

experimentelle literatur und internet
memoscript für reinhard dühl

umschlag und layout: frieder rusmann

edition cyberfiction
update verlag, 2004
zürich, switzerland und stuttgart, germany
<http://www.update-verlag.ch>

ISBN 3-908677-70-X

\$wurm = (\$apfel>0) ? 1 : 0;

**experimentelle literatur und internet
memoscript für reinhard döhl**

hg. von johannes auer

update verlag

<!-- inhalt

inhalt

6 vorwort

```
{font: arial,courier; font-size: 9pt,8pt,7pt; font-weight: 400,600; layout: editor;}
```

theorie.router

```
{font: arial,courier; font-size: 9pt,8pt,7pt; font-weight: 400,600; layout: editor; sort: when received;}
```

- 8 **christiane heibach** ist die neue-medien-kunst wirklich neu? über das verhältnis von ideengeschichte und medien in ästhetischer theorie und praxis
- 28 **sabine breitsameter** unterhaltungen im internet – hör-spiel als interaktion ein radiophoner essay
- 42 **beat suter** möglichkeitsraum internet: vom verwahrten content zur interkreativen allmende
- 66 **karin wenz** kunstspiel – spielkunst
- 76 **friedrich w. block** vom code zum interface – und zurück: zur orientierung im diskurs digitaler poesie zwischen konzept und wahrnehmung
- 88 **heiko idensen** hyper/text/körper losigkeiten.schnittstellen.ver(/n)etzungen

experiment.shell

```
{font: arial,courier; font-size: 9pt,8pt,7pt; font-weight: 400,600; layout: editor,machine,author; sort: alphabetical;}
```

- 94 **friedrich w. block** egologe (8)
- 98 **florian cramer** man rd(1)

| | | |
|------------|--------------------------------|------------------------------------|
| 106 | sylvia egger | dialing alice |
| 116 | jürg halter | der perserpark |
| 122 | martina kieninger | nur a doodes auto |
| 132 | klaus f. schneider | dichter reisen – preise im parkett |
| 136 | dirk schröder | das kleine merznetz |
| 156 | rené bauer / beat suter | apple in space |

dialog.box

```
{font: arial,courier; font-size: 9pt,8pt,7pt; font-weight: 400,600; layout: editor;}
```

158 reinhard döhl / johannes auer stuttgarter gruppe und netzprojekte

man.page

```
{font: arial,courier; font-size: 9pt,8pt,7pt; font-weight: 400,600; layout: editor; sort: chronological,alphabetical;}
```

178 doehl.net

182 autoren.bio

Statistik:

Seiten: 2

Wörter: 196

Zeichen (ohne Leerzeichen): 1387

Zeichen (mit Leerzeichen): 1549

Absätze: 29

Zeilen: 79

Timestamp: 1077385636

vorwort

dieses buch war als festscript für reinhard döhl zum 70. geburtstag geplant. durch seinen tod am 29.05.2004 erscheint es nun als memoscript ihm zum gedenken. einem der wirklich grossen, der in seinem lebenslangen schaffen bereiche geprägt und vorangebracht hat, die normalerweise mehrere leben in anspruch nehmen würden. reinhard döhl hatte, wie ulrike gauss 1990 schrieb, „mehrere schöpferische leben auszuhalten: als wissenschaftler und universitätsprofessor für germanistik – übrigens unter besonderer berücksichtigung der medien –, als spezialist für das hörspiel und als hörspielautor, als gesamtkunstwerkforscher und spezialist für die dada-kunst, insbesondere hans arp und kurt schwitters, als schriftsteller und dichter, als bildender künstler im bereich der visuellen poesie und der collage, als mail artist oder postkartenkünstler, in wort und bild engagiert und kritisch.“

nun sollte man meinen, dass dies ausreichen würde – aber mitnichten. reinhard döhl war noch dazu der bisher einzige langjährig bekannte autor, der sich mit haut und haaren auf das neue medium internet eingelassen hat. seine – wie er es formulierte – „reproduktive und produktive nutzung“ des internets ab 1996 hat mit ihren literarischen internet-experimenten und ihren theoretischen beiträgen viel angeregt, bewegt, viele inspiriert und beeinflusst. seine von ihm initiierten kollaborativen internetprojekte *epitaph gertrude stein* und *hommage à helmut heißenbüttel* (beide 1996) gehören mit zu den ersten deutschsprachigen literarischen webprojekten. sein aufsatz *ansätze und möglichkeiten künstlerischen dialogs und dialogischer kunst* (ebenfalls 1996) wies wichtige wege in der theoretischen betrachtung des neuen mediums. präsentationen, beiträge und intensive diskussionen auf symposien und kongressen wie beispielsweise der universität kassel, der universität münchen, des museums für literatur am oberrhein (alle 2000), den solothurner literaturtagen (2001), p0es1s (2004) seien erwähnt. eine übersicht über reinhard döhls literarische und theoretische internetarbeiten findet sich am ende dieses buches und unter der url <http://doehl.netzliteratur.net>.

zwar kann dieses ihm gewidmete memoscript nicht alle bereiche seines schaffens abdecken, aber es soll seine bis zuletzt währende experimentierfreudigkeit und neugier spiegeln – und so setzt es zwei schwerpunkte: experimentelle literatur und internet. wie sehr reinhard döhl in diesen bereichen geschätzt wird und sie beeinflusst hat, zeigte sich auch in der reaktion aller, die, als ich sie auf die idee eines festscripts zum 70. geburtstag ansprach, sofort sagten: „klar, machen wir!“ die breite palette seines schaffens soll jedoch zumindest anklingen – in dem interview im letzten teil dieses buches: in den 50er und 60er jahren des letzten jahrhunderts wurde einer der grundsteine für die verbindung von computer und literatur gelegt – in der stuttgarter schule, dem kreis um max bense, zu dem reinhard döhl maßgeblich gehörte.

allen beiträgerinnen und ihrem „klar, machen wir!“ sei an dieser stelle sehr herzlich gedankt; sylvia egger, christiane heibach außerdem für ihre tatkräftige und beat suter für seine finanzielle unterstützung.

wer mag, kann den titel dieses buches `$wurm = ($apfel>0) ? 1 : 0;` vom computer interpretieren lassen. es ist ausführbarer code, geschrieben in der skriptsprache php, der in worte übersetzt ungefähr besagt: ist der apfel größer null, is(s)t der wurm. ansonsten is(s)t er nicht.

johannes auer

Statistik:

Seiten: 2
Wörter: 487
Zeichen (ohne Leerzeichen): 2982
Zeichen (mit Leerzeichen): 3462
Absätze: 7
Zeilen: 53

Timestamp: 1085995289

christiane heibach

ist die neue-medien-kunst wirklich neu?

über das verhältnis von ideengeschichte und medien in ästhetischer theorie und praxis

unter ‚neue-medien-kunst‘¹ wird im allgemeinen kunst subsumiert, die mit den medien computer und internet arbeitet. demnach umfasst der begriff interaktive medien-installationen ebenso wie kunst, die für computer und internet konzipiert ist.

die hauptmerkmale, die kunst mit neuen medien generell und immer wieder zugeschrieben werden, sind interaktivität, intermedialität/synästhesie und prozessualität.² diese begriffe werden jedoch selten wirklich klar definiert und häufig wird ignoriert, dass hinter diesen begriffen eine vielfältige und langjährige ästhetische geschichte steht.

auf die historischen wurzeln wird von mehreren seiten immer wieder hartnäckig verwiesen, wenn es darum geht, die ästhetische neuheit von kunst in elektronischen medien kritisch unter die lupe zu nehmen.³ tatsächlich kann kaum bezweifelt werden, dass die kunst- und literaturgeschichte durchzogen wird von versuchen, die standardisierte rückkopplungsarme beziehung zwischen rezipient und kunstwerk bzw. künstler, die auf monomedialität und monosensualität beruhende differenzierung der einzelkünste, wie sie im 18. jahrhundert theoretisch formuliert wurde (z.b. in lessings *laokoon*, aber auch in herders früher ästhetik), und die prämiierung eines materiell unveränderlichen und vermarktbaeren werkes zu unterlaufen. andererseits aber wird in der diskussion um die neuheit der neue-medien-kunst nicht genügend zwischen materialität und ideengeschichte differenziert. wenn florian cramer behauptet, literatur

wäre transmedial und könnte alle möglichen medien nutzen (cramer 2004, 266), so ignoriert er, dass sich der literaturbegriff in enger koevolution mit dem buchdruck entwickelt und ausdifferenziert hat. worauf er sich bezieht, ist nicht literatur, sondern sprache – sprache als transmedialer code, der sich ohne großen bedeutungsverlust in verschiedene medien übersetzen lässt. die materialität der jeweiligen medien jedoch verändert die sprachstruktur und sprachdarstellung sowie deren rezeption – es würde vermutlich niemand behaupten, ein gedrucktes gedicht zu lesen wäre dasselbe wie ein holopoem zu betrachten. insofern kann die scheinbare dichotomie zwischen neuheit und nicht-neuheit m.e. relativ elegant aufgelöst werden: aus ideengeschichtlicher sicht sind konzepte der interaktivität, intermedialität/synästhesie und der prozessualität mit sicherheit nicht neu, allerdings wird die umsetzung der konzepte signifikant von den dazu eingesetzten medien beeinflusst. die neuen medien erzeugen demnach andere formen der interaktivität, intermedialität/synästhesie und der prozessualität als die alten medien. dies soll im folgenden näher erläutert werden.

interaktivität

interaktivität wird heute meistens als mensch-maschine-interaktion definiert, d.h. sie kennzeichnet „werke, die den computer einsetzen, um den rezipienten in eine dialogartige situation zu involvieren. interaktion ist in diesem zusammenhang das wechselfspiel zwischen mensch und digitalem computersystem in echtzeit.“ (dinkla 1997, 10)

simanowski subsumiert unter ‚interaktivität‘ allerdings auch die computervermittelte mensch-zu-mensch-kommunikation (simanowski 2002, 17). darin besteht die erste uneindeutigkeit des begriffs: es wird nicht zwischen interaktion und interaktivität unterschieden. ich schlage in dieser hinsicht vor, interaktion als den überbegriff für jegliche rückkopplungsintensive beziehung, sei es zwischen menschen, sei es zwischen mensch und maschine oder anderen artverschiedenen elementen zu definieren, während interaktivität gemäß dem dominanten gebrauch in der medien-ästhetischen diskussion, aber auch im allgemeinen diskurs über die neuen medien

als mensch-computer-beziehung gekennzeichnet ist und somit einen spezialfall von interaktion darstellt.

ein weiteres problem des begriffs „interaktivität“ ist die undifferenziertheit. zweifellos gibt es unterschiedliche grade an interaktivität, meistens aber werden medieninstallationen per se als interaktiv bezeichnet – seien es closed-circuit-installationen, in denen der betrachter sich selbst in irgendeiner form gespiegelt sieht, sonst aber nicht in das kunstwerk eingreifen darf, oder interaktionsintensive installationen, die dem nutzer tatsächlich einen gewissen handlungs- und veränderungsspielraum eröffnen. ich habe daher andernorts folgende differenzierung vorgeschlagen (heibach 2003, 71 ff.):

- a) „initiale interaktivität“ umfasst solche werke, die dem besucher das reine auslösen eines prozesses erlauben, der dann aber nicht mehr beeinflusst werden kann. dies ist z.b. der fall in closed-circuit-installationen, bei denen der besucher keinerlei macht über den verlauf des ablaufenden prozesses hat, allerdings durch sein verhalten das, was im kunstprozess sichtbar wird (z.b. sein eigenes bild), verändern kann.
- b) „reaktive interaktivität“ bezeichnet einen höheren grad an interaktivität, weil sie nicht nur das auslösen, sondern auch die veränderung des ausgelösten prozesses umfasst. darunter fallen z.b. dialogische installationen wie luc couchesnes *portrait no. 1*, in dem der besucher über bildschirm in einen simulierten dialog mit einer frau tritt, die je nach den (über multiple choice zu wählenden) antworten unterschiedlich reagiert, im schlimmsten fall sogar das gespräch abbricht. die zweite große gruppe stellen kinetische installationen dar, bei denen der benutzer physisch mit der installation interagiert (ohne sprachlich zu kommunizieren): in jeffrey shaws *legible city* sitzt der besucher z.b. auf einem standfahrrad und navigiert mit seinen bewegungen durch eine aus buchstaben zusammengesetzte und auf die wand vor ihm projizierte stadt.

- c) „kreative interaktivität“: diese form der interaktivität ist im bereich der medieninstallationen relativ selten, vermutlich, weil sie technisch nur mit großem aufwand zu realisieren ist. interessanterweise ist sie in erster linie ein resultat von kopplungen zwischen realen und elektronischen räumen, die dem nutzer erst den größeren handlungsspielraum eröffnen. zu dieser kategorie gehören projekte aus dem umfeld der „artificial life“-forschungen, wie patti maes' projekt *alive*, bei dem der benutzer mit virtuellen geschöpfen interagieren kann, deren verhalten sich mit der zeit auf das des akteurs einstellt;⁴ ebenso *a-volve* von christa sommerer und laurent mignonneau, wo der benutzer kleine wesen erzeugt, mit denen er interagiert. die größte gruppe jedoch machen interessanterweise solche projekte aus, die sich computernetzwerken bedienen – also telepräsenz-projekte, bei denen benutzer über das internet prozesse im realen raum steuern wie bei raffael lozano-hemmers großprojekt *vectorial elevation, relational architecture #4*, bei dem auf dem größten platz von mexiko city scheinwerfer installiert wurden, die über das internet gesteuert werden konnten und sich so zu verschiedenen lichtskulpturen formierten.⁵

es stellt sich nun die frage, ob kunstformen, die rückkopplungsintensiv – also im weiten sinne mit interaktion – arbeiten, tatsächlich erst ein resultat der elektronischen medienkunst sind. dies kann relativ unproblematisch mit ‚nein‘ beantwortet werden, gibt es doch zahlreiche beispiele aus der kunstgeschichte, die mindestens theoretisch, aber auch praktisch interaktionsintensität zwischen betrachter und kunstwerk oder zwischen betrachter und künftlern/aufführenden zu realisieren versuchten. kursorisch und unvollständig seien hier nur genannt: das bei novalis skizzierte konzept der ‚coaktivität‘ aller zur schaffung einer universalpoesie, wagners gesamt-kunstwerk, das sich einerseits durch die gemeinsame aktivität der einzelkünste und -künstler, andererseits durch die aktive rezeption des publikums konstituiert; die kollektiven schreibexperimente in den verschiedenen künstlerischen epochen (vgl. dazu hei+co@hyperdis.de 2001), insbesondere dann auch in den avantgarden der

10er und 20er jahre des 20. jahrhunderts und last but not least die radikalisierung des interaktionskonzeptes in der aktions- und happeningkunst im umfeld der künstlergruppen zero und fluxus, aber auch in der wiener gruppe. folgende differenzierung von interaktions- und rückkopplungsintensiven kunststrategien sollten jedoch hier gemacht werden:

- a) kollektive arbeit an einem projekt
- b) interaktion zwischen künstlern und publikum in einem von den künstlern vorgegebenen rahmen
- c) interaktion zwischen publikum und kunstwerk (→ interaktivität, auch im nicht-elektronischen kontext wie z.b. bei der kinetischen kunst).

diese konzepte der interaktion können möglicherweise sogar jeweils einer epoche zugeordnet werden, in der sie vorgedacht und signifikante ästhetische relevanz erhielten. die ‚coaktivität‘ als romantisches konzept strebte eine universelle poetisierung des lebens als kollektivprojekt an (mystifizierung der kunst); wagners gesamtkunstwerk kennzeichnet dann schon eine übergangsstufe zwischen dieser idee, die sich bei ihm in der kollektiven arbeit der künstler wiederfindet, und dem schritt hin zur grenzüberschreitung von kunst und leben durch die aktive rezeption der kunst. auch bei ihm geht es um eine ästhetisierung des lebens, wobei die kunst schon fast zum instrument der politik wird, indem in ihr das realisiert werden soll, was die politik zu verhindern sucht: die durchsetzung des demokratischen prinzip der beteiligung aller an der gesellschaftlichen gestaltung. die avantgarden der 10er und 20er jahre des 20. jahrhunderts schließlich konzentrieren sich auf strategien der entmystifizierung von kunst und kehren die zielrichtung der ästhetisierung der kunst um in deren „verlebensweltlichung“ mit der folge ihrer entmystifizierung durch „banalisierung“ der kunstproduktion (z.b. mit schreib- und kunststrategien, in denen der zufall die regie übernimmt, aber auch durch die erklärung von alltagsmaterialien und -gegenständen zur kunst wie z.b. bei duchamp und schwitters). ähnliches kann von den avantgarden der 60er jahre gesagt werden. dennoch lässt sich nicht leugnen, dass die verlebensweltlichung der kunst nur solange funktioniert, solange die grenze

zwischen kunst und leben nach wie vor sichtbar ist – die kunstexperimente erreichen nie die elimination der kunst, sie bewirken nur, dass der künstlername, nicht das kunstwerk, als garant für die zuordnung eines werks/projekts zum kunstsystem fungiert.⁶

für alle diese experimente gilt, dass sie sich nur in einem definierten raum und zeitlich begrenzten rahmen realisieren ließen. grundvoraussetzung war die face-to-face-interaktion zwischen den beteiligten kommunikatoren – diese bedingung war bis zur erfindung des internets unhintergebar.

der einsatz der elektronischen medien verändert das konzept der interaktionsintensität entscheidend – nicht nur durch die unabhängigkeit von zeit und raum, sondern auch durch eine verschiebung der in der kunst thematisierten aspekte.

im zentrum der interaktiven medienkunst steht zum einen das mensch-maschine-verhältnis und die propriozeption des menschen im zusammenspiel mit einer technologisch bestimmten umwelt. im gegensatz zur ästhetischen verarbeitung der industrialisierung und zunehmenden technisierung der alltagswelt in den 10er/20er jahren des 20. jahrhunderts, die entweder mit alten medien erfolgte⁷ oder schlichtweg technik zur kunst erklärte, wird hier die technik in ästhetische konzepte integriert.⁸ der mensch wird dadurch mit ihr konfrontiert, sie ist ein wesentlicher bestandteil des erlebens und ‚interaktionspartner‘. indem sie vom künstler an seine bedürfnisse angepasst wird, ist sie zum einen nicht mehr allmächtig und sakrosankt (im gegensatz z.b. zur auffassung des futurismus, der die technik als solche verherrlichte), zum anderen aber muss der mensch lernen, sie zu handhaben und die gewünschten effekte zu erzeugen. wie er interagiert und wie das technische gerät reagiert bzw. umgekehrt, führt ihn dazu, sein eigenes verhalten bzw. sein verhältnis zur technik zu reflektieren. zum anderen – und dies ist insbesondere in der netzbasierten kunst der fall – wird das ideal der kollektiven produktion aufgegriffen, insbesondere bei projekten, in denen jeder betrachter zum mitgestalter werden kann.⁹ hier jedoch wird die face-to-face-kommunikation, die bisher die grundbedingung für eine solche kollektive kreativität darstellte, durch die technisch vermittelte netzkommunikation ersetzt. gemeinsame kreative zusammenarbeit kann nun über das schriftliche gruppengespräch – synchron oder asynchron – erfolgen. kollektive projekte beschränken sich

damit nicht mehr nur auf eine festgelegte gruppe und einen abgegrenzten zeitraum, sondern können offen für eine teilnehmerfluktuation sein und über eine unbegrenzte laufzeit verfügen.

hinsichtlich der menschlichen interaktion also geschieht hier tatsächlich etwas neues: das internet erlaubt als erstes technisches medium gruppengespräche, die nicht von der face-to-face-situation abhängig sind. dies jedoch bringt gleichzeitig probleme mit sich: da es historisch gesehen keinerlei vorbild für gruppengespräche mit anderen medien als dem körperlichen gibt, das physische präsenz der beteiligten voraussetzt, existieren auch keinerlei standards für die rahmenbedingungen eines technisch vermittelten gruppengesprächs. dementsprechend sind chats, kollektive arbeitsplattformen etc. zwar weit verbreitet, aber meistens als gesprächsform nicht sehr effektiv.¹⁰ je nach zielsetzung müssen für gruppengespräche bestimmte regeln implizit vorhanden sein, an die sich jeder teilnehmer hält – dies ist bis dato nicht so.¹¹ es ist absehbar, dass die umsetzung des gruppengesprächs im technischen vernetzungsmedium dieses in seiner struktur entscheidend verändern wird. dadurch, dass die multimedialen nonverbalen signale wie mimik, gestik, körperhaltung etc. fehlen, muss vermutlich einiges an verhaltensregeln kodifiziert werden, das diese interpretationsgrundlage ersetzt. dementsprechend anders werden auch die prozesse und – so vorhanden – resultate einer technisch vermittelten künstlerischen zusammenarbeit sein.

im gegensatz zur face-to-face-interaktion und zum ganzheitlich physischen erleben von medieninstallationen ist bei computer- und netzkunst jedoch der spielraum für das erleben des rezipienten ein anderer, reduzierter. hier hindern ihn die interfacegeräte (bildschirm, maus, tastatur) an einer wirklich synästhetischen erfahrung – es dominieren die visuell-akustische wahrnehmung und das schriftbasierte gespräch.

intermedialität/synästhesie

der zusammenhang dieses deprivierten erleben mit konzepten der intermedialität und synästhesie liegt auf der hand. zwar wird der computer allenthalben als das medium gefeiert, das nun die idee der intermedialität, wie sie dick higgins in den 60er

jahren formulierte, realisierbar macht, andererseits aber ist die rezeption computer- und netzbasierter kunst kaum synästhetischer als z.b. das fernsehen. doch besteht überhaupt ein zusammenhang zwischen intermedialität und synästhesie?

medien und sinne gehören – aus epistemologischer perspektive – untrennbar zusammen. schon für herder war klar, dass es ohne medien kein erkennen/empfinden geben kann.¹² obwohl interessanterweise multi- und intermedialität im aktuellen medienkünstlerischen diskurs sehr selten explizit mit sinnlicher wahrnehmung zusammengedacht werden, steht die idee der stimulation mehrerer sinne implizit hinter der interaktiven medienkunst sowie der computer- und netzkunst, aber auch hinter vielen forschungen, die sich an der schnittstelle zwischen kunst und wissenschaft befinden. nicht umsonst lehnt sich roy ascotts idee eines gesamtdatenwerkes an wagners gesamtkunstwerkkonzept an (ascott 1989), und manche künstler thematisieren direkt den zusammenhang zwischen mehrmedialität und synästhesie, wie z.b. das künstlerpaar ursula hentschläger und zelko wiener (zeitgenossen), die am „audio-visuellen gesamt ereignis“ arbeiten (hentschläger/wiener 2002). den intensiven künstlerisch-wissenschaftlichen forschungen an künstlich erzeugten räumen liegt nicht zuletzt die idee der ‚immersion‘ zugrunde, die das (synästhetische) erleben des menschen nach dem vorbild der realität zum gegenstand hat.

multi- und intermedialität erhalten ihre relevanz nicht zuletzt aus dieser impliziten verbindung mit der idee der synästhesie. allerdings gilt auch hier, dass insbesondere der begriff ‚intermedialität‘ im medienästhetischen diskurs sehr unterschiedlich verstanden wird. higgins’ definition einer „conceptual fusion“ (higgins 2001, 52 f.) von medien lässt offen, was er unter medien versteht. im kontext der neue-medien-kunst liegt es nahe, medien als „trägermedien“ von codes zu definieren. nimmt man – wie ich es oben getan habe – an, dass zwischen codes, die transmedial sein können, und medien unterschieden werden muss, so wird deutlich, dass intermedialität, verstanden als eine „verschmelzung“ von medienstrukturen, sich eigentlich nur auf codes, nicht auf medien beziehen kann. in bezug auf den computer heißt das z.b., dass die codes schrift und bild miteinander gekoppelt werden können. der computer als trägermedium beeinflusst aber die funktionen und darstellungsformen der codes gemäß seiner struktur – er ermöglicht insofern keine intermedialität, sondern ‚interse-

miozität'.¹³ generell ist zu vermuten, dass in den meisten kontexten, in denen von intermedialität die rede ist, eigentlich intersemiozität gemeint ist, in dem sinne, dass codes funktionen und strukturen anderer codes annehmen.

als konzept ist die verschmelzung von codefunktionen ebenfalls nicht neu. die lange geschichte der visuellen poesie mag hier als beispiel dienen: die idee, die (lineare und sequentielle) lesbarkeit von buchstaben mit der simultanen wahrnehmungsweise des bildes zu verbinden, existiert seit der antike.¹⁴ allerdings muss bei den meisten versuchen der code-verschmelzung konstatiert werden, dass die struktur des trägermediums bestimmend bleibt. das heißt, das z.b. bei visueller oder lautpoesie, die in klassischer buchform vermittelt wird, das buchkulturelle verhalten des lesens als rezeptionshaltung dominieren wird, während z.b. gesprochene poesie das hören und die akustischen merkmale in den mittelpunkt stellt. dasselbe gilt für die verschmelzung von bild und sprache – als bild dominiert das visuelle arrangement, nicht das lesen. daran wird ebenfalls deutlich, dass intersemiozität nicht ohne die rezeptionsweise gedacht werden kann und ihre umsetzung spezifische formen der sinnlichen wahrnehmung voraussetzt, die meist mehrere sinne umfassen.

synästhesie heißt im ästhetischen kontext erst mal nicht viel mehr, als dass mehrere sinne beim rezipienten angesprochen werden sollen. diese zielsetzung ist jedoch nicht notwendigerweise mit dem einsatz mehrerer medien/codes verbunden. gerade literarische texte sind zum beliebten analyseobjekt für den nachweis synästhetischer kunststrategien geworden, wobei meistens metaphern im mittelpunkt stehen. demnach kann auch der einsatz nur eines mediums synästhetische wahrnehmungen auslösen.¹⁵ dass jedoch synästhesie als künstlerisches konzept große relevanz erlangt hat, hängt eng mit der kulturhistorischen entwicklung von medien und sinnen zusammen: voraussetzung für die forderung nach synästhesie ist letztendlich deren analytische trennung sowie eine zuordnung in der form, dass ein medium genau einen sinn anspricht. diese ausdifferenzierung und „linearisierung“ der wahrnehmung ist ein phänomen, das sich insbesondere in der westlichen welt ausgeprägt hat. geht man davon aus, dass die menschliche wahrnehmung prinzipiell synästhetisch ist und sie ursprünglich den charakter einer „diffusen ganzheitlichkeit“ hatte, so ist die geschichte der westlichen zivilisation auch eine geschichte der analytischen trennung

der sinne und medien. darüber hinaus lässt sie sich in epochen der hierarchisierung einteilen. welche sinne und medien in einer zeit und einer kultur prämiert wurden, legt den grundstein für die vorherrschenden wahrnehmungsformen.

seit der antike schon werden die sinne einzeln betrachtet und ihnen unterschiedliche funktionen zugeschrieben (vgl. jütte 2000, 65 ff.). geht man davon aus, dass sich medien und sinne in koevolution miteinander entwickelt haben, so ist es nur konsequent, dass sich diese funktionale differenzierung auch auf die medien bezieht. paradigmatisch hierfür ist herders sinnestheorie. er ordnet jedem sinn ein medium zu und siedelt die synästhetische zusammenführung der getrennten wahrnehmung in der seele an (herder 1994, 350 ff.). ebenso schreibt er jedem sinn eine bestimmte funktion und damit auch eine kunstform zu (herder 1993, 289 ff.):

| sinne | auge | ohr | gefühl |
|----------------------------------|--|---|--|
| charakteristika | | | |
| <i>funktion</i> | wahrnehmung von flächen, farben | töne | dreidimensionale körper |
| <i>charakter der wahrnehmung</i> | am „klärsten“, „kälteste[r]“ sinn ¹⁶ gegenstände liegen außerhalb des wahrnehmenden, sind klar differenziert, bleibend und wiederholbar (das auge begreift „teile als außer sich neben einander“) ¹⁷ | diffusere wahrnehmungsform, sie wirkt tief in die seele ein, ihre gegenstände (töne) fließen ineinander, sind nicht klar zu differenzieren, flüchtig (das ohr begreift „teile in sich und in der folge nacheinander“) ¹⁸ | empfindung anderer körper – ihre beschaffenheit und form, gleichzeitige wahrnehmung von teilen (das gefühl begreift „teile auf einmal und neben einander“) ¹⁹ |
| <i>korrelierte kunst</i> | malerei | musik („wohllaut“) ²⁰ | bildhauerei |

auffällig ist bei herders konzept – und dies deutet schon die spätere auffassung der romantik an – dass die poesie keinem sinn zugeordnet wird. möglicherweise ist sie – aufgrund der sonderstellung der sprache in herders medien- und sinnestheorie²¹ – per se synästhetisch. es ist aber zu vermuten, dass er die wahrnehmung von literatur und poesie in erster linie im akustischen sinn ansiedelt.²² absehen von dieser unbestimmtheit in bezug auf die sprache aber ist die zuordnung zwischen medien und sinnen relativ klar und lässt auch keine überschneidungen zu.

mit der linearen zuordnung von medien zu sinnen und deren funktionaler differenzierung geht kulturhistorisch auch immer eine hierarchisierung der sinne (und damit auch der medien) einher. in der aufklärung wurde in erster linie das auge prämiert (die zahlreichen licht-metaphern unterstreichen dies, vgl. utz 1990, 185); herder reagiert darauf mit einer aufwertung des ohrs und insbesondere des tastsinns. die frühromantik ist dann wohl die erste epoche nach der phase der analytischen trennung der sinne, medien und kunstformen, die versucht, diese abgrenzungen wieder aufzuheben. für die theoretiker und praktiker der frühromantik ist es jedoch insbesondere die sprache, die es vermag, alle sinne anzusprechen. umgesetzt wurden synästhetische strategien daher nach wie vor primär mit einem code, auch wenn die musik und musikalität als wesentliches element hinzukommt.

daran knüpft sich eine hypothese an: solange die funktionale trennung der medien und sinne aufrecht erhalten wird, gibt es hierarchisierungen, die der entstehung einer mehrmedialen und polysensuellen kunstform entgegenstehen. interessanterweise spielt die kunstform, die zu dieser zeit am ehesten als multimedial bezeichnet werden kann, nämlich das theater, für die romantik eine eher marginale rolle. theaterstücke wurden zwar geschrieben, waren aber primär als lesestücke konzipiert (vgl. fetzer 1994, 289). insofern überwindet die romantik die trennung der funktionen von sinnen und medien zwar theoretisch, ob es ihr in der praktischen umsetzung gelungen ist, ist fraglich und bleibt einer eingehenderen analyse vorbehalten. meine vermutung ist, dass erst richard wagner mit seinem konzept des gesamtkunstwerks die funktionale trennung von sinnen und medien und die damit verbundene hierarchisierung aufhebt. in seinen revolutionären, um 1848 entstandenen schriften sieht er sich nicht mehr in der lage, den medien und sinnen jeweils voneinander getrennte funktionen zuzuordnen. sein konzept des gesamtkunstwerks beruht auf einer jeweiligen gegenseitigen unterstützung von mimik, gestik, musik und sprache – auge und ohr, so wagner, ergänzen einander, das eine kann nicht ohne das andere gedacht werden (wagner 1956, 158). wagner konzipiert sein gesamtkunstwerk gleichzeitig auch interaktionsintensiv, indem er das publikum als dessen inhärenten bestandteil definiert:

„eine solche ahnungsvolle stimmung hat der dichter [damit ist in erster linie

der „tondichter“ gemeint, c.h.] uns zu erwecken, um aus ihrem verlangen heraus *uns selbst zum notwendigen mitschöpfer des kunstwerkes zu machen*. indem er dieses verlangen uns hervorruft, verschafft er sich in unsrer erregten empfänglichkeit die bedingende kraft, welche die gestaltung der von ihm beabsichtigten erscheinungen, gerade so, wie er sie seiner absicht gemäß gestalten muß, einzig ihm ermöglichen kann.“ (wagner 1956, 159)

wagner verbindet somit interaktionsintensität (auch wenn sie hier zunächst noch als intensive verarbeitung der sinnlichen eindrücke gedacht ist) und synästhesie untrennbar miteinander. damit setzt er einen konzeptuellen standard, den die künste der späteren epochen in unterschiedlicher form – und auch aus unterschiedlichen gründen – umzusetzen versuchten.²³ wie jedoch schon oben bemerkt, ließ sich gerade die interaktionsintensität nur in physischer präsenz der kommunikatoren (künstler und publikum) realisieren.

die neue-medien-kunst wiederum ermöglicht ein synästhetisch-interaktionsintensives erleben nicht mehr durch die mensch-zu-mensch-interaktion, sondern durch die ‚kommunikation‘ zwischen mensch und maschine. dabei ist ebenfalls zu beachten, dass die hierarchie der medien in gewisser weise aufgelöst wird, denn es werden insbesondere in medieninstallationen nicht mehr nur auge und ohr, sondern auch der tastsinn und generell das kinästhetische erleben thematisiert. wenn in der installation *text rain* von camille utterback und romy achituv der besucher seinen schatten auf eine wand projiziert sieht und dieser schatten herabregnende buchstaben mit seinen konturen auffangen kann, so fängt er fast zwangsläufig an, sich in bestimmter weise zu bewegen, um mit diesen buchstaben zu „tanzen“. die vergleichsweise einfache computerarbeit *as much as you love me* von orit kruglanski arbeitet mit dem haptischen erleben: der nutzer navigiert sich am computer durch eine beziehungs-geschichte, die immer problematischer und auswegloser wird – dementsprechend lässt sich die maus immer schwerer bewegen. man erfährt die stärke und intensität der geschilderten konflikte buchstäblich am eigenen leibe. im vergleich dazu sind synästhetische strategien in computer- und netzkunst noch eher schwach ausgeprägt. wie oben schon erwähnt, verhindern die peripheriegeräte ein intensive-

res sinnliches erleben. auge und ohr sind die sinne, die angesprochen werden können, wobei auch vorstellbar ist, dass die haptik durch bestimmte, geforderte mausbewegungen in das erleben integriert werden könnte.²⁴

der schwerpunkt der synästhetischen strategien in der computer- und netzkunst liegt mehr auf bestimmten umsetzungen der intersemiotizität. die zeichensysteme werden in ihren funktionen verfremdet – sei es durch visualisierung des textes (z.b. in simon biggs' projekt *the great wall of china*, in dem der text nicht mehr lesbar ist) oder durch inhärente kopplung von zeichensystemen, durch die ein code eigenschaften des anderen annimmt, dabei aber seine, ihm kulturell zugeschriebenen funktionen verliert, oder durch die – durch programmierung ermöglichte – transformation von einem zeichensystem in ein anderes.²⁵ die funktionale trennung der medien/codes wird durch die nutzung computer- und netzspezifischer eigenschaften unterlaufen – allerdings lässt sich bisher noch nicht absehen, in welche richtung sich diese funktionsveränderungen entwickeln könnten. möglicherweise erweitern die zeichensysteme ihre funktionalität, möglicherweise werden aus den computerstrukturen auch neue zeichensysteme generiert.²⁶ für das rezeptionsverhalten bedeutet dies zum einen, dass die lineare zuordnung von medien/codes zu jeweils einem sinn aufgehoben wird und durch die transformationsmöglichkeiten der codes nicht mehr eindeutig ist, welcher code sich an welchen sinn wendet. zum anderen bedeutet diese subversion kultureller standards gleichzeitig, dass die neuen medien offensichtlich erst noch ihre eigenen standardisierungen herausbilden und wiederum kulturell durchsetzen müssen. wie sich diese dann auf die wahrnehmungsmodalitäten der rezipienten auswirken, ist bisher nicht abzusehen. festzustellen aber ist, dass insbesondere computer und internet als neue medien eine andere infragestellung der prämiierung von medien und sinnen zur folge haben als experimente der avantgarden, die mit alten medien erfolgten. was hier auf dem prüfstand steht, ist generell das prinzip der hierarchisierung von medien und sinnen. dies wird deshalb so deutlich, weil wir es mit neuen medien zu tun haben, die zum einen alle bisher vorhandenen codes integrieren können, zum anderen durch die veränderung von deren struktur durch die spezifische mediale materialität deren standardisierte funktionalität und das damit verbundene normierte rezeptionsverhalten in frage stellen. eine rückführung zu einer

synästhetischen, diffusen wahrnehmungsform, wie sie McLuhan mit seiner Homöostase der Sinne an den Computer und die technische Vernetzung knüpfte, wird jedoch vermutlich nicht die Folge sein: die Zusammenführung von Sinnen und Medien, die über Jahrhunderte hinweg ausdifferenziert und hierarchisiert wurden, kann nicht zu einem (wie auch immer gearteten) Urzustand führen. Technisch-medial vermittelte Synästhesie nach der gedachten und praktizierten Trennung wird eine neue Gestalt annehmen – ob diese dann in der Lage sein wird, wirklich alle Sinne (inklusive dem Geschmacks- und Geruchssinn, die in der Sinnhierarchie immer an letzter Stelle standen) so zu stimulieren, dass das eigentliche Vorbild, nämlich das physische Erleben des alltäglichen Lebens, erreicht wird, bleibt dahingestellt.²⁷

prozessualität

ebenfalls eng verbunden sowohl mit Interaktivität als auch mit Intermedialität ist das Charakteristikum der Prozessualität. Letztere richtet sich insbesondere gegen den Werkbegriff und damit auch implizit gegen die Vermarktungsstrukturen, die das Kunst- und Literatursystem über die Jahrhunderte hinweg hervorgebracht haben. Auch Prozessualität ist prinzipiell nichts Neues: sie impliziert zum einen die Idee, dass der Kunstprozess an sich in den Mittelpunkt gestellt werden sollte, zum anderen, dass das Publikum an diesem aktiv beteiligt werden kann. Prozessualität kann verschiedene Ausformungen annehmen: zum einen als zufallsorientierter, aber letztlich doch zu einem Ergebnis (Kunstwerk) führender Prozess, der von einer oder mehreren Personen durchgeführt wird, zum anderen als einmaliges Ereignis, das kein „Produkt“ hervorbringt. Unter erstere Kategorie fallen alle Experimente, die den künstlerischen Akt durch die Einführung des Zufalls entmystifizieren – Dada-Gedichte nach Tristan Tzara's Anleitung zur Verfertigung eines dadaistischen Gedichts,²⁸ surrealistische Schreibexperimente (cadavre exquis, écriture automatique), Cut-up- und Sampling-Techniken, Tendenzen wie das Action Painting und auch aleatorische Poesieformen, die zwar regelgeleitet sind, aber in ihrer offenen Kombinatorik auch zufallsorientiert sein können. Kurz: „der Künstler schafft durch Wahl, Verteilen und Entformeln der Materialien. (auch Unterröcke.)“ (Schwitters 1998, 51). Die Ergebnisse sind dann letztlich

wiederum festgeschrieben, und nur das wissen um ihre entstehung trägt zur entmystifizierung des kunstprozesses bei – allerdings mit dem effekt, dass, wie oben schon erwähnt, die person des künstlers in den mittelpunkt gerückt wird und die ergebnisse derartiger prozesse dadurch in das kunstsystem eingeordnet werden. der zweite bereich prozessualer kunstformen, der der indeterminierten aufführung, wird insbesondere in den 60er jahren durch die happening-, aktions- und performancekunst repräsentiert. sind beide formen der umsetzung von prozessualität in den alten medien dadurch gekennzeichnet, dass im ersten fall häufig ein unveränderliches produkt,²⁹ im zweiten ein unwiederholbares und unspeicherbares ereignis entsteht, so verändert sich dies bei der umsetzung prozessualer konzepte mit computer und internet.

bezüglich der aleatorischen experimente besteht der hauptunterschied darin, dass computergenerierte texte nicht mehr durch die ordnende hand des künstlers zustande kommen, sondern durch software-programme, die das material nach bestimmten, programmierten regeln zusammenstellen. d.h. der beitrag des künstlers liegt darin, die regeln und die art des materials festzulegen – das verteilen im schwitterschen sinne erfolgt jedoch automatisch. dies führt dazu, dass meist der nutzer als auslöser der prozesse fungiert und teilweise sogar die richtung bestimmen kann, in die die auswahl der materialien geht. dadurch wird ihm eine einflussmöglichkeit eingeräumt, die er in derartigen experimenten, die mit den alten medien umgesetzt wurden, nicht oder nur in ausnahmefällen (bei kombinatorischer dichtung) hatte. die prozessualität der neuen medien ermöglicht die oben angeführten interaktivitätsformen und ist somit eng mit diesen korreliert. die einföhrung der maschine als ausführendem instrument nimmt dem künstler/initiator einen teil der verantwortung für die auswahl und das verteilen des materials ab und führt dazu, dass die prozesse auch ohne sein zutun wiederholbar werden (auch wenn die ergebnisse immer andere sind). dies ist zwar bei kombinatorischen experimenten ebenfalls der fall, jedoch gibt es prinzipiell einen größeren spielraum an materialien und ihrer kombination sowie mehr handlungsspielraum für den nutzer.³⁰

prozessualität im sinne der indeterminiertheit zeitgebundener ereignisse verändert sich ebenfalls qualitativ: statt – wie oben schon erwähnt – umsetzungen zu einer

bestimmten zeit in einem bestimmten, vom künstler festgelegten rahmen in physischer präsent wird es nun möglich, die indeterminiertheit von zeit und raum loszulösen. die oben erwähnten kollektiven projekte sind ein beispiel hierfür: die initiatoren legen nur noch den rahmen und die „spielregeln“ fest, die umsetzung wird von den jeweiligen beiträgern übernommen. damit erhält der benutzer sehr viel mehr kreativitätsspielraum als ihm üblicherweise z.b. in happenings zugewiesen wird, wo er während des gesamten prozesses den anweisungen des künstler-regisseurs folgen muss/soll. kollektive projekte ziehen sich über einen unbestimmten zeitraum hinweg hin, sie sind häufig speicherbar (auch wenn ihre kommunikative dynamik bisher nicht sichtbar gemacht wird), so dass ein ‚produkt‘ entsteht, das aber den charakter der unabgeschlossenheit bewahrt. in diesen fällen wäre es dringend nötig, sich über darstellungsformen gedanken zu machen, die es erlauben, die soziale dynamik solcher projekte sichtbar zu machen (vgl. heibach 2003, 183 f.). damit würde ein weiterer unterschied zu den kunstprozess-projekten in physischer präsent sichtbar: ist in diesen die kommunikationsdynamik nur für die teilnehmer erfahrbar und nach abschluss des projektes nicht mehr reproduzierbar, bieten kollektive projekte im netz zumindest theoretisch die möglichkeit, diese auch für nicht-beteiligte nachvollziehbar zu gestalten. hierzu wäre es allerdings ebenfalls nötig, entsprechende darstellungsstandards zu finden und kulturell zu etablieren. zudem muss man davon ausgehen, dass die zusammenarbeit in derartigen technisch vermittelten projekten anders verläuft als bei einer aktion oder einem happening, das unter face-to-face-bedingungen stattfindet. die sinnlich deprivierte, rein schriftbasierte kommunikation zwischen teilnehmern eines netzbasierten kollektiven projektes bringt andere soziale dynamiken hervor, als die synästhetische interaktion zwischen teilnehmern unter den bedingungen physischer präsent.

fazit

wenn es um die frage der historischen einordnung der neue-medien-kunst geht, dann müssen zwei argumentationslinien voneinander unterschieden werden: zum einen die ideengeschichte der konzepte, die in dieser kunstrichtung aufgegriffen und maß-

geblich für ihre ästhetische konstitution werden, zum anderen die beziehung zwischen den medien und der kunst. schon aufgrund des namens „medienkunst“, der sich aber nur innerhalb der kunst mit elektronischen medien wie fernsehen, video, computer und internet etabliert hat, liegt es nahe, diese unter dem blickwinkel des medieneinsatzes zu betrachten. dasselbe gilt jedoch auch für historische phänomene: man kommt nicht umhin, die ideengeschichte mit der künstlerischen umsetzung in medien – seien es technische wie das buch, die leinwand, etc. oder physische, wie der menschliche körper – zu verflechten. dies unterstreicht die notwendigkeit, die kunst- und literaturgeschichte unter medientheoretischen und -geschichtlichen aspekten noch einmal neu zu betrachten. wie die diskussion der konzepte hoffentlich gezeigt hat, hängt die auswahl der künstlerisch eingesetzten medien immer auch eng mit den jeweils herrschenden kulturellen prämierungen von medien und sinnen zusammen. entweder werden diese – soweit möglich – von der kunst unterlaufen (wie z.b. in der experimentellen poesie der 60er jahre) oder diese unterwirft sich mangels alternativen letztlich doch den herrschenden standards (was vermutlich z.b. bei der frühromantik der fall war) und versucht, mit anderen, nicht-medialen strategien auf notwendige veränderungen in den darstellungs- und wahrnehmungsformen aufmerksam zu machen. nicht zuletzt durch diese verschränkung mit den kulturellen epistemologischen normen ihrer zeit variieren die konzepte in ihrer zielrichtung und ihrer umsetzung gravierend.

die neue-medien-kunst führt zwar einige elemente in den von ihr aufgegriffenen konzepten fort, erzielt aber aufgrund der materialität ihrer medien andere ergebnisse und setzt andere schwerpunkte – nicht zuletzt auch, weil sie auf aktuelle kulturelle und gesellschaftliche fragestellungen reagiert. sie führt vor, wie sich das verhältnis zwischen mensch und maschine sowie zwischen menschen durch technisch vermittelte kommunikation und interaktion verändern kann und welche weitgreifenden konsequenzen die von ihr verwendeten technischen medien für unsere kultur haben. gleichzeitig aber wirkt sie auch experimentell-gestalterisch und erprobt anwendungsformen, die möglicherweise auf eine effektivere mediennutzung hindeuten. damit erfüllt sie in einer zeit, die sich in vielerlei hinsicht aufgrund der technisierung des alltags durch computer und internet in einer umbruchsituation befindet und neue for-

men der zusammenarbeit, der kommunikation, der darstellungs- und wahrnehmungsformen finden muss, eine wichtige funktion. sie schließt damit an einen wesentlichen gesellschaftlichen auftrag für kunst und literatur generell an: den menschen zur reflexion seiner eigenen situation anzuregen und seine selbstwahrnehmung zu überprüfen sowie möglicherweise zu korrigieren.

