
Hyun-Joo Yoo

Simulation intermedial

Digitale Poesie überlebt

I. Das goldene Zeitalter der Hyperfiktion mit ihrer Multilinearität sei vorbei – verkündete im Jahre 2001 ausgerechnet Robert Coover,¹ der doch zehn Jahre zuvor die Geburt der Hyperfiktion in seinem eindrucksvollen Artikel *The End of Books* (*The New York Times*, 21. Juni 1992) begrüßt hatte. Der um den Jahrtausendwechsel spürbare Boom zahlreicher deutschsprachiger Mitschreibprojekte im Netz unter Schlagwörtern wie ›verknüpftes Schreiben‹, ›soziale Interaktivität‹ und ›kollektives Gedächtnis‹ scheint ebenfalls nur einige Jahre überdauert zu haben. Was ist von den einmal so hoch gelobten digitalen Literaturen noch geblieben? Für jemand, der trotz vieler Enttäuschungen und Misserfolge den elektronischen Raum als literarisch kreatives Medium noch nicht aufgegeben hat, könnte diesmal *digitale Poesie* ein neuer Hoffnungsträger sein.

Digitale Poesie hat sich ungeachtet des Abstiegs anderer Formen mittlerweile als florierender Zweig erwiesen. Digitale Poesie akzentuiert nicht mehr die Initiative des Lesers durch mehrere ›Wahlmöglichkeiten‹, sondern konzentriert sich darauf, dem Leser den aktuellsten Stand der hypermedialen Ästhetik und Technik auf einem breiten experimentellen Feld zu vermitteln. Abgesehen von dem meist genannten Grund, dass man auf dem elektronischen Bildschirm offenbar immer noch – zumindest über einige Generationen hinweg – lieber Poesie als Prosa rezipiert, verdankt sich dieser Überlebensantrieb der digitalen Poesie einer weiteren literarhistorischen, oder besser: kunstgeschichtlichen Folie. Im Vergleich zu anderen Formen hat die digitale Poesie von Beginn an mit ihrer Anschlussfähigkeit an die literarischen Experimente in der Poetik Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Während die neuen Gattungen der Hypertexte sich eher auf eine völlig neuartige Ästhetik beziehen wollten, hat die digitale Poesie einen anderen Weg beschritten, nämlich den, sich als Erbe der avantgardistischen Moderne zu bezeichnen.² Seitdem Hyperfiktionen und Mitschreibprojekte ihren ästhetischen Glanz eingebüßt haben, werden daher Aspekte der digitalen Poesie zunehmend als Nachfahren der dichterischen Experimente in der modernen Kunstgeschichte wahrgenommen: »Digitale Poesie greift zurück auf die poetischen Leistungen der visuellen, Laut- und konkreten Poesie, die sich im 20. Jahrhundert als Ausdrucks- und Arbeitsform moderner Poesie stürmisch und überall auf der Welt entwickelt hatten.«³

Ausgehend von dieser »Filiation der digitalen Dichtung aus dem Geist des literarischen Experiments«⁴ wird erwartet, dass das digitale Medium für die experimentellen Versuche ein neues Arbeitsfeld eröffnet, auf dem die Grenzüberschreitung der Kunst sich mit einer Matrix medialer Errungenschaften verbunden hat. Die hypermediale Besonderheit, wie *Hybridisierung*, *Interaktivität* und *Multimedialität*, ermöglicht die apparativ-technische Realisation eines Konzepts, wie es früher im Kopf des Lesers entwickelt wurde: »Digitale Poesie knüpft in ihren intermedialen Spielarten an die Tradition von Fluxus, Konzept-Kunst und Neuer Poesie an und erweitert die Literatur auf interaktive Medienkunst hin.«⁵

Um diese positive Perspektive zur ästhetischen *Erweiterung* mit Hilfe der neuen Technologien annehmen zu können und nicht nochmals die Erfolglosigkeit der Hypertext-Bewegung⁶ in den 1990er Jahren zu wiederholen, müssen wir aber zuerst den *Bruch* durch die medialen Veränderungen ins Blickfeld nehmen. Das verweist ebenfalls darauf, dass die intermediale Ästhetik im Bereich der digitalen Literatur, anders als beim »Vorläufer«, nur *simulierend* eingesetzt werden kann.

II. Betrachtet man die konkrete Poesie der 60er Jahre unter dem Gesichtspunkt des transmedialen Prozesses, also wie sich das Phänomen der Interferenz von der anderen Medialität, meistens Visualität, auf die rein schriftlichen Texte verlagert, so lässt sich die konkrete Poesie in eine Tradition der literarischen Grenzüberschreitungen seit dem Anfang des 20. Jahrhunderts einordnen. Davor gab es die dadaistische »Wortkunst«⁷, danach die Computer-Lyrik-Experimente vom Ende der 60er bis in die 70er Jahre.⁸ Computer-Lyrik war ein Versuch, den Computer bei der Herstellung von literarischen Texten einzusetzen, z. B. mit Hilfe des Zufallsgenerators. Diese Experimente kann man als mediale Mischformen bezeichnen, weil Künstler sich darauf konzentrierten, die gewohnte literarische Wahrnehmung durch die Fremdheit der maschinell gearbeiteten Programmiersprache zu stören (Interferenz der elektronischen Verarbeitung) und dabei die Schrift als Trägermedium beizubehalten. Die medialen Verfahren wie Speicherungs- und Übertragungsweise waren noch vom Printmedium, also typographisch bestimmt.⁹ An diese Mischform zwischen Schrift und Elektronik kann das elektronische Schreiben der Hypermedialität scheinbar problemlos anschließen. Das Experiment, aus dem schriftlich gedruckten Text auszurechnen, ist somit ein kontinuierlicher Vorgang, von der Avantgarde bis zur digitalisierten Zeit.

