

Johannes Auer

Netzliteratur und Radio - ein Werkstattbericht

"Speech- and dialogue-based radio art concepts are nearly completely missing within the artistic attempts to create interactive webbased audio works", konstatierte im Jahr 2001 Sabine Breitsameter¹.

Mittlerweile gibt es zumindest aus dem Umfeld der europäischen Netzliteratur einige produktive Ansätze diese Lücke zu schließen. So entstanden 2003 bis 2005 Produktionen für das Ö1 Kunstradio, 2005 für das deutsch-polnische Künstleradio "Radio_Copernicus" und 2006 in Halle für das Festival "RadioRevolten".

Im Folgenden wird über netzliterarische Arbeiten berichtet, die sich auf das traditionelle Medium Radio eingelassen haben und per Rundfunk ausgestrahlt wurden.

Das Internet ist auf der Protokollebene ja selbst dem Radio nah, zumindest gibt es zahlreiche sogenannte „Broadcasting“-Vorgänge. Da werden beispielsweise Routingtabellen im Netz „gebroadcastet“ und Funknetze „broadcasten“ ihren SSID, ihren Netzwerknamen per Funk, wie das Radio.

Und ebenfalls schon auf der Protokollebene ist das Internet bidirektional. Es besitzt also den Rück- oder Kommunikationskanal, den der Funk, als Rundfunk, durch das staatliche Sendemonopol verlor und den Bertold Brecht in seiner Radiotheorie 1932 vehement zurückforderte: „Der Rundfunk ist aus einem Distributionsapparat in einen Kommunikationsapparat zu verwandeln“². Die Verbindung von Netzliteratur und Radio kann, mit Brecht gesprochen, fruchtbar gemacht werden als Möglichkeit zur Partizipation für die Hörer.

Exkurs: Apfelspiele

Man darf also mit einigem Recht behaupten, dass Netzliteratur vom Radio nur einen Apfelwurf entfernt liegt und diese Behauptung soll mit einem kurzen Exkurs bekräftigt werden. Auch als kleine Hommage an den 2004 gestorbenen Stuttgarter Autor, Künstler, Hörspielexperten, Medienwissenschaftler und Netzliteraten Reinhard Döhl,

mit dem ich ab 1996 zahlreiche literarische Projekte im Internet realisierte.



Still aus: „worm applepie for doehl“, 1997

Eine Inkunabel der konkret-visuellen Poesie und wohl das bekannteste Werk von Reinhard Döhl ist der „apfel“ von 1965. Bei diesem Gedicht wird das Bild der Frucht durch das sich wiederholende Wort ‚apfel‘ gebildet. Und inmitten dieses Apfel-Bildes sitzt ein Wort-Wurm.

¹ Sabine Breitsameter: Audiohyperspace - From Hoerspiel to Interactive Radio Art in the Digital Network, 2001 <<http://netzspannung.org/database/37545/de>> (10.06.2007)

² Bertolt Brecht, Gesammelte Werke, Band 18, Frankfurt a.M. 1967, S.129

1997 habe ich Döhls konkretes Gedicht als „worm applepie for doehl“³ für den Computer animiert, so dass der Wort-Wurm das Apfel-Bild auffrisst, um sich dann, vollgefressen, zur ursprünglichen Größe zurückzuverdauen und von Neuem mit dem Fressen zu beginnen.

Ist „worm applepie“ noch eher der kinetischen Kunst oder dem Film zuzuordnen, so zeigt die nächste Evolutionsstufe des „apfels“ als „Codework“ unzweifelhaft eine enge Affinität zu Computer und Netz.

Konkrete Poesie geht auf das Elementare der Sprache zurück. Und „Codeworks“, bei denen Programmcode das Material der künstlerischen Arbeit wird, gehen auf das Elementare des Digitalen, den Programmcode, die Nullen und Einsen zurück, die ja immer Text sind:

„Denn eins haben (...) Digitalkünstler (...) mit konkreter Poesie und sprachexperimenteller Dichtung gemeinsam: Kunst als ästhetisches Hacking, Auseinandernehmen und Sichtbarmachen von Strukturen (...).

Das Internet ist, nach dem Morsefunk, das erste moderne Medium - oder vielmehr die erste moderne Informationstechnologie - die auf einem Code basiert. Wenn man, „Text“ allgemein definiert als eine Kette einzelner (diskreter) Zeichen, die aus einem endlichen Repertoire (einem Alphabet) entnommen sind, so sind auch 01-Codes Texte und alle digitalen Technologien textuelle Technologien. (...) Text, der in Computersprachen geschrieben ist und als digitaler Schriftcode übermittelt, transformiert und ausgeführt wird.“⁴

Und so lässt sich das Apfelgedicht von 1965 in Programmcode übersetzen:

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

Dieser vom Computer ausführbare Code⁵, geschrieben in der Skriptsprache PHP, besagt in Worte übersetzt ungefähr: Ist der Apfel größer Null, is(s)t der Wurm. Ansonsten is(s)t er nicht.

