

Vom Web 1.0 zum Postinternet. (Fast) alles über Netzliteratur in 3 ½ Kapiteln

lautet der Titel meines Vortrages. ALLES über Netzliteratur verspricht er ihnen und das ist natürlich Maulheldentum. Ein Maulheld braucht entweder schnelle Beine oder einen starken Partner hinter sich. Da ich nicht vorhabe wegzulaufen, habe ich mir einen bärenstarken Unterstützer an die Seite geholt, und das ist das großartige, mächtige FAST. Fast alles verspreche ich, und das Fast deckt ab, was ich nicht sage, übersehen habe oder was sie vermissen. Das Fast erstreckt sich auf großartige Forschungsarbeiten zur Netzliteratur wie Beat Suters Aufsatz von 2012, überschrieben mit *Die Entwicklung der deutschsprachigen elektronischen Literatur*¹ oder Florian Hartlings epochale Forschungsarbeit *Der digitale Autor. Autorschaft im Zeitalter des Internets*² oder Florians Cramers geniale Dissertation *Exe.cut[up]able statements. Poetische Kalküle und Phantasmen des selbstausführenden Texts*³ oder Friedrich W. Blocks wichtige Arbeiten zur digitalen Poesie⁴.

Kurz – mein mächtiges Fast beschützt das versprochene Alles so gut, dass ich mir nun alles zutraue.

Kapitel 1: Hyperfiction – Web 1.0 Paradies, Tod im Paradies und die Vertreibung daraus

Mitte der 1990er Jahre gab es die ersten Internetzugänge für Privatpersonen in Deutschland durch den Provider CompuServe, später AOL. Neben E-Mail war insbesondere die Internet-Nutzungsmöglichkeit WWW (World Wide Web) das Ziel. Der erste massentaugliche Webbrowser der Netscape Navigator 1.0 von Marc Andreessen kam 1994 auf den Markt.

Das Web 1.0 war das Web der User, gekennzeichnet durch die breite Aneignung der »Betriebsmittel«. HTML, die »Programmiersprache« des WWW ließ sich sehr leicht lernen und so entstand schnell eine Homepaging Szene, engagierte Amateure, die ihre Webseite gestalteten.

Das Web 1.0 war auch getragen von einer Welle der Euphorie. Die Ausgangssituation schien paradiesisch: alles war möglich, ein unbestelltes mediales Feld stand bereit. Sehnsüchte wurden auf das Internet projiziert. Es schien der Ort der Freiheit, ein großer Möglichkeitsraum zu sein. Netzkunstaktionen dieser Zeit wurden oft im Sinne von Hakim Bey als »temporär autonome Zonen« beschrieben und begriffen.

¹ Beat Suter, *Von Theo Lutz zur Netzliteratur. Die Entwicklung der deutschsprachigen elektronischen Literatur*. <http://www.netzliteratur.net/suter/Geschichte_der_deutschsprachigen_Netzliteratur.pdf>. 2012. (Stand: 03.01.2016).

² Florian Hartling, *Der digitale Autor. Autorschaft im Zeitalter des Internets*, Bielefeld 2009.

³ Florian Cramer, *Exe.cut[up]able statements. Poetische Kalküle und Phantasmen des selbstausführenden Texts*, PDF 2006.

<http://www.netzliteratur.net/cramer/poetische_kalkuele_und_phantasmen.html>. 2006. (Stand: 03.01.2016).

⁴ Gesammelt erschienen in: Friedrich W. Block, *p0es1s. Rückblick auf die digitale Poesie*, Klagenfurt und Graz 2015.

Und natürlich schien auch eine ganz neue Literatur möglich. Eine Literatur basierend auf dem Hypertext, später Hyperfiction genannt.

Nur kurz erwähnt, da gut bekannt und oft beschrieben: eine wichtige Initialzündung für die entstehende deutschsprachige Hyperfiction Szene war 1996 der erste Internetliteraturpreis, ausgeschrieben von der Zeitschrift *ZEIT* in Zusammenarbeit mit IBM und Radio Bremen.

Der hypertextuelle, literarische Aufbruch im Web 1.0-Paradies wurde in Deutschland begleitet von einer euphorischen universitären Theorieproduktion, die ihren Gegenstand oft nur als Anlass für geistige Glasperlenspiele hinter sich ließ. Dennoch war diese Theorieproduktion ein wichtiges Merkmal dieses ersten Kapitels der Netzliteratur.

