siehe Glossar.

203_ Erklärung siehe Glossar.

204_ Erklärung siehe Glossar.

205_ Erklärung siehe Glossar.

206_ Erklärung siehe Glossar.

207_ Erklärung siehe Glossar.

208_ Es bildeten sich unter anderem das BITNET (Because It's Time Network), das USENET und die militärische genutzten MILNET und MINET.

Ab Mitte der 1980er Jahre gab es auch immer mehr Verbindungen zu den Computernetzwerken, die mittlerweile in Europa entstanden waren. Der wichtigste europäische Beitrag zum Internet, das World Wide Web, entstand am europäischen Kernforschungszentrum CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire) in Genf und wurde von Tim Berners-Lee entwickelt.

Das WWW beruht auf dem Hypertext-Konzept, das die Verknüpfung von Informationen möglich macht. Damit die Informationen immer wieder gefunden werden können, werden sie mit einem Namen versehen, der sogenannten URL²⁰⁹ (Uniform Resource Locator), die Seiten auf denen die Informationen stehen werden in der Textformatierungssprache HTML (Hypertext Markup Language)²¹⁰ geschrieben, ein Browser²¹¹ kann sie interpretieren und für den Benutzer lesbar machen. Eine weitere Neuerung von Berners-Lee ist das Hypertext Transfer Protocol (HTTP), das zusammen mit dem TCP/IP²¹² den Datentransferprozess regelt. Das WWW ist die graphische Benutzeroberfläche des Internets und kann zusammen mit dem Computer als technisches Medium bezeichnet werden.

209_ Erklärung siehe Glossar.

210_ Erklärung siehe Glossar.

211_ Heute gibt es eine ganze Reihe von Internetbrowsern, die das „Surfen“ im Internet ermöglichen, zu den bekanntesten zählen sicherlich Netscape Navigator von Netscape und der Internet Explorer von MicrosoftTM. Erklärung siehe Glossar.

212_ Erklärung siehe Glossar.



DIE DIALOGE UND DAS WWW

7.1 DIGITALE LITERATUR, INTERNET- LITERATUR ODER LITERATUR IM ELEKTRONISCHEN RAUM?

Computer und Internet verändern in zunehmendem Maße die postindustrielle Gesellschaft. Neue Formen der Kommunikation (wie z.B. E-Mail²¹³, Chat²¹⁴ und Newsgroups²¹⁵) haben immer stärkeren Einfluss auf das Alltags- und Geschäftsleben. Die multimedialen Fähigkeiten, die der Computer bietet, werden von vielen geschätzt und so ist es nicht verwunderlich, dass auch Kunstschaffende seit der Entwicklung des Computers und des Internets in zunehmenden Maße von den neuen Möglichkeiten Gebrauch machen.²¹⁶

Mit dem Computer als Schreibmaschine und dem Internet als Distributionsmedium scheint die Buchkultur eine ernsthafte Konkurrenz bekommen zu haben. Der übliche Weg, den ein Buch bis zu seiner Fertigstellung bewältigt, also von der Schreibmaschine des Autors zum Lektor, dann zum Setzer in der Druckerei über die Druckmaschine bis zum fertigen Buch, kann nun bedeutend verkürzt werden. Der PC des Autors dient als Schreibmaschine, nach Fertigstellung eines Textes kann der Autor alle übrigen Arbeiten nun einfach selbst übernehmen, die des Lektors sowie die des Verlegers, indem er den Text nun einfach in das neue Distributionsmedium Internet stellt, also dort veröffentlicht. Eine Praxis, die natürlich vor allem von Lektoren, Verlegern und Druckereien mit Unbehagen gesehen wird, da diese nun um ihre wirtschaftliche Zukunft bangen. Auf absehbare Zeit scheinen die Einkünfte dieses Wirtschaftszweiges jedoch noch gesichert, denn bisher ist das Angebot an Literatur, das über das Netz distribuiert wird, meist noch unentgeltlich zu haben. Nur wenige (Bestseller-) Autoren haben bisher versucht, neue Romane oder

213_ Erklärung siehe Glossar.

214_ Erklärung siehe Glossar.

215_ Erklärung siehe Glossar.

216_ Z. B. Max Bense und sein Kreis.

7.1 DIGITALE LITERATUR, INTERNETLITERATUR ODER LITERATUR IM ELEKTRONISCHEN RAUM?

Lyrikbände an den Verlagen vorbei über das Internet zu vertreiben. Das hat nicht zuletzt den Grund, dass Lesen am Bildschirm nicht annähernd mit dem literarischen und fühlbaren Genuss eines Buches aus Papier konkurrieren kann. Und wer einmal versucht hat einen 150-seitigen Text, mit farbigen Abbildungen, über den heimischen Drucker auszudrucken, wird schnell bemerken, dass ein Besuch in der örtlichen Bibliothek oder Buchhandlung billiger ist und manchmal weniger Zeit kostet.

Auffallend ist, dass sich mit dem Computer nicht nur die Form des Schreibens²¹⁷ und Distribuierens von Literatur ändert, sondern sich auch neue Literaturformen entwickeln. Deswegen kam im literaturwissenschaftlichen Diskurs der letzten Jahre die Frage auf, wie man diese neuen Formen von Literatur in den Kanon der traditionellen Genres und Gattungen eingliedern und einteilen kann. Im Folgenden sollen einige Ansätze dargestellt werden, die sich mit dem Thema „Literatur auf dem Rechner und im Internet“ auseinander setzten, um diesen Gegenstand klarer zu machen und einzugrenzen.

Hermann Rotermund unterscheidet schon 1997 vier Typen von Literatur, die das Internet als Distributionsmittel (be-)nutzen. Dabei klammert er digitalisierte Texte älteren Datums, wie sie z. B. im Gutenberg-Projekt²¹⁸ über das WWW zu finden sind, ausdrücklich aus.

Den erste Typ Literatur beschreibt er als „Gedichte und Erzählungen, die sich von ihrer medialen Umgebung noch in keiner Weise beeindrucken oder beeinflussen lassen.“ Zum zweiten Typ zählt er Hyperfiction im Stile von Michael Joyce *Afternoon, a Story*²²⁰. Diese Hypertext-Literatur zeichnet sich durch „navigierbaren Text mit einer häufig recht komplexen und häufig nicht-linearen Struktur“²²¹ aus, ist aber, so Rotermund, nur Text. Text- und Sprachexperimente, die in der Tradition

217_ in diesem Zusammenhang z.B. copy and paste und drag and drop Erklärung siehe Glossar.

218_ Das Projekt Gutenberg-DE, <<http://www.projekt.gutenberg.de>>

219_ Hermann Rotermund, „Laudatio im Literaturhaus Hamburg, 29.10.1997“, <http://www.netzliteratur.net/rotermund/laudatio_2internetliteraturpreis.html>

220_ Michael Joyce, *Afternoon, a Story*, 3,5-Zoll Diskette, Eastgate Systems, Watertown, 1996.

221_ Rotermund, Laudatio.

7.1 DIGITALE LITERATUR, INTERNETLITERATUR ODER LITERATUR IM ELEKTRONISCHEN RAUM?

der barocken Lyrikmaschinen und der Konkreten Poesie stehen, werden von ihm in einer dritten Gruppe zusammengefasst. In der vierten Gruppe findet sich das, was Rotermund als Internet-Literatur bezeichnet. Es sind "[m]ultimediale, scriptgesteuerte Kunstwerke mit Anteilen von Text, Bild, Animation und Audio, im Idealfall WWW-Gesamtkunstwerke."²²²

Dirk Schröder²²³ unterscheidet zwischen digitalisierter und digitaler Literatur. Digital gespeicherte Printtexte und digital erstellte Texte werden von Schröder als digitalisierte Texte beschrieben. Digitale Literatur wird von ihm in vier Gruppen aufgeteilt. Alle vier sind dennoch dadurch gekennzeichnet, dass sie „die besondere[n] Möglichkeiten der digitalen Produktion und/oder Präsentation nutzen, aber im wesentlichen von literarischer Absicht geprägt bleiben“²²⁴. Schröder unterscheidet:

- „1. nicht-multimediale Hypertextliteratur
2. computergenerierte nicht-multimediale Literatur
3. kollaborative Schreib-/Leseprojekte< sowie Mischformen und
4. multimediale Literatur, die alles vorangegangene beinhaltet.

Parallel zum technischen Fortschritt lässt sie den Literaturbegriff zunehmen fallen und bewegt sich in Richtung NetArt.“²²⁵

Seit diesen Kategorisierungsversuchen von Rotermund und Schröder gibt es immer wieder Beiträge, die die neuen Literaturformen des WWW zu beschreiben und zu kategorisierten versuchen. Auch Sabrina Ortmann macht den Versuch einer Kategorisierung²²⁶, dabei verwendet sie, ebenso wie Schröder, den Begriff Digitale Literatur, doch nun in einem viel umfassenderen Zusammenhang.

222_ Ebd.

223_ Dirk Schröder, „Der Link als Herme und Seitensprung Überlegungen zur Komposition von Webfiction“, 1999, <<http://www.netzliteratur.net/schroeder/dhm.htm>>

224_ Ebd.

225_ Ebd.

226_ Vgl. Sabrina Ortmann, *netz literatur projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute*, berlinerzimmer.de, Berlin 2001.

7.1 DIGITALE LITERATUR, INTERNETLITERATUR ODER LITERATUR IM ELEKTRONISCHEN RAUM?

Digitale Literatur ist für Ortmann sozusagen der Überbegriff für „Literatur im Netz“, „Computerliteratur“ und „Netzliteratur“. Unter „Literatur im Netz“ subsumiert Ortmann Autoren-Hompages, Literatur-Projekte, Literatur-Magazine und Klassiker. Die zweite Kategorie, Computerliteratur, ist gekennzeichnet durch Abhängigkeit vom Computer als technischem Medium, sie kann aber auf Festplatte, CD, usw. gespeichert werden. Der Aspekt der Vernetzung ist für diese Kategorie nicht konstitutiv. Ortmann sammelt unter diesem Begriff Hyperfiction, multimediale Literatur und computergenerierte Literatur.

Der Begriff Netzliteratur bezeichnet kollektive Schreibprojekte, E-Mail Literatur (z.B. aus Mailinglisten), literarische Newsgroups und MUDs oder MOOs²²⁷ als Literaturform, die das Netz oder den Aspekt der Vernetzung benötigen, um überhaupt funktionieren zu können.

Christiane Heibach kritisiert, dass viele Versuche einer Kategorisierung die traditionelle Gattungstypologie mit der Frage nach den technologischen Grundlagen vermischen.²²⁸

„Hyperfiction’, ‚digitale Poesie’, ‚Mitschreibprojekte’ sind Einordnungen, die an Gattungsunterscheidungen anschließen, während die Differenzierung zwischen literarischen Hypertexten und multimedialen Projekten und/oder Netzkunst bzw. –literatur und der graphisch arbeitenden Webkunst die Nutzung der jeweiligen Technologie zugrunde legt.“²²⁹

Es erscheint auch fraglich, ob man mit traditionellen Ansätzen der Literaturwissenschaft dieser neuen Form der Literatur eigentlich gerecht wird, sie überhaupt einteilen und klassifizieren kann. So „[...] wird in den meisten Fällen [...] noch mit dem althergebrachten literaturwissenschaftlichen Instrumentarium an das Thema herangegangen, werden häufig alte Begrifflichkeiten auf neue Phänomene angewendet, ohne dass sie gründlich auf ihre Tauglichkeit überprüft wurden.“²³⁰

227_ Erklärung siehe Glossar.

228_ Im Folgenden vgl. Heibach, Elektronischer Raum, S. 9ff.

229_ Ebd., S. 20.

230_ Ebd., S. 18.

7.1 DIGITALE LITERATUR, INTERNETLITERATUR ODER LITERATUR IM ELEKTRONISCHEN RAUM?

Heibach sieht den Hauptgrund dafür in einem Begriff von Literatur, der sich am Medium Buch entwickelt hat – so orientieren sich literaturwissenschaftliche Theorien vornehmlich an den Möglichkeiten buchgebundener Literatur. Deshalb tritt sie dafür ein, im Zusammenhang mit Literatur im elektronischen Raum, den buchgeprägten Begriff Literatur vielmehr durch den offenen Begriff der „Sprachkunst“ zu ersetzen. Dabei argumentiert sie wie folgt: Für die Literaturwissenschaft war seit ihrer Entwicklung als eigenständiger Wissenschaftsbereich der gedruckte und damit fixierte Text das Vorbild, obwohl, so Heibach, ihr Gegenstandsbereich eigentlich Sprachkunst ist. Diese umfasst außer Text auch die gesprochene Sprache sowie multimediale und performative Umsetzungen, bis hin zu Tendenzen die Sprache mit anderen Zeichensystemen zu koppeln.

„Eine Definition des Gegenstandsbereichs der Literaturwissenschaft als Sprachkunst, die in verschiedenen Medien realisiert werden kann, vereinfacht die Herangehensweise an Literatur im elektronischen Raum deswegen, weil sie die Ablösung von einem buchgebundenen Literaturbegriff und den an diesem orientierten Modellen erleichtert.“²³¹

Als Literatur im elektronischen Raum bezeichnet die Autorin nur solche, die die technische Dokumentenvernetzung und/oder Akteursvernetzung ins Zentrum rückt oder die Struktur des Mediums ästhetisch zum Ausdruck bringt.