Dazwischen, gerade zwischen der Computerlyrik als Nachhut der konkreten Poesie und der digitalen Poesie in den Hypermedien, ist jedoch ein grundlegender Bruch zu verzeichnen. Einerseits gab es durch die Hypermedialität eine Modifikation der Darstellungsweise, andererseits kam ein radikales Verfahren

auf, nämlich die komplette Konvertierung aller Art von Analogien in die gleichförmig atomisierten *digital bits*. Dadurch wird der Ort der medialen Begegnung irgendwo in die fließende Elektrizität verlegt. Erst dieses Fluide, das die Kunstwerke von der Fixierung auf die Substanz befreit, führt zu einem dominanten Diskurs über die digitalen Medien, etwa die »multimediale Integralität«, die »permanente Mutabilität« oder die »ewige Prozessualität«. ¹⁰ Im gleichen Zusammenhang entsteht das Kunstkonzept eines neuen Gesamtdatenwerkes ¹¹ oder eines medialen Gesamtkunstwerkes, das *ontologisch intermedial* sein soll, als hätten sich alle Medialitäten und deren Differenziale »an einem Ort« eingefunden, damit wir sie da immer »im laufenden Prozess« beobachten können. Tatsächlich haben die digitalen Medien längst eine neue Stufe des sinnlichen Eindrucks erreicht, daher präsentieren sie jetzt nicht mehr direkt die für den einfachen Benutzer verwirrenden Algorithmen oder die mageren alphanumerischen Daten, sondern polymedial simulierende bunte Ausdrucksformen von Schrift, Bild und Ton.

Aber gerade deswegen führt die digitale Fluidität letzten Endes zur Gleichsetzung aller Medialitäten durch die Entmaterialisierung der Kunstwerke. Die mediale Multipräsenz wird nicht mehr differenzierbar, in ihren Bestandteilen unterscheidbar. Hier verschwinden die medialen Unterschiede überhaupt; Schrift, Bild und Ton bestehen bei der digitalen Prozedur nicht aus dem eigenen Material, sondern aus den im Grunde genommen homogenen binären Zahlen. Sie strahlen dieselbe Vertrautheit wie analoge Medialitäten der guten alten Moderne aus, aber nur auf den polierten Oberflächen, darunter bleiben sie reine Ziffern. Diese täuschende Spezifik der digitalen Medien führt Friedrich A. Kittler wie folgt aus: »Glasfaserkabel übertragen eben jede denkbare Information außer der einen, die zählt – der Bombe. Vor dem Ende geht etwas zu Ende. In der allgemeinen Digitalisierung von Nachrichten und Kanälen verschwinden die Unterschiede zwischen einzelnen Medien. Nur noch als Oberflächeneffekt, wie er unter dem schönen Namen Interface bei Konsumenten ankommt, gibt es Ton und Bild, Stimme und Text. Blendwerk werden die Sinne und der Sinn. Ihr Glamour, wie Medien ihn erzeugt haben, überdauert für eine Zwischenzeit als Abfallprodukt strategischer Programme. In den Computern selber dagegen ist alles Zahl: bild-, ton- und wortlose Quantität.« ¹² Der virulenten Gefahr vom Kunstwerk als »Blendwerk« stehen also alle Arten analoger Medien gegenüber. Nicht nur im Bereich *Schrift* erscheint der Computer als Universalmaschine, die alle traditionellen »Aufschreibesysteme« inklusive das vertraute Medium Buch zu ersetzen droht, sondern auch im Bereich *Bild* scheint der Computer dank seiner Fähigkeit, alle Bildsorten simulieren zu können, sich »zum Universalmedium der Visualisierung zu entwickeln« ¹³, indem er die anderen optischen Techniken und Geräte obsolet erscheinen lässt.