Hyperfiction war sozusagen von der Theorie her zwingend erwartbar, eben weil die universitäre Theorie dazu schon bereit stand. Hypertext wurde begriffen als die programmierte Form der poststrukturalistischen Intertextualität, und der Hyperlink klickende Leser wurde als Mitautor des Textes erkannt.

Wer schreibt den Hypertext, der Autor oder der Leser? Das war die rhetorisch gestellte Frage. Argumentiert wurde 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...«⁵.

Der Wreader⁶ also tatsächlich der Todesclick für den Autor? Diese Frage wurde u.a. von Uwe Wirth schon früh, nämlich 1996, zurecht als Ideologie entlarvt: »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.«⁷ Oder anders ausgedrückt: Ein ganz 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.

Im folgenden kurz drei wichtige Hypertexte, die auf Skala offen – beschränkter Hypertext die entgegengesetzten Positionen besetzen.

Zunächst Heiko Idensens großartige *Imaginäre Bibliothek*⁸, der erste deutschsprachige literarische Hypertext, dessen Anfänge, damals noch offline, bis ins Jahr 1988 zurückreichen.

Die *Imaginäre Bibliothek* hat ihre Form auch zum Gegenstand. Sie ist sozusagen eine Geschichte, eine Enzyklopädie des nichtlinearen Schreibens als nichtlinearer Text. Eine hypertextuelle Enzyklopädie, die mit ihren 460 Hypertextknoten und 2635 Hyperlinks den Leser mit einem scheinbar unüberschaubaren Material konfrontiert und beim Lesen viel großartige Information aber gleichzeitig eine, recht willkürliche scheinende, oft wenig

⁵ Benjamin Whooley, *New Media-Worlds*, London 1992, S.165.

⁶ Wreader = der Leser »Reader«, der auch Autor »Writer« ist.

⁷ Uwe Wirth, *Literatur im Internet. Oder. Wen kümmert's wer liest?*
<<http://www.netzliteratur.net/wirth/litim.htm>>.1996. (Stand: 03.01.2016).

⁸ Heiko Idensen, *Die imaginäre Bibliothek*. <<http://netlern.net/hyperdis/pool/>>. (Stand: 03.01.2016).

zusammenhängende Lektüreerfahrung vermittelt. Heiko Idensens Text ist also eher als offener Hypertext zu charakterisieren.

Ein ganz und gar offener Hypertext entsteht beim *Assoziationsblaster*⁹ von Dragan Espenschied und Alvar Freude aus dem Jahr 1999. Der *Assoziationsblaster* ermöglicht dem Leser Text einzugeben, dessen Worte durch das Computerprogramm vollautomatisch mit gleichlautenden Wörtern anderer Texteingaben verlinkt wird.

Ganz das Gegenteil davon ist Olia Lialinas *My boyfriend came back from the war*¹⁰ von 1996. Die mit Text und Bildern erzählte Geschichte endet mit einem letzten möglichen Klick, ist also ein final beschränkter Hypertext, eine geschlossene Form. Mit dem letzten Klick bleibt sozusagen das Skelett der Geschichte optisch übrig, gebildet durch die Rahmen der Frames, die Olia Lialina einsetzt. Frames, d.h. die gleichzeitige Anzeige von mehreren Webseiten auf einem Screen, wurde 1996 mit Netscape 2.0 zum ersten Mal möglich und von Olia Lialina genial als künstlerisch produktives Mittel genutzt.

Zu *My boyfriend came back from the war* gibt es eine schöne, sinnfreie Theorie von Roberto Simanowski. In Olia Lialinas Hypertext erkennt er, ganz richtig, dass durch Frames der Hyperlink nicht nur vertikal ersetzend wirkt, sondern auch horizontal gliedernd. Und da im Titel der Arbeit das Wort »Krieg« (War) vorkommt, löst Simanowski theoretisierend die kalte Kriegskonstellation hypertextuell auf: russischer Matroschka-Hypertext vereint sich friedlich mit amerikanische Globalität:

»Diese Anverwandlung der Hypertext-Rhetorik verbindet, wenn man so will, die globale Technologie (der Amerikaner) mit der kulturellen Tradition (der Russen), indem sie die Matroschka-Metapher in den Hypertext übersetzt. Und anders als bei der unbegrenzten, mit Rekursion arbeitenden Ersetzung der Nodes im vertikalen Hypertext setzt hier der Bildschirmrahmen der Vervielfältigung natürliche Grenzen.«¹¹

Eine äußerst sinnvolle Erkenntnis über literarische Netzwerktexte stammt dagegen von Heiko Idensen: er spricht bei Hypertexten von einer »Poetik des Transportes« und meint damit, wenn ich ihn richtig verstehe, die performative Qualität der Hyperfiction Lektüre: Hypertexte werden sozusagen beim Lesen aufgeführt durch die Mouse-Clicks des Betrachters. »Ausgedruckt«, so Idensen, seien daher »Netzwerktexte zumeist langweilig und ›nicht lesbar«¹².

