

**Von nerdigen Dichtern und dichtenden Nerds
- Poesie und digitale Medien**

Master Thesis vorgelegt
an der Universität der Künste Berlin

Zentralinstitut für Weiterbildung - ZIW
Masterstudiengang Kulturjournalismus

verfasst von

Cara Wuchold

Berlin, 1. November 2010

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	2
1. WAS IST DIGITALE POESIE?	4
1.1. Eine Begriffsbestimmung	5
1.2. Was digitale Poesie mit Literatur zu tun hat	6
2. TYPEN DIGITALER POESIE	8
3. MERKMALE DIGITALER POESIE	13
4. KÜNSTLER DIGITALER POESIE	18
4.1. Digitalpoet Nr. 1: Buchstaben-Künstler UND Programmierexperte	18
4.2. Digitalpoet Nr. 2: Komponist von Suchmaschinen-Melodien	24
5. WO STEHT DIE DIGITALE POESIE: DAUERKRISE ODER SCHLEICHENDER TOD?	30
5.1. Abgesänge	31
5.2. Verheißungen	36
LITERATURVERZEICHNIS	39

Einleitung

„Wie um Himmels willen sind Sie auf die digitale Poesie gekommen?“ – Das fragen nicht nur all jene, die bislang noch nichts von dieser Kunstform gehört haben, sondern auch die Protagonisten der digitalpoetischen Szene selbst, die sich ebenfalls über das Interesse an ihnen wundern. Dabei ist die Digitalisierung der Gesellschaft ein drängendes Thema unserer Zeit, was sich auch zunehmend in den Feuilletons widerspiegelt. Der Medien- und Kommunikationstheoretiker Norbert Bolz schreibt einen warnenden Appell in Bezug auf das Abhandenkommen der Privatheit und damit auch der bürgerlichen Freiheit im Internet¹, der Medienwissenschaftler Douglas Rushkoff fordert eindringlich eine Auseinandersetzung mit den digitalen Technologien und ihrer Bedeutung für unsere gesellschaftliche Zukunft, da wir zwar viel Zeit damit verbringen würden, diese zu gebrauchen, anstatt herauszufinden, wie man sie programmiert.² Und klingt dabei wie der Kulturtheoretiker Vilém Flusser, der schon 1991 davon sprach, dass sich unsere Gesellschaft in wenige Programmierer und viele Programmierte spalte.³ Vom „Krieg im Cyberspace“⁴ ist die Rede, Trojaner und Viren werden verglichen mit Panzern und Raketen. Der Medienwissenschaftler Roberto Simanowski setzt Hoffnungen in die Nachkommenden, denn „diese Generation wird sich vor den digitalen Gespenstern so wenig fürchten wie Oscar Wildes Figuren vor jenem in Canterville⁵.“ Man solle allerdings nicht den Fehler begehen, „plötzlich ängstlich hinter der Tür stehen zu bleiben, während die eigenen Kinder den unerwarteten Gast kichernd mit Kopfkissen bewerfen. Schon deshalb nicht, weil sie einem am Frühstückstisch sonst alles mögliche erzählen können.“⁶ Und schon deshalb nicht, weil man sonst einschneidende gesellschaftliche Veränderungen verpasst, die heute maßgeblich im Internet stattfinden.

Das Staunen auslösende Interesse kann also damit begründet werden, dass die Auseinandersetzung mit digitaler Kunst ideale

1 vgl. Norbert Bolz: Jeder ist seines Clickes Schmied. In: Süddeutsche Zeitung. 28./29.08.2010. S. V2/3

2 vgl. Douglas Rushkoff: Programm werden oder programmiert werden. In: Süddeutsche Zeitung. 07.09.2010. S. 13

3 vgl. Vilém Flusser: Medienkultur. Hrsg. von Stefan Bollmann. 5. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch 2008. S. 207

4 Camilo Jiménez: Unsichtbare Angreifer. In: Süddeutsche Zeitung. 23.09.2010. S. 7

5 In Oscar Wildes Erzählung „Das Gespenst von Canterville“ (The Canterville Ghost) von 1887 bewerfen die Kinder der Familie auf Schloss Canterville das dort ebenfalls wohnende Gespenst mit Kissen und stellen Butterfallen, statt sich von ihm erschrecken zu lassen; schließlich wird es von der Tochter aus dem untoten Zustand erlöst.

6 Roberto Simanowski: Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002. S. 178

Möglichkeiten bietet, den Voraussetzungen und Folgen der digitalen Revolution⁷ auf die Spur zu kommen. Sie kann helfen, eine Lesart unseres Zeitalters zu entwickeln – ohne den Alleinvertretungsanspruch eines kritischen Bewusstseins in diesem Bereich vertreten zu können oder zu wollen.⁸ Aussagen über den zukünftigen Einfluss digitaler Technologien auf unser Leben bleiben bislang größtenteils Mutmaßungen. Laut Norbert Bolz übernimmt die Kunst im Zeitalter der neuen Medien die Rolle des „Frühwarnsystem(s)“ und ist „Sonde der Wirklichkeitsforschung“, wechseln die Künstler „vom Elfenbeinturm in den Kontrollturm“⁹. Die Frage ist nur, ob die Digitalpoeten das tatsächlich leisten können? Haben wir es bei Künstlern dieses Genres mit dichtenden Nerds, oder zumindest mit nerdigen Dichtern zu tun? Denn um Kontrolle auszuüben, braucht es die Beherrschung der Technologien, reicht es nicht aus, gestalterisch mitzutun.¹⁰

Auf welche künstlerische Art und Weise setzt sich die digitale Poesie überhaupt mit Computermedium und -technologie auseinander? Die vorliegende Arbeit stellt unterschiedliche Typen von Kunstwerken digitaler Poesie vor und beschreibt anhand grundsätzlicher Merkmale, was diese charakterisiert. Beispielhaft werden die beiden Künstler Jörg Piringer und Johannes Auer sowie deren zentrale Arbeiten eingehend beleuchtet. Darüber hinaus wird ein Schlaglicht auf die sehr überschaubare, aktuelle deutschsprachige Szene geworfen. Denn entgegen der Vermutung, dass sich das Kunstgenre – aufgrund der digitalen Umwälzungen – derzeit im Aufwind befindet, ist nach einem kurzen Hype in den 1990er Jahren das Interesse abgeflaut und bis heute nicht wieder gewachsen. Es wird untersucht, woran das liegen könnte, denn immerhin wurde angeblich der Hipster als „kulturell einflussreicher Avantgardist [...] vom Nerd¹¹ [...] längst rechts überholt.“¹² Um das Image der Nerds müssen wir uns also nicht mehr sorgen. Inwieweit Dichter digitaler Poesie die Computertechnologie

7 Bezeichnet den in den 1980er Jahren durch die Erfindung des Mikrochips ausgelösten kulturellen Umbruch, der die Transformation der Industriegesellschaft in eine Informations- und Wissensgesellschaft beschreibt und tief in alle Arbeits- und Lebensbereiche eingreift.

8 vgl. Interview (INT) mit Friedrich W. Block vom 01.10.2010 geführt von Cara Wuchold. S. 4 (Transkript Nr. 1)

9 Norbert Bolz: Auszug aus dem Elfenbeinturm. Focus Magazin. 18.10.1999. o.S. (ohne Seitenangabe) • http://www.focus.de/kultur/medien/2000-millennium-auszug-aus-dem-elfenbeinturm_aid_180493.html

10 vgl. INT Friedrich W. Block (2010): S. 4

11 Nerds sagen über Nerds, sie seien „exzessiv“ und „kreativwillig“. Seit der Nerd nicht mehr nur Modelleisenbahnen steuert oder Briefmarken sammelt, sondern mit Computern arbeitet, sei er zum „großen Gestalter“ aufgestiegen. Seit dem Blockbuster Matrix hat das auch eine immer größer werdende Öffentlichkeit verstanden. Ist der Nerd in Wahrheit ein „Weltretter mit Hornbrille?“ • vgl. Torsten Kleinz, Mario Sixtus: Weltretter mit Hornbrillen?. Video-Beitrag aus der ZDF Infokanal-Reihe vom 19./20.03.2009 • <http://www.elektrischer-reporter.de/elr/video/115/>

12 Jens-Christian Rabe: Cool unter Coolen. In: Süddeutsche Zeitung. 17./18.07.2010. S. 13

überhaupt beherrschen, wird ebenfalls thematisiert. Am Ende wird ein Stimmungsbild im Hinblick auf zukünftige Chancen und Entwicklungen digitaler Poesie entworfen. Zunächst geht es jedoch um Definition und Begrifflichkeit der Kunstform. Was um alles in der Welt ist digitale Poesie eigentlich?

1. Was ist digitale Poesie?

Einen ersten Aufschluss gibt die etymologische Annäherung an das Begriffspaar digitale Poesie. Das Adjektiv digital, abgeleitet aus dem Lateinischen von ‚digitus‘, Finger (zum Zählen), meint auch „in Ziffern darstellbar“. Damit ist das Codesystem¹³ angesprochen, mit dem Text digitalisiert, auf den Computer übertragen, werden kann. Das lateinische Wort ‚poesis‘ heißt „Tun, Herstellung“ und bezeichnet den Prozess der „Schöpfung“.¹⁴ „Der Begriff ‚digitale Poesie‘ lässt sich [...] künstlerischen Projekten zuschreiben, die sich mit den medialen Veränderungen von Sprache und sprachbasierter Kommunikation in Computer und digitalen Netzwerken auseinandersetzen“¹⁵, nachzulesen in der Einleitung des Kataloges zur Ausstellung *p0esls. Ästhetik digitaler Poesie. The Aesthetics of Digital Poetry*, die 2004 in Berlin stattfand. Die Schreibweise von ‚p0esls‘ verweist selbst auf das erwähnte Codesystem, das Binärprinzip von Konrad Zuse¹⁶, und seine Erkenntnis, dass grundsätzlich alle Rechenschritte auf Operationen zwischen Ja-Nein-Werten zurückgeführt werden können. Aus Information wurde Null und Eins – die Bausteine der digitalen Welt.

„Schreiben im Netz bezeichnet nicht die Verlagerung des üblichen Produktionsprozesses in ein neues Präsentationsmedium, es bezeichnet einen Vorgang, der auf den spezifischen ästhetischen Möglichkeiten der digitalen Medien aufsetzt. Dabei ist nicht nur das Internet gemeint, sondern ebenso das Netz an Segmenten, das der Hypertext darstellt, sowie das Netz, das Wort, Bild, Ton und Film untereinander weben.“¹⁷ So

13 Der Code, mit dem Computer und Internet operieren, ist ein Alphabet, das ohne Verlust von Information in andere Alphabete übersetzt und von ihnen ohne Verlust an Informationen rückübersetzt werden kann. In Syntax und Semantik jedoch sind beide nicht austauschbar. • vgl. Florian Cramer: Über Literatur und Digitalcode / Digital Code and Literary Text. S. 263-276, hier S. 268. In: Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.): *p0esls. Ästhetik digitaler Poesie. The Aesthetics of Digital Poetry*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2004

14 Friedrich Kluge: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. Bearb. von Elmar Seebold. 24. erw. Aufl. Berlin, New York: de Gruyter 2002. S. 200

15 Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.): *p0esls. Ästhetik digitaler Poesie. The Aesthetics of Digital Poetry*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2004. S. 12

16 Konrad Zuse ist als Schöpfer des ersten funktionsfähigen, programmgesteuerten und frei programmierbaren Rechners anerkannt, des so genannten Z3.

17 Roberto Simanowski (2002): S. 17

Roberto Simanowski, der 2002 in der Wochenzeitschrift *Der Spiegel* als „deutscher Netz-Literaturpapst“¹⁸ bezeichnet wurde und von 2003 bis 2010 digitale Ästhetik an der renommierten Brown University in Providence lehrte. Er wird noch deutlicher, wenn er sagt, „wenn Literatur in digitalen Medien nur Buchstaben als digitale Einheiten verwendet, dann kann man nicht von digitaler Literatur sprechen, weil sie eben nicht die spezifischen Merkmale digitaler Medien anwendet. ‚Tatsächliche‘ digitale Literatur geht über die sprachliche Ebene der Digitalität hinaus.“¹⁹ Er definiert digitale Poesie bzw. Literatur als „eine künstlerische Ausdrucksform, die der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedarf“.²⁰

1.1. Eine Begriffsbestimmung

Der Terminus ‚digitale Poesie‘ wurde laut Friedrich W. Block, Wissenschaftler und Kurator im Bereich Sprache und Medien, erstmals 1992 im Rahmen der *pOes1s*-Ausstellung als englische Übersetzung von ‚digitale Dichtkunst‘ eingeführt.²¹ Im Ausstellungskatalog wird zudem darauf hingewiesen, dass der Begriff ‚digitale Poesie‘ mit „Electronic Poetry“, „New Media Poetry“ und „Cyberpoetry“ korrespondiert.²² Loss Pequeño Glazier, Poet und Direktor des *Electronic Poetry Centers*²³ an der New Yorker State University in Buffalo, sowie der Publizist und Künstler Brian Kim Stefans sprechen in ihren Publikationen von „digital poetics“.²⁴ Dies deutet an, dass die Diskussionen um die Bezeichnung der Kunstform keineswegs einhellig verlaufen. Auch Chris Funkhouser, der u.a. digitale Poesie am New Jersey Institute of Technology lehrt, hebt in seinem Werk *Prehistoric Digital Letters*²⁵ die Bezeichnungen „E-

18 Anne Petersen, Johannes Saltzwedel: Absturz der Netzpoeten. In: *Der Spiegel*. Nr. 51/ 2002. 16.12.2002. o.S. • <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-25940401.html>

19 „if literature in digital media only consists of letters as digital units, then it is not digital literature, for it does not apply the specific features of digital media. ‚Real‘ digital literature proceeds beyond the linguistic layer of digitality.“ • Roberto Simanowski: *Reading Digital Literature. A Subject Between Media and Methods*. S. 15-28, hier S. 17. In: Peter Gendolla, Jürgen Schäfer, Roberto Simanowski (Hg.): *Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*. Bielefeld: transcript 2010

20 Roberto Simanowski (2002): S. 20

21 vgl. Friedrich W. Block: Im Übergang. Notizen zur Selbstbeschreibung der Poesie. o.S. In: Christian Steinbacher (Hg.): *Für die Beweglichkeit. Notizen, Ränder, Nomaden. Tage der Poesie*. Linz: Stifter-Haus 2009; hier zitiert nach: http://www.netzliteratur.net/block/selbstbeschreibung_poesie.pdf

22 Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 12

23 Der Electronic Poetry Center (EPC) ist mit dem Kenneth Goldsmith's Ubuweb eine der wichtigsten Webseiten für digitale Poesie im World Wide Web • Electronic Poetry Center, <http://epc.buffalo.edu/>; Ubuweb, <http://www.ubu.com/>

24 vgl. Loss Pequeño Glazier: *Digital Poetics: The Making of E-Poetries*. Tuscaloosa: University of Alabama 2001 und Brian Kim Stefans: *Fashionable Noise: On Digital Poetics*. Berkeley: Atelos 2003

25 Chris Funkhouser: *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa: University of Alabama 2007

Poetry“, „(New) Media Poetry“ und „Digital Poetry“ aus vierzig existierenden Begriffen für dieses Genre hervor, wobei viele individuelle künstlerische Positionen darunter sind, die nicht verallgemeinert werden können.²⁶ Im deutschen Sprachraum wird ‚digitale Literatur‘ synonym zu ‚digitaler Poesie‘ verwendet, verbreitet ist daneben der Begriff ‚Netzliteratur‘.²⁷

Roberto Simanowski wählte zunächst die Bezeichnung „Interfictions“²⁸, die sich jedoch nicht durchsetzen konnte. Ebenso wenig überlebte die Begriffskonstruktion „Literatur im elektronischen Raum“ von Christiane Heibach, Wissenschaftlerin an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, die sich explizit an der literaturwissenschaftlichen Terminologie orientierte.²⁹ Simanowski lässt inzwischen Pragmatik walten und spricht von „digitale Literatur“, da diese Bezeichnung die wenigsten Missverständnisse heraufbeschwöre, weil sie nicht wie „interaktive Literatur“ oder „Hypertext“ einzelne Charakteristika der Kunstform in den Vordergrund stelle. Und er wählt „digital“ anstatt „elektronisch“, um sie von anderen elektronischen Medien wie Kino, Radio oder Fernsehen abzugrenzen, wobei auch hier mit bzw. an digitalen Formaten gearbeitet wird.³⁰ Dem möchte ich mich anschließen, wähle jedoch ‚Poesie‘ statt ‚Literatur‘, da dieser Begriff in seiner Bedeutung weiter gefasst ist, und es zudem in der digitalen Poesie Parallelen zur experimentellen Poesie gibt, auf die ich im Zusammenhang mit den von mir ausgewählten Digitalpoeten noch zu sprechen kommen werde.³¹

1.2. Was digitale Poesie mit Literatur zu tun hat

Was könnte darüber hinaus für ‚Poesie‘ in die Waagschale geworfen werden, trotz der gestalterischen Vielfalt der Werke?

