Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik 82 2012

Literatur inter- und transmedial
Inter- and Transmedial Literature

Herausgegeben von
David Bathrick und Heinz-Peter Preußer

Rodopi

Die 1972 gegründete Reihe erscheint seit 1977 in zwangloser Folge in der Form von Thema-Bänden mit jeweils verantwortlichem Herausgeber.

Reihen-Herausgeber:

Prof. William Collins Donahue
Chair & Director of Graduate Studies
Department of Germanic Languages & Literature
Duke University - 116D Old Chemistry - Box 90256
Durham, NC 27708, USA, E-Mail: wcd2@duke.edu

Prof. Dr. Norbert Otto Eke
Universität Paderborn
Fakultät für Kulturwissenschaften, Warburger Str. 100, D - 33098 Paderborn, Deutschland, E-Mail: norbert.eke@upb.de

Prof. Dr. Martha B. Helfer
Rutgers University
172 College Avenue, New Brunswick, NJ 08901
Tel.: (732) 932-7201, Fax: (732) 932-1111, E-Mail: mhelfer@rci.rutgers.edu

Prof. Dr. Gerd Labroisse
Sylter Str. 13A, 14199 Berlin, Deutschland
Tel./Fax: (49)30 89724235 E-Mail: labroisse@t-online.de

Cover Image: *Text Rain*, 1999. By Camille Utterback and Romy Archituv. Image courtesy of the artists.

The paper on which this book is printed meets the requirements of "ISO 9706:1994, Information and documentation - Paper for documents - Requirements for permanence".

ISBN: 978-90-420-3547-8
E-Book ISBN: 978-94-012-0820-8
©Editions Rodopi B.V., Amsterdam – New York, NY 2012
Printed in The Netherlands

Roberto Simanowski

Transmediale Bewegungen: Text als Bild, Ton und Performance[1]

I discuss the incorporation of text within interactive installations as an expression of cultural anthropophagy (the eating of human flesh). This 'consumption' is not carried out by displacing the text (i.e. replacing it with images) but by transforming it into image, sound, action, or into a 'post-alphabetic' object (i.e. depriving the text of its linguistic value). The essay demonstrates various modes of such transformation discussing to what extent the literary is still an important subject of attention and can be "rescued" from the artwork. The essay contextualizes this phenomenon in digital media within the broader cultural development of an aesthetic of the spectacle and contemporary aesthetic theories focusing on the materiality rather than meaning of signs.

Anthropophagie und digitale Medien

In seinem Vortrag *Creative Cannibalism and Digital Poetry* auf dem *Electronic Poetry Festival* in Paris im Mai 2007 schlug Chris Funkhouser vor, digitale Poesie (das heißt Texte, die sich ästhetisch der Eigenschaften digitaler Medien bedienen) aus der Perspektive der Anthropophagie zu betrachten (also eines Kannibalismus, der auf die Verinnerlichung der Qualitäten des anderen zielt): "[a]n anthropophagic text, in which the author or authors engage with multiple languages or idioms, devours other texts, icons, and is free to remix discrepant methods and philosophical approaches".[2] Es mag absonderlich klingen, die Mischung und Rekonfiguration verschiedener Texte mit dem Begriff des Kannibalismus fassen zu wollen, zumal der akademische Diskurs dafür etablierte Begriffe bereitzuhalten scheint, wie etwa *Remediation*, den Jay David Bolter und Richard Grusin vor nunmehr zehn Jahren als "the representation of one medium in another" einführten und als "competition or rivalry between the new media and the old" kennzeichneten.[3]

[1] Eine englische Fassung dieses Essays ist erschienen unter dem Titel "Digital Anthropophagy: Refashioning Words as Image, Sound and Action" in *Leonardo* 43. Nr. 2 (2010). S. 159–163.

[2] Chris Funkhouser: *Creative Cannibalism and Digital Poetry*. Unveröffentlichter Vortrag auf dem *Electronic Poetry Festival* in Paris am 21. Mai 2007. Für Definition, Geschichte und Fallanalysen digitaler Literatur vgl. Roberto Simanowski: *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2002.

[3] Jay David Bolter und Richard Grusin: *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 1999. S. 45.

Allerdings kann sich Funkhousers Terminologie auf einen noch viel älteren Diskurs berufen, denn er greift mit ihr eine Metapher des Brasilianers Oswald de Andrade auf, der 1928 in seinem *Manifesto Antropófago* dazu aufrief, die kulturellen Einflüsse Europas nicht abzulehnen, sondern zu 'fressen', das heißt die Bildung nationaler Identität nicht, wie die xenophobische nationalistische Bewegung seiner Zeit, durch Isolation und Ignoranz fremder Stereotype und kultureller Codes, sondern durch deren 'Aufnahme' und 'Verdauung' zu gestalten. Zu den Mitteln dieser subversiven, antikolonialistischen Strategie im Umgang mit dem Erbe der Europäer gehörten Respektlosigkeit, Umkehrung, Parodie und Lästerung, wofür bereits die benutzte Metapher selbst ein Beispiel war, die der Suche nach einer eigenen Identität ironisch das Vorurteil der Europäer über die Kolonialisierten als Kannibalen zu Grunde legte.[4]

Andrades Manifest erschien in der ersten Ausgabe der *Revista de Antropofagi* als Initial einer einflussreichen brasilianischen Avantgarde, die, zusammen mit dem *Tropicalismus* der 1960er Jahre, in vielfältigen Metamorphosen den Weg für heterogene kulturelle Erfahrungen öffnete. Diese Tradition der kreativen Aneignung greift Funkhouser mit seinem Begriff auf, was nahelegt, die hier zu diskutierenden Vorgänge innerhalb der digitalen Medien als Kampf der neuen, populären mit den alten, elitären Medien zu betrachten, als eine 'anthropophage' Form der Rückeroberung des kulturellen Zentrums, das seit dem Strukturwandel der Öffentlichkeit und der Leserevolution des 18. Jahrhunderts durch die Gutenberg-Galaxis 'kolonialisiert' war.[5] Diese Rückeroberung begann mit dem 20. Jahrhundert durch Kino und Fernsehen – für Adorno Orte der "Bilderschrift" und "Hieroglyphenschrift" – und findet

[4] Ein weiteres Beispiel ist Andrades Thematisierung der Beziehung von Kolonialisierenden und Kolonialisierten in Anlehnung an Shakespeare: 'Tupi or not Tupi, that is the question' (Tupi heißt die größte Eingeborenengruppe Brasiliens), wobei die Respektlosigkeit dieser Referenz sicher auch aus dem semantischen Mehrwert ihrer akustischen Realisation ('to pee') resultiert.