Eine noch größere Bedeutung misst Michael Böhler der Mouse Aktion zu. Er erkennt in ihr bei der Hypertext Lektüre eine »Externalisierung des Imaginären«¹³. Die Assoziation beim Lesen ist sozusagen einprogrammiert in den Klick, ist auf das Mouse-Pad ausgelagert.

⁹ Dragan Espenschied und Alvar Freude, *Assoziationsblaster*. <<http://www.assoziations-blaster.de/>>. (Stand: 03.01.2016).

¹⁰ Olia Lialina, *My boyfriend came back from the war*.<<http://www.teleportacia.org/war/>>. (Stand: 03.01.2016).

¹¹ <<http://www.dichtung-digital.de/2001/06/10-Simanowski/3.htm>>. (Stand: 03.01.2016).

¹² Heiko Idensen, *Die Poesie soll von allen gemacht werden! Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibräumen der Netzkultur*. <<http://www.netzliteratur.net/idensen/poesie.htm>>. (Stand: 03.01.2016).

¹³ <<http://iasl.uni-muenchen.de/discuss/lisforen/netzkun.htm#Boehler>>. (Stand: 03.01.2016).

Ich mache mich mit diesen wenigen, unsystematisch vorgetragenen Theorie Schnipseln nicht lustig – oder doch, ehrlich gesagt, das tue ich schon ein wenig – worum es mir aber vor allem geht, ist ihnen ein wenig den Zustand der Anregung und Irritation vorzuführen, in dem ich mich damals, angesichts des universitären Theorieüberhangs, befand.

Ein Zustand, der sich bei mir aber auch produktiv im Jahr 2000 in einer Anti-Hyperfiction materialisierte mit dem *Pferd am Handy*¹⁴.

Das *Pferd am Handy* ist in 2 Zonen gegliedert: in einen Text-Screen oben und einen Text/Bild-Screen unten. Im oberen Text befinden sich Pseudo-Links, die beim Darüberfahren mit der Mouse im unteren Bereich die Anzeige eines kommentierenden Bildes oder Textes auslösen. Der Leser ist also ganz meiner Zwangsassoziation ausgeliefert.

Auf der inhaltlichen Ebene erzählt das *Pferd am Handy* zunächst die Anfangssequenz von Sergio Corbuccis legendärem Western *Leichen pflastern seinen Weg*. Im Vorspann dieses Films, so der Bericht, reitet der Held sein Pferd in hüfthohem Schnee zu Tode. Irgendwie passend zum ›Tod des Autors‹ wie mir damals schien, und so inszeniert das *Pferd am Handy* formal einen assoziativen Macht-Showdown zwischen Autor und Leser. Die für einen Western untypischen Pferdeschinderei des Helden, beschrieben in der Textebene, wird auf der assoziativen unteren Ebene kontrastiert durch Witiko, Stifters Held aus dem gleichnamigen Roman. In Stifters großem Versuch die Menschenzeit in die Naturzeit – wie beispielsweise den Jahreszeitenlauf – einzuschreiben, wird auch das Pferd auf den ersten rund 70 Romanseiten, in denen Witiko auf dem Weg von Passau nach Böhmen ist, zuverlässig und in wiederkehrendem Ablauf jeden Morgen, jeden Abend versorgt und gepflegt.

Im weiteren Verlauf wird textlich – begleitet von wilden Bildassoziationen – übergeblendet vom Western zum Pferd als Herrschaftssymbol, das abgelöst wird vom Handy als Bedeutungssymbol, bis wir am Schluss buchstäblich in die Röhre schauen.

Ich komme zum Ende des ersten Kapitels, in dem ich vom Web 1.0 Paradies berichtet habe, ein Paradies, in dem der Tod theoretisch Einzug hielt und den Autor fröhlich über die Klinge springen ließ. Aber jedes Paradies endet mit der Vertreibung.