26 vgl. Chris Funkhouser (2007): S. 22f

27 Peter Gendolla und Jürgen Schäfer von der Forschungsgruppe „Literatur im Netz / Netzliteratur“ an der Universität Siegen ziehen den ‚Netzliteratur‘-Begriff der ‚digitalen Literatur‘ vor. • vgl. Peter Gendolla, Jürgen Schäfer (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007. Auch Florian Hartling verständigt sich auf „Netzliteratur“ als übergreifende(n) Begriff netz-typischer Literatur“. Diese Definition schließt an den grundlegenden empirischen Literaturbegriff an und zielt darauf ab, dass sie die spezifischen Eigenschaften des Internet strukturell reflektiert. • vgl. Florian Hartling: Der digitale Autor? Zur Autorschaft unter den Bedingungen des Dispositivs Internet. Bielefeld: transcript 2009. S. 45

28 Roberto Simanowski (2002): S. 22

29 Christiane Heibach: Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003

30 „digital literature“, „interactive literature“, „hypertext“, „digital“, „electronic“ • vgl. Roberto Simanowski: Holopoetry, Biopoetry and Digital Literature. Close Reading and Terminological Debates. S. 43-66, hier S. 47. In: Peter Gendolla, Jürgen Schäfer (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007

31 vgl. Friedrich W. Block: How to Construct the Genre of Digital Poetry. A User Manual. S. 391-402, hier S. 398. In: Peter Gendolla, Jürgen Schäfer (Hg.): Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres. Bielefeld: transcript 2010

Chris Funkhouser macht die historischen Bezüge geltend und spricht von digitaler Poesie als „computerisierter literarischer Kunst, die in den Kontext der poetischen Tradition gestellt werden kann.“³² N. Katherine Hayles, Literaturwissenschaftlerin an der University of California, weist in Bezug auf ihre sechzig Werke umfassende Sammlung elektronischer Literatur, die als erster Kanon im Feld der digitalen Poesie gehandelt wird, darauf hin, dass „ungefähr ein Drittel ohne erkennbare Worte auskommt, bei fast allen spielen visuelle Komponenten eine wichtige Rolle und viele arbeiten darüber hinaus mit Klangeffekten.“³³ Das verleitet Stephanie Strickland dazu, neue Begrifflichkeiten für den Entstehungsprozess zu suchen: „E-Literatur wird gleichermaßen gestaltet wie geschrieben; man könnte von Textkonstruktion als neue Art des Schreibens reden. Genau wie bei der technischen Planung oder bei großen Bauvorhaben setzt ihre Produktion viele verschiedene Kompetenzen voraus [...]“³⁴

Peter Gendolla, der im Bereich Literatur, Kunst, Neue Medien und Technologien an der Universität Siegen arbeitet, fragt sich, ob die digitale Poesie überhaupt als eigene Gattung ausdifferenziert wird.³⁵ Der Künstler Johannes Auer plädierte schon 2003 dafür nur noch von Netzkunst, und nicht mehr von Netzliteratur zu reden, weil beides wirklich kaum mehr unterscheidbar sei. „Man arbeitet mit demselben Material, um ein Bild zu erzeugen und um Text zu erzeugen: Der alphanumerische Code liegt jeder digitalen Arbeit zugrunde. Daran zeigt sich, dass sich hier die Kunstgattungen aufheben, und ich halte das für einen spannenden Weg.“³⁶ Und auch Loss Pequeño Glazier fordert eine größtmögliche formale Offenheit. Digitale Poesie könne, „sofern sie den Bezug zum Digitalen herstellt - in jedem Format existieren, eingeschlossen die Programmier- oder Performance-Kunst, visuelle, klangbasierte, konzeptuelle oder Buchkunst [...], d.h. sogar auf Papier.“³⁷

32 „computerized literary art that can be appreciated in the context of the poetic tradition.“ • Chris Funkhouser (2007): S. 24, hier zitiert nach: Friedrich W. Block (2010): S. 392

33 „perhaps a third have no recognizable words, virtually all have important visual components, and many have sonic effects as well.“ • N. Katherine Hayles: *Electronic Literature: New horizons for the Literary*. Notre Dame: U of Notre Dame 2008. S. 4

34 „E-literature is built as much as it is written; one could speak of text engineering as a new kind of writing. As with engineering and big building projects, many kinds of expertise are involved in its production [...]“ • Stephanie Strickland: *Born Digital*. o.S. • <http://www.poetryfoundation.org/journal/article.html?id=182942>

35 vgl. E-Mail von Peter Gendolla an Cara Wuchold vom 10.09.2010

36 Johannes Auer im Interview mit Sabine Breitsameter zum Thema ‚Netzliteratur oder Netzkunst?‘. o.S. • <http://www.audiohyperspace.de/2003/12/netzliteratur-oder-netzkunst/>

37 „inasmuch as it informs the digital - e-poetry can exist in any number of formats, including programmable, performance, visual, sound-based, conceptual, and book art [...] i.e., even on paper.“ • Sandy Baldwin, Loss Pequeño Glazier: Vorwort zum E-Poetry-Festival 2011. o.S. • <http://epc.buffalo.edu/e-poetry/2011/about.html>

Diese Offenheit ist letztlich auch in den Arbeiten selbst begründet, die angetreten sind, mediale Grenzen zu sprengen.

Weiterhin von ‚Poesie‘ zu sprechen, obwohl sie immer mehr in der ‚Kunst‘ aufzugehen scheint, lässt sich auch auf anderem Wege und durch eine simple Tatsache rechtfertigen, denn „(l)etztendlich ist der Computer nicht das Bildmedium, als das er gerne beschrieben wird, sondern essentiell ein Schriftmedium, an das alle möglichen audiovisuellen Ausgabemedien anschließbar sind. Multimediale, dynamische Oberflächen werden von ihnen zugrunde liegenden (Programmier-)Texten generiert.“³⁸ Eine einfache Wahrheit, der ich mich hier anvertrauen möchte. Ausschlaggebend für die Einordnung eines Werkes ist letztlich der Standpunkt des Betrachters. Allerdings ändern sich dann auch jeweils die Bewertungskriterien. Ein anerkanntes theoretisches Gerüst für die Analyse digitaler Poesie fehlt bislang.³⁹

2. Typen digitaler Poesie

Digitale Poesie als Genre hat sich international mit der Entwicklung der neuen elektronischen Technologien seit den 1980er Jahren entfaltet.⁴⁰ Ihre Erscheinungsformen reichen vom herkömmlichen Hypertext bis hin zur exzentrischen Biopoesie eines Eduardo Kac, der vorschlägt, Biotechnologie und lebende Organismen als einen neuen Bereich der Sprachschöpfung zu nutzen, z.B. im Rahmen einer „Microbot performance: Schreiben und Performance per Mikroroboter in der Bienensprache, für ein Bienenpublikum, in einem halb funktionalen, halb fiktionalen Tanz.“⁴¹ Abgesehen von allein stehenden Gattungen wie eben dieser Biopoesie von Kac lassen sich Typen digitaler Poesie ausmachen, die jeweils eine Vielzahl von Werken auf sich vereinen. Allerdings kann eine solche Typologie nicht vollständig, zudem nur vorläufig sein. Denn die Kunstform digitale Poesie „war bahnbrechenden technologischen Veränderungen und Fortschritten ausgesetzt, die sie von einem vor allem textbasierten Offline-Medium zu einer reichen multimedialen, interaktiven und spielerischen Form der Kommunikation

38 Inke Arns: *Read_me, run_me, execute_me*. Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte. o.S. .

http://www.medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/software_art/

39 Es gibt allerdings bereits Publikationen, die Fragen nach literarischer Qualität digitaler Poesie und deren ästhetischen Kriterien in den Mittelpunkt des wissenschaftlichen Interesses stellen; z.B. vgl. Peter Gendolla, Jürgen Schäfer (Hg.): *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: transcript 2007

40 vgl. Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 12

41 Eduardo Kac: *Biopoesie / Biopoetry*. In: Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 244

und Darstellung haben werden lassen. Aus dem gleichen Grund verschwimmen die Grenzen zwischen Literatur, Kunst, Digitalfilm und Videospielen zusehends.“⁴² Und die rasante Entwicklung schreitet fort.

Zu Beginn der Genrebildung galten die **Hypertexte** - d.h. Autoren verlinken am Rechner erzeugte Textfragmente an jenen Stellen miteinander, an denen sie multi-lineare Assoziationsketten ermöglichen wollen - als zentrale Gattung der neuen Literatur in computergestützten Medien.⁴³ Der Leser klickt sich durch den Text, zunächst ohne zu wissen, wohin ein Link ihn führt bzw. was ihm entgeht. Auch wenn schon im Zusammenhang mit Hypertexten behauptet wurde, der Leser werde zum Mitautor, so lösen erst kollaborative Mitschreibeprojekte dies tatsächlich ein, in denen alle Beteiligten „Abschnitte eines bereits definierten oder während des Schreibens auf parallelen Ebenen diskutierten Plots, narrativen oder theatralischen Bogens“⁴⁴ liefern. Die literarische Kooperation wird allerdings gewissen Regeln (Personal, Umgebung, Einwicklungsvarianten etc.) unterworfen.⁴⁵ Ein prominentes Beispiel ist das Crossmedia-Projekt der österreichischen Autorin Marlene Streeruwitz⁴⁶, die ihren 2010 als Buch erschienenen Essay *Das wird mir alles nicht passieren... Wie bleibe ich FeministIn*⁴⁷ im Internet fortschreiben lässt.

Mit dem World Wide Web „sind neue Autorenprogramme und Methoden zur Informationsverbreitung verfügbar geworden [...] so wie sich die Beschaffenheit der elektronischen Literatur insgesamt verändert hat. Während frühere Werke aus Textblöcken [...] mit begrenzten Graphiken, Animationen, Farben und Klängen bestanden, haben spätere Werke die ganze Bandbreite der

42 „has seen groundbreaking technological changes and advances, which have taken it from a largely script-based, off-line medium to a prolific multimedia, interactive and ludic form of verbal and artistic expression, which is making use of a variety of online and offline forms of communication and representation. By the same token, genre boundaries are increasingly blurring between literatur, art, digital film, photography, animation, and video game.“ • Astrid Ensslin: From Revisi(tati)on to Retro-Intentionalization. Hermeneutics, Multimodality and Corporeality in Hypertext, Hypermedia and Cybertext. S. 145-162, hier S. 145. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer, Roberto Simanowski (Hg.): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld: transcript 2010

43 Michael Joyce, Jay David Bolter und John B. Smith kreierten 1986 ‚Storyspace‘, bevor Eastgate System die Lizenz kaufte und das Programm weiterentwickelte. • vgl. N. Katherine Hayles (2008): S. 6. Starke Einfluss hatten die Theorieentwürfe von Jay David Bolter und George Landow in den neunziger Jahren. Landow begann im Jahre 1988 an der Brown University mit einer Hypertext-Theorie, zum anderen die kreative Praxis der Hypertext-Produktion zu lehren. • vgl. Patricia Tomaszek: Hypertext Poetry and Fiction. Beobachtungen zu einem Online-Seminar der New School. o.S. • http://www.litnet.uni-siegen.de/pdf/muk_tomaszek.pdf?lang=de

44 Peter Gendolla, Jörgen Schäfer: Literatur in Netzen / Netzliteratur. S. 284-296, hier S. 290, 291. In: Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft (SPIEL) 20 (2003). H. 2

45 vgl. Ebd.

46 <http://wie.bleibe.ich.feministin.org/>

47 Marlene Streeruwitz: *Das wird mir alles nicht passieren... Wie bleibe ich FeministIn*. Frankfurt am Main: Fischer 2010

multimodalen Potentiale des Webs ausgeschöpft. Während der Hypertext-Link als das Unterscheidungsmerkmal der früheren Werke angesehen wurde, kommt in späteren Werken eine Vielzahl von Navigationssystemen und Schnittstellen zur Anwendung, so dass sich die Bedeutung des Links als solchem relativiert hat.“⁴⁸ Als **Hypermedia** wird eine Variante des Hypertextes bezeichnet, die mit ihm die Verknüpfungsstrategie gemein hat, sich jedoch eben diese multimedialen Möglichkeiten zunutze macht.⁴⁹ Zu den Weiterentwicklungen digitaler Poesie gehören auch interaktive Fiktionen, die starke Spiel-Elemente beinhalten. N. Katherine Hayles postuliert, dass „(d)ie Abgrenzung zwischen elektronischer Literatur und Computerspielen alles andere als klar definiert ist; viele Spiele beinhalten erzählerische Komponenten, so wie viele Werke elektronischer Literatur Spiel-Elemente einschließen.“⁵⁰ Das wichtigste Merkmal interaktiver Fiktion ist Immersion⁵¹, das heißt der Leser wird selbst Teil der Handlung, indem er Charaktere kontrolliert und das Umfeld beeinflusst. „Interaktive Fiktionen erweitern das literarische Repertoire mittels vielfältiger Techniken wie visuelle Displays, Graphiken, Animationen und raffinierten Abwandlungen traditioneller literarischer Mittel“, so Hayles. „Auf subtile Art und Weise können IF sich auch an selbstreferentiellen Kommentaren und Kritiken beteiligen.“⁵²

N. Katherine Hayles stellt jedoch gleichzeitig fest, dass viele Autoren „sich nicht-erzählerischen Formen zuwenden oder mit Formen experimentieren, die erzählerische Elemente mit zufallsmäßig arbeitenden Algorithmen⁵³ verbinden.“⁵⁴ Kunstwerke,

48 „new authoring programs and methods of dissemination became available [...] (and) the nature of electronic literature changed as well. Whereas early works tended to be blocks of text [...] with limited graphics, animation, colors and sound, later works make much fuller use of the multimodal capabilities of the Web; while the hypertext link is considered the distinguishing feature of earlier works, later works use a wide variety of navigation schemes and interface metaphors that tend to deemphasize the link as such.“ • N. Katherine Hayles (2008): S. 6, 7

49 vgl. Hyun-Joo Yoo: Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshausen & Neumann 2007. S. 128

50 „The demarcation between electronic literature and computer games is far from clear; many games have narrative components, while many works of electronic literature have game elements.“ • N. Katherine Hayles (2008): S. 8

51 Im Kontext virtueller Realität beschreibt der Begriff Immersion die emotionalen Reaktionen des Benutzers (z.B. eines ‚Gamers‘) auf die virtuelle Welt, in Bezug auf Gefühle, die suggerieren, er sei tatsächlich ein Teil davon. • <http://webopedia.internet.com/TERM/i/immersion.html>

52 „Interactive fictions expand the repertoire of the literary through a variety of techniques, including visual displays, graphics, animations, and clever modifications of traditional literary devices“ [...] „In subtle ways, IF can also engage in self-referential commentary and critique.“ • N. Katherine Hayles (2008): S. 9

53 Eine Formel oder eine Folge von exakten Arbeitsanweisungen (Rechenanweisungen) an einen Computer. Der Lösungsweg muss eindeutig beschrieben sein und einen klaren Endpunkt haben. Algorithmen können in jeder Sprache ausgedrückt werden (im Prinzip ist auch ein Kochrezept ein Algorithmus), von natürlichen Sprachen bis hin zu Programmiersprachen. • vgl. <http://webopedia.internet.com/TERM/a/algorithm.html>

„in denen ein Algorithmus entweder dafür verwendet wird, Texte nach einem zufälligen Schema zu erstellen oder bereits existierende Texte zu zerhacken und neu zu arrangieren, sind derzeit die innovativsten und stärksten Kategorien elektronischer Literatur.“⁵⁵ **Algorithmische Werke** bringen, je nach Komplexität der Programmstruktur und des Materials, sehr unterschiedliche Ergebnisse hervor: von einfachen Nonsense-Versen bis zu umfangreichen Variationen ganzer Erzählungen.⁵⁶ Auf rechner- und netzspezifische Weise reflektieren oder integrieren sie das Produktionsverfahren. Ziel kann sein, „den besonderen Prozess ihrer Steuerung und Verschaltung durch die Technologie der Textverarbeitung erfahrbar (zu) machen.“⁵⁷

Den Gebrauch von Sprachen bzw. Zeichensystemen in der Symbolmaschine Computer und in digitalen Netzwerken darzustellen, darum geht es in besonderer Weise bei Werken digitaler Poesie, die Quellcodes, Programmierungen und Schnittstellen selbstreferentiell inszenieren.⁵⁸ **Codeworks** – ein Begriff, der von Alan Sondheim⁵⁹ geprägt wurde – sind „Beispiele einer digitalen Dichtung, die die interne Textualität des Computers reflektiert.“⁶⁰ In diesen Werken wird der Code selbst zum künstlerischen Material. Sie heben hervor, dass digitale Poesie immer auf Software beruht und tun dies, „indem sie mit den Verwirrungen und Grenzunschärfen von Maschinen und menschengenerierter Sprache spielen“, auf die Beziehung zwischen Code und Interface⁶¹ eingehen und „die kulturellen Implikationen dieser Überschneidungen reflektieren.“⁶² Codeworks setzten eine sehr gute Kenntnis von Internettechno-

54 „many writers [...] turn to nonnarrative forms or to experiment with forms in which narratives are combined with randomizing algorithms“ • N. Katherine Hayles (2008): S. 18

55 „whereby an algorithm is used either to generate texts according to a randomized scheme or to scramble and rearrange preexisting texts, is currently one of the most innovative and robust categories of electronic literature.“ • Ebd.