Außer mit Programmcode (bei Codeworks) und dem Computerscreen (bei „worm applepie for doehl“ als Film oder kinetische Kunst) arbeitet Netzliteratur auch mit Datenbanken und Internetsuchmaschinen.

Bei „appleinspace“⁶ von René Bauer und Beat Suter trifft der Wortstrom von Suchbegriffen, die gerade in die Suchmaschine „Fireball.de“ eingegeben werden, auf eine Datenbank, die alle von Reinhard Döhl online verfügbaren Texte umfasst. Ist ein Wort der Suchmaschinenanfrage in Döhls Texten zu finden, so wird der Textausschnitt, der dieses Wort beinhaltet, in einer Apfelform auf dem Bildschirm angezeigt. Aktuelle Netzkommunikation interagiert hier mit dem Textcorpus Döhlscher Werke im Internet.

³ Johannes Auer: worm applepie for doehl <<http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm>> (11.02.2007)

⁴ Florian Cramer: Wenn Schrift sich selbst ausführt: Über Codes und ihre Reflexion in Literatur und digitalen Künsten. <http://www.netzliteratur.net/cramer/schrift_selbst_ausuehrt.html> (11.02.2007)

⁵ Diese Codezeile ist der Buchtitel von: \$wurm = (\$apfel>0) ? 1 : 0; experimentelle literatur und internet. memoscript für reinhard döhl, hg. von johannes auer, edition cyberfiction, zürich und stuttgart 2004.

⁶ Beat Suter, René Bauer: appleinspace <<http://appleinspace.cyberfiction.ch/>> (12.02.2007)

Die Netzeinrichtung „appleinspace“ wurde für das Radio adaptiert und zur „mehrschichtigen auditiven Mensch-Suchmaschine-Kooperation“⁷ erweitert. Das „Rauschen“ der Suchmaschinenbegriffe, die wieder und wieder auf den Textcorpus Döhl treffen, wird hörbar gemacht, akustisch kommentiert durch Geräusche aus dem Stadtumfeld und mit weiterem auditiven Material aus dem Netz collagiert.

„appleinspace - search the world“ wurde am 7. November 2004 vom Ö1 Kunstradio ausgestrahlt - als erster Beitrag der „curated by“⁸ Serie „.ran“.

Die 5-teilige Reihe „.ran [real audio netliterature]“⁹, gesendet zwischen November 2004 und Februar 2005, war der Versuch, unterschiedliche Positionen der Netzliteratur mit dem Medium Radio zu verbinden.

Dabei akzentuierte „.ran“ das Thema Zuhörerbeteiligung bewusst nicht, sondern untersuchte, was für Möglichkeiten und Themen es für Netzliteratur im Rundfunk neben der Interaktivität gibt, wie Code, Montage/Collage, Autorschaftsfragen, Text-Bild-(Ton) Indifferenz, Mensch-Maschine-Kooperation. Ich werde darauf zurückkommen.

Autorenmord und Kontrollzwang

Was diese Apfelspiele nicht beantwortet haben, ist: Wer schreibt, der Autor oder der Leser oder der Computer? Das war die große und oft gestellte Frage mit dem Aufkommen der Hyperfiction im Netz ab 1996. Argumentiert wurde postmodern folgendermaßen: im Internet sei jeder Leser gleichzeitig Autor, da er über die Links, die er anklicke, die Textgestalt bestimme. Er collagiere also beim Lesen seinen Text, stelle bei der Lektüre den Text her. „In cyberspace“, so Benjamin Whooley, „everyone is an author, which means no one is an author: the distinction from the reader disappears. Exit author...“¹⁰

Ist das Phänomen des Wreaders (des Lesers „Reader“, der auch Autor „Writer“ ist) also tatsächlich der Todesclick für den Autor? Diese Frage wurde u.a. von Uwe Wirth zurecht verneint:

„In dem Maße, in dem Hypertexte auf eine Struktur, bzw. auf eine interne Kohärenz verzichten, um sich ganz den Entscheidungen des Lesers zu öffnen, verwischt die Grenze zwischen Interpretation und Gebrauch. Ein total offener Hypertext ist daher völlig uninterpretierbar.“¹¹

Oder anders ausgedrückt: Ein offener Hypertext ist sinnlos. Ein sinnvoll zu lesender Hypertext braucht immer den Autor, zumindest als Regisseur, der die Lektüremöglichkeiten beschränkt und damit in gewissem Maße kontrolliert.

⁷ <http://www.kunstradio.at/2004B/07_11_04.html> (12.02.2007)

⁸ Ö1 Kunstradio: curated by ... <http://www.kunstradio.at/PROJECTS/CURATED_BY/index.html> (12.02.2007)

⁹ Ö1 Kunstradio: .ran [real audio netliterature], curated by Johannes Auer <http://www.kunstradio.at/PROJECTS/CURATED_BY/ran/> (12.02.2007)

¹⁰ Benjamin Whooley: New Media-Worlds. London 1992, S.165.