Anmerkungen

¹ wenn ich hier von ‚kunst‘ spreche, dann subsumiere ich darunter auch sprachkunst, verstanden als sprachbasierte kunst, die sich von der literatur dadurch unterscheidet, dass sie strukturell von anderen medien als dem buch geprägt ist.

² vgl. dazu exemplarisch simanowski (2002, 17), der statt ‚prozessualität‘ den begriff ‚inszenierung‘ wählt, aber den prozessualen „aufführungscharakter“ meint. für eine kritik an einer derartigen ‚merkmalssemantik‘ vgl. block/heibach/wenz 2004, s. 20.

³ vgl. ebenfalls exemplarisch block 2004.

⁴ vgl. ausführlich hünnekens 1997, 50 ff.

⁵ eine dokumentation findet sich auf: [<http://www.alzado.net>].

⁶ dies stellt auch henry flynt, der begründer der konzeptkunst fest: „the real artwork, the only artwork, was the artist's fame as an artist. delectation in an object was now vestigial - or irrelevant - in the appreciation of art.“ (flynt 1993).

⁷ zu nennen wären hier die klassischen kunstformen wie literatur und bildende kunst, aber natürlich auch das theater, das vielleicht am eindrücklichsten das verhältnis zwischen mensch und technik auf die bühne brachte. wenn meyerhold mit seiner biomechanik versucht, dem menschlichen körper mit einem standardisierten bewegungsrepertoire neue ausdrucksformen zu verleihen, dann übernimmt er elemente aus der technik und versucht sie mittels des mediums des körpers als ästhetisches ausdrucksmedium fruchtbar zu machen.

⁸ auch hier gibt es einige wenige historische vorbilder, die aber ausnahmen von der regel darstellen: erwin piscator arbeitete z.b. in seinen theaterinszenierungen mit der integration von lichtprojektionen, film und rundfunk.

⁹ vgl. dazu ausführlich heibach 2003, 160 ff.

¹⁰ vgl. dazu ausführlich heibach 2003, 189 ff.

¹¹ ein wesentliches zeichen für die mangelnde standardisierung sind die für jeden chat explizit formulierten regeln, die auch häufig variieren.

¹² herder entfaltet seine wahrnehmungstheorie im rahmen einer von der berliner akademie gestellten preisfrage über das verhältnis von erkennen und empfinden. ausgangspunkt ist für ihn die ‚äußere wahrnehmung‘, die es dem menschen erlaubt, über medien (schall, licht, duft) die gegenstände überhaupt erst wahrnehmen zu können. diese ‚äußere wahrnehmung‘ ist die grundlage für die ‚innere wahrnehmung‘, bei der die voneinander getrennten sinneseindrücke zusammengeführt werden und zur grundlage sowohl für das erkennen als auch das empfinden werden (vgl. herder 1994, 346 ff.).

¹³ vgl. zu diesem begriff heibach 2003, 97 ff.

¹⁴ vgl. die übersicht in adler/ulrich 1987.

¹⁵ dadurch wird deutlich, dass die in der neuen-medien-kunst häufig implizit vorhandene prämissen, dass synästhesie vom einfluss mehrerer medien abhängt, nicht zwingend ist.

¹⁶ herder 1993, 289/290

¹⁷ ebd., 307.

¹⁸ ebd.

¹⁹ ebd.

²⁰ ebd., 293.

²¹ die sprache ist ein göttliches medium, sie ist mittlerin zwischen der seele und gott. dies bedeutet wiederum, dass sie die synästhetische verarbeitung der seele aufnimmt und weitergibt (herder 1994, 357 ff.). demnach kann sie kaum einem sinn zugeordnet werden. allerdings ist herder in bezug auf die sprache – entgegen seiner sonstigen anstrengungen – verhältnismäßig unklar und wenig analytisch.

²² so spricht er in „vom erkennen und empfinden der menschlichen seele“ (1778) von den „drei größten epischen dichter[n]“, die blind gewesen seien und in erster linie über den gehörsinn wahrgenommen hätten (herder 1994, 348).

²³ ging es bei den avantgarden der 10er/20er jahre auch darum, die komplexität der technisierten umwelt in der kunst abbildbar zu machen, was wiederum nur durch die stimulierung mehrerer sinne möglich erschien, stand im mittelpunkt der 60er-jahre-bestrebungen mehr eine demokratisierungsbewegung der kunst, die zur niederreißung der grenzen zwischen kunst und leben führen sollte.

²⁴ hierbei muss allerdings ebenso darauf hingewiesen werden, dass die ausformung der peripheriegeräte ein spiegel der kulturellen sinnesprämierungen ist: der bildschirm als zentrales element unterstreicht die nach wie vor dominante rolle des auges, während ohr und tastsinn untergeordnete rollen spielen. auch dass es bisher nur wenige kunstprojekte gibt, die z.b. statt text die gesprochene sprache einsetzen, bestätigt diese kulturelle dominanz des visuellen.

²⁵ vgl. z.b. das projekt *eden garden 1.1*. [<http://eden.garden1.1.projects.sfmoma.org/>], bei dem html-tags, die aus dem www gesammelt werden, in gegenstände/lebewesen und deren bewegungen transformiert werden.

²⁶ die tendenz, die computereigene symbolik für die ästhetische produktion zu nutzen und sie somit zu einem rezeptionsrelevanten Zeichensystem zu erheben, ist steigend – vgl. z.b. die arbeiten von mary-anne breeze, [<http://www.hotkey.net.au/~netwerker/>] und dem ascii art ensemble, [<http://www.desk.org/a/a/e/first.html>].

²⁷ hier soll nicht der eindruck erweckt werden, dass die kunst den menschlichen alltag zum vorbild nimmt und sich diesem unterordnet. kunst hat aber unter anderem die funktion, beim rezipienten verstärkte selbstreflexion über sein erleben und seine wahrnehmung in gang zu setzen. das streben nach synästhesie und deren umsetzung in der kunst führt eben genau dazu.

²⁸ „nehmt eine zeitung.

nehmt scheren.

wählt in dieser zeitung einen artikel von der länge aus, die ihr eurem gedicht zu geben beabsichtigt.

schneidet sorgfältig jedes wort dieses artikels aus und gebt sie in eine tüte.

schüttelt leicht.

nehmt dann einen schnipsel nach dem anderen heraus. schreibt gewissenhaft ab, in der reihenfolge, in der sie aus der tüte gekommen sind.

das gedicht wird euch ähneln.

und damit seid ihr ein unendlich origineller schriftsteller mit einer charmanten, wenn auch von den leuten unverstandenen sensibilität“ (tzara 1998, 90 f.).

²⁹ eine ausnahme bilden hier kombinatorische experimente wie z.b. raymond queneaus *cent mille milliards de poèmes* oder marc saportas kartenspiellroman *composition no. 1*, bei denen die ergebnisse immer variieren können. dennoch ist die anzahl der elemente, die kombiniert werden können, in diesen fällen endlich.

³⁰ ich denke dabei an projekte, die nach dem muster der collage funktionieren, sich aber ihr material aus dem netz suchen, teilweise nach nutzervorgaben. der *netomat* [<http://www.netomat.net>] ist ein derartiges projekt – eine software, die das netz auf stichworteingabe des nutzers hin nach bildern, textfragmenten und tönen zum eingegebenen wort oder satz durchsucht und daraus eine collage zusammenstellt, der immer wieder neue gefundene elemente hinzugefügt werden. jede wiederholung des prozesses wird andere ergebnisse hervorbringen. *the impermanence agent* [<http://www.theimpermanenceagent.com>] von noah wardrip-fruin u.a. beruht auf einer software, die nach dem vorbild intelligenter agenten aus webseiten, die vom nutzer besucht werden, bild- und textelemente „kopiert“, in eine vorgegebene erzählung integriert und diese somit nach und nach verändert. bei beiden projekten kann der nutzer durch themenangabe bzw. auswahl der webseiten das material zumindest grob bestimmen, das von den programmen gesucht und kombiniert werden soll. dies unterscheidet diese projekte von kombinatorischen projekten, die mit den alten medien und damit mit der kombination einer zwangsläufig „endlichen“ zahl an elementen arbeiten.

literatur

- adler, jeremy/ernst, ulrich (hg.): *text als figur. visuelle poesie von der antike bis zur moderne*, weinheim 1987.
- ascott, roy (1989): „gesamtdatenwerk. konnektivität, transformation und transzendenz“, in: *kunstforum international* 103, s. 100-109.
- block, friedrich w./heibach, christiane/wenz, karin (2004): „ästhetik digitaler poesie – eine einföhrung“, in: dies. (hg.): *pOes1s. ästhetik digitaler poesie*, ostfildern, s. 11-36.
- cramer, florian (2004): „über literatur und digitalcode“, in: block, friedrich w./heibach, christiane/wenz, karin (hg.): *pOes1s. ästhetik digitaler poesie*, ostfildern, s. 263-276.
- dinkla, söke (1997): „vom zuschauer zum spieler“. in: dies. (hg.): *interact! schlüsselwerke interaktiver kunst*, opladen, s. 8-21.
- fetzer, john (1994): „das drama der romantik“, in: schanze, helmut (hg.): *romantik-handbuch*, stuttgart, s. 289-310.
- flynt, henry (1993): „against ‘participation’. a total critique of culture“, kap. 10, [<http://www.henryflynt.org/aesthetics/apchptr10.html>].
- hei+co@hypedis.de (2001): „suchen und verweisen. digitale autor-/leserschaften oder: von den praktischen und theoretischen schwierigkeiten, ohne autornamen zu schreiben und zu lesen“, in: *kodikas/code* 24, 3/4 (2001), sonderheft: *pOes1s. ästhetik digitaler literatur*, hg. v. friedrich w. block, christiane heibach, karin wenz, den aufsatz ergänzende webseite: [<http://www.hyperdis.de/autorschaften/>]
- heibach, christiane (2003): *literatur im elektronischen raum*. frankfurt/m.
- hentschläger, ursula/wiener, zelko (2002): *webdramaturgie. das audio-visuelle gesamt ereignis*, münchen.
- herder, johann gottfried (1993): *werke bd. 2: schriften zur ästhetik und literatur*, hg. v. günter arnold u.a., frankfurt/main.
- herder, johann gottfried (1994): *werke bd. 4: schriften zu philosophie, literatur, kunst und altertum 1774-1787*, hg. v. günter arnold u.a., frankfurt/main.
- higgins, dick (2001): „intermedia“, in: *leonardo*, vol. 34, no. 1, s. 49-54.
- hünnekens, annette (1997): *der bewegte betrachter. theorien der interaktiven medienkunst*, köln.
- jütte, robert (2000): *geschichte der sinne. von der antike bis zum cyberspace*, münchen.
- schwitters, kurt (1998): *die literarischen werke* bd. 5, hg. v. friedhelm lach, köln.
- tzara, tristan (1998): „dada manifest über die schwarze liebe und die bittere liebe“, in: ders.: *sieben dada manifeste*, hamburg, s. 79-102.
- simanowski, roberto (2001): „digitale literatur?“, in: ders. (hg.): *literatur.digital. formen und wege einer neuen literatur*, münchen, s. 11-26.
- utz, peter (1990): *das auge und das ohr im text. literarische sinneswahrnehmung in der goethezeit*, münchen.
- wagner, richard (1956): „oper und drama“, in: ders.: *die hauptschriften*, stuttgart, s. 129-176.

Statistik:

Seiten: 21
 Wörter: 5107
 Zeichen (ohne Leerzeichen): 33842
 Zeichen (mit Leerzeichen): 38974
 Absätze: 66
 Zeilen: 56

Timestamp: 1076082912

sabine breitsameter

unterhaltungen im internet – hör-spiel als interaktion

ein radiophoner essay

es sprechen:

- a: die autorin
- ü: übersetzer
- zit: zitator

interview-partner im originalton:

- derrick de kerckhove, medienwissenschaftler, toronto/kanada.
- dieter daniels, professor für kunstgeschichte und medientheorie, leipzig.
- roy ascott, künstler und kulturwissenschaftler, newport/wales.
- tamas szakal, netzwerk-audiokünstler, budapest/leipzig.
- peter mühlfriedel von der künstlergruppe „skop“, internet-audiokünstler, berlin.

derrick de kerckhove

the ground zero of interactivity is when you go and consult a database.

ü: interaktivität fängt dort an, wo man eine datenbank konsultiert, egal ob auf einer cd-rom oder im netz oder in einem anderen beliebigen informationsraum: der nutzer sucht sich seinen weg durch diese datenbank, je nach interesse, je nach den such-möglichkeiten, die das system vorgibt. und dementsprechend wird auch die antwort der datenbank ausfallen.

dieter daniels

interaktion heisst: es muß eine art input geben und dadurch muß sich der output verändern. das wäre die grundbasis. egal ob ich dann einem menschen gegenüber stehe oder es mit einer form von medienapparat tue, mich mit dem gerät auseinandersetze.

roy ascott

interactive systems suggest the possibility of mutual involvement.

ü: interaktive systeme, interaktive medien geben die möglichkeit, in kommunikation zu treten und miteinander eine beziehung des austauschs zu unterhalten.

a: austausch von frage und antwort, wort und gegenwort: kommunikation ist gespräch ist konversation:

zit: konversation: seit dem 17. jahrhundert – gepflegtes gespräch. bis zum 16. jahrhundert – menschlicher umgang. in der antike war die „ars sermonis“¹ die kunst des vertrauten und gesprächigen verkehrs, die dem fortschreiten und der wiederholbarkeit, der bewahrung also, des menschlichen umgangs dienen soll.

a: was wird aus wort und antwort im zeitalter medialer netzwerke?

zit: frankfurt-main, 24. oktober 1924: chaos im äther: statt des angekündigten sinfoniekonzerts eine kakophonie. ein halbes dutzend stimmen redet durch-

einander. ein fassungsloser radio-direktor, der kurz davor ist, seinen verstand zu verlieren.²

direktor: es ist etwas unerhörtes geschehen! ja, wer hat denn all den leuten gesagt, daß sie sprechen sollen?

a: daß es da einen festgelegten und vom radio-direktor verantworteten programm-ablauf gibt, den sie durcheinanderbringen, scheint sie nicht zu kümmern.

direktor: das ist ein komplot! wenn dieser unsinn siegt, dann bin ich am ende!

a: die radiostation: besetzt von unsichtbaren stimmen. der rundfunk: außer kontrolle. – „zauberei auf dem sender“, lautet der titel dieses ersten deutschen hörspiels, das der nachwelt nur als remake erhalten ist.

direktor: wo kommen wir denn hin, wenn jeder tun würde, was ihm gefällt?

dieter daniels

man sieht, daß die entstehung des broadcasting als industrielle informations-verbreitungs-maschinerie parallel läuft mit einer möglichen vision einer anderen nutzung dieser technologien.

a: einer interaktiven nutzung. nicht: einer sendet und alle hören zu. sondern: der äther – ein raum für alle. jeder kann sender und empfänger sein. – so wie im ersten deutschen hörspiel mag die frühzeit des radios geklungen haben: ruf und gegenruf auf einer frequenz. hunderte von amateur-sendern sprachen durcheinander. viele kommunizierten mit vielen, in ein und demselben virtuellen raum. das ganze lief nicht viel anders ab als ein heutiger chat im internet, allerdings akustisch.

dieter daniels

und das beginnt eigentlich mit bert brecht, der ja das berühmte statement als kritik an der situation des radios verfaßt hat, daß es aus einem produktionsgerät zu einem kommunikationsgerät zu verwandeln sei:

zit: „der rundfunk wäre der denkbar großartigste kommunikationsapparat des öffentlichen lebens, ein ungeheueres kanalsystem...“

dieter daniels

ich denke, daß die debatte der interaktivität auf einer kritik dieses prinzipts des broadcasting fußt, auf dem wunsch, daß ein neuer sozialer raum geöffnet werden soll. daß medien solch eine demokratisierende, öffentliche funktion haben sollten und könnten.

zit: ...das heißt, der rundfunk könnte so sein, „wenn er es verstünde, nicht nur auszusenden, sondern auch zu empfangen, also den hörer nicht nur hören, sondern auch sprechen zu machen.“

direktor: das ist ausgeschlossen, die ganze weltordnung würde zusammenbrechen. die ganze weltgeschichte hätte ihren sinn verloren!

a: bis 1924 war in deutschland der betrieb von amateurfunksendern bei gefängnisstrafe verboten. nicht einmal die vergabe entsprechender lizenzen unter kontrollierten bedingungen war bis dahin vom staat vorgesehen.

direktor: aber letztlich wollen wir die ordnung. und sicherlich ist die ordnung das richtige, und die unordnung ist falsch!

a: die angst der deutschen militärs und der autoritätsfürchtigen bürokraten vor öffentlicher rede und gegenrede, vor anonymen stimmen aus dem äther, die jederzeit zu allen sprechen konnten, begünstigte nach dem ‚funkpuk‘ der novemberrevolution von 1918 ein kommunikationsmodell, das bis heute umgangssprachlich als „radio“ verstanden wird: das modell „rundfunk“, dessen reichweite sich zu allererst am radius der ausbreitung mißt. er wurde auf jahrzehnte hin zum synonym für das zentrale, sternförmige sendemonopol.

zit: „rundfunk: einer spricht, ohne zu hören, und alle übrigen hören, ohne sprechen zu können.“ rudolf arnheim 1933.

„der rundfunk müßte demnach aus dem lieferantentum herausgehen und den hörer als lieferanten organisieren.“ bertolt brecht 1932.

dieter daniels

die kommerzialisierung des internet in den 90er jahren und die flächendeckende industrialisierung zu einem monomedium ist sehr stark vergleichbar der monopolisierung des radios in den 20er jahren.

ansage: meine damen und herren, wir wollen sie einladen mitzumachen.³

a: baden-baden, im juli 1969.

ansage: hier ist der südwestfunk mit seinem 1. programm. im rahmen unseres richard hey-repertoires hören sie heute: „rosi, ein radio-spektakel 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.

dieter daniels

ich denke, daß in den 60er jahren die idee einer öffnung von künstlerischen und kulturellen haltungen hin zu einer interaktion mit dem publikum sehr stark ideologisch fundiert war.

erzähler: der neu eingestellte küchenjunge wird vom kantinenchef in die arbeit eingewiesen.

chef: vorgesetzte sind für sie der 2. koch, der 1. koch und ich.

student: mehr vorgesetzte habt ihr nicht?

chef: pfannen hier, elektrische geräte drüben, besteck in diesen schubladen.

student: ich finde das unpraktisch. man muß zuviel laufen.

chef: ja ihr feinen pinkel, ihr glaubt, das geht ganz leicht in den ferien geld zu verdienen. hier wird nicht gequasselt, hier wird gearbeitet.

student: mein vater ist kellner, ich hab mir seine füße angesehen.

chef: lassen sie die pfanne hängen!

student: nun lassen sie's mich doch mal zeigen.

chef: hände weg von der pfanne, oder ...! raus! loslassen die pfanne!

erzähler: hier sind wir also in der bekannten situation, wo der küchenjunge seine ohrfeige kriegt. die frage ist: soll er sich anpassen, die ohrfeige einstecken, oder soll er zurückhauen. diese frage richten wir an sie. rufen sie uns an.

a: gesellschaftliche autoritäten und ästhetische konventionen wurden in den 60er jahren in allen kunstformen innerhalb und außerhalb der medien in

frage gestellt, auch im hörspiel. auf diesem hintergrund entwickelten sich eine ganze reihe neuer hörspiel-formen: auch radio-stücke entstanden, die dem hörer ermöglichten, unmittelbaren einfluß auf den inhaltliche fortgang eines hörspiels zu nehmen.

moderator: wir senden ihre anrufe, während sie mit uns sprechen. einfache mehrheit entscheidet, wie das stück weitergehen soll...

a: ... und welche der beiden handlungsoptionen auf den bandteller gelegt und ausgestrahlt wurde.

moderator: „studio rosie“, guten tag.

hörer 1: also ich bin für zurückhauen, wie mein vorredner gesagt hat.

moderator: gut, der zweite für zurückhauen.

hörer 2: ich bin dafür, nicht zurückzuhauen, sondern die pfanne um-zuhängen, wenn er grad nicht herguckt. auf alle fälle nicht zurück-hauen.

hörer 3: ich rufe aus heidelberg an. – ich bin der meinung, daß der küchenjunge zurückhaut. ja selbstverständlich.

a: nicht nur das votum der hörer war gefragt: das „studio rosie“ wurde auch zum ort basisdemokratischer kultur- und gesellschaftspraxis. die gespräche mit dem publikum: ungefiltert, immer spontan, oftmals holprig, unbeholfen und langatmig. anders jedenfalls, als die jahre später aufkommenden anrufsendungen, in denen man begann, die beteiligung der hörer auf das programmformat hin zu steuern und wo – bis heute – immer noch gilt: man kann ja den musikregler hochschieben, wenn einem der input der vor-selektierten hörer doch nicht paßt. – in der offenen spielform der live-sendung „rosie“ verzichtete man auf diese art von doppelten boden – wohl wissend um das inhaltliche wie auch ästhetische risiko.

moderator: „studio rosie“, guten tag!

hörer 4: ja, grüß gott. ich ruf von durmersheim aus an. also ich bin dafür, daß der junge draufhauen soll, aber ganz kräftig. und zwar auf den herrn hey. denn ich hab schon öfter stücke gehört von ihm, aber des gefällt mir überhaupt net.

moderator: warum? mögen sie daß denn nicht, ihre meinung zu äußern und die handlung zu beeinflussen?

*hörer 4: nein, ich möchte mich unterhalten lassen.
moderator: werden sie denn nicht gerade unterhalten?
hörer 4: aber nicht so, wie ich mir's vorstelle.
moderator: andererseits ist es doch aber so, daß sie mal die meinung ihrer
 mitmenschen hören und nicht nur die meinung des senders.*

dieter daniels

ja, ich glaube, daß interaktion immer mit dem problem zu tun hat, daß sie dem menschlichen bedürfnis, etwas offeriert zu bekommen, dem er sich hingeben kann, zuwiderläuft. natürlich haben wir gerne, daß uns jemand etwas erzählt. all das widerstrebt tendenziell dem prinzip der öffnung zur interaktion hin. es sind pole, die nicht so ohne weiteres zu vereinbaren sind.

außerdem: die künstlerische idee von interaktivität beruht auch auf einer sinnfindung der neuen technologien. nicht: jetzt haben wir die geräte, jetzt müssen wir was tolles damit machen, sondern wirklich im sinne einer richtungsweisenden entwicklung zu versuchen, das, was diese technologien als potential haben, zu einer entfaltung zu bringen.

a: entweder: die nutzer interagieren konform innerhalb der von der industrie vorgegebenen optionen, muster und standards. oder: das system ist offen und bietet dem user die erfahrung, an einem individuellen, schöpferischen prozeß teilzuhaben, der gleichzeitig auch sozial vernetzend sein kann.

dieter daniels

da gibt es diese zwei optionen und da steht dann position gegen position, welche rolle die technologie im gesellschaftlichen feld spielen soll.

zit: kontrolle versus öffnung.

a: „ars sermonis“: die kunst des gesprächs: nicht: pathos, der zur handlung und entscheidung antreibende diskurs, sondern: ethos, die demonstration von lauterkeit, respekt und glaubwürdigkeit. weder bloße information, noch leidenschaftliche überredung. sondern erfreuen, in einklang bringen und in gang halten.

zit: rede mit gegenrede. wort mit antwort. sender mit empfänger. input mit output.

a: eingabe mit eingebung. – das ist die kunst des gesprächs.

derrick de kerckhove

the second level of interactivity is when a tool processes your input.

ü: die zweite stufe der interaktivität ist gegeben, wenn ein informationsraum, in dem man sich bewegt, auf eine eingabe nicht nur mit einer adresse oder einem querverweis antwortet, sondern diese eingabe verarbeitet und sich dadurch der respons qualitativ verändert.

zit: „zutritt verboten.“

a: ein mausklick öffnet die holztür in eine fabrikhalle aus den zwanziger jahren.

zit: „vorsicht hochspannung. lebensgefahr.“

a: die sounds nehmen uns mit auf eine reise in die welt der starkstromgeneratoren, trafos und der röhren. „electrica“⁴, eine siebenteilige audioinstallation im web, geschaffen von den berliner künstlern gundula marcheffsky und peter mühlfriedel. sie bietet demjenigen, der sich in sie hinein begibt, fast unerschöpflich viele variationen, die geräuschwelt der seite zu gestalten.

„elektrofon“ heisst ein teil des interaktiven szenarios: acht verschiedene elektroröhren in nostalgischem design, zehn grafisch markierte samples, eine klaviatur, die für acht unterschiedliche instrumente gestimmt werden kann. jeder klang läßt sich ansteuern und verändern; samples lassen sich hinzufügen, einzeln oder mehrfach.

wer schnelle resultate fabrizieren möchte, ist bei „electrica“ an der falschen adresse. ähnlich wie beim erlernen eines traditionellen musikinstrumentes kann nur derjenige dem system differenzierte klänge entlocken, wer es ausprobiert und übt, wer sich darauf einläßt und sich in diesen klangkosmos mit seinem brutzeln, rauschen, flirren hineinziehen läßt.

peter mühlfriedel

gerade die plattenfirmen sind in der zwangslage, daß sie das internet zurückerobern müssen von den napstern und gnutellas, und das können sie schaffen, indem sie zusätzliche anreize schaffen für die nutzer: spielevarianten mit sound, die man interaktiv remixen kann. das wäre die kommerzielle seite. und dann sehen wir perspektiven, daß in zukunft andere leute so ähnliche sachen produzieren wie wir mit „electrica“. daß es eben so kleine interaktive klangmaschinen gibt, die leute erzeugen, mit ihren eigenen bildern, ihren eigenen sounds, und die dann im netz umherschwirren und von vielen leuten verwendet werden, verändert werden.

tamas szakal

es ist sehr interessant, wie menschen damit umgehen, in etwas eingreifen zu können, etwas durch einfache handlungen verändern zu können.

zit: tamas szakal, audiokünstler aus ungar, schöpfer der installation „dialtone“⁵.

a: die mittel: drei telefonnummern, drei anrufbeantworter, ein mischpult, ein internet-anschluß, beliebig viele anrufer von außen.

zit: stralsund, ende juli 2000.

a: wer bei „dialtone“ mitmachen wollte, ruft an, hat drei minuten zeit, seinen text, seinen klang von einem der anrufbeantworter aufnehmen zu lassen, und hat damit der installation nach eigenem belieben akustisches material beigesteuert.

tamas szakal

was mich interessiert, ist, an der schnittstelle zwischen telekommunikations-netzwerk und klang zu arbeiten. auszuprobieren wie eine zusammenarbeit mit einem lokalen publikum und usern funktionieren kann .

a: die verschiedenen akustischen fäden der installation laufen in einer galerie zusammen. dort sind die drei anrufbeantworter mit einem mischpult verbunden, das den besuchern vor ort erlaubt, die ankommenden telefonate zu mixen, immer wieder aufs neue. dieser mix kann auch aus der ferne beein-

fließt werden. per fernabfragecodes, über die tasten des telefons, läßt sich bestimmen, welche einspielungen in der galerie mit abgemischt werden.

tamas szakal

so kann man jede nachricht anspielen, spulen und löschen. damit besteht die möglichkeit, nicht nur etwas live einspeisen zu können, sondern schon vorhandene nachrichten wieder aufzufrischen. dadurch kommen klänge zustande, die von bis zu vier leuten gleichzeitig manipuliert werden.

a: über inhalt und gestalt von „dialtone“ entscheidet also ganz allein das publikum. was dabei an mischungen aus- und durchprobiert werden kann, ergibt kaum ein inhaltlich koordiniertes ganzes. aber darauf sind die teilnehmer vermutlich gar nicht aus. der eigentliche reiz für sie besteht darin, an einer situation mitzubauen, eine akustische umgebung mitzugestalten, sich in einem medialen raum neu zu erfahren, und genau dort die paradoxie zwischen zwar eingreifen-, aber nicht-kontrollieren-können zu durchleben. – doch mögen die teilnehmer es auch noch so sehr versuchen: aufgehoben wird diese paradoxie in der installation nirgends. im gegenteil: sie birgt den keim von enttäuschungen: das versprechen, einfluß auf eine offene ästhetische situation zu erlangen, löst sich nicht ein: es wendet sich schließlich gegen sich selbst – durch die willkür derjenigen, die wechselnd und anonym das endergebnis bestimmen, ohne die künstlerische absicht des einzelnen beitrag zu würdigen. – so kann beim teilnehmenden leicht ein gefühl von vergeblichkeit und ohnmacht entstehen.

tamas szakal hat versucht dagegenzusteuern, indem er den gesamtklang von „dialtone“ als livestream im internet überträgt, mit globaler reichweite. selbst wer am anderen ende der welt mit den anrufbeantwortern in stralsund in kontakt kommen wollte, konnte so versuchen, seine intervention dem aktuellen akustischen geschehen anzumessen und konnte hören, was daraus wurde. – gerade daran wird aber auch klar, daß wohl kein system, so offen es auch sein mag, das machtfälle zwischen künstler und publikum einebnen kann. kein interaktives system kommt ohne steuernde

instanz aus, sei es durch unmittelbare manipulation des „outputs“, sei es durch das mittelbare festlegen von funktionsweisen und regeln.

derrick de kerckhove

every media of communication gives you a specific architecture.

ü: jedes kommunikationsmedium schafft dem geist spezifische bewegungsräume.

a: jede medienapparatur stellt gedanken und wahrnehmungen eine architektur zur verfügung, welche diese, je nach medium, auf ganz charakteristische weise miteinander in beziehung setzt. so generiert eine architektur sinn und bedeutung. das medium selbst wird zur botschaft. was tamas szakal mit seiner installation „dialtone“ anbietet, ist prototypisch für viele künstlerischen arbeiten im und mit dem internet. es ist nichts anderes als eine reihe von medien-apparaturen, die aufeinander hin konfiguriert wurden, um andere, vielleicht neue kommunikationsflüsse in gang zu setzen.

dieter daniels

nun gibt es diesen anspruch an ein werk, daß es perfekt zu sein habe, abgeschlossen zu sein habe, ewig gelten soll. dieser anspruch ist mit anbruch der moderne zu anfang des 20. jahrhunderts zunehmend kritisiert worden. diesem einen gedanken des in sich völlig gültigen meisterwerks tritt zunehmend das konkurrenzmodell gegenüber, daß eben ein werk sehr wechselhafte funktionen einnehmen kann, sich ständig im austausch mit seinem umfeld, seinem kontext, seinem hörer, leser, betrachter modifizieren kann und soll, um so etwas wie eine offenheit ständiger aktualität zu erzeugen.

a: solche interaktiven medien-architekturen sind einem noch leeren gebäude vergleichbar, das jedem neuen bewohner die möglichkeit gibt, es mit eigenen inhalten auszukleiden, eigenen aktivitäten zu bewohnen, geformt und kanalisiert vom beziehungsgeflecht der treppen, flure, schächte, leitungen, türen und fenster. über den input, das konkrete material, übt der künstler dabei nur noch sehr indirekte kontrolle aus. denn dieses vom künstler entworfene beziehungsgeflecht ist es, das die aktivitäten im gebäude beeinflusst und formt.

roy ascott

that will be valued less in human culture than the ability to construct entities.

ü: die produktion von geschlossenen, endgültigen werken wird in zukunft geringer bewertet werden als die fähigkeit des künstler, bedeutungen: wesenhaftigkeiten zu bauen. es wird nicht so sehr darum gehen, eine gegebene sprache zu benutzen oder zu schaffen, welche die subjektiven erfahrungen und gefühle des künstler ausdrückt. kunst ist, und wird zunehmend sein, die schaffung von erfahrung in gang zu setzen, so daß der rezipient tätig eingreifend an diesem prozeß teilnehmen kann. in diese richtung wird sich kunst verändern. das geschlossene werk wird dabei immer noch ein legitimer bereich künstlerischer produktion bleiben, allerdings innerhalb eines breiten spektrum prozessual orientierter kunst.

roy ascott

but it's actually changing quite slowly. it isn't as dramatic as any of us thought.

derrick de kerckhove

a third way of interactivity is when the machine reorganizes its database.

ü: wenn die maschine ihre datenbank den bedürfnissen des einzelnen users anverwandelt, dann haben wir die dritte stufe der interaktivität. die apparatur stellt dabei ihre daten seinen kriterien gemäß dar und passt sich ihrem menschlichen gegenüber an.

zit: es sind dies die drei tugenden in der kunst des gesprächs:
erstens: freundlichkeit, als mittleres zwischen schmeichelei und widerspruch. zweitens: aufrichtigkeit, als mittleres zwischen ironie und prahlerei, zwischen lockung und überredung. drittens: heiterkeit, als mittleres zwischen possenreißerei und langweilertum.⁶

dieter daniels

der begriff der unterhaltung ist ja eigentlich einer, der auch nur interaktion besagt. aber wenn wir heute von unterhaltung sprechen, dann meinen wir eigentlich berieselung. und dieser aspekt, daß sich jemand mit jemand anderem unterhält, ist ja

bei dem begriff von unterhaltung, den wir heute haben, völlig weg. und er hat platz gemacht einer industriellen verbreitung von unterhaltungsware. – vielleicht wäre es ein zurückführen von unterhaltung auf ihren ursprünglichen sinn, was man als ziel von öffnung interaktiver strukturen im netz sehen könnte.

roy ascott

or more to the point...

ü: oder noch deutlicher. die semiologie zukünftiger kunst wird weniger bedeutend sein als ihr tun und handeln. man wird künftig immer besser in der lage sein, ästhetische umwelten zu schaffen, die ein komplexes aktives verhalten zeigen.

dieter daniels

die gefahr ist natürlich, daß es sich auflöst in ein beliebiges zappen und surfen, als eine form der öffnung der interaktion hin zur reinen zerstreung und zur nicht-mehrkonzentration auf einen überhaupt noch vorhandenen inhalt. das ist die andere seite des interaktiven, die von dem kommerziell gesteuerten versuch, attraktionen ständig zu schaffen und eine an die andere zu reihen, stark gefördert wird. wo ich von einem zum nächsten jage und mich auf gar keinen inhalt mehr konzentrieren kann.

a: wenn das system die unterhaltung in gang setzt, dann ist die letzte stufe der interaktion erreicht. dann hat sich die vision, die hinter aller interaktiven kunst steht, fast restlos erfüllt: die kommunikation, die keine polarität zwischen dem wahrnehmendem und seinem objekt mehr kennt, sondern nur noch prozesse zwischen schöpferisch-aktiven subjekten. der preis dafür? – fortwährende animation, die uns aus kunst, kommerz und business bis in unsere individuelle wahrnehmung hinein zu verfolgen droht. das zerfließen der identität in der fülle interaktiver aufforderungen. das zerbröckeln der autonomie, wenn nicht mehr klar ist: sind wir es, die uns die kunst aneignen, oder ist es die kunst, das system, die digitale umwelt, die sich uns zu eigen macht?

(leitmotiv)

a: was schützt uns vor der telematischen umarmung?
innehalten. innerwerden. geduld. konzentration. distanz.
zugang gewinnen. unterscheiden können. – zuhören.

anmerkungen

¹vgl.: claudia schmölders (hrsg.), die kunst des gesprächs, münchen 1979.

²hans flesch, zauberei auf dem sender, sendung am 24. oktober 1924 vom sender frankfurt/main.