[5] Hier ist nicht der Ort für eine Diskussion der verschiedenen Ansätze zum Medienbegriff. Es sei lediglich angemerkt, dass die Rede von der Rivalität zwischen den Medien, der bei Bolter und Grusin stark der technologische Medienbegriff zugrunde liegt (Buch, Radio, Kino, Computer), in diesem Essay auf den zeichentheoretischen Medienbegriff zielt (Sprache, Bild, Ton, Tanz) und Vorgänge innerhalb der im technologischen Sinne zu verstehenden digitalen Medien (als code-basierte Kommunikationssysteme) bespricht. Auch der Kulturbegriff kann hier nicht erörtert werden. Es sei nur betont, dass sich Andrades ethnischer Kulturbegriff von dem technologischen/zeichentheoretischen, der Wörtern wie "Buchkultur" oder "visuelle Kultur" zugrunde liegt, unterscheidet, wobei dieser Essay darauf zielt, die für jenen entwickelte Metapher der Anthropophagie auf den zeichentheoretischen Kulturbegriff anzuwenden.

an dessen Ende in den digitalen Technologien ganz neue Möglichkeiten für eine 'anthropophagische' Behandlung von Text.[6]

Der Blick in die Mediengeschichte erinnert daran, dass die Fusion von Text und Bild bereits ein Phänomen der illuminierten Manuskripte im Mittelalter war und dass die Visualisierung von Text schon in den Figurengedichten der Antike präsent ist. Diese Fusion und Visualisierung findet im 20. Jahrhundert ihre Fortführung in der konkreten und visuellen Poesie, im graphischen Design, in der Art & Language-Bewegung und in den künstlerischen Arbeiten zum Beispiel von Barbara Kruger, Jenny Holzer und Lawrence Weiner. Im Grunde ist der visuelle Aspekt des Textes unhintergehbar, sobald dieser als Schrift existiert, was nicht nur für die logographischen Formen der ägyptischen Hieroglyphen, der sumerischen Cuneiform und der chinesischen Zeichen gilt, sondern, darauf stützt sich Derridas Kritik des Phono- und Logozentrismus, für Schrift im Allgemeinen.[7] Allerdings geht es hier nicht darum, inwiefern Schrift immer auch als Bild wahrgenommen wird, sondern um die offensive Transformation von Text in Bild, Ton und Performance. Die digitalen Medien erleichtern eine solche Transformation ungemein und kommen damit gewissermaßen zu sich selbst, da ihr Operationsmodus in der gleichen Existenzweise aller Phänomene als Bit besteht.

Dieses Zusichselbstkommen bedeutet zugleich eine Korrektur früherer Annahmen hinsichtlich der Rolle, die die digitalen Medien für den Text

[6] Theodor W. Adorno: Prolog zum Fernsehen. In: Theodor W. Adorno: *Gesammelte Schriften*. Band 10.2. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1996. S. 507–517. Hier: S. 513; sowie *Das Schema der Massenkultur*. In: Ders.: *Gesammelte Schriften*. Band 3. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1981. S. 299–335. Hier: S. 332. Es sei angemerkt, dass im Zuge der Leserevolution auch das Buch seinen elitären Charakter verlor und zu einem Medium der Massen- bzw. Unterhaltungskultur wurde, die Adorno insgesamt als "hieroglyphisch" bezeichnete (vgl. unten Anm. 16). Für die hier geführte Diskussion bleibt allerdings die geistige Aktivität entscheidend, die Buch beziehungsweise Text den Rezipienten stärker abverlangen als Bild oder Ton. Zur Rolle des Buches in der Kultur der bürgerlichen Gesellschaft vgl. Lucien Febvre und Henri-Jean Martin: *L'apparition du livre*. Paris: Albin Michel 1958; Marshall McLuhan: *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press 1962; Jürgen Habermas: *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*. Neuwied-Berlin: Luchterhand 1962.

[7] Für Derrida ist der Phonozentrismus mit dem Logozentrimus verbunden, weil er Schrift als vernachlässigbares Repräsentationsmittel der Sprache auffasst und somit die unmittelbare Beziehung von Rede und Sinn suggeriert. Derrida verweist bekanntlich nicht nur auf die materiellen Markierungen der Schrift, die zur Verzerrung der Rede führen, sondern auch darauf, dass die Rede Merkmale der Schrift aufweist wie Iterabilität und Instituierung. Vgl. Derridas *Die Schrift und die Differenz*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2006 sowie *Grammatologie*. Ebd. 2009.