Den elektronischen Raum, in dem diese Literatur zu finden ist, definiert sie als Räume, die durch Computernetzwerke erzeugt werden. Das größte Netzwerk dieser Art ist das Internet, und das steht im Zentrum ihrer Betrachtung. Heibach grenzt also bewusst jegliche Form von Literatur aus, die sich nicht explizit mit ihrer Definition von Literatur im elektronischen Raum deckt. z. B. rechnet sie Hyperfictions der modernen Literatur zu, da bei ihnen weder das Kriterium der intertextuellen Dokumentenvernetzung außerhalb des narrativen Feldes noch eine Art der Akteursvernetzung eine Rolle spielt.

7.1 DIGITALE LITERATUR, INTERNETLITERATUR ODER LITERATUR IM ELEKTRONISCHEN RAUM?

Anhand von Beispielen, die Heibach im Laufe ihrer Untersuchung darstellt, entwickelt sie eine Typologie basierend auf den Schwerpunkten, die bei diesen Projekten im Netz festzustellen sind. Sie unterteilt in Produktionsästhetik, Darstellungsästhetik und Medienästhetik.

Die von ihr als produktionsästhetisch eingeteilten Projekte legen einen Schwerpunkt auf neue Formen des Schreibens. Darstellungsästhetischen versuchen neue Gestaltungsformen für die traditionellen Zeichensysteme zu schaffen. Medienästhetische Projekte beschäftigen sich laut Heibach auf unterschiedliche Art und Weise mit der Struktur des Medium WWW.²³²

Christiane Heibachs Versuch, sich der Literatur im Internet auf einen von der Buchkultur und vom traditionellen Werkbegriff²³³ gelösten Ansatz zu nähern, scheint der richtige Weg, um dem Dilemma zu entgehen, etwas das aus sich heraus literarischen Anspruch besitzt, sich aber nicht mit klassischen Begrifflichkeiten der Literaturwissenschaft klar als Literatur etikettieren lässt, zu beschreiben. Ihre Typologie fußt auf den von ihr dargestellten Beispielen für eine solche Sprachkunst und stellt wie sie auch selbst erkennt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und Abgeschlossenheit.

232_ Vgl. Heibach, Elektronischer Raum, beiliegende CD-ROM, Teil: Typologie.

233_ Der Werkcharakter tritt bei den Projekten im Internet sehr oft in den Hintergrund. Bei ihnen steht häufig eine Dynamisierung und eine stete materielle Veränderung im Vordergrund und nicht ein abgeschlossenes fixiertes Werk, das von einer rückkopplungsarmen Relation zwischen Autor und Leser geprägt ist.



DIE DIALOGE UND DAS WWW

7.2 DIE DIALOGE IM WWW

7.2.1. URS SCHREIBER: „DAS EPOS DER MASCHINE“²³⁴

Im Bereich der multimedialen Verknüpfung von Text, Bild und Ton kann Urs Schreibers *Das Epos der Maschine* als gelungenes Beispiel gelten. Bevor der Leser auf die Startseite des Epos gelangt, kann er sich auf der Ausgangsseite darüber informieren, dass es hier darauf ankommt, sich mit Hilfe der Maus durch das Epos zu navigieren. Graue Schaltflächen, auffällige – teils umrahmte, teils unterlegte – Wörter und Icons²³⁵, können angeklickt werden. Außerdem gibt es Elemente, die durch Mausbewegungen vom Benutzer aktiviert werden können. Darüber hinaus kann man entscheiden, ob man das Epos mit oder ohne Sound „erkunden“ möchte, wobei selbstverständlich der eigens für dieses Werk komponierte Sound maßgeblichen Anteil an der Atmosphäre des Werkes hat.

Das Epos selbst ist in mehrere unterschiedliche Kapitel aufgeteilt. Das wird dem Leser jedoch erst im Kapitel "Radar" klar, das zugleich eine Art Inhaltsverzeichnis ist. Bevor man zu diesem Kapitel kommt, beginnt das Epos mit der dargestellten Seite.

234_ Urs Schreiber, *Das Epos der Maschine*, 1998, Text und Programmierung: Urs Schreiber, Grafik/Zeichnungen: Kai Jelinek, Cesare Wosoko, Fotografie: Claudia König, Ton: „Die with Dignity“, <<http://kunst.im.internett.de/epos-der-maschine/>>

235_ Erklärung siehe Glossar.



Abb. 13: Urs Schreiber, *Epos der Maschine*, 1998, Bildschirmfoto

Um das mund- und nasenlose Gesicht kreisen zwei Scheiben, das Wort Maschine pulsiert indes unaufhörlich, indem es wächst und wieder kleiner wird. Klickt man es an, schieben sich aus dem Wort nach links neue Wörter und verdrängen dabei die vorherigen. Es entsteht der Satz: „Seine Augen ruhten im Kopfteil der Maschine“. Gleichzeitig wird der Kreis, der das Gesicht umgibt, kleiner und folgt nun der Bewegung der Maus. Er wirkt wie ein Lichtkegel.²³⁶ Bewegt man ihn über die Seite werden die Elemente sichtbar, die im Dunklen „versteckt“ sind. So wird z. B. unter dem Wort Maschine ein Text erkennbar, der sich durch die langsame Linksbewegung des Kegels zu bewegen beginnt und erst so vollständig lesbar wird:

„Ihm grauste bei dem Gedanken an all die Menschenleben, die verdorrt waren zum Bau dieser Maschine, dieser einen. Der Lebenssaft war aus ihnen geronnen in bleichen Sickerlässen, war ausgetrieben worden vom Druck der kalten Stahlfilamente welche im Cortex gediehen wie Moos auf kalten Steinen.“

236_ Vgl. Roberto Simanowski, „Urs Schreibers ‚Das Epos der Maschine‘ Wenn konkrete Poesie digital wird“, <www.dichtung-digital.de/2000/Simanowski/23-Aug>

Die Bewegung der Maus bringt auf dieser Seite noch weitere Texte zutage. So beispielsweise den Satz „Ein Segen war allein die Koj“, der nur in dem Moment lesbar wird, in dem der Cursor über die einzelnen Buchstaben gleitet. Auf der rechten Seite lässt sich ein weiterer Satz finden: „Er sah auf die GRANITENE KARTE mit der die Maschine und ihr Insasse durch die Welt navigierten.“ Klickt man auf die hervorgehobenen Wort erscheint auf der Seite der Text „Ein Ball aus einem einzigen Steinblock.“

Nachdem diese Worte angeklickt wurden, entsteht am linken Rand der Seite ein weiterer Text, der jedoch wiederum nur durch den Lichtkegel sichtbar wird: „Diener an der einen Maschine.“ Das Wort „Diener“ lässt sich anklicken und löst so die Generierung eines weiteren Textes aus, dessen Worte sich jetzt ganz im Stile visueller Poesie zu einem Fragezeichen anordnen.

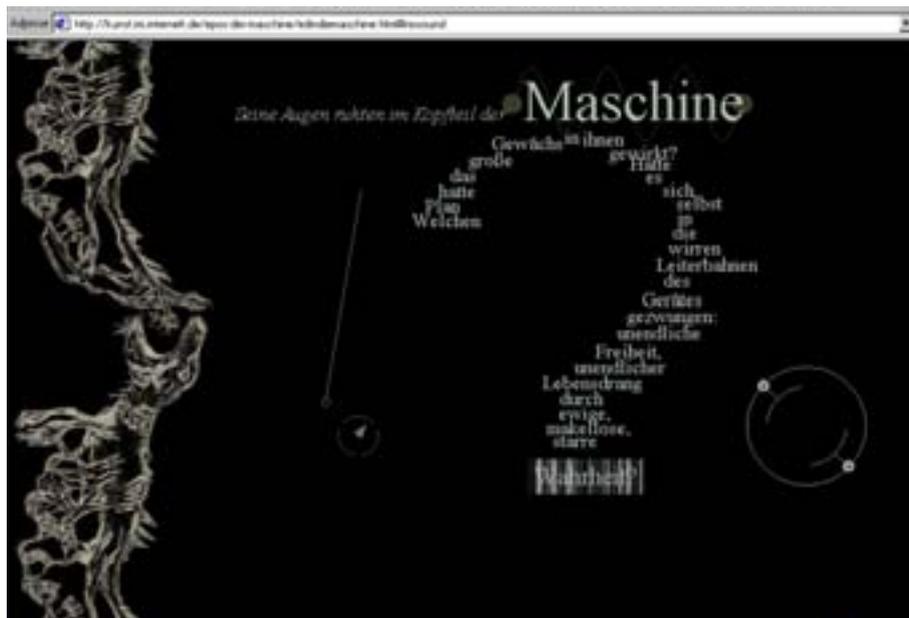


Abb. 14: Urs Schreiber, Epos der Maschine, 1998, Bildschirmfoto

Der Punkt des Fragezeichens wird durch das Wort „Wahrheit?“ dargestellt. Es lässt sich anklicken und veranlasst so die übrigen Worte des Fragezeichens sich hinter ihm zu „verstecken“ oder zu verschwinden. Bewegt man die Maus, folgt das Wort „Wahrheit?“ und diesem wiederum die übrigen Worte, die auf diese Weise ganz kurz wieder sichtbar werden.

Auf der rechten Seite des Bildschirms werden nun die Worte „Die Koje“ sichtbar, die den Benutzer durch Anklicken zum nächsten Kapitel mit gleichnamigem Titel führen. Auf dieser Seite steht zunächst relativ wenig Text, doch durch Aktivieren der gekennzeichneten Links kommt immer mehr Text hinzu. Die Koje wird als eine Art Führerstand der Maschine beschrieben, als ihr Herz. Von dieser Seite kommt der Leser auf das Kapitel „Radar“, das – wie oben schon beschrieben – eine Art Inhaltsverzeichnis darstellt.



Abb. 15: Urs Schreiber, Epos der Maschine, 1998, Bildschirmfoto

Ähnlich der Funktion eines Radargeräts bewegt sich hier eine Linie im Kreis und gibt den Blick auf unterschiedliche Icons frei, die für die verschiedenen Kapitel des Epos stehen.

Führt man mit dem Cursor über die Icons, erscheinen zusätzlich die Titel der einzelnen Kapitel: „Der Alte Wald, Gelandet bei den Fedrigen Wesen, Die Wüste Trai, Die Erde, Im Hangar, Das Ende, Das Dominoexperiment, Die Koje“. Jedes Kapitel wird auf einer einzelnen Site dargestellt, auf der man durch Klicken mit der Maus die einzelnen Text-Effekte auslösen und so Text für Text weiterlesen kann. An dieser Stelle können, aufgrund des Umfangs der Arbeit, nicht alle Kapitel beschrieben werden. Im Folgenden sollen deshalb lediglich noch die Kapitel „Der Alte Wald“ und „Das Ende“ betrachtet werden. Im Wald-Kapitel ist es wiederum die Aufgabe des Benutzers, sich die Texte durch Klicken und Mausbewegungen zu erschließen. Die ersten beiden Zeilen „Es war ein alter Wald“ und „Bäume von unbestimmter Größe“, lassen sich noch problemlos lesen. Führt man den Cursor weiter nach unten auf ein unlesbares Gewirr von Buchstaben entfalten sich Wörter, die bei Berührung erst wirklich lesbar werden. Klickt man in der nächsten Zeile auf das eingekreiste Wort „Sonnenlicht“ entstehen rechts davon weitere Wörter. Zusammengesetzt ergibt sich der folgende Text:

„Es war ein alter Wald
Bäume von unbestimmter Größe
sich knorrig reckend und durstig grabend sich drängelnd entknospend
und dunkelgrün schummernd sich laubig verspreitend
und knospig harrend
im Sonnenlicht ihrem Lebenssaft, ihrem relativistischen“

Der Klick auf das umrandete Wort „Wald“ im obigen Satz ergibt einen weiteren Text, der zunächst Wort für Wort aus „Wald“ heraus erscheint, um dann in die Bildschirmmitte zu fallen. Die Textzeile am oberen linken Rand des Bildschirms dient wiederum als Ausgangspunkt für einen Satz:

„Es war ein alter Wald welcher in Aufschäumung der *eichtheoretischen* Einheit in sich von Leben kündet und unlösbare Differentialgleichungen, nach denen er nie hergeleitet werden könnte, an sich selbst exemplifiziert.“

Die entstandenen Worte drehen sich nun spiralförmig um das Wort „welcher“. Hier wird jedoch auch eine Schwäche der Arbeit deutlich: der Text. Dieser ist oft unverständlich oder zumindest nur schwer zu begreifen und bietet dem Leser meist nicht die Möglichkeit, die Bedeutung oder Intention zu erfassen, die hinter dem Werk steht. Auf dieses Problem macht auch Roberto Simanowski in seiner Besprechung der Arbeit aufmerksam, wenn er bemerkt,