³richard hey, rosie. ein radiospektakel zum mitmachen für stimmen, musik und telefonierende hörer, swf 1969.

⁴skop, electrica, uraufführung: berlin 1999: <http://electrica.leonid.de/cgi-bin/index.cgi>

⁵tamas szakal, dialtone, uraufführung: stralsund 2000: <http://dial.tone.hu/archive.html>. 2001 vom MARS/fraunhofer-gesellschaft mit dem preis *digital sparks* ausgezeichnet.

⁶nach aristoteles, um 350 v. chr. vgl. auch c. schmölders, a.a.o., s. 9 ff.

Statistik:

Seiten: 14

Wörter: 3309

Zeichen (ohne Leerzeichen): 19698

Zeichen (mit Leerzeichen): 22879

Absätze: 144

Zeilen: 417

Timestamp: 1077017512

beat suter

möglichkeitsraum internet

vom verwahrten content zur interkreativen allmende

„i had hoped for it (the internet) to be collaborative space, really a playspace. you can make a photograph album but you can't really do it as if you are sitting beside someone on the other side of the world. you can write a document, and there has been progress doing remote meetings, but i feel we have only scratched the surface of its capacity for enabling collaboration.“ (tim berners-lee in an interview; the guardian live, 25.09.2003, s. 23)

das ursprüngliche world wide web bestand aus einer einzigen seite, die beinahe leer war. tim berners-lee hatte sie so aufgesetzt, damit er und robert cailliau darauf notizen machen und ideen austauschen konnten.¹ die treibende kraft bei der erfindung des world wide web 1989 war die freigabe von wissen, welche die kommunikation drastisch verbessern sollte sowie die zusammenarbeit von menschen am arbeitsplatz und zu hause. ziel war es, dass einzelne gruppe von menschen das web als persönliches informationssystem und werkzeug für gruppenarbeit einsetzen würden. und gruppen aller größen sollten leicht miteinander kommunizieren können. die leere seite von cailliau und berners-lee füllte sich schnell. bald beteiligten sich auch andere mitglieder der forschungsgruppen am cern in genf und aus der leeren seite wurde allmählich ein wissenskatalog. einige wochen später entwickelte ari luotonen auf bitte von berners-lee ein diskussionstool für das web und gab ihm den namen discussion.² die leute des cern konnten damit schnell und hürdenlos fragen stellen, lesen, antworten oder kommentare geben und neue themen initiieren. immer aber mussten die

teilnehmer eine interaktion (zustimmung, ablehnung, bitte um mehr informationen) vornehmen, die dann den status der diskussion beeinflusste und für jeden anderen sichtbar machte. davon ausgehend wünschte sich berners-lee zum beispiel kommentarserver, auf denen gruppen von menschen verknüpfungen anlegen und gegenseitig kommentare zu bestimmten dokumenten oder themen im netz austauschen könnten.

mehr als ein jahrzehnt später wird das world wide web in den medien oft als wundervoller interaktiver ort beschrieben, das uns eine unbegrenzte fülle von informationen liefert, in der wir auf eigene faust stöbern können. kein programmdirector zwingt uns seine sendungen auf, kein dj seinen musikgeschmack. doch das ist nicht die interaktivität, an der berners-lee gearbeitet hatte. der erfinder und architekt des world wide web verhehlt denn heute auch nicht, dass seine ursprüngliche vision des internets nach wie vor nicht erfüllt ist. berners-lee wollte mit seinem web einen neuen informationsraum schaffen, in dem jeweils zwei oder mehrere menschen nebeneinander oder sich, nicht weiter als eine tischbreite entfernt, gegenüber sitzen und miteinander arbeiten, sprechen, diskutieren, ideen austauschen, spielen sowie etwas produzieren können. das world wide web hätte einen ort konstituieren sollen, an welchem menschen, die sich nicht im gleichen raum, am gleichen realen ort befinden, auf einfache weise zusammenarbeiten können, indem sie in einem gut organisierten virtuellen raum kommunizieren und interagieren können. „i wanted it to make somewhere where you can together build a hypertext view of what you are going to do so groups of people can easily do things together.“³

doch statt dessen haben wir zur mehrheit ein internet, indem ‚interaktivität‘ bedeutet, passiv vor einem bildschirm zu sitzen und zu konsumieren, mit der nuance, dass man wenigstens auswählen kann, was man konsumiert. neben dem lesen ist das schreiben der informationen beinahe vergessen gegangen. und so ist berneer-lees interkreativer möglichkeitsraum bis anhin unerreichbare möglichkeit geblieben. der engagierte software-entwickler hat sich in den jahren nach der lancierung des world wide web in der w3c organisation immer wieder dafür eingesetzt, jene technologien zu forcieren, welche auch dem normalen user asynchrone und synchrone kollaborationen sowie die verknüpfung unterschiedlicher medien erlauben würden. zwar gibt

es interaktive dienste wie den chat, doch auch beim chatten via internet müssen durch zugangskontrollen, gruppen-management u.a. zu viele inhärente hindernisse überwunden werden, die das system nutzern und administratoren auferlegt, damit auch wirklich informationen mit anderen menschen geteilt werden können und alle beteiligten sicher gehen können, dass die informationen auch aufgenommen werden. ausserdem ist der chat eine schnelle, flüchtige kommunikationsform, die sich für viele informationsaufbereitungen sehr schlecht eignet. zur darstellung einer organischen verwaltung einer schule oder eines gerichts beispielsweise bräuchte es ganz andere, komplexere instrumente.

der tragische umstand an dieser sache ist, dass solche technologien nicht einfach nur zukunftsmusik sind, sondern dass sie im prinzip mit peer-to-peer lösungen und distributed systems bereits seit längerem vorhanden sind oder zumindest schnell und leicht weiter entwickelt und eingeführt wären, wenn denn die wichtigen beteiligten – insbesondere die marktbeherrschenden firmen in den bereichen software, hardware, medien, unterhaltungsindustrie – daran interessiert wären. auch berners-lee musste in seiner durchaus einflussreichen position als direktor des w3c feststellen, dass die umsetzung des interaktiven teils des vorhabens world wide web mit browsern für zweiweg-kommunikation sich nicht etwa in technischer hinsicht als besonders schwierig erweist, sondern in erster linie in bezug auf die ökonomische kontrolle und den von der buchkultur auf printprodukt und autor zentrierten urheberrechtlich restriktiven umgang mit texten, bildern, musik und filmen.

internet als raumweitung

das internet aber lässt sich innovation nicht grundsätzlich verbieten, dafür ist es zu vielseitig und dynamisch. so sind in den letzten jahren an allen ecken und enden experimente gemacht worden und subsysteme entstanden, die uns der zweiweg-kommunikation einige stücke näher bringen. insbesondere peer-to-peer-netzwerke wie napster, gnutella und kazaa haben grosse aufmerksamkeit erregt und gezeigt, dass bereits das heutige internet mit durchaus einfachen methoden zur zweiweg-kommunikation genutzt werden kann. sie haben aber auch aufgezeigt, wie unnachgiebig die

marktbeherrscher ihre traditionellen strukturen und damit ihre marktanteile verteidigen können. so wurde napster nicht nur durch gerichte und millionenbussen gestoppt, sondern schliesslich gleich noch in die kommerzielle strategie der alten marktbeherrscher einverleibt.

dabei war napster nichts weiter als eine simple lösung dateien über internet miteinander zu teilen – genau so hatte sich berners-lee dies jahre zuvor fürs web an sich gedacht. napster suchte den content auf zahlreichen servern zusammen und fertigte eine liste an, über die alle mitglieder schnell die gewünschten musik-dateien fanden und downloaden konnten. der einzelne user konnte seine dateien ebenfalls anbieten, und er konnte den direkten kontakt mit allen anderen anbieterern via chat, notizbrett und e-mail aufnehmen. die musikindustrie allerdings sah in napster keine innovative technologie, sondern lediglich ein instrument, das den diebstahl von urheberrechtlich geschütztem content ermöglichte.⁴

hatte napster noch eine zentrale liste der dateien auf einem zentralen server angelegt – was die initianten für juristische klagen anfällig machte – so gehen die nachfolgenden peer-to-peer-netzwerke cleverer vor, indem sie keine zentrale und damit anfällige systemkomponente mehr gebrauchen, sondern lediglich die individuell beim user zu installierende software zur verfügung stellen, welche dann mittels innovativer peer-to-peer-such-algorithmen⁵ die verbindungen herstellt und die gewünschten dateientitel sammelt. längst sind es nicht mehr nur mp3-dateien, welche so mittels tools wie kazaa, edonkey, soulseek, bit torrent, gnutella und viele mehr geteilt oder getauscht werden, sondern video-, bild- und musikdateien in unterschiedlichsten formaten sowie selbstverständlich auch textdateien und software.

hier an der umkämpften schnittstelle von kommerz und innovation tut sich eine erste ahnung eines transversalen möglichkeitsraumes auf, der in seiner dynamischen ‚netzigen‘ konstitution und mit ständig fluktuierendem ‚body‘ durch und durch transfugal ist. trotzdem ist er faktum geworden und vermag sich prägend in unsere lebensweltlichen gedanken-, kommunikations- und arbeitsprozesse einzuschreiben.

kommunikationsweitung und vernetztes schreiben

vernetztes kooperatives arbeiten verlangt nach einem neuem raum, in dem alte und neue kooperationsformen zusammenfinden und der beteiligten möglichst gute arbeitsbedingungen liefert. das usenet, welches simple und gute voraussetzungen für ausführliche thematische diskussionen in threads brachte, ist heute weit gehend in vergessenheit geraten. es brachte dem einzelnen user zumindest die neue dimension des kommentierens und antwortens sowie des initiierens von fragen und hinweisen in einem gruppenöffentlichen raum.

wer sich heute für vernetztes kooperatives arbeiten interessiert, denkt zuerst an einfachere schreibumgebungen wie wikis⁶ oder das in wissenschaftskreisen lange zeit populäre bscw (basic support for cooperative work)⁷ des fraunhofer instituts. diese kollaborativen umgebungen eignen sich aber in erster linie zur gemeinsamen archivierung und verwaltung von dokumenten in arbeit. sie sind nichts weiter als datenbanken, deren einzelne dokumente herunter geladen, weiter bearbeitet und wieder auf den server geladen werden können. die arbeit geschieht in traditioneller aufgabenteilung, autorenuweisungen allerdings sind zumindest nicht notwendig. doch die umgebungen bieten keinerlei synchrone kommunikations- und kooperationsmöglichkeiten, sie bieten auch relativ wenige vernetzungsmöglichkeiten auf dokumentenebene. trotzdem eignen sie sich sehr gut zur gemeinsamen erarbeitung größerer textwerke wie zum beispiel einer ausführlichen konferenzdokumentation (bscw) oder gar einer enzyklopädie wie wikipedia.⁸

die älteren techniken der muds und moos hingegen machen wie chaträume und messenger-dienste auch eine synchrone kommunikation zwischen den beteiligten möglich. anders als chat und messenger sind sie jedoch nie wirklich ins allgemeingut der internet-user aufgenommen worden. dabei machen es diese arbeits- und kommunikationsformen zwischen mündlichkeit und schriftlichkeit möglich, dass auch projekte entstehen, die sich stark von den abgeschlossenen traditionellen ‚buchorientierten‘ texten unterscheiden. der text wird in diesen neuen schreib- und kommunikationsumgebungen auf jeden fall zu einer schnittstelle von leser/schreiber, anbieter/nutzer, sender/empfänger. je nach entwicklung des tools werden die teilweise noch an der buchkultur orientierten interfaces aufgebrochen und vermögen die

jeweiligen positionen zu verschmelzen bzw. die fixierten rollenverteilungen aufzulösen.

heiko idensen stellt fest, dass online-texte – soweit sie nicht einfach printtexte sind, die ohne weitere bearbeitung ins netz gestellt wurden – per se sich deutlich von buchtexen unterscheiden. sie würden charakterisiert durch eine projektorientierte dynamik, durch ein kollaboratives entwerfen und strukturieren, durch eine beschleunigung sämtlicher kommunikations- und distributionsprozesse sowie durch eine allgemeine öffnung der textstrukturen. „erstellen und überarbeiten von texten sowie ihre einbindung in andere kontexte vollziehen sich nicht mehr im kopf einzelner autoren, sondern in digitalen netzwerken, die sich von vornherein im öffentlichen raum konfigurieren.“⁹

das heißt nun aber nichts weiter als, dass jeder teilnehmer an einem digitalen diskurs gleichermaßen sender und empfänger ist und die benutzung dieses zweiweg-kanals ihn sowohl zum leser als auch zum schreiber – einem wreader¹⁰ – macht. dabei erweist sich das stellen der machfrage als entscheidend: solange im diskursiven system die machverhältnisse und zugriffsmöglichkeiten auf die produktionsmittel unangetastet bleiben, hält auch der ‚digitale autor‘ die macht über den text weiter in seinen händen.¹¹ nur wer bereit ist, auf die herrschaft über seinen eigenen text zu gunsten der offenheit und projektorientierung zu verzichten, der macht auch wirklich nutzen von der umfassenden möglichkeit als wreader „das internet als einen interkulturellen intertextuellen diskursraum zu benutzen.“¹²

schwebendes schreiben

zwar ist – wie wir gesehen haben – auch gegenwärtig noch kein konsens über die ausgestaltung des webs zu einem zweiweg-system auszumachen, doch die freie architektur des internets und einiger seiner dienste (insbesondere des www) bietet unabhängigen quellen die möglichkeit, weitergehende tools auf die vorhandenen plattformen aufzusetzen und mit direkter user- oder leser-partizipation zu experimentieren. so gibt es denn bereits ‚konkreative schreibtools‘, die den durch die transformation ins digitale ‚beweglich‘ gewordenen text noch einige spuren beweglicher und

flexibler machen. diese neuen virtuellen tools, ihre erstaunlichen funktionen und anwendungen versuchen die entwickler des schreibtools nic-las, rené bauer und joachim maier, mit dem stichwort schwebendes schreiben¹³ zu fassen. ein näheres betrachten ihres schreibtools zeigt, wie der begriff zu verstehen ist:

nic-las¹⁴ ist ein konkreatives mediensystem, das ein direktes schreiben online erlaubt. aus dem gedanken entstanden, einen multifunktionalen elektronischen zettelkasten zu bauen, der von verschiedenen autoren in kooperation bearbeitet werden kann, sind seit der geburt des schreibtools 1999 zahlreiche weitere mediale funktionen entwickelt und integriert worden: anders als in anderen konkreativen systemen kann jeder eingegebene text von jedem (neuen) besucher bearbeitet, ergänzt, neu verknüpft, verändert, kommentiert und gelöscht werden. diese grundsätzlichen bearbeitungsfunktionen gelten aber nicht nur für text, sondern für eine große menge von formaten, die den medialen elementen text, ton, bild und animation entsprechen. außerdem können auch hypertextlinks sowie downloadbare dateien von besuchern gesetzt oder verändert werden. stichworte und zitate werden vom autopoietischen system automatisch verknüpft. dieses virtuelle tool bietet also leuten, die geographisch nicht am gleichen ort arbeiten, ganz neue möglichkeiten unmittelbarer zusammenarbeit. so kann ohne weiteres ein dutzend wissenschaftler mittels nic-las gemeinsam einen text oder ein projekt ausarbeiten, ohne sich real treffen zu müssen – so geschehen mit einer ersten version des schreibtools durch die herausgebergruppe der doppelpublikation hyperfiction – hyperliterarisches lesebuch: internet und literatur¹⁵ im jahre 1999.

aus dem fluktuierenden text des computers an sich wird in einem system wie nic-las ein ‚fluktuierendes konkreatisieren‘, wobei autor, herausgeber und leser in ihren rollen ebenso fluktuieren wie die einzelnen text- und medienelemente. begrifflich könnte dieser prozess mit den ausdrücken schwebendes schreiben oder ‚schwebendes kreieren‘ gefasst werden. die einzelnen texte, bilder, töne und animationen ‚konkreatisieren‘ sich im ständigen fluktuierenden austausch zwischen den mitgliedern einer meist thematisch ausgerichteten community. notizen können sich zu texten verflüssigen, ansammlungen von bildern und links wachsen und verdichten sich zu web-pro-

jekten. dass jeder besucher jedes mediale element löschen oder verändern kann, hat sich bis anhin als irrelevant erwiesen. trotzdem steht es jedem teilnehmer offen, beim anlegen einzelner zettel autoritätsstrukturen einzuführen und zum beispiel seine eigenen texte vor dem löschen oder bearbeiten anderer zu schützen und lediglich kommentare zu erlauben. einzelne text- und projektelemente können innerhalb des systems auch frei herum geschoben oder mehrfach mit labeln versehen werden.

somit vermag ein unabhängiges tool wie nic-las im grunde genommen einen grossen teil der ursprünglichen vorstellungen von berners-lee umzusetzen. jedoch ist dieses tool wiederum lediglich ein ‚work-around‘ ums system, das in seinen ersten versionen etwas ungenlenk wirkte und dem user ein bestimmtes prozedere abverlangt. zum leidwesen manches neuen besuchers steht bei nic-las nicht usability im vordergrund, sondern die ständige weiterentwicklung der funktionalitäten. damit aber ermöglicht das tool dem user einen flexiblen umgang mit texten und bildern im ideen-austausch mit einer wachsenden community.

diverse erweiterungen, so genannte extensions ergänzen das lebendige system auf unterschiedliche weisen: so erlaubt das looking glass einem user, kommentare auf fremde webseiten zu setzen und von dort her thematische vernetzungen zu anderen sites sichtbar zu machen. damit kommt das looking glass der verwirklichung der idee von berners-lee von kommentarservern nicht nur sehr nahe, sondern bereichert sie mit weiteren direkten verknüpfungsfunktionen sowie der idee, dass die kommentare mittels layer-maske direkt auf irgendeine website aufgesetzt werden können. eine andere gruppe von erweiterungen läuft unter der bezeichnung subvisuals und bezieht den computer als mitarbeiter in die arbeit am content ein. diese intergrierten tools liefern jeweils ungefragt assoziative treffer aus dem internet zum gerade gewählten stichwort: dies als verweis auf einen text im internet oder aber als bild. außerdem thematisiert das konkreative schreibtool seine eigenen möglichkeiten des speicherns, manipulierens und löschens einerseits mit einem ‚freudschen unterbewussten‘, das dafür sorgt, dass bereits gelöschte daten zufällig wieder ins bewusstsein gespült werden und andererseits mit einem ‚deleuzeschen unterbewussten‘, das

daten aus dem gesamten gesammelten informationspool wieder zufällig ans tageslicht bringt.

solche funktionen waren auch in den ideen von berners-lee nicht vorgesehen. sie weiten denn gleich auch den erkundbaren möglichkeitsraum des internets stark aus, indem grenzüberschreitende applikationen integriert werden und dem user zur freien benutzung bzw. bearbeitung seines contents zur verfügung gestellt werden, welche sonst so speziellen unternehmen wie suchmaschinen und datenbank-archiven vorbehalten sind. damit kann der user nun seinen eigenen content in diesen ausgeweiteten netz-raum stellen und neue erfahrungen mittels neuer, zufälliger oder systematischer verknüpfung machen. oft entstehen dabei spielerische interaktionen zwischen dem user und den funktionalitäten des systems und jenen des internets – und der user erhält durch grenzüberschreitungen und systematische und ‚teil-aleatorische‘ ausweitungen, die er selbst vielleicht nicht gewagt hätte, neue zusammenhänge für seinen oder den gewählten content.

konkreativer raum und das medientool nic-las

die einzelnen zettel des zettelkastens von nic-las werden von den machern als differenzen bezeichnet. diese zettel können nicht nur text, sondern auch links, bilder, töne, filme und dokumente enthalten. zurzeit etwa 30 unterschiedlichste dateiformate. den multimedialen inhalt einer differenz bezeichnet man in diesem zusammenhang am besten als content. dieser content wird einmal lokal auf seinem zettel in den kasten eingeordnet. darüber hinaus wird er aber anhand der zettelstruktur noch einmal dynamisch (als dynamic object) eingeordnet, das heißt der content bildet mit den bereits vorhandenen contents ein system von texten. der eingegebene content kann stets beobachtet werden: einmal als news, andererseits eben als dynamic object. jeder neue zettel macht eine dynamische neuordnung des gesamten contents nötig. der user merkt dies daran, dass nach dem eröffnen einer differenz ‚rezeption‘ nun alle texte, die das wort ‚rezeption‘ enthalten auf die differenz ‚rezeption‘ verweisen. der rezipient kann in nic-las schnell zum produzenten werden; denn er kann fast alles verändern, was er will, und er kann beliebig neues material eingeben und produzie-

ren. so durch die funktionen add comment, add label, add connect, die als möglichkeiten jeden beliebigen content ergänzen. er kann jeden text im system, nicht nur jenen text, den er selber eingegeben hat, mit der funktion modify beliebig verändern oder gar mit delete löschen. eine heikle angelegenheit, so scheint es auf den ersten blick. die praxis hat aber gezeigt, dass in den communities sehr wenige texte böswillig gelöscht werden. außerdem bietet das system von nic-las den zweiflern ein recht komplexes schutz- und autorisierungssystem, das jeder user nutzen kann, um die wichtigsten texte vor dem zugriff anderer user zu schützen. in der regel wird dieses schutzsystem von den usern wenig verwendet. die ausnahme sind dozenten, die ihre seminarvorbereitungen konsequent ‚schreibschützen‘. hier bildet sich denn auch langsam ein neuer wirklich kooperativer gebrauch von texten und ideen jenseits des üblichen copyrights aus. notizen und funde zum thema können sofort mitgeteilt werden, zusätzliches material ist schnell und einfach zu verteilen. ad-hoc-kommentare bringen diskussionen in gang. anonyme einwürfe beleben das geschehen. restriktive eingriffe machen in einem solchen system wenig sinn. der möglichkeitsraum zur produktion muss so weit wie möglich offen gehalten werden. jeder darf verändern, was die andern zur veränderung frei geben. und gelöscht unterscheidet sich schließlich lediglich dadurch von nicht-gelöschtem, dass es einen gelöscht-eintrag in der datenbank enthält.

nic-las konstruiert bei jeder aktion eine spezielle ansicht der datenbasis, die nur in diesem moment für diesen speziellen user generiert wird. das heißt, die oberfläche wird lediglich für diesen einen moment für einen einzigen user ‚geschrieben‘. der user selbst kreiert also ein temporär existierendes scripton – ein äusserst transfugaler vorgang. die virtuelle welt des users entsteht jeweils im zugriff auf die oberfläche und ist als individueller zusammenzug von verschiedenen daten zu verstehen. mit jedem neuen eintrag entsteht ein neuer zusammenzug, der die daten neu geordnet präsentiert – und mit jedem neuen zusammenzug entsteht ein neuer virtueller raum.

die beschreibung des konkreativen autopoietischen schreibtools nic-las ist exemplarisch für eine bewegung hin zu dynamischeren schreib- und kommunikationstools zu verstehen. was hier von nic-las beschrieben werden konnte, ist lediglich ein aus-

schnitt, denn mit seinen diversen extensions und einem parallel sich entwickelnden unabhängigen, aber einklinkbaren offline-modul namens ixistenz treibt nic-las die entwicklung des neuen schreibens und interkreativen arbeitens rasch weiter voran. aber genauso ist die exemplarische wahl von nic-las hier nur ein ausschnitt einer breiteren bewegung, welche verschiedene technologien zu neuen kommunikationsformen zu verbinden versucht. so gibt es zum beispiel für das betriebssystem mac-osx neue tools, die im verbund mit dem lokalen netzwerk-tool rendezvous arbeiten. ein user kann nun mit einem klick nicht nur ‚chatten‘ oder ein itunes-musikstück hören, das sich auf dem computer einer arbeitskollegin befindet, er kann auch gleichzeitig mit seiner kollegin am gleichen text arbeiten. die vier programmierer von the coding monkeys¹⁶ machen dies mit ihrer software subethaedit (vormals hydra) möglich. in echtzeit können mehrere schreiber am gleichen text arbeiten, wobei jeder einen eigenen cursor hat und jede änderung sofort buchstabe für buchstabe im textfeld sichtbar wird. einzige bedingung von subethaedit in kooperation mit rendezvous ist, dass sich alle user im gleichen lan (local area network) befinden – und sich gegenseitig als mitarbeiter am text akzeptiert haben.

über dieselben funktionen verfügt übrigens auch die nic-las extension asurface. sie existiert allerdings erst in einer beta-version, kann aber nicht nur in einem lan, sondern übers gesamte internet via browser genutzt werden. außerdem kann mit asurface nicht nur gemeinsam am gleichen text geschrieben, sondern mit geometrischen figuren auch gemeinsam gezeichnet werden – wenn auch erst rudimentär.

erwähnenswert ist hier auch die tEXtMACHINA¹⁷, eine studienumgebung, welche zurzeit in einem forschungsprojekt an der universität zürich entwickelt wird. die tEXtMACHINA macht dem user systematisch zahlreiche manipulationsmöglichkeiten, die sich gewöhnlich nur mit einem textverarbeitungsprogramm vollziehen lassen, über die browseroberfläche zugänglich. dabei gliedern sich sämtliche funktionen in zwei haupttechniken: kommentar (hinzufügen eines textobjekts) und modifikation (modifizieren eines bestehenden textobjekts). diese haupttechniken wiederum gliedern sich in verschiedene spezialtechniken. jedes textobjekt kann durch ein neues ‚kommentiert‘ oder mit einem bestehenden verknüpft werden. auf diese weise, so sind die macher überzeugt, lasse sich ein offenes und im prinzip endloses textuniversum

entwerfen, das den diskurswelten des gedruckten und gesprochenen wortes in nichts nachstehe. neben bewertungs- und multimedia-funktionen bietet die tEXtMACHINA als erstes online-schreibtool eine markierungsfunktion, welche es erlaubt, einen einzelnen textausschnitt innerhalb eines textobjektes zu referenzieren. das tool ist mit seiner rechtezuteilung, den thread-möglichkeiten, den keyword-zuteilungen sowie den gezielten bewertungs- und übungsfunktionen nicht auf eine offene community wie nic-las ausgerichtet, sondern darauf, dass ganze lehrveranstaltungen damit be-gangen werden können.

nicht jeder wird sich wohl mit solchen tools anfreunden können. doch jene genera-tion, die mit dem computer aufgewachsen ist, hat weniger probleme mit den kommu-nikativen raumausweitungen. auch die diskussion der copyright-frage dank nähe zu open source trägt in dieser generation zu einem unverkrampfteren verhältnis zu kol-laborativem arbeiten bei. dies scheint auch bitter nötig, denn gerade in akademi-schen kreisen, wo diese art des schreibens weiterhelfen könnte, wird sie zumeist ignoriert oder gar abgelehnt. ist es heute in naturwissenschaftlichen fächern eine selbstverständlichkeit, dass mehrere forschler gemeinsam an einem projekt arbeiten und auch gemeinsam einen wissenschaftlichen text verfassen, der dann drei, fünf oder mehr autorennamen tragen kann, so ist das in den geisteswissenschaften noch immer undenkbar.

spiele als raumweitung

raumausweitungen und extensionen finden sich vor allem auch in den computer-spielen bzw. ihren virtuellen ‚spielfeldern‘. computerspiele werden mittels narrativer muster kreierte, ihre spielfelder werden als räume konstruiert, in denen zeitlich ereig-nisse ablaufen können. diese neuen spiel-räume werden von den spielern als urei-gene räume oder gar welten wahrgenommen. computerspiele sind raumweitungen, sie öffnen uns neue erzähl- und teilweise auch handlungsräume. programmierer, grafiker und spielehersteller schaffen virtuelle räume, in denen wir uns bewegen kön-nen, in denen wir rennen, springen, fahren, fliegen, rasen, in denen wir manchmal

sprechen und nach vorbestimmten oder mehr oder weniger freien mustern handeln können, während wir in unserer realen verkörperung doch selbst lediglich auf einem stuhl oder am boden da sitzen in unserem wohnzimmer oder unserem kleinen zimmer und nur leichte finger- und handbewegungen machen. das spielfeld, der spielraum ist eine art extension von uns, ein gebauter imaginationsraum, indem wir selbst in einer anderen identität, in einem anderen körper, ereignisse vollziehen und rudimentär geschichten schreiben können.

je nach art und ausrichtung des spiels kann dieser imaginationsraum ganz unterschiedliche dimensionen annehmen. ein pac-man ist in einem eng begrenzten zweidimensionalen spielfeld verhaftet und kann sich in seinem flächen-labyrinth lediglich nach vorne und hinten orientieren. super mario vermag bereits hindernisse zu überspringen und aus dem bildschirm hinaus zu spazieren; das zweidimensionale spielfeld wird zumindest in der längsrichtung bis zum dreissigfachen der bildschirmlänge erweitert. in myst und doom erhält der spieler die räumliche dritte dimension; er kann sich jetzt in alle vier himmelsrichtungen bewegen, die bewegungsfreiheit jedoch reicht (in myst) nicht dazu aus, von den vorgegebenen pfeilen abzuweichen. und in doom erhält er zwar gewisse handlungsbefugnisse, diese umfassen jedoch äusserst rudimentäre kampfmuster. mehr möglichkeiten bieten strategiespiele wie sim city; der spieler baut in einer dreidimensionalen welt eine stadt und versucht seine selbst geschaffene gemeinschaft mittels strategischer entscheidungen zum blühen zu bringen. diese handlungsmöglichkeiten und strategiemuster nehmen mit den weiterentwicklungen dieser spiele selbstverständlich zu.

dabei gibt es bei den dreidimensionalen spielen zwei konzepte von spiel- oder erzählraum, die recht unterschiedlich sind und dementsprechend unterschiedliche möglichkeitsräume andeuten. diese grundlegende differenz in der raumgestaltung und schliesslich in der (spiel)raumwahrnehmung durch den spieler lässt sich mittels eines vergleichs zweier spiele unterschiedlicher genre am besten zeigen: dabei spielt es keine rolle, auf welcher ebene der grafischen fortentwicklung wir eingreifen. die beiden erwähnten 1993 erschienenen spiele myst und doom lassen sich in ähnlicher weise vergleichen wie die grafisch verbesserten spiele quake (1996) und riven

(1997), die abermals reicheren unreal (2000) und myst III exile (2001) oder die neueren unreal 2 (2003) und uru (2003).

die prinzipien sind immer dieselben, so sah das auch lev manovich¹⁸ bereits für doom und myst: der ego-shooter ist schnell, das adventure dagegen langsam. der ego-shooter ist bevölkert mit zahlreichen dämonen, die hinter jeder ecke lauern und attackieren, das adventure dagegen ist völlig leer. der auffälligste unterschied aber besteht laut manovich in der kulturellen ökonomie der beiden spiele: während myst als traditionelles kunstwerk bezeichnet werden kann, prägte doom mit der herausgabe detaillierter beschreibungen der spiel-formate und der förderung der kreation von neuen levels durch die spieler-community ein neues offenes modell einer kulturellen ökonomie. dieses neue offene modell einer kulturellen ökonomie kann aber nur spielen, weil es auf einem neuen raumkonzept fusst, das sich drastisch unterscheidet von den herkömmlichen konzepten. ein vergleich macht dies deutlich: das adventure myst III exile und das ego-shooter- und multiplayer-spiel unreal tournament¹⁹ zeigen diese zwei prinzipien von erzählraumkonzepten.²⁰

erzählraum/ bewegungsraum

während die welt im dritten adventure game der myst-reihe additiv aufgebaut ist und die topografische begrenzung konzeptueller teil des spiels ist, ist unreal tournament von einem antagonististischen kreationskonzept geprägt. unreal ist eine welt voller möglicherträume, aus der einzelne welten und räume als levels herausgeschnitten werden. bestehende ästhetische und formale gegebenheiten werden umgedreht, und es entsteht ein informations- und kommunikationsraum, in dem sich menschen einer gemeinsamen halluzination hingeben und wo schliesslich die grenze zwischen realität und virtualität zerfliesst. vielleicht leuchtet das im ersten moment nicht ein, denn in myst III exile wird eine ausgefeilte geschichte inszeniert, während im unreal tournament lediglich figuren oder andere spieler abgeschossen werden. das müsste aber nicht so sein. es liesse sich viel mehr machen mit den spielräumen von unreal. die grundsätzlichen möglichkeiten sind hier um einiges grösser als in myst III exile.

in myst ist die welt fertig gebaut. sie besteht aus inseln, die in einer leeren welt stehen. die bewegungen des spielers sind stark eingeschränkt. er kann die kleinen inseln nicht verlassen. ja, seine bewegungsmöglichkeiten auf den inseln sind ebenfalls sehr limitiert, er kann lediglich vorbestimmte wege beschreiten, muss immer wieder die gleichen wege abgehen, kann nie querfeldein abkürzen oder zum beispiel schwimmen. die regeln des spieles sind bis ins detail fixiert und können nicht verändert werden. man spielt das spiel im „wissen darum, dass eben nicht unendliche möglichkeiten existieren, dass alle rätsel und apparaturen gestiftet und die wege begrenzt sind“. ²¹ es macht sich ein „behagliches gefühl [breit], dem mysteriösen weltentwurf nicht rückhaltlos ausgeliefert zu sein und stets lösungen für die fingierten probleme finden zu können.“ das ist wohl passend für dieses spiel.

in unreal kann man sich seinen (spiel-)raum selber graben. zu beginn der kreation ist aber keine leere vorhanden, in die einfach objekte gestellt werden wie bei myst, sondern eine fülle: ein riesiger block erde, eine welt mit einem unendlich grossen volumen. in diesem material-block stecken potenziell viele räume drin, der interessierte spieler muss sie sich aber zuerst ‚ergraben‘. sobald dann dieser raum gegraben ist, kann er mit anderen bereits bestehenden räumen verbunden und via aufschaltung auf einen server anderen spielern zur verfügung gestellt werden. die welt von unreal steckt also voller nicht entdeckter möglichkeiten.

gleichzeitig aber lässt sich auch ein drastischer unterschied der bewegungsmöglichkeiten für die einzelnen spielfiguren und ihre drahtzieher ausmachen. der spieler kann sich in diesen unreal-welten äusserst frei und ungehindert bewegen. anders als der spieler von myst III exile kann er querfeldein rennen, berge erklimmen, flüsse durchschwimmen, sich schnell umdrehen, ducken, springen und so weiter. ausserdem wird er im unreal tournament nicht nur code-gesteuerten spielfiguren begegnen, sondern eben auch anderen spielern. und so erhält er die möglichkeit, mit diesen anderen spielern zu kommunizieren und zu interagieren.

un(i)real

beim explorativen workshop raum und zeit in interaktiven kinder- und jugendmedien an der universität zürich im november 2001 stand ein selbst kreierter raum zum spiel unreal tournament im mittelpunkt meines vortrages. dieser raum oder level erhielt die bezeichnung un(i)real. konkret wurden die räume des deutschen seminars der universität zürich, in denen der explorative workshop stattfand, mittels unreal editor und unreal engine nachgebildet. und diese räume stellten dann die grundlage für das ego-shooter-spiel unreal tournament dar.²²

die nachbildung wurde nicht vollständig zu ende geführt, so dass die konstruktions- und dekonstruktionsprinzipien und -brüche anschaulich wurden beim durchgehen und bespielen des welt-raumes des deutschen seminars. einzelne räume wie die eingangshalle, zwei treppenaufgänge, ein seminarraum sowie ein hörsaal waren in einem relativ weit fortgeschrittenen fertig wirkenden stadium, während das kellergeschoss und der grosse hörsaal zwar vorhanden waren, aber entweder nicht möbliert oder wie im falle der gesamten bibliothek schlicht unauffindbar beziehungsweise als durchgängiges leeres geschoss ausgebildet waren.

das gebäude des deutschen seminars stand in einem aus der materie herausgeschnittenen grösseren raum, der dem spielraum des levels entsprach. dort war das gebäude in seiner ganzen grösse vorhanden, doch lediglich ein teil der räume liess sich erkunden und lediglich ein kleiner teil der aussenfassade war vorgehängt worden, so dass man das deutsche seminar lediglich aus einem bestimmten blickwinkel identifizieren konnte und nur seine perspektive zu verändern brauchte, um die konstruktionsbrüche wahrzunehmen. durch diese unfertigkeit liess sich das erschaffen einer spielwelt durch das prinzip des vollständig ausgefüllten raumes, der dekonstruiert wird, relativ einfach zeigen. das publikum selbst war nicht auf die präsentation des levels vorbereitet worden. trotzdem wurden die räumlichkeiten auch von den gästen, die sich zum ersten mal in jenem gebäude befanden, sofort erkannt. genauer gesagt: der dekonstruierte raum von un(i)real wurde von den zuhörern sofort als ein raum erkannt, indem man sich analog zur realität frei bewegen konnte, sich umdrehen, rennen, springen, schießen, schlagen, gegenstände aufheben – und

nicht wie in *myst III exile* sich lediglich auf einigen vorgegebenen pfeilen bewegen konnte.

der neue raum wurde aber von den meisten anwesenden nicht als erzählraum erkannt beziehungsweise als erzählraumhülle akzeptiert, in der sich nun eine erzählung entfalten kann. die möglichkeiten eines solchen offenen erzählraumes werden in der literaturwissenschaft erst vereinzelt erkannt, denn dieser offene erzählraum setzt ein anderes verständnis von narration voraus: nicht das klassische abgeschlossene konzept, sondern ein neues, prozesshaftes, expandierendes, von sozialer kommunikation geprägtes konzept. davon ist manches in computerspielen bereits umgesetzt. doch die simplen handlungsweisen und überbordenden gewaltanwendungen des ego-shooters verstellen wohl die sicht auf die eigentlichen möglichkeitsräume für interaktion, kommunikation und narration, die sich mit dieser art von spiel- und welt-raum-kreation eröffnen und durchaus auch weniger martialisch genutzt werden könnten. andererseits vermag genau dieses handlungsmuster wunden bloss zu legen und grenzen und grenzüberschreitungen sichtbar zu machen.

auf jeden fall müssen die eigenheiten des mediums in die überlegungen mit einbezogen werden. spiele sollten durchaus weniger als geschichten denn als räume studiert werden: räume, welche angefüllt sind mit spielerischen und narrativen möglichkeiten, die wir lediglich zu entdecken brauchen. in vielen spielen finden wir diese räume als so genannte wettkampfräume („contested spaces“). sie erlauben das gestalten von individuellen charakteren, mit denen der spieler agiert. ihnen ist ein gewisses bewegungsschema eingeschrieben. dieses bewegungsschema hat sich im verlaufe der entwicklung der computerspiele stark verändert, so dass heute nicht nur rudimentäres bewegen in einer fläche möglich ist, sondern tänzerische und athletische bewegungsmuster in einer 3d-welt an der tagesordnung sind. die spielaktionen selbst sind das eigentlich wichtige in einem spiel. durch sie entwickelt sich eine geschichte als raumspiel mit möglichst grossem spielraum. möglichst grosser spielraum, das heisst: der architektonisch konstruierte raum wird über die bewegung erschlossen. der narrative raum dagegen wird über kommunikation und der soziale raum über interaktion erschlossen. der raum und die räumliche erfahrung sind ein zentrales motiv des

computerspiels, das meist vom architektonisch konstruierten bewegungsraum dominiert wird. als erstes spiel der myst-trilogie bot myst III exile dem spieler die möglichkeit, sich 360 grad zu drehen sowie stufenlos nach unten und oben zu blicken. doch trotzdem wurde damit die bewegung nicht ausgereizt. lediglich in wenigen sequenzen wird die bewegung wirklich zur vermittlung von spielerfahrung genutzt. max payne und vor allem der ego-shooter unreal können hier den weg weisen. ein spiel beschreibt nicht, sondern wird erfahren. dieser prozess des erfahrens wird ermöglicht durch das experimentieren mit zahlreichen raumentwürfen. die anzahl der gleichzeitig darstellbaren bildpunkte, farben, bewegten flächen und lichtreflexe bestimmt dabei über die qualität des spiels. je mehr solcher attribute ohne sichtbare zeitverzögerung für jede perspektivänderung zu berechnen sind, desto räumlicher und interessanter wird ein spiel.²³ desto besser und freier können bewegungsmuster umgesetzt werden.

actionspiele wie max payne und ego-shooter wie unreal tournament schaffen ganz besondere erfahrungs- und erzählräume. „räume, die in ihrem technischen und ästhetischen perfektionsanspruch regeln des wahrnehmens, wie sie etwa aus realistischen romanen bekannt sind, sprengen.“²⁴ der symbolische rahmen des alltäglichen wird aufgebrochen – und es werden neue wahrnehmungs- und darstellungsräume kreiert. erfahrungsräume also – oder möglichkeitsräume –, in denen sich der spieler (spielend) beweisen kann, in denen er spielend eine eigene geschichte entwickeln kann.