spielen werden. So sah Michael Joyce, Autor des Hyperfiction-Klassikers *Afternoon. A Story* (1990), 1995 in der Technologie des Hypertextes noch "the word's revenge on TV".[8] Freilich fragt sich auch Joyce bald, ob das MOO – ein textbasiertes Virtual Reality System online – nicht ein Irrtum der Technologiegeschichte ist, ein Interregnum innerhalb der immanenten Hegemonie des "post-alphabetic image", und kam zu dem Schluss: "soon the image will either rob us of the power – or relieve us of the burden – of language".[9] Ebenso sprach Jay David Bolter, der 1991 in seinem Buch *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing* in den digitalen Medien eine neue Form des Schreibens apostrophierte, wenige Jahre später vom "breakout of the visual" in den digitalen Medien, die das Bild bereits ebenso dem Wort vorzogen wie die herkömmlichen Massenmedien, und resümierte kulturkritisch: "we are no longer certain that words deserve the cultural authority they have been given".[10] Robert Coover, weit bekannter Vertreter postmoderner Literatur und seit den frühen 1990er Jahren Advokat des Schreibens in/mit digitalen Medien an der Brown University, warnte 2000 schließlich vor dem "constant threat of hypermedia to suck the substance out of a work of lettered art, reduce it to surface spectacle".[11]

Coovers Warnung deckt sich mit dem Hinweis anderer Beobachter zeitgenössischer Kultur – wie etwa Andrew Darley in seinem Buch *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres* – auf einen allgemeinen "shift away from prior modes of spectator experience based on symbolic concerns (and 'interpretative models') towards recipients who are seeking intensities of direct sensual stimulation".[12] Die Leser, so heißt es bei Darley weiter, werden zu Sensualisten, "in pursuit of the ornamental and the decorative, modes of embellishment, the amazing and the breathtaking".[13]

[8] Michael Joyce: *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press 1995. S. 47.
[9] Michael Joyce: *Othermindedness. The Emergence of Network Culture*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press 2000. S. 42.
[10] Jay David Bolter: Ekphrasis, Virtual Reality, and the Future of Writing. In: *The Future of the Book*. Hg. von Geoffrey Nunberg. Berkeley, CA: University of California Press 1996. S. 253–272. Hier: S. 258 und 262.
[11] Robert Coover: Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age. In: *Feedmag 2000* (nicht länger online); eine deutsche Übersetzung durch mich befindet sich in *Digitale Literatur*. Hg. von Roberto Simanowski. *Text + Kritik* 152 (2001). S. 22–30. Der Begriff Hyper*media* signalisiert den Wandel der digitalen Medien von einem Ort der Textgeflechte (Hyper*text*) zum Ort auch der Bilder und schließlich auch des Klanges.
[12] Andrew Darley: *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. London-New York, NY: Routledge 2000. S. 3.
[13] Ebd. S. 169.

Wenn Coovers Worte zugleich das Bild des Blutsaugens assoziieren und den Blick auf die Eingangsmetapher lenken, ist festzuhalten, dass eher von Kannibalismus als von Anthropophagie zu sprechen wäre, wird das Wort einfach durch das Bild verdrängt, statt kreativ angeeignet. Das Konzept der Anthropophagie hingegen lässt sich nutzen für die Verwandlung von Text in ein *post-alphabetisches* Objekt.

Mit dem Begriff "post-alphabetic text" beschreibt Matthew G. Kirschenbaum 1999 David Carsons Design-Stil, der Information zu einem ästhetischen Event umgestaltet.[14] Der Begriff zielt darauf, dass Buchstaben nicht länger dem Zweck des Alphabets dienen, bedeutungsvolle Wörter zu bilden. Ein klassisches Vorbild dafür ist die Lautpoesie, die auf Kosten der linguistischen Bedeutungsdimension der Sprache deren Klangeffekte betont, also im Grunde Text in Musik überführt. Die linguistische Bedeutung des Textes wird freilich auch in anderen künstlerischen Genres und kulturellen Medien unterminiert. So erfährt der Text eine Sonifizierung in der Oper (die allerdings nicht so weit geht wie im Fall der Lautpoesie) und eine Visualisierung im Film, wo das Bild anders als bei der Textrezeption kein *inneres* ist und die Sprache, wie Adorno moniert, "bloßes Anhängsel an die Bilder".[15] Aus einer anderen Perspektive kann diese Sonifizierung und Visualisierung auch als Bereicherung des Textes verstanden werden, als Ergänzung und Kommentar seiner linguistischen Dimension durch die Art seiner Präsentation, wie es ähnlich der Fall ist bei der Konkreten Poesie.[16] Adornos Perspektive jedoch ist bekanntlich getragen von der Ablehnung der neuen, populären Medien, wobei der Unterschied von Bild und Sprache als Differenz von Massen- und Elitekultur gedacht und das unterschiedliche mediale Repräsentationsverfahren politisch-moralisch aufgeladen wird.[17] Die digitalen Medien produzieren auf vielfältigste Weise post-alphabetischen Text, indem sie Buchstaben in visuelle und akustische Objekte transformieren.

[14] Matthew G. Kirschenbaum: *The Other End of Print: David Carson, Graphic Design, and the Aesthetics of Media* (1999). <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/kirsch.html>. Letzter Abruf von Internetquellen Mai 2011.

[15] Theodor W. Adorno: Prolog zum Fernsehen (Anm. 6). S. 12.

[16] Insofern ist Funkhousers Konzeptualisierung Konkreter Poesie als anthropophagisch nicht unproblematisch, da diese die Qualität des Textes oft eher im Modus der Kooperation ergänzt als sie im Modus der Subversion zu parodieren.