„[d]as Problem ist die mangelhafte Arbeit am Text selbst. Neben kleineren Auffälligkeiten (kuriose Brüche in der Stimmlage, stilistisch wie grammatikalisch problematische Sätze, Unsicherheiten in der Kommasetzung) ist es die ruppige Hermetik generell, die den Zugang über das Wort erschwert und somit den technischen Effekten das Feld überlässt.“²³⁷

Der Autor Urs Schreiber macht in einem Interview deutlich, wie der Text zum Epos entstand und was er sich vom Leser erhofft:

„Die Epos-Fragmente sind über Jahre entstanden, immer wenn sie in meinem Kopf auftauchten und ich schnell genug einen Stift zur Hand hatte. Das Epos so zu lesen, wie all die Sätze in meinem Kopf auftaucht sind, pulsierend, rasend, parallel, asynchron, auseinander, umeinander, von alleine, auf Aufforderung, immer wieder oder nur wie in letzter Minute, das soll der *narrator* ermöglichen. Das war meine Idee von neuen Ausdrucksformen des Netzes.“ Und weiter: „Die Epos-Texte haben zwar keinen roten Faden, aber sie haben doch sozusagen alle eine rote Mütze auf, sie hängen über ihr Thema zusammen. Der Autor hat sie auf einer wilden Verfolgungsjagd eingefangen, hier einen, dort einen, und präsentiert nun sein Beweismaterial: kein Fadenknäuel, sondern eher ein Container Altpapier. Kommissar Leser, übernehmen sie!“²³⁸

237_ Simanowski, Urs Schreibers ‚Das Epos der Maschine.‘

238_ Urs Schreiber im Interview mit Roberto Simanowski, <<http://www.dichtung-digital.org/Interviews/Schreiber-23-Aug-00/index.htm>>

Im Kapitel „Das Ende“ scheint jedoch zumindest deutlich zu werden, dass es sich im Falle der Maschine wohl um den Computer handelt. Die Texte, die durch nun schon bekannte „Klick-Aktionen“ entstehen, deuten zumindest darauf hin. Über der Figur in der Mitte, die wahrscheinlich Christus darstellen soll, generiert sich der Abschlusstext des *Epos der Maschine*:

„Iterierend kriecht der Urseinszustand, Pseudopoden der Rekursion ausstreckend und in unendlicher Abstraktheit schwimmend wie in vollkommener Liebe – denn bewiesen ist es: Das Treffen der Gegensätze im Rücken der Unendlichkeit, wo sie sich schneiden, wie zwei Unberührbare sich berühren, wie der Gott des Michelangelo mit einer kleinen Fingerspitze, Nanoabstände und elektronenübergängige Tastungen, taktile Quantentunnel, dort, so nehmen sie Einfluß auf einander und treffen sich in der EINHEIT, dem Gewächs, Worte, sie enden ...“

Simanowski behält recht, wenn er bei dieser „Hypermedia-Fiction“ davon spricht, dass der Leser wie beim Lesen von Hypertexten vor dem gleichen Problem steht, nur dass dort „die ‚Präsentation der Unordnung‘ weniger unterhaltsam“²³⁹ ist.

Leider wird der Leser durch diesen Text weniger erhellt als im Dunkeln gelassen. Trotzdem steht *Das Epos der Maschine* für eine gelungene und ansprechende Grenzverwischung zwischen Bild, Text und Ton und demzufolge auch für die in dieser Arbeit dargestellte Auslegung vom Dialog der Künste. Ähnlich argumentiert auch Simanowski, wenn er das Epos in die Traditionslinie der Labyrinthgedichte des Altertums, der Gittergedichte des Barock oder der Experimente des 20. Jahrhunderts stellt.²⁴⁰

239_ Simanowski, Urs Schreibers ‚Das Epos der Maschine.‘

240_ Vgl. ebd.

7.2.1. URS SCHREIBER: „DAS EPOS DER MASCHINE“

Der an dieser Stelle geschilderte Dialog zwischen Leser und Werk, ist vergleichbar mit dem oben dargestellten Dialog, der in den meisten Medieninstallationen zu beobachten ist. Dem Benutzer stehen ein Reihe von Möglichkeiten zur Verfügung, um in das Werk einzugreifen. Er hat die Möglichkeit sich seine eigene Navigation durch den Text zu gestalten, ist aber trotzdem von den programmierten Effekten des Autors abhängig. Der Grad der Interaktion, der hier erreicht wird, lässt sich als „Reaktive Interaktivität“ bezeichnen.

7.2.2. JÖRG PIRINGER: *[hyPoem]*²⁴¹

Im Falle von Jörg Piringers *[hyPoem]* wird die zweikanalige Kommunikationsstruktur, die das WWW bietet, ebenfalls nicht genutzt, die Arbeit soll hier aber exemplarisch für ein weiteres Beispiel des Dialogs der Künste stehen.

Das *[hyPoem]* besteht aus fünf unterschiedlichen Anwendungen, vier davon sind visuelle Gedichte, die animiert sind und die Interaktivität des Users fordern. Die fünfte Anwendung besteht aus einem „editor“ mit dessen Hilfe jeder sein eigenes, visuelles *[hyPoem]* erzeugen kann.

Während die Anwendungen „machine“, „questions!“, „abweich“ und „arithmetik“ Beispiele für visuelle Gedichte sind, bei denen der User durch Anklicken der verschiedenen Nodes²⁴² bestimmte Effekte auslöst, kann er im „editor“-Bereich auch selbst Nodes kreieren und diesen bestimmte Funktionen zuweisen. Das visuellen Gedicht „arithmetik“ simuliert eine mathematische Rechenaufgabe.

241_ Jörg Piringer hat auf seiner Homepage eine ganze Reihe von Werken ausgestellt <<http://joerg.piringer.net/>>

242_ Erklärung siehe Glossar.

7.2.2. JÖRG PIRINGER: [hyPoem]

Zu sehen sind zu Beginn fünf Nodes, die durch Linien verbunden sind und sich über den Bildschirm bewegen. Die beiden Nodes „5 Palästinenser“ und „7 Personen“ sind über Linien durch den Node „+“ verbunden, daran schließt ein Node an, der ein Multiplikationszeichen darstellt. Über eine weitere Linie ist der Node „3 Panzer“ mit dem Multiplikationszeichen verbunden. Klickt man auf eines der mathematischen Zeichen, addieren sich die Nodes „5 Palästinenser“ und „7 Personen“ zu einem neuen Node „12 Menschen“. Die „Rechenaufgabe“ lautet nun „12 Menschen“ mal „3 Panzer“. Verfährt man in diesem Stile weiter, so kommt man schließlich an einen Punkt, an dem sich eine unlösbare Aufgabe befindet. Klickt man hier noch weiter, so endet das Gedicht mit einem „?“.

Mit dem „editor“ kann jeder Benutzer sein eigenes [hyPoem] erstellen. Hier kann man eigene Nodes beschriften und durch Linien mit anderen verbinden. Den Nodes können unterschiedliche Eigenschaften zugewiesen werden. Sie können rotieren, blinken, sich aufeinander zu oder voneinander weg bewegen. Ähnlich wie bei den vom Autor geschaffenen Gedichten, lassen sich auch hier mehrere Seiten verknüpfen und hintereinander abspielen. Allerdings lässt sich das eigene [hyPoem] nicht speichern. Piringers Arbeit erinnert an visuelle Poesie, die im Spannungsfeld zwischen Literatur und Bildender Kunst steht.

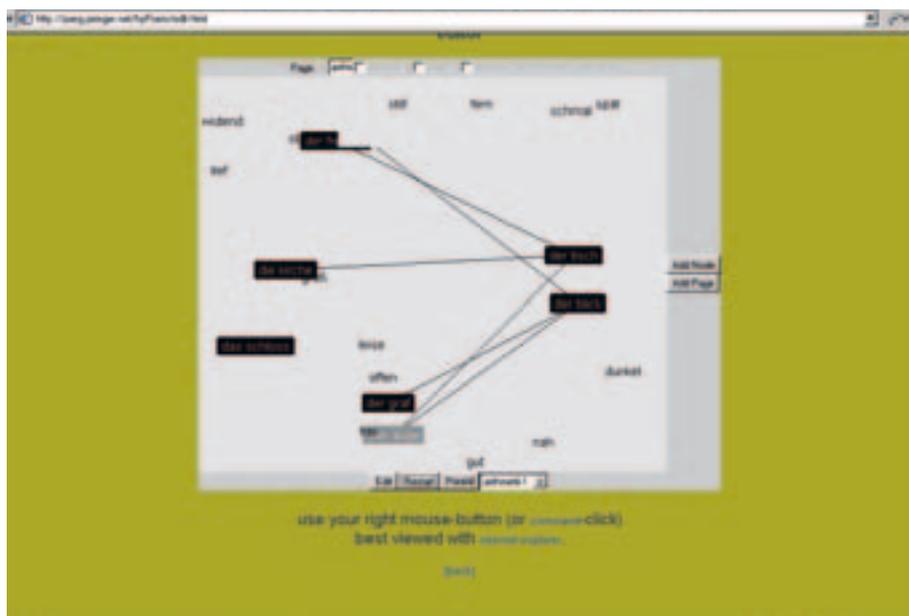


Abb. 16: Jörg Piringer, [hyPoem], editor, Bildschirmfoto

Bastian Böttchers *Looppool* ist ein Internet-Rapsong-Projekt in dem Text, Bild und Ton miteinander kombiniert sind. Es funktioniert folgendermaßen: Auf dem Bildschirm erscheint eine Abbildung ähnlich einem Labyrinth mit einer Play- und einer Stoptaste in der Mitte. Durch Anklicken der Playtaste beginnt die Musik und der Text, den Böttcher selbst im Sprechgesang rezitiert. Ein roter Cursor fängt an sich durch die Gänge des Ornaments zu bewegen, er zeigt dem User die jeweilige Position im Geflecht an. In den Gängen stehen verschiedene Worte, die als Stichworte den jeweiligen Pfad markieren. Der User hat vor jeder Kreuzung durch Tastendruck die Wahl, in welche Richtung sich der rote Cursor bewegen soll und daraus resultiert, welcher Reim des Raps abgespielt wird. Auf diese Weise können immer neue Textfragmente miteinander in Verbindung gebracht werden. „Deshalb stecken in den 32 arrangierten Textfragmenten X verschiedene ‚Versionen dieser Verse.“²⁴⁴ Das besondere an *Looppool* ist, dass der Ton hier nicht nur eine gewisse Atmosphäre aufbauen soll, um das Erlebnis zu intensivieren, das der User beim Betrachten des jeweiligen Werks hat, wie es z. B. beim *Epos der Maschine der Fall* ist. Der Ton ist hier für das Funktionieren des Werkes und für sein Verständnis maßgeblich.

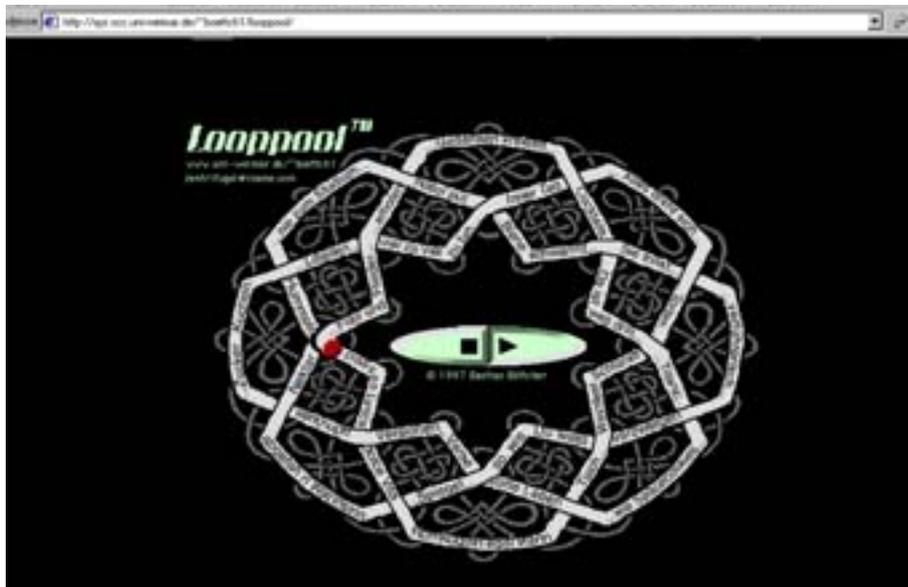


Abb. 17: Bastian Böttcher, *Looppool*, 1997, Bildschirmfoto

243_ Bastian Böttcher, *Looppool*, 1997, <<http://xyz.scc.uni-weimar.de/~boettch1/looppool/>>

244_ Böttcher *Looppool* Beschreibung, ebd.

Dieses Werk ist ein Beispiel für die hypermediale Verknüpfung von Bild, Text und Ton. Es zeigt deutlich auf, dass in der Kunst oder Literatur des WWW der Dialog der Künste immer wieder auf verschiedenste Weise thematisiert wird. Die bisherigen Beispiele nutzen die Möglichkeiten der zweikanaligen Kommunikation, die sich Dank dem WWW und dem Computer bieten noch nicht aus. Die folgenden thematisieren jedoch die „Mensch zu Mensch Kommunikation“ und sind deshalb Beispiele für einen Dialog zwischen Autor/Künstler und Leser/Betrachter, dem User.