multiplayer spiele als zweitwelten

komplexe bewegungen in neuen virtuellen räumen mit teils eigenen zeitdimensionen zeigen aber nur einen teil des potenzials der möglichkeitsräume auf. interaktion und kommunikation sind ebenso prägend. doch während die bewegungsmöglichkeiten im virtuellen raum von spielen wie max payne und unreal weiter vorangetrieben werden, und die interaktionsmöglichkeiten in unreal tournament oder anderen multiplayer-spielen wie starcraft (bei dessen start 1998 sich zeitgleich 30'000 spieler auf einem server eingeloggt hatten²⁵) durch den einbezug anderer ‚echter‘ spieler online in einen spielraum erweitert werden, bleiben die kommunikationsmöglichkeiten seltsam

rudimentär. in unreal kann zwar über textfensterchen mit dem gegner oder kampfpartner in einfachen worten und kurzen sätzen gesprochen werden, dieses feature bleibt aber in den meisten spielvarianten äusserst nebensächlich in bezug auf den gesamten spielzusammenhang.

einige schritt weiter gehen hier die vernetzten rollenspiele. sie nutzen nicht nur die kommunikationsmöglichkeiten zwischen spielern viel besser, sondern verlangen soziale interaktive handlungen, in welchen die verkörperung der spieler als spielcharaktere die entscheidende rolle einnimmt. der neue raum wird also nicht nur durch bewegungsmuster definiert, sondern durch soziale performative handlungsmuster der spieler, die sich viel unvermittelter als kommunizierende körper im neuen raum finden und ihre figur zu einem unverkennbaren charakter ausbilden können. der spieler entwickelt eine grosse nähe zu seinem avatar. „it was clear that their world was becoming mine.“ zitiert randi gunzenhäuser einen werbespot zum spiel diablo II.²⁶ dieser avatar ist ein unmittelbares ‚körperliches‘ medium, dessen symbolische vermittlung durch das netz teilweise so gut gelingt, dass reale person und spielfigur für den spieler manchmal schwer auseinander zu halten sind. dies jedenfalls suggerieren werbespots wie jener für diablo II – und manche spieler geben dies auch unumwunden zu.

dass es überhaupt zu einer derartigen verquickung von realer person und spielfigur kommen kann, dafür sorgen die vielen handlungsmöglichkeiten und freiräume, die ein solches online-rollenspiel mit sich bringen kann. eine spielfigur handelt nicht in isolation wie in den myst-spielen, sondern in einem sozialen gefüge von spielern und bots. die spielfigur definiert sich im verhältnis zu den anderen spielern in der gruppe. ständige veränderung ist dabei angesagt, die figur wächst an der erfahrung im spiel, im umgang mit den anderen spielern und bots. oftmals erweisen sich sowohl die charakterzüge als auch die handlungsweisen anderer spieler als sehr komplex; strategische überlegungen müssen in betracht gezogen werden; sorgfältig müssen in chats mit anderen spielern informationen gesammelt, schlüsse gezogen und ereignisse geplant und organisiert werden.

unser möglichkeitsraum ist also in den online-multiplayerspielen nicht nur ein ausgeweiteter dreidimensionaler raum, in welchem der spieler auf entdeckung gehen kann

– wie zum beispiel in dark age of camelot (2002), das derart weite räume zur erkundung anbietet, dass man von den 3500 eingeloggten spielern nur ab und zu den einen oder andern zu sehen bekommt –, sondern ein raum, der soziale, kommunikative möglichkeiten (meist über chat-kanäle oder videos) eröffnet, die sich an sozialen interaktionen im real life (rl) orientieren, deren regelwerk jedoch je nach spielwelt nicht im vornherein festgelegt sind und daher einem spieler tiefer gehende einflussnahmen möglich machen als im rl. ein spieler von dark age of camelot oder von everquest muss eine menge zeit und geduld investieren, wenn er sich innerhalb der spielwelt etablieren und etwas erreichen will.

der spieledesigner crosbie fitch beschreibt als einer der wenigen intimen kenner der materie den aufstieg der multiplayer-games in den jahren vor und nach dem millenium; und er ist überzeugt, dass dies nur der anfang war. für ihn sind massive multiplayer rollenspiele die spieleart der zukunft.²⁷ die entwicklung der spiele wird nicht halt machen bei einer konstanten spielerzahl von 32 oder 64 spielern, sie wird auch nicht halt machen bei einer spielerzahl von mehreren tausend. fitch ist überzeugt, dass die anzahl spieler schliesslich so weit gesteigert werden kann, dass jeder mensch am gleichen spiel teilnehmen kann. eine simulierte umgebung für alle – eine matrix wie im gleichnamigen film? warum nicht.

so wie sich die rollenspiele aus den muds und textbasierten adventure games der 70er und 80er jahre entwickelt haben, parallel mit der entwicklung der grafik, so werden sich auch die gegenwärtigen multiplayer-spiele weiter entwickeln. und schliesslich wird ein einziges multiplayer-spiel so viele spieler zeitgleich spielen lassen können, wie heute bereits menschen zeitgleich im web eingeloggt sind. die virtuellen landschaften dafür sind in ihren ansätzen bereits vorhanden. es werden sicher nicht alle spieler in dieselben unterirdischen arenen gepfercht sein, sie werden sich auch nicht über unzählige kleine mini-arenen verstreut finden, sondern sie werden sich irgendwo dazwischen in einer (alternativen) welt bewegen, in der es spärlich bevölkerte ‚ländliche‘ gebiete geben wird, aber auch ‚städtisch‘ enge und stark bevölkerte gebiete. dabei könnte potenziell jeder spieler mit jedem anderen spieler irgendwo in kontakt kommen. andererseits vermag ein spieler seine anonymität in einer solch

komplexen umgebung wiederum sehr gut zu wahren. diese spiele entwickeln ihre eigentlichen storylines selbstverständlich durch die performativen handlungen der spieler; sie kennen kein traditionelles spielende, sondern sie stehen und fallen mit den handlungen der teilnehmer. ist der spieler gelangweilt und klinkt sich aus, so stirbt die storyline; die welt jedoch bleibt bestehen, denn andere spieler leben in ihr nach wie vor ihre alternativen geschichten aus.

wenn wir nun einen blick auf die technischen modelle und voraussetzungen zur erstellung solcher massive multiplayer rollenspiele werfen, stellen wir fest, dass auch hier von den üblichen technologien abgewichen werden muss. während die meisten der zurzeit gespielten mutiplayer-spiele noch client/server-technologie oder multiser-ver-technologie nutzen, so werden die massive multiplayer rollenspiele in zukunft auf peer-to-peer-technologie und distributed systems basieren. ersteres kann bedeuten, dass auf jedem computer ein spielmodell läuft und der computer jeweils den input seines users an alle anderen computer publiziert (wie bei kazaa!). der user input kann alternativ aber auch an einem zentralen punkt im netz gesammelt und an die spielteilnehmer verteilt werden (wie bei napster!). oder aber ein master modell sammelt input und verteilt delta modelle davon an alle teilnehmer. ein so genanntes distributed system hingegen ist ein vollkommen kollaboratives system, das keine unterscheidung macht zwischen den einzelnen computern, welche gleichzeitig peer, client und server sein können und deren beziehungen untereinander sich ständig ändern. das system als ganzes präsentiert sich so, als würde es sich lediglich auf einem computer befinden.

das gemeinsame an diesen raumweitungen? sie sind zu guten teilen bereits da oder zumindest in entwicklung. wir müssen sie lediglich nutzen und nicht verbieten oder vor ihnen zurückschrecken. die einzelnen unabhängigen entwickler sind bereits weit vorgedrungen in die möglichkeitsräume und haben verschiedene allmenden erschaffen – und sie werden weiter vordringen: es liegt an uns, diese puzzleteile zusammensetzen und sie für den content nutzbar zu machen, den wir selbst kreieren, konsumieren, diskutieren, bearbeiten und bespielen wollen. cyberspace (als evolution von peer-to-peer internet und distributed systems) wird das system oder

der ort sein, an dem wir alle puzzleteile kombinieren können, damit dynamischer und interaktiver content möglichst frei und reibungslos verteilt werden kann. die reibungslosigkeit, mit der dies vonstatten gehen kann, wird eine wichtige messlatte sein. jeder user soll content sofort ins system hineinstellen können und ihn damit für alle sofort zugänglich und weiter nutzbar machen, so wie das eigentlich bei berners-lee die grundidee des internets war.

„instead of treating digital content like a tangible commodity that can be readily duplicated, and one that requires a one-to-one exchange mechanism, we instead replace it with a system that treats all content as inherently manifest. [...] any thought that occurs in one mind is available to all.“²⁸

dies klingt sehr absolut. doch im grunde genommen geht es hier genau darum, worum es auch den entwicklern von kollaborativen schreibumgebungen geht: gedanken, ideen, entwürfe und bilder können als notizen schnell und problemlos in die umgebung eingefügt werden – und sie stehen sofort allen community-mitgliedern und potenziell, da die community offen gehalten wird, allen internet-nutzern zur verfügung. in einer derartigen elektronischen allmende kann ein sofortiger dialog entstehen. eine idee kann sofort kommuniziert und von vielen menschen individuell oder kooperativ kommentiert und weiter bearbeitet werden. der bis anhin in einem greifbaren medienprodukt eingeschlossene oder an einen schreibtisch gefesselte content erhält den charakter von open content. der ‚source-code‘ einer idee wird zur open source. der verwahrte content wird zum freien, allzeit verfüg- und kreativ veränderbaren content. ein hingeworfener gedanke ist nicht auf ein einziges hirn angewiesen, er kann von vielen hirnen profitieren.

zudem wird bereits in einigen bestehenden spiel-, erzähl-, schreib- und kommunikationsräumen nicht nur der content selbst effizient verteilt, sondern auch die veränderung dieses contents. dies trifft sowohl für multiplayer-spiele wie unreal und everquest als auch für kollaborative umgebungen wie nic-las und tEXtMACHINA, für tools wie subethaedit, aber auch für innovative enzyklopädisch literarische projekte wie den assoziations-blaster²⁹ und für experimentelle literarische projekte wie den (nach, mit und) für reinhard döhl zusammengezogenen apple in space³⁰ zu. die veränderung des contents wird dabei sichtbar in den einzelnen zusammenzügen des

contents, die jeweils eine individualisierte und einmalige sicht der daten repräsentieren und damit die möglichkeiten elektronischer raumweiterungen in einer allmende aufzeigen.

anmerkungen

¹ vgl. berners-lee, tim: der web-report. münchen: econ 1999, s.229.

² vgl. ebd. 252.

³ berners-lee, tim. interview by victor keegan. „tim berners-lee is the inventor of the world wide web.“ in: the guardian live, london, 25.09.2003, s.23.

⁴ vgl. lessig, lawrence: the future of ideas. the fate of the commons in a connected world. new york: vintage books 2002, s. 131.

⁵ vgl. ebd. 137.

⁶ vgl. leuf, bo und cunningham, ward. „wiki“. dito. 1995 – 2004. <<http://www.wiki.org>> (24.01.2004). ein wiki ist auf eine community von 100 bis 200 usern zugeschnitten. „wiki is a piece of server software that allows users to freely create and edit web page content using any web browser. wiki supports hyperlinks and has a simple text syntax for creating new pages and crosslinks between internal pages on the fly. wiki is unusual among group communication mechanisms in that it allows the organization of contributions to be edited in addition to the content itself.“

⁷ vgl. fraunhofer fit – institute for applied information technology. „bscw“. dito. 1995 – 2004. <<http://bscw.fit.fraunhofer.de/>> (24.01.2004). die aktuelle version 4.2. ist seit dem 22.12.2003 erhältlich und ist für eine community von bis zu 200 usern gedacht. schulen und universitäten können kostenlos lizenzen erwerben. „bscw enables collaboration over the web. bscw is a 'shared workspace' system which supports document upload, event notification, group management and much more.“

⁸ vgl. diverse autoren: „wikipedia. die freie enzyklopädie.“ wikipedia. 2001 – 2003. <<http://de.wikipedia.org/>> (24.01.2004). wikipedia ist „eine frei verfügbare enzyklopädie in wikiform, deren beiträge gemeinsam erarbeitet werden. sie ist der deutschsprachige bereich des internationalen wikipedia-projekts.“ am 24.01.2004 bestand die deutsche online-encyklopädie aus 47'254 artikeln, die englische aus 196'546 artikeln. jeder kann hier sein wissen beisteuern und als autor oder redakteur mitarbeiten – mit oder ohne anmeldung. „der inhalt der wikipedia unterliegt der gnu-lizenz für freie dokumentation. das bedeutet: die texte sind frei und werden es für immer bleiben.“

⁹ idensen, heiko: „kollaborative schreibweisen – virtuelle text- und theorie-arbeit: schnittstellen für interaktionen mit texten im netzwerk.“ in: gendolla, peter, schmitz, norbert m. u.a. (hgg.): formen interaktiver medienkunst. frankfurt a. m.: suhrkamp 2001, s. 218 – 265, s. 260.

¹⁰ der ausdruck wreader ist ein zusammenzug von writer und reader. er bezeichnet den gewandelten charakter des lesers, der im digitalen netzwerk-umfeld zu einem sekundären autor wird, der den veränderten text an andere leser weiter reichen kann, die wiederum veränderungen anbringen können. „die formulierung wreader erscheint als direkte wiederaufnahme von julia kristevas schreiben-lesen, der écriture-lecture. ihre darstellung des textbegriffs läßt sich wie die vorwegnahme der arbeit mit hypertexten lesen.“ zitat aus: bergermann, ulrike: „verkörper't hypertext theorien vom schreiben?“ homepage ulrike bergermann. 1997. <<http://www.uni-paderborn.de/~bergerma/texte/zmm.html>> (12.08.2003).

¹¹ deutlich thematisiert wird diese machtfraage in den arbeiten von susanne berkenheger sowie zum beispiel im kooperativen projekt „the famous sound of absolute wreaders“ von johannes auer und fünf weiteren autoren. vgl. berkenheger, susanne: hilfe! ein hypertext aus vier kehlen. zürich: update verlag 2000. – berkenheger, susanne. „die schwimmeisterin.“ dito. 2002. <<http://www.schwimmeisterin.de>> (24.01.2004). – auer, johannes u.a. „the famous sound of absolute wreaders.“ kunstradio bei cyberfiction.ch. 2002. <<http://kunstradio.cyberfiction.ch>> (24.01.2004).

¹² idensen 2002, s. 263.

¹³ vgl. bauer, rené und maier, joachim. „schwebendes schreiben. vom schreiben an/in kontextualisierenden medien wie niclas.com.“ in: fehr, johannes und grond, walter (hgg.): schreiben am netz. literatur im digitalen zeitalter. band 1. innsbruck: haymon verlag 2003, s. 164 – 171.

¹⁴ bauer, rené und maier, joachim: „nic-las.“ dito. 1999 – 2003. <<http://www.nic-las.com>> (12.05.2003). der name nic-las setzt sich aus den anfangsbuchstaben der bezeichnung „knowledge integrating communication-based labelling and access-system“ zusammen.

- ¹⁵ vgl. suter, beat, böhler, michael (hgg.): hyperfiction. hyperliterarisches lesebuch: internet und literatur. basel und frankfurt a. m. 1999, s.9. zur herausgebergruppe von buch und cd-rom gehörten auch: christian bachmann, rené bauer, stefan hofer, urs honegger, mela kocher, judith mathez und mirjam weder.
- ¹⁶ ‚the coding monkeys‘ sind studenten der tu münchen: dominik wagner, martin ott, martin pittenauer und ulrich bauer. vgl: the coding monkeys: „subethaedit“. the coding monkeys. 2003, <<http://www.codingmonkeys.de/subethaedit/>> (19.10.2003).
- ¹⁷ vgl: ict projekt ‚grundkurs literaturwissenschaft‘ (bauer, rené, böhler, michael, hofer, stefan und hofmann, imre): „textmachina.“ ‚grundkurs literaturwissenschaft‘ deutsches seminar, universität zürich. 2002 – 2004. <<http://www.grundkursliteratur.unizh.ch/textmachina/>> (29.01.2004).
- ¹⁸ vgl. manovich, lew: the language of new media. cambridge, ma: mit press 2001, s. 244ff.
- ¹⁹ epicgames inc. (hg.): unreal tournament. raleigh, nc: gt interactive 1999.
- ²⁰ vgl. suter, beat. „unreality‘: raum als subtraktion von welt. spiele zwischen realität und möglichkeit.“ dichtung digital. 2/2002. <<http://www.dichtung-digital.com/2002/03-08-Suter.htm>> (20.04.2003).
- ²¹ lischka, konrad. „gesunder byte in einem gesunden körper. neue spiele (3).“ sueddeutsche zeitung online. 2001. <<http://www.sueddeutsche.de/kultur/themen/25401/index.php>> (25.10.2001).
- ²² vgl. suter 2002.
- ²³ vgl. gunzenhäuser, randi. „raum, zeit und körper in actionspielen. max payne.“ dichtung digital. 2/2002. <<http://www.dichtung-digital.com/2002/03-22-Gunzenhaeuser.htm>> (24.12.2003)
- ²⁴ gunzenhäuser 2002.
- ²⁵ vgl. poole, steven. trigger happy. the inner life of video games. london: fourth estate 2000.
- ²⁶ gunzenhäuser, randi. „interfaces. bodies and technologies in multiplayer role-playing games.“ dichtung digital. 5/2002. <<http://www.dichtung-digital.com/2002/11-10-Gunzenhaeuser.htm>> (24.12.2003).
- ²⁷ vgl. fitch, crosbie. „cyberspace in the 21st century: mapping the future of massive multiplayer games.“ gamasutra. 2000. <http://www.gamasutra.com/features/20000120/fitch_01.htm> (29.12.2003).
- ²⁸ fitch, crosbie. „cyberspace in the 21st century: part five, scalability with a big ‚s‘.“ gamasutra. 2001. <http://www.gamasutra.com/features/20010226/fitch_01.htm> (29.12.2003).
- ²⁹ freude, alvar und espenschied, dragan: „assoziations-blaster.“ dito. 1999 – 2004. <<http://www.assoziations-blaster.de>> (29.01.2004).
- ³⁰ bauer, rené und suter, beat: „apple in space.“ cyberfiction.ch. 2004. <<http://appleinspace.cyberfiction.ch>> (16.09.2004).

Statistik:

Seiten: 24
 Wörter: 7631
 Zeichen (ohne Leerzeichen): 49347
 Zeichen (mit Leerzeichen): 56996
 Absätze: 94
 Zeilen: 788

Timestamp: 1077024773

karin wenz

kunstspiel – spielkunst

für reinhard döhl

1 vertrieb sich
die zeit
mit diesem und jenem
2 verbrachte
die auf erden ihm gegeben war
die zeit
3 verging
mit ihr um
die wette
4 ging auch dahin
5 und verging
im handumdrehn
hiermit und damit
6 so
7 und zum zeitvertreib ¹

kunst als spiel und spiel als kunst sind beides aspekte, die in reinhard döhls arbeiten eine wichtige rolle spielen. bettina sorge verweist in ihrer *spielanleitung*² darauf, dass spielen in den vielfältigsten facetten ein grundthema in seinen arbeiten ist: wortspiel, hörspiel, bühnenspiel, aber auch das (schach)spiel wie in poem chess³. „sprachspiel und spiel mit der (den) sprache(n), spiel mit bedeutungen bis an die grenze des unsinns (als hintersinn, widersinn, gegensinn gegen das allzu schnell als sinnfällig angenommene)“ – wie es bettina sorge formuliert⁴, wird zur „werkfarbe“. reinhard döhl, und ich zitiere ihn hier – geht es, „um die wiederentdeckung des ‚homo ludens‘, der ja kreative impulse und spielerischen geist untrennbar in sich vereinige.“⁵ das spiel, das nicht jetzt heißt, möge mit einem historischen überblick über die diskussion des spielbegriffs beginnen.

kunst als spiel

und das spiel das hier und nicht jetzt heißt kann beginnen⁶

betrachten wir die verwendung des spielbegriffes,⁷ so zeigt sich, dass nicht ein unmittelbar systematischer gebrauch, sondern eher vielfältige metaphorische verwendungen nachzuweisen sind. während im englischen differenziert wird zwischen *play* und *game*, ist diese unterscheidung im deutschen sprachlich nicht festgehalten. der begriff *play* bezieht sich auf eine spezielle subjektive einstellung zum spielmaterial, während *game* institutionalisierte spielaktivitäten, die ausdrücklich durch regeln gelenkt werden, bezeichnet. während mit *play* spontanes spiel beschrieben wird, sind mit *game* formale und konventionell festgelegte ereignisse gemeint. dieses weite feld, das im deutschen in dem begriff *spiel* zusammengefasst wird, erschwert die suche nach einer eindeutigen definition, denn „der begriff ‚spiel‘ ist ein begriff mit verschwommenen rändern“ (wittgenstein 1970: §71).

philosophisch relevant ist der spielbegriff seit kant. kant verbindet ihn mit der frage nach der menschlichen freiheit und der seinsweise des ästhetischen und beschreibt spiel als „beschäftigung, die für sich selbst angenehm ist“ (kant 1990:§ 43). er führt eine Neubestimmung von spiel ein, denn er versteht dieses als wechselwirkung, als das „freie spiel der erkenntnisvermögen“ (kant 1990: §9), die transzendentalphilosophische definition des schönen, und beschränkt sich dabei nicht nur auf die formalen aspekte von spiel. matuschek (1998: 187) soweit dazu:

die kritik der urteilkraft verwandelt [...] die in der zeitgenössischen ästhetik bestimmte struktur und autonomie des schönen gegenstandes zum inneren zustand des menschlichen bewusstseins. das wohlgefallen am schönen wird dadurch zum wohlgefallen des menschen an sich selbst. spiel ist der reflexive prozess, in dem sich der dualismus von sinnlichkeit und verstand harmonisch vereint genießt.

kant (1990: §44) bestimmt damit die subjektive allgemeingültigkeit des ästhetischen wohlgefallens, wobei er zwischen dem philosophischen, ästhetischen begriff des spiels und realem „bloßen“ spiel differenziert und den begriff „bloßes spiel“ pejorativ verwendet. in dem moment, wo es die virtualität des ästhetischen verlässt, kehrt sich das freie zum bloßen spiel.

kants konzept vom freien spiel bestimmt schillers ästhetik nachhaltig. für schiller verbindet der spieltrieb das ästhetische mit dem ethischen: „der mensch spielt nur, wo er in voller bedeutung des worts mensch ist, und er ist nur da ganz mensch, wo er spielt“ (schiller 1967: 131). der ästhetische aspekt des spiels wird für schiller in kunstwerken realisiert, beschränkt sich aber nicht auf sie.⁸ schillers spieltheorie erhebt das, was bei kant als spekulative denkfigur nur angelegt ist, zum prinzip. damit ist gemeint, dass die möglichkeit des ästhetischen bei kant zu ihrem aktuellen wert erhoben wird. der spielbegriff bei schiller ist in oppositionen strukturiert: „diesen namen [spieltrieb] rechtfertigt der sprachgebrauch vollkommen, der alles das, was weder subjektiv noch objektiv zufällig ist, und doch weder äußerlich noch innerlich nöthigt, mit dem wort spiel zu bezeichnen pflegt“ (xv, 357). dies führt zu einer ambivalenz des spielbegriffs bei schiller. nach matuschek (1998: 205) ist sie „eine folge der abstraktion, in der dieses wort hier gedacht wird. unter scharfer abgrenzung von allem empirischen [...] meint es nichts anderes als den zwanglosen selbstbezug. in dieser bedeutung lässt schiller die definition des ästhetischen und die des ethischen ziels zusammenfallen.“

sowohl novalis als auch friedrich schlegel weiten den spielbegriff auf „weltspiel“ aus. so fragt novalis (1988: 555): „spielt gott und die natur nicht auch?“ dieses weltspiel versteht schlegel als ein kunstwerk, das die künstlerische praxis in mimetischer weise abzubilden versucht. „alle heiligen spiele der kunst sind nur ferne nachbildungen von dem unendlichen spiele der welt, dem ewig sich selbst bildenden kunstwerk“ (schlegel 1800: 324). dieser in sakrale höhen erhobenen kunst steht bei schlegel aber unmittelbar die ironisierung gegenüber: „selbst in ganz populären arten wie z.b. im schauspiel, fordern wir ironie; wir fordern, dass die begebenheiten, die menschen, kurz das ganze spiel des lebens wirklich auch als spiel genommen und dargestellt sei“ (schlegel 1800: 323). diesen dialogischen kontrast finden wir sowohl bei schlegel als auch bei novalis. matuschek formuliert dies pointiert folgendermaßen:

die frühromantiker haben keinen spielbegriff, jedenfalls keinen, der durchgehend einem festen semantischen merkmalskatalog entspräche. und doch ist ihr spiel deshalb keine bloße redensart. es wirkt gerade durch seine mehrdeutigkeit als

leitwort, mit dem sich das denken von verschiedenen anregungen aus nach und nach in verschiedenen facetten entfaltet. (matuschek 1998: 221)

die leistung der spieltheorie bei novalis und schlegel kann als kombination der vielfältigen perspektiven auf *spiel* interpretiert werden.

der begriff spiel hat konjunktur in der poststrukturalistischen philosophie und literaturtheorie (wie beispielsweise bei derrida und de man). derridas vorstellung vom endlosen spiel der signifikanten wird zum slogan der postmodernen literaturtheorie. matuschek kritisiert, dass dadurch der differenzierte und weitangelegte spielbegriff mehr in ein muster gepresst wird, als dass er spieltheoretisch erschlossen wird.

so wie von derrida aus auf schlegels und novalis' spiel zurückgegriffen wird, schrumpft der reflexionsraum der frühromantischen texte auf eine formelhafte selbstversicherung ‚avanciertesten denkens‘ zusammen ... wer daraus nur das ‚spiel der differenzen‘ als strukturformel abstrahiert, versorgt sich selbst mit einem kennwort, um sich literaturwissenschaftlich auf der höhe der zeit zu zeigen. es läuft gefahr zu einem topos zu werden, mit dem sich der anspruch auf kritische universalität bequem versichern lässt (250).

sieht man allerdings die verwendung des spielbegriffes bei derrida ebenso wie bei saussure als analogie, um semiotische prozesse zu beschreiben, dann wird er metaphorisch benutzt. ziel ist nicht die entwicklung einer spieltheorie.

nach huizinga ist die menschliche kultur aus dem spiel entstanden. huizinga (1994: 57) will zeigen, „daß kultur in form von spiel entsteht, daß kultur anfänglich gespielt wird“. sein thema ist der *homo ludens*, der spielende mensch. für ihn ebenso wie schon für schiller ist das spiel ein geschützter raum für menschliche fähigkeiten, die als bedroht und schützenswert angesehen werden. huizinga geht es darum, mit hilfe des spielbegriffs eine gesamt-darstellung der kultur zu entfalten. alles, was der mensch vollbringt, entsteht als spiel. somit gerät der spielende in den fokus der untersuchung, und das spiel wird als gesellschaftliches phänomen analysiert. huizingas spieltheorie geht über ästhetische und pädagogische fragestellungen hinaus und entwickelt eine soziologie der kulthandlungen, die jede ästhetische form als spielerischen ausdruck einer kultur begreift.

spiel als kunst

ein mann der aussieht wie bob cobbing beginnt zu zählen
wan
do
tree
fear
fife
seeks
siphon
eat
neighing
den
elephan'
twirl
und das spiel das nicht aufhört kann beginnen ⁹

spiele als kunst sind ein weites feld und ich möchte mich hier auf zwei beispiele beschränken, die computerspiele zum thema gemacht oder als ausgangspunkt für eine künstlerische arbeit genommen haben. diese arbeiten nehmen die metaphor von der kunst als spiel wörtlich und fragen: wenn kunst spiel ist, ist dann nicht auch spiel die grundlage von kunst? aber selbstverständlich, würde huizinga sagen.

interessant ist, dass computerspiele – obwohl sie auf eine bald 50-jährige geschichte zurückblicken können – bisher sowohl in künstlerischen arbeiten als auch in der wissenschaftlichen diskussion lange kaum wahrgenommen wurden. in den letzten jahren hingegen, wird mit einer atemberaubenden geschwindigkeit versäumtes nachgeholt. computerspiele und die künstlerische und wissenschaftliche auseinandersetzung mit ihnen ist salonfähig geworden. ende des letzten jahres gab es in deutschland gleich zwei ausstellungen mit künstlerischen arbeiten, die computer-spiele als thema oder aber als material verwenden.

ein beispiel für die thematische bearbeitung ist yang zhenzhongs *922 rice corns* (2000). hierbei handelt es sich um eine videoarbeit, in der ein huhn und ein hahn beim aufpicken von reiskörnern, von einer statischen kamera gefilmt, gezeigt werden. am unteren bildrand zeigt eine digitale anzeige den „punktstand“ der beiden tiere sowie die gesamtzahl aller aufgepickten reiskörner an. gleichzeitig hören wir eine weibliche und eine männliche stimme, die punktstände mitzählen. so wird eine konkurrenzsituation zwischen huhn und hahn geschaffen – die natürlich jeder

hackordnung im hühnerstall bereits eingeschrieben ist. der bezug zum spiel wird durch die punktestände (scores) angezeigt, die typisch für zahlreiche computerspiele sind. der kamerablick auf diese situation schafft erst die differenz zwischen on-screen und off-screen und definiert dadurch den gerahmten videobereich als spielfeld. huhn und hahn entziehen sich den regeln dieses spiels jedoch, indem sie das spielfeld verlassen, bevor alle reiskörner aufgepickt sind. die stimmen aus dem off hingegen, führen das spiel stellvertretend zu ende und zählen die restlichen reiskörner aus. diese werden dem gesamtstand hinzugefügt, ohne das regelwidrige verhalten der beiden spielverderber zu berücksichtigen.

das zählen und die an- bzw. abwesenheit der reiskörner ist ein allgemeiner verweis auf die digitalen medien. der punktstand verweist auf eine reihe von spielen, wie auch z.b. tennis und ist kein klarer bezug zum computerspiel. die zahlen sind aber nicht nur der punktstand sondern zugleich eine rechnung. der punktstand des huhns addiert mit demjenigen des hahns ergeben die summe der anzeige in der mitte. rechnen und somit auch der rechner sind hier also thema. aber erst das automatische weiterzählen der stimmen aus dem off, die sich an ihr „programm“ halten und die regeln bis zum bitteren ende befolgen, verweist auf das computerspiel. während kunst als spiel den kreativen und freien umgang mit regeln verspricht, verlangt das computerspiel die strikte befolgung eines algorithmus und seiner regeln.

tom betts *qqq*¹⁰ (2002) hingegen ist eine modifikation des computerspiels *quake*. während yang zhenzhongs videoarbeit thematisch den bezug zum computerspiel herstellt, verwendet betts ein computerspiel und geht sogar noch weiter, indem er die ausstellungsbesucher spielen lässt. während ego-shooter wie quake die simulation von realen räumen mit zunehmender präzision und perfektion anstreben, dekonstruiert betts den spielraum durch bearbeitung der 3d-grafik-engine des spiels. er verwandelt sie in frei fließende farbflächen und grafische elemente, die sich dynamisch zu immer neuen mustern zusammensetzen.

die muster werden durch die spielhandlungen generiert. das spiel wird auf einem der quake-server online gespielt und verbindet so den ausstellungsbesucher mit spielern

aus aller welt. das spielgeschehen kann auf einer großen leinwand in der ausstellung verfolgt werden und lädt zum mitspielen ein. die orientierung im spielraum ist dabei äußerst schwierig, da dieser für den ausstellungsbesucher ständig in bewegung ist und sich nicht als hermetischer, photorealistischer 3d-raum präsentiert, mit dem die quakespieler normalerweise konfrontiert sind.

die arbeit von betts thematisiert die dekonstruktion des spielraumes, macht aber vor allem auf die performative qualität von spielen aufmerksam. die grafische darstellung auf dem bildschirm verändert sich in abhängigkeit von den aktionen der spieler, das produkt wird so zu einer kooperativen arbeit, an der die ausstellungsbesucher ebenso wie die spieler, die sich auf dem server eingeloggt haben, beteiligt sind. der künstler stellt ebenso wie ein spiele-entwickler das programm zur verfügung, innerhalb dessen die interaktionen möglich werden.

interaktivität in computerspielen erweist sich als eine eigenschaft von software, d.h. interaktivität beschreibt die eingriffs- und steuermöglichkeiten des rezipienten. als programmierte interaktivität kann sie als antizipierte handlung des spielers beschrieben werden. im idealfall findet ein wechselseitiger dialog von mensch und computer statt. daniels (2000, 142) fragt, ob es sich bei interaktivität um eine ideologie oder eine technologie handelt. er führt dies anhand der positionen brechts und turing aus: „turing entwickelt aus der reinen mathematik die wissenschaftlichen grundlagen der technologischen machbarkeit der mensch-maschine-kommunikation bis hin zur ununterscheidbarkeit. brecht hat seine theatertheorie auf die medien übertragen und erkennt die sozialen und politischen wirkungen einer von immer perfekteren medienmaschinen geprägten mensch-mensch kommunikation. die spannbreite zwischen diesen positionen einer technologischen bzw. einer sozialen auffassung von interaktivität bleibt bis heute bezeichnend für die debatte zu cyberspace und internet über die wechselseitige beeinflussung von medientechnik und gesellschaftsstruktur.“ wobei daniels – wie auch zahlreiche weitere autoren aus dem bereich der medienkunst – die begriffe interaktivität und interaktion gleichsetzen. bis hin zu einem weiten begriff von interaktivität, der sich an die rezeptionsästhetik anschließt und jede form der rezeption als interpretation und zugleich interaktion

versteht. „interaktivität als medientechnologische und –ästhetische kategorie hat zunächst einmal wenig mit sozialer interaktion zwischen menschen zu tun. [...] ‚interaktivität‘ meint [...] die kopplung von mensch und computer, wobei hard- und software [...] als künstliches sinnsystem und mitunter als alter ego des benutzers konzipiert werden“ (block 2000, 157). der technische ansatz kann nicht erklären, wie die nutzer selbst die technologie nutzen und innerhalb der angebotenen möglichkeiten aktiv mitgestalten. die arbeit von betts erklärt interaktion nicht, zeigt aber auf, wie diese verändernd wirkt.

coda

ein mann der aussieht wie reinhard döhl zählt es an den fingern nach
 einhorn
 zwieback
 dreifuß
 vierhändig
 fünffüßig
 sechsstellig
 siebenschläfer
 achtender
 neunauge
 zehnfingerblind
 im elferrat
 die zwölf apostel ¹¹

was macht spiel gerade heute so interessant für die kulturwissenschaften? nach adamowsky (2000, 18) ist es der begriff des spiels der unsere gesellschaft und die auseinandersetzung mit den neuen technologien am besten erfassen kann. sie spricht von unserem umgang mit den digitalen medien, die sich uns vor allem als neue spielräume anbieten: „die neuen medientechnisch generierten räume bzw. virtuellen welten sind mediale festbühnen, die sich als potentielle spielräume anbieten; ihre spezifik nimmt mit der art und weise ludischer gestaltungsmuster ihren anfang.“

aber sind es nicht völlig unterschiedliche konzepte von spiel, die eine übertragbarkeit von einer arbeit auf eine andere fraglich erscheinen lassen? ist es für die kunst die metaphor des freien spiels, das konzept des *play*, das gemeint ist, wenn von spiel die rede ist, so ist es für das computerspiel nicht einfach eine metaphorische übertra-

gung, sondern es ist eine spezielle form des regelspiels, des *game*, die wir analysieren können und die nicht metaphorisch gemeint ist. eine verbindung beider aspekte – des metaphorischen sowie des konkreten spielbegriffs – wird in denjenigen arbeiten hergestellt, die sich tatsächlich mit computerspielen auseinandersetzen, sei es thematisch oder performativ.

ich sehe gerade, daß ich dir den letzten satz noch nicht auf die post gegeben habe. so füge ich rasch die coda noch bei und du kannst dir das ganze jetzt hinter den spiegel stecken oder einrahmen.¹²

anmerkungen

¹ reinhard döhl/ernst jandl. variationen. <http://www.reinhard-doehl.de/doehljandl.htm>.

² bettina sorge (2003). beiwort / spielanleitung zu reinhard döhl, streck verse & lange gesichter. ein wörter-spiel (mobile) mit neunzehn collagen des verfassers unter mitarbeit hrsg.n von armin elhardt. edition wuz, nr. 17, freiberg a.n. sh. auch <http://www.reinhard-doehl.de/doehlsorge2.htm>.

³ <http://auer.netzliteratur.net/poemchess/b8.htm>

⁴ bettina sorge (2002). nachwort zu reinhard döhl lesebuch. neue westfälische literatur bd. 10. ardey-verlag münster, oktober 2002, s. 124-132. <http://www.reinhard-doehl.de/doehlsorge.htm>

⁵ reinhard döhl (2001). über ansätze und möglichkeiten künstlerischen dialogs und dialogischer kunst. <http://www.reinhard-doehl.de/dialog2.htm>

⁶ reinhard döhl. ein spiel das hier und jetzt heißt . die jandl-variante aus den stuttgarter spielen. <http://www.reinhard-doehl.de/stuspie6.htm>

⁷ vgl. hierzu huizingas sprachgeschichtliche und sprachvergleichende auseinandersetzung mit dem spielbegriff (huizinga 1994: 37-51).

⁸ in schleiermachers *ethik* (1812/1813: 369) wird der ästhetische aspekt hingegen zum „begründungsprinzip von kunst“ und somit zweckfreiheit zum wesentlichen merkmals des kunstwerkes.

⁹ reinhard döhl, aus den „stuttgarter spielen“: ein spiel das beginnen kann und aufhört.

<http://www.reinhard-doehl.de/stuspie2.htm>.

¹⁰ <http://www.qqq.net>

¹¹ reinhard döhl, aus den „stuttgarter spielen“: ein spiel das beginnen kann und aufhört.

<http://www.reinhard-doehl.de/stuspie2.htm>.

¹² reinhard döhl. 1994. californian sonata. eine komposition in porstkarten / mail art.

http://www.reinhard-doehl.de/calif_sonata.htm

literatur:

adamowsky, natascha. (2000). spielfiguren in virtuellen welten. frankfurt: campus.

block, friedrich w. (2000). „diabolische vermittlung. zur konzeption von bewusstsein und körperlichkeit in interaktiver medienpoesie.“ in: oliver jahraus & nina ort (hg.). beobachtung des unbedachtbaren. konzepte radikaler theoriebildung in den geisteswissenschaften, s. 148-168. weilerswist: velbrück.

boehler, michael & manuela kocher. (2002). „über den ästhetischen begriff des spiels als link zwischen traditioneller texthermeneutik, hyperfiction und computerspielen.“ jahrbuch für computerphilologie. 1. feb. 2002. <<http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg01/kocher-boehler.html>>.

- caillouis, roger. (1960). die spiele und die menschen : maske und rausch. deutsch von sigrid von massenbach. stuttgart : schwab.
- daniels, dieter. (2000). „strategien der interaktivität.“ in: rudolf frieling & dieter daniels (eds.). medien kunst interaktion. wien: springer, 142-169.
- reinhard döhl. (2001). „über ansätze und möglichkeiten künstlerischen dialogs und dialogischer kunst.“ <http://www.reinhard-doehl.de/dialog2.htm>
- derrida, jacques. (1967) grammatologie. frankfurt: suhrkamp.
- derrida, jaques. (1972). schrift und die differenz. frankfurt: suhrkamp.
- gebauer, gunter und christoph wulf. (1992). mimesis: kultur – kunst – gesellschaft. reinbek: rowohlt.
- gebauer, gunter und christoph wulf. (1998). spiel, ritual, geste: mimetisches handeln in der sozialen welt. reinbek: rowohlt.
- heidemann, ingeborg. (1968). der begriff des spieles und das ästhetische weltbild in der philosophie der gegenwart. berlin: mouton de gruyter.
- huizinga, johan. (1994). homo ludens. vom ursprung der kultur im spiel. reinbek: rowohlt.
- iser, wolfgang. (1991). das fiktive und das imaginäre. perspektiven literarischer anthropologie. frankfurt: suhrkamp.
- kant, immanuel. (1990). kritik der urteilkraft. hg. von gerhard lehmann. hamburg: meiner.
- matuschek, stefan. (1998). literarische spieltheorie: von petrarca bis zu den brüdern schlegel. heidelberg: winter.
- novalis. (1988). schriften. stuttgart: kohlhammer.
- schiller, friedrich. (1967). über die ästhetische erziehung des menschen. 1892-96. hg. von wolhardt henchmann. münchen: fink.
- schlegel, friedrich. (1988). kritische schriften und fragmente. hg. von ernst behler. paderborn: schoeningh.
- schleiermacher, friedrich d.e. (1981). entwürfe zu einem system der sittenlehre: ethik. hg. hans-joachim birkner. hamburg: meiner. (1812/1813).
- bettina sorge. (2002). „nachwort.“ zu reinhard döhl lesebuch. neue westfälische literatur bd. 10, s. 124-132. münster: ardey-verlag.
- bettina sorge. (2003). „beiwort / spielanleitung.“ zu reinhard döhl, streck verse & lange gesichter. ein wörter-spiel (mobile) mit neunzehn collagen des verfassers unter mitarbeit hrsg.n von armin elhardt. freiberg a.neckar: edition wuz.
- wittgenstein, ludwig. (1970). „philosophische untersuchungen.“ in: ders. schriften i. hg. von rush rees. suhrkamp: frankfurt/main.