Normalerweise wird das Ende des Web 1.0 mit dem Dot-Com Crash, dem börsenmanifestierten Zusammenbruch der New Economy im März 2000 gleichgesetzt. Aber die Hyperfiction und ihre Theoretiker wurden, etwa um die gleiche Zeit, zusätzlich und nachhaltiger aus dem Paradies gejagt von Florian Cramers Flammenschwert – den legendären *9 Thesen* oder *Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt*. Nochmals zu Erinnerung: für das Web 1.0 war charakteristisch, dass Autoren und Interpreten das Material zu beherrschen glaubten: jeder konnte HTML anwenden und begreifen.

Doch Florian Cramer konstatierte, dass die Hyperfiction nur ein Textspiel der Oberfläche, eine Manipulation des Oberflächentextes in der Schrifttradition darstelle und verwies darauf, dass Netzliteratur, die ihrem Namen gerecht werden wolle, v.a. mit den tieferen Textschichten der Textmaschine Computer zu arbeiten habe, denn »der digitale Hypertext nutze – im Unterschied zu Programmiersprachen – den Computer bloß als Speicher- und Anzeigegerät«. Daher glaubt er, es gäbe »gute Gründe, den selbstmodifizierenden Programmcode eines ingenios konstruierten Computervirus für

¹⁴ Johannes Auer, *Das Pferd am Handy*. <<http://auer.netzliteratur.net/pferd/handy.html>>. (Stand: 03.01.2016).

interessantere Computernetzliteratur zu halten« als die gesamte Hyperfiction. Und plädierte daher dafür, dass »Netzcomputerdichtung (...) computerprozessierte Sprache reflektieren« sollte und die Netzliteraten das wirkliche Programmieren zu lernen hätten¹⁵.

Punkt!

Kapitel 2: Code, Algorithmus und Performance – der Computer als Textmedium

Warum sollen also Dichter mit dem Computer arbeiten? Ganz einfach gecramert:

Ein Computer ist geradezu prädestiniert für Poesie.

Denn ein Computer ist keine Multimediemaschine, wie oft behauptet wird, sondern ein Computer ist eine Textmaschine. Multimedia ist immer nur die Oberfläche, das Interface wie der Bildschirm oder die Lautsprecher. Immer, wenn es beim Computer Multimedia wird, wird es analog.

Digitale Technologie besteht auf der symbolischen Ebene aus Schichten von Texten: Computerprogrammen, Protokollen, ja auch der 01 Code ist wie das Morsealphabet ein Text.

Die Kommandozeile bei Betriebssystemen macht das ebenso deutlich: hier wird über Textbefehle der Computer gesteuert.

Von Anfang an wurde die Kommandozeile aber auch benutzt, um etwas ganz anderes zu tun. Es wurde sehr schnell versucht mit den Mitteln des ASCII-Codes¹⁶ Bilder zu erzeugen. Wir kennen das heute noch alle von den Textsmileys in E-Mails.

Diese, wie man sagen könnte, bildliche Subversion der Kommandozeile hatte zunächst einen ganz praktischen Grund. Beim Drucken waren anfänglich nur ASCII-Zeichen möglich. Wollte man also ein Bild drucken, musste man es aus Buchstaben gestalten.

Das entstehende Genre der ASCII-Art wird oft in Beziehung gesetzt zur konkreten Poesie. Und in der Tat kennzeichnet beide die Doppelnutzung von Buchstaben aus: semantisch und visuell. Beide nutzen den Buchstabencode, um Bilder zu erzeugen.

Stuttgart hat durch die Stuttgarter Gruppe/Schule, dem Kreis um Max Bense, eine große Tradition in der konkreten und digitalen Poesie.

Beispiel: Reinhard Döhl, *apfel* (1965)

http://auer.netzliteratur.net/solothurn/doehl_apfel.html

In Stuttgart wurde schon 1959, also vor über 50 Jahren und weltweit zum ersten Mal, von Theo Lutz versucht mit einem Computer, der Zuse Z22, zu dichten¹⁷.

Der Stuttgarter Künstler und Dichter, Reinhard Döhl, war konkreter und digitaler Poet.

Ich habe Reinhard Döhl 1994 kennen gelernt und bis zu seinem Tod 2004 mit ihm zahlreiche literarische Projekte im Internet durchgeführt.

¹⁵ Florian Cramer, *Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt. Neun Thesen.* <http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html>. (Stand: 03.01.2016).

¹⁶ Der American Standard Code for Information Interchange umfasst die Zeichen des lateinische Alphabet in Groß- und Kleinschreibung, die zehn arabischen Ziffern sowie einige Satz- und Steuerzeichen.