7.2.4. DOUGLAS DAVIS: *THE WORLD'S FIRST COLLABORATIVE SENTENCE*²⁴⁵

Einer der ersten Künstler, der sich mit den neuen Kommunikationsstrukturen des WWW beschäftigt hat, ist Douglas Davis. Er wird auch als einer der Pioniere der Medienkunst bezeichnet.²⁴⁶ Davis beschäftigte sich in seinen früheren Arbeiten mit der Möglichkeit die Massenmedien als Medien der Kommunikation zu nutzen.²⁴⁷ Dies ist mit Sicherheit der Grund dafür, warum Davis als einer der ersten Künstler die Möglichkeiten zum Dialog, die sich im WWW bieten, zu nutzen versuchte. Sein kollaboratives Schreibprojekt *The World's First Collaborative Sentence* wurde schon 1994 von der Lehman College Art Gallery in Auftrag gegeben.

245_ Douglas Davis, *The World's First Collaborative Sentence*, 1994, <<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>>

Weitere Beispiele für kollaborative Projekte:

- David Blair, *WaxWeb*, 1993, <<http://www.waxweb.org>>;
- Robert Coover, *HypertextHotel*, 1994, <<http://www.update.ch/beluga/hotel.html>> (Rekonstruktion der Eingangsseite durch Beat Suter, 1997).

246_ Im Folgenden vgl. Tilman Baumgärtel im Interview mit Douglas Davis, „Ich glaube nicht an Kommunikation!“, <<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/8116/1.html>>

247_ Davis schuf in den 1970er Jahren eine Reihe von Live-Satelliten-Performances, die den interaktiven Gebrauch des Fernsehens erprobten. Er versuchte über dieses Massenmedium mit seinem Publikum in einen Dialog zu treten. Ein Beispiel ist die Fernsehperformance „The last nine Minutes“, ausgestrahlt vom Hessische Rundfunk 1977 bei der Eröffnung der documenta.

7.2.4. DOUGLAS DAVIS: *THE WORLD'S FIRST COLLABORATIVE SENTENCE*



Abb. 18: Douglas Davis, *The World's First Collaborative Sentence*, 1994-, Bildschirmfoto

Es ist eines der ersten Internetkunstwerke überhaupt und bis heute weiterhin ein offenes Projekt. Der User hat die Möglichkeit, sich durch eigene Beiträge – sei es Text, Bild oder Ton – am kollaborativen Satz zu beteiligen. Einzige Einschränkung: ein Programm verhindert Punkte zu setzen, dadurch wächst der Satz also immer mehr an. Mittlerweile beträgt die Zahl der Beiträge etwa 200.000.²⁴⁸ Kollaborative Projekte verzichten auf explizit genannte Autoren und auf eine redaktionelle Kontrolle. Das hat natürlich auch weitreichende Folgen für die literarische Qualität des Projekts:²⁴⁹ Die einzelnen Erzählstränge sind oft unzusammenhängend und beziehen sich nicht aufeinander, manche Abschnitte sind gar unleserlich. Die Teilnehmer haben zwar die Möglichkeit, sich auf vorhergehende Beiträge zu beziehen, genutzt wird diese jedoch fast nie. Mitschreibprojekte im Stile von Davis endlosem Satz verzichten auf jegliche Form der Strukturierung, wohingegen es andere kollaborative Projekte gibt, die durch eine Software²⁵⁰ einen gewissen Grad an Strukturierung erhalten.²⁵¹ So beispielweise der *Assoziations-Blaster*²⁵² von Dragan Espenschied und Alvar Freude.

248_ Vgl. Davis, *The World's First Collaborative Sentence*, Beschreibung, <<http://www.whitney.org/artport/collection/index.shtml>>

249_ Vgl. Heibach, *Elektronischer Raum*, S. 172f.

250_ Erklärung siehe Glossar.

251_ Vgl. ebd., S. 176.

252_ Dragan Espenschied / Alvar Freude, 1999, <<http://www.assoziations-blaster.de/>>, Der Assoziations-Blaster erhielt beim Ettlinger Literaturwettbewerb 1999 eine Auszeichnung.

7.2.5. DRAGAN ESPENSCHIED UND ALVAR FREUDE: ASSOZIATIONS-BLASTER

Auf der Eingangsseite des *Assoziations-Blasters* beschreiben Freude und Espenschied die Funktionsweise des kollaborativen Schreibprojekts als „ein interaktives Text-Netzwerk in dem sich alle eingetragenen Texte mit nicht-linearer Echtzeit-Verknüpfung^(TM) automatisch miteinander verbinden.“²⁵³ Dragan Espenschied erläutert:

„Nichtlinear bedeutet, dass der im Blaster erzeugte Hypertext keinen Anfang und kein Ende hat, es gibt auch keine festgelegte Lesereihenfolge. Man kann nicht an einem Punkt beginnen und sich dann Schritt für Schritt alle Inhalte anschauen oder abarbeiten, stattdessen handelt man sich von einem Text zum nächsten, und jeder dieser Texte ist genau so Ausgangspunkt oder Ergebnis wie der vorherige.“²⁵⁴

Dabei verzichtet das Werk auf jegliche Form der Narrativität.



Abb. 19: Dragan Espenschied / Alvar Freude, *Assoziations-Blaster*, 1999-, Bildschirmfoto

253_ Startseite des *Assoziations-Blasters*, ebd.

254_ Roberto Simanowski, „Interview mit Alvar C. H. Freude und Dragan Espenschied“, <<http://www.dichtung-digital.de/Interviews/Espenschied-Freude-6-Nov-00/index2.htm>>, überarbeitete Version: „Von der Leichtigkeit des Links und dem Kampf um seine Freiheit“, <http://www.merz-akademie.de/~dragan.espenschied/dd_interview.html>

7.2.5. DRAGAN ESPENSCHIED UND ALVAR FREUDE: *ASSOZIATIONS-BLASTER*

Jeder Besucher der Seite hat mehrere Möglichkeiten den Blaster zu starten und somit das Netzwerk der verschiedenen miteinander verlinkten Texte zu entdecken. Entweder man wählt einen der vorgeschlagenen Links (Stichworte) oder man gibt ein eigenes Stichwort ein, das den User, falls es schon als Link existiert, zu einem Text führt. Unter einem Stichwort subsumieren sich all diejenigen Texte, in denen dieses Wort vorkommt. Durch einen Zufallsgenerator wird jedoch immer nur ein Text aus der Rubrik des jeweiligen Stichworts ausgewählt. Deutlich wird dies, wenn man die Zurück-Taste drückt und dann das eben gewählte Stichwort noch einmal anklickt, dann erscheint nämlich ein anderer Text dieser Rubrik. Der Benutzer hat die Möglichkeit zu dem gewählten Stichwort seinen eigenen Text zu schreiben, der dann in die Datenbank eingegliedert wird.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit gelesene Texte durch Plus- oder Minuspunkte positiv oder negativ zu bewerten. Neue Beiträge beginnen mit einem ausgeglichenen „Punktekonto“. Die Programmierer wollen selbst keinen Text löschen, auf diese Weise jedoch sicherstellen, dass vor allem die positiv bewerteten Beiträge gelesen werden. Der User kann deshalb einen persönlichen „Qualitätsfilter“ einrichten, der für ihn Texte unterhalb des eingegebenen Qualitätsniveaus ausfiltert. Wenn der Besucher einige Beiträge formuliert hat, bekommt er außerdem die Möglichkeit, eigene neue, also bisher unverlinkte Stichworte, zur Datenbank hinzuzufügen. Seit der *Assoziations-Blaster* 1999 online ging, sind 468.948 Texte zu 35.698 Stichworten (Stand: 30.12.2003) in die Datenbank aufgenommen worden. Auffällig ist, dass er für die Internet Gemeinde immer noch nichts an Attraktivität verloren hat, ganz im Gegensatz zu vielen anderen kollaborativen Projekten, die oft wegen nachlassendem Interesse eingestellt werden.²⁵⁵

Kollaborative Schreibprojekte machen es prinzipiell jedem Internet-Besucher möglich vom bloßen Leser zum (Co-)Autor zu werden. Der Dialog zwischen Autor/Künstler – Leser/Betrachter wird hier zum Dialog zwischen verschiedenen Autoren, die sich alle an einem Projekt beteiligen.

255_ Vgl. Heibach, Elektronischer Raum, S. 179.

7.2.5. DRAGAN ESPENSCHIED UND ALVAR FREUDE: ASSOZIATIONS-BLASTER

Darüber hinaus wird in solchen Konzepten auf eine Qualitätskontrolle von Seiten der Initiatoren verzichtet. Deshalb führt gerade diese offene Struktur häufig dazu, dass die literarische Qualität der Werke nicht besonders hoch ist. In diesem Fall scheint das Sprichwort „Viele Köche verderben den Brei“ auch in der digital vernetzten Welt zu gelten. Auch Simanowski bemerkt in seiner Besprechung des *Assoziations-Blasters*, dass vielen Beiträgen der Sinngehalt fehlt. Er folgert aber daraus auch, dass es

„in Netzprojekten nicht immer, vielleicht fast nie, auf Sinnproduktion ankommt, sondern vielmehr auf das Ereignis des Vereintseins in/an einem Projekt. Im Grunde nur eine netzspezifische Fortführung dessen, was außerhalb des Netzes ohnehin vonstatten geht: Die Umstellung vom Sinn aufs Event.“²⁵⁶

Kollaborative Projekte durchbrechen die klassische Rollenverteilung von Autor und Leser, wie sie aus der Buchkultur bekannt ist, da prinzipiell jeder die Möglichkeit hat sich zu beteiligen. Dabei steht kein abgeschlossenes Werk im Zentrum des Interesses, sondern der Prozess, der Entstehung und Weiterentwicklung.

Ähnlich wie kollaborative Mitschreibeprojekte, machen es partizipative dem Einzelnen ebenfalls möglich, die Autorenrolle zu übernehmen. Im Gegensatz zu den oben dargestellten kollaborativen Formen, orientieren sich partizipative, laut Heibach, jedoch stärker an der Buchkultur.²⁵⁷ Sie sind prinzipiell für jeden Nutzer offen, dabei werden die Autoren jedoch mit Namen benannt und die einzelnen Beiträge bleiben unveränderbar bestehen. Solche Projekte werden durch Einzelpersonen oder Gruppen initialisiert und im weiteren Verlauf begleitet. Dabei übernimmt der Initiator/ die Initiatoren auch die redaktionelle Kontrolle der einzelnen Beiträge. Im Folgenden soll als Beispiel für ein partizipatives Mitschreibeprojekt das von Claudia Klinger moderierte *Beim Bäcker*²⁵⁸ dargestellt werden.

256_ Beim Bäcker ist ein Assoziations-Blaster. Sprachliches partizipatives Mitschreibeprojekt. Höher, weiter, tiefer – Nutella und das Sein. Ein Leseprotokoll mit philosophischen Assoziationen“, <<http://www.dichtung-digital.org/Simanowski/27-Okt-99/index.htm>>

257_ Vgl. im Folgenden Heibach, Elektronischer Raum, S. 160ff.

258_ Claudia Klinger, *Beim Bäcker*, 1996-2000, <<http://home.snafu.de/klinger/baecker/>>

projekte. Es besteht aus einzelnen linearen Episoden, die von unterschiedlichen Autoren verfasst wurden.

Claudia Klinger bemerkt jedoch, dass *Beim Bäcker* ursprünglich gar nicht als „Fortsetzungsgeschichte“ gedacht war. In einem Interview macht sie deutlich:

„'Der Bäcker' ist spontan entstanden, ohne Planung. Es gab die Textsammlung ‚Wörterwald - Human Voices‘ [im WWW], ein Projekt, dem ich frei assoziierte Worte voranstellte. Die Autoren sollten zu diesen Worten Texte und Gedichte beitragen. Das Wort ‚Sex‘ blieb erstaunlich lange unbelegt(!), bis sich Carola Heine (bei Netizens als ‚Melody‘ bekannt) traute, hier eine kleine Geschichte einzureichen [...]“²⁵⁹

Die Geschichte von Carola Heine beschreibt eine Szene beim Bäcker, in der eine Frau, die Ich-Erzählerin, drei kleinen Mädchen Lutscher schenkt. Die drei Mädchen wecken in der Frau den Wunsch nach eigenen Kindern, den diese am liebsten gleich vor Ort, mit „dem muskulösen und attraktiv verschwitzten jungen Mann in dem blauen Overall“²⁶⁰ ausleben möchte. Doch unverrichteter Dinge verlässt sie die Bäckerei.

Nach einigen Tagen ging bei Claudia Klinger eine Fortsetzung der Geschichte von Herbert Hertramph ein, der die vorherige Szene aus der Sicht eines Bauarbeiters erzählt, der vor dem Bäckerladen steht und sich offensichtlich von der Frau im Laden angezogen fühlt. Carola Heine scheint von dieser Fortsetzung nicht besonders begeistert zu sein, sie führt die Erzählung fort, indem sie den „glotzenden“ Bauarbeiter nicht besonders gut aussehen lässt.