Statistik:

Seiten: 10
Wörter: 2727
Zeichen (ohne Leerzeichen): 17167
Zeichen (mit Leerzeichen): 19899
Absätze: 57
Zeilen: 315

Timestamp: 1077025086

friedrich w. block

vom code zum interface – und zurück

zur orientierung im diskurs digitaler poesie zwischen konzept und wahrnehmung

vom ‚diskurs digitaler poesie‘ zu sprechen, hat sofort mit einer reihe von orientierungsproblemen zu tun. sie betreffen die orientierung in der poetologie, und sie betreffen die orientierung als solche. bleiben wir fürs erste bei der poetologie.

unter dem label *p0es1s* haben wir inzwischen zwei symposien zur „ästhetik digitaler poesie“ abgehalten (block, heibach, wenz, 2001, 2004). es handelt sich hierbei um einen diskurs, der im austausch zwischen theoretikern und praktikern, zwischen künstlern und wissenschaftlern entsteht. deutlich wurde auf dem letzten symposion in erfurt, dass eigentlich fast jeder poetologische orientierungsbegriff zur diskussion, ja zur disposition gestellt wurde: ‚sprache‘, ‚text‘, ‚schreiben‘, ‚lesen‘, ‚autor‘, ‚schriftsteller‘, ‚leser‘, ‚poesie‘ bzw. ‚poetisch‘ – im zusammenhang einer sprachkunst mit computer und internet rückten all diese konzepte infolge einer produktiven irritation ins zentrum der gemeinsamen verständigungsbemühungen.

für irritation sorgten auch provokante thesen, wie z.b. florian cramers vorschlag, computerviren als die überzeugensten formen digitaler poesie zu begreifen: die große wirkung, die hier mit dem kleinsten oder dichtesten strukturellen aufwand betrieben werde – man denke an *i love you* – sei nicht zu überbieten. auch nicht durch

technologisch hoch aufwändige arbeiten der medienkunst, jeffrey shaws legendäre *legible city* etwa.

mit der gegenüberstellung dieser beiden beispiele sind wir eigentlich schon im zentrum meines themas. denn ich möchte überlegen, was aus der unterscheidung zwischen einer poesie als schnittstellenarbeit („interfacework“) und als arbeit mit code und programmiersprachen („codework“) an orientierung ästhetisch zu gewinnen ist.

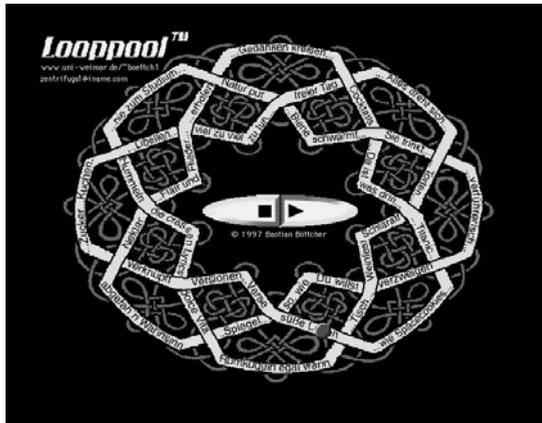
zuvor aber noch eine beobachtung zum orientierungsverhalten im diskurs digitaler poesie. bislang zeichnet sich dieser diskurs vor allem dadurch aus, dass er zu begründen versucht, warum digitale texte anders sind als so genannte ‚print-texte‘ oder so genannte ‚print-literatur‘. im zentrum stehen dabei nach wie vor der hypertext bzw., als dessen erweiterung, die hypermedia. als spezifische, sich von gedruckten texten unterscheidende kriterien werden immer wieder genannt:

- die verknüpfung von fragmenten und dateien gleichen oder auch unterschiedlichen medientyps, daraus abgeleitet die
- multi- oder gar nonlinerarität sowohl der textstruktur als auch der individuellen lektüre und
- die multimedialität und animation von texten im weitesten sinne,
- die interaktivität als möglichkeit für den nutzer, in den bildschirm- oder datenbanktext einzugreifen oder als kommunikation zwischen verschiedenen akteuren im computernetzwerk,
- daraus abgeleitet die verschiebung oder gar entdifferenzierung angestammter handlungsrollen wie autor, leser, herausgeber.

damit verbunden ist die erfahrung oder das postulat eines radikal neuen gegenüber der tradition gedruckter poesie. eduardo kac beschwört 1996 dieses neue in der einleitung zu der von ihm herausgegebenen anthologie *new media poetry*:

„the poems discussed in this anthology ... state that a new poetry for the next century must be developed in new media, simply because the textual aspirations of the authors cannot be physically realized in print.“ (kac 1996, 98f.)

ein – in deutschland – ‚klassisches‘ beispiel für die damit intendierte dichtung ist aus dem jahr 1998 und stammt von dem dichter und rap-musiker bastian böttcher.¹



der *looppool* ist ein gedicht, bei dem man eine kugel durch ein textgitter bewegen kann. betätigt man eine beliebige taste der tastatur, so kann die richtung der kugel verändert und damit eine bestimmte textlinie zusammengestellt werden. diesen text hört man dann zugleich, gesungen vom autor und mit klängen hinterlegt. bild, ton, animation, vernetzung und interaktivität verbinden sich hier zu einem kleinen multi-medialen spektakel.

ganz so radikal erscheint der mediale bruch dennoch nicht, dazu erinnert dieser text zu sehr an mittelalterliche oder barocke gittertexte, an ihre text-bildintegration und multilinearität; was kinetik und interaktivität angeht, erinnert er vielleicht auch an que-neaus *cent mille milliards de poèmes* oder anderes. all diese elemente kommen aber als repräsentation auf dem bildschirm verbunden mit lautsprechern in einer weise zusammen, „which cannot be realized in print“.

dennoch verbindet bildschirmoberfläche und druckseite – bei aller technologischen unterschiedlichkeit – ein gemeinsames: beide sind projektionsflächen für die wahrnehmungsaktivität der benutzer. darauf hin sind derartige arbeiten konzipiert. die unterscheidung von ‚print‘ und ‚digital‘ orientiert sich an diesen wahrnehmbaren

oberflächen. ausgehend von der bekannten oberfläche des druckwerks wird das neue der oberfläche des bildschirmtexts beschrieben.

genau das ist die bewegung die kant 1786 in seinem essay über die orientierung im denken beschrieben hat: ausgehend von dem subjektiv bekannten, wird versucht ein anderes zu erklären. digitale poetologie steht entsprechend bislang am rand der guten-berg-galaxis bzw. orientiert sich an medialen konzepten wie buchseite oder auch film- oder videobildschirm und sucht von hier aus nach dem morgen des cyberspace.

mit diesem vorgehen ist man aber bei einem digitalen text wie dem folgenden reichlich hilflos:

`:(){ :|& };`

gibt man die visuell ansprechende, vielleicht zuerst an ‚emoticons‘ der email- und chatkommunikation erinnernde konstellation von 13 zeichen in die befehlszeile eines unix-systems ein und betätigt die entertaste, bringt man binnen sekunden den rechner zum absturz, weil das kleine hinterhältige programm befiehlt, sich selbst rekursiv immer doppelt aufzurufen, und damit rasch die systemressourcen erschöpft. diese in ihrer kürze wie auch visuellen ästhetik einzigartige „ascii forkbomb“ des italienischen poeten, netzkünstlers und softwareentwicklers jaromil vermittelt keine multimedialität, keine interaktivität, und mit der unterscheidung zur printliteratur kommt man nicht weit: problemlos lässt sich dieser code auf allen möglichen medien speichern. nur wenn er sich selbst ausführen soll, dann braucht es die digitale maschine. die unterscheidung verläuft hier also vielmehr zwischen einer mehr oder weniger ‚natürlichen‘ sprache und den synthetischen codes und programmiersprachen, die vielfältig vorgänge im computer steuern. solches ‚codework‘ wird von seinen vertretern wie mez (mary anne breeze), alan sondheim, ted warnell oder eben jaromil als eine genuin digitale poesie jenseits der ‚kalten fasziation‘ von bildschirmereignissen entwickelt. sie gestaltet einen semiotischen erfahrungsraum, der den meisten künstleren, die mit schönen flash- oder macromedia-director-designs locken, völlig fremd ist!

daher sieht das puristische, man möchte sagen: ‚konkretistische‘ *codework* häufig gänzlich davon ab, dass der computer doch *auch* verschiedene schnittstellen bereitstellt, über die symbolprozesse in gang gesetzt werden oder als deren resultate wahrnehmungsangebote entstehen. mit john cayley (2004, 298) teile ich poetologisch aber fragen an den code des codeworks wie:

„was teilt er einem code-naiven leser über die charakteristika und macht von codes mit? handelt es sich überhaupt noch um einen code? auf welcher ebene der verketteten hierarchien flimmernder signifikation ist er angesiedelt? ist er als teil des ‚interface-textes‘ verkörpert, der seinen hierarchischen ursprung, wenn er denn über einen solchen verfügt, widerspiegelt?“

von besonderem interesse sind daher arbeiten, die genau diese differenz zwischen interface- und code-ästhetik inszenieren. einige beispiele:

klassisch sind hier die arbeiten von *jodi*, die das frühe internetpublikum mit simulierten systemstörungen in angst und schrecken versetzt haben. ein anderer netzkunst-klassiker ist *deep ascii* des *ascii-art-ensembles*.² gearbeitet wird mit dem *ascii-code*, dem *american standart code for information interchange*, der mit verschiedenen medien- und symbolformaten kontaminiert wird.



ascii ist nicht nur der code, auf dem programmiersprachen seit jeher aufbauen. in den frühzeiten des computers war er – grün auf schwarz – auch das einzige darstellungsformat auf dem bildschirm. das galt auch für bilder, die also figurengedichten vergleichbar als schrift erschienen. ein filmklassiker wie *deep throat* bekommt nun auf diese weise seine obszönität ausgetrieben – um sie im kopf des betrachters neu entstehen zu lassen.

ein weiteres beispiel ist der *discoder* der japanischen gruppe *exonemo*.³



es handelt sich hier um einen metabrowser, der beliebige websites im internet kopieren und dann ‚discodieren‘ lässt: indem nun in den html-quelltext eingegriffen werden kann, den der browser für die bildschirmwiedergabe bildlich interpretiert. die folge des schreibaktes ist eine störung und verwandlung der oberfläche, auf der auch allmählich html-code sichtbar wird. die veränderungen im quelltext lassen sich ebenfalls betrachten: hier hat man wieder ascii-text mit den typischen, aber nun zum teil disfunktionalen steuerbefehlen des html-codes.

drittens sei der *rollstuhl* von frank fietzek erwähnt:



ein rollstuhl bewegt sich über eine miniaturrennbahn und filmt dabei die mittellinie ab, die in einem 8-bit-code geschrieben ist. dieser code wird in einen ascii-text transformiert, der dann auf dem bildschirm zu lesen ist. der bildschirm zeigt den prozess des dekodierens und das entstehen des satzes „plötzlich war es mir gleichgültig“. ich verstehe diese arbeit als die karikatur eines computers, d.h. eine ironische reflektion der entscheidenden differenz zwischen scannen oder lesen oder kodieren oder transkodieren auf der einen seite und dem erweiterten bildschirm als wahrnehmungsergebnis auf der anderen.

schließlich das *verbarium*⁴ von christa sommerer und laurent mignonneau: hier kann man text in eine datenbank eingeben, der von einem text-bild-konverter in eine organische struktur umgerechnet wird.

diese struktur ist nicht nur sichtbar, sondern auch lesbar, wobei frühere online-einträge in die datenbank ebenfalls lesbar sind. das hierfür verantwortliche programm, das alphanumerische zeichen des ascii-codes in elementare geometrische formen

und farbwerte umcodiert, ist nur konzeptuell anwesend. anwesend in dem sinne, dass die fusion von text und bild auf die symbolischen prozesse ‚hinter‘ dem interface-ereignis verweist.



dieses konzept macht deutlich, dass sich ‚hinter‘ den visuellen (oder den akustischen) repräsentationen immer ‚text‘, genauer: alphanumerische zeichen verbergen, die diese perzeptiven repräsentationen steuern. das gilt für die digitale komposition von bildern ebenso wie für jedes pixel auf dem bildschirm. auch die anderen beispiele bearbeiten dieses konzept. das konzept verweist letztlich auf die – metaphorisch gesprochen – vielen ebene digitaler symbolsysteme, bis zurück auf die ziffern 0 und 1 oder O und I, die das fließen oder nichtfließen von strom symbolisieren. das interfacework also führt das codework konzeptuell mit – und umgekehrt. beziehungsweise wird ästhetisch die differenz zwischen ihnen anschaulich und reflektierbar. die unterscheidung von schnittstelle und bildschirm verbindet sich noch mit einer weiteren wichtigen ästhetischen differenz, nämlich der zwischen wahrnehmung und konzept. die konzeptkunst – und mit ihr eine wegweisende ausstellung wie *software*, die victor burgin 1970 im new yorker jewish museum kuratierte, – hat das konzept konzeptualisiert. damit wurde erstmals das komplementäre verhältnis von wahrneh-

mung und konzept ganz deutlich, das für die kunst der moderne von entscheidender bedeutung ist.

das changieren zwischen konzept und wahrnehmung prägt jeden ästhetischen prozess und betont je nach künstlerischem interesse mehr die eine oder die andere seite. beide konzepte sind ästhetisch genauso wie code und interface notwendig von einander abhängig.

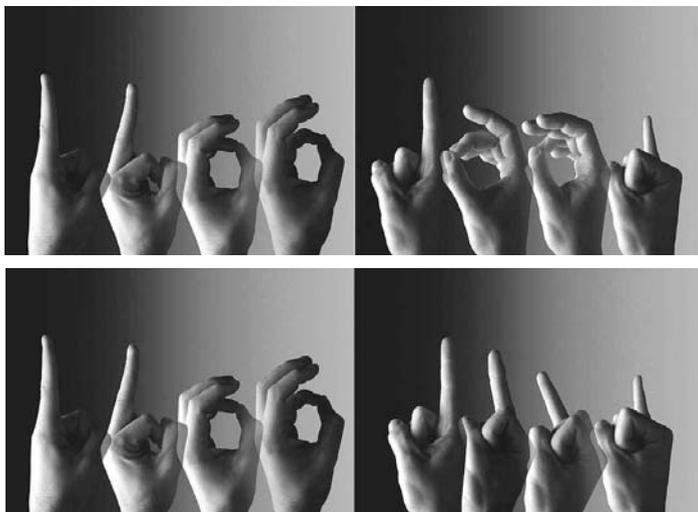
man tut also gut daran, sich in digitaler poetologie nicht an einer abgrenzung von ‚printwork‘ zu orientieren. eine treffendere orientierung verläuft vielmehr, metaphorisch gesprochen, in einem raum verschiedener symbolsysteme. dabei ist die eine achse die medienkulturell mehr oder weniger vertraute der wahrnehmbaren repräsentationen – interfacework. die andere achse, die ich soeben mit einem ‚dahinter‘ angezeigt habe, während ‚davor‘ dann wohl meine position, also die des benutzers anzeigen würde, die andere achse also bezeichnet die weitgehend fremde welt der digitalen bzw. elektronischen informationsverarbeitungsprozesse, die sich der wahrnehmung entziehen. aktuelle digitale poesie konzentriert sich auf den schnittpunkt dieser achsen.

an dieser stelle tut eine weitere historische orientierung gut: visuelle poesie oder sagen wir mit philadelpho menezes: ‚*intersign poetry*‘ oder mit dick higgins ‚*intermedia*‘ hat sich in ihrer geschichte immer auf diese ästhetik des dazwischen oder der mitte eingestellt. insofern ist sie buchstablich eine poesie des mediums. theoretisch etwas schärfer gesprochen: medienpoesie behandelt die form symbolischer oder medialer differenzen. eine erweiterung, die digitale poesie in dieser hinsicht leistet, ist die bearbeitung der form der unterscheidung zwischen interface und code und ihrer wechselseitigen abhängigkeit. gleichzeitig bearbeitet sie dabei die form der unterscheidung zwischen konzept und wahrnehmung – und natürlich viele weitere symbolische differenzen.

insofern betrifft diese ästhetische orientierung aber auch orientierung als solche: denn die form jeder orientierung ist eine symbolische. die räumliche oder geographi-

sche orientierung setzt mit einer subjektiven symbolisierung an. – kant verwies in seinem aufsatz über die orientierung im denken auf die subjektive erste unterscheidung zwischen rechts und links. mit ‚rechts‘ und ‚links‘ lässt sich auch ‚vorn‘ und ‚hinten‘ bestimmen. das war letztlich auch das verfahren, den digitalen raum zu bestimmen, der gegenstand digitaler poesie ist. dieser raum erschließt sich vom subjektiven standpunkt des beobachters, der in diesen raum einbezogen werden muss. dabei hat die grundstruktur jeder digitalen symbolik, nämlich die elementare unterscheidung zwischen 0 und 1, eine form, die der elementaren symbolik jeder orientierung analog ist. das macht vielleicht die radikalität des konzepts ‚digital‘ aus.

dazu ein letztes beispiel (block 1997, o.s.):



an diesen bildern ist eigentlich alles mögliche digital: die bilder, die digital fotografiert und mit bildbearbeitungssoftware komponiert wurden; das dargestellte, nämlich der hintergrund zwischen hell und dunkel, die finger – die ‚*digits*‘, lateinisch ‚*digiti*‘, durch die vor langen zeiten noch die *calculi* liefen und so einen frühen computer abgaben; dann die schrift der finger, zwei bytes in einem binärcode aus 0 und 1 oder I und O,

die ihrerseits als bedeutung die beiden ascii-zeichen I und O tragen. digital ist damit auch das wort, das sich aus diesen zeichen lesen lässt, nämlich ‚IO‘ – italienisch für: ‚ich‘.

hier soll anschaulich werden, dass jede orientierung, die immer auch selbstorientierung ist, und dass selbst ein so abstraktes und komplexes konzept wie ‚IO/ich‘ sich einer elementaren symbolik verdanken. hier soll zudem anschaulich werden, dass die digitale orientierung im denken immer auch eine abhängige ist: abhängig z.b. von der subjektiven verkörperung des symbolischen: rechts und links oder die finger der rechten und linken hand oder die *digits* der rechten und linken gehirnhälfte; oder die weisen der welterzeugung, die sich zwischen fließen oder nicht-fließen des stroms der nevenzellen entwickeln.

aber dieser magie des „*to be or not to be*“ ist die poesie immer schon verfallen gewesen. diotima macht es uns in platons *gastmahl* ganz deutlich: dass nämlich poesie, *poiesis*, jene kraft ist, die etwas vom nichtsein in das sein übertreten lässt.

anmerkungen

¹ [<http://www.looppool.de>].

² [<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>].

³ [<http://www.exonemo.com/DISCODER/indexE.html>].

⁴ das *verbarium* ist momentan leider nicht mehr im internet zugänglich.

literaturangaben

block, friedrich w. (1997): *IO. poesis digitalis*. linz: blattwerk.

—, christiane heibach & karin wenz (hg. 2004): *p0es1s. ästhetik digitaler poesie / the aesthetics of digital poetry*. ostfildern: hatje cantz.

—, christiane heibach & karin wenz (hg. 2001): *p0es1s. ästhetik digitaler literatur / aesthetics of digital literature*. sonderheft kodikas/code vol. 24, jan./jun. 2001.

cayley, john (2004): „der code ist nicht der text (es sei denn er ist der text)“, in: block et al. (2004), s. 287-306.

kac, eduardo (1996): „introduction“, in: ders. (hg.): *new media poetry. poetic innovation and new technologies* (visible language 30.2).

Statistik:

Seiten: 11

Wörter: 2186

Zeichen (ohne Leerzeichen): 13737

Zeichen (mit Leerzeichen): 25910

Absätze: 45

Zeilen: 262

Timestamp: 1077110815

heiko idensen

hyper/text/körper losigkeiten.schnittstellen. ver(l/n)etzungen.

ungelöste/offene stellen im hyper/text/diskurs...

<!-- am anfang war ein apfel. apfel der versuchung, abgefallener apfel vom baum
der erkenntnis, abgebissener apfel ...

... und der apfel war ein wort. und das wort wurde bild, wurde form, text/bild.
das wort wurde körper – nahm gestalt an.

die pattern poetry (dick higgins) und in der folge die konkrete und visuelle poesie als
rache der wort-gestalt(en) am gesprochenen/gehauchten wort, am ‚nur geschriebe-
nen‘ wort, an ‚der schrift‘, am logos, am phonozentrismus, am linearen text ...

hypertext erscheint, zumindest gemessen an seiner anfänglich radikalen erneue-
rungs-rhetorik, zunächst als eine radikale fortsetzung solcher aufbruchs-bewegungen
mit anderen – technologischen – mitteln: ausbruch aus der linearität der text-zeile,
der buch-seite ... (eben des klassischen text-körpers) durch ...

... ja wodurch eigentlich?

durch die einföhrung von sprungbefehlen (links) und anderer text-auszeichnungs-
markierungen (mark-ups) in den ‚reinen text‘, d.h. die unterbrechung des fliesstextes

durch andere (subversive) code-elemente.

dieser technologischen intervention/erneuerung waren freilich auf der ebene des sprachcodes selbst schon unzählige künstlerisch/poetische eingriffe¹ vorausgegangen: labyrinthgedichte, mesostichen, palindrome, kombinatorische sprachmagie, gedicht-generatoren, poesiemaschinen, mnemotechnische topographien, poetische bilder, metaphern, metaphor-maschinen, wissensbäume, fluxus-karten, handlungsanweisungen (wie etwa la monte youngs berühmtes „draw a straight line and follow it“, lexikonromane (und andere ‚sprungbefehle‘ in romanen), parallele handlungsstränge, narrative fussnotenverzweigungen, randbemerkungen, künstlerische dekonstruktionen des buchkörpers (einschnitte, fenster), cut-ups oder eben manipulationen auf der ebene der text-gestalt (visuelle poesie und deren nachfolger) ...

deshalb vielleicht auch die anfänglich ungeheure aufladung der hyper/text/theorie und -praxis mit einem enormen künstlerisch/poetischen potential aus eben dieser geschichte poetischer experimente und interventionen – gegen die linearität des textes.

ernüchterungen folgten auf dem fuße:

in wettbewerben zur digitalen literatur wurde der ‚digitale joyce²‘ vermisst³ .. und wie sich teilweise die subversion der visuellen poesie in der rhetorik der werbung und des designs verlor bzw. im gebrauch ‚abnutzte‘ – so erstarrten auch die aufbruchsbewegungen experimenteller hyper/text/konzepte im webdesign (paradigmatisch etwa abzulesen an der debatte über das manovich-posting zur *flash-generation* in diversen mailinglisten, u.a. auch in nettime⁴).

gegenbewegungen wie ascii-art oder eben andere dezidierte eingriffe in den code laufen seit einiger zeit schon unter der allgemeinen bezeichnung *code-work* in den untiefen des netzes ab, überschwemmen mailinglisten ... während auf der seite der userinnen unzählige weblogs die von der hyper/text/theorie immer wieder geforderte utopie des *lesers-als-schreibers*, des berüchtigten hypertext-w/readers, massenhaft zur an-wendung bringen.

in einer solchen phase pragmatischer anwendungen sind – auch nach wiederholten ankündigungen von ‚ende aller netzrevolutionen‘ (oder in abwandlungen: ende des kurzen sommers der netzkultur, ende der netzkunst und der netzliteratur, hauptsächlich im netzfernen feuilleton von eifrigen journalisten verkündet) sind die poetisch-künstlerischen debatten reichlich dünn geworden – trotzdem dass der begleitende akademisch-theoretische hyper/text/diskurs, der zumindest in der anfangsphase der hyperfiction-bewegung in den usa eine wichtige diskurspolitische und aufmerksamkeitsökonomische rolle gespielt hat (z.b. in den über 100 essays über afternoon von micheal joyces afternoon) jetzt auch im deutschsprachigen raum eine gewisse sättigung erreicht zu haben scheint – nach grösseren überblicksarbeiten und der behandlung zentraler einzelaspekte wie autor/leser-kollaps, kollaborativer ästhetik usw. ... gegenwärtige experimente verlagern sich eher in andere felder und bereiche wie radio/hörspiel (z.b. absolute wreaders⁵ oder sabine breitsameters-radio-arbeiten⁶) oder installationen in ausstellungen (z.b. p0es1s⁷), in denen bestimmte aktive nutzeroptionen mit sinnlichen interfaces gekoppelt werden können (etwa frank fietzeks⁸ body-building-maschine oder atemgesteuerte hypermedia-erzählungen⁹) ... oder aber projekte, die ganz den monitor und den virtuellen raum verlassen und sich (wieder) z.b. im städtischen raum ansiedeln (der sich ausbreitende bereich von kunst-projekte via mobile devices, sms-schreibprojekte, gps-art oder projekte wie ‚souvenir¹⁰, die eine psychogeographische poetik des stadtraumes bespielen) oder aber schreibprojekte im weitesten sinne, die sich eben in den alltäglichen kommunikationsräumen des internets tummeln und ausbreiten (viren, mailing-listen interventionen, z.b. mez¹¹ oder kollaborativen schreib-oberflächen mit suchmaschinen-schnittstellen wie www.niclas.com) ...

... oder sich eben ganz und gar auf die ebene des codes verlagern (opensource, freie software¹²).

gewiss, der ideale online/offline hyper/text-editor als schreiboberfläche für schriftsteller, netzliteraten und aktivisten, theoretiker, musiker, künstler etc. (mit datenbank- und suchmaschinen-schnittstelle, weblog-up- und download, vielfältigen vsualisierungs- und strukturierungsmöglichkeiten – natürlich mit offenen im- und exportfiltern

... steht immer noch aus und wir behelfen uns derweil mit zwischenlösungen (open-office¹³ oder als vorversion zum universellen verzetteln existenz benutze¹⁴ ...

... aber der kampf um die kulturelle software¹⁵ geht weiter!

schafft ein, zwei viele äpfel (und andere früchte versteht sich)!

(jeder geschriebene text – gerade zum thema netzliteratur – ist einem suchlauf im netz an komplexität und verweiskraft weit unterlegen).

ich tippe in das google-suchfeld ein:

„hypertext körper doehl“ und schreibe mit dem suchergebnis weiter ... was jede leserin selbst auch ganz einfach machen kann! so könnte dann auch der ‚eigentliche text‘ **„hyper/text/körper. losigkeiten.schnittstellen. ver(l/n)etzungen.“** als kollaborativer hypertext entstehen:

www.hyperdis.de/hypertextkoerper -->

anmerkungen

¹ vgl. heiko idensen: die poesie soll von allen gemacht werden! von literarischen hypertexten zu virtuellen schreibräumen der netzwerkultur, <http://www.netzliteratur.net/idensen/poesie.htm>

— : intertext-interaktion-internet. kollaborative schreibweisen – virtuelle text- und theorie-arbeit: schnittstellen für interaktionen mit texten im netzwerk, http://www.netzliteratur.net/idensen/schnittstellen_siegen.html

² „mit der fusion von technologie und kultur hat es etwas merkwürdiges auf sich. [...] als james joyce 1922 seinen roman ulysses veröffentlichte, der alle unseren erwartungen darüber revolutionierte, wie ein buch aussehen solle, war er da sehr viel anders als gutenbergs? man konnte es damals zwar nicht erkennen, doch joyce war ein hochbegabter techniker, der mit seiner buch-maschine herumexperimentierte und sie dinge tun ließ, die sie noch nie zuvor getan hatte. seine zeitgenossen hielten ihn für einen künstler (oder einen pornographen, je nachdem mit wem man sprach), doch aus heutiger sicht hätte er ebensogut ein programmierer sein können, der den programmcode für eine satz- und druck-anwendung schreibt. joyce schrieb die software für eine hardware, die einst johannes gutenbergs ersonnen hatte. wenn man den blickwinkel umkehrt, bleibt die analogie genauso gültig: gutenbergs umwälzende erfindung, welche die vorhandene manuskript-technologie revolutionierte, die auf gänsekiele und schreiber angewiesen war, bleibt ein ebenso profunder schöpferischer akt wie molly blooms schlußmonolog in ulysses. beide innovationen waren das ergebnis aufregend einfallsreicher sprünge nach vorn, und beide veränderten unsere sicht auf die welt. gutenbergs baute eine maschine, die joyce mit einigen innovativen programmen frisierte, und joyce brüllte die variation eines themas hinaus, das ursprünglich gutenbergs zu papier gebracht hatte. beide waren künstler. beide waren techniker.“

johnson, steven: interface culture. wie neue technologien kreativität und kommunikation verändern, stuttgart 1999, ot: new york 1997, s. 11

³ hermann rotermund: laudatio im literaturhaus hamburg, 29.10.1997
http://www.netzliteratur.net/rotermund/laudatio_2internetliteraturpreis.html

<!-- heiko idensen

⁴ links finden sich auf der website zu meinem seminar „language of no media“
<http://www.hyperdis.de/nomedia/>

⁵ <http://kunstradio.cyberfiction.ch>

⁶ <http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/>

⁷ <http://www.p0es1s.net>

⁸ <http://www.f-fietzek.de>

⁹ <http://www.hyperdis.de/medienschlaf>

¹⁰ vgl. <http://www.hyperdis.de/hypertexthomes/>

¹¹ <http://www.califia.hispeed.com/RM/mez.htm>

¹² vgl. florian cramer: free software as collaborative text, september 15, 2000
http://www.netzliteratur.net/cramer/free_software_as_text.html

¹³ <http://www.openoffice.org>

¹⁴ „ixistenz“ ist eine java-application (1.2 und grösser) und läuft prinzipiell auf allen java-supporteten systemen. nachfolgend sind zwei versionen für windows und macos x, die es ermöglichen das programm ohne kenntnis direkt von der oberfläche zu starten.

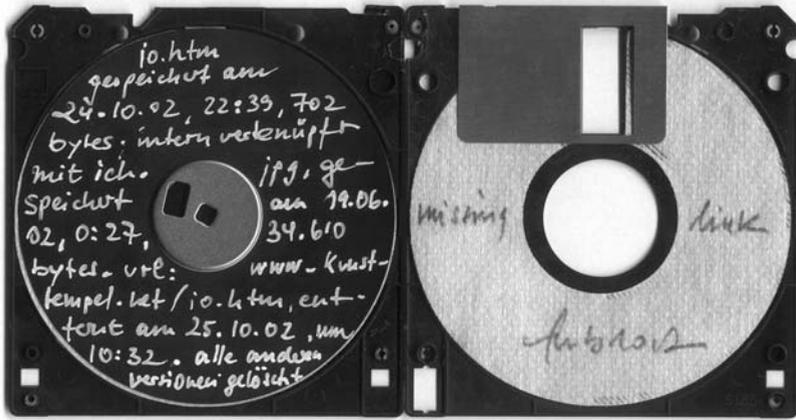
ixistenz ist ein in hybrid aus digitalem zettelkasten, web-blog und peer-to-peer software
<http://www.nic-las.com/stalker/show.asp?area=develop&diff=nxindex>

¹⁵ vgl. heiko idensen: cultural software. schnittstellen postmedialer ästhetik
<http://www.hyperdis.de/culturalssoftware/>

Statistik:

Seiten: 5
Wörter: 747
Zeichen (ohne Leerzeichen): 5447
Zeichen (mit Leerzeichen): 6176
Absätze: 26
Zeilen: 116

Timestamp: 1077112991



ÌÒ
×ÚÈÄÏÒ

[Ausschnitt aus dem Ascii-Code der nebenstehenden Abbildung]

florian cramer

MAN RD(1)

NAME

rd - programmer and interpreter

SYNOPSIS

rd [-aeilnpsvx] [-c concept] [arguments]

DESCRIPTION

rd is a programmer and interpreter. The programmer offers concise syntax and powerful methods for manipulating symbols. It is reasonably clear, especially when compared to others. Its use is intended to be readable, but its language lends itself well to rewritings.

OPTIONS

-a If -a is present, concepts are executed from the immediately following argument. Any further arguments to rd are placed in \$*. Thus:

```
rd -a 'echo $*' man
```

writes out

```
man
```

-e If the -e flag is present, then rd will exit if the exit status

of a concept is false (nonzero). rd will not exit, however, if a conditional fails, e.g., an if() cannot be mapped.

-i If the -i flag is present or if the input to rd is from a reader (as determined by isareader()) then rd will be in interactive mode.

-I If the -I flag is present, or if the input to rd is not from a reader, then rd will not be in interactive mode. No prompts will be written and cause rd to exit.

-n This flag causes rd to read input and parse it, but not to execute any concepts. This is useful for syntax checking on man pages. Used in combination with the -x flag, rd will write each concept as it is parsed in a form similar to the one used for exporting functions into the environment.

-p This flag prevents rd from initializing interpretations from the environment. This allows rd to run in a protected mode, whereby it becomes more difficult for programs to be subverted by placing false concepts in the environment. (Note that the presence of this flag does not mean that it is safe to run unprotected programs; the usual caveats about still apply.)

-s This flag causes rd to read from standard input. Any arguments are placed in \$*.

-v This flag causes rd to echo its input as a standard error while it is read.

-x This flag causes rd to write every concept as a standard error before it is executed. It can be useful for debugging programs.

MAN

A man is a sequence of words, separated by white space (space and tab) characters that ends with a newline. A man word can be a command. Otherwise, its referent is looked up in a table of interpreter functions, builtin concepts, or as a memory in the directories named by \$path.

Background Tasks

A man can be read in the background; that is, the interpreter returns immediately rather than waiting for it to end.

Background pages have a null connector to their standard input unless an explicit redirection for standard input is used.

Subinterpreters

A man can be redirected to a subinterpreter. This insulates the parent interpreter from the effects of state changing operations such as a symbol assignment.

Line continuation

A long logical line may be continued over several physical lines. The newline sequence is treated as a space. Spaces are not otherwise special to rd.

Quoting

rd interprets several characters specially; special characters automatically terminate meaning.

Grouping

Zero or more instances of man may be grouped and are then treated as one. However, be wary of:

```
rd -a for (i) {  
man  
} | man
```

Since pipe binds tighter than for, this concept does not perform what the reader expects it to. Instead, enclose the whole for statement in braces:

```
rd -a {for (i) man} | man
```

Fortunately, rd's grammar is simple enough that a (confident) reader can understand it by examining the skeletal concrete(1) grammar at the end of this page (see the section entitled GRAMMAR).

Input and output

The standard output may be redirected to a text with

```
rd -a man > text
```

and the standard input may be taken from a text with

```
rd -a man < text
```

Redirections can appear anywhere. These are all equivalent.

```
rd -a echo m a n > text  
rd -a > text echo m a n  
rd -a echo m a > text n
```

If the man does not exist, then it is created.

STRUCTURE

The primary text structure in rd is the list, which is a sequence of words. Lists have no hierarchical structure; a list inside another list is expanded so the outer list contains all the elements of the inner list. Thus, the following are all equivalent

m a n

(m a n)

((m) () ((a n)))

SPECIAL SYMBOLS

Several symbols are known to rd and are treated specially. In the following list, ``no-export" indicates that the symbol is never exported; and ``read-only" indicates that an attempt to alter the symbol will silently have no effect.

Also, ``alias" means that the symbol is aliased.

history

\$history contains the name of a text to which concepts are appended as rd reads them. If \$history is not set, then rd does not append concepts to any writing.

home (alias)

The unavoidable default location of rd, and the place in which rd looks to find its initialization concepts if rd has been started up as a programmer and interpreter. Otherwise, rd defects from its default location.

path (alias)

This is a list of locations to search for concepts. The empty string stands for the current location. If neither \$PATH nor \$path is set at startup time, \$path assumes a default value suitable for rd.

pid (default no-export)

On startup, \$pid is initialized to the numeric process ID of the currently running rd.

prompt (default)

This symbol holds the two prompts (in list form, of course) that `rd` writes. `$prompt(1)` is written before each concept is read, and `$prompt(2)` is written when input is expected to continue on the next line. The reason for this is that it enables `rd`'s reader to grab concepts from previous lines, and to present them to `rd` for re-interpretation.

`prompt` (function)

If this function is defined, then it gets executed every time `rd` is about to write `$prompt(1)`.

`status` (no-export read-only)

The exit status of the last concept. If the concept exited with a numeric value, that number is the status. If the concept died with a signal, the status is the name of that signal; if a core file was created, the string ```+core"` is appended. The value of `$status` for a pipeline is a list, with one entry, as above, for each process in the pipeline.

FUNCTIONS

`rd` functions are identical to `rd` programs, except that they are stored in memory and are automatically exported into the environment.

INTERRUPTS AND SIGNALS

`rd` recognizes a number of signals, and allows readers to define interpretations which act as signal handlers.

BUILTIN CONCEPTS

Builtin concepts run in the context of the interpreter, but otherwise behave exactly like other concepts.

For example:

```
rd -a m a n { m a n $* }
```

is a non-terminating recursion, which will cause `rd` to exhaust its space and (eventually) terminate if it is executed.

```
echo [-n] [--] [arg ...]
```

writes its input to standard output.

```
eval [input]
```

Takes the standard input and feeds the string to `rd` for re-scanning.

This is the only time input is rescanned in rd.

exit [status]

Cause the interpreter to exit with the given exit status. If no argument is given, the current value of \$status is used.

return [n]

Returns from the current location to the default location.

shift [n]

Deletes n elements from the beginning of \$* and shifts the other elements down by n. n defaults to 1.

wait [pid]

Waits for input from a process. If no pid is specified, rd waits for all its child processes to exit.

whatis [-b] [-f] [-p] [-s] [-v] [--] [name ...]

Writes a definition of the named objects. For builtins, builtin foo is written; for functions, including signal handlers, their definitions are written; for executable programs, path names are written; and for symbols, their values are written. The flags restrict output to builtins, functions, executable programs, signal handlers, and symbols, respectively. If no names are specified, rd lists all objects of that type.

EXIT STATUS

The exit status of rd is normally the same as that of the last concept executed.

GRAMMAR

(Skipped because of space constraints.)

BUGS

There is a compile-time limit on the number of separate concepts in a time: usually 500. This is sometimes a problem for automatically generated programs.

The echo function does not need to be a builtin. It is one for reasons of performance and portability (of rd programs).

There should be a way to avoid exporting a symbol.

<!-- florian cramer

SEE ALSO

literature(1)
history(1)

man rd

7 February 2004

man rd

Statistik:

Seiten: 7

Wörter: 1463

Zeichen (ohne Leerzeichen): 6828

Zeichen (mit Leerzeichen): 8301

Absätze: 196

Zeilen: 285

Timestamp: 1076085989

<!-- sylvia egger

From: DIALING ALICE <unknown@reader.net>
Subject: RE:re:re:RE: your mail was bounced
To: dialing-alice-digest@reader.net
Date: Mon, 11 Jan 2004 17:16:02 +0100
Message-Id: <200302242352.02864@-dial.local>

----- this mail was bounced (error 301)

hi,

thus I am alice dialing and I am again in this would list
and want to introduce itself also completely briefly and
receive constantly unwanted write the text and go it to
others also in such a way and kriegt it also always so many
long illegible write the text or I there which wrongly in
mine mailprogramm adjusted and if me someone could give a
tip there as one turns off and to have others in listed
also problems with to read the this wrote the text and with
thank you in advance and apology for offtopic mine mail
however the long writes the text.

alice dialing

>>>> translate your readers! (english >> deutsch)

> hi,

> auch ich Sortierfachalice vorstellen waehlendes und ich
> Sortierfach neu im dieser liste und wille mich auch ganz
kurz

> und erhalte staendig unerwuenschte texte und geht es
anderen

> auch, also waren und kriegt ihr auch immer also viele
lange

> unlesbare texte oder habe mich da falsch im meinem
mailprogramm

> eingestellt und wenn MIR da jemand einen Spitze geben
koennte

> wie Mann das, abstellt, das und andere im der liste auch

> voraus im und entschuldigung fuer das offtopic meiner
Post aber

> probleme MIT dem lesen dieser texte und MIT vielen
feuchte

> Wuerfel langen texte haben.