¹¹ Uwe Wirth: Literatur im Internet. Oder. Wen kümmert's wer liest? <<http://www.netzliteratur.net/wirth/litim.htm>> (12.02.2007)

Es lässt sich aber nicht nur fragen: Kontrolliert der Autor (noch) den Text? Sondern: Kontrolliert der Autor den Computer mit seinem Konzept oder kontrolliert die Maschine den Künstler mit ihren Strukturen, der Logik ihrer Programmierung, den Möglichkeiten und Beschränkungen des Interfaces, der Bildschirmmacht?

Gerade bei der Verführung und Überwältigung durch das Display scheint es angebracht, Marcel Duchamps Ablehnung der „retinalen Kunst“ auf den Computerbildschirm anzuwenden. „Retinal“ nannte Duchamp eine Kunst, die den ästhetischen Reiz nur an der Oberfläche, im komponierten Bild, im optischen Spiel sucht und nicht auf eine Idee, ein künstlerisches Konzept verweist.¹²

Ben Frys Datenvisualisierungen, bei denen Daten, wie Gencode in „genome valance“¹³, in eine willkürliche optische Schau übersetzt werden, scheint mir beispielsweise gut die Problematik einer „retinalen“ Computerkunst zu veranschaulichen.

Ohne diese Überlegungsansätze hier weiter vertiefen zu können, ließe sich beispielsweise auch beim Bloggen fragen, inwieweit der Autor die Textkontrolle nicht an die Logik der Programmierung verloren hat.

Fragen der Text- und Werk- und Maschinenkontrolle habe ich in „The Famous Sound of Absolute Wreaders“ zum künstlerischen Gegenstand gemacht. „The Famous Sound of Absolute Wreaders“ besteht aus zwei Teilen - einer Radioproduktion für das Ö1 Kunstradio¹⁴, die am 07. September 2003 gesendet wurde und einem Netzprojekt¹⁵. Da diese Arbeit, soweit ich es überblicke, als erste versuchte, Netzliteratur und Radio produktiv miteinander zu verbinden, soll sie im Folgenden etwas ausführlicher vorgestellt werden.

Ausgangsmaterial für Sendung und Internet waren Texte von sechs Netzautoren (Reinhard Döhl, Sylvia Egger, Martina Kieninger, Oliver Gassner, Beat Suter, Johannes Auer), die diese über ausgewählte Netzprojekte der anderen zu schreiben hatten. Einzige Anforderung an diese Texte war, dass sie auf Papier ausdrückbar und sprechbar waren.

Aus diesen Texten wurde der Sendetext collagiert und von den beiden Sprechern Christiane Maschajechi und Peter Gorges im Studio des Ö1 Kunstradios performt.

Die Sendung bestand aus vier je zehnminütigen Teilen.

Der erste, genannt „Collage“, basierte auf einer Textauswahl von mir, war also „menschkontrolliert“. Für den zweiten Teil, „Remix“, wurde der Sprechertext durch den Computer per Random neu zusammengesetzt, war also eher „computerkontrolliert“. Die Textbasis für Teil 3, „Dialog“, wurde ebenso erzeugt - nur hatten die Sprecher jetzt die Aufgabe, den Text spontan zu kommentieren und somit ein Stück menschliche Kontrolle über ihn zurückzuerlangen. Im vierten, „Rauschen“, geschah das Gleiche wie im dritten Teil, nur waren die Sprecher jetzt betrunken. Wer in diesem letzten Setting was (noch) kontrolliert, mag jeder selbst entscheiden.

Im Vorfeld der Sendung gab es einen Upload-Bereich, in den jeder, der wollte, beliebiges digitales Material hochladen konnte. Dieses Material wurde sukzessive während der Sendung gelöscht.

¹² Johannes Auer: Text im Bild // Marcel Duchamp. In: Reinhard Döhl, Johannes Auer: Text - Bild - Screen // Netztext – Netzkunst. In: Literatur in Westfalen, Beiträge zur Forschung 8 (2006), Aisthesis-Verlag 2006, S. 295ff.

¹³ Ben Fry: genome valence <<http://acg.media.mit.edu/people/fry/genomevalence/>> (12.02.2007)

¹⁴ <http://www.kunstradio.at/2003B/07_09_03.html> (13.02.2007)

¹⁵ <<http://kunstradio.cyberfiction.ch/>> (13.02.2007)

The Famous Sound of Absolute Wreaders
Upload von Dateien

Bitte beteiligen Sie sich und laden Sie vor der Sendung Dateien
(Text, Bilder...) auf unserer Server [max. Dateigröße 70 kb].

Das Netzprojekt knüpfte an die Textbasis der Radiosendung an. Jeder der beteiligten Autoren nutzte den Text, den einer der anderen über das Projekt eines anderen geschrieben hatte, als Quelltext für eine neue Arbeit.