259_ Roberto Simanowski, „Mitschreibprojekte und Webtagebücher. Öffentlichkeit im Netz. Ein Interview mit Claudia Klinger“, <<http://www.dichtung-digital.org/Interviews/Klinger-3-Mai-00/index.htm>>

260_ Carola Heine, Text I, in: Klinger, *Beim Bäcker*.

„Dort stand einer dieser grinsenden Halbaffen, ein direkter Nachfahre des Neandertalers mit dem primitiv-abschaetzenden Blick, einer von dem Typus, der Millionen von Frauen einen Umweg um Grossbaustellen machen laesst.“²⁶¹

In der Fortsetzung, die wieder von Herbert Hertramph geschrieben wurde, entpuppt sich der Bauarbeiter als ehemaliger Universitäts-Professor, der aufgrund zweier unliebsamer Veröffentlichungen seine Professur verlor und keine Chance auf Wiederanstellung in seinem alten Beruf hat und darüber hinaus nach dem Tod seiner Frau alleinerziehender Vater von zwei Töchtern ist. Die Initiatorin Klinger entschloss sich, das Projekt nach dieser ungeplanten, spontanen Entwicklung auf einer eigenen Website weiterzuführen.

Auf der Eingangsseite der Site fordert sie die Besucher dazu auf, die Geschichte weiterzuschreiben und vorhandene Charaktere weiter zu entwickeln und dadurch zu (Co-)Autoren zu werden. So entstanden zwischen den Jahren 1996 und 2000 38 Erzählungen von unterschiedlichen Autoren. Anfangs beziehen sich die Texte noch auf ihre Vorgänger und schaffen auf diese Weise eine Art der Kommunikation, doch bald laufen die einzelnen Erzählstränge auseinander. „So rekurrieren die späteren Autoren auf Situationen der vorangegangenen Geschichten, allerdings ohne diese zum konstitutiven Element der eigenen Erzählung zu machen.“²⁶²

Claudia Klinger sieht dies jedoch nicht als Grund, sich ähnlich wie ein Herausgeber zu verhalten und Geschichten, die „unpassend“ erscheinen auszuschließen. „Mir genügte, dass jeder Beitrag einen Bezug zum Bäckerladen hatte und sich um Sex/Erotik drehte“, und weiter: „Wenn ein Beitrag meine 2 Bedingungen erfüllte und sprachlich nicht unter aller Kanone war, nahm ich ihn an. Rausgefallen sind Texte, die pornografisch wurden [...]“²⁶³.

261_ Carola Heine, Text III, in: Klinger, *Beim Bäcker*.

262_ Heibach, *Elektronischer Raum*, S. 169.

263_ Simanowski, Interview mit Claudia Klinger.

Für Klinger steht deshalb auch nicht der entstehende Text im Vordergrund, „sondern der sich entwickelnde Prozess des Zusammenwirkens der Autoren, die ja auch 'hinter den Kulissen' private und andere weböffentliche Kontakte aufnehmen.“²⁶⁴ Auf diese Weise entsteht also nicht nur ein Dialog zwischen den Lesern, die gleichzeitig auch Autoren sein können, sondern auch ein Dialog im „wahren Leben“ zwischen den Teilnehmern am Mitschreibeprojekt *Beim Bäcker*.

Das WWW macht den Dialog Autor/Künstler – Leser/Betrachter möglich, denn über dieses Medium ist gemeinsames Schreiben zum ersten Mal ohne gleichzeitige zeitliche und räumliche Anwesenheit der Autoren möglich. Man muss allerdings bemerken, dass die literarische Qualität der Mitschreibeprojekte auch hier häufig nicht besonders hoch ist und sich der Außenstehende fragt, ob solche Interaktionsmöglichkeiten überhaupt sinnvolle Ergebnisse liefern.

Im Verlauf dieser Arbeit wurde schon dargestellt, dass Werke, die mit Hilfe technischer Medien entstehen, oftmals durch eine Zusammenarbeit von Künstlern mit Technikern, Informatikern, u.a. gekennzeichnet sind. Heißenbüttel spricht im Falle des Hörspiels sogar von einem gleichberechtigtem Nebeneinander von Realisator und Autor, sieht also beide auf gleicher Höhe.²⁶⁵ Solche Tendenzen zu Gemeinschaftsarbeiten lassen sich bei den Werken im WWW auch finden.

Auf der Startseite von Douglas Davis *The World's First Collaborative Sentence* dankt der Künstler einer ganzen Reihe von Menschen, die an der Entstehung des Projekts beteiligt waren, nicht zuletzt den Programmierern, ohne die dieses Projekt nicht möglich gewesen wäre. Hier wird also die Idee, die der Künstler hatte durch Programmierer umgesetzt.

Häufig wird das WWW auch als Medium für eine andere Ausprägung des Dialogs zwischen Autoren oder Künstlern genutzt und zwar in dem Sinn, dass unterschiedliche Künstler (Autoren) an einem Kunstwerk arbeiten. Auf diese Weise entstehen Gemeinschaftsarbeiten, die unter Umständen auf Initiative eines Einzelnen initiiert wurden, zu denen aber viele Verschiedene beitragen. Im Folgenden soll ein Beispiel für einen solchen Dialog der Künstler/Autoren dargestellt werden.

264_ Ebd.

265_ Vgl. Fußnote 125.

7.2.7. JOHANNES AUER: *THE FAMOUS SOUND OF ABSOLUTE WRADERS*²⁶⁶

Diese im Jahr 2002 von Auer konzipierte Arbeit ist ein anspruchsvolles und umfangreiches Projekt, an dem sechs Netzautoren²⁶⁷ beteiligt waren. In diesem Sinne ist die Arbeit als Gemeinschaftsarbeit zu sehen, da zudem allen Beteiligten die gleichen Anforderungen an ihre Projektbeiträge gestellt wurden. Allen Teilnehmern an diesem Projekt ist außerdem gemein, dass jeder mit (mindestens) einer eigenen anderen Arbeit online war.

Von jedem Beteiligten wurde ein eigenes Web-Projekt in die Vorarbeiten für das Wreader-Projekt miteinbezogen. Konkret funktionierte das so, dass jeder der Projektteilnehmer einen Text über alle – vorher festgelegten – Online-Arbeiten der anderen Teilnehmer verfasste. In welcher Form dies geschah, stand den Autoren offen, einzige Bedingung war, so erklärt es das Konzept²⁶⁸, dass er sprech- und ausdrückbar bleiben sollte.

Diese Texte bildeten die Grundlage für die weitere Arbeit an diesem Projekt, das sich nun in zwei verschiedene Stränge aufsplitten lässt.

Jedem der sechs Teilnehmer wurde einer dieser neu geschriebenen Texte zugeteilt, jedoch nicht der eigene. Ihre Aufgabe bestand danach darin, auf der Basis dieses Textes wiederum ein neues Webprojekt zu gestalten. So realisierte Auer beispielsweise auf der Grundlage des von Oliver Gassner verfassten Textes das Webprojekt: *concrete machine*, Reinhard Döhl aufgrund der Lektüre des Textes von Sylvia Egger den *Traumkapitän* und Sylvia Eggers Projekt *voyage automatique / webcam's revenge* basiert auf dem Text von Beat Suter etc. Alle diese Projekte sind wiederum im Netz zugänglich.

Die zweite Funktion der Texte besteht darin, dass sie als Grundlage für eine Radiosendung dienen, die das Projekt im Radio akustisch weiterführt. Die Sendung, die vom Kunstradio des ORF in Wien am 7.9.2003²⁶⁹ gesendet wurde, war gleichzeitig die letzte Phase des Projekts.

266_ Johannes Auer et al., *The Famous Sound of Absolute Wreaders*, <<http://kunstradio.cyberfiction.ch/>>

267_ Johannes Auer, Reinhard Döhl, Sylvia Egger, Oliver Gassner, Martina Kieninger und Beat Suter.

268_ Vgl. das Konzept der Arbeit: <http://kunstradio.cyberfiction.ch/konzept_print.html>

269_ *The Famous Sound of Absolute Wreaders*, Radiosendung, Kunstradio des ORF, Erstaustrahlung.

7.2.7. JOHANNES AUER: *THE FAMOUS SOUND OF ABSOLUTE WRADERS*

Die Radioversion besteht aus vier Teilen und wird von zwei Sprechern performt. Im ersten Teil wurde aus den Texten von Hand eine Collage hergestellt, die dann vorgetragen wurde. Dasselbe geschieht im zweiten Teil, doch hier wurde die Textcollage computergeneriert, also völlig zufällig arrangiert und erneut vorgetragen. Im dritten Teil wurde wiederum eine computergenerierte Collage rezitiert, die jedoch zusätzlich von den Sprechern kommentiert wurde. Ähnlich verhält es sich im letzten Teil, allerdings werden die Sprecher hier durch den Einfluss von Alkohol ihrer Kommentatorenfunktion nicht mehr gerecht.

Auer erläutert, dass die vier Radioteile „[...] zusammen ein Hörbild ergeben, das unterschiedliche Abstufungen an (menschlicher) Kontrolle repäsentiert“²⁷⁰.

Während der Sendung wurden außerdem in kurzen zeitlichen Abständen Bilder, Texte und andere Dateien gelöscht, die zuvor von Besuchern der Homepage des *Wreader-Projekts* in einem „upload-Bereich“²⁷¹ hochgeladen werden konnten. Damit hatten auch Außenstehende die Möglichkeit, sich an dem Projekt zu beteiligen. Für den Besucher der Website stehen auch nach Abschluss des Projekts eine Reihe verschiedener Features bereit, wie z. B. die Möglichkeit die zugrunde liegenden Texte, ganz im Stile von Auers *concrete machine*, in ein Bild zu verwandeln.



Abb. 20: Johannes Auer et al., *The Famous Sound of Absolute Wreaders*, 2003, Bildschirmfoto

270_ Johannes Auer, ROHRPOST, <<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/rohrpost-0308/msg00279.html>>

271_ Erklärung siehe Glossar.

7.2.7. JOHANNES AUER: *THE FAMOUS SOUND OF ABSOLUTE WRADERS*

Dieses Gemeinschaftsprojekt thematisiert den Dialog der Autoren in mehrfacher Hinsicht. Zum einen beschäftigen sich die Netzautoren mit den Webprojekten der anderen und lassen sich von diesen zum Verfassen eines Textes inspirieren, zum anderen diente dieser als Grundlage für ein neues Webprojekt. *The Famous Sound of Absolute Wreaders* ist eine sehr komplexe Arbeit, in deren Zusammenhang sogar sechs neue Webprojekte entstanden.

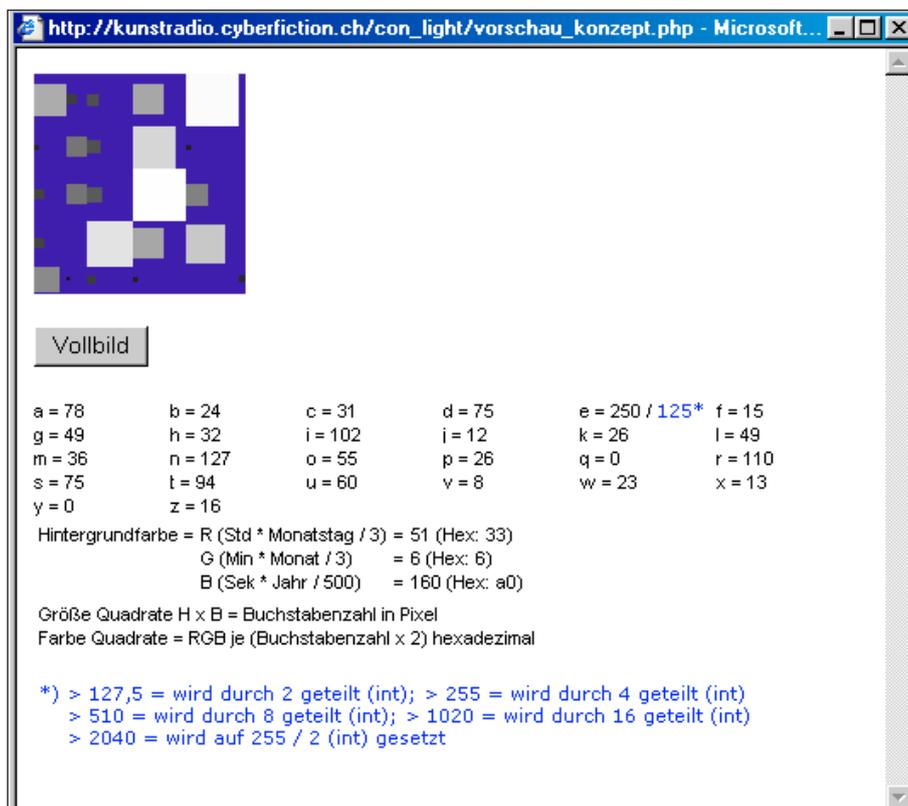


Abb. 21: Johannes Auer, *The Famous Sound of Absolute Wreaders* / concrete machine, 2003, Bildschirmfoto



FAZIT

In der vorliegenden Arbeit wurden verschiedene Möglichkeiten und Formen des Dialogs dargestellt.