[17] Adorno wirft dem Bild (in der Fotografie und im Film) vor, durch seine Konkretheit das mimetische Begehren des Publikums zu fördern, also letztlich die für seine ästhetische Theorie fundamentale Forderung nach dem Hinausgehen des ästhetischen Subjekts über das, was (es) schon ist, zu untergraben. In dem 1943 entworfenen, unveröffentlichten Teil des Kapitels *Kulturindustrie* aus der *Dialektik der Aufklärung* charakterisiert Adorno Massenkultur wegen ihrer mimetischen Rhetorik (die sich allerdings nicht auf einen Repräsentationsmodus reduzieren lässt, sondern auch einen bestimmten Erfahrungs- und Erkenntnismodus bezeichnet) als

Text als post-alphabetisches Objekt

In der interaktiven Installation *Text Rain* (Abb. 1) von Camille Utterback und Romy Achituv erblickt das Publikum auf einem Bildschirm, von dessen oberen Rand in ganzer Breite langsam einzelne Buchstaben herabfallen, bei näherem Hinzutreten das eigene Konterfei.[18] Wie Regen oder Schnee landen

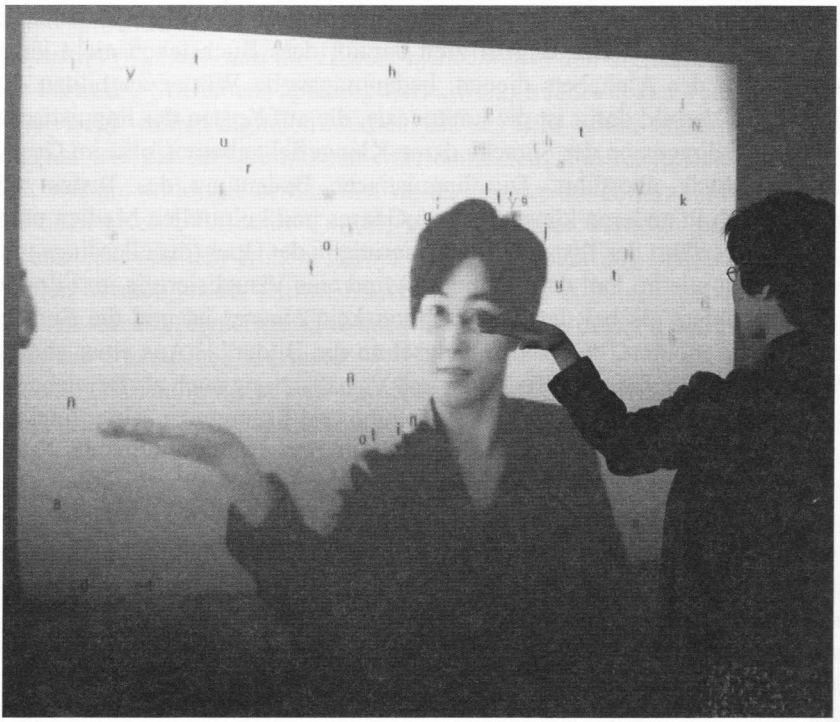

Abb. 1: *Text Rain* – Cropfix[19]

Hieroglyphenschrift. Vgl. Adorno: Prolog zum Fernsehen (Anm. 6). S. 513. Miriam Bratu Hansen spricht in diesem Kontext vom "identificatory spell of the mass cultural hieroglyph". Vgl. Miriam Bratu Hansen: Mass Culture as Hieroglyphic Writing: Adorno, Derrida, Kracauer. In: *The Actuality of Adorno. Critical Essay on Adorno and the Postmodern*. Hg. von Max Pensky. Albany, NY: State University of New York Press 1997. S. 83–111. Hier: S. 89. Der Film wird hieroglyphisch erst dann, wenn er zum Tonfilm wird, Bild und Text also nicht mehr nebeneinander stehen, sondern als Bild und Ton synchronisiert sind und somit Realität kopieren.

[18] <http://www.camilleutterback.com/textrain.html>.

[19] *Text Rain.* 1999. By Camille Utterback and Romy Achituv. Interactive installation (custom software, video camera, computer, projector, lighting). 7.5′ × 10′ projection, 10′ × 20′ interaction area. Mit freundlicher Genehmigung der Künstler.

die Buchstaben auf dessen Umrissen und lassen sich durch entsprechende Bewegung der Körper (oder anderer Gegenstände) vor dem Bildschirm auf diesem wieder nach oben schieben – und fallen weiter, sobald der Weg frei ist. Das Verfahren ist leicht erklärt: Eine verdeckte Kamera in der Mitte des Bildschirms nimmt die Vorgänge vor diesem auf, ein angeschlossener Projektor bildet sie auf ihm ab; die Buchstaben sind so programmiert, dass ihre Abwärtsbewegung stoppt, sobald sie auf einen Bildschirmteil mit einem bestimmten Dunkelwert treffen. Die Buchstaben lassen sich auf diesen Hindernissen sammeln und ergeben mitunter ein Wort oder lassen eins erahnen, denn sie sind nicht willkürlich zusammengestellt, sondern präsentieren Verse aus dem Gedicht *Talk, You* von Evan Zimroth. Allerdings ist es kaum möglich, diese Verse wirklich zu entziffern, und wie die eigene Beobachtung und das Dokumentationsvideo zeigen, zieht es das Publikum größtenteils vor, die Buchstaben auf dem Bildschirm hin und her zu bewegen, also das Interface zu testen. Die Funktion der Buchstaben verschiebt sich damit: Sie sind nicht mehr sprachliche Sinnträger, sondern visuelle Objekte, sie formen keinen Text, dessen sorgsamer Entzifferung man sich widmete, sondern werden zu Spielgefährten in einer interaktiven Installation. Das Publikum ist, um Joyce' Worte aufzugreifen, befreit vom "burden of language".