56 vgl. Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (2003): S. 291

57 Peter Gendolla, Jörgen Schäfer: Vernetztes Probandeln. Literatur im Zeitalter der permanenten Mutabilität. o.S. In: Jörg Dünne, Dietrich Scholler und Thomas Stöber (Hg.): Internet und digitale Medien in der Romanistik. Theorie – Ästhetik – Praxis. PhiN-Beiheft 2/2004 • <http://web.fu-berlin.de/phn/beiheft2/b2t06.htm>

58 vgl. Friedrich W. Block: Acht poetologische Thesen zur digitalen Poesie. o.S. • http://www.netzliteratur.net/block/acht_thesen.html

59 Amerikanischer Poet, Musiker, Kritiker und Theoretiker auf dem Feld der digitalen Poesie, der in den ersten Kanon von N. Katherine Hayles aufgenommen wurde und heute viele seiner Werke in der virtuellen Second Life-Welt realisiert.

60 Florian Cramer: Über Literatur und Digitalcode / Digital Code and Literary Text. S. 263-276, hier S. 274. In: Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.): pOesls. Ästhetik digitaler Poesie. The Aesthetics of Digital Poetry. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2004

61 Schnittstelle, an der sich zwei unabhängige Systeme treffen um miteinander in Aktion zu treten oder zu kommunizieren. In Bezug auf die Computertechnologie existieren das Benutzer-Interface (Tastatur, Mouse und Menü), Software-Interface (Sprache und Codes, die Applikationen benutzen um miteinander oder mit Hardware zu kommunizieren), Hardware-Interface (Drähte, Stecker und Buchsen, die Hardware-Geräte benutzen, um miteinander zu kommunizieren). • vgl. <http://webopedia.internet.com/TERM/i/interface.html>

62 Florian Cramer (2004): S. 274

logien und Computersprachen voraus. Genau hier – bei den mit Codeworks arbeitenden Künstlern – nimmt er Gestalt an, der dichtende Nerd. Darüber hinaus sind diese Arbeiten ohne das Wissen um Programmiersprachen auch nicht zu rezipieren. Dass man digitalem Code nicht ansieht, ob er ein maschinenausführbares Programm ist oder nicht, ist notwendige Bedingung aller E-Mail-Viren, aber eben auch der Codeworks. Nur sind die Codeworks fiktional, insoweit sie nur ästhetisch vorgeben, viraler Maschinencode zu sein. Allerdings gibt es Ausnahmen, die tatsächlich gleichzeitig Kunstwerk und Computervirus sind. In technischer, ästhetischer und politischer Hinsicht haben Codeworks eine klare Affinität zu Hacker-Kulturen. Die wichtigsten poetischen Formen der Code-Künstler stammen demnach aus Hacker-Subkulturen der 1970er und 1980er Jahre,⁶³ so z.B. Dichtung in Programmiersprachen wie Perl Poetry.

Einige Werke digitaler Poesie schaffen mit Perspektiven oder spezieller Software⁶⁴ den Eindruck von Dreidimensionalität. Der nächste Schritt ist die Entwicklung von der dreidimensionalen Abbildung auf dem Bildschirm hin zu einem Eintauchen in reale dreidimensionale Räume. „Dadurch dass sich Computer vom Desktop gelöst und in die Umgebung hineinbewegt haben, haben sich andere Variationen elektronischer Literatur entwickelt“, stellt N. Katherine Hayles fest. „Während sich in den 1990ern E-Mail-Romane besonderer Beliebtheit erfreuten, haben sich in den letzten zehn Jahren Formate, die auf mobilen Technologien basieren, durchgesetzt, von der Kurzgeschichte, die serienmäßig über Mobiltelefone versandt wird bis hin zu standortspezifischen Erzählungen, die mit GPS-Technologie verknüpft sind und häufig als ‚lokative Erzählungen‘ bezeichnet werden.“⁶⁵ Zu den **lokativen Werken** zählen auch „ortsspezifische Installationen, in denen der Schauplatz stationär ist, wie der virtuelle Wirklichkeitsprojektionsraum CAVE⁶⁶ oder ein Ausstellungsort. [...] Diese Arbeiten stellen Literatur nicht als fest bedruckte Seite dar, sondern

63 vgl. Florian Cramer (2004): S. 272-274

64 Obwohl die Anzeigeobjekte im Prinzip flach sind, ermöglichen 3D-Funktionen dieser Art von Software, die Flächenobjekte in allen drei Dimensionen zu platzieren, zu verschieben, zu drehen oder in anderer Weise zu transformieren. So können viele Arten der räumlichen Wahrnehmung simuliert werden. • vgl.

http://help.adobe.com/de_DE/ActionScript/3.0_ProgrammingAS3/WS5467498E-BCF8-454f-8607-A51AD392CC07.html

65 „As computers have moved off the desktop and into the environment, other varieties of electronic literature have emerged. Whereas in the 1990s email novels were popular, the last decade has seen the rise of forms dependent on mobile technologies, from short fiction delivered serially over cell phones to location-specific narratives keyed to GPS technologies, often called ‚locative narratives‘.“ • N. Katherine Hayles (2008): S. 10, 11

66 Zu Beginn der 1990er Jahre an der University of Illinois in Chicago entwickelt, steht CAVE für ‚Cave Automatic Virtual Environment‘, in Anlehnung an Platons Höhlengleichnis, in dem der Philosoph den Menschen als Gefangenen seiner Sinne beschreibt. Im Wesentlichen ist CAVE ein würfelförmiger Raum zur Projektion einer dreidimensionalen virtuellen Realität. • vgl. Manfred Brill: Virtuelle Realität. Informatik im Fokus. Berlin, Heidelberg: Springer 2009. S. 10, 11

ermöglichen sie als Ganzkörpererfahrung.“⁶⁷ Der Rechner erreicht durch künstlich, sensorisch erzeugte Informationen – mit Hilfsmitteln wie Cyber-Helm und Data-Gloves genannten Sensorenhandschuhen – die menschlichen Sinne und simuliert auf diese Weise die Nivellierung der Unterschiede zwischen realer und virtueller Welt.⁶⁸

Diese Typologie kann das facettenreiche Genre nicht in seiner Gänze fassen, unternimmt aber den Versuch, einen Querschnitt digitalpoetischer Möglichkeitsformen aufzuzeigen, Entwicklungslinien anzudeuten und zu vermitteln, dass die digitale Poesie experimentierfreudig und damit ständig in Bewegung bleibt.

3. Merkmale digitaler Poesie

Aufgrund der Vielschichtigkeit der Werke, gibt es eine Vielzahl von Attributen, die der digitalen Poesie zugeschrieben werden. Als zentrale ästhetische und analytische Kategorien können Interaktivität, Prozessualität, Intermedialität und Vernetztheit⁶⁹ gelten.⁷⁰ Sie sind oft miteinander verwoben, so dass künstlerische Werke Kombinationen aufweisen können.

Die Möglichkeit des Rezipienten, auf das Geschehen auf dem Bildschirm einzuwirken, ist der bedeutendste Eingriff des Computers in die literarische Kommunikation. Damit ist die **Interaktivität** angesprochen, die vom Dialog zwischen Benutzer und Computer lebt. Gemeint ist die „Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes“, die „in Reaktion auf Eigenschaften des Werkes (programmierte Interaktivität: Mensch-Software) oder in Reaktion auf Handlungen anderer Rezipienten (netzgebundene Interaktivität: Mensch-Mensch via Software)“⁷¹ passieren kann.

Noah Wardrip-Fruin, der im Computer Science Department an der University of California arbeitet und im Bereich digitaler Poesie publiziert, stellt im Zusammenhang mit der Interakti-

67 „site-specific installations in which the locale is stationary, such as a CAVE virtual reality projection room or gallery site. [...] (T)hese works enact literature not as a durably imprinted page but as a fullbody experience.“ • N. Katherine Hayles (2008): S. 12, 13

68 vgl. Hyun-Joo Yoo (2007): S. 209

69 Vernetzung :-)

70 Ich lehne mich bei der Auswahl der Attribute an die der Herausgeber des p0es1s-Katalogs an, die diese Eigenschaften (plus den medialen Selbstbezug) als Schlüsselkonzepte der Medienpoesie ausmachen und nun spezifisch verändert oder erweitert in der digitalen Poesie wiederfinden • vgl. Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 24

71 Roberto Simanowski (2002): S. 18

vität den Gedanken des ‚Spielens‘ heraus, der bei vielen Werken digitaler Poesie eher die Tätigkeit des Rezipienten beschreibt als das Lesen: „Die ‚Seite‘ wird umgewandelt in eine komplexe räumliche Struktur, die sich blitzschnell von einer stabilen Oberfläche in einen ‚spielbaren‘ Raum verwandelt, in welchem [...] (der Rezipient) aktiv partizipiert.“ „Spielbare Medien“, nennt Wardrip-Fruin Computerspiele und andere interaktive Werke.⁷²

Der Rezipient ist eine neue „ideelle Bezugsgröße nicht nur für offene und selbstreflexive Wahrnehmungs- und Interpretationsprozesse, sondern auch für mitgestaltendes Eingreifen in den Kunstprozess.“⁷³ Die Hoffnung auf den „Tod des Autors“⁷⁴, auf die vermeintliche Einlösung postmoderner Theorien, die viele vorschnell mit der Möglichkeit des Rezipienten, interaktiv in das Kunstwerk einzugreifen, verbanden, löste sich – wie schon in Bezug auf die Hypertexte angedeutet – allerdings nicht ein. Selbst wenn die Autoren interaktiver Kunst „eine Umgebung und Struktur für Kommunikation und Produktion“ schaffen, kann der Künstler „eine klare Botschaft an die Interakteure“ senden.⁷⁵ Wie viel Einfluss er tatsächlich hat, bestimmt weiterhin der Autor selbst. Diese Diskussion wurde verstärkt mit dem Aufkommen der Hypertexte geführt, obwohl Interaktivität keine „Domäne digitaler Medien“⁷⁶ ist.

Der Einsatz von Computertechnologie wirkt sich auf die Art der Präsentation, und diese wiederum auf das Verhalten des Rezipienten und seinen Umgang mit den Kunstwerken aus. Das betrifft „die Subversion des eher kontemplativen und in seinem Prozess festgelegten Vorgangs des Lesens“ sowie die „Erwartungshaltung in Bezug auf Kontrolle und Beeinflussung der Prozesse.“ Denn die medialen Potenziale des Computers erzeugen neue Darstellungsformen, „die offensichtlich eine

72 „Rather, the ‚page‘ is transformed into a complex topology that rapidly transforms from a stable surface into a ‚playable‘ space in which [...] (the reader) is an active participant.“ [...] „Playable media“ • Noah Wardrip-Fruin: Playable Media and Textual Instruments, *dichtung-digital* 34 (January 2005) • <http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Wardrip-Fruin>, hier zitiert nach: N. Katherine Hayles (2008): S. 13, 14

73 Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 28

74 Hypertexttheoretiker sahen im Internet die Verwirklichung des in den 1960er Jahren verkündeten poststrukturalistischen Diktums vom „Tod des Autors“ (Roland Barthes, 1968), dessen Rolle als sinnstiftende Instanz zurückgewiesen wurde. In der Netzliteratur feierte man die Geburt des „Wreaders“ (vgl. George P. Landow: *What’s a Critic to Do? Critical Theory in the Age of Hypertext*. S. 1-47, hier S. 14. In: George P. Landow (Hg.): *Hyper / Text / Theory*. Baltimore, Md., London: John Hopkins University 1995). Landow bildete den Terminus aus den beiden Begriffen ‚writing‘ (schreiben) und ‚reader‘ (Leser), und wertete damit den Leser auf, der einen Großteil der auktorialen Verfügungsgewalt übernommen hat und Texte sowohl rezipiert als auch ‚lesend‘ produziert. Neuere Positionen lassen den Autor auch im Internet wieder zu. • vgl. Florian Hartling (2009): S. 9

75 Roberto Simanowski: *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kunst - Kultur - Utopien*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2008. S. 31

76 Roberto Simanowski (2008): S. 33

grundlegende Veränderung unseres Wahrnehmungs- und Handlungsverhaltens erfordern.“⁷⁷ Neuere interaktive Arbeiten basieren z.B. auf Eye-Tracking, am eindrücklichsten lassen sich veränderte Rezeptionsformen wahrscheinlich anhand des Eintauchens in virtuelle Realitäten beschreiben, das die CAVE-Technik ermöglicht. Eine zusätzliche Entwicklung bringt das Prinzip der ‚Augmented Reality‘⁷⁸, der ‚Erweiterten Wirklichkeit‘, mit sich. Dahinter steckt die grundsätzliche Idee der visuellen Überschneidung der virtuellen Informationen mit dem realen Raum, wobei „die virtuell-visuellen Informationen in diversen künstlerischen Anwendungen möglich und einsetzbar“⁷⁹ sind. In der realen Umgebung kann die Überschneidung zum Beispiel mittels Smartphone-Displays stattfinden, Forscher arbeiten jedoch schon an Kontaktlinsen mit einem integrierten virtuellen Display, die die vollständige Überlagerung der realen und digitalen Umwelt ermöglichen würde.⁸⁰

Dass der Rezipient auf die Konstruktion von Werken digitaler Poesie reagieren kann, die Entfaltung der jeweiligen künstlerischen Arbeit oft sogar auf die Aktivitäten des Benutzers angewiesen ist, unterstreicht deren **Prozessualität**. Je nach Projektstruktur kann jede Aktivierung zu unterschiedlichen Anläufen führen, ihre Wiederholung kann immer wieder neue Aspekte hervorbringen, die sich in anderen Resultaten niederschlagen.⁸¹ Für die digitale Poesie spielt „die Unabgeschlossenheit und Dynamik“ der künstlerischen Arbeit, das ‚Kunstwerk in Bewegung‘⁸², eine wichtige Rolle. Hier wird auch „die Beziehung zwischen Wahrnehmbaren (Bewegung als Animation, als materielle Bewegung des Textes) und den zugrunde liegenden Prozessen (strukturelle Bewegung der Rechen- bzw. Symbolisierungsvorgänge) wesentlich. Viele Werke konzentrieren sich auf einen der beiden Aspekte, andere thematisieren ihre Differenz.“⁸³

77 Christiane Heibach: Ins Universum der digitalen Literatur. Versuch einer Typologie. S. 31-42, hier S. 37. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur. H. 152. Digitale Literatur. X/01. München: Richard Boorberg 2001

78 Abgekürzt AR, ein ‚Augmented Reality‘-System generiert eine Überlagerung einer realen Szene, die der Benutzer sieht, und einer virtuellen vom Computer erzeugten Szene, die zusätzliche Informationen übermittelt. Ziel von ‚Augmented Reality‘ ist es, ein System zu erschaffen, dass es dem Benutzer nicht mehr erlaubt, zwischen realer Welt und virtueller Erweiterung zu unterscheiden. • vgl. http://webopedia.internet.com/TERM/A/Augmented_Reality.html

79 Hyun-Joo Yoo (2007): S. 211

80 vgl. Toxo: Zukunftsangst? Interview mit Max Celko. In: Aponaut. Zeitschrift für kulturelle Entwicklung. 17.06.2010. o.S. • <http://aponaut.org/index.php?archives/21551-Zukunftsangst-Interview-mit-Max-Celko.html>

81 vgl. Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 28

82 Dabei geht es nicht nur um die Vollendung des Kunstwerks in der Rezipientenaktivität, auf die Umberto Eco (Das offene Kunstwerk, 1962) den Schwerpunkt legt, sondern auch um die Dynamik von im weitesten Sinne sprachlichen bzw. zeichenhaften Vorgängen. • vgl. Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 26

83 Ebd.

Roberto Simanowski benutzt den Begriff der „Inszenierung“ für die Programmierung einer werkimmanenten oder rezeptionsabhängigen Performance. Dem digitalen Werk können auf seinen unsichtbaren Textebenen „Aspekte der Aufführung eingeschrieben werden, so dass die Worte und Bilder ihren ‚Auftritt‘ haben.“⁸⁴ Was wir sehen ist die Bildanimation, was passiert wurde im zunächst unsichtbaren Animationseditor schriftlich fixiert: die Pause zwischen dem Ablauf der Bilder, die Anzahl der Loops oder die Hintergrundfarbe. Durch die Dynamisierung wird das Verhältnis von Raum und Zeit spezifisch gestaltet.⁸⁵

Heute wird die Geschwindigkeit in vielen Werken durch Computeralgorithmen kontrolliert.⁸⁶ Dabei „muss unterschieden werden zwischen durch den Nutzer kontrollierte Zeit [...] und durch den Text kontrollierte Zeit.“⁸⁷ Programmierter Text kann z.B. die Lesezeit limitieren, so dass der Text nur in einem bestimmten Zeitfenster zu sehen ist. Die Verzögerung des Lesevorgangs, also den Leser dazu zu zwingen zu warten, bevor er zur nächsten Passage des Werks vordringen kann, ist eine weitere Möglichkeit für den Künstler, zeitlich einzugreifen. Darüber hinaus kann er die Rezeptionsmöglichkeiten schmälern, in dem er sein Werk nur zu festgelegten Zeiten oder über einen bestimmten Zeitraum zeigt. Bei der Betrachtung digitaler Poesie kommt jedoch noch eine Zeit-Ebene hinzu, die „Systemzeit“, d.h. „die Abfolge der Prozessorzyklen, die das Tempo der Ausführung der Codes bestimmt.“ Selbst wenn es technisch möglich ist, „die verschiedenen Zeitebenen separat zu betrachten, auf dem Level des Erlebens finden sie erzählerisch zusammen.“⁸⁸