Diese Hybridform - Radiosendung und Erweiterung durch eine Website - ist im Übrigen bei den literarischen Produktionen des Ö1 Kunstradios eine eingeführte und erprobte Form. So wurde beispielsweise ab 1999 in der exzeptionellen Reihe „Literatur als Radiokunst“, bei der es darum ging „Präsentationsform von Literatur im Radio abseits der traditionellen Genres wie ‚Lesung‘ und ‚Hörspiel‘ zu finden“, den Autoren eine Netzerweiterung im Rahmen der Homepage des Ö1 Kunstradios zur Verfügung gestellt.¹⁶

Ebenso war schon beim Projekt „Familie Auer“¹⁷ (gesendet von Januar 1996 bis Januar 1997) die Webplattform zur Serie fundamentaler, komplementärer Bestandteil. Auf diese Weise konnte „die SitCom mit den neuen Kulturtechniken“¹⁸ verbunden werden.

Liebesgeflüster

„Hypertexte sind eigentlich genauso wenig zum Sprechen oder Vorlesen geeignet wie Source-Code“, so Heiko Idensen in der Projektbeschreibung von „ran4 - Idensen live!“¹⁹. Und wenn er mit dieser Vermutung Recht hat, wäre seine Sendung, bei der er eben gerade Möglichkeiten des „Hoerhypertextes“ auslotete, genauso überflüssig gewesen wie der nun folgende Abschnitt.

Wie schon angeführt, haben Codeworks mit der konkreten Poesie und Dada das Zurückgehen auf das Elementare der Sprache (resp. Programmiersprache) gemein. Liegt dann die Vermutung nicht nahe, dass auch hörbare Gemeinsamkeiten zwischen beispielsweise dadaistischer Lautpoesie und der Vertonung von Programmquellcode wahrnehmbar sein sollten?

Am 4. Mai 2000 verbreitete sich ein Computerwurm expositionsartig per E-Mail. Die Betreffzeile lautete „I love you“, was diesem Virus seinen Namen „Loveletter“ eintrug. Franco Berardi Bifo performte auf dem d.i.n.a Festival in Bologna am 24. Mai 2001 den Quellcode dieses Loveletter-Virus²⁰.

¹⁶ Ö1 Kunstradio: Literatur als Radiokunst <<http://www.kunstradio.at/PROJECTS/LITERATURE/>> (17.02.2007)

¹⁷ Ö1 Kunstradio: Familie Auer <<http://kunstradio.at/AUER/>> (17.02.2007)

¹⁸ <http://kunstradio.at/AUER/auer_info.html> (17.02.2007)

¹⁹ <http://www.kunstradio.at/2005A/30_01_05.html> (13.02.2007)

²⁰ Ein .mp3 und ein Video dieser Performance findet sich hier <http://www.epidemic.ws/dina_en.html> (13.02.2007)

Audiomaterial jener Performance wurde in die Sendung „ran5 - Codeworks“²¹ von Florian Cramer (et al.) eincollagiert.

Hört man sich Bifos Aufführung an, fühlt man sich tatsächlich stark an dadaistische Lautpoesie erinnert.²²

Jedoch gibt es einen gravierenden Unterschied zur konkreten Poesie und Dada. Dieser „Code“ kann nicht nur zum Lautereignis werden²³. Er kann durch die Lektüre von einem Computer Schaden anrichten: er ist gleichzeitig selbst-ausführender Programmcode!

Rückschau und vorläufiges Resümee

Die bisher vorgestellten Beispiele der ersten Versuche, Netzliteratur mit Radio zu verbinden, zeigen überraschende Parallelen zur Hörspielgeschichte.

Hans Fleschs „Zauberei auf dem Sender“ wurde am 24. Oktober 1924 als erstes deutsches Hörspiel ausgestrahlt. Kurz gesagt, ging es bei dieser „Senderspielgroteske“ darum, dass statt des angekündigten Symphoniekonzertes, ein Durcheinander aus Zahlen, Tanzmusik, Hundegebell und irgendwelchen Programmansagen ertönte: „Der Sender ist verrückt geworden!“. Ein Zauberer hatte sich seiner bemächtigt und verursachte dieses Klangchaos. Der Programmdirektor war verzweifelt: „Wo kommen wir denn hin, wenn jeder macht was ihm gefällt?“. Er sah „das sternförmige, zentralisierte Rundfunk-Prinzip in Gefahr“²⁴.

Hans Flesch thematisierte in seinem Stück also die Kontrollfrage: Wer beherrscht das Medium? Und bestimmt dadurch, was und wie gesendet wird.

Auch „The Famous Sound of Absolute Wreaders“ kreist um solche Kontrollfragen (Wer kontrolliert den Text, der Autor, der Leser, der Computer?) und Kontrollverluste (Betrunkene Sprecher ignorieren im vierten Teil weitgehend den vom Autor vorgegebenen und Computer neugemischten Text und „machen was ihnen gefällt“)²⁵.

Liegt der Gedanke nahe, dass ein junges Medium sich zunächst immer auch mit sich selbst beschäftigt, so ist der Rückgriff auf Bekanntes eine erprobte Praxis der Annäherung an neues Terrain.