¹⁷ Theo Lutz, »Stochastische Texte«, in: *augenblick* 4 (1959), H. 1, S. 3-9.

Nachprogrammierung J.A.: <http://auer.netzliteratur.net/0_lutz/lutz_original.html>. (Stand: 03.01.2016).

Als Beispiel möchte ich auf meine Computeradaption des Döhlschen *apfels* von 1997 verweisen.

Beispiel: Johannes Auer, *worm applepie for doehl* (1997)
<http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm>

Eigentlich, wenn man auf die Code-Bild Relation schaut, ein Rückschritt, da die animierte Fassung, im Gegensatz zu zum konkreten *apfel* von 1965, nicht den erzeugenden Code, in diesem Fall die Ebene der Programmiersprache, mitreflektiert. Das habe ich 2004 nachgeholt mit dieser vom Computer ausführbaren Codezeile, geschrieben in der Skriptsprache PHP:

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

In Worten ausgedrückt besagt dieser Code genau das, was die Apfelanimation vorführt: ›Ist der Apfel größer Null, is(s)t der Wurm. Ansonsten is(s)t er nicht‹.

Diese literarische Codezeile ist also ein Codework, ist ausführbarer Programmcode. Und damit tritt ein weiteres Element hinzu. Wenn Text von einem Computer als Rechen- oder Handlungsanweisung interpretiert werden kann, wird Text zum Algorithmus. Dazu gleich mehr.

Bei vom Computer ausführbaren Codeworks fällt Phäno- und Genotext in eins, wie Inke Arns ausgeführt hat¹⁸. ›Sagen‹ (Genotext) und ›Tun‹ (Phänotext) verbinden sich. Wenn in der Kommandozeile eines Linux-Rechners »kill« eingegeben wird, geschieht genau dieses: ein Prozess wird abgeschossen. Codeworks erscheinen so poetologisch zunächst reizvoll, sind ausgeführt aber oft eher unbefriedigend (das gilt nebenbei auch für das Apfel-Wurm Codework von mir).

Beispiel: Larry Wall, *Haiku* von 1991. Das erste Perl-Gedicht überhaupt:

```
print STDOUT q
Just another Perl hacker,
unless $spring;
```

Codeworks, wie Larry Walls Haiku sowie die meisten Perl-Gedichte, bleiben meines Erachtens oft im kunsthandwerklichen Bereich von Hacker-Spielereien stecken oder müssen in geglückteren Beispielen, wie Jaromils *ASCII Forkbomb*¹⁹ metaphorisch stark aufgeladen werden. So spricht Jaromil von einer viralen, verfluchten Poesie, »die gegen jene (revoltiert), die das Netz als einen sicheren und bourgeoisen Ort zu verkaufen versuchen«²⁰.

In der zweiten Gestalt werden Codeworks zu ›broken Code‹ sind also nicht mehr vom Computer ausführbar, werden damit zu mit Code dekorierten Privatsprachen, wie beispielsweise bei der australischen Netzliteratin MEZ, und nähern sich, überspitzt

¹⁸ Inke Arns, *Read_me, run_me, execute_me. Code als ausführbarer Text: Softwarekunst und ihr Fokus auf Programmcodes als performative Texte*.

<http://www.medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/software_art/8/>. (Stand: 03.01.2016).

¹⁹ Jaromils *ASCII Forkbomb* besteht aus diesen 13 Zeichen `:(){ :|& };:` und bringt, in die Kommandozeile eingegeben, UNIX Systeme zum Absturz.

²⁰ <<http://www.p0es1s.net/de/projects/jaromil.html>>. (Stand: 03.01.2016).

gesagt, genialischer Poesie an. »Hier sitz ich, forme ein Codemensch Sprachenamalgam nach meinem Willen« könnte man dazu die berühmten programmatischen Zeilen aus Goethes Prometheus vielleicht umschreiben.

Dennoch ist diese Form der Codeworks höchst interessant und faszinierend und sie wird insbesondere in Florian Cramers theoretischen Arbeiten kongenial vorgestellt und interpretiert²¹. Florian Cramer hat in der literaturwissenschaftlichen Forschung leider eine fast singuläre Stellung bei diesem Thema. Meines Erachtens allein aus dem trivialen Grund, dass dort, also in der Literaturwissenschaft, oft die notwendigen Programmierkenntnisse fehlen. Und so wurde die Beschäftigung mit Codeworks wahlweise verächtlich als Code-Voodoo abgetan oder als zwanghafte Suche nach dem ›Dahinter‹ und als deutsche Lust am Grübeln in der Tradition des deutschen Idealismus diffamiert²².