Obgleich *Text Rain* den Buchstaben eine andere Funktion als die der Repräsentation überträgt und dem Publikum erlaubt, die Interaktion mit Text als intensiven Moment des Spiels – statt als Verstehensaufgabe – zu erfahren, spielt der Text weiterhin eine gewisse Rolle als Text, denn sonst hätten die Buchstaben auch durch Sandkörner ersetzt werden können, wie es der Fall ist in Zachary Booth Simpsons ansonsten ähnlich programmierter Installation *Sand* (2000), bei der ein auf dem Bildschirm fallender Sandstrom auf die projizierten Umrisse des Publikums reagiert.[20] Utterbacks und Achituvs Entscheidung für Buchstaben garantiert zunächst einmal einen größeren Animations- und Subversionseffekt als andere fallende Objekte: Die Möglichkeit, Buchstaben zu Begriffen zusammenzufügen, motiviert die Interaktion; die Unmöglichkeit, diesen Begriffen und Begriffstorsi sinnvolle Aussagen abzulesen, thematisiert und untergräbt den konventionellen Umgang mit Buchstaben. Aber die Entscheidung für Buchstaben statt Sand dient nicht nur der Negation von Text. Sie ermöglicht zugleich dessen Rettung auf einer anderen Interaktionsebene, denn wer das benutzte Gedicht aufsucht und liest, erkennt die tiefere Beziehung zwischen diesem und der Installation.

Das Gedicht handelt von der Konversation zweier Körper, die zugleich eine Beziehung zur Sprache eröffnet. "At your turning, each part / of my body turns to verb", lauten zwei Verse des Gedichts, die erlauben den 'gedrehten'

[20] <http://www.mine-control.com/sand.html>.

Körper sowohl als Sprache wie auch als Aktion zu verstehen.[21] Diese Beziehung zwischen Körper und Sprache/Aktion realisiert sich in der Installation insofern, als einerseits die Bewegung der Körper der Interakteure die Buchstaben (durch deren Akkumulation auf dem ausgestreckten Arm etwa) in Wörter verwandelt und andererseits die Bewegung der Buchstaben das Publikum erst zur Aktion ruft. Am Ende des Gedichts heißt es allerdings: "and yet turn to nothing / *It's just talk*", was als Bekenntnis zu einer ziellosen Konversation, die sich nicht im Pragmatismus einer konkreten Mitteilung erschöpft, zu verstehen ist. Eine solche nichtfinale Konversation führen die Interakteure mit den Buchstaben in *Text Rain*, denn auch diese Buchstaben formen (bzw. 'wandeln') sich nie zu einer sinnvollen Aussage: It is just play.

Text Rain, darin liegt seine tiefere Bedeutung, erweist sich als Umsetzung des zugrunde liegenden Gedichtes in die Rhetorik einer interaktiven Installation. Mit Blick auf die Ausgangsmetapher ist man versucht zu sagen: Der Text ist nicht *ge-*, sondern *ver*tilgt, denn er bleibt präsent im 'Bauch' der Installation. Allerdings eignet sich der Begriff der (kulturellen) Anthropophagie hier nur dann zur Beschreibung, wenn, was zumeist der Fall ist, das Publikum den Text nicht in seiner ursprünglichen medialen Form aufsucht (in Zimroths Gedichtband oder auf der Website von *Text Rain*), sondern mit den Buchstaben lediglich auf der Ebene des Spiels interagiert. Nur in diesem Rezeptionsmodus sind die Buchstaben ihrer medialen Eigenheit als sprachliche Sinnträger beraubt, erscheint ihre Präsentationsform in der Installation als subversive, respektlose Aneignung (des alten Mediums), wie es Andrades kulturelle Anthropophagie vorsieht. Wird der Text hingegen auch in seiner ursprünglichen, medial unverfälschten Form (im Gedichtband, auf der Website) rezipiert (das heißt *gelesen*), erscheint seine Präsentationsform in der Installation dem Publikum nicht mehr als respektlose Entstellung, sondern im Gegenteil als texttreue transmediale Illustration.[22] Der Text fungiert dann

[21] Zum Vergleich hier der gesamte für die Installation benutzte Text, der sieben Verse kürzer als das Originalgedicht ist und andere Zeilenumbrüche als dieses aufweist: "I like talking with you, / simply that: *conversing*, / a turning-with or -around, / as in your turning around / to face me suddenly . . . // At your turning, each part / of my body turns to verb. / We are the opposite / of *tongue-tied*, if there / were such an antonym; // We are synonyms / for limbs' loosening of syntax, / and yet turn to nothing: / *It's just talk.*"

[22] Während der Begriff der Intermedialität gemeinhin die Kopplung von Medien oder Referenz zwischen ihnen bezeichnet, zielt der Begriff der Transmedialität auf den bewusst gehaltenen *Übergang* von einem Medium in ein anderes als konstituierendes und konditionierendes Ereignis eines hybriden ästhetischen Phänomens, für dessen Rezeption die Gegenwart oder Kenntnis des Ausgangsmediums entscheidend bleibt. Für eine Typologie transmedialer Prozesse im Bereich der digitalen und

(wie ein Bildtitel) als Rahmung und Ausgangsort für die (Re-)Interpretation der Installation – und erlaubt die Erkenntnis, dass die tiefere Bedeutung der Installation (als Illustration des Ausgangstextes) sich gerade dann erfüllt, wenn die Buchstaben vor allem als visuelle Objekte, befreit von ihrer herkömmlichen Bezeichnungsfunktion, wahrgenommen werden.

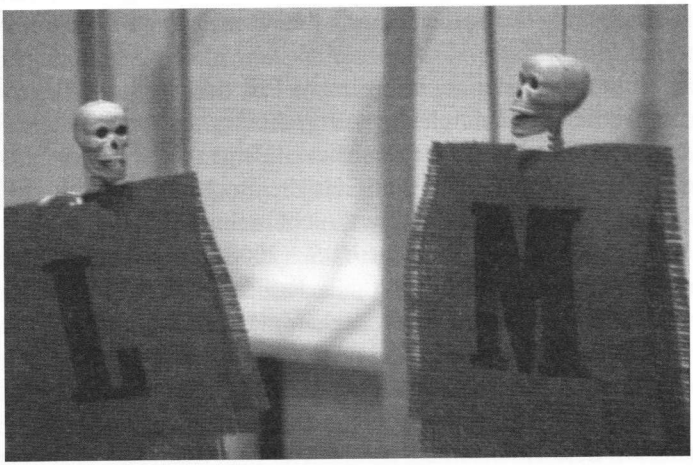

Abb. 2: Paul DeMarinis: *The Messenger* (1998/2005)