Christiane Heibach stellte 2001 fest, dass sich im Bereich digitaler Poesie „die Tendenz zur Nutzung der hyper- und multimedialen⁸⁹ Fähigkeiten des Computers immer mehr

84 Roberto Simanowski (2002): S. 19

85 vgl. Friedrich W. Block: Auf hoher Seh in der Turing-Galaxis. Visuelle Poesie und Hypermedia. o.S. • http://www.netzliteratur.net/block/block_turing.html

86 vgl. N. Katherine Hayles (2008): S. 127

87 „There is a distinction between user-controlled time [...], and text-controlled time.“ • Raine Koskimaa: Approaches to Digital Literature. Temporal Dynamics and Cyborg Authors. S. 129-144, hier S. 134. In: Peter Gendolla, Jürgen Schäfer, Roberto Simanowski (Hg.): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld: transcript 2010

88 „System time“ [...] „the succession of the processor cycles pacing the execution of the code. [...]„to consider the various temporal levels seperately, but on the experiential level they merge together in a novel way.“ • Raine Koskimaa (2010): S. 136, 137

89 Christiane Heibach spricht von multimedial im Sinne von nebeneinander existierenden verschiedenen Zeichensystemen und Hypermedialität als Interaktion zwischen den Zeichensystemen, also der technischen Verschränkung von Bild, Text und Ton. • vgl. Christiane Heibach (2001): S. 42 (FN). Roberto Simanowski gibt in der Merkmalsbestimmung dem Begriff der Intermedialität den Vorzug (vor Multi- und Hypermedialität), um in Absetzung zum bloßen Nebeneinander von Text, Bild und Ton zumindest nominell nicht nur die technische, sondern auch die konzeptuelle Integration zu betonen. • vgl. Roberto Simanowski (2002): S. 19

durchsetzt.“ Betrachtet man das Tempo, mit der die computertechnologischen Entwicklungen fortgeschritten sind und fortschreiten, könnte es gar nicht anders sein. Sie sollte mit ihrer Vermutung also Recht behalten, dass „die rein textbasierten Projekte, wie sie in den ersten literarischen Experimenten mit ‚Hyperfictions‘⁹⁰ praktiziert wurden“, nach und nach verdrängt werden könnten.⁹¹

Der Begriff der **Intermedialität** ist bereits seit den 1990er Jahren wegen der Auflösung der Mediengrenzen durch die rechnergestützte totale Digitalisierung zum Leitbegriff des Zeitalters medialer Vernetzungen geworden. Seit Ende der 1960er Jahre war der Terminus ‚Intermedia‘ in der öffentlichen Diskussion in Verbindung mit Hybridformen der Kunst – Stile, die keiner bestimmten Gattung zugeordnet werden können – weit verbreitet.⁹² Davon ausgehend hat sich ein Konzept von Intermedialität entwickelt, dass von dem „Prozess der Fusion mehrerer Medien zu einem neuen Medium“⁹³ handelt, denn Medien „verschmelzen“ mit Hilfe der Computertechnik zu einem „medialen Gesamtkunstwerk“⁹⁴ in einem Supermedium.⁹⁵ Im Fokus steht allerdings nicht das bloße Verknüpfen von Medienformaten zu einem Multimediaspektakel, sondern auch die Beobachtung der technischen Qualität von Medien, die Reflexion der jeweiligen medialen Eigentümlichkeit. Es geht also nicht nur um „ein visuell-akustisches ‚Gesamtdatenwerk‘, sondern auch (um) die dieses erst erzeugende Programmierenebene, die die Transformation und Interaktion der Codes ermöglicht.“⁹⁶ Die „(konzeptuell-integrative) Verbindung zwischen den traditionellen Ausdrucksmedien Sprache, Bild, Musik“⁹⁷ ist ein Wesensmerkmal des überwiegenden Teils der Werke digitaler Poesie, wobei „der ‚Hype‘ an der digitalen Medialität“ nicht „werbeträchtig(e) [...] Verbi-Audiovisionen“ sind, sondern, „dass jedes Wahrnehmungsmedium digital, das heißt alphanumerisch (letztlich über ‚1‘ und ‚0‘) codiert ist [...]“⁹⁸

90 Als ‚Hyperfictions‘ bezeichnet man abgeschlossene literarische Werke, die nach dem Prinzip des Hypertextes aufgebaut sind und dem Leser durch Links mehrere Lesewege eröffnen.

91 Christiane Heibach (2001): S. 34

92 vgl. Dick Higgins: Intermedia. In: Something Else Newsletter. Bd. 1 Nr. 1. 1966

93 Hyun-Joo Yoo (2007): S. 152, 153

94 Florian Rötzer, Peter Weibel (Hg.): Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk. München: Klaus Boer 1993; hier zitiert nach: Hyun-Joo Yoo (2007): S. 155

95 Der Kern des Modells steht in der Tradition der synthetischen Ästhetik, anknüpfend an Richard Wagners Vorhaben des ‚Gesamtkunstwerkes‘ – der Verschmelzung der Einzelkünste (Musik/Dichtung/Malerei/szenische Realisation) zu einem Kunstwerk neuen Typs. • vgl. Hyun-Joo Yoo (2007): S. 154

96 Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 28-30

97 Roberto Simanowski (2002): S. 18

98 Friedrich W. Block: Website: Zum Ort digitaler Literatur im Netz der Literaturen. S. 99-111, hier S. 108. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur. H. 152. Digitale Literatur. X/01. München: Richard Boorberg 2001

Auf der einen Seite ermöglicht Intermedialität neue Dynamiken und somit neue Erfahrungen mit Zeit und Raum; das ist bereits angesprochen im Hinblick auf die Prozessualität. Zum anderen entstehen neue Rezeptionsformen, z.B. solche, die die Bewegungen des Lesers in die Hervorbringung des poetischen Textes einbeziehen, wie im Zusammenhang mit der Interaktivität bereits erwähnt.

Die beschriebenen Auswirkungen auf die Beziehung zwischen Werk und Rezipient schließen einen weiteren wichtigen Aspekt digitaler Poesie nicht ausdrücklich ein: die Möglichkeiten der **Vernetzung**. Das Internet besteht aus Computernetzwerken, die über Protokolle miteinander kommunizieren. Diese technische Kommunikationsstruktur ermöglicht wiederum die Kommunikation zwischen den Benutzern mit Hilfe von Computern. Vernetzte Literatur meint also einerseits Projekte mit Maschine-Maschine-Kommunikation, die eine Vernetzung räumlich entfernt liegender Dokumente ermöglicht, andererseits solche, die sich auf die Kommunikation zwischen Menschen durch den Computer konzentrieren.⁹⁹ Ohne Benutzer ist der Computer jedoch nicht denkbar, da er nur auf Grund von Befehlseingaben in Aktion tritt.¹⁰⁰ Digitale Poesie reflektiert und veranschaulicht daher folgerichtig, wie Vernetzung als soziale und kommunikative Verknüpfung sowie als Dokumentenverknüpfung im Computer bzw. in Netzwerken wie dem Internet kulturell folgenreich technisiert wird.

Der Blick auf Typen und Merkmale macht deutlich, dass die digitale Poesie eine Kunstform ist, in der sich wie in keiner anderen die Funktion der Sprachkunst im technischen Zeitalter kristallisiert. Das schließt „eine kontinuierliche Ideologiekritik des Technischen (ein), die in ihrer Deutlichkeit andernorts erst noch formuliert werden muss.“¹⁰¹

4. Künstler digitaler Poesie

4.1. Digitalpoet Nr. 1: Buchstaben-Künstler UND Programmierexperte

Damit ist ein hehres Ziel angesprochen. Der Netzkünstler und Literaturwissenschaftler Florian Cramer, tonangebender Experte in Sachen Codeworks, hat 2001 behauptet, der überwiegende Teil der Künstler nutze „den PC mit seiner vorinstallierten

99 vgl. Christiane Heibach (2001): S. 37

100 vgl. Christiane Heibach (2001): S. 32.

101 Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 30-32

Software nur als vernetztes Bildschirmlesegerät.“¹⁰² Da steht der Vorwurf im Raum, die Digitalpoeten programmierten einfach zu schlecht, um interessante und techno-kritische Werke zu schaffen.

Diese Kritik muss sich der Wiener Sound- und Textkünstler **Jörg Piringer** (*1974, Wien) nicht gefallen lassen. Er ist diplomierte Informatiker, studierte an der Schule für Dichtung in Wien, an der er heute selbst „akustische Poesie“ unterrichtet. Dadurch passt er in das Raster des ‚dichtenden Nerds‘, dem Gestaltungswille und Kreativität keineswegs fremd sind. Laut Vita auf der Webseite der Universität arbeitet er „als freier Künstler und Wissenschaftler in den Bereichen elektronische Musik, Radiokunst, Lautpoesie, Visuelle Poesie, interaktive kollaborative Systeme, Online Communities, Performance, Klanginstallation, Computerspiele, Videokunst und poetische Software.“¹⁰³ Trotz dieses Potpourris künstlerischen Schaffens lassen sich die Einflüsse, von denen Piringer zehrt, in erster Linie als literarische Strömungen ausmachen. Er nennt die Wiener Gruppe¹⁰⁴ um H. C. Artmann, Gerhard Rühm, Konrad Bayer und Oswald Wiener als wichtigen Bezugspunkt.¹⁰⁵ Wie jene damals experimentiert er heute mit neuen Ausdrucksmitteln und Produktionstechniken. Dazu nutzt Piringer die Computertechnologie. Den Zusammenhang zwischen Computerwissenschaft und Literatur sieht er zunächst in der Sprache als Material. In beiden Fällen gebe es einen Autor und einen Leser. „Beim Buch dechiffriert der Mensch den Text, beim Programmcode gibt es noch eine zusätzliche Ebene“, Quellcode und Benutzeroberfläche, auf der das vom Code generierte Material lesbar wird. „In beiden Fällen muss der jeweilige Text aber erst interpretiert werden, um ihn zu verstehen.“¹⁰⁶

Jörg Piringer gestaltet seine eigene Software. „Die Programmierung ist zwei Drittel des Kunstwerkes“, sagt Piringer, „das ist das, woran ich arbeite“¹⁰⁷, das sei für ihn vergleichbar mit der Konstruktion des Plots, der Struktur für einen Roman. Auch der Anspruch der Wiener Gruppe, alltägliches

102 Florian Cramer: sub merge {my senses; ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen. S. 112-123, hier S. 112. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur. Digitale Literatur. H. 152. X/01. München: Richard Boorberg 2001

103 <http://sfd.at/lehren-und-lernen/faculty/jorg-piringer>

104 Österreichische Autorengruppe, die 1958 entstand und an die von den Nationalsozialisten verfemte Kunst der 1910er und 1920er Jahre anknüpfen wollte. Ihre Wurzeln sahen sie im Expressionismus, Dadaismus, Surrealismus und Konstruktivismus, sie pflegten Sprachexperimente auf dem Gebiet der abstrakten, konkreten, visuellen Dichtung und Montage. • vgl. Otto F. Best: Handbuch literarischer Fachbegriffe. Definitionen und Beispiele. Überarb. und erw. Ausgabe. Frankfurt am Main: Fischer 1994. S. 604

105 INT mit Jörg Piringer vom 26.08.2010 geführt von Cara Wuchold. S. 1 (Transkript Nr. 2)

106 Frank Thalmeier: Abstraktes Sprachgranulat. o.S. In: derStandard.at. 15.06.2009 • <http://derstandard.at/1242317325467/Joerg-Piringer-Abstraktes-Sprachgranulat>

107 INT Jörg Piringer (2010): S. 3

und entlegenes Sprachmaterial für die Kunst nutzbar zu machen, lässt sich in Piringers Arbeit spiegeln. Er verwendet „fremde Stimmen“, „Material aus dem Radio oder aus Filmen, weil uns das die ganze Zeit umgibt und das ein Teil dessen ist, wo und wie wir leben. Seit hundert Jahren ungefähr haben wir elektronisch vermittelte Stimmen, darüber kann man gar nicht hinwegsehen.“¹⁰⁸ Er zieht auch Inspiration aus elektronischer Musik, dem Sampling, „weil da viel mit Klangmaterial gearbeitet wird, und das versuche ich auch mit Sprache zu machen.“¹⁰⁹ Für eine Video-Sound-Installation zum Thema ‚Monster‘, die Jörg Piringer 2010 auf einem Festival zeigte, arbeitete er mit Sprachschnipseln eines Schauspielers in der Rolle von Adolf Hitler. Die Besucher konnten selber interaktiv in den Prozess eingreifen und Texte tippen, die ein Computerprogramm mit Hilfe der Sprachfetzen versuchte, nachzusprechen. Aus dem Bildmaterial des Films entstand gleichzeitig ein Video, so dass Text, Sound und Bewegtbild eine intermediale Einheit bildeten.

Aus Versatzstücken ist auch die audiovisuelle Installation *text2haydn*¹¹⁰ von Jörg Piringer geformt. Hier übersetzt er via Twitter versandte Textnachrichten über Joseph Haydn in Musiksamples, die sich aus Werken des Komponisten zusammensetzen. Jeder Buchstabe aus Twitter entspricht so einem gesungenen Buchstaben aus Haydn-Aufführungen. „symphony by haydn on my alltime favorite radio station“ erscheint da in Silben auf dem Bildschirm bzw. der Projektionsfläche, parallel zu den Gesangsbruchstücken. Die Buchstaben sind zudem animiert, regnen von oben nach unten oder klatschen gegen Bildränder. Sie interagieren mit graphischen Objekten, die mal an Pirouetten drehende Opernsängerinnen, mal an schwebende Meeresspolypen erinnern, und auf Radierungen des Künstlers Wolfgang Horwath zurückgehen. Jörg Piringer interessiert bei seiner künstlerischen Arbeit auch die zeitliche Ebene der Medien. Bei *text2haydn* stehen die Dynamiken der Buchstaben oft der Lesbarkeit der Nachrichten im Wege, was die Prozessualität dieses Mediums unterstreicht. Viele Worte oder Sätze bleiben unvollständig, weil immer neue Buchstaben erscheinen, während andere verschwinden. So verhackstückt Piringer gleichzeitig Twitter-Tweets und Haydns Symphonien. Zugleich verschmelzen auf diese Weise die Werke des Komponisten mit Kommentaren seiner Fans.