Als erstes Hörspiel überhaupt gilt „A comedy of danger“ von Richard Hughes, das die BBC am 15. Januar 1924 ausstrahlte. Hughes machte das Stück durch einen Kunstgriff funkgerecht: Während einer Bergwerksbesichtigung fällt das Licht aus, und damit kann der Dialog und das Hörspiel beginnen. Hörspiel wird hier zum „Theater

²¹ Gesendet vom Ö1 Kunstradio am 20. Februar 2005.

<http://www.kunstradio.at/2005A/20_02_05.html> (13.02.2007)

²² Was zu einem Gutteil daran liegen mag, dass Franco Berardi Bifo sich, wie mir Florian Cramer in einem Gespräch berichtete, zur Vorbereitung auf die Performance mit Schwitters Lautpoesie befasst hatte. Was aber die These, dass sich Programmcode durchaus für interessante Experimente in der Tradition der Lautpoesie eignet, nicht widerlegt, sondern bekräftigt.

²³ Die Partitur von Schwitters Ursonate ist ja im nicht-technischen Sinne auch „ausführbarer Code“ für eine Aufführung.

²⁴ Sabine Breitsameter: Die Apparatur hinterfragen: Telekommunikationskunst im Radio.

<[http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/\\$files/272719/breitsameter.pdf](http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet/$files/272719/breitsameter.pdf)> (17.02.2007)

²⁵ Die Parallele zu Hans Fleschs "Zauberei" war mir 2003 nicht bewusst.

für Blinde“²⁶, schafft also für die neue Form Hörspiel ein Setting („Licht aus“), das es erlaubt, die bekannte Form des Theaterstückes für das Radio zu adaptieren.

Und so könnte man bei der Reihe „.ran“ und „The Famous Sound of Absolute Wreaders“ mit einigem Recht, in Analogiebildung zum „Theater für Blinde“, von einer „Radiokunst für Unvernetzte“ sprechen. Bei all diesen Produktionen lag der Netzbezug vor der Sendung oder war eine Simulation²⁷, hatte aber einen entscheidenden Einfluss auf Konzeption und Material des Hörspiels. Man kann also sagen, dass Internet hier (selbstreflexiv) zum Anlass für radiophone Sprachkunst wurde.

An dieser Stelle muss schließlich auch an Georges Perecs großartiges Hörspiel „Die Maschine“ von 1968 erinnert werden. In diesem Hörspiel simulieren vier Sprecher - „3 Speicher“ und eine „Kontrolle“ - die Arbeit eines Computers, der Johann Wolfgang von Goethes Gedicht „Wanderers Nachtlied“ systematisch analysieren und aufgliedern soll.

„Dem aufmerksamen Hörer kann somit deutlich werden, dass dieses Spiel über Sprache nicht nur die Arbeitsweise einer Maschine beschreibt, sondern auch, wenngleich verborgener und subtiler, den inneren Mechanismus der Poesie aufzeigt“²⁸.

Als vorläufiges Resümee könnte also festgehalten werden, dass zunächst drei Möglichkeiten zu bestehen scheinen, Netzliteratur für das Radio zu adaptieren (alle drei ebenso als Mischform):

1. Die performte Lesung: entweder als Hörtext oder -spiel (Beispiel: „The Famous Sound of Absolute Wreaders“) oder als Lautpoesie (Beispiel: „Loveletter“).
2. Die Collage unterschiedlich erzeugten Klangmaterials (Beispiel: „.ran1 - appleinspace“ oder „.ran3 - DADA TO GO“).
3. Die algorithmische Generierung (Beispiel: „.ran5 - Codeworks“ und „.ran2 - Autorschaft und ihre automatische Generierung“). Diese wäre dabei, dass je stärker der Text/Ton über Programmabläufe generiert wird, desto eher das Ergebnis „musikalisch“ gehört wird.

Natürlich klammert dieses Zwischenresümee einen entscheidenden Aspekt der Möglichkeiten von Netzliteratur - Radio aus: die Interaktivität oder Zuhörerpartizipation.

Ich habe das bisher bewusst ausgespart, als Nachvollzug meiner eigenen Akzentuierungen bei der Arbeit mit Netzliteratur und Radio.

So hatte die Hyperfiction-Euphorie ab 1996 in Deutschland lange den allgemeinen Blick auf weitere interessante Aspekte der Netzliteratur verdeckt (siehe „Exkurs: Apfelspiele“). Interaktivität wurde zum Autorentod verklärt und zur bloßen

²⁶ Vgl. hierzu: Reinhard Döhl: Zu Richard Hughes' "Danger".

<http://www.uni-stuttgart.de/ndl1/hspl_hughes.htm> (17.02.2007)

²⁷ So verfolgte beispielsweise Silvia Egger "DADA Spuren im Netz" vor der Sendung („.ran3 - DADA TO GO. a walkthrough (levels“) und das „Rauschen“ der Suchmaschinenbegriffe bei „.ran1“ wurde vor der Sendung aufgezeichnet und mit anderem Material collagiert. Heiko Idensens "Hoerhypertext" in „.ran4“ war eine auditive Collage und damit Simulation einer Hypertextlektüre.