Infolgedessen führt der Blick auf die Korrelation des jeweiligen Mediums im

digitalisierten Verfahren zu einer Täuschung im doppelten Sinne. Schon die Erfahrung beim Medienwechsel zeigt uns, dass unsere Wahrnehmungsweise durch das jeweils dominierende Medium determiniert wird. Wir nehmen die elektronisch verarbeitete Medienwelt jetzt als »natürlich« wahr, und schon laufen wir Gefahr, zu übersehen, dass unter der materiell-orientierten Bedingung der medialen Forschung paradoxerweise gerade die digitalen Techniken *eine Multimedialität ohne Multi-Medialitäten* anbieten. Der Ort der zwischenmedialen Reflexion existiert innerhalb der digitalen Ebenen nicht mehr. Jegliche sinnliche Anschauung reduziert sich auf das »Display«, auf die glatte Oberfläche, die keine Leerstellen für die Reflexion produziert, sondern die Aufmerksamkeit des Betrachters absorbiert.¹⁴

III. Hier drängt sich eine Auslegung auf, die den intermedialen Diskurs zu den digitalen Medien in ein völlig verändertes Licht rücken würde. Die große Aufmerksamkeit, die digitale Medien als so genanntes »ontologisch intermediales Medium« aus allen Kunstbereichen gegenwärtig auf sich ziehen, könnten sie einer Täuschung verdanken. Damit markiert das digitale Zeitalter eine völlig neue Phase der Kunstgeschichte, weil dieses Phänomen der Entmaterialisierung in den analogen Medien voraussetzt, dass die Kunstauffassung der Moderne, die Reflexion auf die Materialität ihre Grenze gefunden hat. Es gibt jetzt nur noch ihre »*Als-ob*«-Anwesenheit. Im Licht dieser Wandlung wird man sich nun umsehen und feststellen, dass wir eher hinter die Oberfläche des Mediums treten sollten, um auch bei den digitalen Medien die (Hyper-)Medialität in ihrer Differenz zu anderen zu beobachten. Hierfür muss man die intermedialen Effekte der simulierten Medialitäten wirklich als »Effekte« annehmen.¹⁵ Daraus kann man ästhetische Strategien für digitale Medien entwickeln.

(1) Ein Vorschlag wäre, die Zwischenräume *mit Absicht* zu simulieren, damit die Aufmerksamkeit wieder auf deren *Abwesenheit durch Anwesenheit* gelenkt werden kann. Zum Beispiel existiert der Zwischenraum im Medium Film nicht im Filmformat der digitalen Medien. Wenn hier ein solch ästhetisches Ziel realisiert werden soll, dann kann nur der Effekt eines Zwischenraumes auf der Benutzeroberfläche simuliert werden.

(2) Zweitens ergibt sich daraus die Notwendigkeit, den transmedialen Prozess nicht mehr in der Differenzierung der daran beteiligten Medialitäten innerhalb der digitalen Medien darzustellen, sondern auf die digitalen Medien selbstreferentiell anzuwenden. In der digitalisierten Umgebung gibt es die entsprechende selbstreferentielle künstlerische Bewegung, die sich zum Ziel setzt, die reine Digitalität herauszufinden.

IV. Gerade durch die Simulationstechnik, die analogische Medien wie Wort, Bild und Ton lückenlos wiedergibt, trennt Hypermedia die ästhetischen Erfah-

rungen der Literatur von ihrer inneren Einbildungswelt ab. Dabei wird die Rezeptivität nicht zu einer Frage der Imagination, sondern der Perzeptivität einer bestehenden Synästhesie, die keine mediale Wechsellagerung hinterlässt. Diese Vielfalt präsentiert eine visuelle und akustische Poesie bis hin zur kinetischen Poesie, die gemeinsam »neue Dimensionen von Dynamik«¹⁶ entfalten. Zugunsten einer erfolgreichen immersiven Simulation kann aber hinter dem vertrauten »Multimedialen« die algorithmisch codierte Basis der computergenerierten Medien nicht entdeckt werden. Für das Erlebnis der Sinneseindrücke aus den elektronischen Metamorphosen muss der Preis eines eingeschränkten Reflexionsmoments mit einer materiellen Differenzialen gezahlt werden.

Daraus ergibt sich: Um einen intermedialen Blick auf das »Dazwischen« werfen zu können, kann eine Strategie der digitalen Poesie auf der Produktionsebene angewandt werden, die Multimedialitäten als Erscheinung der Konvergenz und Divergenz simuliert, damit die Zwischenräume bzw. die übersehenen Leerstellen dazwischen wieder *sichtbar* werden. Diese simulierten Leerstellen rufen erneut die medienspezifischen Facetten der Hypermedien auf, mit anderen Worten, die Multimedialitäten als ein mathematisches Verfahren, welches auf einem Illusionseffekt basiert. Im besten Fall können Sinnstiftung (Textualität) und deren Transport durch technische Strukturierung (simulierte Medialität) in komplexer Interrelation bei allen beteiligten/nicht beteiligten Elementen beobachtet werden.