Wenn Text von einem Computer als Rechen- oder Handlungsanweisung interpretiert werden kann, wird Text zum Algorithmus.

Peter Weibel stellt in seinem Aufsatz *Die Algorithmische Revolution* eine Verbindung her zwischen der Handlungsanweisung der Konzeptkunst an den Betrachter und der Rechenanweisung des Algorithmus an den Computer.

Ersteres nennt er einen intuitiven Algorithmus, dessen Vorläufer er schon in der Renaissance ausmacht:

»In der Bildenden Kunst sowie in der Musik sind Algorithmen als Instrumente der Kreation schon lange von großer Bedeutung. Bereits die Künstlerbücher der Renaissance (...) waren nichts anderes als Handlungsanweisungen zur Herstellung von Gemälden, Skulpturen und Gebäuden.«²³

Den intuitiven Algorithmus erkennt Weibel insbesondere beim Fluxus, beispielsweise bei den *Event-Cards* George Brechts von 1961, mit denen dieser den Leser zu Aktionen folgender Art auffordert:

Three Lamp Events

on. off.

lamp

off. on.

Im intuitiven Algorithmus wird also, um mit dem berühmten Satz des Konzeptkünstlers Sol LeWitt zu sprechen, die »**Idee (...) zu einer Maschine, die die Kunst macht**«²⁴ ›Idee‹ ist dabei Konzept und Handlungsanweisung des Künstlers. Die ausführende Maschine ist das Publikum bzw. die Imagination des Publikums²⁵.

²¹ Beispielsweise in: Florian Cramer (Anm. 3), S. 263ff.

<http://www.netzliteratur.net/cramer/poetische_kalkuele_und_phantasmen.html>. (Stand: 03.01.2016).

²² So etwa Roberto Simanowski bei einer Diskussion des *Café Scientifique* der Uni Basel am 18. April 2011. <<http://www.sciencesofa.info/2011/04/caf%C3%A9-scientifique-basel-it-is-just-play-with-text/>>. (Stand: 03.01.2016).

²³ Peter Weibel, *Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst*, 2004.

<<http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>>. (Stand: 03.01.2016).

²⁴ Sol LeWitt, »Paraphen über konzeptuelle Kunst«, in: Gerd de Vries (Hg.), *Über Kunst. Künstlertexte zum veränderten Kunstverständnis nach 1965*, Köln 1974, 176ff.

Der exakte Algorithmus hingegen ist für Weibel die Rechenanweisung an den Computer, ist das Computerprogramm.

Er sieht den exakten Algorithmus als präzise Fortsetzung des intuitiven Algorithmus.

Könnte man Sol LeWitts zitierten Satz nun also folgendermaßen umformulieren:

»Die Idee wird eine Rechenanweisung, ein Algorithmus, der den Computer die Kunst machen lässt«?

Weibel dürfte dem vermutlich zustimmen. Und man könnte es dabei belassen, wenn nicht mit dem exakten Algorithmus im Weibelschen Sinne ein Fortschrittsglaube immer besserer Realitätssimulation verbunden wäre:

»Computer (...) leisten die Abarbeitung von immer komplexeren Algorithmen, das heißt, die Darstellung immer komplexerer Datenwelten. Daraus entstehen die Möglichkeiten der digitalen Künste, von der Computergrafik über CAD-Systeme zur Software-Art, die weit über die diesbezüglichen Möglichkeiten der analogen Künste hinausgehen.«²⁶

Diese Darstellungsmacht der Computer nähert sich, wenn ich es richtig verstehe, wohl Kittlers Begriff des physikalisch Reellen an, das, nach Kittler, nur vom Computern berechnet werden kann²⁷:

»Kunst (wird) unter Computerbedingungen abgelöst von einer Zauberei, die nicht mehr Allmacht beschwört, sondern Realität« (...).

»Von dieser Macht über das Reelle sind Künstler, wenn sie nicht selber zu Ingenieuren oder Programmieren werden, schlichtweg ausgeschlossen.«²⁸

Ohne an dieser Stelle Weibels »Darstellung immer komplexerer Datenwelten« oder Kittlers »physikalisch Reelles« weiter diskutieren zu können, sei doch angemerkt, dass diese Begriffe auf eine Art recht nahtlos an den Kunstfortschrittsglauben der immer besseren Realitätsabbildung beispielsweise in der Malerei wiederanknüpfen, der mit der Renaissance beginnt. Und spätestens mit der Erfindung der Photographie und der Kunstrevolution an der Wende des letzten Jahrhunderts sein Ende findet.