Es hat sich gezeigt, dass die Vertreter der Avantgarden des beginnenden 20. Jahrhunderts eine intensive Auseinandersetzung über die Möglichkeiten eines Dialogs der Künste führten. Darüber hinaus ließ sich bei ihnen auch immer wieder eine Tendenz zu Gemeinschaftsarbeiten beobachten.

Nach dem zweiten Weltkrieg wurden diese Konzepte wieder aufgegriffen und fanden schließlich in der multimedialen Maschine Computer und im Medium WWW beste Voraussetzungen für eine Fortführung. Der Dialog der Künste und Künstler lässt sich also nahtlos bis ins „Internet-Zeitalter“ verfolgen.

Darüber hinaus zeigt es sich, dass die Entstehung der technischen Medien den Dialog zwischen den Künstlern und Künsten noch intensiviert. Es entstehen kollaborative Projekte, was vor allem an der Tatsache liegt, dass diese Medien ein umfangreiches technisches Verständnis voraussetzen. Das hat zwei Konsequenzen: Zum einen scheint hier der ‚uomo universale‘, das technische versierte, filmende, malende, schreibende Universal- und Originalgenie [sic!] ²⁷² gefordert. Doch solche Menschen gibt es nur selten. Deshalb zeichnet sich also zum anderen ein Trend zu Gemeinschaftsarbeiten ab, in denen jeder Beteiligte sein Wissen beiträgt.

272_ Johannes Auer, „7 Thesen zur Netzliteratur“, <<http://www.netzliteratur.net/thesen.htm>>

Ein weiterer Dialog, der in dieser Arbeit von Bedeutung war, thematisierte das Verhältnis von Künstler/Autor, Werk und Leser. Der Zuschauer sollte aus seiner passiven Haltung gegenüber dem Kunstwerk wie dem Künstler befreit werden. Dazu dient das Konzept der Interaktivität. Im Kontext der Kunst entstanden nun interaktive Werke (vgl. Happenings oder Medienkunstwerke wie *The Legible City*). Die Versuche der Literatur aus den Beschränkungen des Buches auszubrechen schlugen sich in delinearen Texten wie Marc Saportas Roman (1962) nieder sowie im literarischen Hypertext, doch immer noch ist es der Autor, der zumindest den Inhalt und damit eine gewisse Struktur vorgibt.

Interaktive Mitautorenschaft wie sie Brecht forderte war jedoch – vor allem für die Rezipienten – bis zur Etablierung des Internets nur durch die physische Anwesenheit der Beteiligten möglich. Dank der zweikanaligen Sender-Empfänger Struktur im Internet, ist ein Dialog zwischen Autor und Leser jetzt auch in literarischen Formen möglich. Das führt in seiner Konsequenz dazu, dass die traditionelle Auffassung – ein Autor ein Werk – durch die technischen Bedingungen und die multimedialen Möglichkeiten des WWW zumindest in Frage gestellt wird. Beispiele für einen solchen Dialog, finden sich in Mitschreibeprojekten wie Claudia Klingers *Beim Bäcker*. Die literarische Qualität dieser Projekte lässt sich aber häufig kritisieren. Den Initiatoren und Teilnehmern scheint es jedoch nicht in erster Linie auf die Qualität und das abgeschlossene Werk anzukommen, sondern vielmehr auf den Prozess der Entstehung selbst und auf den kommunikativen Akt untereinander. Hier scheint wieder eine Idee, die auch in der klassischen literarischen Avantgarde Verwendung fand, aufgenommen zu werden: Kunst als Prozess.



BIBLIOGRAFIE

Bücher und Artikel:

Alle URLs zuletzt besucht am 10.1.2003

Amerika, Mark, „Triptychon: Hypertext, SurFiction, Storyworlds (Teil Eins)“, in: Telepolis,
<<http://www.heise.de/tp/deutsch/kolumnen/ame/3331/1.html>>

Auer, Johannes, „7 Thesen zur Netzliteratur“,
<<http://www.netzliteratur.net/thesen.htm>>

Auer, Johannes, „Schreiben und Lesen im Internet“,
<<http://auer.netzliteratur.net/interlit.htm>>

Baumgärtel, Tilman im Interview mit Douglas Davis,
„Ich glaube nicht an Kommunikation!“,
<<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/8116/1.html>>

Baumgarth, Christa, *Geschichte des Futurismus*, Rowohlt, Reinbek, 1966.

Beck, Susanne, „Interview mit Reinhard Döhl“,
<http://www.reinhard-doehl.de/pd_interview6.htm>

Bense, Max, „Vielleicht zunächst wirklich nur: Monolog der Terry Jo im Mercey Hospital“, Heft Nummer 11, *edition rot*, Walther, Stuttgart, 1963.

Bense, Max, *Theorie der Texte. Eine Einführung in neuere Auffassungen und Methoden*, Kiepenheuer & Witsch, Köln, 1962.

Brecht, Bertolt, „Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. Rede über die Funktion des Rundfunks“, 1932, in: Klaus Schöning (Hg.), *Neues Hörspiel. Essays, Analysen, Gespräche*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1970, S. 9–14.

Brecht, Bertolt, *Werke*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1988, Band 3, Stücke 3.

Breitsameter, Sabine, „Unterhaltungen im Internet – HörSpiel als Interaktion“, Radiosendung, SWR2, Erstaustrahlung 14.12.2000, 21 Uhr, als Audiodatei abrufbar: <http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/ger_version/sendungen/20001214/index.html>

Breitsameter, Sabine, „Unterhaltungen im Internet – HörSpiel als Interaktion“, Sendemanuskript zur gleichnamigen Radiosendung, <http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/ger_version/sendungen/20001214/ho001214.rtf>

Burkhardt, Klaus / Döhl, Reinhard, „Portrait/Einwände“, Heft Nummer 9, *edition rot*, Mayer, Stuttgart, 1962.

Bush, Vannevar, „As We May Think“, in *The Atlantic Online*, <<http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>>

Coy, Wolfgang, „Aus der Vorgeschichte des Mediums Computer“, in: *Computer als Medium*, Norbert Bolz / Friedrich A. Kittler / Christoph Tholen (Hgg.), Wilhelm Fink Verlag, München, 1994.

Daniels, Dieter, *Duchamp und die anderen*, DuMont, Köln, 1992.

Decker, Edith, „Boten und Botschaften einer telematischen Kultur“, in: Edith Decker / Peter Weibel (Hgg.), *Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst*, Dumont, Köln, 1990.

Demetz, Peter, *Worte in Freiheit. Der italienische Futurismus und die deutsche literarische Avantgarde 1912-1934*, Piper, München, Zürich, 1990.

Die Sprache der Kunst. Die Beziehung von Bild und Text in der Kunst des 20. Jahrhunderts, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Kunsthalle Wien und des Frankfurter Kunstvereins 1993 / 1994, Eleonora Louis / Toni Stoss / Kunsthalle Wien (Hgg.), Edition Cantz, Ostfildern, 1994.

Dinkla, Söke / Brüninghaus-Knubel, Cornelia, *InterAct! Schlüsselwerke Interaktiver Kunst*, Buch zur Ausstellung und zum Workshop des Wilhelm Lehmbruck Museums Duisburg 27. April bis 15. Juni 1997, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997.
Dinkla, Söke, „Vom Zuschauer zum Spieler. Utopie, Skepsis, Kritik und eine neue Poetik in der Interaktiven Kunst“, in: Dinkla, *InterAct!*, S. 8–21.

Dinkla, Söke, *Pioniere Interaktiver Kunst*, Edition ZKM, Cantz Verlag, 1997.

Döhl, Reinhard / Auer, Johannes, „Text – Bild – Screen // Netztext – Netzkunst“, <<http://www.netzliteratur.net/solothurn/solothurn.html>>, Vortrag und Demonstration bei den Solothurner Literaturtagen 25. bis 27. Mai 2001.

Döhl, Reinhard, „Ansätze und Möglichkeiten künstlerischen Dialogs und dialogischer Kunst. Ein Überblick“, <<http://www.netzliteratur.net/wien.htm>>, Vortrag mit anschließender Diskussion über Reproduktivität und Produktivität im Internet, gehalten 1996 in der Alten Schmiede, Wien, im Wilhelmshaus, Stuttgart, Goethe-Institut Osaka, vor dem Japan Dichterclub Tokyo und in Chiba.

Döhl, Reinhard, „Dadaismus“, in: Hans Rothe (Hg.), *Expressionismus als Literatur*, Francke, Bern, München, 1969, S. 719–739.

Döhl, Reinhard, „Exkurs über Aleatorik“, <<http://www.stuttgarter-schule.de/aleatori.htm>>

Döhl, Reinhard, „Mail Art [Materialien]“, <http://www.reinhard-doehl.de/pd_material4.htm>

Döhl, Reinhard, „Poesie zum Ansehen, Bilder zum Lesen?:
Notwendiger Vorbericht und Hinweise“, in: Ulrich Weisstein (Hg.),
Literatur und Bildende Kunst, S. 158–172.

Döhl, Reinhard, „Stuttgarter Gruppe oder Einkreisung einer Legende“,
<<http://www.stuttgarter-schule.de/stuschul.htm>>

Döhl, Reinhard, „Text als Partitur“,
<<http://www.netzliteratur.net/experiment/coupdede.htm>>

Döhl, Reinhard, „Vom Computertext zur Netzkunst. Vom Bleisatz zum Hypertext“,
in: Hansgeorg Schmidt-Bergmann, Torsten Liesegang (Hgg.), *Liter@tur*.
Computer-Literatur-Internet, Aistheses Verlag, Bielefeld, 2001, S. 27–50.

Döhl, Reinhard, „Walter Benjamins Rundfunkarbeit“,
<<http://www.uni-stuttgart.de/ndl1/benjamin.htm>>

Döhl, Reinhard, *Das Neue Hörspiel*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft
Darmstadt, 1992.

Dotzler, Bernhard (Hg.), *Babbages Rechen-Automate. Ausgewählte Schriften*,
Springer, Wien / New York, 1996.

Faust, Wolfgang Max, *Bilder werden Worte. Zum Verhältnis von bildender Kunst
und Literatur im 20. Jahrhundert oder Vom Anfang der Kunst im Ende der Künste*,
Carl Hanser Verlag, München, 1977.

Fischer-Lichte, Erika, *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf
dem Theater des 20. Jahrhunderts*, A. Francke Verlag, Tübingen, 1997.

Franke, Herbert W., *Computergraphik – Computerkunst*,
Verlag F. Bruckmann KG, München, 1971.

Friedman, Ken (Hg.), *The Fluxus Reader*, Academy Editions,
West Sussex, 1998.

Friedrich, Martin, *Text und Ton. Wechselbeziehungen zwischen Dichtung und Musik*, Burgbücherei Wilhelm Schneider, Hohengehren, 1973.

Frieling, Rudolf, „Ohne Probe – Aspekte prozessualer Medienkunst“, in: Rudolf Frieling / Dieter Daniels, in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut und dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, *Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland*, Springer, Wien, New York, S. 156–161.

Grenzgebiete der Bildenden Kunst, Konkrete Poesie, Bild Text Textbilder, Computerkunst, Musikalische Graphik, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Staatsgalerie Stuttgart 1972, Arnulf M. Wynen (Katalog), Staatsgalerie Stuttgart, 1972.

Hagen, Wolfgang, *Der Neue Mensch und die Störung. Hans Fleschs vergessene Arbeit für den frühen Rundfunk*, <<http://www.whagen.de/publications/NeueMenschStoerung/NeueMenschStoerung.htm>>

Heibach, Christiane, *Literatur im elektronischen Raum*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2003.

Heibach, Christiane, *Literatur im Internet: Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, Dissertation, Universität Heidelberg, dissertation.de, Berlin, 2000.

Heißenbüttel, Helmut, „Autoren-Musik. Ein Schallplatten-Essay“, in: Metzger / Riehn, *Autoren-Musik*, S. 6-9. (zuerst erschienen in: *Musica. Zweimonatsschrift für alle Gebiete des Musiklebens*, 31. Jg., 1977, Heft 4, Juli–August, S. 363–366).

Heißenbüttel, Helmut, *Über Literatur*, Klett-Cotta, Stuttgart, 1995, S. 81, unveränderter Nachdruck der Erstausgabe von 1966.

Hodges, Andrew, „Alan Turing and the Turing Machine“, in: *The Universal Turing Machine – A Half-Century Survey*, Rolf Herken (Hg.), Kammerer & Unverzagt, Hamburg/Berlin, 1988.

Horatius Flaccus, Quintus, *Ars Poetica: Die Dichtkunst*, lateinische Ausgabe mit deutscher Übersetzung, Eckart Schäfer (Hg.), Reclam, Stuttgart, 1998.

Jappe, Elisabeth, *Performance, Ritual, Prozeß. Handbuch der Aktionskunst in Europa*, Prestel, München, New York, 1993.

Karkoschka, Erhard, *Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer Notationssymbole Anleitung zu deren Deutung*, Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966.

Keckeis, Hermann, *Das deutsche Hörspiel 1923-1973. Ein systematischer Überblick mit kommentierter Bibliographie*, Athenäum-Verlag, Frankfurt am Main, 1973.