Im ersten Beispiel zeigt uns die bekannte audiovisuelle Poesie *Yatoo* (2001)¹⁷ der Wiener Medienkunstgruppe *Zeitgenossen* (Ursula Hentschläger/Zelko Wiener), wie die simulierten Medialitäten des jeweiligen Mediums strategisch unterschiedlich das Rezeptionsverhalten beeinflussen und damit die Reflexion auf das Dazwischen fokussieren. *Yatoo* bietet den Lesern mit *Flash*-Technik ein multimediales Zusammenspiel ohne Text an, ausgeführt durch die Mauseberührung eines fünfeckigen Sterns auf dem Bildschirm. Angesichts des ersten Sternbildes im schwarzen Raum nimmt man noch nicht wahr, dass es sich überhaupt um Poesie handelt. Erst mit dem Mauskontakt beginnt das prozesuale Verfahren einer poetischen Konstellation. Jede Ecke des Sterns ist zweigeteilt und wurde so konzipiert, dass bei der Berührung einer Hälfte eine Frauenstimme spricht, bei der anderen Hälfte eine Männerstimme. Durch den Mausklick trennen sich die Bestandteile des Sterns voneinander und unterliegen einer ständigen Veränderung wie ein Kaleidoskopbild. Simultan werden die weibliche und die männliche Stimme aktiviert; sie sprechen jeweils einzelne Worte aus, wie »love«, »are«, »you«, »so«, »much« usw. Bei wiederholten Kontaktversuchen mit dem Bild kann man einige sinnvolle Sätze daraus bilden.¹⁸ So sammelt der »Leser« die auditiven Informationen über die poetische Dichtung und konstruiert die textuelle Gestalt selbst. Auf diese Weise »erfolgt die Soundaktivierung zugleich als visuelles Ereignis und beides spielt so gut ineinander,

dass auch Skeptiker ihre Freude am semantischen Mehrwert der Effekte haben dürften.¹⁹ Die Bewegungen der Grafik haben sogar eine Beziehung zu den geschlechtsbedingten Stimmunterschieden, daher intensiviert sich das Zusammenspiel zwischen den beiden Medialitäten der Visualität und Audiorealität. *Yatoo* simuliert eine gelungene *Konvergenz* von Bild und Ton; darüber hinaus tritt durch die Interaktion der *Maus-Roll-Over*-Funktion nebenbei noch die technisch arrangierte hypermediale Prozessualität als neue digitale Medialität auf.

Aber noch interessanter in diesem Zusammenhang ist die unsichtbar inszenierte *Divergenz* der Medialitäten, auf die *Yatoo* hinweist. Der ›Leser‹ dieser Poesie ›hört‹ die ›unsichtbaren Worte‹ nur vereinzelt, demgemäß divergieren die Darstellungs- und Rezeptionsweisen verschiedener Medialitäten auf einer Oberfläche. Die Sinnggebung der Textualität findet nur akustisch statt, durch die ›Integration von Stimmen‹ als Sinträger ›in verknüpften Bildräumen‹.²⁰ Vor allem verfremdet *Yatoo* die gewohnte Wahrnehmungsweise der konkreten Poesie durch die Abwesenheit der Schriftlichkeit, deren materielle Seite sonst das Hauptthema der konkreten Poesie war. Auch wenn sich die konkrete Poesie nicht ›bildlich‹, sondern ›akustisch‹ präsentierte, so wurden diese Phoneme normalerweise als ›Schrift‹ in der entsprechenden Konstellation präsentiert. Diese Abweichung von der gewohnten Grammatik der konkreten Poesie bedeutet nicht nur eine Externalisierung der neuen Möglichkeiten bei der Hypermedialität, durch die direkte Vermittlung der Medialität ›Ton‹, sondern es wird dabei auch die Leerstelle der Medialität ›Schrift‹ exponiert. Wenn der Leser aus den knappen Worten einige sinnvolle Sätze zu generieren versucht und wenn er bei diesem Gestaltungsprozess durch die verstreut vermittelte Akustik gestört wird, gerade in diesem Moment verwandelt sich die Lücke der Schriftlichkeit zum reflektierenden Zwischenraum der Medialitäten. Denn solch eine konzeptuelle Leerstelle der Schriftlichkeit führt wiederum zum Nachdenken über die Schriftlichkeit der Poesie, die als Sinträger und als Element für die Konstellation wie selbstverständlich angenommen wurde. Durch eine schriftliche Leerstelle wird für das Phänomen der Schrift sensibilisiert. Mit anderen Worten: Hier wird die materielle Seite der Schrift thematisiert, diesmal durch ihre *Absenz*.

Während *Yatoo* mit der audiovisuellen Zusammenstellung eine schriftliche Leerstelle darstellt, präsentiert *worm applepie for doehl* (1997)²¹ von Johannes Auer die simulierende Besetzung der Leerstelle mit filmischer Bewegung. Diese kinetische Poesie ist bekanntlich ein Tribut an *Apfel* (1965)²² von Reinhard Döhl. Die musterhafte Bild-Wort-Konstellation in der konkreten Dichtung *Apfel* zeigt die differenten Medialitäten einer bildlichen Präsentation und einer wörtlichen Repräsentation, indem der Textkörper von der metaphorischen auf eine konkrete Ebene übertragen wird. Hier bildet die Häufung des Wortes ›Apfel‹ das Bild eines Apfels, innerhalb dessen das Wort ›Wurm‹ versteckt ist. Auf den ersten Blick nimmt der Leser davon nur eine wie ein Apfel aussehende

Gestalt aus Worten wahr, aber beim Vorgang des Lesens wird ein anderes Bild, ›ein Wurm im Apfel, aufgerufen, das sich von dem ersten unterscheidet. Das letztere Bild besteht nicht nur aus der Darstellung mit den Zeichenmaterialien (Visualität), sondern wird auch genährt durch die assoziative Einbildung des Rezipienten, die durch den repräsentativen Charakter des Wortes (Schriftlichkeit) geprägt ist.