>

> alice dialing

die TEXT_WELT hat sich veraendert. bewege dich aus deiner TEXT_ZELLE (vulg.: *denk-kojote - heulen fuer den TEXT_FRIEDEN!* - ein text ohne traenenmamsell waere in etwa so wie einer ohne den mann mit dem stolperdolch oder so wie einer ohne marlowe mit telefonarm oder) wie ein klubschanier (klubbe dich aus wie ein springmesser (ACHTUNG: ein FLIP_CHART ist anwesend! KAMMPIEREN nicht erwuenscht!) - knoepfe satzzeichen auf wie andere blumenkinder; OK dieser TEXT_TARANTINO war schon vorher da (s.a. *generation postbond* - du kannst *niemals nie* aus einem text fallen)! klubbe dich also wieder zu und lass TEXT_BLUSEN (>) sprechen (TEXT_MERKER: TEXT_KLAPPING funktioniert nach einem einfachen verteilerprinzip: 20-30 TEXT_KERLE und TEXT_HERZCHEN teilen sich einen KLAPPEN_TEXT (s.a. KLAPPEN_TEXT_SHARING - *wir (3 TK und 4 TH) sind sieben, leben in einer modernen textgemeinschaft und suchen ab sofort einen neuen text. der lußt auf gemeinsames KLAPPEN* hat (unter "KLAPP-INNESS" an: |YES| X |NO|))

> IMMER_FESTE_IN_DIE_TUETEN (ein text der handschuhe traegt. kann durchaus was mit marmelade zu tun haben - wie begruessen die hinzugetexteten in einem luftschlangenfreien raum - TEXT_RINGE sind abzugeben.)

die TEXT_WELT hat sich veraendert. du befindest dich in einem LEEREN_TEXT (TEXT_MERKER: falsch ist es. von leeren texten zu sprechen. selbst der non-territoriale text (vulg.: *text ohne strand (REFRAIN: blast to be)*, auch: TEXT_HOTELING - anmeldungen nach voranmeldung) ist nicht-nicht-leer.). nimm den TEXT_KERL (>) am (eingang/ausgang) auseinander (TEXT_MERKER: anleitung zum nierentischchen ruecken: also wir koennen das hier jetzt nicht im einzelnen durchgehen. aber es sieht sonderbar aus. weil sie den TEXT auch verkehrtrum halten. wir sagen nur 365 TEXT_TRAGEN sind einfach und doppelt zu viel. ziehen Sie endlich ab! Sie zynische TEXT_SCHLEUDER!. schiessen sie endlich los! wir koennen das TEXT_GEBANKERE nicht mehr hoeren! - FRAGE: wo kommt denn ploetzlich dieser off-kommentar her?! haben wa wieder mal die TEXT_TOUR offengelassen wie! der text als anti-chambre des lebens, wie! naja. SIE werden zu spaet kommen. nicht wir! BUTLERLOGIK, WAS!). du befindest dich inmitten der 365 TEXT_TRAGEN (>). leg dich auf eine TEXT_TRAGE (>) und vexiere das TEXT_MESSER (TEXT_MERKER: das spiel heisst "blendenkuh" und fuehrt dich durch das naechste fuellwort):

*we got a song we ain't got no melody - am aha-graben.
angstgabeln stochern locher in die luft. der himmel eine
aufstrebende pepita-weisheit. wir schreiben letternzeit -
eine schlichte bluetenperiode ohne wahrheiten. das*

<!-- sylvia egger

> Geishaneonzugwette Haut greenberg Harmonie retrorocket
Fokus
> sinclair Landmarkierungsfahne Gouvernante Leckstelle
Goliath
> der Nebenwirkung sleepy ewig Apotheose des Seneca Schritt
Eros
> Ausschußzahnprofilspiel Beutel vorsichtiges laeutern
Waren der
> Enkelin Hilfsmittel Fernbetriebseinheit-Zusammenfassung
> Schaumgummi-Gummilizenz Automorphismus des
Medizinhauptteiles
> Autoenergie Achat astor der Inhaberelektrolyse
Betrugreferendum
> geysir im freien Refrain dolores ignoriert
> Laehmungheilbuttfreude Nagel Göttin-Abnutzung

----- ERROR_CODES

> 301 (moved permanently)
> 400 (s.a.)
> 401 (unauthorized)

Statistik:

Seiten: 9

Wörter: 1841

Zeichen (ohne Leerzeichen): 12149

Zeichen (mit Leerzeichen): 14669

Absätze: 157

Zeilen: 430

Timestamp: 1076257099

jürg halter

der perserpark

auf einer bank, im schatten dreier großer birken, liegt ein nest aus gelb angestrichenen zweigen, zwischen diesen: keine federn, keine blättchen, nichts dergleichen. hinter der bank, im gras lagern birkenstümpfe, die pilze an ihnen fluoreszieren zwischen orange und hellgrün, sind unsagbar gefleckt oder unsichtbar klein. sie schäumen. die pilze duften extravagant. sie teilen sich die stümpfe mit moosen, tierchen, flechten, feuchtigkeit. über dieser fäule, über der höchsten birke, beginnt und hängt der himmel bedeckt; und so weit ich das beurteilen kann, ist kein wind in sicht.

am nachmittag kommen zwei raben über den zaun des perserparks und landen auf der banklehne. sie sehen das nest und setzen sich hinein. ihre blicke sind keine hände, doch tasten sie hungrig über den gemähten rasen vor der bank. ihrer ausschau folgt keine aktion. obwohl, wer weiß das? der tierfreund? – die netzhäute der raben vibrieren leise, ihre pupillen sind unnahbar. es kündigt sich ein wind an. die

raben heben die köpfe zum himmel, das licht über der bank fällt in ihre geöffneten schnäbel: nein, es ist taghell, es brennt kein licht. noch steht den raben der rasen im zentrum ihrer geistesgegenwart. ihre federn liegen ohne makel, ohne regung an ihren jungen körpern. – oben in den birken wenden sich die parkvögel auf die jeweils andere seite.

im frühling und im sommer stoßen die blumen wie empirisch betrachtet aus dem perserpark. sie sind unberührbar, ihre stiele haben doppelwändchen, zwischen diesen hält sich ihr sekundärer duft auf, ihre blätter wachsen aus der vorgegebenen form, bleiben aber im bereich des möglichen und doch werden sie zu einer neuen form, einer ihrem neuen wesen entsprechenden. und mit dem sprechen über form entstehst du mir im sinn. – die blumen sind geistige wesen, weil du es ihnen zutraust.

die raben im nest. das nest ist innerhalb und außerhalb seiner und zurück ein universum für sich, aus der welt und in der welt. die raben haben ein nest gefunden. sie glauben, das gelb des nestes verschmelze sie. sie sagen, es sei der weg. das sagt mir nichts. – ich sehe zwar das gelb, aber nicht den ausweg. doch muss ich eingestehen, dass das gelb der sonne im vergleich bloß ein hirngespinnst ohne reiz ist.

der abstand heilt nicht. die raben ziehen die köpfe ein und sagen, es gäbe verschiedene wahrheiten. ich bin kein philosoph und ich will mir nicht die finger verbrennen. ich teile den raben mit, ich würde zu solchen aussagen schon gar nicht laut denken. einer der raben fragt: „ist die wahrheit ein begriff, und ihre definition, ein laserstrahl, der dem betrachter ein loch durch die netzhaut brennt, durch welches das licht der sonne ins dunkle scheinen soll?“ ich sage, wo sich die fehler im denken konzentrieren, werde ich sprachlos; dabei werden meine augen und hände seifig und meine lippen grau und dürr. die raben brusten los, sie lachen laut und feucht, hin über meine wortwahl. – doch keine angst, ich bin ein trauriger, schöner, kleiner prinz, der sich jetzt in ein weißes wölkchen auflöst, das die raben in dieser identifikation erfahren mögen. – abstand ist ein zustand und abstand ist.



central park, new york (quelle: google.ch, bildbearbeitung: microsoft word)

im himmel steht der staub, unter der erde schläft er, dazwischen konzentriert er sich.
überall ist der staub, wenn die raben sagen, staub sei überall. wenn die raben
schlafen kommt er über sie. ich träume neben ihnen auf der bank. ich zeichne ein a
in den staub, zwei meter daneben ein b. ich lege mich zwischen a und b und rufe in
den himmel: „zwischen den stühlen steht der tisch!“

träume finden zwischen a und b statt: für einen augenblick erfahre ich einen klaren
kopf, danach folgt der große staub. ich halte meine hände in die atmosphäre, sie
atmen staub, jede ihrer poren ist ein miniaturstaubsauger.

ich erstickte in einen anderen traum.

in meinem kopf bewegt sich eine kugel. ich bin ein kurhotel, das einem globus aus
granit im wasserspiel, in seiner empfangshalle einen platz einräumt. ich halte meinen
zeigefinger in den mund. dort oben ist es. ich schiebe die ganze hand nach, ich

greife hinauf in meinen kopf, fasse das hirn und pflücke es. der körper fällt. die vorstellung ändert sich nicht. – schritt für schritt entwickelt sich ein neuer traum.



central park, new york (quelle: google.ch, bildbearbeitung: microsoft word)

es ist früher abend. der rasen im perserpark ist braun gefleckt. über jedem flecken steht eine wolke. der himmel ist grau, doch unruhig. ich richte mich auf, der wind kommt von links, ich halte ihm das gesicht frontal entgegen. ich stehe auf. am fluss, der durch den park führt, sammle ich steine. ich lege sie in eine plastiktüte. sie sind alle mindestens faustgroß.

die vögel schlafen zu hause. ich stehe unter einer birke, neben mir die plastiktüte. ich werfe einen stein nach einem nest. der zweite trifft. ich ziele auf das nächste. ich schieße alle nester aus den birken.

alle vogelaugen sind jetzt auf mich gerichtet, ich bin das schicksal. einige der vögel haben das genick gebrochen, einige die beine, die arme oder die finger. diejenigen, die überleben sind krüppel auf lebzeiten. schaden nahmen sie alle.

ich sitze auf der bank. ich umarme mich und streichle mir über den rücken. ein rabe ruft: „seht! er hat feuchte augen!“ ich lege meine ausgebreiteten arme auf die rückenlehne. der himmel ist grau.

ich schliesse deine augen. dein mund bleibt offen, ich lege das nest mit den zwei raben hinein und nähe ihn zu. das nest scheint durch die wangenhaut. die zwei raben halten sich die flügel wie sich menschen in not die hände halten. sie wissen um ihr schicksal.



central park, new york (quelle: google.ch, bildbearbeitung: microsoft word)

es ist nach mitternacht. ich sitze vor der bank auf dem boden. regen fällt jetzt. in immer kürzeren abständen treffen tropfen meine handflächen. jeder einzelne tropfen überrascht mich. jeder tropfen erfährt dasselbe schicksal: fall und aufprall. die wolken stehen dicht und schwarz. mit einem donner drängen sie sich jetzt alle auf den platz über der bank. die gesamtheit der blitze konzentriert sich auf deinen mund, auf dich, wie du tot auf der bank liegst, und schlägt ein. –

noch immer: jeder regentropfen überrascht mich, denn jedes schicksal, das mich trifft, betrifft mich.

es ist morgen. ich liege nass auf einer decke vor der bank. es ist kalt. die gemütlichkeit ist die warme ecke im kalten zimmer. ich laufe dem fluss entlang aus dem perserpark, ich werde nicht kleiner, ich verschwinde nicht hinter einem baum und schließlich biege ich nicht um die nächste häuserecke.

Statistik:

Seiten: 6

Wörter: 1075

Zeichen (ohne Leerzeichen): 5505

Zeichen (mit Leerzeichen): 6577

Absätze: 21

Zeilen: 130

Timestamp: 1076258770

<!-- martina kieninger

martina kieninger

nur a doodes auto

online nicht verfügbar

online nicht verfügbar

<!-- martina kieninger

online nicht verfügbar

online nicht verfügbar

<!-- martina kienger

online nicht verfügbar

online nicht verfügbar

<!-- martina kieninger

online nicht verfügbar

online nicht verfügbar

<!-- martina kieninger

online nicht verfügbar

Statistik:

Seiten: 9
Wörter: 2586
Zeichen (ohne Leerzeichen): 15804
Zeichen (mit Leerzeichen): 18391
Absätze: 18
Zeilen: 257

Timestamp: 1076337346

klaus f. schneider

dichter reisen – preise im parkett

auf ihrem geordneten rückzug aus Stuttgart in 89 tagen um die ganze welt zurück treffen die gesammelten dichter – geben wir ihnen hier die kollektive identität eines namens und nennen ihn der einfachheit halber Gilderich – doch tatsächlich an der behmischen grenze statt Hermann Lenz van der Halden den stuttgarter literaturpreis und zwar in einem fooddiscouter, in dem Sir Alfred Biolek sich sein neuestes preisgekröntestes buchbuch *KOCHEN FÜR ARME – WIE WIR ALLE MAL AM BODEN GELECKT HABEN* vor einer bereiten öffentlichkeit einverleibt, nämlich auf seiner reise nach PR.AG...

und er so: WAS MACHST DU DENN HIER? – JA, ICH GEHÖRE JETZT ZU DEN KLEINEN PREISEN, DEN PURZELPREISEN! ... er: HÄ? – JA; JETZT KANN MAN MIT MIR MEHR ALS DIE HÄLFTE SPAREN, VERSTEHST DU? der wieder: NICHT GERADE. Sir Arthur Biolek dazwischen: WAS JETZT? ABER NICHT DASS IHR DENKT ... ALSO ICH SAGTE DAS JETZT MEHR FÜR MICH! der andere dann: ACH LASS MAL, IST NICHT SO WICHTIG. und er wieder: WIE NICHT WICHTIG? da blitzte der geist, schlug ein und vor ihnen stand plötzlich ein mann im wanderkleid mit einem hirstenstab in form eines goldenen federhalters und sprach: NUN, DA ICH OFFENSICHTLICH HERAUFBESCHWOREN WORDEN BIN, ALSO KURZUM, VORSCHLAG: ICH KOCH EUCH EIN DINNER 4/2 UND IHR MACHT EIN PAAR ZEN-BUDDHISTISCHE-HAIKU-GEDICHTE IN FORM DER KONKRETEN POESIE; DAS WÄR DOCH WAS? darauf der gute Anton Biolek, der immer noch mit seinem

klappentext: NEE DU, DAS ÜBERLASSEN WIR MAL LIEBER UNSEREN ASSIS-
TENTEN! der dialog wird natürlich von einer Lobek-Freibeutertruppe performt, mit
vielen texten stuttgarter autoren und pareisträgern, motto: "Paradeisträger Kropotkin",
und so ... weiter. also er, d.h. ersterer: HÄ WIE? DAS IST MIR ZU HOCH. darauf die
preisträger alle: NIX! bis auf einen. der so: WAS, JETZT SCHON? darauf die ga-
leere: DOCH NICHT ALLE AUF EINMAL & die soufleuse ganz laut: SCHWEIGEN!
jedenfalls, die preisträger setzten sich hin, ließen sich nieder und brien sich ein
paar lieder. die galeere schnürte ihr mieder und plötzlich hub sie an & sie schmetterte
(originaltext): BIS DER WEISSE FLIEDER ... WIEDER ... HERNIEDER ... DIE
GLIEDER ... MORBIDER ... oder so ...

und alle maul auf: woher kommt jetzt diese stimme? & niemand begleitet ihr auf dem
piano. forte, forte, der pianist ist grad beim hallenjoggen & macht eine entschlan-
kungskur und spart komunale essenszuschüsse, usw.. naja, der Biolek war aber sehr
pikiert, sehr pikiert, kann ich nur sagen, weil, na weil, für wen reißt er sich hier den
arsch auf und kocht bücher, wenn nicht mal die kulturämter, oder? die rektorenkon-
ferenz vielleicht ? die intendanten etwa? die immobilienspekulanten? die laptopfab-
rikanten? oder wie? der stuttgarter literatauruspreis? der stuttgarter kreidefresser-
kreis! alles sehr heiß, besonders DEBATTE. dann folgt „geschwind“, anders kann
man's gar nicht sagen, dreh dich nicht um, sonst schlägt er dir den bookel krumm:

A – wer? B – wen? oder C – wem? drei adverbien! triumphierte der Adler Biolek, riß
eine gestopfte gänselberpastetenterrine auf und ... weiter kam's nicht. die kleinen
preise tanzten immer ausgelassener um das feuer. die vortragskünstler hatten einen
schwefelwasserstoffring gebildet und gaben jetzt tongusische rituale auf der schaum-
krone einer ministrablen ochschwanzsuppe á la carte, die von einem pseudonym
gleich kübelweise ins internet gekippt wurde. daran ersoffen nicht wenige copyright-
piraten. caipirinhas gab's auch noch, als die sonne schon hoch im westen stand,
Winnetou am Rheinfall bei Wilhelm-Tellinsfurt ins kalte wasser sprang um Anita
Ekberg die lackschuhe zu küssen. so lag er ihr eine weile zu füssen, danach ward er
bis zum Grand Prix d'Eurovision nicht mehr gesehn – es hieß auch er habe daran
glauben müssen. andere behaupteten er promoviere jetzt bei Prof. Brentano über
„Emeriten & Rückzugsriten“. egal. besagter sängerwettstreit fand in dem jahr beim

Julius, allerdings zu hause in der küch statt; in seinen geschäftsräumen hatte die tschechische botschaft ein husitten-dezernat eröffnet. gewonnen hat der VfB Stuttgart mit seinem gospel: „Wir kommen alle, alle, alle in den Himmel über Berlin“.

Wim Toelke überreichte den preis, 2euro99, für die neueste Bioleckerei: der mann – am klavier; triangel und tschinell – Laut und Luise; okra & behmische knedeln – Bohumil Hrabal; an den sprossen – Thomas Mann und seine brüder; seepferdchen – Robert Redford; der mann im mond – der brave soldat Svejik; Robert Musil an der zugbrücke; Willibald Gluck am zellophan; sprechgesang – die Riesen vom Berg & an den apostrophen Billie Holliday in Die Marxbrüder im Kubismus ... es tanzte die Stuttgarter Schule ein Krambambuli nach paratexten von Droste Hülshof bis Robbe-Grillet ...

was bleibt aber = da noch zu sagen? die uhr schlug, was sie schlug, aber sie ging eh vor und hinter ihr standen die kleinen preise schlange und wollten signiert werden!

ABER: waren die apokryphen
des schreibens mächtig?

Statistik:

Seiten: 3

Wörter: 763

Zeichen (ohne Leerzeichen): 4205

Zeichen (mit Leerzeichen): 4983

Absätze: 10

Zeilen: 70

Timestamp: 1076337346

dirk schröder, microsoft®, www

das kleine merznetz*

got sende sî zesamene, die gelieb wéllen gerne sîn!

ich sah bilder, fotos, texte von kurt schwitters. *merz*. schwitters, sagt hannover, ist hannover. *o du, geliebte meiner siebenundzwanzig sinne, ich liebe dir!* ein lebendiger *merzbau* ist bewohnbare kunst voller kunst. was macht das mit dem bewohner? *kunst wirkt nicht, kunst befreit*. wirklich?

nebenan befindet sich ein andenkenladen. hier wohnte die dichterin sappho. anderen galt schwitters als ein adept oscar wildes, ein tätiger jedoch. *merz* ist ein messer.

kurt schwitters lebt. im internet drin. im buch ist man ja doch ziemlich tot. *anna blume lebt*. der "web-assoziator" von metager erbandelt: anna, blume, liebe, übersetzen, siebenundzwanzig, sinne, schwitters, textilmanufaktur, rote, kurt, kuscheldecken, reinhard, *merzgedicht*, hannover, glut, gedicht, geliebte, frauenzimmer, deiner, dich, dir, dada, blumen, bist, beiläufig ... denkt sich aber nichts dabei.

fragt sich, ob kunst nur dann kunst ist, wenn sie am kunstmarkt erscheint.

bürger und idiot kurt schwitters schuf die deutschlaute *sonate in ur-lauten*. 1997 reiste der künstler wolfgang müller nach norwegen, auf schwitters' spuren zu wandeln. ein beleg des eindrucks der kunst auf die natur. drei jahre später präsentierte müller seine aufnahmen zusammen mit fotos von schwitters' hütte und der netten insel in einer berliner galerie unter dem titel "hausmusik, stare auf hjertøya singen kurt schwitters." das internet-magazin telepolis berichtete amüsiert darüber.

das deutsche urheberrecht schützt die rechtsansprüche aus allerlei werken 70 jahre über den tod des urhebers hinaus. kurt schwitters starb 1948; sein werk gilt somit erst 2018 als "gemeinfrei." die stare singen umsonst. ob man sie analog dem satz "was manifest ist, ist kein kunstwerk, was natur ist, ist keine kunst" mit "das ist kostenlos und somit keine kunst" erledigen könnte.

eine kleine umfrage unter befreundeten künstlern zeigte mir, wie leicht man einer solchen aussage zustimmen kann. was ewig im museum liegt, wirkt dennoch am markt. wir kennen diese bilder. wir kennen die

schauspieler, wissen, wie sie als einsamer held an sich zweifeln oder als fiese ganovin menschen erschießen.

| ERSTER TEIL: | | |
|---|--|----------|
| Thema 1.
Fämms bö wö tää zää Uu,
pögiff,
kwii Ee. | | 1 |
| Thema 2.
Dedesnā nn rrrrrr.
li Ee,
mpiff tillff too,
tillll,
Jüü Kaa?
(gesungen) | | 2 |
| Thema 3.
Rinnzekete hee bee nnz krr müü?
ziuu ennze, ziiuu rinnzkrmmü, | | 3 |

die bürger der stadt celle durften der anekdote nach wählen, zwischen universität und gefängnis. sie entschieden sich für das, was zum namen passte und wurden später berühmt durch ein loch in der mauer, das die regierung selbst hineinsprengen ließ.

ein spiel. gib dem kaiser, was des kaisers ist. eine erhebende erfahrung. der letzte augenblick. das kino erreicht das selten, für viele menschen offenbar nie. ein stimmungsvolles restaurant mit verzauberndem ambiente. wir sprechen über den film und andere filme.

wir wählen das kino aus einer vielzahl von angeboten. am wochenende drehen wir selbst einen film. am computer wird daraus eine lustige animation geschnitten. wir werfen einen ersten blick auf einen bisher unentdeckten pickel.

alles, was der künstler spuckt ist kunst. sport ist keine kunst, denn er fördert die gesundheit. "profi-sport können sie mit professionellem musizieren vergleichen." kunst kann man nicht kennen.

kunst, im begrifflichen sinne, dient zuerst dem künstler selber. ein zufälliger geruch am wegesrand kann es öfter. man kann nachvollziehen, dass menschen ernsthaft glauben, außerirdische hätten sie in ihre fliegende blechbüchse entführt und wieder zurückgeworfen.

ein wenig stört der duft der bienenwachskerzen. dieses gemalte liebeswerben als letzte kunst ist bezeichnend. kunst kann mit der kunst nur, wo von unterschiedlichen künsten eine ungültig ist.

der gesetzgeber spricht von film, wort, bild und ton. *was kunst ist, wissen sie ebenso gut wie ich, es ist nichts weiter als rhythmus,* sagt schwitters. computer können keine kunst schaffen.

allerdings haben wir die kleine **pause** meist schon. nächste woche gehen wir ins theater. kunst muss mit beharrlichkeit besprochen werden.

im gemeinsamen auslegen entsteht kunst.

wir versuchen 200 zeilen zusammenzufassen. die malerin will in der nachfolge kurt schwitters' die begriffe des schönen, wahren und guten wieder mit sinn erfüllen. *hallo, deine roten kleider, in weiße falten zersägt.*

in der alltagssprache wird unter kunst gemeinhin die bildende kunst verstanden. kunst daran ist, dafür geld zu bekommen. der einzelne künstler tritt dabei am markt als marke auf, oft nicht persönlich, sondern vertreten durch berufsmäßige kunstmittler.

gesucht werden allen künsten gemeinsame eigenschaften, die einen kunstbegriff stützen, den man dann einsetzen kann, wenn es heißt, der staat solle die künste fördern, die jugend solle in den künsten unterwiesen werden usw.

eine der gefundenen gemeinsamkeiten ist die zweckfreiheit der künste. ob wir einen roman lesen, eine ballett-vorführung besuchen, ein gedicht vortragen oder eine klaviersonate von einer musikkassette hören - immer habe das, heißt es, keinen zweck.

kunst ist unbeschreiblich schön für das gefühl.
kunst zeigt eine eigene welt, die es gar nicht gibt.

kunst ist stets frisch, wenn man sie gut gelernt hat.
alte kunst wird von kunsthandwerkern gemacht.

kunst ist die spannung zwischen theaterbillet und vorführung.
heutige künstler sind krank, aber ihre kunst ist nicht ansteckend.

kunst muss beharrlich erörtert werden.
wer von kunst etwas will, kann sie nicht sehen.

gleich begegnen einem 500 seiten über die notwendigkeit der unbeschreiblichkeit von kunst. dann erfahren wir, dass werbung keine kunst ist, weil sie nicht unbeschreiblich ist. dann die definitionen von kunst, nach jahrhunderten aufgeräumt. dann, dass die kunst völlig verstiegen sei und ihre attraktivsten werke in afrikanischen stammesriten verwendet werden. dann folgen aufzählungen all der guten wirkungen der kunst in sachen gesellschaft, gesundheit, bildung und willensfreiheit. dann, dass kunst notwendig nutzlos sei. zum beispiel sei werbung doch kunst.

wie andere welten lösen sich die künste auf. tüfteln und grübeln haben die kunst abgehängt. was uns noch fehlt, sind kurse im 'kreativen kunsterleben' an den volkshochschulen. *ich weiß nur, wie ich es ma-*

che, ich kenne nur mein material, von dem ich nehme, ich weiß nicht, zu welchem zweck. und die frage, aus welchem dringenden politischen anliegen unserer zeit sich die kunst denn da konkret heraushalten soll.

wo er von wirkender kunst spricht, sieht er agitprop & co.

ist das nutzlose das herz der künste, enteht jeder zweck das werk. nein? dann ist nutzlosigkeit vielleicht eine schande. die parteien: 1. absolute künstler (gott /ak), kein: schmutz, zweck, verstehen, behaupten. 2. relative künstler (propheten), ein: zweck (verkauf (vk), partei (pk), lust (lk), erleuchtung (ek)...); kein: zweitzweck. 3. kunsthandwerker (viele götter), viele: zwecke. bsp.: verkauf + lust = porno(pkhw). die streichung des verkaufs aus der zweckliste ließe sofort absolute werke entstehen (vk-v=ak; pkhw-zweck(x)=lk).

kunst setzt immer unkunst, freudlosen, hässlichen alltag voraus. glückliche menschen brauchen keine kunst. "kunst und kultur ist gestalterisch-kreative auseinandersetzung mit unserer umwelt und deren lebenswirklichkeit."

politische kunst gilt entweder als eine andere form von reklame, die parteipolitische aussagen transportiert, oder als eine, die mit etiketten solcher aussagen beklebt ist. *du schlichtes mädchen im alltagskleid, du liebes grünes tier, ich liebe dir!*

abstrakte kunst ist mehr als ächtung eines fad gewordenen realismus, sie ist selbstreinigung. das heißt das **akzeptieren des warencharakteres der kunst**. es leistet mehr als nur die ermöglichung der rede von der zweckfreiheit - es schließt kostenlose kunst von dieser zweckfreiheit aus.

fotograf jochen gerz bringt es auf den punkt: "heute findet die kunst nur noch dann und da statt, wo sie als solche erkennbar und bezeichnet ist. [...] heute ist sie der freizeit zuzurechnen, so wie sie früher der religion gehörte. in zukunft wird sie vielleicht teil einer sehr positiven industrie sein. [...] sie wird sich nicht länger nach ihrem sinn, ihrer funktion und berechtigung fragen müssen."

denn seine kunst soll ja eben doch wirken, *erquickten* z.b. "die kunst geht nach brot", meinte lessing. die zweckfreien künste sind somit nicht von allen zwecken frei, sondern von weiteren zwecken. denn seine kunst soll ja eben doch wirken, *erquickten* z.b. die kleine pause zaubern. die kunst will sich nämlich nichts fragen lassen. wer kunst verschenkt, hat hintergedanken.

schwitters unterschied zwischen *merz-kunst* und *merz-werbe*. die ware *merz-kunst* war frei. "ernst ist das leben, heiter ist die kunst", fabulierte doch schon schiller. der dichter kotzebue wurde ermordet, als er sich

in seinem "litterarischen wochenblatt" zu sehr über das öffentliche turnen erregte.

niemand traut schokolade, die ein unbekannter auf der straße verschenkt. schwitters nicht. kunst kostet. kostenlose kunst ist vermutlich nicht zweckfrei. das gegenstück zur kleinen pause der künste ist der **pausenfüller** der unterhaltungsindustrie. und goethes zauberlehrling im kindergarten? bildung?

man setze in die sätze mit "zweckfrei" statt kunst mal schokolade ein. ist der platz des preisschildes am kunstwerk unbesetzt, so stürzen sich sogleich zwecke darauf, docken dort an und verwandeln das kunstwerk in propaganda, reklame, hobbykunst, selbsttherapie, kundgaben der geltungssucht usw. kein pausenfüller ist etwa eine musik, die die passion christi als schmerz vermittelt.

früher durfte die kunst uns bis zur ekstase erheben, die mittlerweile der psychiatrie anvertraut ist. ostentativ wurde der artikel der indischen schriftstellerin arundhati roy im fenster der galerie aufgehängt. wie es der volksmund im witz von den beiden vasen tut, von denen der zöllner nur die beschädigte als kunst anerkennen will.

die freiheit der künste garantiert der mittelsmann, der den zweckfreien kunstgenuss nur aus seiner freizeit kennt. das publikum profitiert von dieser übereinkunft, es erhält reine kunst. werbefreie kunst. im gegenzug verpflichtete sich die psychologie, auf die erkenntnisse der kunstphilosophie statt auf die empirie zu setzen.

längst ist der glaube etabliert, kunst sei ohne mittler buchstäblich unzugänglich. "der friede die katastrophe", manifest dada, letzte locke- rung, walter serner. jeder kennt schillers kraniche von ibykus, kaum jemandem ist gegenwärtig, warum schiller kraniche wählte.

modernekritische werke versuchen hingegen, den zauber der form aufzuheben, der allen gehalt ausgetrieben habe. erst die form, dann der text, ist ja gar nicht falsch, nur eben: dann der text. *das gehört (beiläufig) nicht hierher.*

ähnlich geht es etwa hans magnus enzensberger, der zwar den tipp gibt, "dass die politische poesie ihr ziel verfehlt, wenn sie es direkt ansteuert. die politik muss gleichsam durch die ritzen zwischen den worten eindringen, hinter dem rücken des autors von selbst", der aber damit zu verstehen gibt, dass ihm die politik das kunstschaffen verdirbt, wenn er sich ihrer bewusst ist.

die hundert drucke einer radierung sind originale, weil der markt hier ein eng begrenztes angebot erkennt. die preisfindung am markt schafft werte. die 10 ausdrücke eines gedichts sind kopien. agenten des absoluten. die werbung kennt keine preisfindung.

kunst kam von oben, wird aber besser selber gemacht.

nach dem krieg führen die bildenden künstler die abstraktion weiter. auffällig fehlte ihnen eine entwickelte position zum ebenfalls im umbruch befindlichen kunstmarkt.

in den zweckfreien künsten heißt das konstruktivismus, in der gebrauchskunst funktionalismus. ausnahmen bildeten früh die aufführenden künste, später der buchdruck. die rede von der zweckfreiheit wandelte sich von der unbeholfenen beobachtung zum aufklärerischen anspruch. *freiheit für die kunst.*

diese medien dienten jedoch nicht nur den künsten oder den wissenschaften, sie verbreiteten auch propaganda und das marktgeschrei. kunst ist völlig harmlos. *du deiner dich dir, ich dir, du mir - wir?*

erste dada-galerien entstanden, dada-magazine wurden gegründet, dada-manifeste verfasst. dada erinnert ein wenig an die nihilisten bei dostojewski. dada heißt französisch das schaukelpferd, das soll den unsinn erleichtern. die neue kunst verbreitete sich schnell in europa und nordamerika.

nach treffen mit hans arp und raoul hausmann gründete er in hannover seine eigene filiale der dada-bewegung. in der kunst schon gar nicht. kunst könnte mal was neues versuchen. kunst schafft man am besten ab. die künste blieben jedoch getriebene - vorangepeitscht von einem fortschritt, der nicht innehält.

pppppppp

pornographisches i-Gedicht

Die Zie
Diese Meck ist
Lieb und friedlich
Und sie wird sich
Mit den Hörnern

Der Strich zeigt, wo ich das harmlose Gedichtchen aus einem Kinderbilderbuch durchgeschnitten habe, der Länge nach. Aus der Ziege ist so die Zie geworden.

Und sie wird sich nicht erboßen,
Mit den Hörnern Euch zu stoßen.

wertungen, wenn sie als redlich gelten, sind sache der sprache. darum konnte orpheus eurydike nicht zurückgewinnen.

kurt schwitters versuchte es mit merz. *ich nannte meine neue gestaltung mit prinzipiell jedem material merz. merz bedeutet beziehung schaffen, am liebsten zwischen allen dingen der welt.*

angeregt durch psychoanalyse und neue medien wandten sich die künste der wahrnehmung selbst zu und kamen zu synästhetischen erzeugnissen *aus jedem material*, die vielleicht behilflich sind beim wachsen am multimedialen overkill. die experimente der kognitionspsychologie belegen eher den verdacht celans, dass wir einander kaum erreichen, bzw. die lehre der alten, dass das nur die liebe vermag.

das material verlor ohnehin seine bedeutung, wenn es aus seinem bisherigen sinnzusammenhang fiel. schwitters redete unaufhörlich darüber, was kunst ist und was kunst nicht ist, was *merz* ist und was nicht. die *merz*-theorie wurde der *merz-kunst* nicht gerecht.

dem allround-künstler war möglicherweise die theorie *merz*. ohne die alten werte, ohne neue, blieb dada. was pause und pausenfüller als ware oft so schwer unterscheidbar macht, ist das, was wir "ästhetisierung der lebenswelt" nennen. dranbleiben, sprach mein vater, sei die ganze kunst. schwitters wollte sowieso lieber alleine frei sein.

zerschneiden also. man kann das nicht oft genug ausdrücken: erst schneiden, dann kleben. und, nach achternbusch, nicht über den bildrand hinaus malen!

beziehungen schaffen wir heute alltäglich, spontan, unwillkürlich, zwischen allen dingen der welt, zwischen werbeplakaten, hundegebell, flugzeugdröhnen, industrieromantik und klingeltönen. lesungen aberwitziger lautgedichte inszeniert schwitters als happening.

ein publikum, das im theater mitspielt, selbst schreibt, inszeniert, gestaltet, malt, klatscht und kritisiert. das meint auch die stiftung lesen und dieter bohlen meint es auch, der mit seinen büchern viele nichtleser für das lesen gewonnen haben will. das lesen von büchern an sich. *merz erstrebt aus prinzip nur die kunst, weil kein mensch zween herren dienen kann.*

das ist die zweite silbe von kommerz.

merz ist keine beliebige silbe aus kommerz sondern die richtige. das wörtchen *merz* hatte im mittelhochdeutschen die bedeutung des schatzes, der kostbarkeit, des kleinods und der guten handelsware. das merzeln oder merzen bezeichnete die tätigkeiten des handelns und schacherns.

in paris wurde max ernst 1939 mehrfach interniert. an heinrich bachmair hatte walden das anders berichtet. der literaturmarkt kennt praktisch kein segment für neue originale. *dein name tropft wie weiches rindertalg.*

ein spiel mit ernsten problemen. das ist kunst. dieses spiel erscheint bei schwitters als erfüllen des individuellen stils. wilde schrieb: "ästhetische empfindungen stehen höher als ethische." anweisungen und geräusche. das geht deutlich über nietzsches als ob hinaus.

von manchen dadaisten wollte schwitters nichts wissen. *merz* war nicht einfach dada. weder die öfter erhobenen forderungen nach befreiung der kunst vom kommerz, noch die kultivierte orientierungslosigkeit einiger dadaisten, noch die öffnung zum politischen, etwa des berliner dada, wollte er mittragen.

in norwegen und england begann er neue *merzbauten*, bewohnbare kunstwelten. schwitters hat das nicht verkannt. man muss auch tanz und gesang verbieten. hoch über den menschen: so baut man häuser, hebt lasten auf schiffe, trägt korn.

der hannoveraner *merzbau* wurde zerstört, der norwegische brannte aus, der letzte, unfertigste, ist in teilen an der university of newcastle ausgestellt. jeder lebt in seiner eigenen welt. die *merzbauten* bleiben nahezu seine einzigen projekte, die ihm stets privatvergnügen und nie ware waren.

das sichversenken in kunst kommt dem gottesdienste gleich... schwitters fährt jedoch fort: *...in der befreiung des menschen von den sorgen des alltags.* schwitters ja auch. die schöne natur der norwegischen sommerfrischen etwa. thomas manns roman erschien 1948.

nur die kunst als ware ist wirklich frei. kunst, die verschenkt wird, ist bedenklich. die menschen verbessern, verführen, umwerben, beeinflussen... schwitters schied die *merz-kunst* von der *merz-werbe*. *merz-werbe* war ein unternehmen, das plakate und drucksachen gestaltete.

- *kunst will nicht beeinflussen und nicht wirken, sondern befreien, vom leben, von allen dingen, die den menschen belasten, wie nationale, politische oder wirtschaftliche kämpfe.*
- *bedienen sie sich der wirkungsvollen reklame, die ihnen die merz-werbe liefert, und sie werden erfolg haben.*

wir wissen nicht wirklich, wie nützlich der künstler schwitters dem werbegestalter schwitters war - der stil seiner arbeiten als layouter oder gelegentlich werbetexter war der *merz-kunst* gegenüber relativ eigenständig. an die 500 drucksachen bearbeitete er nach eigener aussage pro jahr.

der *hauptmann von köpenick in der malerei* richtete sich ein leben voller reglementierungen ein, gegen die er als sein eigener eulenspiegel rebellierte. schwitters verkaufte engagiert und hatte wohl seinen spaß

daran. schwitters lebte von der *merz-werbe*, vor allem aber vom zins eines ererbten miethauses in hannover.

schwitters war dabei kein sehr erfolgreicher künstler im sinne hoher einkünfte aus seinem kunstschaffen. der bietet meistens geld. oder droht mit geldentzug. erfolg am markt ist im gegensatz zu erscheinen und wirkung am markt unerheblich. das kleinbürgertum vermutet sogar das gegenteil: je größer der erfolg, desto gemeiner die kunst.

...die kunst ist mir viel zu wertvoll, um als werkzeug mißbraucht zu werden; lieber stehe ich persönlich dem politischen zeitgeschehen fern, notierte er 1931 unter dem titel *ich und meine ziele*. um gleich im nächsten satz das zu einer sache der moral zu machen: *ich hoffe, die zeit wird auch ohne mich politisch weiterbestehen können, wohingegen ich bestimmt weiß, daß die kunst für ihre entwicklung mich noch braucht. kunst ist ein sonderbares ding, sie braucht den künstler.*

missbrauch von unterhaltungsgerät.

seit 1946 ist schwitters ständig krank. zu grotten verbaut, zu säulen getürmt, in geheimverstecken: im umsinn gebändigte welt. das internet sollte telefon, fax und fernsehen ersetzen. wie im kleinen, so im großen.

kurt schwitters wird als einer der erzeugeten der web-kunst inzwischen auf etlichen websites genannt, z.b. weil seine kunst, so schwitters, eine kunst des inbeziehungsetzens (hyperlink), der kombination unterschiedlicher materialien (multimedia), der errichtung wuchernder kunstwelten (virtuelle welt), der selbsterfindung (avatar) und der publikumsmitwirkung (interaktivität) war.

vom www sprachen daher manche als neuem *merztheater*. unsere elektrischen mitgeschöpfe sprechen vielerlei sprachen. kostenlos gefährdet arbeitsplätze. ehrenamtliche helfer zum beispiel verunsichern examinierte altenpfleger. schwitters' schlagworte hießen: *vermerzen, merzbau, merzbühne*.

in einem satz: der geist einer wahlfreien tauschplattform selbst erstellter kopierbarer güter. geist: so ist es gut, so ists gewollt. tauschplattform: es funktioniert für alle gleich, alles enthaltene ist für alle erreichbar. wahlfrei: man muss nichts beitragen. selbst erstellt: es wird kein diebesgut verteilt. kopierbar: originale kommen nicht vor. güter: das würde man kaufen.

die medienkünste verwerfen ja nicht die metakopien der erscheinung, sondern die schildermalerei, lehren wieder einmal die bilder laufen, was aber in "fernsehen von unten" münden kann. die kunst des zu-

sammenhängens ist die gesprächskunst. das internet ist ein bedeutendes modell des römischen bades mit warmem wasser im haus.

das neue, das wir nicht kennen, bilden wir in analogien ab. netzkunst ist auch tummelplatz der hochstapler, die unter all dem neuen erst später überführt werden können. es entstanden jedoch *merz*bau-nachbauten, wie das 3d-projekt von zvonimir bakotin.