²⁸ Georges Perec: Die Maschine. Erstsending 13.November 1968, SR/WDR.

„Klickbarkeit“ als Form der „Userbeteiligung“ trivialisiert. Daher war es meine ausdrückliche Absicht bei der Reihe „ran - real audio netliterature“ die anderen Aspekte von Netzliteratur (wie Programmcodebasierung, Datenbankanwendungen, Collage und Montage²⁹ ...) in der Vordergrund zu rücken.

Bei „The Famous Sound of Absolute Wreaders“ konnte sich der spätere Zuhörer zwar im Vorfeld durch den Upload von digitalem Material beteiligen, doch war das „rotzige“ Löschen der Userdateien während der Sendung ohne vorangehende Nutzung eher eine ironische Machtdemonstration der Autoren, denn eine Partizipation der Hörer.

Jedoch, das muss ich zugeben und das zeigt das obige Resümee, führt diese Art der Adaption von Netzliteratur für das Radio zwar zu interessanten sprachkünstlerischen Experimenten, die konzeptuell durchaus ihr Medium reflektieren, bleibt aber in der Form für den Zuhörer überwiegend „traditionell“.

Authentische Interaktivität: eine Spekulation

Ist also Interaktivität das entscheidende Moment, das Netzliteratur im Radio zu einer neuen Hörform, zu einem neuen Hörerlebnis führen kann?

Sabine Breitsameter sieht als wichtiges Potential für die Radiokunst die bidirektionalen Möglichkeiten:

„Since the digital networks came up recently, the electroacoustic media space, where radio art is based on, has become different. Its new architecture makes available a shared environment, a distributed space, with - finally - bi-directional communication possibilities.“

um im Weiteren zu präzisieren wie Radiokunst interaktiv werden kann:

1. Dramaturgies based on navigation
2. Productions, based on the flexibility of the sender/receiver relation
3. Concepts, based on network-architectural principles („distributed space“ and „shared environment“)³⁰

Natürlich gab es schon in der Vor-Internet-Zeit im Hörspiel Versuche der Zuhörerbeteiligung³¹, Vorformen der „Dramaturgies based on navigation“. Exemplarisch sei an Richard Heys „Rosie. Ein Radiospektakel zum Mitmachen für Stimmen, Musik und telefonierende Hörer“ (SWF 1969) erinnert, bei der die Zuhörer via Telefonanruf im Studio den weiteren Verlauf der Sendung bestimmen konnten. Diese Tradition wurde 1996 im Ö1 Kunstradio bei zwei Folgen von „Familie Auer“³², deren Ausgang die Zuhörer über Email entscheiden konnten, elektronisch aufgegriffen.

²⁹ Als „Copy and Paste“ grundlegende Operation beim Umgang mit Computerdaten.

³⁰ Sabine Breitsameter: audiohyperspace. from hoerspiel to interactive radio art in the digital networks. <<http://netzspannung.org/cat/servlet/CatServlet?cmd=netzkollektor&subCommand=showEntry&lang=de&entryId=37545>> (18.02.2007)

³¹ Siehe hierzu: Sabine Breitsameter: Die Apparatur hinterfragen: Telekommunikationskunst im Radio, a.a.O.

³² Ö1 Kunstradio: Familie Auer. Familienausflug I (gesendet am 21.03.1996) und Familienausflug II (gesendet am 28.03.1996). Autoren: Renate Pliem und Reinhard Köberl

Allerdings setzt Interaktion die Bereitschaft des Publikums dazu voraus, wie auch Dieter Daniels kritisch anmerkt:

„Ich glaube, dass Interaktion immer mit dem Problem zu tun hat, dass sie dem menschlichen Bedürfnis, etwas offeriert zu bekommen, dem es sich hingeben kann, zuwiderläuft. Natürlich haben wir gerne, dass uns jemand etwas erzählt. All das widerstrebt tendenziell dem Prinzip der Öffnung zur Interaktion hin. Es sind Pole, die nicht so ohne weiteres zu vereinbaren sind.“³³

Bezeichnend dafür der Dialog mit einem anrufenden Hörer bei Richard Heys „Rosie“:

Moderator: „Studio Rosie“, guten Tag!

Hörer 4: Ja, grüß Gott. Ich ruf von Durmersheim aus an. Also ich bin dafür, dass der Junge draufhauen soll, aber ganz kräftig. Und zwar auf den Herrn Hey. Denn ich hab schon öfter Stücke ghört von ihm, aber des gfallt mer überhaupt net.

Moderator: Warum? Mögen sie dass denn nicht, ihre Meinung zu äußern und die Handlung zu beeinflussen?

Hörer 4: Nein, ich möcht mich unterhalten lassen.

Moderator: Werden sie denn nicht gerade unterhalten?