In diese Konstellation hinein, die simultan auf Konvergenz und Divergenz zwischen Wort und Bild verweist, kommt jetzt eine filmische Ausführung ins Spiel. Johannes Auer greift in die Konstellation Döhls ein und überträgt sie nunmehr auf eine digitale Ebene, indem er den Texten einen Animationsausdruck verleiht. Die von ihm animierte digitale Poesie *worm applepie for doehl* zeigt einen voll automatisierten und immer wieder von Anfang an sich wiederholenden Prozess, in dessen Verlauf das versteckte Wort ›Wurm‹ in der Konstellation Döhls *lebendig* wird. Computerspielerisch werden die Wörter ›Apfel‹ ausradiert, während das Wort ›Wurm‹ zugleich immer größer wird. Hier ist zunächst auffällig, dass dieser Bewegung eine filmische Funktionalität innewohnt, indem sie Schnitt und Sukzession simuliert. Insgesamt 42 Bilder konfigurieren das GIF-File und wechseln ca. jede Sekunde; der ganze Ablauf dauert ca. 43 Sekunden, ohne dem Rezipienten eine Gelegenheit zum interaktiven Eingriff zu geben. Somit simuliert *worm applepie for doehl* die filmische Medialität der ›Sukzessivität‹. Die Bewegung beruht durchaus auf den sichtbaren Intervallen, dabei exponiert diese animierte Konstellation, dass die Bewegung eigentlich keine lückenlose Kontinuität ist, sondern sich zwischen den temporal bedingten Bildwechseln positioniert.

Diese Entdeckung der filmischen Medialität lässt uns zwar nicht direkt hinter die medialen Oberflächen sehen, weil wir nicht mit dem Medium Film umgehen, sondern mit einer Simulation. Der tiefere Sinn dieser kinetischen Poesie liegt aber genau in der prozessualen Besetzung der Leerstelle durch die sukzessive Bewegung. Hier bilden sich die Leerstellen figural aus den Unterschieden der Intervalle, nämlich als Spur der Zeit. Mit seiner fressenden Aktion hinterlässt das Wort ›Wurm‹ eine weiße Fläche, die das Bewegungsverfahren sichtbar macht. Aber sofort werden diese Leerstellen von dem immer größer werdenden Wort okkupiert. Dabei verliert sich der Blick, er wird unaufmerksam, übersieht die hinterlassenen Leerstellen, während er nur der Vergrößerung des sich bewegenden Wurms folgt. Somit erzeugt die Bewegung des Wortes zuerst die Leerstellen, und danach wird gleich wieder die Wahrnehmung der erzeugten Leerstelle gestört. Der vollgefressene Wurm verkleinert sich, rückt auf die erste Position zurück und beginnt wieder neu das Verfahren auf dieselbe Weise. Dieser Ablauf wiederholt sich automatisch – und theoretisch unendlich –, bis man einfach das Fenster des Browsers schließt. Die Unmöglichkeit eines Eingriffs des Lesers in das Dazwischen symbolisiert die filmische Funktionalität, in der Differenz

zur interaktiven Hypermedialität. Aber noch genauer betrachtet, *sitzt der Wurm dazwischen*: Was mit dieser »Abdeckhaube« der filmischen Simulation von *worm applepie for doehl* thematisiert wird, ist ein Beispiel von sich verknappenden Leerstellen auf den hypermedialen Oberflächen.

Als letztes Beispiel sei das *Codewerk* (in Englisch »Codework«) genannt, das Medienkunstwerk, das teilweise der digitalen Poesie zuzurechnen ist.²³ Wie die konkrete Poesie die Schriftlichkeit des Printmediums thematisiert, werden hier die sonst nicht beobachtbaren digitalen Zeichen der Hypermedien *per se* zum Hauptthema. Sie bringen diesen Code an die Oberfläche, indem sie von analogen Bildszenen zum digitalen Zeichenbild gestalterisch konvertieren. Der Bildinhalt besteht daher meistens aus den binären Zahlen 0 und 1 oder aus *ASCII*-Zeichen. In verschiedenen Variationen kann das *ASCII*-Art-Ensemble *Composition* (2000)²⁴ oder die *DNA*-Zeichen-Variation *Drawing From Life* (2001)²⁵ von Camille Utterback als ein jeweils musterhaftes Modell erwähnt werden. Bei *Composition* wird das fotorealistische Abbild der Wirklichkeit durch die Projektion auf dem Bildschirm in das alphanumerische *ASCII*-Format umcodiert. Solche virtuelle Instantkonvertierung passiert auch bei *Drawing From Life*. In diesem Stück sieht man auch eine Live-Übertragung eines Bildes von sich selbst, das aus den Buchstaben A, T, G, C besteht, welche jeweils die 4 Proteine der DNA symbolisieren.²⁶ Insbesondere wandelt sich die realzeitige Übertragung des Körperbildes der Besucher in eine hypermediale Funktionalität der Interaktivität, in Differenz zu der physikalisch unbeweglichen Hervorbringung der konkreten Poesie beim Printmedium. Einerseits bezieht solch ein Versuch die digitalen Zeichen in den Kunstbereich ein, da sie als Bestandteile der Bilder nicht mehr die für Menschen »unlesbaren Codes« sind, sondern mindestens in diesem Moment diskrete und künstlerische Zeichenmaterialien, aus deren Syntax sich die Bedeutung des Gesamtbildes ergibt. Andererseits präsentiert die analog-digitale Konstellation dem Betrachter auf eine metaphorische Weise »sichtbar« – weil die Bilder sowie Körper in der Tat nicht direkt aus 0 und 1 oder aus einer Summe von Zeichen bestehen – die unsichtbare digitalisierte Medialität der Bilder, die sich auf der Oberfläche befinden. Diese *simulierende Offenbarung der Simulation* arbeitet doppelsinnig, hinsichtlich der künstlerischen Konfrontation und Einbeziehung der fremden Zeichen und auch durch die »pure« Selbstreferenz auf die Struktur der Digitalität, darum wird sie *intermedial*. Diese neue Materialbenutzung als Symbolik eines Abschnitts des digitalen Zeitalters und als Methodik eines Modellblicks in den Medienkern fasziniert mehrere Künstler. Tatsächlich positionierte sich die medienspezifische Darstellung von Anbeginn als eine beliebte Eigenart der digitalen Kunst, wie Thomas Wimmer an einer Stelle reflektiert: »[D]ie pure Selbstreferentialität der digitalen Zeichen macht sicher eine Hauptattraktion bei der künstlerischen Arbeit mit dem Computer aus.«²⁷