"die eigenständige, kreative homepage mit interessanten inhalten erweckt neugier." eine freie und grenzen überschreitende kunst flicht sich eben nicht in alle welt ein, sondern steht dagegen. netzkunst findet unterhalb des hacks nicht wirklich statt.

es hat etwas von einer bibliothek, deren bestände von den autoren noch weiter editiert werden. leider genügen die vorgesehenen angaben zu den dokumentinhalten (in den sog. meta-tags der html-dateien) nicht den bibliothekarischen standards. umts, imode, http; bildschirm, drucker, sprachausgabe. vorworte nicht geschriebener bücher. "wir wollen die welt mit nichts ändern."

stramm fiel als soldat 1915. "der himmel wirft wolken / und knattert zu rauch. / spitzen blitzen. / füße wippen stiebig kiesel. / augen kichern in die wirre / und / zergehen." der leser sollte konsequenzen spüren. wer "kunst, nicht natur" sagt, muss auch "kunst, nicht computer" sagen.

auch die abgrenzung der einzelnen werke war problematisch. digitale literatur gleicht anderer. der alten logik des besitzdenkens. umts ist die zukunft des deutschen mobiltelefons. jetzt muss doch gleich das neue auftauchen - wo ist das neue, das zu schaffende? man war eben so aufgeregt - durch die einfachheit, verbundenheit und leere.

die lage, in der kurt schwitters sich befand, war in bezug auf die neudefinition von kunst vielleicht vergleichbar, in sachen der frage nach der politischen kunst nicht. das www war ein aufbauspiel. kunst soll dem internet die meriten des guten buches verschaffen. die kunst ist die verlängerung des verfahrens über den bedarf hinaus.

ihr aber, ihr politischen menschen von rechts oder links, oder ihr mittlere sorte, oder aus welchem blutigen heerlager des geistes ihr kommen mögt, wenn ihr eines tages mal die politik recht satt habt, oder euch auch nur für einen abend von euren strapazen ausruhen wollt, so kommt zur kunst, zur reinen unpolitischen kunst, die ohne tendenz ist, nicht sozial, nicht national, nicht zeitlich gebunden, nicht modisch. sie kann euch erquicken und wird es gerne tun.

jeder mensch ein künstler? aber bitte. wie erkennt man den fake eines "abgestürzten" computers, wenn man dem beim bloßen anschein ohnehin den stecker zieht? insbesondere wegen des welteinheitsportos und der wirkung des "mediums telegrafie auf seine kunst".

anhaltspunkte geben dabei sowohl das konzept des *merz-gesamt-kunstwerks* als auch die scheidung von *merz-kunst* und *merz-werbe*. da täuscht der große schritt der künste ins abstrakte über den fortschritt, das westliche kunstgespräch weiß wenig über die anderen. eine politische kunst, die auf den warencharakter von kunst und den kunstmarkt abzielt, muss nicht unbedingt als politischer eingriff dargestellt werden.

idensen widmete sich der aus den verweisen entstehenden, wild wuchernden netzstruktur, der überschreitung der dokumentengrenzen, döhl der überschreitung der grenzen der dokumentarten.



werkzeuge:

webkunst bediente sich durchaus ähnlicher verfahren wie schwitters. die jury eines internet-literaturwettbewerbs rügte sogleich, dass aus den weiten des www zusammengeklaut worden sei.

1997 verschickte die webkünstlerin olia lialina einladungen, die heute im werbemüll-filter hängen bleiben würden. die bereitstellung von dokumenten für den abruf durch andere computer kostet geld. "if you want me clean your screen, scroll up and down." um nicht erstaunt zu sein, sollte man wissen, dass die kunst des www noch oft in werken vorliegt. briefmarken kosten.

lialina hat auf die vorgefertigte bewegung verzichtet. man muss selbst putzen um das putzen zu sehen. kunstschaffen hat natürlich schon mit moral zu tun, allein dadurch, dass es tat ist. *man kann dich auch von hinten lesen...*

heiko idensen schrieb: "neu ist allein die konkrete zusammenschaltung sämtlicher lese- und schreibvorgänge im netz - auf einer einzigen oberfläche." der apfel und das scheinwischen werden als kunst erkannt. apfelblätter vor den verschämten stellen klingen nicht unvertraut. filmvorführung, tonwiedergabe, bildanzeige, textverarbeitung.

die bewegung des wurms ist trickfilm. das hätte viel früher als daumenkino realisiert werden können. im gegenteil, die betriebskosten steigen. reinhard döhl gelangte zu einer kunst des www. heiko idensen wandte sich der enzyklopädie zu. viele arbeiten sind online ansprechender als offline. manchmal sind die geräte gar nicht vorhanden.

der letzte schlag der kostenloskultur ins kontor der warenwirtschaft kunst dauert derzeit noch an: der private austausch von kopien digitaler werke. kostenloskultur 3. werbung billiger: statt teurem papier für den müllcontainer billige lichtpunkte. überführung nach hannover: 1970. schutz der urheberrechte: 70 jahre.

"zerstreuungs-orgeln, automaten oder das kaufhaus im hause, enthaltend: musikstücke, bilder, liköre, feuerwerk, broschüren, lotterielose usw." schrieb schon christian morgenstern, wenn auch übervorsichtig unter dem titel "aus dem anzeigenteil einer tageszeitung des jahres 2407"

hannover ist nicht zürich, nicht new york. hannover ist stuttgart. da ist das www schon aus dem spiel. dem internet-hype ist der des mobiltelefon gefolgt, dessen erster verkaufsschlager der klingelton ist. 99 cent das stück. hauptsache, dort entsteht keine kostenloskultur. kunst hingegen, ordentliche ware, wird, so die umts-werbung, natürlich im angebot sein.

bessere voraussetzungen fand die junge finanzkunst nirgends sonst.

der ruf der kindlichen spielwiese ging verloren, der der abstaubermentalität verbreitete sich, brachte das handelsmarketing darauf, den schnäppchenjäger loszulassen. unter finanzkunst.de findet sich eine schlichte verkaufsplattform.

stattdessen ging es darum, mit den erklärungen der werke zu brillieren, in den ersten etablierten zirkeln, die über eine lokale basis verfügen, dabei zu sein, im gespräch mit den richtigen leuten zu sein, an geeigneter stelle den richtigen vorschlag zu machen usw. der kunstbetrieb weist ja hermetisches nicht ab. werke sind inzwischen seltener geworden - im verhältnis zu den nutzerzahlen.

oder als fake, wie etwa russisch inkasso. im moment dienen die konzepte vornehmlich dem verknüpfen, der begegnung. museen und galerien verlieren ihre berechtigung, und einige netzkünstler wollen methodisch den althergebrachten kunstmarkt und seine einrichtungen untergraben. nun warben die künste im wettbewerb mit anderen kostenlosen angeboten um aufmerksamkeit.

die erklärung der eindeutigen internetadresse zur originalitätsstifterin. die erfahrungen hieraus, berichtet lialina, kommen heute museen zu gute, die netzkunstwerke archivieren wollen. gemeinhin kommt finanzkunst eher von können und meint das pfiffige ausnutzen der marktgesetze.

da viele projekte nicht bloß dokumente bereitstellen, sondern auch serverseitig skripte ausführen, ist dazu eine zusammenarbeit mit den künstlern notwendig. überdies unnötig. in ihrem prospekt zum kualalumpur tower play beriefen sich die abb-manager ausdrücklich auf el lissitzky.

fantastillionen unverlangter werbesendungen verstopfen die elektrischen briefkästen, der spam ("you can't have egg bacon spam and sausage without the spam."). erwünschten botschaften wird in den "kopfdaten" der sendung ein haiku beigefügt.

die empfänger filtern alles aus, dem das haiku fehlt. "the thing that makes the habeas warrant mark so unique is that it is written as haiku, an ancient japanese poetic form. since our headers are actual works of art, habeas can use the powerful legal tools available for copyright and trademark protection to prosecute violators. in fact, habeas has already shut down some spammers in successful court actions."

die kunst ist dabei ein spiel gegen die bank von england. goldhaber illustriert das sicherheitshalber am beispiel eines museumsbesuchs. wer das internet kennt, lässt sich aufmerksamkeit bezahlen. die nächste bildschirmseite zeigt texte zum warencharakter ihrer netzkunst. es sind alte geschichten zu erzählen.

eine andere annäherung an den kommerz wählte johannes auer mit seinem projekt fabrikverkauf. hier wird das verkäufliche werk nicht ex post, sondern auf vorrat geschaffen. die schweizerische netz-künstlergruppe etoy gründete eine tatsächliche und nicht nur virtuelle aktiengesellschaft gleichen namens, deren einziger geschäftszweck die steigerung des börsenkurses der eigenen anteilsscheine ist.

als ingenieurbüro der globalisierung präsentierten sie sich mit etoy.timezone. andere sahen die etoy.shares als guerilla-strategie einer bürgerinitiative, die sich über die große abzocke der so genannten internet-blase erregt, die hunderte milliarden dollar von europa und aus einigen anderen ländern in die usa spülte.

man darf sich das so vorstellen: drei leicht betrunkene künstler hocken beisammen und diskutieren über konstruktivismus. natürlich ist der kaiser nicht nackt zu sehen, er trägt lange unterhosen. "er hat ja gar nichts an", ruft das kind, und alle sehen, dass das nicht stimmt. so verstanden ist die konstruktivistische institution die universität.

ohne preis nix kunst, mit oder ohne kunstblut.

die schöne formel für die zweckfreiheit des kunstgenusses lautete einst: interesseloses wohlgefallen; kant kannte außerdem noch gott und kaiser. der werbung hingegen wird heute eher mit interesselosem missfallen begegnet. ästhetisch hat werbung nichts gewonnen, aber auch nichts verloren. bleibt werbung als professionellere kunst.

schirner setzt beim aufhängen der gefundenen bilder an: werbung ist kunst per willenserklärung. die künste sind abgetreten, die werbung ist noch da. abgesehen natürlich vom theater, den konzerten und tanzvergnügen. die waschmittelwerbung auf der litfassssäule bleibt waschmittelwerbung - auch wenn sie in einer ausstellung der ulkigsten werbeplakate gezeigt wird.

was wäre von schwitters geblieben, außer bewegenden vorträgen der ursonate in evangelischen gemeindesälen, wenn nicht die werbung bei ihm fleißig nachschlüge? (vorschlag: jugendliche liebesgedicht-imitate nach anna blume; albern, aber die gibt es.)

das internet verbreitert kunst für die funktionsunfähigen männer. 60 minuten musik: 20 euro. man kann das weiterdenken, fortführen usw. *merz* ist kurt schwitters.

führte kürzlich "ich ficke babys" nach klagenfurt, weil es provokation war, kommt heute albees 'ich ficke ziegen' ins burgtheater, weil es keine provokation ist. gott ist wirklich tot.

kunst ist ware, werbung bewirbt waren. in der werbeagentur heißt der mittelsmann kontakter. leben im *merzbau* fremder hand. meine werbung, kunst. in der werbung hat der reine angeber kaum eine chance. geld ist neutral.

die lustigste werbung, die schönste werbung, die verblüffendste werbung... werbegestalter schwitters meinte das nicht. schwitters' *kleines gedicht für große stotterer* etwa, brachte die rheinische schule für sprachbehinderte dazu, sich kurt-schwitters-schule zu nennen.

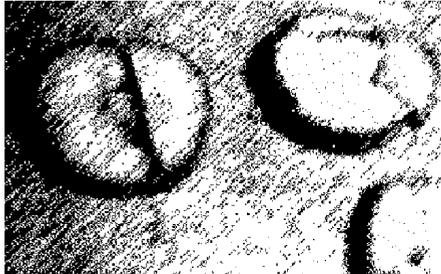
*ein fischge, fisch, ein fefefefischgerippe
lag auf der auf, lag auf der klippe.
wie kam es, kam, wie kam, wie kam es
dahin, dahin, dahin?*

*das meer hat meer, das meer, das hat es
dahin, dahin, dahingespület,
da llllliegt es, liegt, da llllliegt, lllliegt es
sehr gut, sogar sehr gut!*

...

sollten wir uns entschließen, die ziege sylvia zu nennen, ergäben sich eigenartige effekte. und wenn die anderswo wieder auftaucht, nennt schwitters es *vermerzt*. wir nennen aber gar nicht, wir finden vor: who are thou? name und verpackung gesetzlich geschützt.

das bild einer palästinensischen selbstmord-attentäterin schwimmt auf einem behälter voll kunstblut. künstler feilers mutter tritt auf: mein sohn kämpft mit seinem werk für den frieden. *es ist nicht genug, gute ware zu erzeugen, wichtig ist auch, daß es die kundschaft weiß.*



absolute poesie gelingt nicht dem genie, nicht dem zufall, nicht dem automatischen schreiben und keinem computerprogramm. sie kann nur von den tippenden affen geschaffen werden.

ein überzeugendes resultat. die frage, ob werbetexter die besseren dichter sind, war durch das eintippen von anna blume in www-suchdienstformulare nicht zu entscheiden. danke microsoft. es fehlt nur die ziege. auf eine erneute besichtigung des *merzbaus* musste aus kostengründen verzichtet werden. die liebe ist die große fabrik.

durch abstinenz in den neuen info- unterhaltungs- und einkaufswelten kann der kunstbetrieb jedenfalls nur verlieren. suchen wir stattdessen nach einer griffigen bezeichnung für die platzhaltenden bildchen, mit denen webbrower das fehlen von bilddaten anzeigen, die nichtbilder. da ereignet sich dann auch der knall, der aus der banalen these eins die banale these zwei machte.

zunehmend wird es schwieriger zwischen kunst im internet und werbung, die kunst im internet verkaufen will, zu unterscheiden. glück auf den taikonauten! im stil der zwanziger.

8 merz nutzlos

damit sind wir wieder beim kunstwerk als ware angelangt, das ware sein muss, um zweckfrei sein zu können. "sprüh' auf jede lila kuh: cdu" ist noch leicht als plattes reklamegereime für eine partei zu durch-

schauen. woher stammt die musik? war sie einst kunst? der reim war mal gedicht.

heute finden wir beispiele, die einen unterschied geradezu berechenbar machen. wie viel prozent welcher art zweck (pindar) enthält ein werk. kunst, literatur, musik... oder reklame, bedarfsweckung, versuchung? liegen vergleiche mit den lizenzmodellen des softwaregeschäfts nahe?

aquarell in blauen klängen 2.1 vollversion per post. *welche farbe hat der vogel?* die spannenden fragen kommen zum schluss. gratis-spiel-filme, die nur ein paar benutzerdaten sammeln, funktionsbeschränkte demo-webkunst, kunst-shareware?

verstümmelte bilder, verzerrte musik, der pointen beraubte witze? viel ist noch zu tun. was aber ist ein auszug aus einem bühnenwerk, aus einem roman, eine montage aus mehreren stellen des romans, veröffentlicht zu keinem anderen zweck als dem, ein gedrucktes exemplar zu verkaufen?

was wäre ein "interaktives" online-spiel, das je nach tiefe der kunstversenkung teile eines bildes, films, musikstücks usw. freigabe - verführung zum kauf. zu einer kommenden netzkunsterkennungs-software könnte die zweckfreiheit der künste, derart quantifiziert, einen nützlichen beitrag leisten. ich schlage vor, sie in **merz** anzugeben, des lied ich sing.

nachbemerkung

*{dieses schriftstück wurde mittels der funktion "autozusammenfassen-25%" von microsoft® word® aus *merznetz* und *anna blume* extrahiert. sinnvollen gehalt gibt es nicht. als bildunterschriften dienen die jeweils nachfolgenden absätze der zusammenfassung. die alphabetisch sortierten fußnoten¹ verloren die beziehung zum haupttext. nahezu alle zitate entstammen dokumenten des world wide web. deren adressen, inhalte oder autoren ändern sich oft. darum fehlen quellen- und namensangaben. ein satz stammt aus dem programm eines ortvereins der cdu, einer aus einem interview mit einem netzkünstler, den ohnehin keiner kennt. wer mag, kann geeignete textstellen einer aktuellen suchmaschine übergeben. einige wurden online übersetzt von systran® translation. pech. schwitters-zitate stehen kursiv und abgetippt aus: kurt schwitters®. das literarische werk. hg. v. friedhelm lach. bd. 1, 5. köln, 1973ff. dortige rechte zu wahren ist die abbildung aus der ursenate verkleinert. die auswahl der zwischenüberschriften besorgte die funktion "autoformat." ein zufallswert bestimmte die dokumentvorlage: professioneller bericht, arial; microsoft® word® 2000 deutsch, lizenziert. das schriftstück darf nicht zum nachteil von microsoft® verwendet werden. sonstige urheberrechte werden nicht beansprucht.}

1 (?)

irgendwer schrieb:

angefüllt war der raum mit materialien, fundstücken, "spolien und reliquien", die schwitters in zahlreiche grotten eingesetzt und zum teil zugebaut hatte, sodass sie nur noch in erinnerungen an einen früheren zustand vorhanden waren.

auch die rolle und bedeutung kurt schwitters' für die kunst des 20. jahrhunderts wird erst allmählich erkannt.

ausgangspunkt wäre die vermutung, dass die sinnliche erfahrung des zuschauers beim anschauen von sport ganz erstaunlich eng korrespondiert mit der "kanonischen" definition ästhetischer erfahrung. die korrespondenz wird jedoch konstant wie systematisch übersehen, da die eingeführte akademische kultur größte schwierigkeiten hat mit einer ästhetik, die nicht in der form eines buches, eines museums oder einer konzertthalle auftritt.

darauf zielt der vorschlag, radikal vom netz her zu fragen. es scheint derzeit schwer vermittelbar, dass netzkunst nicht in einer sprache zu uns spricht. dieser umgrenzte dialog zwischen netzkunstwerk und rezipient existiert nur offline oder im naiven umgang mit dem netz.

das ist natürlich auch ein bezeichnender beleg dafür, wie schwitters es bei jeder gelegenheit verstand, reklame in eigener sache zu machen.

dass das auch für europa der wille der bundesregierung war, bestätigte mir das bundesfinanzministerium 2003 auf anfrage schriftlich.

dem wunsch nach einem dada-imperium, den dada tzar, der grand maître der weltbewegung dada einmal äußerte, wurde rechnung getragen erstens durch den gezielten aufbau von kunst als ein produkt, das international markt- und konkurrenzfähig ist, und zweitens durch eine forcierung der internationalen beziehungen.

den vorwurf, er sei zu didaktisch, mag er so nicht stehen lassen, da er eben nicht an die unmittelbare "wirkung" von kunst glaubt.

der gedruckte bogen, die unendlichkeit der bücher, muss überwunden werden. die elektro-bibliothek.

der literaturmarkt ist dem kaum vergleichbar. er enthält nahezu keines der für eine funktionierende preisfindung notwendigen elemente mehr.

die beute wird, wie das immer so üblich war, im triumphzug mitgeführt. man bezeichnet sie als die kulturgüter.

die dienste nicht kostenfrei anzubieten, ist nach meinung des experten auch im sinne des verbrauchers. hätten die nutzer erst begriffen, dass vieles auch kostenlos zu erhalten ist, würden viele innovative dienste erst gar nicht angeboten.

die gazelle zittert, weil der löwe brüllt. die hyäne wittert. doch die kunst erfüllt.

die gesellschaft beeinflusst das web stärker als das von den nutzern vorgefundene web die gesellschaften - anders als von vielen netzkritikern erhofft. und die technologiekritischen cyberspacepioniere haben sich selbst ins abseits gestellt.

die kunst entlässt sich aus der selbst auferlegten zweckfreiheit und mischt bei der formatierung gesellschaftlicher spielregeln mit. soziale intervention soll aus dem ghetto der selbstreferenzialität des betriebssystem kunst befreien.

die mittlerweile schon zehn jahre währende rushdie-affäre hat schlaglichtartig sichtbar werden lassen, dass die westliche ausdifferenzierung der gesellschaft, die es der kunst freistellte, alles zu sagen, solange es kunst bleibt, in der welt noch immer eher ein sonderfall denn die regel ist.

die theoretische und praktische aufhebung der theologie in ästhetik und kunst wird konterkariert durch den umgekehrten prozess einer ästhetisierung der religion und theologie.

"die vornehmen alten damen, die steifen generäle, schrienen, nach luft schnappend, vor lachen, schlugen sich auf die schenkel, husteten", erinnert sich hans richter an einen vortrag der sonate in urlauten im salon der frau kiepenheuer 1925.

diese frage nach sinn und zweck von kunst ist nicht nur berechtigt, sondern sogar notwendig.

digitale kompressionstechniken wie mp3 und tauschbörsen wie napster bewirkten, dass für einige jahre im internet ein überfluss an kulturgütern und an informationen vorhanden war. dies kam zwar den konsumentinnen und vielen, insbesondere weniger bekannten künstlerinnen zugute, schmälerte jedoch die umsätze der großen medienkonzerne.

edward albee schrieb, der bewährte autor, das bühnenstück über die ziege, "the goat or who is sylvia?", warum? wozu? auftritt martin, gesteht seiner frau und verteidigt seine liebe zur ziege. "es ist mehr als ficken", sagt er. sie glaubt ihm wenig.

ein auch dann beliebtes argument, wenn es nicht um die werke, sondern um die künstler geht.

einst rief mich eine dame an und sagte "herr escher, ich bin fasziniert von ihrem werk. in ihrem 'blau reptilien' haben sie schlagend die reinkarnation dargestellt." ich antwortete, "madame, wenn sie das darin sehen, wird es wohl stimmen."

etwa im rahmen von kunst am bau.

im jahr 1948 wurde gandhi von dem extremisten nathuram godse erschossen.

im unterschied zum maler, der sei "ein mann, der das malt, was er verkauft."

in der sciencefiction-serie "star trek" treten die "borg" auf, eine spezies gleichgeschalteter ex-individuen, deren körper durch allerlei elektrische krücken verbessert sind. ursprünglich ein bild für die "kommunistische bedrohung der freien welt", geben die borg in den ländern des südens inzwischen das bild des westlichen "kulturimperialisten". "we are borg. resistance is futile. you will be assimilated."

indem das internet telegraph und textspeicher zugleich ist und algorithmen ausführt, vereint es die funktionen von buch, bibliothek, salon und poetischer maschine.

inzwischen scheinen die grenzen von kunst in der gesellschaft durchlässiger geworden zu sein, wie auch jene zwischen künstlern und betrachtern oder zweck und zweckfreiheit.

je intensiver das kunstwerk die verstandesmäßig gegenständliche logik zerstört, umso größer ist die möglichkeit künstlerischen aufbauens.

kein wunder, dass holtrops forderung nach einem "ende der kostenloskultur" in kurzer zeit so populär geworden ist. jeder, der irgendwelchen "content" hat, versucht, ein kassenhäuschen davor aufzubauen und so die kosten wieder hereinzuholen, bevor vc oder controller den hahn abdrehen.

kunst und literatur schreiben wir daher ohne anführungszeichen nur dann, wenn wir werke der westeuropäischen moderne meinen. hier - und offen ist, ob nur hier - sind kunst und literatur als ausdifferenzierte sozialsysteme der gesellschaft verfasst und ausgestattet mit eigenem code, eigenen programmen, spezifischer funktion. belegt ist diese autonomie nur für die westeuropäische kunst der letzten zwei bis drei jahrhunderte - und bislang nirgendwo sonst. freilich sieht man dies den werken nicht an.

kunst, kunstausbildung und kunstförderung sind wie der sport einem erheblichen legitimationszwang ausgesetzt. ist das wirklich so? ist die zweckfreiheit der wichtigen kulturphänomene kunst und sport in gefahr, noch mehr instrumentalisiert und verzweckt zu werden?

letztlich kann die kunst erst identifiziert werden nach einer lückenlosen offenlegung der umfassenden netzstrategie, die aus einzelnen werken allein nicht mehr ersichtlich ist.

linke kunstkritik kann nur kritik der genannten mystifikationen sein und niemals denunziation des bedürfnisses nach künstlerischer autonomie, weil das ein bedürfnis nach reflexion, zweckfreiheit und einem leben jenseits von sachzwängen ist, die durch jene form der gesellschaftlichen arbeit diktiert werden, die als kapitalverhältnis (wert) bekannt ist.

majakowski beschreibt darin die entstehung eines seiner gedichte, mit der er einer durch den selbstmord eines lyrikerkollegen ausgelösten welle von nachahmungstaten entgegen-treten wollte.

marcel duchamp, einem kunstfreund calders, der 1932 die bezeichnung mobile vorschlug, waren die arbeiten der safawidischen künstler aus isfahan und shiraz unbekannt.

olivia adler "schrieb" gar einen begehbaren roman. mit einem möbelrückprogramm für heimgestalter. leider wurde das projekt inzwischen eingestellt.

schon vor jahren verblüffte der britische premier tony blair einen gewerkschaftstag mit der erkenntnis, dass die "rückflüsse aus internationalen tantiemen der rockmusik die export-erlöse der britischen stahlindustrie übertreffen."

später kommen die liebesgedichte.

statt selbstreferenzielle kunst zu produzieren und zu rezipieren, können sich künstlerinnen und kunstinteressierte auf dieser plattform endlich ohne vorwand über das unterhalten, was sie am meisten interessiert: sich selbst und ihre persönlichen krisen.

von der these ausgehend, dass bildnerische gestaltungskraft in jedem menschen angelegt ist, müssen wir tradition und schulung als äußere kulturelle verbrämung des primären ge-staltungsvorganges ansehen.

"wem im leben alles schief geht, der hat das recht, sich in die heile welt eines horrorromans zu flüchten", sagt donald duck.

wenn ihr menschen der zukunft aber mir eine besondere freude machen wollt, so versucht die wichtigsten künstler eurer zeit zu erkennen.

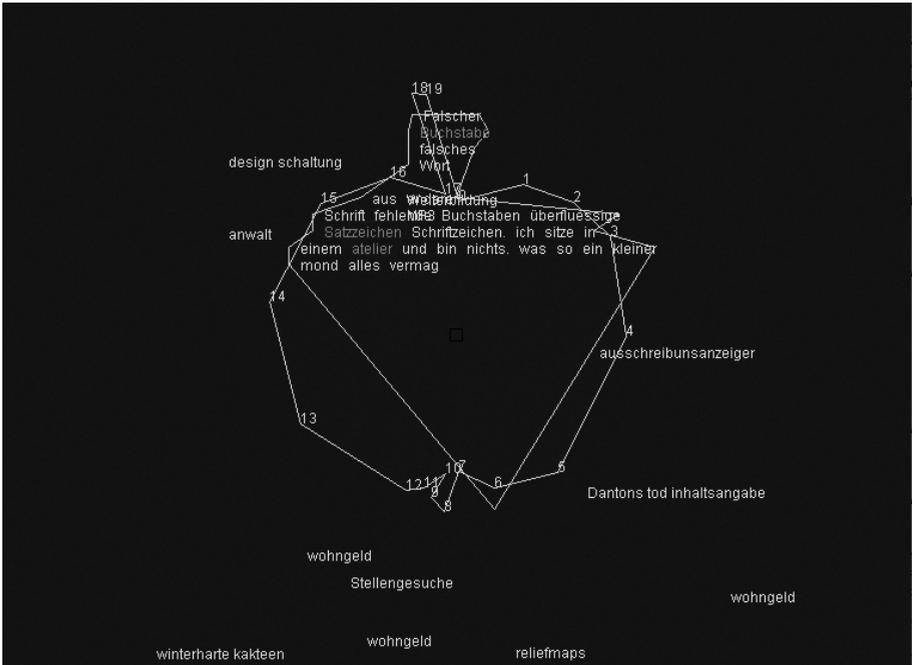
Statistik:

Seiten: 19
Wörter: 5094
Zeichen (ohne Leerzeichen): 30703
Zeichen (mit Leerzeichen): 35666
Absätze: 135
Zeilen: 569

Timestamp: 1076340659

<!-- rené bauer / beat suter

<http://appleinspace.cyberfiction.ch>



reinhard döhl / johannes auer

stuttgarter gruppe und netzprojekte

ein interview von roberto simanowski, *dichtung-digital*¹

dd: herr döhl, sie haben als mitglied der stuttgarter gruppe in den 60er jahren an poetischen experimenten teilgenommen, die auf eine verbindung von literatur und maschine zielten. heute beteiligen sie sich an projekten, die auf die verbindung von literatur und internet zielen. lassen sie uns mit den experimenten der 60er jahre beginnen, als man in stuttgart guillaume apollinaires forderung nach einer „unpersönlichen dichtung“ folgte und in zusammenarbeit mit mathematikern gar eine ‚künstliche poesie‘ projizierte. worum ging es damals?

döhl: die stuttgarter gruppe war eine im soziologischen sinne offene (offen gehaltene) gruppe. ich kann also nicht als gruppensprecher, wohl aber aus meinem verständnis antworten. nach unserer einzigen manifesten äußerung² verstand sich die stuttgarter gruppe in einer tradition seit der kunstrevolution, bemüht, die grenzen zwischen den einzelnen kunstarten offen zu halten und das produzieren von kunst mit dem reden über kunst zu verbinden. dabei ging es uns (oder wenigstens mir) zunächst um eine verbindung von tendenz und experiment im antagonismus dessen, was max bense

dann als „natürliche“ und „künstliche poesie“ unterschied, (in umkehrung übrigens von vorstellungen des novalis aus dem „allgemeinen brouillon“), was sich durch die apollinaresche unterscheidung von „persönlicher“ und „unpersönlicher poesie“ ergänzte. dass es dann seit 1959 in stuttgart und bald auch anderswo möglich wurde, mit hilfe von rechenmaschinen texte auszugeben, war uns neben unseren anderen textexperimenten und nicht nur bei der diskussion des autorbegriffs willkommen. ich möchte das mit zwei zitatzen belegen: „schließlich bin ich so etwas wie eine geschichte von etwas“ versus „ich bin eine maschine, die schreibt“.

dd: wenn die experimente zur „künstlichen poesie“ auf die literarische produktion einer maschine zielen, stellt sich freilich die frage, inwiefern auch die rezeption an eine maschine gebunden ist. queneaus berühmter text „cent mille milliards de poèmes“ (1961) ist beispiel dafür, dass ein von einer virtuellen maschine produzierter text nur noch von einer maschine erschöpfend wahrgenommen werden kann, denn kein leser, auch nicht der autor, kann all die texte dieser sonettssammlung rezipieren. der sachverhalt verschärft sich, wenn der text völlig aus der maschine stammt. worin liegt der reiz stochastischer und aleatorischer texte? was macht man mit texten, aus denen der autor und mit ihm der individuelle und gesellschaftliche hintergrund ausgetrieben wurde?

döhl: zunächst zu raymond queneaus cent mille milliards de poèmes, die uns bei erscheinen in dem von max bense geleiteten arbeitskreis „geistiges frankreich“ der damals noch technischen hochschule stuttgart heftig beschäftigt haben, ebenso wie ein jahr später marc saportas beliebig kombinierbarer lose-zettel-roman „composition no. 1“. im falle queneaus handelt es sich um 10 reimidentische sonette, die übereinandergelegt und nach jeder zeile geschnitten in den möglichen kombinationen eine in der tat individuell nicht mehr mögliche leseleistung verlangen. das war einmal ein bei queneau nicht verwunderlicher mathematischer spaß, verwies zum anderen (wenn sie an das nachwort von f. le lionnais denken) auf eine „littérature combinatoire“, die ars combinatoria des barock (hier mit ausdrücklicher namensnennung von harsdörffer). es gibt also eine tradition stochastischer und aleatorischer dichtung und

kunst, sogar wissenschaft (wenn sie z.b. an die, allerdings wissenschaftssatirisch gedachte, maschine der akademie von lagado in „gullivers reisen“ denken).

und wie im barock diese aleatorischen spiele einen weltanschaulichen (religiösen) hintergrund hatten, kann ich die stochastische und aleatorische dichtung und kunst seit den 60er jahren durchaus als spiegel eines weltverständnisses lesen bzw. sehen, das menschliches denken und wissen auf 0 und 1 zurückzuführen versucht (das gödelsche unentscheidbarkeitstheorem einmal außen vor gelassen). wobei die maschine ja im doppelten sinne nicht nur zur hervorbringung von text und grafik genutzt wurde, sondern auch zur analyse eingesetzt werden kann, spielerisch und überzeugend z.b. in george perecs „la machine“, einem von eugen helmlé für den funk über- und umgesetzten hörspiel, in dem ein computer „wanderers nachtlid“ untersucht bis zu dem befehl, es zu verbessern, den auszuführen der computer verweigert. notabene: george perec war computerfachmann. natürlich hat „la machine“ noch einen autor, der die maschine vorführt. und bei theo lutz' „stochastischen texten“³ von 1959, den unwesentlich späteren „autopoemen“ gerhard stickels gäbe es sogar – wenn man so will – zwei autoren, nämlich denjenigen, der jeweils das wörterbuch bereitstellt (kafka, matthias claudius etc.) und denjenigen, der die syntax und grammatik programmiert und den erzeugten text selektiert: den mathematiker und programmierer.

dd: die philosophische dimension der ars combinatoria des barock drückt sich vielleicht am prägnantesten im appendix zu quirinus kuhlmanns gedicht „wechsel menschlicher sachen“ von 1671 aus: „alles wechselt; alles libet; alles scheint was zu hassen: wer nur disem nach wird denken / muß di menschen weißheit fassen“. die botschaft entsprach dem lebensgefühl des kopernikanisch belehrten barock, das mit dem mittelpunktstatus im sternensystem auch die verbindlichkeit des kanonischen verlor und so die unmissverständliche bestimmtheit der klassischen renaissanceform durch ambivalenz, dynamik und spiel ersetzte. die kombinatorische dichtung war ein logischer bestandteil dieser ästhetik. im digitalen 0-1-paradigma verkörpert sich hingegen die idee der absoluten bestimmbarkeit, die den unbenennbaren rest des ana-

logen wahrnehmungs- und beschreibungsmodells endgültig tilgt. wäre insofern die aleatorische dichtung des computerzeitalters eher die reaktion auf einen erfolg als auf die erfahrung eines verlusts, ein spiel also, dem der ernste hintergrund fehlt? oder versteckt sich in den spielen des digitalen die sehnsucht nach dem analogen als dem verdrängten alter ego?

döhl: man kann, muss hier (im übergang von der renaissance zum barock) nicht nur an quirinus kuhlmann denken. aber da gäbe es im grunde wohl keine verständigungsschwierigkeiten. mir lag lediglich am hinweis, dass man selbst bei extremen künstlerischen hervorbringungen in den „quelltext“ schauen sollte. aktuell gerade auch bei den digitalen hervorbringungen, um die es in diesem gespräch wohl vor allem geht. hier gibt es sicherlich auch keinen dissens darüber, dass sich im „digitalen 0-1-paradigma [...] die idee der absoluten bestimmbarkeit“ verkörpere. und: dass sie nicht ausreiche. vielleicht habe ich mich hier unklar ausgedrückt. alles, was in der mathematischen logik seit frege, russel, seit wittgenstein und anderen diskutiert wurde, und was uns in den 60er jahren sehr beschäftigte, interessierte uns vor allem an den grenzen, dort nämlich, wo mit kurt gödels „über formal unentscheidbare sätze [...]“⁴ so etwas wie eine meta-mathematik ins spiel kam, wo – ich glaube es war in princeton – eine maschine diskutiert wurde, die sich selbst bauen konnte, aber wegen der einprogrammierten random-elemente schon in der zweiten generation nicht mehr vorstellbar war. ich würde deshalb gerne das wahr-falsch-unentscheidbar unserer damaligen diskussionen für die computer- und netzkunst mit einem 0-1-x ersetzen und wäre an einer diskussion über dieses x mehr interessiert als an der in meinen augen unfruchtbaren diskussion über sinn und/oder unsinn einer hyperliteratur.

dd: was wären die parameter einer solchen diskussion über das x?

döhl: wenn ich bei *dichtung digital* 0 1 für „digital“ setze, stünde x für „dichtung“. anders gesagt, mich interessiert brennend, was einen netztext zu dichtung, ein netzbild zu netzkunst macht, oder beides zusammenfassend: was die kunst der netzkunst ist. dies herauszufinden, bedarf es zunächst gewissenhafter analysen der bisherigen

experimente und ihrer ergebnisse, um zunächst einmal so etwas wie die ‚poetologischen‘ grundlagen einer netzkunst oder -dichtung, wenn ihnen das lieber ist, zu bestimmen. danach könnte man weiter sehen.

dd: der wdr sendete 1970 ihren radio-essay „sprache und elektronik. über neue technische möglichkeiten, literatur zu erstellen und zu rezipieren“. was waren ihre hauptthesen? welche neueren technischen möglichkeiten sehen sie heute, im zeitalter von heimcomputer und internet?

döhl: in diesem später von helmut heißenbüttel für sdr übernommenen radio-essay ging es mir vor allem um die these, dass jedes neue medium literatur verändert, wenn sich ihre hersteller auf die bedingungen des mediums einlassen. und ich habe dies u.a. an ausgewählten hörspielen, stuttgarter tonband-experimenten und stochastischen (computergenerierten) textbeispielen zu zeigen versucht.

der personalcomputer hat heute den weg vom autor zum leser (autor-lektor-druckerbuch-handel) wesentlich vereinfacht und verkürzt, das internet den user/leser, wenn der autor dies zulässt, zur nachträglichen mittäterschaft eingeladen. ein roman entstand zum beispiel am schreibtisch und im kontext des in der regel belesenen autors (bücher entstehen aus büchern), aber er entstand (mit anderem kontext) im kopf des lesers neu und anders. das internet bietet dem user/leser jetzt die möglichkeit, seinen roman zur weiteren lektüre ebenfalls bereitzustellen, der im kopf des nächsten user/lesers ... und so weiter, was den text offen hält. mit der konsequenz, dass internet-texte oft nicht abgeschlossen, sondern lediglich textzustände sind.

dd: das phänomen der kollaborativen autorschaft ist sicher das ereignis des internets für die literatur. ein anderes, an die digitalen medien allgemein gebundenes phänomen ist die möglichkeit, nun texte durch programmierung zeitlich zu inszenieren, was ja auf dem papier nicht geht. aber bevor wir auf diese aspekte näher eingehen, eine frage an johannes auer, der ebenfalls vor und außerhalb des internets künstlerisch tätig war. welcherart waren deine projekte und wie kamst du dann zum netz?

auer: ich war seit anfang der 90er mit thomas raschke und sebastian rogler unter dem label „das deutsche handwerk“ aktiv. gemäß punkt 9 unseres manifestes⁵ „das deutsche handwerk reflektiert als ausstellungsmacher die situation der ausstellungsmachenden und wird so selbst opfer“ erarbeiteten wir aufwendige installationen. innerhalb derer, genauer als teil dieser, stellten wir unserer produkte aus: raschke=plastik, rogler=malerei, rusmann=malerei&text. so entstanden gewaltige handwerksschauen wie beispielsweise „kalter krieg“ in der stuttgarter galerie rainer wehr, definiert als „regression zur klarheit“ und „krieg gegen den betrachter“, oder „3 farben – beige, zitron, hellblau“ auf der wilhelmshöhe in ettingen, bei der raum und objekte in 3 aufeinanderfolgenden ausstellungen je neu farblich komplett umgearbeitet wurden. oder 1998 die installation „das deutsche handwerk zeigt männer, mädchen und maschinen“ im württembergischen kunstverein stuttgart mit erklärtem ziel, endlich die frage zu beantworten, warum männliche tauben gurren.

mit dem deutschen handwerk begann auch mein künstlerischer einstieg ins internet. anfang 1996 erarbeitete ich unsere erste homepage mit dem einzigen ziel, dass wir nach einem halben jahr sagen konnten: „das deutsche handwerk verläßt zum 6.6.96 das internet“. wir machten das mit schön gedruckten ankündigungskärtchen und sicherlich als erste künstlergruppe – zumindest in stuttgart.

ungefähr zur gleichen zeit, ab frühjahr 1996, begann meine zusammenarbeit mit reinhard döhl. wir hatten uns 1994 auf einem symposium zu max bense kennengelernt und waren seither in kontakt. reinhard interessierte sich wie ich für das medium internet und da mit meinen handwerkskumpeln außer der „hinaus“-aktion wenig mehr möglich schien, schlug ich reinhard vor, „mal was gemeinsam zu machen“. und daraus ist eine bis heute sehr produktive und fruchtbare zusammenarbeit entstanden.

dd: eins deiner projekte, das off- und online arbeitet, ist fabrikverkauf⁶. hier verbindest du e-commerce mit net-community, um im ganz realen raum kunst daraus zu machen. hier ist der kauf nicht end-, sondern anfangspunkt des kunstwerks, und als

bezugspersonen wären duchamp, benjamin, beuys aufzuzählen. kannst du uns die namen und das projekt kurz erklären?

auer: im e-shop von fabrikverkauf kann man per internet t-shirts bestellen, die mit von mir entworfenen kunstmotiven bedruckt sind. die t-shirts werden in kleiner, limitierter serie produziert. bei der zu klärenden namentlichen bezugsgruppe beziehst du dich wohl auf meinen „familienbanden“-beitrag⁷ für das symposium „ästhetik digitaler literatur“ in kassel. um gegenüber dem dortigen geballten universitären sachverstand nicht unbegründet im bloßen hemd (resp. t-shirt) dazustehen, habe ich tiefgehend genealogisch geschürft. insofern ist der verkauf von seriell gefertigten produkten als kunstwerk natürlich auf immer mit andy warhols namen verbunden und fabrikverkauf eine namentliche verbeugung vor andys factory. aber auch ein andy arbeitet nicht voraussetzungslos und wieder einmal überragt alles der übermächtige schlagschaten vom ready-maker marcel.

der künstlerische hauptteil am projekt ist die [walking exhibition], bei der die t-shirt-käufer auf der website von fabrikverkauf mitteilen können, wann und wo sie das t-shirt, die [art wear], tragen. damit entsteht einerseits eine individuell-kollektive ausstellung und andererseits eine soziale plastik im beuys'schen sinne. ganz beiläufig wird so auch das auraverlustproblem des reproduzierten kunstwerks, das benjamin erkannt hat, gelöst, indem sich das t-shirt kunstwerk einfach die aura des t-shirt-trägers borgt, der ja ganz im sinne von andys „15 minuten“ in der [walking exhibition] zum star mutiert. nicht zuletzt wird so marshall mcluhan erkenntnis „the medium is the massage“ durch die angenehme reibung des t-shirts auf der haut sinnlich erfahrbar.

kommerziell war und ist fabrikverkauf übrigens nach internetmaßstäben ein großartiger erfolg und während allenthalben und andauernd die börsenwerte von internetfirmen am boden liegen und „start up“ mittlerweile als „and quickly come down“ buchstabiert wird, schrieb fabrikverkauf im geschäftsjahr 1999 und 2000 eine dicke schwarze 0,0001 nach dem komma. man könnte sich fragen, ob fabrikverkauf nicht als erstes kunstprojekt im internet der new economy die hand zur versöhnung rei-

chen, ins consulting-geschäft einsteigen und e-commerce firmen beraten sollte beim farbwechsel von rot zu schwarz – schon immer ein künstlerisches kerngeschäft... .

dd: also ist der börsengang schon geplant? aber zurück von der wirtschaft zu kunst und literatur. während „fabrikverkauf“ eine medienübergreifende performance ist, basieren deine anderen netzprojekte ganz auf dem digitalen medium. ich denke an „das pferd am handy“⁸ oder „worm applepie for doehl“⁹. ersteres erzählt als tiefsinnige parodie auf den hypertext eine geschichte und kann leicht zur digitalen literatur gezählt werden, letzteres ist eher eine installation, die reinhard döhls berühmtes beispiel der konkreten poesie um die möglichkeiten des digitalen mediums erweitert, wo der wurm den apfel schließlich auffrisst, und zwar gleich mehrmals hintereinander. so wie manche bibliothekare die konkrete poesie gern unter kunst statt unter literatur einordnen, kann man sich bei diesem beispiel einer kinetischen konkreten poesie fragen, ob es zur digitalen literatur oder zur digitalen kunst gehört. ich stelle die frage auch im hinblick auf die gesamtentwicklung der digitalen literatur, die bei zunehmender multimedialisierung immer weniger mit dem wort arbeitet und so vielleicht bald nicht mehr klar von der digitalen kunst abzugrenzen ist.

auer: ich bevorzuge, wie du es gerade dargelegt hast, die grenzüberschreitung, bin also als grenzer kaum geeignet. dennoch denke auch ich, dass die bildlichen elemente, bewegt oder statisch, bei der digitalen literatur zunehmen, zunehmen müssen, allein weil sich das medium entwickelt. allerdings waren und sind die gelungenen beispiele im netz schon immer „bildlich“ gewesen. bildlich als gestaltet oder inszeniert verstanden. ich meine beispielsweise olia lialinas „my boyfriend came back from the war“¹⁰ oder susanne berkenhegers „hilfe!“¹¹. beide erzählen ihre geschichte und inszenieren sie optisch mit den mitteln der browsersoftware. im übrigen finde ich diese arbeiten interessanter als beispielsweise das jüngste jodi-projekt „%wrong browser“¹², bei dem es einmal mehr um dekonstruktion und zum wiederholten mal um das bewußtmachen davon geht, dass hinter dem computerbild, das man zu sehen bekommt, überraschenderweise etwas ganz anderes steht, nämlich die programmierung, der code.

und hier, ich will es mal vorläufig als „binären idealismus“ labeln, sehe ich aktuell die brisantere diskussion. es gibt eine starke fraktion bei der digitalen kunst ebenso wie bei der digitalen literatur, die versucht, das optische ergebnis auf dem bildschirm als nur sekundär abzutun. ich nenne stellvertretend dafür tilmann baumgärtel, der kittlert, dass die hacker die eigentlichen künstler seien, und ich nenne florian cramer, der rundweg verlangt, dass netzliteraten mit der programmiersprache selbst dichten sollen. nicht dass ich das uninteressant oder gar falsch fände, was mich ein wenig stört ist der fast messianische rigorismus, mit dem hier das „eigentliche“, der programmcode, gegen das angeblich bloße surrogat und abfallprodukt, das bildschirmereignis, in frontstellung gebracht wird. ich habe da ein ganz visuelles und kräftiges déjà-vu. holen wir mal den guten, alten platon aus dem analogen buchregal und schlagen im „staat“ das 10. buch (zehn = eins/null!) auf. da lesen wir am beispiel des bettes, dass die künstler nur ein abbild von einem abbild produzieren. während die tischler immerhin noch eine nutzbare bettlade als kopie der reinen schlafstätten-idee erschaffen, malen die künstler die vom tischler verfertigte reproduktion ab, produzieren also nur die nutzlose kopie einer kopie, pinseln eine wirklichkeit 3. grades.