Kolago, Lech, *Musikalische Formen und Strukturen in der deutschsprachigen Literatur des 20. Jahrhunderts*, Verlag Müller-Speiser, Anif, Salzburg, 1997.

Krug, Hans-Jürgen, *Kleine Geschichte des Hörspiels*, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz, 2003.

Lessing, Gotthold Ephraim, *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*, Reclam, Stuttgart, 1964.

Lutz, Theo, „Stochastische Texte“,
<http://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm>

Lutz, Theo, „Über ein Programm zur Erzeugung stochastisch-logistischer Texte“, in: *Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaft*, Jahrgang 1, Nummer 1, Januar 1964, S.11–16.

Marinetti, Filippo Tommaso, „Zerstörung der Syntax. Drahllose Phantasie. Befreite Worte.“, 11.5.1913, in: Schmidt-Bergmann, *Futurismus*, S. 210–220.

Marinetti, Filippo Tommaso, „Technisches Manifest der futuristischen Literatur“, 11.5.1912, Deutsche Übersetzung von Jean-Jacques, in: Schmidt-Bergmann, *Futurismus*, S. 282–288.

Matis, Herbert, *Die Wundermaschine. Die unendliche Geschichte der Datenverarbeitung: Von der Rechenuhr zum Internet*, Carl Ueberreuter, Frankfurt am Main / Wien, 2002.

Metzger, Heinz-Klaus / Riehn, Rainer (Hgg.), *Autoren-Musik. Sprache im Grenzbereich der Künste*, Musik-Konzepte, Heft 81, edition text + kritik, München, 1993.

Mon, Franz, „Wortschrift Bildschrift“, in *Text + Kritik, Sonderband Visuelle Poesie*, Heinz Ludwig Arnold (Hg.), edition text + kritik, München, 1997, S. 5–32.

Neubauer, Hans Joachim, „Frei von Harmonie, Hörspiele von Dieter Schnebel, Mauricio Kagel und John Cage“, in : Metzger / Riehn, *Sprache im Grenzbereich der Künste*, S. 66–89.

O.A, UT PICTURA POESIS,
<<http://www.english.upenn.edu/~afilreis/88/utpict.html>>

O.A., „Interaktives Theater – was ist das?“,
<<http://www.unet.univie.ac.at/~a9807407/interaktivestheater.html>>

Ortmann, Sabrina, *netz literatur projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute*, berlinerzimmer.de, Berlin 2001.

Picon, Gaëtan, *Der Surrealismus 1919–1939*, Editions d'Art Albert Skira S.A., Genf, 1988, aus dem Französischen Knud Lambrecht, Erstaussage erschienen unter dem Titel *Der Surrealismus in Wort und Bild*.

Porombka, Stephan, *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos*, Wilhelm Fink Verlag, München, 2001.

Riha, Karl / Schäfer, Jörgen (Hgg.), *DADA total. Manifeste, Aktionen, Texte, Bilder*, Reclam, Stuttgart, 1994.

Rotermund, Hermann, „Laudatio im Literaturhaus Hamburg, 29.10.1997“,
<http://www.netzliteratur.net/rotermund/laudatio_2internetliteraturpreis.html>

Rubin, William, *Picasso und Braque. Die Geburt des Kubismus*, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung des Kunstmuseums Basel 1990, Prestel Verlag, München, 1990.

Rühm, Gerhard, „das phänomen ‚wiener gruppe‘ im wien der fünfziger und sechziger jahre“, in: Peter Weibel (Hg.), *die wiener gruppe*. S. 16–19.

Saporta, Marc, *Composition n°1*, Éditions Du Seuil, Paris, 1962.

Schiller-Lerg, Sabine, *Walter Benjamin und der Rundfunk. Programmarbeit zwischen Theorie und Praxis*, K. G. Saur Verlag, München, 1984.

Schmidt-Bergmann, Hansgeorg / Liesegang, Torsten (Hgg.), *Liter@tur. Computer-Literatur-Internet*, Aisthesis Verlag, Bielefeld, 2001.

Schmidt-Bergmann, Hansgeorg, *Futurismus. Geschichte, Ästhetik, Dokumente*, Rowohlt, Reinbek, 1993.

Schreiber, Urs im Interview mit Roberto Simanowski,
<<http://www.dichtung-digital.org/Interviews/Schreiber-23-Aug-00/index.htm>>

Schrift und Bild, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Stedelijk Museum Amsterdam und in der Staatlichen Kunsthalle Baden-Baden 1963, Staatliche Kunsthalle Baden-Baden (Hg.), Dietrich Mahlow (Konzeption und Redaktion), Amsterdam und Baden-Baden, 1963.

Schröder, Dirk, „Der Link als Herme und Seitensprung Überlegungen zur Komposition von Webfiction“, 1999,
<<http://www.netzliteratur.net/schroeder/dhm.htm>>

Schulze, Holger, *Das aleatorische Spiel. Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert*, Wilhelm Fink Verlag, München, 2000.

Simanowski, Roberto, „Assoziations-Blaster. Alvar Freudes und Dragan Espenschieds Schreibprojekt. Höher, weiter, tiefer – Nutella und das Sein. Ein Leseprotokoll mit philosophischen Assoziationen“,
<<http://www.dichtung-digital.org/Simanowski/27-Okt-99/index.htm>>

Simanowski, Roberto, „Interview mit Alvar C. H. Freude und Dragan Espenschied“,
<<http://www.dichtung-digital.de/Interviews/Espenschied-Freude-6-Nov-00/index2.htm>>

Simanowski, Roberto, „Mitschreibprojekte und Webtagebücher. Öffentlichkeit im Netz. Ein Interview mit Claudia Klinger“,
<<http://www.dichtung-digital.org/Interviews/Klinger-3-Mai-00/index.htm>>

Simanowski, Roberto, „Urs Schreibers ‚Das Epos der Maschine! Wenn konkrete Poesie digital wird“,
<www.dichtung-digital.de/2000/Simanowski/23-Aug>

Simanowski, Roberto, *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*,
Edition Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2002.

Stoss, Toni, „Am Anfang“, in: *Die Sprache der Kunst*, S. 1–48.

Suter, Beat, *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*, update verlag, Zürich, 2000.

Text als Figur. Visuelle Poesie von der Antike bis zur Moderne, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Bibliothek der Universität Konstanz 1987 / 1988,
Bibliothek der Universität Konstanz (Hg.), zusammengestellt und kommentiert von Julika Funk und Karola Mono, 1988.

Text als Figur: Visuelle Poesie von der Antike bis zur Moderne, Katalog zur gleichnamigen Ausstellung der Herzog-August Bibliothek Wolfenbüttel 1987/1988, Jeremy Adler / Ulrich Ernst (Hgg.), Herzog-August Bibliothek Wolfenbüttel, 1987.

The Famous Sound of Absolute Wreaders, Radiosendung, Kunstradio des ORF, Erstaustrahlung 7.9.2003, als Audiodatei abrufbar auf: http://www.kunstradio.at/2003B/07_09_03.html

Thomas, Karin, *Bis Heute: Stilgeschichte der bildenden Kunst im 20. Jahrhundert*, DuMont Buchverlag, Köln, 1994.

Utterbeck, Camille / Achituv, Romy, *Text Rain*, http://www.aec.at/festival2000/texte/textrain_d.htm

Wahrig, Gerhard / Krämer, Hildegard / Zimmermann, Harald (Hgg.), *Brockhaus Wahrig. Deutsches Wörterbuch*, Deutsche Verlags-Anstalt, Stuttgart, 1981, Band 2.

Weibel, Peter, „Vorwort“, in: ders., *die wiener gruppe. a moment of modernity 1954-1960 / the visual works and the actions*, Ausstellungskatalog im Rahmen der Biennale von Venedig 1997, Springer, Wien, New York, 1997, S. 15.

Weisstein, Ulrich (Hg.), *Literatur und Bildende Kunst. Ein Handbuch zur Theorie und Praxis eines komparatistischen Grenzgebietes*, Erich Schmidt Verlag, Berlin, 1992.

Williams, Emmett (Hg.), *An anthology of concrete poetry*, Typographie Dick Higgins, something else press, edition hansjörg mayer, New York, Stuttgart, 1967.

Wingert, Bernd, „Kann man Hypertexte lesen?“, in: Dirk Matejovski / Friedrich Kittler (Hgg.), *Literatur im Informationszeitalter*, Campus Verlag, Frankfurt am Main, New York, 1996, S. 185–218.

Wondratschek, Wolf, „Paul oder die Zerstörung eines Hörbeispiels“, in: Klaus Schöning (Hg.), *Neues Hörspiel. Texte, Partituren*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1970.

Projekte:

Auer, Johannes, et al., *The Famous Sound of Absolute Wreaders*, 2003
<<http://kunstradio.cyberfiction.ch/>>

Blair, David, *WaxWeb*, 1993, <<http://www.waxweb.org>>

Böttcher, Bastian, *Loopool*, 1997, <<http://xyz.scc.uni-weimar.de/~boettch1/loopool/>>

Cayley, John, Dateidownload von <<http://www.shadoof.net/riverIsland>>

Coover, Robert, *HypertextHotel*, 1994, <<http://www.update.ch/beluga/hotel.html>> (Rekonstruktion der Eingangsseite durch Beat Suter, 1997).

Davis, Douglas, *The World's First Collaborative Sentence*, 1994,
<<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>>

Espenschied, Dragan / Freude, Alvar, *Assoziations-blaster*, 1999,
<<http://www.assoziations-blaster.de/>>

Joyce, Michael, *Afternoon, a story*, 3,5-Zoll Diskette, Eastgate Systems, Watertown, 1996.

Klinger, Claudia, *Beim Bäcker*, 1996-2000,
<<http://home.snafu.de/klinger/baecker/>>

Piringer, Jörg, [*hyPoem*], <<http://www.joerg.piringer.net/>>

Queneau, Raymond, *Cent Mille Millards de Poèmes*,
<<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/index.cgi>>

Queneau, Raymond, *Cent Mille Millards de Poèmes*,
<<http://x42.com/active/queneau.html>>

Schreiber, Urs, *Epos der Maschine*, 1998,
<<http://kunst.im.internet.de/epos-der-maschine/>>

Sonstige Websites:

Auer, Johannes, <<http://www.netzliteratur.net>>

Kunstzitate, <<http://www.kunstzitate.de/>>

p0ies1s – Eine internationale Ausstellung digitaler Poesie,
<http://www.p0es1s.net/p0es1s/main_d.htm>

Das Projekt Gutenberg-DE, <<http://www.projekt.gutenberg.de>>

Gassner, Oliver, <<http://www.netzliteratur.de/>>

Grigat, Guido, <<http://www.bla2.de/impressum.htm>>

Heinz Nixdorf Forum, <<http://www.hnf.de/>>

Museum für Literatur am Oberrhein, <<http://www.netlit.de/start/>>

OuLiPo, <<http://eleves.ec-lille.fr/~book/oulipo/>>

ROHRPOST,

<<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/rohrpost-0308/msg00279.html>>

Simanowski, Roberto, <<http://www.dichtung-digital.de/>>

Suter, Beat, <<http://www.www.cyberfiction.ch>>



GLOSSAR

ARPA

Advanced Research Project Agency; 1958 gegründete Forschungsbehörde des US-amerikanischen Verteidigungsministeriums.

ARPANET/ ARPA-Netzwerk

Ein großes Weitbereichsnetz, das in den 1960er Jahren von der ARPA eingerichtet wurde. Mit der Intention den freien Informationsaustausch zwischen Universitäten und Forschungseinrichtungen zu ermöglichen. Gleichzeitig verwendete auch das Militär das Netz zur Kommunikation. In den 1980er Jahren wurde ein separates militärisches Netzwerk (MILNET) errichtet und das ARPANET von der militärischen Nutzung entlastet. Aus dem ARPANET entstand später das Internet.

Browser

Ein Programm, das zum Anzeigen von Daten (meist HTML-Seiten) dient. Heute sind wohl der Netscape Navigator und der Internet Explorer die bekanntesten Browser.

Chat

[wörtl: Plauderei] Unterhaltung mit anderen Computer-Benutzern. Dabei sind die Anwender über das Internet mit einer Mailbox oder einem anderen Online-Dienst verbunden und treffen sich in einem virtuellen Raum. Die Unterhaltung läuft annähernd in Echtzeit ab, d.h. eingegebener Text erscheint nahezu unmittelbar auf der Bildschirmoberfläche der anderen Chat-Teilnehmer, die dann entsprechend schnell auf das Geschriebene antworten.

Copy and Paste

Funktionen zum Ausschneiden und Wiedereinfügen von einzelnen Wörtern, Sätzen oder Texten.

Cursor

Bei Anwendungen, bei denen eine Maus zum Einsatz kommt, ist der Cursor ein Pfeil oder ein anderes Zeichen, das sich, analog zu den Bewegungen der Maus, am Bildschirm hin und her bewegt.

drag and drop

[engl. Bezeichnung für Ziehen und Ablegen]

Technik, bei der man ein zu verschiebendes bzw. kopierendes Objekt (zum Beispiel ein Textabschnitt) mit der Maus anklickt und bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Position "zieht".