108 INT Jörg Piringer (2010): S. 1

109 INT Jörg Piringer (2010): S. 1

110 Videoausschnitt von *text2haydn* unter

<http://joerg.piringer.net/playvideo.php?file=text2haydn.flv&title=text2haydn%20%28short%20video%29>

Ebenfalls um Buchstaben geht es in Jörg Piringers Alphabet-Arbeit namens *abcdefghijklmnopqrstuvwxy*, die er selbst als „audiovisuelle Stimm-Performance“¹¹¹ beschreibt. Daraus ist zudem eine Smartphone-Applikation entstanden, die Piringer programmiert hat.¹¹² *abcdefghijklmnopqrstuvwxy* ist ein Werk, an dem Piringer bereits seit über zwei Jahren arbeitet, das er fortlaufend weiterentwickelt und regelmäßig im Rahmen von Performances¹¹³ in Clubs und auf Festivals zeigt. Eine von ihm geschriebene Software generiert abstrakte visuelle Texte und Sound-Kompositionen in Echtzeit, auf der Grundlage einer Analyse seiner eigenen Stimme. So ordnen bzw. arrangieren sich die Buchstaben in Abhängigkeit seines vokalen Inputs. Die Bewegungen und das Verhalten der vorwiegend schwarz-weißen Textelemente, es gibt Grau- und vereinzelte Rottöne, beeinflussen wiederum den Sound, „was einen audiovisuellen Rückkoppelungskreislauf bewirkt oder ein autopoetisches Live-Performance-System.“¹¹⁴

Er selbst sieht in seiner künstlerischen Arbeit eine weitere Parallele zu den Avantgarden des 20. Jahrhunderts im Bereich elektronischer Musik, insbesondere zu den Arbeiten des französischen Poeten und Musikers Henri Chopin.¹¹⁵ Wie Chopin benutzt Piringer seine Stimme als Klangkörper „in einer dynamischen elektronischen Umgebung.“¹¹⁶ Er möchte darauf aufmerksam machen, dass die Sprache nicht nur einen Sinn, sondern auch Klang und Emotion transportiert.¹¹⁷ Der Künstler Antonio Claudio Carvalho beschreibt die Alphabet-Arbeit in einem Satz: „Er ist Bob Cobbing¹¹⁸ – elektrisch.“ Und macht

111 „audiovisual voice performance“ • Videoausschnitt und Informationen zu *abcdefghijklmnopqrstuvwxy* unter <http://joerg.piringer.net/index.php?href=performance/abcdefghijklmnopqrstuvwxy.xml>

112 Zu sehen unter <http://joerg.piringer.net/index.php?href=abcdefg/abcdefg.xml>

113 Roberto Simanowski schrieb noch 2002, das digitale Kunstwerk verbliebe – im Gegensatz zu Happening und Performance – im medialen Paradigma und stehe so im Zeichen einer doppelten Ortlosigkeit, da ihm der besondere Ort des Ereignens von Kunst fehle und sein reales Ereignis schließlich so temporär und immateriell sei wie alles, was sich im digitalen Medium präsentiert. • vgl. Roberto Simanowski (2002): S. 141. Florian Hartling stellt in seiner jüngsten Publikation die „netzliterarische Konzept- und Performancekunst“ als eine der jüngeren, zudem „bedeutsamsten und einflussreichsten“ Entwicklungen digitaler Poesie vor. • vgl. Florian Hartling (2009): S. 288

114 „which creates an audiovisual feedback loop or an autopoetic live performance system.“ • <http://joerg.piringer.net/index.php?href=performance/abcdefghijklmnopqrstuvwxy.xml>

115 Henri Chopin (1922–2008) gilt als wegweisender Pionier und Förderer der Audiokunst und ist Mitbegründer der ‚poésie sonore‘. Er setzte den menschlichen Körper als ein tönendes Instrument ein und konzentrierte sich in seinen Kompositionen auf den Mikrokosmos der durch den Kehlkopf erzeugten Laute, isolierte mit dem Mikrofon zuvor nicht wahrgenommene Klänge und verarbeitete sie in zahlreichen elektroakustischen Werken • vgl. <http://archiv2.sfd.at/henrichopin/>

116 „in a dynamic electronic environment.“ • <http://joerg.piringer.net/index.php?href=performance/abcdefghijklmnopqrstuvwxy.xml>

117 INT Jörg Piringer (2010): S. 7

118 Der Brite Bob Cobbing (1920–2002) wirkte auf dem Gebiet der akustischen, visuellen, konkreten Poesie und war ein Performance-Künstler wie Piringer. 1964 veröffentlichte er *ABC In Sound*, ein Werk, das seine Interessensfelder akustische und konkrete Poesie verband und visuelle und auditive Darstellungsmöglichkeiten des englischen Alphabets untersucht. • vgl. <http://www.myspace.com/bobcobbing>

Bezüge deutlich, wenn er sie als „konkrete Punk-Poesie“ bezeichnet.¹¹⁹ Die Software ermöglicht es Piringer, haltlose Text-Sound-Kompositionen zu erzeugen; haltlos insofern, als dass sie unvermittelt auftauchen, reaktiven Dynamiken ausgesetzt sind und wieder entschwinden. Piringer beseelt die Buchstaben, indem er sie mit Klang belegt, und sowohl auf visueller als auch auf auditiver Ebene agieren und interagieren lässt. Durch die Eingabe der Stimme via Mikrofon produzieren verschiedene rechnergestützte flexible Module einen Output in Bild und Ton. Stößt zum Beispiel ein ‚A‘ mit einem ‚B‘ zusammen, ändert sich deren Sound sowie Bewegungsverhalten. So technisch das klingt, so ‚menschlich‘ kommen die Lettern für den Zuschauer daher, scheinen sich hier zu einer Meute zusammenzuraffen oder da zum hektischen Palaver zu treffen. Für Chris Funkhouser werden sie „Buchstabencharaktere in einer visuellen Erzählung, entwickeln im Gefüge eine eigene Identität, fern grammatikalischer Empfindlichkeiten.“¹²⁰ Friedrich W. Block sieht darin „die Lust, Fragmente der eigenen Stimme und der Artikulation, mit elektronisch verfremdeten oder auch solchen, die dann auch völlig synthetisch sind, zu mischen, und dann in eine Art von Sängerwettstreit zu treten [...], um auch auf dieser Schwelle zwischen dem Natürlichen und dem Synthetischen zu tanzen. Das kann natürlich mit einer Skepsis oder mit einem Bedürfnis nach Sensibilisierung für heutige Sprachformen einhergehen, ich glaube aber auch, dass eben ein ganz großes Lustmoment drinsteckt.“¹²¹

Bei den Algorithmen, die Piringer zugrunde legt, bedient er sich bei der Physik, Biologie oder Mathematik: „Textliche und klangliche Partikel beeinflussen sich zum Beispiel gegenseitig wobei sie vom Gesetz der simulierten Newtonschen Physik¹²² kontrolliert werden. Wenn sie kollidieren, erklingen sie, werden zerstört oder reflektieren.“¹²³ Manche fallen einfach nur herunter, andere simulieren Regenprasseln, erzeugen Rhythmen, manchmal allein dadurch, dass sie permanent an Wände stoßen. Piringer kann auch das Aussehen der Buchstaben und die

119 „He is Bob Cobbing - electric.“ • INT mit Antonio Claudio Carvalho vom 14.10.2010 geführt von Cara Wuchold. o.S. (ohne Transkript)

120 „[...] characters in a visual narrative, begin to take on their own identity as texture, well outside the realm of grammatical sensibility.“ • Chris Funkhouser: Encapsulating E-Poetry 2009. Some views on contemporary digital poetry. o.S. • <http://www.dichtung-digital.org/2009/Funkhouser.htm>

121 INT Friedrich W. Block (2010): S. 7

122 Piringer bezieht sich hier auf die Bewegungssätze des Physikers Isaac Newton (1642-1727), aus denen sich Erkenntnisse für die Simulation von Bewegungen von Objekten gewinnen lassen.

123 „textual and sound particles for example interact with each other controlled by the law of simulated newtonian physics, so when they collide they sound, get destroyed or reflected.“ • <http://joerg.piringer.net/index.php?href=performance/abcdefghijklmnopqrstuvwxyx.xml>

Tonhöhe des Sounds verändern.¹²⁴ Teilweise simuliert er räumliche Tiefe, so dass die Lettern sich voreinander schieben oder sich aus der Ferne hin zur Projektionsoberfläche zu bewegen scheinen. Das Werk *abcdefghijklmnopqrstuvwxy* ist aber nicht nur ein Buchstabenspektakel für Augen und Ohren, sondern laut Autor „die Umsetzung eines aktualisierten Poesiekonzepts, das die Welt oder ‚alles, was der Fall ist‘¹²⁵, beschreibt.“¹²⁶ Ihn interessiert „die Materialität der Sprache und der Stimme, ihre Mikrostrukturen. Wahrscheinlich sind es die gleichen Beweggründe, aus denen sich auch Physiker mit Elementarteilchen auseinandersetzen: Ich will etwas über die Beschaffenheit meiner Welt herausfinden. Ähnlich wie in wissenschaftlichen Experimenten schaffe ich mit meinen Arbeiten Versuchsanordnungen, in denen ich – buchstäblich – Partikel aufeinanderprallen lasse. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse fließen wiederum in neue Versuchsaufbauten ein. Ich versuche ständig neue Problemfelder und Aufgabengebiete im Kontinuum zwischen Schrift, Laut und Form zu erschließen.“¹²⁷

Die Performance selbst ist stets improvisiert. Der Künstler hat zwar eine Idee davon, was geschehen soll und eine gewisse Anzahl von Steuerungselementen, doch was tatsächlich passiert, entscheiden der Moment und die Algorithmen. Für Jörg Piringer ist die Arbeit insgesamt „noch lange nicht fertig“¹²⁸, er wünscht sich mehr Komplexität. Er habe den einzelnen Elementen zwar schon „so was wie eine ganz rudimentäre – Intelligenz ist das falsche Wort – aber so was wie einen Instinkt“¹²⁹ eingebaut, d.h. dass sie Regeln folgen, die so vielschichtig sind, dass sie nicht leicht vorhersehbar sind. Friedrich W. Block sieht darin ein „Spiel zwischen Bestimmtheit und Unbestimmtheit und zwischen Freiheit und Zwang.“¹³⁰ Piringers Ziel ist, das System so komplex zu gestalten, die Gesetzmäßigkeiten so undurchschaubar, dass es ihn selbst überraschen kann. Genau das fasziniert ihn zum Beispiel auch an Computerspielen, dass die Welten darin so ausufernd und verzweigt sein können, dass sie überraschen und dadurch Spannung erzeugen. Piringer bezeichnet sich selbst als ‚Gamer‘ und denkt, dass die Narration der Computerspiele dem Computer vermutlich am ehesten entspricht: „Du kannst mit den

124 vgl. INT Jörg Piringer (2010): S. 9

125 Mit „Die Welt ist alles, was der Fall ist.“ beginnt das Werk *Tractatus logico-philosophicus* (Logisch-Philosophische Abhandlung) des österreichischen Philosophen Ludwig Wittgensteins (1889–1951).

126 „the implementation of an updated poetic concept of describing the world or ‘everything, that is the case’.“ • <http://joerg.piringer.net/index.php?href=performance/abcdefghijklmnopqrstuvwxy.xml>

127 Frank Thalmair (2009): o.S.

128 INT Jörg Piringer (2010): S. 2

129 INT Jörg Piringer (2010): S. 3

130 INT Friedrich W. Block (2010): S. 8

Erwartungshaltungen der Leser spielen. Auch das Thema Immersion ist dort am weitesten fortgeschritten.“¹³¹

4.2. Digitalpoet Nr. 2: Komponist von Suchmaschinen-Melodien

Als einer der ersten deutschen Netzliteraten produziert **Johannes Auer** (*1962, Stuttgart) bereits seit 1996 Literaturprojekte im Internet. Er steht mit seinen Werken in der Tradition der so genannten ‚Stuttgarter Schule‘ um Max Bense¹³², Professor für Philosophie und Wissenschaftstheorie an der Technischen Hochschule Stuttgart.¹³³ Hier liegen in den 1950er und frühen 1960er Jahren die Anfänge digitaler Poesie als sprachkünstlerische Arbeit mit dem Computer im Umfeld experimenteller Poesie. Es ging weniger um die Ergebnisse, sondern v.a. um die Frage, „wie die Maschine hinsichtlich ihrer ästhetischen Funktion – etwa im Verhältnis zur Kreativität des menschlichen Autors – zu interpretieren wäre.“¹³⁴ Theo Lutz, Schüler von Max Bense, generierte im Jahr 1959 die ersten stochastischen Texte¹³⁵ überhaupt. Er entwickelte ein Programm, mit Hilfe dessen man computergenerierte Sätze bilden konnte. Bisher waren zufallsgenerierte Texte nur in Experimenten mit Würfeltextrn, Cut-up-Verfahren oder durch andere Zufallsprozesse zu erstellen gewesen.¹³⁶

Konzentrierte sich die künstlerische Arbeit von Johannes Auer bis Ende der 1990er Jahre vor allem auf traditionelle Hypertext- und Hypermediaprojekte, nahm er im Jahr 2005 den ersten Computertext von Theo Lutz als Grundlage für eines seiner Werke, indem er den Algorithmus zunächst nachprogrammierte. Theo Lutz hatte seinen Texten je sechzehn Subjekte und sechzehn Prädikate aus Franz Kafkas *Das Schloss* zugrunde gelegt, die nach einem bestimmten Schema verwendet und in einfachen Sätzen ausgegeben wurden.

Spannend findet Johannes Auer an den Texten von Theo Lutz vor allem, „dass es in dem Projekt eigentlich gewaltig gemenschelt hat.“ Theo Lutz hatte dem computergenerierten Text heimlich

131 Frank Thalmair (2009): o.S.

132 Der Philosoph und Wissenschaftstheoretiker Max Bense (1910-1990) legte mit seiner Publikation *Aesthetica* 1965 die Grundlage für eine „abstrakte“ bzw. „theoretische Ästhetik“. Er löste das Kunstwerk aus dem Kontext der individuellen Rezeption sowie der Intentionen des Künstlers und beabsichtigte die Entmythologisierung und Entideologisierung der Kunst und der Literatur. • vgl. Harenberg *Lexikon der Weltliteratur*, Bd. 1, überarb. und aktualisierte Ausgabe, Dortmund: Harenberg Lexikon 1995. S. 343

133 vgl. Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.) (2004): S. 16

134 Friedrich W. Block (2001): S. 102

135 Stochastische Texte bestehen aus Sätzen, deren Wörter zufallsmäßig bestimmt werden.

136 vgl. Miriam Stürner: *Von künstlicher und digitaler Poesie. Formen computergenerierter Poesie seit den 1960er Jahren*. Stuttgart: 2003. S. 18 • http://www.netzliteratur.net/stuerner/stuerner_mag.pdf

Kommas hinzugefügt und grammatikalische Unstimmigkeiten korrigiert, „er hat also ganz traditionell wie ein Autor agiert und daran gearbeitet“¹³⁷ – obwohl er doch eigentlich den Computer dazu bringen wollte, literarisch zu arbeiten. Auer dekonstruiert den damals gegenüber den computergenerierten Texten herrschenden Idealismus¹³⁸ und erweiterte sein Werk auf der Grundlage der Nachprogrammierung von Lutz’ Texten kontinuierlich; zunächst um ein Web-Interface, das es den Rezipienten erlaubt, unter einer eigens eingerichteten Internetadresse den Wortschatz zu verändern. Er selber meint, „es passiert auch was mit einem. Man arbeitet dann plötzlich mit dem Computer, man arbeitet mit dieser Schleife und das ist dann was irgendwie Organisches, was auch ein bisschen atmet.“¹³⁹ Die Interaktionsmöglichkeiten der Rezipienten sind ein Schwerpunkt in Auers Werken. In vielen früheren Arbeiten digitaler Poesie, v.a. auch im Bereich Hypertext, sieht er nur eine „kastrierte Interaktivität. Man konnte sozusagen als Schiedsrichter nur entscheiden, in welche Richtung geht’s weiter. Man war nicht authentisch beteiligt.“¹⁴⁰

Wie Jörg Piringer arbeitet er häufig mit Performances. Seit Ende 2005 führte Auer das Werk unter dem Titel *Free Lutz!* mehrfach auf und ließ die generierten *Das Schloss*-Texte, verwoben mit den Worten des Publikums vor Ort bzw. auf der Internetseite, live von einem Sprecher vortragen. Durch seine Interpretation wurden die „ursprünglich eintönigen und ähnlich strukturierten Wortkolonnen zu einem sinnlich erlebbaren Vortrag um Betonungen zum Trauerspiel, zur Anklage, zum Freudengeheul, zum Wutausbruch usw.“¹⁴¹ Der Sprecher steht für die „Vermenschlichung des Interfaces“¹⁴², Auer nennt dessen Interpretationsakt eine „authentische Interaktion“, ein Computer könne das nicht.¹⁴³ Auch ohne das Eingreifen der Zuschauer in den Text sei das Werk unvollständig. Damit steht es im Gegensatz zu dem Großteil digitaler Poesie, die durch „eine ‚autistische‘ vereinzelte Lektüre vor dem Computerbildschirm geprägt ist“¹⁴⁴, was selbst für kollaborative Mitschreibprojekte gilt.

137 Radiointerview mit Johannes Auer vom 18.12.2005 geführt von T. Doktor und J. Nehrlich. Timecode (TC) 01:40-02:43 • <http://copernicus.netzliteratur.net/>

138 vgl. INT Friedrich W. Block (2010): S. 6

139 Radiointerview Johannes Auer (2005): TC 09:50-10:13

140 INT mit Johannes Auer vom 19.09.2010 geführt von Cara Wuchold. S. 2 (Transkript Nr. 3)

141 Florian Hartling (2009): S. 305

142 Johannes Auer: *Netzliteratur: Text, Algorithmus, Interaktion*. Beitrag für die Tagung *Fiktion - Simulation - Imitation / Fiction - Simulation - Imitation. Rethinking the (Literary) Net and the Conditions of the (Cultural) Web*. 23.-24. Oktober 2009. Wien. S. 5 • <http://www.netzliteratur.net/auer/wien2009.pdf>

143 vgl. INT Johannes Auer(2010): S. 2

144 Florian Hartling (2009): S. 304.

Als *Search Lutz!*¹⁴⁵ erfuhr die Arbeit 2006 eine weitere Modifikation, indem Johannes Auer die Programmierung um eine Suchmaschinenabfrage erweiterte. „Suchmaschinen sind das populärste Werkzeug des Internet. Mit tausenden von Wörtern wird in jeder Sekunde nach Antworten gesucht“¹⁴⁶, beschreibt Auer sein Interesse an den Sucheinträgen.¹⁴⁷ Das literarische Mitwirken an Kafkas Zufallstext durch Theo Lutz, der auch die Grundlage für *Search Lutz!* bildet, sieht Johannes Auer nun dreifach verwirklicht, „einerseits durch eine literarische Inszenierung der entstehenden Computertexte durch einen professionellen Sprecher. Zweitens durch die Mitautorschaft des Publikums.“ Als dritte literarische Referenz nennt er „das kollektive Begehren im Netz“, welches „durch die Hereinnahme von Suchbegriffen“ mitschreibt.¹⁴⁸ Aus der Performance wurde so eine „potentiell globale Kollaboration.“¹⁴⁹

Bei den Performances stützte sich die Arbeit auf die Live-Suche¹⁵⁰ von Web.de, da diese zumindest den Anschein hatte, relativ ungefiltert zu sein. Denn: Die Übersichten in der Live-Suche sind üblicherweise durch einen Filter zensiert, um keine anstößigen Wörter oder Phrasen weiterzugeben, die dem Image der Suchmaschine schaden könnten und sind somit eigentlich ein „geschöntes Abbild der aktuellen Suchinteressen von Suchmaschinennutzern.“¹⁵¹ Zusätzlich werden die angezeigten Suchergebnisse nach nicht vollständig transparenten Relevanz- und Gewichtungskriterien sortiert. Mit diesen medienethischen Fragen setzt sich Johannes Auer allerdings nicht auseinander.¹⁵² Medienkritik sei „weniger (s)eine Baustelle“, auch wenn, um bei den Suchmaschinen zu bleiben, Google dringend vergesellschaftet gehöre. Diese mächtige Technologie könne man keinem Privatkonzern überlassen, „aber Netzkunst zu machen, um sozusagen Google anzuklagen, nee.“¹⁵³

145 Videoausschnitt und Informationen unter <http://halle.netzliteratur.net/>

146 Ebd.

147 Die Auseinandersetzung mit Suchmaschinen ist ein wichtiges Thema für die Netzkunst; zunehmend reflektieren Künstler die gewachsene gesellschaftliche Bedeutung von Suchmaschinen und die medienethischen Konsequenzen dieser Entwicklung; z.B. in der Arbeit „streamfishing“ (2004) von Beat Suter und René Bauer, in der Suchbegriffe animiert am Betrachter vorüberziehen oder „Google Will Eat Itself“ (2005) vom Künstlerduo ubermorgen.com, basierend auf der Idee mit Google-Ads Geld zu verdienen und davon Google aufkaufen • vgl. Florian Hartling (2009): S. 303

148 vgl. <http://halle.netzliteratur.net/>

149 Florian Hartling (2009): S. 294

150 Das ist ein spezieller Service von Suchmaschinen, der die aktuell von anderen Benutzern eingegebenen Suchbegriffe anzeigt.