Während *Text Rain* die Entzifferung und anschließende Lektüre des Textes noch ermöglicht, transformiert Paul DeMarinis' *The Messenger* den Text vollkommen in unverständliche Zeichen.[23] *The Messenger* (Abb. 2) präsentiert an DeMarinis gerichtete Emails Buchstabe für Buchstabe in drei bizarren Ausgabesystemen: 26 Waschbecken, von denen jedes einen Buchstaben des Alphabets auf Spanisch intoniert, 26 tanzende Mini-Skelette, die jeweils auf die ihnen zugeordneten Buchstaben reagieren, 26 Gefäße mit Elektroden in Form eines Buchstabens, die aufleuchten, wird der entsprechende Buchstabe durchgeschickt. Die Website der *Ars Electronica* (auf der *The Messenger* 2006 mit dem Golden Nica ausgezeichnet wurde) beschreibt die Installation als eine "allegory for messages whose final destination is a total void – a phenomenon that has become a standard component of everyday life in the modern

zeitgenössischen Kunst vgl. meinen Essay *Transmediale Kunst als Phänomen aktueller Ästhetisierungsprozesse* in: *Transmedialität. Studien zu paraliterarischen Verfahren*. Hg. von Urs Meyer, Roberto Simanowski und Christoph Zeller. Göttingen: Wallstein 2006. S. 39–81; sowie das Vorwort dort (S. 7–17).

[23] <http://www.turbulence.org/blog/archives/002526.html>.

world".[24] DeMarinis' Werk schafft den Botschaften zwar ein neues Publikum, forciert aber zugleich das Schicksal des "total void", indem es sie ihrer linguistischen Funktion beraubt. Die Nachrichten überleben nur in medialer Verzerrung (neutraler gesagt: Transformation), womit die Installation selbst zu einer Allegorie jener Degradierung sprachlicher Mitteilung wird, die für die vor allem visuell konzipierte Kultur der modernen Gesellschaft so typisch ist.

Betrachten wir *The Messenger* im Kontext der Ausgangsmetapher, ist die respektlose Aneignung der Sprache durch ihre transmediale Transformation in Ton, Licht und Tanz offenbar. Da jeder Buchstabe gleichwohl noch als entzifferbare Entität auftritt, kann auch in diesem Fall der zugrunde liegende Text rekonstruiert werden etwa durch die Aufzeichnung und wiederholte Abspielung des Tons und/oder Tanzes der Buchstaben. Eine solche Wiederherstellung des Textes ist beim nächsten Beispiel, das die Buchstaben durch willkürlich zugeteilte visuelle Zeichen repräsentiert, nicht mehr möglich.

Caleb Larsens *Complete Works of W. S.* (2008) weist jedem Buchstaben des lateinischen Alphabets eine bestimmte Farbe zu (Azur für A, Blau für B, Cyan für C, Grün für G und so weiter), nimmt eine digitale Fassung des Gesamtwerks von Shakespeare aus dem Internet und platziert für jeden Buchstaben ein Pixel in der entsprechenden Farbe auf der Leinwand, Wort für Wort, Buch für Buch.[25] Das Ergebnis ist ein gewaltiges Bild im Stil des Pointilismus, mit dem Unterschied, dass es viel gegenstandsloser und zugleich viel repräsentativer ist als ein Gemälde von Georges-Pierre Seurat oder Paul Signac (Abb. 3). Es handelt sich um ein scheinbar völlig dekoratives Bild, das auf Tiefe bestehen kann dank der unendlich komplexen Welten, die es durch Shakespeares Werk unter seiner Oberfläche verbirgt. Diese unsichtbare, aber gewusste Anwesenheit des Textes ist die unabdingbare Voraussetzung für die Faszination des Bildes: *Complete Works of W. S.* wäre völlig uninteressant, handelte es sich bei W. S. um einen namenlosen Maler des Pointilismus. Dass die Initialen für einen der bekanntesten Dichter der Weltliteratur stehen, erhöht den Reiz dieser transmedialen Manipulation zusätzlich. Mit der Ausgangsmetapher formuliert: Der vertilgte Text ernährt seinen Konsumenten. Wie zum Dank erlaubt Larsen dem Text einen diskreten Auftritt auf der Bildoberfläche, indem er jedem Buchstaben eine Farbe zuordnet, deren Name (also linguistische Existenz) mit diesem Buchstaben beginnt.

Complete Works of W. S. verbirgt den Text zwar noch radikaler als *The Messenger* oder *Text Rain*, aber die entsprechende Software erlaubte auch hier den Zugang zum Text als bedeutungsvollem linguistischem Objekt. Dies ist

[24] <http://www.interactivearchitecture.org/2006-prix-ars-electronica-winners-of-the-golden-nicas.html>.