E-Mail

Im weiteren Sinn jede elektronische Textnachricht.

Allgemein: Der Austausch von Textnachrichten und Computerdateien über ein Kommunikationsnetzwerk, z. B. das Internet. Die Übertragung erfolgt in der Regel zwischen Computern.

Host (Rechner)

Der Hauptcomputer in einem System von Computern oder Terminals, die über Kommunikationsleitungen verbunden sind.

HTML

kurz für: Hypertext Markup Language

HTML ist eine Sprache zur Auszeichnung von Hypertext, welche die logischen Strukturen eines Dokuments definiert. Sie ist die Auszeichnungssprache, die für Dokumente im World Wide Web verwendet wird. HTML besteht aus einer Folge von ASCII -Zeichen, in die spezielle Formatierungsbefehle für die Seitengestaltung, Schriftarten sowie für Multimedia-Elemente usw. eingebettet werden können. Zum Aufrufen und Lesen von HTML-Dokumenten benötigt man ein Anwendungsprogramm, den WWW- oder Web-Browser.

Hypercard

Für den Apple Macintosh entwickelte Software. Sie bietet den Benutzern ein Werkzeug zur Informationsverwaltung, das viele Hypertextkonzepte einschließt. Ein HyperCard-Dokument besteht aus einer Reihe von Karten, die zusammen auf einem Stack gesammelt werden. Jede Karte kann Text, Grafiken, Sound, Schaltflächen, die das Springen von Karte zu Karte ermöglichen, und andere Steuerelemente enthalten.

Hypertext

Text, der in einem komplexen, nichtsequentiellen Geflecht von Assoziationen verknüpft ist, in dem der Benutzer durch verwandte Themen blättern kann. (Vgl. Text der Arbeit)

Hypertext Transfer Protocol (HTTP)

[wörtl. Hypertext-Übertragungsprotokoll]

Übertragungsprotokoll, das zur Übertragung von Hypertextinformationen im WWW dient. HTTP definiert den Zugriff von Clients, z. B. Webbrowsern, auf serverseitig gespeicherte Informationen im World Wide Web. Wenn im Browser eine URL-Adresse eingegeben wurde, wird ein HTTP-Befehl vom Browser an den entsprechenden Server geschickt, der daraufhin die angeforderte Information zur Verfügung stellt oder gegebenenfalls eine Fehlermeldung erzeugt. Bei den übertragenen Informationen handelt es sich in der Regel um Seiten, die in der Beschreibungssprache HTML formuliert sind. HTTP setzt auf der Protokollfamilie TCP/IP auf.

Icon

[engl. Für Symbol, Piktogramm, Sinnbild]

In einer graphischen Benutzeroberfläche wie Windows eingesetzte sinnbildliche Darstellung für ein Objekt, zum Beispiel für eine Datei, ein Anwendungsprogramm oder ein Laufwerk. Verzeichnisse werden zum Beispiel häufig durch das Symbol eines Ordners dargestellt.

Internet

Das Internet ist ein dezentrales, weltumspannendes Netzwerk, d.h., es ist von keinem einzelnen Computer abhängig. Das Internet baut auf verschiedenen internationalen Backbones mit Hochgeschwindigkeitsleitungen für die Datenkommunikation zwischen Hauptknoten oder Hostcomputern. Die Daten und Nachrichten werden im Internet über eine Vielzahl von Computersystemen weitergeleitet. Wenn bei einigen Internetknoten die Verbindung abgebrochen ist, bedeutet das nicht den Zusammenbruch des Internets, weil das Internet nicht von einem einzigen Computer oder Netzwerk gesteuert wird. (Vgl. Text der Arbeit)

Internet Protocol

Das Internet Protocol regelt das Versenden von Daten. Basis dafür sind die IP-Adressen.

Klick

Aktion mit der Maus, oder einem anderen mausähnlichen Eingabegerät. Dabei wird der Mauszeiger (meist durch verschieben des Eingabegeräts) auf der Schreibtischoberfläche am Bildschirm auf ein bestimmte Bildschirmposition gesetzt und ein der beiden Maistasten kurz gedrückt. Das Klicken dient meist dazu, auf dem Bildschirm etwas auszuwählen, z.B. einen Befehl aus einem Menü. Der Klick auf ein Element mit der Maustaste wird auch als Anklicken des Elements bezeichnet.

Kybernetik

Die Lehre von Regelungssystemen (wie dem Nervensystem) in lebenden Organismen und der Entwicklung äquivalenter Systeme in elektronischen und mechanischen Geräten. In der Kybernetik werden Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen lebenden und nichtlebenden Systemen verglichen, unabhängig davon, ob diese Individuen, Gruppen oder Gemeinschaften umfassen. Kybernetik stützt sich dabei auf Kommunikations- und Steuerungstheorien, die sich auf lebende, nichtlebende oder auf beide Systeme anwenden lassen.

Link

[auch Hyperlink]

Querverweis auf eine Seite im WWW, oder auf einem anderen System, das auf Hypertext basiert. Klickt man auf den Link gelangt man an eine andere Stelle, die sich auf demselben oder einem anderen Server befindet. Typischerweise enthält die Seite weiterführende Informationen.

Loop

[engl. Bezeichnung für Schleife] Ein Befehlssatz in einem Programm, der wiederholt ausgeführt wird.

Mailingliste

Eine Mailingliste ist eine Art "private Diskussionsgruppe" im Internet. Sie funktioniert wie eine E-Mail-Adresse, wobei hier nicht eine einzelne Person, sondern mehrere Nutzer angeschrieben werden. Wird nun eine Nachricht an diese Adresse gesendet, so wird eine Kopie dieser Nachricht automatisch an alle eingetragenen Benutzer geschickt. Diese können dann natürlich ihrerseits auf die Nachricht antworten und zwar entweder öffentlich (indem sie an die Liste senden) oder privat (direkt an den Briefschreiber).

MOO

Abkürzung für MUD Object Oriented. Eine Form des Multiuser Dungeon (MUD), die eine objektorientierte Sprache enthält, mit der die Benutzer Bereiche und Objekte innerhalb der MOO erstellen können. MOOs werden im Gegensatz zu MUDs nicht so häufig bei Computerspielen, sondern mehr bei der Kommunikation und der Programmierung eingesetzt.

MUD

Kurz für: Multi-User Dungeon oder Multi-User Simulation Environment

Eine virtuelle Umgebung im Internet, in der mehrere Benutzer gleichzeitig an einem Rollenspiel teilnehmen und in Echtzeit agieren können.

Netzwerk

Eine Gruppe von Computern und angeschlossenen Geräten, die durch Kommunikationseinrichtungen miteinander verbunden sind. Die Netzwerkverbindungen können permanent (z. B. über Kabel) oder zeitweilig (über Telefon oder andere Kommunikationsverbindungen) eingerichtet werden. Netzwerke existieren in verschiedenen Größenordnungen und Ausdehnungen. In einem kleinen lokalen Netzwerk arbeiten z. B. lediglich einige Computer, Drucker und andere Geräte, während ein Netzwerk ebenso aus vielen kleinen und großen Computern bestehen kann, die über einen sehr weiträumigen geografischen Bereich verteilt sind.

Netzwerkprotokoll

Regeln und Parameter, die die Kommunikation über ein Netzwerk definieren und ermöglichen, z.B. TCP/IP.

Newsgroup

[wörtl. Nachrichtengruppe; dt. Schreibweise auch: Newsgruppe]

Ein Forum im Internet für Diskussionen mit Threads über einen bestimmten Themenbereich. Eine Newsgroup besteht aus Artikeln und Follow-Ups. Der Thread entsteht durch ein Artikel mit allen Follow-Ups, die sich auf das im Artikel genannte Thema beziehen.

Node

[engl. Bezeichnung für Knoten]

Ganz allgemein eine Verbindung irgendeiner Art.

In Baumstrukturen stellt ein Knoten eine Position im Baum dar, die Verknüpfungen zu einem oder mehreren darunter liegenden Knoten aufweisen kann.

Server

Ein spezieller Computer, der bestimmte Dienste für andere Computer anbietet. Es gibt verschiedene Server, z.B.: File-Server stellen vor allem Daten, Programme und Speicherplatz bereit. Mail-Server bearbeiten empfangene oder abgeschickte E-Mails.

Software

Programme auf Computern, die Eingabebefehle ausführen können.

Storyspace

Programm zum Erstellen von Hypertexten. Mit Storyspace haben Autoren die Möglichkeit, komplexe Textstrukturen mittels einer graphischen Oberfläche zu verwalten.

TCP

Abkürzung für Transmission Control Protocol.

Das TCP ist ein wesentlicher Bestandteil des TCP/IP-Protokolls. Es sorgt für einen reibungslosen Informationspaketaustausch, indem es den Versand der Pakete überwacht und diese so aufteilt, dass kein Teil des Netzwerkes überlastet wird.

upload-Bereich

[Upload, wörtl. Heraufladen; dt. senden; Gegenteil: Download]

Bereich auf den die User Dateien aus dem eigenen Computer über das Internet übertragen konnten.

URL

Abkürzung für Uniform Resource Locator (einheitliche Ressourcenadresse).

Eine Adresse für eine Ressource im Internet. URL-Adressen werden von Webbrowsern verwendet, um Internetressourcen zu lokalisieren.

Usenet

[Abkürzung für Users Network; wörtl. Benutzer-Netzwerk]

Ein sehr großes Diskussionsforum, das auf einer großen Anzahl von Computern verteilt ist, von denen die meisten unter dem Betriebssystem Unix laufen. Das Usenet wird auf freiwilliger Basis unterhalten und steht unentgeltlich zur Verfügung.

User

[engl. Bezeichnung für Anwender]

Bezeichnung für einen Computerbenutzer

(Web)site

Eine Gruppe zusammengehöriger HTML-Dokumente und damit verknüpfter Dateien, Skripten und Datenbanken, die über einen HTTP-Server im World Wide Web bereitgestellt werden.

World Wide Web (WWW)

ist ein multimediales Hypertext-Informationssystem im Internet. Das WWW ist einer der Dienste des Internets.

Informationen aus:

Irlbeck, Thomas, Computer-Lexikon Das große Nachschlagewerk für Einsteiger und Profis, Deutscher Taschenbuch Verlag, München, 1998.

und Microsoft Press (Hg.), Computer-Lexikon Fachwörterbuch, Ausgabe 2001, CD-Rom.



ABBILDUNGEN

Seite 18, Abb. 1:

Carlo Carràs, Manifestzione Interventista, 1914, Collage

Seite 20, Abb. 2:

Kurt Schwitters, Das i-Gedicht, 1922, Bildgedicht

Seite 21, Abb. 3:

Klaus Burkhardt / Hap Grieshaber, hommage a werkman, 1962, Foto

Seite 23, Abb. 4:

Hugo Ball, Karawane, 1916, Lautgedicht

Seite 28, Abb. 5:

Klaus Hashagen, Cymbalon, Anfang

Quelle: Erhard Karkoschka, Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer Notationssymbole Anleitung zu deren Deutung, Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966, S. 103

Seite 28, Abb. 6:

Robert Moran, Four Visions, hier: Nr 2 und 3,

Quelle: Erhard Karkoschka, Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer Notationssymbole Anleitung zu deren Deutung, Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966, S. 133.

Seite 29, Abb. 7:

Anestis Logothetis, Odyssee, Transparentes Blatt,

Quelle: Erhard Karkoschka, Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer Notationssymbole Anleitung zu deren Deutung, Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966, S. 128.

Seite 30, Abb. 8:

Anestis Logothetis, Odyssee, Hauptblatt,

Quelle: Erhard Karkoschka, Das Schriftbild der Neuen Musik. Bestandsaufnahme neuer Notationssymbole Anleitung zu deren Deutung, Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966, S. 129.

Seite 38, Abb. 9:

Ray Johnson, Postkarte an Dick Higgins, 1959

Seite 48, Abb. 10: Marc Saporta, Composition n°1, 1962

Seite 63, Abb. 11:

Jeffrey Shaw, Legible City, 1989, Installationsfoto

Seite 65, Abb. 12:

Camille Utterbeck / Romy Achituv, Text Rain, 1999, Installationsfoto

Seite 67, Abb. 12:

John Cayley, riverIsland, 2000, Bildschirmfoto

Seite 79, Abb. 13:

Urs Schreiber, Epos der Maschine, 1998, Bildschirmfoto

Seite 80, Abb. 14:

Urs Schreiber, Epos der Maschine, 1998, Bildschirmfoto

Seite 81, Abb. 15:

Urs Schreiber, Epos der Maschine, 1998, Bildschirmfoto

Seite 86, Abb. 16:

Jörg Piringer, [hyPoem], editor, Bildschirmfoto

Seite 87, Abb. 17:

Bastian Böttcher, Loopool, 1997, Bildschirmfoto

Seite 90, Abb. 19:

Dragan Espenschied / Alvar Freude, Assoziations-Blaster, 1999-, Bildschirmfoto

Seite 97, Abb. 20:

Johannes Auer et al., The Famous Sound of Absolute Wreaders, 2003,
Bildschirmfoto

Seite 98, Abb. 21:

Johannes Auer, The Famous Sound of Absolute Wreaders / concrete machine,
2003, Bildschirmfoto