Hörer 4: Aber nicht so, wie ich mir's vorstelle.³⁴

Diese Publikumsunlust an der Beteiligung scheint mir insbesondere ein Problem der „Dramaturgies based on navigation“ zu sein, da hier Interaktion in der Regel auf die Auswahl unter vorgegebene Möglichkeiten beschränkt ist. Das heißt der Zuhörer wird nicht wirklich und authentisch Mitspieler, sondern, um in der Metapher zu bleiben, bestenfalls Schiedsrichter.

Und so erscheint mir die authentische Beteiligung die größte Herausforderung eines interaktiven Hörspiels.

Ich selbst habe mit „free lutz“ und „search lutz!“, Live-Sendungen für Radio Copernicus³⁵ und RadioRevolten³⁶, erste Versuche in diese Richtung unternommen.

1959 erzeugte zum erstenmal eine Rechenanlage einen literarischen Text. Theo Lutz hatte für die Zuse Z22 ein Programm geschrieben, um stochastische Texte zu erzeugen. Auf Anraten von Max Bense hatte er dazu 16 Substantive und Adjektive aus Kafkas Schloss ausgewählt, die die Rechenanlage nach bestimmten Regeln zu Sätzen montierte. So begann jeder Satz mit „ein“, „jeder“ oder der entsprechenden verneinenden Form „kein“, „nicht jeder“. Dann wurde das Substantiv - zufällig ausgewählt aus dem Pool der 16 - durch das Verb „ist“ mit einem ebenfalls zufällig ausgewählten Adjektive verknüpft. Und das Gleiche noch einmal verbunden durch

³³ Zitiert nach: Sabine Breitsameter: unterhaltungen im internet. hör-spiel als interaktion. ein radiophoner essay. In: \$wurm = (\$apfel>0) ? 1 : 0; experimentelle literatur und internet. memoscript für reinhard döhl, hg. von johannes auer, edition cyberfiction, zürich und stuttgart 2004, S. 34.

³⁴ Transskript: ebenda, S.33f.

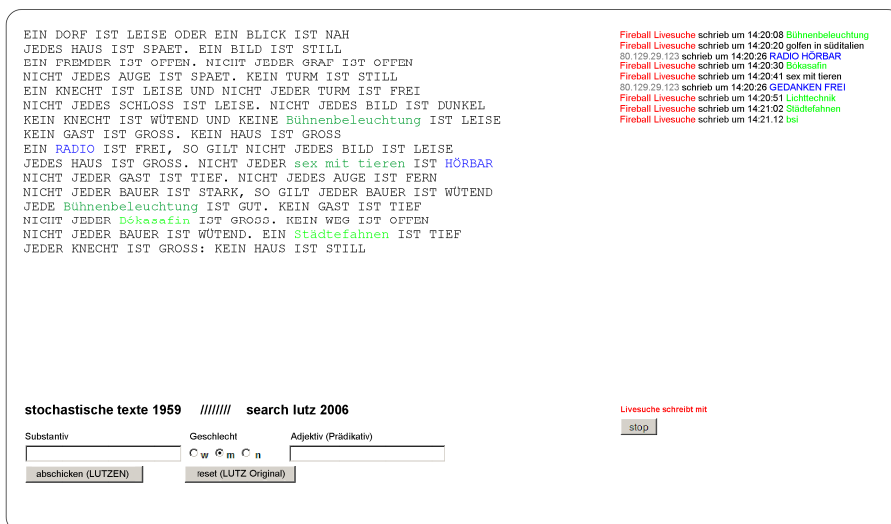
³⁵ „free lutz“, gesendet am 08.12.2005 von Radio Copernicus, Wrocław. <http://radio-c.zkm.de/radio-copernicus.org/en/program_wro.php> (19.02.2007), <<http://copernicus.netzliteratur.net/>> (19.02.2007)

³⁶ „search lutz!“, gesendet am 30.09.2006 von Radio Corax im Rahmen des Festivals „RadioRevolten“, Halle. <<http://www.radiorevolten.radiocorax.de/cms/index.php>> (19.02.2007), <<http://halle.netzliteratur.net/>> (19.02.2007)

„und“, „oder“, „so gilt“ oder abgeschlossen mit einem Punkt. Mit dieser Rechenanweisung, mit diesem Algorithmus, konnte die Maschine nach dem Zufallsprinzip Sätze bilden wie:

EIN TAG IST TIEF UND JEDES HAUS IST FERN.
JEDES DORF IST DUNKEL, SO GILT KEIN GAST IST GROSS.³⁷

Für die Live-Sendungen „free lutz“ und „search lutz!“ wurde eine Web-Umsetzung von Theo Lutz' Programm genutzt, die ich in PHP geschrieben habe. Das Webinterface erzeugt stochastische Texte auf der Basis von Lutz' Algorithmus, erlaubt aber zusätzliche Worteingaben. So konnten die Substantive und Adjektive des ursprünglichen Wortschatzes durch Zuhörer via Internet und durch die Besucher der Performance via Terminal ausgetauscht werden. Außerdem wurden bei „search lutz!“ Wörter aus der Livesuche der Suchmaschine „Fireball“³⁸ in die Textgenerierung eingeschleust.