151 Florian Hartling (2009): S. 302

152 vgl. Ebd.

153 INT Johannes Auer (2010): S. 8

Was in den Arbeiten dennoch anklingt, sind aktuelle und umstrittene Themen im Zusammenhang mit den digitalen Umwälzungen wie Privatsphäre und Überwachung. Denn mit Roberto Simanowski ließen sich die Sucheinträge verarbeitenden Werke von Auer auch als „Datenabfallkunst“¹⁵⁴ bezeichnen. Simanowski bezieht sich auf den russisch-amerikanischen Medientheoretiker, Kritiker und Künstler Lev Manovich, wenn er vom „Gruppenbild“ spricht, „das freilich nicht durch die Abgebildeten in Auftrag gegeben wurde.“¹⁵⁵ Auch wenn im Fall von *Search Lutz!* nur Textfetzen einfließen, die sich nicht ohne weiteres zu den Sendern zurückverfolgen lassen, ist es eine sprechende Metapher für die unkontrollierten Datenströme, die Computernutzer tagtäglich verbreiten. „Es gibt ein Schreiben, dass wir eigentlich gar nicht so richtig mitbekommen“, sagt Auer, der unseren Lebensraum als „Textraum“ begreift. Handy und Browser seien „extrem geschwätzig“¹⁵⁶, wie alle digitale Technologie.

Bei seiner künstlerischen Arbeit lässt sich Johannes Auer zunächst weniger von Emotionen oder von technischen Fragestellungen leiten – letzteres ist bei Jörg Piringer häufig der Fall. Wenn Piringer als ‚dichtender Nerd‘ gelten kann, ist Auer ein ‚nerdiger Dichter‘, für den das Programmieren durchaus lästig sein kann. Bei Johannes Auer stehen zunächst Konzept und Idee im Vordergrund. „Wie erreiche ich ein Setting, dass ich aus dem generierten Kontext herauskomme und wieder natürliche Poesie schaffe, die dann den Menschen [...] auch wirklich erreicht“¹⁵⁷, ist die Grundfrage, an der er sich derzeit abarbeitet. *Search Lutz!* ist der erste Teil der ‚Such‘-Trilogie von Auer, an der er, gemeinsam mit Beat Suter und René Bauer¹⁵⁸, bis heute arbeitet. Der zweite Part setzt sich ebenfalls mit dem Phänomen Suchmaschine auseinander, greift auch auf die Live-Suche – diesmal von Lycos – zu. Was gesucht wird, ist Ausdruck von Wünschen, in den *SearchSongs*¹⁵⁹ wird „diese Sehnsuchtsmelodie [...] hörbar gemacht.“¹⁶⁰ Die Wörter bzw. Buchstaben der Sucheinträge werden in spielbare Töne der Notenskala – c, d, e, f, g, a, h, cis, ces, dis etc. – übersetzt, nicht spielbare Buchstaben definieren die Tonlänge. „Stuttgart 21, Liebestarot, Wettervorhersage, Demi Moore, Katzenberger, Kreditrechner,

154 Roberto Simanowski (2008): S. 102

155 Roberto Simanowski (2008): S. 104

156 INT Johannes Auer (2010): S. 12

157 INT Johannes Auer (2010): S. 2

158 Die Zürcher René Bauer und Beat Suter bilden gemeinsam mit Mirjam Weder die Künstlergruppe and-or, die sich mit Kommunikationsphänomenen und Interaktivitäten zwischen Mensch und Maschine beschäftigen. •

Homepage der Künstler unter <http://www.and-or.ch/about.php>

159 Online-Version der *SearchSongs* unter <http://searchsongs.cyberfiction.ch/>

160 <http://searchsongs.cyberfiction.ch/info.html>

Yoga für Anfänger [...]“ läuft da beispielsweise am Nachmittag des 4. Oktober 2010 als Stream über das Webinterface der *SearchSongs*. Parallel dazu verlaufen die Notenlinien, erklingt die Melodie. Mit einem Klick auf ‚adagio‘, ‚allegro‘ oder ‚presto‘ lässt sich die Geschwindigkeit der Tonfolge beeinflussen. Ein Eingabefeld lädt dazu ein, einen eigenen Text hinzuzufügen, der sich dann in die Wortfolge aus der Live-Suche eingliedert und ebenfalls akustisch umgesetzt wird und so den Rezipienten zum Mitkomponisten macht. Johannes Auer verweist auf das Motiv B-A-C-H, also eine Folge von Tonbuchstaben, die den Namen ‚Bach‘ vertonen, als bekanntestes Beispiel einer Buchstaben-Notation. Johann Sebastian Bach benutzte das Motiv mehrfach in seinen Kompositionen. Ein spannender Gegensatz liegt für Auer in der Gegenüberstellung der streng regulierten Notation und dem Algorithmus, der dem Zufall unterliegt. Johannes Auer sieht, darin folgt er Peter Weibel¹⁶¹, Künstler und Vorstand des Zentrums für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe, eine Verbindung „zwischen der Handlungsanweisung der Konzeptkunst an den Betrachter und der Rechenanweisung des Algorithmus an den Computer.“ Zwischen beiden lassen sich „poetologisch interessante Bezüge herstellen¹⁶²“, so Auer. Das Webinterface der *SearchSongs* ist nur Mittel zum Zweck, da das Werk eigentlich als Performance konzipiert wurde. Bei einer Aufführung im Literaturhaus Stuttgart im Jahr 2008 setzte Erik Borgir, Solo-Cellist des Bayerischen Kammerorchesters, die Notation aus Sucheinträgen musikalisch um. Er spielte und interpretierte die Notenlinie in Echtzeit. Auch hier konnte das Publikum den Sucheinträgen an Computerterminals eigene Worte hinzufügen und so das Spiel Borgirs beeinflussen. Was dabei herauskam geriert sich tatsächlich wie ein sehnsüchtig klingendes Stück Neuer Musik.¹⁶³

Mit *SearchSonata 181*¹⁶⁴, die Anfang 2011 beim Filmwinter in Stuttgart zur Uraufführung kommen wird, vervollständigt Johannes Auer die ‚Such‘-Trilogie. In diesem Fall wird ein Algorithmus aus dem Computeralltag, der eigentlich dazu da ist, sprechbare Passwörter zu generieren, benutzt, um aus Sucheinträgen Lautpoesie zu erzeugen. Johannes Auer hat den Algorithmus allerdings modifiziert, um auch Lautkombinationen zu ermöglichen, die über sprechbare Wortkreationen hinaus-

161 vgl. Peter Weibel: Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst, 2004. o.S. • <http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>

162 Johannes Auer (2009): S. 2

163 Videoausschnitt der Performance zu sehen unter <http://www.youtube.com/watch?v=f10VOWhEv4>

164 Der Name ist angelehnt an den „Federal Information Processing Standard (FIPS) 181“ für Computersicherheit in Bezug auf automatische Passwort-Generatoren. FIPS sind öffentlich bekannt gegebene Standards der Vereinigten Staaten von Amerika.

gehen, z.B. einzelne Buchstaben oder Konsonantenfolgen. Bei den Performances, aber auch im Internet kann wiederum das Publikum mittexten. Die eingetragenen Begriffe ergänzen nach einem Zufallsprinzip die Live-Suche. Der Netzkünstler bezeichnet seine Arbeit als Ready-made, stellt Vorgefundenes in einen neuen Kontext. In Auers Setting wird ein Algorithmus neu platziert und damit zu Kunst erhoben. Der Lauttext, den *SearchSonata 181* erzeugt, wird von einem Sprecher wiedergegeben. Johannes Auer ist sich sicher, dass das Werk – wie auch die vorangegangenen – ohne diese menschliche Komponente nicht funktionieren würde: „Ich glaube, wenn wir das Publikum eine halbe Stunde mit computergenerierter Musik traktiert hätten, das wäre nicht gegangen. [...] Sowohl bei ‚Search Lutz!‘ als auch bei den ‚SearchSongs‘, und ich hoffe auch bei der ‚SearchSonata 181‘, gibt es Wellen zwischen Publikum und Interpreten, die sich aufbauen und wieder abflauen und für mich die eigentliche Spannung der Performance ausmachen.“¹⁶⁵ Für die Internet-Variante des Werks arbeiten Beat Suter und René Bauer gerade an einem Programm, das die auditive Sprachausgabe durch den Computer online ermöglicht. Das dient zur Veranschaulichung, doch eigentlich ist der Leser gefordert, die Rolle des Sprechers zu übernehmen und die Lauttexte selbst zu sprechen.

Jörg Piringers und Johannes Auers Arbeiten, die hier im Fokus stehen, sind gleichen Typs, gehören zur algorithmischen Poesie. Sie stellen, wenn man so will, die Mathematik in den Dienst der Kunst, die „Abläufe werden automatisch generiert, aber dadurch, dass eine Metalogik die Generatoren steuert“¹⁶⁶, sind Piringer und Auer nicht mehr allein für die Gestalt ihrer Kunstwerke verantwortlich. Allerdings sind die Algorithmen hier nur Mittel zum Zweck, passieren auf der unsichtbaren Textebene des Computers, um das zu steuern, was der Rezipient auf der Projektionsfläche wahrnehmen kann. Wollte man Werke wie *abcdefghijklmnopqrstuvwxy* oder die ‚Such‘-Trilogie insgesamt erfassen, „müsste man Zugang zu allen Repräsentationsformen des Gedichts haben, also die Autorensicht einnehmen und den unveröffentlichten Quelltext sowie die Logik der Algorithmen kennen.“¹⁶⁷

165 INT Johannes Auer (2010): S. 5

166 Gerhard Penzkofer: Postmoderne Lyrik – Lyrik in der Postmoderne. Studien zu den romanischen Literaturen der Gegenwart. Würzburg: Königshausen & Neumann 2007. S. 34

167 Gerhard Penzkofer (2007): S. 35

5. Wo steht die digitale Poesie: Dauerkrise oder schleichender Tod?

Jörg Piringer und Johannes Auer sind neben Beat Suter und René Bauer fast die einzigen aktuell aktiven Künstler digitaler Poesie im deutschsprachigen Raum. Susanne Berkenheger, preisgekrönt und hochgelobt für ihre Hypertexte *Zeit für die Bombe* (1997), *Hilfe!* (1999) und *Die Schwimmmeisterin* (2002), arbeitet inzwischen mit Werken wie *Die letzten Tage von Second Life* (2009/2010), das sie selbst als „fiktionalen Weblog“¹⁶⁸ bezeichnet, häufig nicht mehr im engeren Sinne im Bereich digitaler Poesie, „bastel(t) (aber) gerade an einer kleinen hypertextartigen Sache herum.“¹⁶⁹ Der Künstler, Psychologe und Erfinder Stefan Schemat beackert das Feld der lokativen Werke, indem er, z.B. mit dem Einsatz von GPS-Geräten, „auf der Schwelle zwischen Textraum, geographischem Raum und Imaginationsraum“¹⁷⁰ arbeitet. Er nennt seine dreidimensionalen Klang- und Erzählwelten „Augmented Reality Fiction“¹⁷¹, mit der die reale Umgebung mithilfe eines GPS-Gerätes und eines Kopfhörers in ein interaktives Hörspiel verwandelt wird. So schafft er nicht nur eine ‚Erweiterte Wirklichkeit‘, sondern auch eine Erweiterung der Poesie. Mit der von ihm entwickelten „Hyper Trance Fiction“¹⁷² schafft er Werke wie *The Breathing Wall* (2004), in denen die Erzählung über das Mikrofon eines Headsets auf die Atemfrequenz des Lesers reagiert. So entsteht eine ganz neue Form von Interaktivität. Darüber hinaus gibt es Künstler, die mit einzelnen Arbeiten in den Bereich der digitalen Poesie hereinragen. So hat Julius Popp mit *Bit.fall*¹⁷³ (2002) einen Wörter-Wasserfall geschaffen, bei dem sich mit Hilfe von Magnetventilen in Intervallen Sequenzen aus Wassertropfen in Form von Worten bilden, die durch einen Algorithmus aus einem Live-Ticker eines Nachrichtenportals ausgewählt werden.¹⁷⁴

168 <http://www.berkenheger.de/german.html>

169 Zitiert aus einer E-Mail von Susanne Berkenheger an Cara Wuchold vom 18.08.2010

170 INT Friedrich W. Block (2010): S. 9

171 <http://www.enterreality.com/>

172 Ebd.

173 Zu sehen in einem Video der Installation von 2008 im Museum of Modern Art (MoMA) •

<http://www.youtube.com/watch?v=ygQHj1W0PPM>

174 Es folgte *Bit.Flow* (2005/07), bei dem rote Farbtropfen mithilfe einer softwaregesteuerten Maschine minimalistische Muster in transparenten Schläuchen bilden, und *Bit.Code* (2009), eine Wandinstallation bei der aus sich bewegenden schwarzen und weißen Elementen Muster und z.T. auch lesbare Informationen entstehen. • vgl. Susanne Altmann: Bitte noch ein Bit. In: art. Das Kunstmagazin. 27.07.2010. o.S. • http://www.art-magazin.de/kunst/31996/julius_popp_museum_haus_lange

5.1. Abgesänge

Florian Cramer, der sich – wie bereits erwähnt – sowohl als Theoretiker wie auch als Künstler v.a. in Bezug auf Codeworks einen Namen gemacht hat, hat sich nach eigenen Angaben inzwischen aus der digitalen Poesie-Szene verabschiedet und spricht davon, dass sich „ein großer Teil der frühen akademischen Netzliteraturkritik und -forschung, die vor allem an nichtlinearen, multimedialen Erzählformen interessiert war, [...] auf computer game studies verlagert“ hat. Weil es in Deutschland bis auf das Leipziger Literaturinstitut keine literarischen Schreibstudiengänge gebe, so Cramer, „kommt es zur kuriosen Situation, dass es mehr Netzliteratur-Philologen (wie z.B. am entsprechenden Forschungsprojekt der Universität Siegen¹⁷⁵) als Autoren gibt. Auf die Generation der Netzliteraten der 1990er Jahre ist, soweit ich es überblicke, im deutschsprachigen Raum niemand nachgefolgt.“¹⁷⁶ Auch Christiane Heibach sieht die Zirkel im deutschsprachigen Raum, die Ende der 1990er Jahre sehr aktiv waren, „ziemlich aufgelöst“¹⁷⁷, Preise gebe es höchstens noch in regionalen Umfeldern.