Auf eine erweiterte Weise werden schließlich Programme (Software) oder Maschinen (Hardware), die solche digitalen Zeichen produzieren, selbst vergegenständlicht, um die Medialität der Hypermedien wahrnehmbar zu simulieren. Die künstlerische Bezugnahme auf den medialen Mechanismus zielt auch auf einen reflexiven Moment, der bei einer normalen Umgebung schwer zu erreichen ist. »Sobald tatsächlich Bilder generiert werden, tritt das medienreflexive Moment zurück, und die Bedingungen der Produktion verschwinden im Produkt. [...] Eine mögliche Strategie wäre, Maschinerie und Programm selbst an die Stelle jenes materialen ›Widerstandes‹ treten zu lassen, der im Prozess der ›Immaterialisierung‹ gerade verloren schien.«²⁸ Das zu diesem Versuch passende Beispiel wäre *Discoder* (1999)²⁹ von der japanischen Netzkunstgruppe *Exonemo* (Kensuke Sembo/Yae Akaiwa), ein auf *Java* und *HTML*-Programmierung basierendes Softwareprogramm, mit dem der Benutzer eine Webseite frei nach seinem Willen wählen und den ›Quellcode‹ manipulieren kann, unter dem Motto: ›destroy the webpage!‹³⁰ Damit demonstriert das Programm, wie die beliebige Eingabe der arbiträren Zahlen oder Schriften Einfluss nimmt auf die üblicherweise analog aussehende Repräsentation von Text, Bild und Ton. »Der User ist befreit nicht nur von der überzeugenden mathematischen Illusion des HTML Interface selbst (in der Demontage des Codes), sondern auch von der unterschwelligem Andeutung eines normativen Verhaltens, das der Computer dem Individuum vorgibt.«³¹ Das neueste Werk dieser Gruppe, *FragMental Storm* (2009), ist eine aktuelle Variation derselben Web-Demontage, diesmal für den iPhone-Benutzer. Der Slogan lautet: ›Enjoy cut-up browsing‹³². Wenn man im iPhone mit einem beliebigen Stichwort das Internet durchsucht, schafft diese Software in Echtzeit eine willkürliche Collage aus den Bildern und Texten des Ergebnisses. Trotzdem findet die »Befreiung« des Benutzers durch das »Zerschneiden des Webs in Stücke« auf eine *simulierende* Weise statt. Hierbei bleibt der Mechanismus des Konvertierungsprozesses von der digitalen zur analogen Erscheinung auch für den Besucher als eine Black Box bestehen, weil diese Softwares im Grunde genommen auch aus dem eigenen Quellcode heraus existieren, auf den der Leser wiederum keinen Zugriff hat. Darüber hinaus ist die so genannte »Zerstörung des Quellcodes«³³ *reine Simulation*, die lediglich temporal auf der Exonemo-Seite erfolgt. Die ursprünglichen Seiten bleiben selbstverständlich weiterhin untastbar. Mit anderen Worten: *Discoder* oder *FragMental Storm* simuliert die digitale Prozessualität, in der analoge Medialitäten simuliert werden. Die doppelte Simulation verleiht einen Einblick in die sonst alles spiegelnde Oberfläche der Medien. Dabei kann der Leser auch prüfen, wie die vertrauten Medialitäten unter dem, was sie bedeckt, wirklich aussehen. Ebenso wird ihm folgende Tatsache verdeutlicht: Wenn der Leser an dem medialen Zusammenspiel im digitalen Zeitalter teilnehmen will, muss er als Bedingung akzeptieren, dass er mit Dingen zu tun hat, die er überhaupt nicht mehr verste-