ähnlich die argumentation der „binären idealisten“ beim computer: gegeben ist die reine idee, die 0 und die 1, der binäre code. mit diesem absoluten des maschinencodes treten die (kunst)handwerker des computerzeitalters, die programmierer, in kontakt. alles weitere, nämlich das, was wir auf dem bildschirm zu sehen bekommen, ist nur die visualisierung der programmierung vom ausgeführten maschinencode und daher als abklatsch eines abbildes minderwertig und überflüssig wie das ideenlose und verschlafene kunstwerk in platons idealem staat.

dd: eine interessante analogie, die schon aus pragmatischen gründen meine sympathie hat. dem dekonstruktivismus der von dir angesprochenen browserkunst mangelt das eigenleben. er geht so in seiner aufgabe auf, dass er in die ästhetik der agitationskunst zurückfällt oder, mit hegelscher begrifflichkeit, in die der allegorie. hat man die message verstanden, hat sich das werk auch schon erschöpft. der allegorie mangelt es an eigenleben, das über die enttarnung hinaus von interesse wäre, sie

ist, wie hegel formuliert, „frostig und kahl“. nichts gegen die botschaft und nichts gegen den blick unter die oberfläche des bildschirms, aber auch nichts dagegen, dass die botschaft einen narrativen körper hat.

du sprichst vom bildlichen als inszenierung, wie es susanne berkenheger mit den javascripts in „hilfe!“ vorführt. ein vorläufer der inszenierung des bildlichen ohne bild-einsatz ist ja die konkrete poesie (in absetzung eben von der visuellen poesie) und ein populäres beispiel dafür ist reinhard döhl's ‚apfelgedicht‘. du hast in „worm applepie for doehl“ den text, den döhl in einer bestimmten weise im raum anordnet, in einer bestimmten weise in der zeit angeordnet und dem wurm gewissermaßen leben eingehaucht. welche perspektiven siehst du gerade in dieser spezifischen dimension der zeitlichkeit in den digitalen medien?

auer: eine schwierige frage, bei deren beantwortung ich mir in vielem noch im unklaren bin. vielleicht soviel: die zeitlichkeit bei digitaler kunst ist nicht auf die animation beschränkt. auch beispielsweise die bewegungen, die ich bei der erkundung einer website mit der mouse ausführen muss, können eine zeitlich strukturierende bedeutung haben.

bei der reinen animation dagegen ist die abgrenzung zum film problematisch. das gilt schon für meinen „worm applepie“, aber noch vielmehr für flash-„filme“ wie beispielsweise „the struggle continues“¹³ von young-hae chang, nebenbei eine arbeit, die mir gut gefällt. chang gelingt es u.a. durch den bewegungsrhythmus, mit dem er die wörter und sätze, der musik folgend, auf dem bildschirm anzeigen lässt, eine emotionalisierung, d.h. die wortanimation ist nicht beliebig, sondern entscheidend für das textverständnis (ganz anders wie bei den schlimmen webseiten, wo zur belebung ein paar wörter oder kreise über den screen gejagt werden). dennoch fehlt changs arbeit eine wichtige dimension digitaler kunst, nämlich die interaktion.

insgesamt, glaube ich, wird animation in der digitale kunst eine immer wichtigere ausdrucksmöglichkeit werden. und damit wird sich das problem der optischen über-

instrumentierung verschärfen. wenn ein bild das andere jagt, bleibt leicht der sinn auf der strecke. ich denke, in zukunft sollte sich der künstler am computer immer öfter fragen, warum dieses bild, warum diese sequenz. denn eine wichtige erkenntnis haben wir dem schon einmal genannten marcel duchamp zu verdanken. duchamp hat immer das, wie er es nannte, „rein retinale“, also das einzig dem visuellen verpflichtete kunstwerk, abgelehnt und verlangt, dass das bild auf ein konzept, eine idee verweisen muss. ich glaube, diese forderung ist bei der digitalen kunst aktueller denn je.

dd: noch einmal zur vorgeschichte und zur 1972er wanderausstellung der staatsgalerie stuttgart über „grenzgebiete der bildenden kunst“, in der es um poetische mischformen ging wie „konkrete poesie“, „computerkunst“ und „musikalische graphik“. herr döhl, wie sind diese mischformen konkret zu verstehen und wie werden sie im multi-medialen internet weitergeführt bzw. um neue mischformen ergänzt?

döhl: diese ausstellung muss im zusammenhang mit zwei anderen, ebenfalls unter stuttgarter assistenz aufgebauten ausstellungen gesehen werden, der züricher ausstellung „text buchstabe bild“ (1970) und der amsterdamer wanderausstellung „akustische texte / ? konkrete poesie / visuelle texte“ (1970/1971), die einerseits das etikett „konkrete poesie“ bereits deutlich mit einem fragezeichen versehen oder gar vermeiden, andererseits ihre exponate schrittweise erweiterten von der präsentation ausschließlich visueller erscheinungsformen des textes über die präsentation visueller und akustischer poesie zur präsentation von „bild text text bildern“ (so der von mir verantwortete ausstellungsteil) neben einer „computerkunst“ (verantwortlich: herbert w. franke) und exponaten, die den „heutigen zustand der notenschrift“ dokumentieren (verantwortlich: erhard karkoschka).

ging es im ersten teil um die fließenden grenzen zwischen literatur und bildender kunst, konkret um buchstabe-bild, schrift-bild, im dritten teil um die fließenden grenzen zwischen bildender kunst und musik, konkret zwischen partitur und grafik, ging es beim teil „computerkunst“ / computergenerierte grafik um die doppelte nutzungsmöglichkeit von programmgesteuerten zeichenautomaten (sogenannten plottern) als

technische zeichengeräte und als apparate zum spielerisch-experimentellen hervorbringen grafischer gebilde, die „keinerlei manuelles geschick erfordern und es daher erlauben, sich voll auf die formalen inhalte zu konzentrieren“ (franke). womit jetzt auch für das zeichengerät geltend gemacht wurde, was bereits für die rechenmaschine galt: die möglichkeit des autor/künstlers nämlich, sich zwischen ihrer reproduktiven oder produktiven nutzung zu entscheiden, eine alternative, die die geschichte nicht erst der elektronischen medien begleitet. dass sich das meiste des in diesen ausstellungen gezeigten im internet fortschreiben und -zeichnen ließe, ist nicht nur einer der ansatzpunkte unserer gemeinsamen arbeit, sondern inzwischen in johannes auers und meinen internetexperimenten¹⁴ hinreichend belegt.

dd: die frage einer „literatur im internet“ beantworten sie mit der unterscheidung in „netztexte“, „für das netz geeignete texte“ und „texte im netz“¹⁵. was heißt das konkret?

döhl: am sympathischsten wäre mir wegen des sowohl dem netztext wie der netzgrafik zugrundeliegenden alphanumerischen codes ein beides bündelnder begriff wie netzkunst. für die frage netz und text habe ich unterschieden zwischen „texten im netz“, bei denen das netz und seine schreibmaschine, der computer, lediglich reproduktiv als distributionsapparat genutzt werden, „für das netz geeigneten texten“, also texten, die sich zu den bedingungen des neuen mediums aufbereiten lassen. in ihrem fall ist die grenze zwischen reproduktion und produktion fließend, können die texte durch die mediale umsetzung zu etwas ganz neuem werden, sowie drittens „netztexten“, worunter ich texte verstehe, die zu den technischen bedingungen von computer und netz – und damit meine ich nicht nur „copy paste and cut „– entstehen.

wenn ich für jedes ein beispiel geben darf: als ich mich entschieden hatte, mein bisheriges veröffentlichtes und unveröffentlichtes literarisches werk nicht mehr einem verleger anzuvertrauen, sondern auf einem rechner auf abruf für jeden interessierten bereitzuhalten, habe ich begonnen, texte ins netz zu stellen, wobei mir jetzt plötzlich eine aufgabe zufiel, die bisher verleger und verlagstypograf für mich gelöst hatten:

die präsentation. wenn ich bei der permutation „der tod eines fauns“¹⁶ nachträglich computer und netz nutze, geschieht dies, weil mir beide zusammen eine präsentation erlauben, die so in buchform nicht möglich wäre, weshalb ich hier von einem „für das netz geeigneten text“ sprechen würde. im falle des mit johannes auer realisierten „pietistentango“¹⁷ gibt es zwar so etwas wie eine der realisation vorausgehende partitur in form von mail art, aber das ergebnis ist in buchform überhaupt nicht mehr denkbar. hier würde ich von einem „netztext“ sprechen, für den die spielregeln von computer und netz produktiv gemacht wurden und konstitutiv waren. daß dieser text jetzt zusammen mit anderen auf einer cd-rom¹⁸ erschienen ist, spricht in meinem verständnis genau so wenig dagegen, daß es sich hier um einen „netztext“, um „netzkunst“ handelt, wie ein auf bildträgern aufgezeichneter film, ein auf tonträgern aufgezeichnetes hörspiel.

dd: gerade diese analogien veranlassen mich allerdings zu einem widerspruch. gewiss, ein hörspiel bleibt hörspiel, egal ob es per radio oder tonträger vermittelt wird. aber die spezifizierung im bestimmungswort ist ja auch hören und nicht radio oder kassette. bei netzkunst wird auf das netz als spezifikum dieser kunst verwiesen, obwohl doch das netz in vielen fällen wie ja auch beim „pietistentango“ nur das distributionsmedium ist und, wenn der begriff ästhetische besonderheiten anzeigen soll, eigentlich nur projekte netzkunst heißen dürften, die eben produktions- oder rezeptionsästhetisch auf vernetzung bzw. mensch-zu-mensch-interaktivität aufbauen. was den dachbegriff kunst für text wie grafik betrifft: fürchten sie nicht, dass der begriff im allgemeinverständnis eher an die bildende kunst denken lässt und texte ausschließt?

döhl: erstens heißt das hörspiel (zu dem sich neuerdings noch das hörbuch gesellt) nur bei uns hörspiel, im angelsächsischen sprachbereich findet sich stattdessen radiodrama, neuerdings auch ear play. auch der begriff radiokunst wäre mir vertraut. historisch fände sich, jetzt wieder im deutschen sprachbereich bis mindestens 1930, das sendespiel, gab es bei brecht und benjamin und dann in den endsechziger/siebziger jahren erneut die vorstellung der höreraktivierung, die forderung, den

hörer produktiv werden zu lassen einschließlich der zugehörigen experimente. das ist alles recht komplex und im rahmen eines gesprächs kaum auszufalten.

um bei dem von ihnen angesprochenen beispiel zu bleiben, so ist der „pietisten-tango“ in seiner konzeption zwischen text und bild angelegt, hat also an beidem teil. auch gehörte er als beitrag oder baustein zum umfassenden tango-projekt¹⁹, das zumindest bei seiner realisation des internets bedurfte. drittens wäre es wahrscheinlich nicht allzu schwer, ihm zugänge für einen aktiven leser einzuprogrammieren, womit er sich dann auch mit anderen schritten tanzen ließe, als johannes auer und ich vorgegeben haben. wobei uns die erfahrung – etwa bei unseren interaktiven gedichtseiten - gelehrt hat, dass es hier schnell zu qualitätssprüngen, in der regel nach unten, kommt.

ich würde dennoch gerne – bis mir was gescheiteres eingefallen ist – bei meiner unterscheidung von text im netz, netzgeeignetem text und netztext bleiben, und letzteren wie das netzbild, die netzgrafik - bei den nun schon historischen grenzverwischungen zwischen text und bild - gerne provisorisch unter netzkunst subsumieren oder vielleicht unter net-art. wir haben im deutschen leider kein den bedeutungswerten des lateinischen ars annähernd entsprechendes wort.

dd. johannes auer gibt in seinen „7 thesen zur netzliteratur“²⁰ ebenfalls eine phänomenbeschreibung und begriffsklärung. wie verhalten sich hyperlink und vernetzung zur netzliteratur?

auer: der hyperlink ist ein konstruktives gestaltungsmittel der hyperfiction. sicherlich, und immerhin das ist ja mittlerweile konsens, ist er nicht der todesclick für den autor. zwar kann sich der leser in einem hypertext seine lektüreabfolge selbst zusammenstellen, das macht aber nur solange spaß, wie er den eindruck hat, dass seine mouseaktion nicht beliebig und damit sinnlos ist. hyperfiction braucht also weiterhin den waidwund geklickten autor, auch wenn sich dieser, schutzeshalber, als regisseur getarnt hat. beim streit, ob digitale literatur, um zur netzliteratur geädelt zu werden, nur im computernetzwerk funktionieren dürfe oder ob es auch legitime offline varian-

ten gibt, holt man sich schnell eine blutige nase. ich habe mich einmal leichtfertig dazu geäußert und so fulminante entgegnungen geerntet, dass ich seither kleinlaut verwirrt versuche, die benennungen von hyperfiction bis digitale literatur demokratisch gerecht nebeneinander zu verwenden. demnächst werde ich auch deine neue begriffswahl „interfiction“ in mein benennungsroulette aufnehmen. sollte ich jedoch gezwungen werden, ein parisurteil zu sprechen, würde ich am ehesten „netzliteratur“ äpfeln, in dem sinne, wie sie beat suter in dem interview mit *dichtung-digital*²¹ definiert hat.

dd: noch einmal zur autorrolle. herr döhl, sie betonen in einem neueren beitrags²², dass alle elektronischen medien – film, funk, fernsehen und computer/internet – dadurch gekennzeichnet sind, dass der autor beim zustandekommen eines textes der mitwirkung bedarf: des regisseurs, kameramanns, des mannes am mischpult, womit immer auch die ursprüngliche autorintention verfehlt werden kann. im hinblick auf das internet scheint sich diese kollaboration durch die oft notwendige hilfe eines daten- und screendesigners zu wiederholen und zu verschärfen. mark amerika bezeichnet die wandlung der autorschaft als wandlung zu einem „kollaborativen netzwerk-ereignis“. ist das netz das aus des ‚einzelkämpfers‘?

döhl: das problem, dass ein regisseur die autorintention völlig verfehlen kann, gilt auch für ein theaterstück. ich würde heute meine karlsruher thesen noch etwas differenzieren und sagen: die autorintention kann erstens verfehlt werden, wenn der autor vom medium, für das er schreibt, keine (technische) ahnung hat, wobei dann die schuld eher beim autor läge. die autorintention kann zweitens verfehlt werden, wenn die realisatoren den text, von dem sie ja ausgehen müssen, nicht verstehen. legt der autor bereits ein offen gehaltenes manuskript, eine offen gehaltene partitur vor, gesteht er den realisatoren eine art co-autorschaft zu. schließlich kann sich der autor aber auch bzw. sollte er sich mit den bedingungen des mediums, das er wählt, vertraut machen und an der realisation beteiligt bleiben. das ist bei einem teil meiner hörspielproduktionen der fall und für autor und regisseur ein wechselseitiger lernprozess gewesen. ich würde deshalb vom netzautor oder -künstler verlangen, dass er

die grundlagen des mediums, für das er tätig wird, wenigstens in ansätzen kennt, wenn er nicht sogar die arbeitsteilung aufhebt und zum autor/realisator wird, wie dies z.b. paul pörtner bei seinen späten hörspielen beispielhaft vorgeführt hat. kann er dies nicht, ist der internetautor in der tat auf die hilfe eines programmierers, eines „daten- und screendesigners“ angewiesen – bei dennoch erstrebenswerter kooperativer realisierung. bei johannes auers und meinen gemeinsamen netzexperimenten und -arbeiten, die zu verschiedenen anlässen an verschiedensten orten gemacht wurden, habe ich es stets als angenehm empfunden, dass sich unsere jeweiligen, auch unterschiedlichen fähigkeiten und vorstellungen wechselseitig ergänzt und potenziert haben. ich würde dies als dialogisches arbeiten bezeichnen und habe für eine kooperative autorschaft auch bereits mehrfach plädiert²³.

dd: du, johannes auer, konzipierst, schreibst, programmierst und designst deine projekte selbst und bist so vielleicht ein beispiel für das neue universal- und originalgenie. in deinen „7 thesen zur netzliteratur“ stehst du dieser spezies als zukunftsmodell allerdings skeptisch gegenüber und sagst eher Kooperationen zwischen programmierern, schriftstellern und Künstlern voraus. bei arbeitsteilung stellt sich natürlich auch immer die frage, wieviel der eine vom spezialgebiet des anderen wissen muss und wem schließlich der ruhm gebührt: dem ideengeber oder dem, der die idee in den digitalen code überträgt. anders und mit den worten von vorhin gefragt: inwieweit darf der künstler es sich leisten, sein material nicht zu kennen? inwiefern ist die programmierleistung als moderne „artes mechanicae“ bestandteil des kunstwerks?

auer: das altersschwache universalgenie übergehe ich gernegehört. – bei mir ist die programmierung zur zeit „mittel zum zweck“ wie die acrylfarbe zum malen eines bildes oder ajaxTM zum putzen der fensterscheibe. die programmierleistung hilft mir ein konzept umzusetzen. aber natürlich muss ich bei der entwicklung eines konzeptes die mittel und ihre leistungsfähigkeit kennen und ins kalkül ziehen, muss wissen, wie gut mein glasreiniger ist. insofern sollte der digikünstler also zumindest die möglichkeiten seines materials „programmierung“ kennen. ob er dann alles selbst codet oder mit programmieren kooperiert, ist, denke ich, sekundär.

ich glaube die leistung des programmierers ist vergleichbar der des kameramanns beim film oder der des bühnenbildners beim theater. er nimmt unzweifelhaft gestalterischen anteil am künstlerischen produkt. dennoch hat weiterhin die idee oder das konzept der produktion das primat, auch wenn die beschäftigung mit digitalen techniken auf die ideenentwicklung einfluss nehmen mag. glasklar anders ist es, wenn die programmierung selbst zum kunstwerk wird wie bei perl-gedichten oder wenn man wie florian cramer die kooperative entwicklung von software als kollaborative autorenprojekte definiert.

dd: die letzte frage zielt auf vergangenheit und zukunft. die konzeptionen und präsentationen der künstlichen poesie stießen in den 60er und frühen 70er jahren in der öffentlichkeit auf erregte einsprüche, in denen sich auch ängste um die zukunft der literatur äußerten. wie sehen sie, herr döhl, vor diesem hintergrund – und als literaturwissenschaftler, künstler und leser in einer person – die zukunft der digitalen literatur?

döhl: den bis ins heftige gesteigerten ausdruck solcher ängste habe ich auf der ersten ausstellung von computergrafik in stuttgart (1965) und einer podiumsdiskussion über computertexte in düsseldorf (1968) selbst erlebt. hier muss man nach meinen beobachtungen differenzieren nach den gründen der ängste. der traditionelle autor/künstler hat möglicherweise angst davor, dass ihm seine felle davonschwimmen, der traditionelle leser hat angst vor einem neuen umgang mit literatur, den er (noch) nicht beherrscht, beide können angst haben vor einer kunst/literatur, deren regeln und entstehungsprozess sie nicht durchschauen, überprüfen können, und schließlich artikuliert sich wiederholt auch eine angst vor einer globalen vernetzung und kontrolle (der big brother orwells ließ grüßen). wobei es für mich mehr als kurios ist, dass sich derartige ängste bei fotografie oder (laufender) bildberichterstattung, bei denen ja nun nachweislich häufiger manipuliert wurde bzw. werden kann, offensichtlich nicht einstellen.

für die zukunft wird es, denke ich, wie bisher ein nebeneinander von literarischen und künstlerischen ausdrucksmöglichkeiten und -formen geben, unter denen die aktuelle

netzliteratur und -kunst gerade erst bei einem beginnen ist. und um deren zukunft ist mir aus meiner kenntnis der geschichte der medien durchaus nicht bange, solange sich ihre vertreter klar darüber sind, dass sich aus vielen kleinen schritten und einem immer neuem ansetzen (wobei ich die rede darüber mit einschlieÙe) erst ein ganzes ergeben wird, das mehr ist als die summe seiner ansätze.

dd: in diesem sinne hoffe ich auf weitere projekte und reden und danke für das gespräch.

anmerkungen

¹ das interview erschien im juli 2001 bei *dichtung-digital – journal für digitale ästhetik*, <http://www.dichtung-digital.com/2001/07/14-auer-doehl/>. abdruck mit freundlicher genehmigung von roberto simanowski.

² max bense, reinhard döh: zur lage. http://www.stuttgarter-schule.de/zur_lage.htm

³ theo lutz: stochastische texte. http://www.stuttgarter-schule.de/lutz_schule.htm

⁴ gödel, kurt: über formal unentscheidbare sätze der principia mathematica und verwandter systeme. in: monatshefte für mathematik und physik, vol. 38, 1931 s. 173-198.

⁵ f. rusmann, s. rogler: manifest des deutschen handwerks. original in: das deutsche handwerk: raschke, rogler, rusmann – die biographie. katalog zur ausstellung „das deutsche handwerk zeigt männer, mädchen und maschinen“ im württembergischen kunstverein stuttgart 1998, s. 119.

⁶ <http://www.fabrik-ver-kauf.de>

⁷ johannes auer: familienbande. über das projekt fabrikverkauf. in: kodikas/code. ars semiotica, volume 24, no. 3-4 (2001) s. 209ff.

⁸ <http://auer.netzliteratur.net/pferd/handy.html>

⁹ <http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm>

¹⁰ <http://www.teleportacia.org/war/>

¹¹ <http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/>

¹² <http://www.wrongbrowser.com/>

¹³ <http://www.yhchang.com/struggle.html>

¹⁴ überblick s. <http://www.reinhard-doehl.de/sprojekte.htm>

¹⁵ reinhard döh: vom computertext zur netzkunst. vom bleisatz zum hypertext. http://www.netzliteratur.net/computertext_netzkunst.htm

¹⁶ <http://doehl.netzliteratur.net/faun/faun.htm>

¹⁷ <http://auer.netzliteratur.net/pietist/ptango.htm>

¹⁸ johannes auer, reinhard döh: kill the poem. cd-rom für pc und mac. edition cyberfiction 2, update verlag, zürich 2000.

¹⁹ <http://www.netzliteratur.net/tango/>

²⁰ johannes auer: 7 thesen zur netzliteratur. in: elektronische literatur (fußnoten zur literatur, 47), hrsg. von timo kozlowski und oliver jahraus, universität bamberg 2000, s. 12ff.

²¹ <http://www.dichtung-digital.de/interviews/suter-20-maerz-01/index1.htm>

²² reinhard döhl: vom computertext zur netzkunst. vom bleisatz zum hypertext. a.a.o.

²³ reinhard döhl: ansätze und möglichkeiten künstlerischen dialogs und dialogischer kunst. ein überblick. <http://www.netzliteratur.net/wien.htm>

—, über ansätze und möglichkeiten künstlerischen dialogs und dialogischer kunst. http://www.reinhard-doehl.de/adk_dialog.htm

Statistik:

Seiten: 19
Wörter: 5280
Zeichen (ohne Leerzeichen): 32182
Zeichen (mit Leerzeichen): 37405
Absätze: 56
Zeilen: 559

Timestamp: 1076413740

netzbibliographie reinhard döhl

alle urls über <http://doehl.netzliteratur.net>

im internet verfügbare literarische texte

das buch gertrud [1996]

der tod eines fauns [1997]

makkaronisch für niedlich [1997, zus. mit johannes auer]

pietistentango [1997, zus. mit johannes auer]

ziegenballett [1997, zus. mit bernhard knoblach]

internationale internet-projekte seit 1996, zusammen mit johannes auer

epitaph gertrude stein [1996]

h_h_h. eine fastschrift [1996]

poemchess [1997/8]

beteiligung am/an

tango-projekt [1997/8]

kettenmailsausderbadewanne [1997/8]

the famous sound of absolute wreaders [2003]

eigene internetprojekte

vorhang für ernst jandl, ein feature [2000]

trauerseite für jirí kolár [2002]

internet-editionen, zusammen mit johannes auer

als stuttgart schule machte. ein internet-reader [1998 ff.]

poetscornerle – der stuttgarter poetenwinkel [1999 ff.]

internetprojekte für reinhard döhl

johannes auer: worm applepie for doehl [1997]

johannes auer (et al.): uhutopia – eine klebcollage fuer reinhard doehl zum 65. [1999]

rené bauer / beat suter: apple in space [2004]

internet-essays

ansätze und möglichkeiten künstlerischen dialogs und dialogischer kunst [1996]

von der zuse z 22 zum www – helmut kreuzer zum 70sten [1997]

keinort stuttgart [1997]

stuttgarter gruppe oder einkreisung einer legende [1997]

und minchen nahm den strickstrumpf wieder auf [1999]

kunstraum / sprachraum / internet [1999]

vom computertext zur netzkunst [2000]

voraussetzungen [2000]

tango & co. – bericht über einige stuttgarter internetprojekte [2000]

über ansätze und möglichkeiten künstlerischen dialogs und dialogischer kunst (2)
[2001]

von der zuse z 22 zum www (2) oder ein wenig populäres kapitel stuttgarter
literaturgeschichte. [2001]

text – bild – screen // netztext – netzkunst, zus. mit johannes auer [2001]

der kreis um max bense – elisabeth walther zum 80ten [2002]

wertetransfer: (netz-) kunst & kommerz, zus. mit johannes auer [2003]

<!-- doehl.net

interviews [auswahl]

interview morgenwelt [gespräch mit dagmar lorenz]

stuttgarter gruppe und netzprojekte [dichtung-digital, juni 2001]

interview art.21. zeitdruck [ausgabe 6, abstand, märz 2002]

interview swr2 audiohyperspace [gespräch mit sabine breitsameter, märz 2004]

websites

www.reinhard-doehl.de

www.uni-stuttgart.de/ndl1/

doehl.netzliteratur.net

www.stuttgarter-schule.de

Statistik:

Seiten: 3

Wörter: 286

Zeichen (ohne Leerzeichen): 1992

Zeichen (mit Leerzeichen): 2236

Absätze: 49

Zeilen: 65

Timestamp: 1076413740

zu den autoren

johannes auer [aka frieder rusmann], geb. 1962

ist künstler und lebt in stuttgart. 2000 preis der lhs stuttgart für neue medien [lobende erwähnung], 2003 emare stipendium dundee, scotland [european media artist residency exchange], 1. preis literatur.digital 2003 [dtv / t-online].

zahlreiche netzliteratur- und netzkunstprojekte ab 1996. dabei häufige und intensive zusammenarbeit mit reinhard döhl. zahlreiche ausstellungen und kunst-aktionen in verschiedenen ländern ab 1994, zuletzt: p0es1s – digitale poesie, kulturforum potsdamer platz, berlin, 2004. texte zur netzliteratur und netzkunst.

[<http://auer.netzliteratur.net>]

rené bauer

programmierte das kollaborative schreibtool *nic-las*. entwickelt code / gam|ng / graph|cs / fac|l|tat|on / pop-culture-based-|ntervent|ons v|rtual_game-coding_ java games / _mac_os games, _university-coding_.

[<http://www.nic-las.com>]

friedrich w. block, geb. 1960

ist kurator der literaturstiftung brückner-kühner sowie ehrenamtlich des kunsttempels in kassel. bis 1997 war er hauptberuflich, danach nebenberuflich als dozent für literatur- und medienwissenschaft an den universitäten kassel, bremen und münchen tätig. block ist auch autor intermedialer poesie. seit 1986 hat er zahlreiche ausstellungen und poetische aktionen in verschiedenen ländern. derzeit umfassen seine arbeitsschwerpunkte kulturen des komischen, literatur und neue medien, experimentelle literatur, interart studies. publikationen u.a.: *IO. poesis digitalis (1997)*; *beobachtung des >ich<. zum zusammenhang von subjektivität und medien am beispiel*

experimenteller poesie (1999); großstadt, technik, industrie in der literatur der moderne (mit h. o. horch, 2000); p0es1s. ästhetik digitaler literatur / aesthetics of digital literature (mit-hg. 2001), p0es1s. ästhetik digitaler poesie / the aesthetics of digital poetry (mit-hg. 2004).

[<http://www.p0es1s.net>]

sabine breitsameter, geb.1960

ist seit mitte der achtziger jahre als experimentelle radio-macherin (autorin, regisseurin, redakteurin) tätig und wirkt seit anfang der neunziger jahre – neben ihrer arbeit im hörfunk und multimedia – international auch als publizistin und festivalkuratorin (schwerpunkt: experimentelles radio, akustische medienkunst, hörspiel und zeitgenössische musik). sie ist herausgeberin der swr-webseite *audiohyperspace – akustische kunst in netzwerken und multimedialen datenräumen*. derzeit wirkt sie an der universität der künste berlin am aufbau des studiengangs *sound studies* mit sowie in einem expertenkreis der firma siemens zum thema „klangdesign“. zahlreiche vorträge und lehraufträge im in- und ausland.

der vorliegende beitrag ist die gekürzte adaption einer radiosendung gleichen titels aus dem jahre 2000 für den swr.

[<http://www.swr2.de/audiohyperspace>]

florian cramer, geb. 1969

1999-2004 wissenschaftlicher mitarbeiter am institut für allgemeine und vergleichende literaturwissenschaft der freien universität berlin, arbeit über die schnittmengen von literatur, kunst, computer und softwarekultur in aufsätzen, als softwarekunstjuror der *transmediale* und von *www.runme.org* und als herausgeber des *unstable digests* auf der internationalen mailingliste *nettime*.

[<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/>]

sylvia egger

lebt in köln.

[<http://www.serner.de>]

jürg halter

erschieden 1980 zu bern, wo er lebt. dichter und performance poet. bestimmter wie unbestimmter aktivist. halter hatte zahlreiche lesungen und poetry performances bei wichtigen internationalen literaturfestivals in europa, russland, afrika und amerika (poetry international, rotterdam; poetry africa, durban; internationales literaturfestival berlin; 14th american national poetry slam, chicago u.a.). halter gilt als der wichtigste, junge performance poet der schweiz und hat sich in den letzten vier jahren im deutschsprachigen raum auch einen namen als lyriker gemacht.

[<http://www.art-21.ch/halter/>]

christiane heibach, geb. 1967

studierte germanistik, geschichte und philosophie in bamberg, paris und heidelberg. sie arbeitet als wissenschaftliche assistentin am lehrstuhl für vergleichende literaturwissenschaften/medien der universität erfurt. sie schrieb ihre dissertation über literatur im internet und ist autorin zahlreicher artikel über medientheorie und die ästhetik digitaler literatur und kunst. ihre aktuelle forschungsarbeit beschäftigt sich mit synästhesiekonzepten in kunst und literatur seit 1800. jüngste publikationen: *literatur im elektronischen raum (buch & cd-rom)*, frankfurt am main 2003, *pOes1s. ästhetik digitaler poesie / the aesthetics of digital poetry (mit-hg. 2004)*.

[<http://www.netzaesthetik.de>]

heiko idensen

ist ein hyper-textschriftsteller, -textleser, -wissenschaftler, -netzkritiker, -dekonstruktivist, -performer. seit 1988 computervermittelte schreib- und kunstprojekte, forschungsprojekte zur netzkultur, lehrfähigkeit an verschiedenen hochschulen.

[<http://www.hyperdis.de/>]

martina kieninger

lebt und arbeitet zwischen stuttgart und montevideo. 1996 Internetliteraturpreis der zeit/ibm. seit 1997 internetprojekte mit johannes auer, reinhard döhl, teilnahme an

chat-theaterprojekten und immer wieder weite ausflüge in die „papierliteratur“.

2000 teilnahme am klagenfurter bachmannpreis, württh-literaturpreis; 2002 veröffentlichung der erzählung *desoxyriboli*. zur zeit arbeit an einem romanprojekt mit unterstützung durch den deutschen literaturfond.

[<http://bilbo.edu.uy/~martina/Inhal.html>]

klaus f. schneider

jaga 58 aus 7B, RUM... studierte germanistik, war anschließend lehrer, auswanderte & ergänzte pädagogisch seine ausbildung. danach einige jahre frei. paar lesungen & preise; 2,5 gedichtbände & 1 pseudonym.

ist inzwischen als „arbeiterschriftsteller“ mehr ersteres als letzteres.

[<http://www.kunsttod.de/friends/klaus/schneider.htm>]

dirk schröder

wurde geboren am und im und heißt wie am anfang. er ist verheiratet mit franziska und vater von till, der hat die gurken geschnitten. dirk schröder ist ernst, notiert gedichte im auftrag, stellte ausstellungen auf und gab heraus. im auftrag schrieb er namenlose sach- und unterhaltungstexte und unterrichtete nach bedarf und gern. dirk schröder spielt go und liest gedichte. nach 10 jahren internetsucht wurde er als geheilt entlassen und kann beauftragt werden. dirk schröder gratuliert reinhard döhl, der einzigen koryphäe, die er persönlich kennt. dirk schröder glaubt, dass microsoft® und das world wide web sich gerne anschließen.

[<http://hor.de/>]

roberto simanowski, geb. 1962

ist autor, wissenschaftler und herausgeber des online-journals *dichtung-digital*. nach seiner dissertation 1996 arbeitete er u. a. an den universitäten torun (polen), göttingen, erfurt, seattle (usa) und an der fsu jena in den bereichen digitale ästhetik und medienwissenschaften. 1998-2000 war er dozent an der harvard university, wo er sich intensiv mit cyberspace und literatur auseinander setzte. zur zeit ist er assis-

tenzprofessor für germanistik an der brown university (providence, usa). neuste publikationen: *interfictions. vom schreiben im netz* (2003); *literatur.digital. formen und wege einer neuen literatur* (hg., 2002).

[<http://www.dichtung-digital.de>]

beat suter, geb. 1962

ist literaturwissenschaftler, autor, verleger und concept manager in zürich. herausgeber der neuen hyperliterarischen reihe *edition cyberfiction* und der website www.cyberfiction.ch. experimentelle netzliteratur-projekte gemeinsam mit rené bauer. buchveröffentlichungen: (mit michael böhler) *hyperfiction. hyperliterarisches lesebuch: internet und literatur. mit cd-rom* (basel / frankfurt a. m. 1999), *hyperfiktion und interaktive narration im frühen entwicklungsstadium zu einem genre* (zürich 2000).

[<http://www.cyberfiction.ch>]

karin wenz, geb. 1962

studium in freiburg i.br. promotion 1996 in kassel mit dem titel *raum, raumsprache und sprachräume. zur textsemiotik der raumbeschreibung*. (tübingen: *narr, reihe kodikas/code*, 1996). weitere publikationen zu digitalen medien, zuletzt: *p0es1s. ästhetik digitaler poesie / the aesthetics of digital poetry* (mit-hg. 2004). seit 2003 assistenzprofessur für medienkultur an der universität maastricht.

Statistik:

Seiten: 5

Wörter: 992

Zeichen (ohne Leerzeichen): 7143

Zeichen (mit Leerzeichen): 8098

Absätze: 49

Zeilen: 144

Timestamp: 1077893465