Doch Mimesis wird bei Weibel und Kittler als Realitätsberechnung fortgeführt.

Dennoch glaube ich, dass es poetologisch interessante Bezüge zwischen Konzeptkunst (mit der Handlungsanweisung an den Betrachter) und dem Algorithmus (mit der Handlungsanweisung an den Computer) gibt. Bezüge, die in computerbasierten Performances fruchtbar gemacht werden können.

²⁵ Man hat im Zusammenhang mit der Konzeptkunst daher auch zu Recht von »Bewusstseinstheater« gesprochen. Helga de la Motte-Haber, »Konzeptkunst«, in: *Conceptualism*, hrsg. von Christoph Metzger, Saarbrücken 2003, S. 23-29.

²⁶ Peter Weibel (Anm. 23).

²⁷ Wie beispielsweise »Geschossbahnen und Atomexplosionen«. Friedrich Kittler »Künstler - Technohelden und Chipschamanen der Zukunft?«, in: *Medienkunstpreis 1993*, hrsg. von Heinrich Klotz und Michael Roßnagel, Stuttgart 1993, S. 51.

²⁸ Friedrich Kittler (Anm. 27), S. 47-51.

In meiner *Search Trilogie* (bestehend aus *searchLutz*²⁹, *searchSongs*³⁰, *searchSonata 181*³¹ - der zweite und dritte Teil zusammen mit Beat Suter und René Bauer) werden Worte, die gerade in Echtzeit in Suchmaschinen wie Google & Co. eingegeben werden, dort abgegriffen und in Performances zusammen mit Worteingaben des Publikums algorithmisch verarbeitet.

In der *Search Trilogie* ist die Wirkung des Code, ist der Algorithmus, und was dieser aus den Suchworten macht leicht verständlich, kann also in der Performance vom Betrachter mitvollzogen werden. Bei *searchLutz* von 2006 sind es die *stochastischen Texte* von Theo Lutz³², ein Algorithmus, der nach einem simplen Regelbausatz Sätze generiert. Die *searchSongs* von 2008 nutzten einen einfachen Code mit dem beispielsweise schon Johann Sebastian Bach gearbeitet hatte, nämlich die Regel, dass Buchstaben Tönen der Notenscala entsprechen (also im Beispiel von Bach B-A-C-H).

Und in die *searchSonata 181* von 2011 ist ein Passwortalgorithmus, ein amerikanisches Regierungsstandard, eingearbeitet, der die simple Regel befolgt, aus den gegebenen Wörtern zufällige Buchstabenfolgen zu montieren.

In der Interaktion kann der Besucher der Performance also, indem er die Worte der Suchmaschinen mitliest oder selbst Wörter eingibt, den Algorithmus mitdenken und das Ergebnis des generierten Textes mitplanen. Er kann im generierten Phänotext, den Genotext mit vollziehen. Der Code ist also nicht unsichtbar, nicht transparent, wie sonst in den meisten Computeranwendungen.

Entscheidend ist nun aber, dass die Kalküle des teilnehmenden Besuchers nicht im Algorithmus stecken bleiben sondern an ein ›menschliches Interface‹, einen Sprecher oder Musiker übergeben werden. Dieser reagiert als autonomer und interpretativer Dialogpartner und nicht als ausführender Rechenknecht. Der algorithmisch generierte Text wird also akustisch und theatralisch gestaltet. Wird zur Partitur für eine visuell-akustische Live-Aufführung.

»Poesie (ist) heute kein Transportmittel mehr für zumeist fragliche ethische Inhalte, kein Rechtfertigungsvehikel mehr für weltanschaulichen Unfug«³³, schreiben 1964 Max Bense und Reinhard Döhl im Manifest der Stuttgarter Schule *Zur Lage* und konstatieren eine Tendenz der Poesie in Richtung einer »perfektionierten künstlichen (also maschinell erzeugten, J.A.) Poesie«. Im Umkehrschluss darf man folgern, dass gerade künstliche, computererzeugte Poesie, die nach Benses Definition im Gegensatz zur menschlich geschaffenen »kein personales poetisches Bewußtsein« hat, »keine präexistente Welt«³⁴ besitzt, dass die künstliche Poesie sich dem menschlichen Missbrauch für »weltanschaulichen Unfug« entzieht und daher einer »ästhetischen Negation gesellschaftlicher Zustände, zivilisatorischer Mängel«³⁵ dienen kann. Heute hat sich meines Erachtens die Problemstellung umgekehrt. Computertechnologie wird, zugespitzt formuliert, oft nicht mehr emanzipatorisch eingesetzt, sondern beutet

²⁹ <<http://searchlutz.netzliteratur.net/>>. (Stand: 03.01.2016).