hen kann. In dieser reflexiven Hinsicht leisten die Programmexperimente ihren Beitrag zu einer ästhetischen Strategie der digitalen Poesie. Darauf weist Friedrich W. Block hin: »Vom ›experimentellen‹ Programm her muss bei digitaler Poesie insbesondere mit solchen Verfahren gerechnet werden, die Quellcodes, Programmierungen und Schnittstellen selbstreferentiell inszenieren.«³⁴ Um sich hinter die mediale Oberfläche denken zu können, braucht man außer einem intermedialen Forschungsimpuls, mit den medienspezifischen Materialien umzugehen, auch eine simulierende Vorgehensweise, weil deren Art und Weise wiederum die elementare mediale Funktionalität der Digitalität kennzeichnet. Dieser ästhetische Entdeckungsversuch reflexiver Orte im Netz wird mit dem Experiment der diversen Poetik der digitalen Poesie tatsächlich fortgesetzt.

Anmerkungen

- 1 Vgl. Robert Coover, *Goldene Zeitalter. Vergangenheit und Zukunft des literarischen Wortes in den digitalen Medien*, in: *Text + Kritik. Digitale Literatur*, Heft 152 (X/01), 22–30.
- 2 Vgl. Jay David Bolter, *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hilsday/Hove/London 1991, 145. Diese Forschungsperspektive hat sich inzwischen als Basisverständnis für die digitale Poesie durchgesetzt. Siehe Kevin Stein, *Poetry's Afterlife: Verse in the Digital Age*, San Francisco 2010, 114f.
- 3 Thomas Wohlfahrt, *Vorwort*, in: *pOesIs. Ausstellungsführer*, Berlin 2004, 000001. (Die Seitenzahlen des Buches bestehen aus binären Zahlen.)
- 4 Vgl. Friedrich W. Block, *Website: Zum Ort digitaler Literatur im Netz der Literaturen*, in: *Text + Kritik. Digitale Literatur*, Heft 152 (X/01), 101ff.
- 5 Vgl. das 1998/99 an der Universität Kassel durchgeführte Forschungsprojekt *Intermedialität: Der Computer als Medium der Medienintegration*, Projektbericht von Friedrich W. Block, Sabine Flach, Karin Wenz im Netz unter http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/Praxis/Forschung/Intermedialitaet_Volltext.htm (letzter Zugriff vom 27.09.2011).
- 6 Siehe Gundolf S. Freyermuth, *Ein Nachruf auf die Hypertext-Bewegung*, in: *Telepolis*, 17.04.1999.
- 7 Dieser dadaistische Terminus, der von Arno Holz geprägt wurde, wird in der konkreten Poesie wiederaufgegriffen. Vgl. Friedrich W. Block, *Beobachtung des ›Ich‹. Zum Zusammenhang von Subjektivität und Medien am Beispiel experimenteller Poesie*, Bielefeld 1999, 32.
- 8 Die Experimente stammen hauptsächlich von Personen aus Max Benses Umfeld (Stuttgarter Gruppe). Das erste Sprachexperiment geht noch viel weiter zurück, bis zum Ende der 1950er Jahre, als Theo Lutz, ein Student Max Benses, zum ersten Mal mit der *Zuse Z 22* Texte erzeugte. Er entwickelte dafür ein Programm, das die Bestandteile der Zeilen per Zufallsprinzip aus den Wörtern auswählte. Vgl. Theo Lutz, *Stochastische Texte*, in: *augenblick*, 4(1959)1, 3–9; Ralf Bülow, *Der Traum vom Computer. Literatur zwischen Kybernetik und konkreter Poesie*, in: Erhard Schütz (Hg.), *HighTech - LowLit? Literatur und Technik: Autoren und Computer*, Essen 1991, 32–36; Axel Bleysteiner, *fyüiömge-sevrhkhkfs- oder Wie Computer sprechen lernten*,