[25] <http://www.caleblarsen.com/projects/the-complete-works-of-william-shakespeare>.

nicht mehr der Fall bei *Untitled* (2000) von Squid Soup, einer 1997 gegründeten Gruppe von Designern, Künstlern und Musikern, die sowohl kommerzielle wie künstlerische Produkte erstellen.[26] Dieses Online-Werk ist ein dreidimensionaler Raum aus durchsichtigen Text-Wänden, unterlegt mit psychedelischer Musik und undefinierbarem Geraune männlicher Stimmen. Die Interakteure können in diesen Raum hineinzoomen, sich nach rechts und links begeben und durch Mausklick auf die Buchstabenwände zusätzliche Soundelemente aktivieren, was im Vordergrund schwarz-weiße Buchstabengruppen erscheinen lässt, die sich alsbald im Raum verlieren. Weder diese Buchstaben noch die Text-Wände oder die kaum zu verstehenden Worte (die per Zufallsverfahren einem Buch entnommen und aneinandergereiht wurden) formen sich zu sinnvollen Sätzen. Der Text präsentiert sich auf jeder seiner Erscheinungsebenen als unlesbar. *Untitled* ist eine Erkundung der Synergie von Sound und Image. Das Ergebnis ist kein Text, dessen Bedeutung die Art der Präsentation erweitert, wie es oft bei der konkreten Poesie, und auch bei der interaktiven Installation *Text Rain*, zu beobachten ist, sondern eine post-alphabetische Textlandschaft, die keinen Anspruch auf eine sprachliche Bedeutung erhebt. Wie Squid Soup in einer privaten Email erklären, betrachten sie ihr Werk als gelungen, wenn es beim Publikum zu einem "feeling of being somewhere" führt. *Untitled* ist exemplarisch für eine Kunst diesseits der Hermeneutik, die Buchstaben nur noch um ihrer reinen materiellen Präsenz Willen erscheinen lässt. Der anthropophagische Zugriff auf Text (und Sprache) vollzieht sich radikaler als in den drei bisher besprochenen Werken, weil die Subversion der sprachlichen Bedeutungsebene irreversibel erfolgt.[27]

[26] Das Werk ist zu finden unter: <http://www.theremediproject.com/projects/issue7/squidsoupuntitled/index.html>. Die Website von Squid Soup befindet sich unter: <www.squidsoup.com>.

[27] Squid Soup hat in *Ghosts* (2002–04) den Modus des post-alphabetischen Texts an den des Internets gekoppelt und virtuelle Skulpturen aus Online-Textfragmenten gebildet, die an die Kalligramme des frühen 20. Jahrhunderts erinnern mit dem Unterschied, dass der Text hier dem Internet entnommen ist (also viele namenlose Autoren hat), sich bewegt, nur teilweise und in Reaktion auf die Cursorposition lesbar ist (also im Gegensatz zu *Untitled* durchaus als sprachliche Botschaft rekonstruierbar) und auch in seinen lesbaren Teilen wahrscheinlich nicht von den Autoren der Skulptur oder den Interakteuren zur Kenntnis genommen wurde. Wenn Squid Soup erklären, dass sie durch diese Skulpturen den kurzlebigen Texten "a new context and added purpose" geben, bleibt hinzuzufügen, dass der Kontext rein willkürlich ist und der Zweck vor allem darin besteht, Baustein eines wiederum faszinierenden und wiederum vorwiegend post-alphabetischen Text-Gebildes zu sein. Vgl. <http://www.squidsoup.com/ghosts/2.html>.

Modernisierung alter Medien

Zwei Jahre vor Bolters und Grusins Studie *Remediation* definierte Paul Levinson in seinem Buch *The Soft Edge. A Natural History and Future of the Information Revolution* (1997) Remediation als einen Prozess, in dem die Technologien neuer Medien die Mängel früherer Technologien beheben. Die Mediengeschichte lässt diesbezüglich an die Fotografie denken, die auf die Unzulänglichkeit der Wirklichkeitsabbildung in der Malerei antwortete, oder an den Film, der die Unfähigkeit der Fotografie zur Darstellung in der Zeit korrigierte. Was aber wäre das zu behebende Manko des Textes? Die Missachtung der Materialität seiner Zeichen. Text verlangt vor allem Aufmerksamkeit auf das, was er bezeichnet, nicht auf die äußeren Begleitumstände des Bezeichnens (Schrifttyp, -größe, -farbe und so weiter). Dies ist anders im Falle der illuminierten Manuskripte, figurativen Gedichte und Konkreten Poesie, wo die sprachliche Dimension mit der visuellen gemeinsam die Bedeutung des Textes beziehungsweise Textobjekts konstituiert. Die hier diskutierten Beispiele zeigen in unterschiedlicher, zunehmend radikaler Weise, wie digitale Medien den Fokus auf die Materialität des Textes verschieben und den Effekt linguistischer Bedeutung unterminieren.

Insofern der Akzent auf der Oberfläche der Zeichen – der Wechsel vom Modell der Interpretation zur sensuellen Stimulation, wie Darley konstatiert[28] – ein Merkmal zeitgenössischer Kultur ist, könnte man diese Verschiebung sogar als Modernisierung der Schrift verstehen. In jedem Fall lässt sie sich an bestimmte Positionen der aktuellen Ästhetikdebatte koppeln, die in unterschiedlicher Weise, aber ähnlichem Sinne, die Dominanz des hermeneutischen Paradigmas in den Geisteswissenschaften und im außerakademischen Umgang mit ästhetischen Phänomenen als Reduktion der ästhetischen Erfahrung auf die Dimension des Rationalen beanstanden und für die Verschiebung des Akzents auf die Materialität der Zeichen werben.[29] Die Wendung gegen Interpretation, die bis in die 1960er Jahre zurückreicht, bleibt nicht beschränkt auf Literatur, sondern schließt auch die bildenden Künste ein: So bezieht sich Susan Sontag zum Beispiel auf Ingmar Bergmans Film *Tystnaden* (*Das Schweigen*), Jean-François Lyotard auf Barnett Newmans Bilder, und wenn Erika Fischer-Lichte den Wechsel vom 'linguistic turn' zum 'performative turn' annonciert,

[28] Vgl. Anm. 12 und 13.