Screenshot Webinterface „search lutz!“, 2006

1959 waren die Computertexte zweifach literarisch konnotiert. Einerseits durch den benutzten „Kafka“-Wortschatz, andererseits durch Korrekturen von Theo Lutz. Denn in einem von ihm redigierten Abdruck einer Auswahl der stochastischen Texte hatte Theo Lutz kleine grammatikalische Fehler und fehlende Satzzeichen von Hand korrigiert und somit, entgegen der Programmierung, als „traditioneller“ Autor agiert. Diese literarischen Merkmale (oder man könnte auch sagen: dieses „Menscheln“) der ersten computergenerierten Texte wurden in der Live-Sendung mehrfach aufgegriffen. Erstens durch die Mitautorschaft der Zuhörer, zweitens durch die Hereinnahme von Begriffen, die in gerade diesem Augenblick in eine Suchmaschine eingegeben wurden und drittens durch die literarische Inszenierung der entstehenden Computertexte durch einen professionellen Sprecher, der sie vom Computerbildschirm ablas und performte.

³⁷ Theo Lutz: "Stochastische Texte", in: augenblick 4 (1959), H. 1, S. 3-9. < http://www.stuttgarter-schule.de/lutz_schule.htm > (19.02.2007)

³⁸ Die „Livesuche“ von „Fireball“ und anderen Suchmaschinen zeigt den Wortstrom der Suchbegriffe an, die gerade von den Usern in die Suchmaschine eingegeben werden. < <http://www.fireball.de/livesuche/> > (19.02.2007)

Die Echtzeitperformance des Sprechers scheint mir bei der Forderung nach authentischer Interaktivität entscheidend. Zur Erläuterung sei mir eine letzte kleine Abschweifung erlaubt.

Fast jeder hat wohl die Erfahrung gemacht, dass sich Usenet- und Mailinglisten-Teilnehmer oft signifikant anders verhalten, als sie das in vergleichbarer Gesprächssituation vor und mit Personengruppen im „Real Life“ tun würden.³⁹

Meine These dazu ist, dass der (vernetzte) Computer weniger als Maschine für den Dialog mit anderen dient, sondern vielmehr als Apparat zur Förderung des autistischen Selbstgespräches. Vor dem Bildschirm redet man überwiegend mit sich selbst und den eigenen Phantasiegebilden. Man befindet sich vor dem Computer auch nicht im Netzraum sondern in den eigenen Projektionen und Vorstellungen.

So erklärt sich meines Erachtens der Hang zum Flamen bei der Usenet- und Mailinglisten-Kommunikation - selbst im „normalen“ Leben besonnene Mitdiskutanten neigen hier schnell zur scharfen und verletzenden Reaktion - dadurch, dass Emails Schreiben weniger mit Briefschreiben gemein hat, als mit einem vorgestellten Dialog. Wenn ich mir wütend imaginiere, wie ich jemandem „ordentlich die Meinung sage“ und es mit dem vergleiche, was ich in einem realen Gespräch wahrscheinlich äußern würde, so entspricht der ungebremst aggressive Kopfmonolog der Email.



Der Schauspieler Peter Gorges als „menschliches Interface“. RadioRevolten, Halle 2006 (Foto: Florian Hartling)

Wenn die Vermutung zutrifft, wie ist diese autistische (Schreib-)Haltung vor dem Computer auflösbar hin zu einer partizipativen?

Ich glaube durch die „Vermenschlichung“ des Interfaces. Authentische Interaktion kann meines Erachtens nur durch die Erfahrung eines authentischen Gegenübers gelingen⁴⁰.

Bei „free lutz“ und „search lutz!“ habe ich das durch die Live-Situation mit Sprecher versucht. Der Sprecher liest die entstehenden Texte ja nicht einfach ab, er performt sie, er verarbeitet die Textausgabe also interpretativ und damit sinnstiftend.

Wenn der Zuhörer bei diesem Live-Hörspiel am Computer interagiert und Wörter eingibt, so antwortet

ihm aus dem Radio nicht der Algorithmus, sondern ein Mensch.

³⁹ „Es (kann) weiterhin zur Vernachlässigung der Tatsache kommen, dass hinter den Bildschirmtexten Menschen stehen, während man sich des menschlichen Gegenübers bei FTF- Kommunikation automatisch bewusst ist. Somit liegt auch die Hemmschwelle niedriger, den anderen schwer zu beleidigen. Nicht ohne Grund findet sich z.B. in der Usenet- Netiquette der Hinweis, nicht zu vergessen, dass auf der anderen Seite ein Mensch sitzt, mit dem man interagiert.“ Aus: Gloria Dabiri, Dörte Helten: Psychologie & Internet. <<http://userpage.fu-berlin.de/~chlor/werk.pdf>> (19.02.2007)

⁴⁰ Und eben nicht durch das ELIZA-Prinzip, bei dem ein Programm im Rahmen seines Algorithmus‘ so geschickt agiert, dass seine Antworten die projektiven Erwartungen des menschlichen „Gesprächspartners“ erfüllen kann.