Ein kurzer Blick zurück: Als das Wochenblatt *Die Zeit* 1996 gemeinsam mit dem IT-Unternehmen *IBM* den 1. Internet-Literaturpreis ausschrieb, steckte sie große Hoffnungen in jene Autoren, deren „literarischen Beiträge [...] die Ausdrucksformen und die technischen Möglichkeiten der Computernetze (etwa E-Mail, Newsgroups, Hypertext) aufnehmen und kreativ benutzen“, und lud ein „zum Spiel mit den Grenzen zwischen Schrift, Datensatz, Bild und Graphik.“¹⁷⁸ Von der Formen-Vielfalt verunsichert strichen die Veranstalter 1998 das Wort ‚Literatur‘ aus dem Namen des nun *Pegasus* genannten Wettbewerbs¹⁷⁹, im Folgejahr fand dieser dann gar nicht mehr statt.¹⁸⁰ Die Vergabe des vom *Deutschen Taschenbuch Verlag* und *T-Online* ausgelobten Preises *Literatur.digital* wurde 2003 eingestellt. In der Ausschreibung des von der Stadt Linz

175 Angesprochen ist die Forschungsgruppe „Literatur im Netz / Netzliteratur“ von Peter Gendolla und Jürgen Schäfer.

176 Zitiert aus einer E-Mail von Florian Cramer an Cara Wuchold vom 02.08.2010

177 Zitiert aus einer E-Mail von Christiane Heibach an Cara Wuchold vom 03.08.2010

178 o.A.: Lilienthals Traum. In: DIE ZEIT, 11/1996 .

http://www.zeit.de/1996/11/Lilienthals_Traum_Literaturwettbewerb_Die_ZEIT_ist_eben_fuenfzig

179 vgl. o.A.: pegasus '98. In: DIE ZEIT, 16/1998 . http://www.zeit.de/1998/16/pegasus_'98

180 Zu nennen ist darüber hinaus die von 1995 bis 1999 veranstaltete „Softmoderne“, ein Hypertext-Festival, das v.a. der Information über aktuelle Literatur für Computer und Internet und der Präsentation ausgesuchter Werke diente. Das Konzept fand unter der Ägide der gleichen Veranstalter – Stephan Porombka, Hilmar Schmunt und Thomas Wegmann – unter dem Namen „elektroLit“ eine einmalige Fortsetzung. • vgl. Sabrina Ortman: netz literatur projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute. Berlin: berlinerzimmer.de 2001. S. 24-28, hier zitiert nach der Online-Version unter http://www.berlinerzimmer.de/eliteratur/pegasus_softmoderne.htm

vergebenen *Marianne.von.Willemer.2010*-Preises für Künstlerinnen, die die digitalen Medien als künstlerisches Werkzeug und Ausdrucksmittel gebrauchen, werden Bereiche wie „digitale Fotografie, Digital Video, Computeranimation, generative Graphik, digitale Musik, interaktive Installationen, Netz- und Web 2.0-Projekte, Medienperformances, Medienarchitektur“¹⁸¹, aber nicht die digitale Poesie erwähnt. Die Fördermöglichkeiten für Künstler digitaler Poesie sind somit heute sehr begrenzt.

Im Jahr 2002 verkündet *Der Spiegel* den „Absturz der Netzpoeten“¹⁸², berichtet in triumphierendem Ton von „dem verbliebenen Häuflein hartgesottener Internet-Literaten“ und „der schwindsüchtigen Szene“, der „Hyper-Hype“ sei nun vorbei.¹⁸³ Wobei sich die Argumentation auf das grundlegende Missverständnis stützt, die digitale Poesie sei angetreten, allein um dem gedruckten Buch Konkurrenz zu machen. Dieser Logik folgend wird irrtümlicherweise auch Rainald Goetz' Internettagebuch *Abfall für alle*¹⁸⁴ dem Genre zugerechnet, das später als Buch erschien. Die Autoren übersehen, dass es bei den Arbeiten digitaler Poesie jedoch nicht darum ging, Prosa durch „blinkende Logos und andere Mätzchen“¹⁸⁵ aufzumotzen, sondern eine neue Kunstform mit computerspezifischen Eigenschaften entstand. *Der Spiegel* urteilt im Hinblick auf *Die Schwimmeisterin*: „So witzig Berkenhegers Wort-Bild-Konglomerate sein können, sie ähneln doch nicht so sehr einer fesselnden Lektüre als einem Computerspiel, bei dem es nichts zu gewinnen gibt.“¹⁸⁶ Darauf ließe sich erstens antworten, dass manche Formen digitaler Poesie tatsächlich mehr mit einem Computerspiel als gedruckter Prosa gemein haben, zweitens ist weder das eine noch das andere Genre ein Garant für Spannung. Recht haben die Autoren sicherlich mit ihrer Beobachtung, dass die netzaffinen Literaten und Kritiker bei den Veranstaltungen und Preisverleihungen der Internet-Literatur meist unter sich und offene Mitschreibeprojekte im Netz oft tagelang ohne Fortsetzung bleiben.

Der Journalist Tilman Baumgärtel, der das Schaffen rund um die digitale Poesie seinerzeit aufmerksam beobachtete, stellt 2002 fest: „Nach dem Ende der Dotcom-Ära steckt auch die Internet-

181 <http://www.linz.at/frauen/50201.asp>

182 Anne Petersen, Johannes Saltzwedel (2002): S. 178-180

183 Ebd. S. 178

184 Rainald Goetz: *Abfall für alle*. Roman eines Jahres. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999

185 Anne Petersen, Johannes Saltzwedel (2002): S. 180

186 Ebd. S. 178

Kunst tief in der Krise.“¹⁸⁷ „Mit dem Boom der ‚New Economy‘ rund um die Jahrtausendwende ging einher, dass die Netzliteratur als eine dem Boom-Medium angemessene Kunstform entdeckt und aufgeschlossen wurde“¹⁸⁸; allerdings unterstellt Florian Hartling den damaligen Förderern wie Verlagen und Internetdienstleistern v.a. das Bestreben, „die neue Kunstform zu ‚besetzen‘ und frühzeitig mögliche Geschäftsmodelle auszuloten.“¹⁸⁹ Insofern musste der Crash auch die Krise der digitalen Poesie bedeuten. Was Baumgärtel darüber hinaus in seinem *Die Zeit*-Artikel als Gründe für die Krise der Netzkunst im Allgemeinen ausmacht, kann genauso gut für die digitale Poesie im Besonderen gelten. Die Kunstprojekte verlieren sich in den Weiten des Netzes und gehen unter in den Datenmassen. Zudem fehlen Instanzen, die auf interessante Werke aufmerksam machen bzw. darauf, wo sie zu finden sind. In erster Linie verweist Baumgärtel auf die Untätigkeit der Museen, denn „während in den USA Kunstinstitutionen wie das Whitney Museum, das San Francisco Museum of Art oder das New Yorker New Museum mittlerweile erste Präsentationen von Internet- und Software-Arbeiten ausgerichtet haben, hat sich nach der großen Ausstellung ‚net_condition‘ am Karlsruher Zentrum für Kunst und Medientechnologie kein anderes Kunstmuseum in Deutschland an Netzkunst gewagt.“ So verpassten sie „die Chance, Arbeiten zu zeigen, die sich mit der zunehmenden Computisierung [sic!] und Vernetzung unserer Gesellschaft aus der Binnenperspektive beschäftigen.“¹⁹⁰ Seit 2002 hat sich daran offensichtlich nichts geändert, denn Johannes Auer weist auch 2010 noch auf den fehlenden institutionellen Kontext hin. Allerdings hätte es teilweise auch „den dezidierten Impuls gegeben, da nicht reinzuwollen.“¹⁹¹ Der Netzkünstler Vuks Cosic legte 1999 im Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe einen Strauß als Zeichen seiner Trauer nieder, dass die Netzkunst in diesem Kontext eigentlich verloren ist. Aber gehört Literatur überhaupt in Museen? Manche Institutionen haben es ja bereits vorgemacht. Zudem haben sich einige Formen digitaler Poesie stark der Netzkunst angenähert. Die Performance, ein Format mit dem Jörg Piringer und Johannes Auer arbeiten, hat es längst in museale Zusammenhänge geschafft. Die beiden Künstler

187 Tilman Baumgärtel: Absturzkünstler. In: DIE ZEIT. 49/2002. o. S. .
<http://www.zeit.de/2002/49/Absturzkuenstler>

188 Florian Hartling (2009): S. 318

189 Ebd.

190 Die Künstler seien so auf Festivals für Medienkunst wie die „Transmediale“ in Berlin oder die „Ars Electronica“ in Linz angewiesen, wobei sich das Publikum auch hier vorwiegend auf ein „zirkelhaftes Fachpublikum“ beschränke. • vgl. Tilman Baumgärtel (2002): o.S.

191 INT Johannes Auer (2010): S. 11

treten damit allerdings, wie angesprochen, im Rahmen von Festivals, in Clubs oder Literaturhäusern auf.

Die institutionelle Problematik berührt auch die Frage nach der Archivierung von Werken digitaler Poesie. Fünfzehn Jahre sei er nun in diesem Bereich aktiv, so Johannes Auer, und nun habe ihn mit dem Deutschen Literaturarchiv Marbach zum ersten Mal eine Institution auf dieses Thema angesprochen, „da die jetzt beginnen wollen, auch Netzliteratur zu archivieren.“¹⁹² Doch es gibt noch einen weiteren Aspekt, der die Archivierung erschwert: Die Technik erneuert sich permanent, so dass viele Arbeiten nach kurzer Zeit schon nicht mehr zu rezipieren sind, da z.B. die dafür notwendige Browser-Version nicht mehr zur Verfügung steht. Das Netz ist ein flüchtiges Medium und deshalb sind, so Christiane Heibach, „seine Kunstformen [...] prozessual, variabel, interaktiv und letztlich auch zum Sterben verurteilt, sobald die Technologien sich veraendern.“¹⁹³

Tilman Baumgärtel führt darüber hinaus die „technophobe Grundhaltung des Kunst-Establishments“ ins Feld, die auch die Videokunst über zwanzig Jahre in eine Außenseiterposition gezwungen habe, „bevor Video in den 1990er Jahren seinen Siegeszug antreten konnte.“¹⁹⁴ Auf den Buchmarkt trifft dies ebenso gut zu, zumal sich dieser der direkten Bedrohung durch das Internet und elektronische Geräte ausgesetzt sieht. Was die rasanten Weiterentwicklungen der Computertechnologie angeht, so stehen allerdings auch die Künstler und Rezipienten selbst unter Druck. Der Literaturwissenschaftler Stephan Porombka sprach im Vorwort seiner Dissertation zum Thema Hypertext vom Problem „eines so zwanghaft fortschrittsorientierten Genres wie der digitalen Literatur“ und von der Angst der Intellektuellen, „nicht mehr mithalten zu können und vom technologischen Fortschritt übergangen zu werden [...]“¹⁹⁵ Zumal „noch kaum Autoren auftreten, die schon intensiv durch beide Schulen – die der Technik und die des Schreibens – gegangen sind.“¹⁹⁶ Den Innovationsdruck gibt es, „der ist auch hausgemacht, also sobald irgendein neues technisches Device¹⁹⁷ da ist, muss man sich da irgendwie draufsetzen und es umsetzen“, bestätigt auch Friedrich W. Block, „das kann tatsächlich problematisch werden, wenn das völlig affirmativ

192 INT Johannes Auer (2010): S. 11

193 Zitiert aus einer E-Mail von Christiane Heibach an Cara Wuchold vom 06.10.2010

194 Tilman Baumgärtel (2002): o.S.

195 Stephan Porombka: Hypertext: zur Kritik eines digitalen Mythos. München: Fink 2001. S. 9-12

196 Roberto Simanowski (2002): S. 25

197 Engl. für ‚Apparat‘

geschieht.“¹⁹⁸ Denn dann unterwerfe man sich den Technologien, ohne sie künstlerisch oder ästhetisch zu durchdringen. Die Herausforderung durch den technischen Fortschritt führe andererseits jedoch auch zu überraschenden Ergebnissen, die nicht nur eine künstlerische, sondern auch eine gesellschaftliche Relevanz bekämen, da sie zeigen könnten, „wie man mit den Schwellenwerten umgeht, die man sonst gar nicht reflektiert.“¹⁹⁹ Peter Gendolla bejaht, dass die digitale Poesie spielerisch den Umgang mit den neuen Technologien lehren kann, „spielerisch nicht im Sinne von Kampf-Wettspielen, nicht agonal, aber sicher im Sinne spielerischer Inszenierungen oder performativer Experimente [...]“. Auf Gefahren und Bruchstellen neuer (Informations-)Systeme „soll sie sicher hinweisen, etwa so, wie es bereits der Formalismus des frühen 20. Jhdts verlangte: die technischen-sozialen-kulturellen AUTOMATISMEN so verfremden, dass sie ästhetisch erfahren und bewusst werden können.“²⁰⁰

Bislang hat „noch niemand ein funktionierendes Geschäftsmodell für den Handel mit der immateriellen Internet-Kunst gefunden“, so Baumgärtel weiter. Eingeschlossen der digitalen Poesie, und auch daran hat sich bis heute nichts geändert. Hier sind die Möglichkeiten des Mediums sogar kontraproduktiv, denn „die Künstler verfügen mit dem Internet zwar über ein ideales Instrument zur Distribution ihrer Arbeit. Doch diese autonome Infrastruktur fern der sonstigen Kunstszenen schadet inzwischen paradoxerweise ihrer Weiterverbreitung“, es könnten zwar alle schauen und mitdiskutieren, dies tue aber nur ein spezialisierter Kreis.²⁰¹ Bezogen auf die Distributionsbedingungen glaubt Friedrich W. Block nicht, dass durch die Verbreitung mobiler Geräte die Aufmerksamkeit für digitale Poesie wächst: „Da hat das Internet ja praktisch schon alles gezeigt, was so an Öffentlichkeit möglich ist. Und dadurch, dass man das jetzt noch auf ein Smartphone draufmacht oder noch mal eine Anwendung fürs iPad entwickelt, wird sich die Öffentlichkeit nicht großartig ändern, das glaube ich nicht.“²⁰² Jörg Piringer jedoch spürt innerhalb der Kunstszenen, die sich mit elektronischen Medien auseinandersetzen, eine enorme Erwartungshaltung im Zusammenhang mit der Weiterentwicklung mobiler Geräte.²⁰³ Fest steht zumindest, dass sich neue Rezeptionswege für die Medienkunst und digitale Poesie ergeben.

198 INT Friedrich W. Block (2010): S. 5

199 Ebd.

200 Zitiert aus einer E-Mail von Peter Gendolla an Cara Wuchold vom 10.09.2010

201 Tilman Baumgärtel (2002): o.S.

202 INT Friedrich W. Block (2010): S. 13

203 vgl. INT Jörg Piringer (2010): S. 9

5.2. Verheißungen

Nun ist der Verlust der großen Öffentlichkeit von den Netzliteraten kaum beklagt worden, hält Florian Hartling fest, „vor allem, weil sich an ihrer prekären ökonomischen Situation während des Hypes nichts geändert hatte.“ Das Abflauen der öffentlichen Aufmerksamkeit „konnte und kann niemanden überraschen, der sich intensiver mit digitaler Literatur beschäftigt. Es liegt ganz offensichtlich auf der Hand, dass Netzliteratur niemals den Anspruch eines Massenphänomens einlösen konnte, der von außen an sie herangetragen, aber von den Netzliteraten nie so unterstützt wurde.“²⁰⁴ Das bestätigt auch Johannes Auer. Man hätte „teilweise halt nen Hype draufgekriegt“, bewege sich jedoch eigentlich in einer experimentellen Nische.²⁰⁵ Friedrich W. Block möchte den Nischengedanken nicht gelten lassen, verortet sie jedoch auch in der „experimentellen Sprachkunst.“ Da habe die digitale Poesie sich „einen Bereich eröffnet, und da wird auch weitergearbeitet werden [...]“²⁰⁶ Für ihn ist die Poesie „der vorgelagerte Möglichkeitsraum aus dem so etwas wie dann größere Bereiche, die sich z.B. Literatur nennen, kristallisieren.“ Insofern ist er davon überzeugt, „dass man gar kein Nischenproblem hat, weil man arbeitet eigentlich da, wo das Leben entsteht, wo es pulst.“ Allerdings sehe er im Moment „einfach nicht so viel Dynamik“, die Entwicklung habe sich sehr verlangsamt und sei „auch irgendwie statisch geworden.“²⁰⁷

Der Künstler Johannes Auer jedenfalls experimentiert unbeeindruckt weiter auf dem Feld der digitalen Poesie, nicht nur als Künstler, auch als Theoretiker und Kurator. Im nächsten Jahr wird sein Netzliteratur-Festival *Literatur und Strom* im Literaturhaus Stuttgart bereits zum 4. Mal stattfinden. Jörg Piringer war mit *abcdefghijklmnopqrstuvwxy* 2010 zuletzt zu Gast bei dem *Electronic Language International Festival (FILE)* in São Paulo und bei der Eröffnung des *ZEBRA Poetry Film Festivals* in Berlin. Auch Friedrich W. Block kuratiert weiterhin Veranstaltungen zum Thema. 2009 stellte er in der Ausstellung *Sprachspiele* im Rahmen des Poesiefestivals der Berliner Literaturwerkstatt u.a. Kunstwerke aus der digitalen Poesie-Szene aus, darunter auch Werke von Johannes Auer und Jörg Piringer. An diesen personellen Schnittmengen zeigt sich einmal mehr die Überschaubarkeit der Szene.