[29] Um zumindest einige Anhaltspunkte zu geben, sei auf folgende Titel verwiesen: Susan Sontag: *Against Interpretation and Other Essays*. New York, NY: Noonday 1966; Jean-François Lyotard: Das Erhabene und die Avantgarde. In: *Merkur* 424 (März 1984), S. 151–164; Michel Serres: *Les cinq sens*. Paris: Grasset 1985; Hans Ulrich Gumbrecht: *Production of Presence. What Meaning Cannot Convey*. Stanford, CA: Stanford University Press 2004; Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2004.

geht es ihr um die Überwindung des Interpretationsparadigmas im Theater und in der Performance-Kunst. Auch wenn diese Positionen verschiedentlich begründet und ausgerichtet sind und jeweils nicht auf die digitalen Medien eingehen, propagieren sie alle implizit solche Formen der Umgestaltung, Remediation, Anthropophagie, wie sie hier exemplifiziert wurden.[30]

Im Hinblick auf die Rivalität, die Bolter und Grusin zwischen den neuen und alten Medien konstatieren,[31] und den Kampf der Künste um die Aufmerksamkeit des Publikums, den Fischer-Lichte und andere beschreiben,[32] lässt sich der post-alphabetische, nicht-linguistische Text als Sieg des visuellen, akustischen und performativen Paradigmas über das sprachliche des vormaligen Leitmediums Literatur verstehen. Es handelt sich um eine neue Etappe in der Überwindung der Trennung von E- und U-Kultur durch die Umgestaltung des traditionellen Mediums der kulturellen Elite nach Maßgabe der MTV- und Club Culture-Ästhetik des Remix und der Rekonfiguration. Der damit verbundene Niedergang der kulturellen Bedeutung des Textes als sprachliches Bedeutungssystem ist charakteristisch für die moderne (und post-moderne) Mediengesellschaft und kann, angesichts der Tatsache, dass Literatur und mit ihr das hermeneutische Paradigma erst im Verlauf des 18. Jahrhunderts zum vorherrschenden Modell kultureller Praxis wurde, als Dekolonisation verstanden werden. Wie die besprochenen Beispiele der digitalen Kunst – und viele andere Phänomene in den digitalen Medien – zeigen, wird Text dabei nicht vollkommen zurückgewiesen oder ausgestoßen, sondern einverleibt, verdaut und als 'gefälliges', 'unschuldiges' Objekt wieder ausgestoßen; unschuldig, weil er noch nicht (bzw. nicht mehr) bedeuten will, gefällig, weil er daher keine Interpretation verlangt.[33]

Mit der Eingangsmetapher dieser Untersuchung bleibt festzuhalten, dass die neuen populären Medien sich das alte elitäre Medium im Sinne der

[30] Für eine kontextualisierende und differenzierende Diskussion dieser Positionen und ihrer theoretischen Voraussetzungen vgl. mein Buch *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kunst – Kultur – Utopie*. Reinbek: Rowohlt 2008. S. 246–275; sowie, ausführlicher, das erste Kapitel meines Buches *Textmaschinen, Kinetische Poesie, Interaktive Installation. Zum Verstehen von Kunst in digitalen Medien*. Bielefeld: Transcript 2012.

[31] Vgl. Anm. 3.

[32] *Kampf der Künste! Kultur im Zeichen von Medienkonkurrenz und Eventstrategien*. Hg. von Erika Fischer-Lichte, Kristiane Hasselmann und Alma-Elisa Kittner. Bielefeld: Transcript (in Vorbereitung für August 2012).

[33] "Denn der alleinstehende Buchstabe ist unschuldig: Die Schuld, die Vergehen beginnen, sobald man Buchstaben *aneinanderreiht*, um Wörter aus ihnen zu machen". Roland Barthes: Erté oder An den Buchstaben. In: Ders.: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1990. S. 110–135. Hier: S. 125.

kulturellen Anthropophagie und mit deren Mitteln (Respektlosigkeit, Parodie, Lästerung) einverleiben. Text als Repräsentant des alten, im bildungsbürgerlichen Kulturverständnis als überlegen angesehenen Mediums wird, transformiert zu Ereignis und Effekt, zur Trophäe der bislang als unterlegen betrachteten Medien. Text, als das *Andere* zur Welt der Bilder, des Tons und der Performance, erscheint *als* Bild, Ton oder Performance, ganz im Sinne des Verfahrens der kulturellen Anthropophagie als "a form of absorbing the other, using of the other only what is of interest, assimilating and annulling him in everything that may stem off the prevalent set".[34] Entscheidend ist, dass Text nicht ignoriert oder verbannt wird, sondern in der einen oder anderen Form präsent bleibt. Die diskutierten Beispiele sind interessant genau deshalb, weil sie Text jenseits seiner traditionellen Rolle als Ort sprachlicher Botschaft präsentieren.

Die veränderte Erscheinungsform des Textes bringt eine andere Form der Textrezeption mit sich (Immersion und Sensualität statt Distanz und Reflexion), was wiederum auf die erwähnten aktuellen ästhetischen Theorien verweist. Unter Einsatz von Gumbrechts Terminologie lässt sich vom Wechsel des Textes aus dem Paradigma der Sinnkultur in das Paradigma der Präsenskultur sprechen. Wie das Beispiel *Text Rain* jedoch zeigt, offeriert die kreative (respektlose) Aneignung des Textes mitunter auch eine Brücke zur 'alten' kulturellen Praxis des Lesens, die auf Sinn und Verstehen der sprachlichen Botschaft zielt. Allerdings besteht sie nicht darauf, wie das Beispiel auch zeigt. Der Text muss nicht gelesen, sondern kann einfach in seiner subvertierten Form rezipiert werden. Man darf davon ausgehen, dass diese für die meisten gar nicht als Angriff auf die Hegemonie des Textes wahrgenommen werden wird, so wie ja auch der Satz 'Tupi or not Tupi, that is the question'[35] ohne jegliche Parodie ist für jene, die *Hamlet* nicht kennen.

[34] Alamir Aquino Corrêa: Immigration and Cultural Anthropophagy in Brazilian Literature. In: *Passages de Paris* 2 (2005). S. 273–280. Hier: S. 275.
[35] S.o. in diesem Aufsatz Fußnote 4.