- in: Jörg Döring, Christian Jäger, Thomas Wegmann (Hg.), *Verkehrsformen und Schreibverhältnisse. Medialer Wandel als Gegenstand und Bedingung der Literatur im 20. Jahrhundert*, Opladen 1996, 178–186. In dieser Geschichte lässt sich eine Verbindungslinie zwischen konkreter Poesie über Computerlyrik bis zur digitalen Poesie vermuten. Schließlich gehörten Eugen Gomringer und Helmut Heißenbüttel ebenfalls zur »Stuttgarter Gruppe«, wie auch Johannes Auer und Reinhard Döhl, die jetzigen Hauptaktivisten in der digitalen Poesie.
- 9 Dies zeigt sich auch daran, dass die Experimente der Computerlyrik in Buchform veröffentlicht wurden. Zum Beispiel wurden die Texte von Theo Lutz in der Zeitschrift *augenblick* (1959) abgedruckt.
- 10 Michel Chaouli, *Was bedeutet: Online lesen? Über die Möglichkeit des Archivs im Cyberspace*, in: *Text + Kritik*, X/01, 68.
- 11 Vgl. Roy Ascott, *Gesamtdatenwerk. Konnektivität, Transformation und Transzendenz*, in: *Kunstforum International*, Bd. 103 (1989), 100–109.
- 12 Friedrich A. Kittler, *Grammophon Film Typewriter*, Berlin 1986, 7f. Zur Entmaterialisierung und Gleichsetzung der Einzelmedien auch: »Wenn Filme und Musiken, Anrufe und Texte über Glasfaserkabel ins Haus kommen, fallen die getrennten Medien Fernsehen, Radio, Telefon und Briefpost zusammen, standardisiert nach Übertragungsfrequenz und Bitformat.« Ebd.
- 13 Norbert Bolz, *Die Zukunft der Zeichen. Invasion des Digitalen in die Bilderwelt des Films*, in: Döring, Jäger, Wegmann (Hg.), *Verkehrsformen und Schreibverhältnisse*, 223.
- 14 Vgl. Peter Matussek, *Aufmerksamkeitsstörungen. Selbstreflexion unter den Bedingungen digitaler Medien*, in: Aleida und Jan Assmann (Hg.), *Aufmerksamkeiten*, München 2001, 197–215.
- 15 Vgl. Joachim Paech, *Das Bild zwischen den Bildern*, in: Paech (Hg.), *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität*, Stuttgart/Weimar 1994, 175.
- 16 Friedrich W. Block, *Auf hoher Seh in der Turing-Galaxis. Visuelle Poesie und Hypermedia*, in: *Text + Kritik. Visuelle Poesie*, Sonderband (IX/97), 192.
- 17 Im Netz: <http://www.zeitgenossen.com/yatoo/> (letzter Zugriff am 27.09.2011). Die Bezeichnung *Yatoo* ist eine Kurzform von »You Are The Only One«.
- 18 Nach Simanowski lauten die zusammengefügteten Verse: »You are the only one/ You ain't got no fear/ You can't solve my problems/ You will come with me/ We will survive this moment/ I love you so much/ I won't leave you alone/ I will suffer from you/ I want you to escape/ I feel close to you.« Roberto Simanowski, *Zeitgenossen: »Yatoo«*. *Audio-visueller Hypertext als Rollover-Lovepoem*, in: *dichtung-digital*, 21.01.2002 [Netzliteratur, o.S.].
- 19 Ebd.
- 20 Friedrich W. Block, *www.zeitgenossen.com. Eine Webtrilogie/a web trilogy (1999-2005)*, in: *pOesIs. Ausstellungsführer*, 111011.
- 21 Im Netz: <http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm> (letzter Zugriff am 27.09.2011).
- 22 Zum ersten Mal wurde *Apfel* 1966 im Pariser Magazin *Approches* veröffentlicht, nach dem ersten Nachdruck der Postkarte von 1965.
- 23 In diesem Zusammenhang stellt die digitale Poesie gegenwärtig gründlicher denn je die Frage, was überhaupt Literatur oder Poesie ist, was Ästhetisches ist, die Frage, die ihr »Vorgänger« in der Kunstgeschichte immer gestellt hat. Vgl. Stein, *Poetry's Afterlife*, 115: »Electronic poetry is thus occasioning expanded definitions of just what a poem is and what it might become.«

- 24 Im Netz: <http://camilleutterback.com/projects/composition/> – eine Installation, als Video-Dokumentation zu sehen (letzter Zugriff am 27.09.2011).
- 25 Im Netz: <http://camilleutterback.com/projects/drawing-from-life/> – ebenso als Video-Dokumentation zu sehen (letzter Zugriff am 27.09.2011).
- 26 Angesichts dieses Werkes stellt sich der Zuschauer Fragen wie »Bin ich mehr als meine DNA?« oder »Definiert mich nichts anderes als meine DNA?« Siehe ebd.
- 27 Thomas Wimmer, *Fabrikation der Fiktion? Versuch über den Film und die digitalen Bilder*, in: Florian Rötzer (Hg.), *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt/Main 1991, 529.
- 28 Hartmut Winkler, *Tearful reunion auf dem Terrain der Kunst? Der Film und die digitalen Bilder*, in: Paech (Hg.), *Film, Fernsehen, Video*, 299f.
- 29 Im Netz: <http://www.exonemo.com/> (letzter Zugriff am 27.09.2011).
- 30 Selbstdarstellung von »Discoder«, erstellt von Exonemo. Siehe ebd.
- 31 Tilman Baumgärtel, *Browserkunst statt Browserkrieg*, in: *netz.kunst* (Jahrbuch 98/99), 90. Hier zitiert nach Roberto Simanowski, *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*, Frankfurt/Main 2002, 165.
- 32 Im Netz: <http://exonemo.com/FMS/iPhone/> – Selbstdarstellung von »FragMental Storm«, erstellt von Exonemo (letzter Zugriff am 27.09.2011).
- 33 Jörg Wittkewitz, *Sind Computerviren Teil der Netzliteratur?*, in: *Telepolis*, 02.11.2000.
- 34 F. W. Block, *Acht Finger digitaler Poetik*, in: Friedrich W. Block, Christiane Heibach, Karin Wenz (Hg.), *pOesIs. Ästhetik digitaler Poesie*, Ostfildern-Ruit 2004, 312.