204 Florian Hartling (2009): S. 319

205 INT Johannes Auer (2010): S. 10

206 INT Friedrich W. Block (2010): S. 12

207 INT Friedrich W. Block (2010): S. 13

In den Augen Christiane Heibachs „war die Suche nach poetischen Ausdrucksformen, Sprachkunst wie ich sie nenne, bisher nur maessig erfolgreich, vielleicht auch, weil letztlich dann doch die technischen Kompetenzen fehlen und die Kuenstler auch an ihren alten Mythen (der identifizierbare Autor und das vermarktbar, materiell geschlossene Werk) haengen, nicht zuletzt aus pragmatischen Gruenden, um Geld zu verdienen.“ Ästhetisch erscheinen ihr „Computerspiele ein Feld zu sein, in dem sich die Kunst und die Poesie neue Felder erschliessen koennten.“²⁰⁸ Eine Zukunftsrichtung, die ja schon Florian Cramer und Jörg Piringer angesprochen haben. Auch Peter Gendolla kann sich genreübergreifende Entwicklungen der digitalen Poesie vorstellen, er meint, „erfolgreich wird sie eventuell durch ihre integration in film, spiele, theater... [...] vielleicht bleibt sie für eine weile ein spannendes parallelecho zu den großen globalisierungs- und kleinen lokalisierungstendenzen... und entwickelt sich zusammen mit den anderen künsten zu neuen intermedialen ‚gesamtkunstwerken‘, mal sehn...“²⁰⁹

Triumphgeschrei hört sich anders an. Aber das hatten wir ja auch schon einmal in den 1990er Jahren, als man den Autor niederbrüllen wollte, und dem machte das auf Dauer gar nichts aus. Trotzdem könnte man anderes erwarten, arbeitet die digitale Poesie inhaltlich doch tatsächlich an entscheidenden Bruchstellen unserer Zeit. Christiane Heibach verweist auf die Themen „Kommunikation und Interaktivitaet sowie die reflexive Behandlung der derzeitigen doch ungemein spannenden Entwicklungen in diesen Bereichen: Facebook, Google, etc. und deren Praktiken, die zwischen Informationsbereitstellung und Verletzung des Datenschutzes, zwischen Demokratisierung und Monopolisierung auf ganz komplexe Weise hin und her oszillieren.“ Hier gäbe es für die Kunst und die Poesie viel zu tun, und sie hofft, „dass es noch nicht voellig zu Ende ist mit dem Potential der digitalen Kunst und Poesie und dass sie doch auch Formen entwickelt, die - wenn schon nicht im klassischen Sinne dauerhaft, dann aber doch zeitgebunden wichtige Impulse geben koennen.“²¹⁰ Das deutet an, dass sich die öffentliche Aufmerksamkeit eher auf einzelne Werke richten wird, als dass die digitale Poesie als solche eine weitere Hochzeit erleben wird. Zumal sie nicht leicht zu fassen ist, da sie sich nicht in Formatvorlagen pressen lässt und die Grenzen zu anderen digitalen Kunstformen fließend sind. Ihre Protagonisten haben sich schon eingerichtet in der digitalen

208 Zitiert aus einer E-Mail von Christiane Heibach an Cara Wuchold vom 06.10.2010

209 Zitiert aus einer E-Mail von Peter Gendolla an Cara Wuchold vom 10.09.2010

210 Zitiert aus einer E-Mail von Christiane Heibach an Cara Wuchold vom 06.10.2010

Welt, die immer mehr Besitz von der realen ergreift. Wenn die zukünftige Generation an Dichtern der digitalen Poesie endlich besser programmieren kann, dann geraten sie vielleicht ein wenig in den Aufwind der Nerds. Mehr muss es vielleicht gar nicht sein. Friedrich W. Block hält da beruhigende Worte bereit: „Das muss ja kein Massenphänomen werden, gute Kunst ist das nie gewesen. Da muss man gar keine Angst haben.“²¹¹ Außerdem: Wenn sich der Nerd längst auf der Überholspur befindet, wer braucht da noch den Hype? Der steht gemeinsam mit dem Hipster auf dem Abstellgleis.

211 INT Friedrich W. Block (2010): S. 13

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Auer, Johannes: SearchLutz! • Videoausschnitt von einer Performance im Literaturhaus Stuttgart im Jahr 2008 unter <http://halle.netzliteratur.net/>²¹²

Auer, Johannes: SearchSongs • Online-Version unter <http://searchsongs.cyberfiction.ch/>; Videoausschnitt einer Performance von SearchSongs mit dem Cellisten Erik Borgir 2008 im Literaturhaus Stuttgart im Jahr 2008 unter <http://www.youtube.com/watch?v=f10VOWmhEv4>

Goetz, Rainald: Abfall für alle. Roman eines Jahres. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1999

Piringer, Jörg: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz • Videoausschnitt unter <http://joerg.piringer.net/index.php?href=performance/abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.xml>

Piringer, Jörg: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (Smartphone-Applikation) • Videoausschnitt unter <http://joerg.piringer.net/index.php?href=abcdefg/abcdefg.xml>

Piringer, Jörg: text2haydn • Videoausschnitt unter <http://joerg.piringer.net/playvideo.php?file=text2haydn.flv&title=text2haydn%20%28short%20video%29>

Popp, Julius: bit.fall • Videoausschnitt von der Installation im Museum of Modern Art (MoMA) im Jahr 2008 <http://www.youtube.com/watch?v=ygQHj1W0PPM>

Streeruwitz, Marlene: Das wird mir alles nicht passieren... Wie bleibe ich FeministIn. Frankfurt am Main: Fischer 2010; Mitschreibeprojekt unter <http://wie.bleibe.ich.feministin.org/>

²¹² Alle Quellen-Angaben aus dem Internet beruhen auf dem Recherche-Stand vom 21.10.2010.

Sekundärliteratur

Altmann, Susanne: Bitte noch ein Bit. In: art. Das Kunstmagazin. 27.07.2010. o.S. • http://www.art-magazin.de/kunst/31996/julius_popp_museum_haus_lange

Arns, Inke: Read_me, run_me, execute_me. Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte • http://www.medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/software_art/

Auer, Johannes: Netzliteratur: Text, Algorithmus, Interaktion. Beitrag für die Tagung Fiktion - Simulation - Imitation / Fiction - Simulation - Imitation. Rethinking the (Literary) Net and the Conditions of the (Cultural) Web. 23.-24. Oktober 2009. Wien • <http://www.netzliteratur.net/auer/wien2009.pdf>

Baldwin, Sandy/Loss Pequeño Glazier: Vorwort zum E-Poetry-Festival 2011 • <http://epc.buffalo.edu/e-poetry/2011/about.html>

Baumgärtel, Tilman: Absturzkünstler. In: DIE ZEIT. 49/2002. o.S. • <http://www.zeit.de/2002/49/Absturzkuenstler>

Best, Otto F.: Handbuch literarischer Fachbegriffe. Definitionen und Beispiele. Überarb. und erw. Ausgabe. Frankfurt am Main: Fischer 1994

Block, Friedrich W.: Acht poetologische Thesen zur digitalen Poesie • http://www.netzliteratur.net/block/acht_thesen.html

Block, Friedrich W.: Auf hoher Seh in der Turing-Galaxis. Visuelle Poesie und Hypermedia • http://www.netzliteratur.net/block/block_turing.html

Block, Friedrich W.: How to Construct the Genre of Digital Poetry. A User Manual. S. 391-402. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hg.): Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres. Bielefeld: transcript 2010

Block, Friedrich W.: Im Übergang. Notizen zur Selbstbeschreibung der Poesie. In: Christian Steinbacher (Hg.): Für die Beweglichkeit. Notizen, Ränder, Nomaden.

Tage der Poesie. Linz: Stifter-Haus 2009; hier zitiert nach http://www.netzliteratur.net/block/selbstbeschreibung_poesie.pdf

Block, Friedrich W./Christiane Heibach/Karin Wenz (Hg.): p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie. The Aesthetics of Digital Poetry. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2004

Block, Friedrich W.: Website: Zum Ort digitaler Literatur im Netz der Literaturen. S. 99-111. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur. H. 152. Digitale Literatur. X/01. München: Richard Boorberg 2001

Bolz, Norbert: Auszug aus dem Elfenbeinturm. Focus Magazin. 18.10.1999 • http://www.focus.de/kultur/medien/2000-millennium-auszug-aus-dem-elfenbeinturm_aid_180493.html

Bolz, Norbert: Jeder ist seines Clickes Schmied. In: Süddeutsche Zeitung. 28./29.08.2010. S. V2/3

Breitsameter, Sabine: Johannes Auer im Interview zum Thema ‚Netzliteratur oder Netzkunst?‘ • <http://www.audiohyperspace.de/2003/12/netzliteratur-oder-netzkunst/>

Brill, Manfred: Virtuelle Realität. Informatik im Fokus. Berlin, Heidelberg: Springer 2009

Cramer, Florian: sub merge {my senses; ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen. S. 112-123. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur. Digitale Literatur. H. 152. X/01. München: Richard Boorberg 2001

Cramer, Florian: Über Literatur und Digitalcode / Digital Code and Literary Text. S. 263-276. In: Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.): p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie. The Aesthetics of Digital Poetry. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz 2004

Ensslin, Astrid: From Revisi(tati)on to Retro-Intentionalization. Hermeneutics, Multimodality and Corporeality in Hypertext, Hypermedia and Cybertext. S. 145-162. In: Roberto Simanowski, Jörg Schäfer, Peter Gendolla (Hg.): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld: transcript 2010

Flusser, Vilém: Medienkultur. Hrsg. von Stefan Bollmann. 5. Aufl. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch 2008

Funkhouser, Chris: Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995. Tuscaloosa: University of Alabama 2007

Gendolla, Peter/Jörgen Schäfer: Literatur in Netzen / Netzliteratur. S. 284-296. In: Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft (SPIEL) 20 (2003). H. 2

Gendolla, Peter/Jörgen Schäfer/Roberto Simanowski (Hg.): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld: transcript 2010

Gendolla, Peter/Jörgen Schäfer (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007

Gendolla, Peter/Jörgen Schäfer: Vernetztes Probehandeln. Literatur im Zeitalter der permanenten Mutabilität. o.S. In: Jörg Dünne, Dietrich Scholler und Thomas Stöber (Hg.): Internet und digitale Medien in der Romanistik. Theorie - Ästhetik - Praxis. PhiN-Beiheft 2/2004 • <http://web.fu-berlin.de/phin/beiheft2/b2t06.htm>

Glazier, Loss Pequeño: Digital Poetics: The Making of E-Poetries. Tuscaloosa: University of Alabama 2001

Harenberg Lexikon der Weltliteratur, Bd. 1, überarb. und aktualisierte Ausgabe, Dortmund: Harenberg Lexikon 1995

Hartling, Florian: Der digitale Autor? Zur Autorschaft unter den Bedingungen des Dispositivs Internet. Bielefeld: transcript 2009

Hayles, N. Katherine: Electronic Literature: New horizons for the Literary. Notre Dame: U of Notre Dame 2008

Heibach, Christiane: Ins Universum der digitalen Literatur. Versuch einer Typologie. S. 31-42. In: Heinz Ludwig Arnold (Hg.): Text+Kritik. Zeitschrift für Literatur. H. 152. Digitale Literatur. X/01. München: Richard Boorberg 2001

- Heibach, Christiane: Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003
- Higgins, Dick: Intermedia. In: Something Else Newsletter. Bd. 1 Nr. 1. 1966
- Jiménez, Camilo: Unsichtbare Angreifer. In: Süddeutsche Zeitung. 23.09.2010. S. 7
- Kleinz, Torsten/Mario Sixtus: Weltretter mit Hornbrillen?. Video-Beitrag aus der ZDF Infokanal-Reihe vom 19./20.03.2009 • http://www_elektrischer_reporter.de/elr/video/115/
- Kluge, Friedrich: Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Bearb. von Elmar Seebold. 24. erw. Aufl. Berlin, New York: de Gruyter 2002
- Koskimaa, Raine: Approaches to Digital Literature. Temporal Dynamics and Cyborg Authors. S. 129-144. In: Peter Gendolla, Jürgen Schäfer, Roberto Simanowski (Hg.): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld: transcript 2010
- Landow, George P.: What's a Critic to Do? Critical Theory in the Age of Hypertext. S. 1-47. In: George P. Landow (Hg.): Hyper / Text / Theory. Baltimore, Md., London: John Hopkins University 1995
- Ortmann, Sabrina: netz literatur projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute. Berlin: berlinerzimmer.de 2001. S. 24-28 • hier zitiert nach der Online-Version unter http://www_berlinerzimmer.de/eliteratur/pegasus_softmoderne.htm
- Penzkofer, Gerhard: Postmoderne Lyrik - Lyrik in der Postmoderne. Studien zu den romanischen Literaturen der Gegenwart. Würzburg: Königshausen & Neumann 2007
- Petersen, Anne/Johannes Saltzwedel: Absturz der Netzpoeten. In: Der Spiegel. Nr. 51/ 2002. 16.12.2002 • http://www_spiegel.de/spiegel/print/d-25940401.html
- Porombka, Stephan: Hypertext: zur Kritik eines digitalen Mythos. München: Fink 2001

Rabe, Jens-Christian: Cool unter Coolen. In: Süddeutsche Zeitung. 17./18.07.2010. S. 13

Rushkoff, Douglas: Programm werden oder programmiert werden. In: Süddeutsche Zeitung. 07.09.2010. S. 13

Simanowski, Roberto: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kunst - Kultur - Utopien. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag 2008

Simanowski, Roberto: Holopoetry, Biopoetry and Digital Literature. Close Reading and Terminological Debates. S. 43-66. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media. Bielefeld: transcript 2007

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

Simanowski, Roberto: Reading Digital Literature. A Subject Between Media and Methods. S. 15-28. In: Peter Gendolla, Jörgen Schäfer, Roberto Simanowski (Hg.): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld: transcript 2010

Stefans, Brian Kim: Fashionable Noise: On Digital Poetics. Berkeley: Atelos 2003

Strickland, Stephanie: Born Digital •
<http://www.poetryfoundation.org/journal/article.html?id=182942>

Stürner, Miriam: Von künstlicher und digitaler Poesie. Formen computergenerierter Poesie seit den 1960er Jahren. Stuttgart: o.V. 2003 •
http://www.netzliteratur.net/stuerner/stuerner_mag.pdf

Thalmair, Frank: Abstraktes Sprachgranulat. In: derStandard.at. 15.06.2009 •
<http://derstandard.at/1242317325467/Joerg-Piringer-Abstraktes-Sprachgranulat>

Tomaszek, Patricia: Hypertext Poetry and Fiction. Beobachtungen zu einem Online-Seminar der New School •
http://www.litnet.uni-siegen.de/pdf/muk_tomaszek.pdf?lang=de

Toxo: Zukunftsangst? Interview mit Max Celko. In: Aponaut. Zeitschrift für kulturelle Entwicklung. 17.06.2010. o.S. • <http://aponaut.org/index.php?/archives/21551-Zukunftsangst-Interview-mit-Max-Celko.html>

Weibel, Peter: Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst, 2004 • <http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>

Yoo, Hyun-Joo: Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshausen & Neumann 2007

o.A.: Lilienthals Traum. In: DIE ZEIT, 11/1996 • http://www.zeit.de/1996/11/Lilienthals_Traum_Literaturwettbewerb_Die_ZEIT_ist_eben_fuenfzig

o.A.: pegasus '98. In: DIE ZEIT, 16/1998 • http://www.zeit.de/1998/16/pegasus_'98

Sonstige elektronische Literatur/Verzeichnisse

Adobe-Hilfeseiten • <http://help.adobe.com/>

and-or: Homepage des Künstlerkollektivs (René Bauer, Beat Suter, Mirjam Weder • <http://www.and-or.ch/about.php>

Berkenheger, Susanne: Homepage der Künstlerin • <http://www.berkenheger.de/german.html>

Chopin, Henri: Informationen zum Künstler • <http://archiv2.sfd.at/henrichopin/>

Electronic Poetry Center: Online-Verzeichnis digitaler Poesie • <http://epc.buffalo.edu/>

Marianne.von.Willemer.2010-Preis der Stadt Linz: Ausschreibung • <http://www.linz.at/frauen/50201.asp> (Stand: 15.09.2010, nicht mehr online)

Schemat, Stefan: Homepage des Künstlers • <http://www.enterreality.com/>

Schule für Dichtung Vienna Poetry School: Biografie von Jörg Piringer • <http://sfd.at/lehren-und-lernen/faculty/jorg-piringer>

Ubuweb: Online-Verzeichnis digitaler Poesie • <http://www.ubu.com/>

Wepobedia: Nachschlagewerk für Computer-Fachterminologie • <http://webopedia.internet.com/>

Interviews

Interview mit Johannes Auer vom 19.09.2010 geführt von Cara Wuchold (Transkript Nr. 3)

Radiointerview mit Johannes Auer vom 18.12.2005 geführt von T. Doktor und J. Nehrlich • <http://copernicus.netzliteratur.net/>

Interview mit Friedrich W. Block vom 01.10.2010 geführt von Cara Wuchold (Transkript Nr. 1)

Interview mit Jörg Piringer vom 26.08.2010 geführt von Cara Wuchold (Transkript Nr. 2)

E-Mail-Korrespondenz

E-Mail von Susanne Berkenheger an Cara Wuchold vom 18.08.2010

E-Mail von Florian Cramer an Cara Wuchold vom 02.08.2010

E-Mail von Peter Gendolla an Cara Wuchold vom 10.09.2010

E-Mail von Christiane Heibach an Cara Wuchold vom 03.08.2010

E-Mail von Christiane Heibach an Cara Wuchold vom 06.10.2010