³⁰ <<http://searchsongs.cyberfiction.ch/>>. (Stand: 03.01.2016).

³¹ <<http://searchsonata.netzliteratur.net/>>. (Stand: 03.01.2016).

³² Theo Lutz (Anm. 17).

Online: <http://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm>. (Stand: 03.01.2016).

³³ Max Bense und Reinhard Döhl, *Zur Lage*, 1964. <http://www.stuttgarter-schule.de/zur_lage.htm>. (Stand: 03.01.2016).

³⁴ Max Bense, *Über natürliche und künstliche Poesie. Einführung in neuere Auffassungen und Methoden*, Köln 1962, S. 143ff. Online: <http://www.stuttgarter-schule.de/natuerliche_und_kuenstliche_poesie.html>. (Stand: 03.01.2016).

³⁵ Max Bense und Reinhard Döhl (Anm. 33).

den Menschen zunehmend für ein Geschäftsmodell aus. Am Beispiel Google: nicht der geniale Algorithmus von Larry Page und Sergei Brin ist für die guten Suchergebnisse verantwortlich, sondern die Tatsache, dass er die menschlichen Bewertungen und Wertschätzungen verarbeitet, die im Setzen eines Links zum Ausdruck kommt.

Baron Wolfgang von Kempelen begeisterte 1769 die Gesellschaft mit einem Schachroboter. Dieser sogenannte Schachtürke verblüffte seine menschlichen Gegner durch überragendes Schachspiel. Tatsächlich war das aber nicht einer genialen Mechanik geschuldet, sondern vielmehr der Tatsache, dass in diesem Automaten ein leibhaftiger kleinwüchsiger Schachmeister steckte.

Ungefähr dieselbe Position nimmt der Mensch heute in Googles Algorithmus ein.³⁶

Für mich ist daher nicht interessant, raffinierte Poesie-Generatoren zu programmieren. Vielmehr beschäftigt mich die Frage, wie bekomme ich den Menschen wieder authentisch in ein Setting mit künstlicher, also maschinell erzeugter Poesie hinein?

Meine augenblickliche Antwort ist, dass dies nur über eine Vermenschlichung des Ausgabeinterfaces gelingen kann, beispielsweise durch einen Sprecher oder Musiker, der die algorithmisch generierten Texte interpretierend aufführt. Und somit mit seiner »präexistenten Welt« die künstliche Poesie in natürliche Poesie oder Musik umwandelt.

Beispiel Performance *searchSongs* mit Eric Borgir, 2008

<https://www.youtube.com/watch?v=fl0VOWmhEv4>

Kapitel 3: Medienaktionismus: Geschichten in Medien über Medien durch Medien

Im April 2015 verkündete Vattenfall plötzlich auf einer Pressekonferenz den Ausstieg aus der Braunkohle. Das Ganze war jedoch ein generalstabsmäßig geplanter Fake der Gruppe *!peng*. Als angebliche Pressesprecher von Vattenfall erklärten die Kreuzberger Medienaktionisten auf einer gut besuchten Pressekonferenz, dass Vattenfall in der Lausitz bleibe, aber nur, um dort die Braunkohle-Abbaustätten zu renaturieren und saubere Arbeitsplätze zu schaffen. Die Presse griff die Story auf und Politiker verbreiteten diese, ja der Hashtag #Vattenfall war sogar kurzzeitig Deutschlandtrend bei Twitter.

Dieser Vattenfall-Hoax ist ein Reenactment einer Aktion der *Yes Men*. Am 19. Oktober 2009 geriet die amerikanische Welt der Nachrichten-News in Aufregung: die U.S. Chamber of Commerce schien plötzlich grün geworden zu sein und widerrief ihre bisherige Position zur Klimapolitik auf einer Pressekonferenz.

Eingeladen hatte jedoch nicht die U.S. Chamber of Commerce sondern die *Yes Men* höchst persönlich, die mit diesem Prank in erprobter Camouflage einmal mehr Kommunikationsguerilla betrieben und ein produktives Medienchaos verursachten.

Die *Yes Men* sind seit dem Ende der 1990er Jahre bis heute höchst aktiv und wurden zunächst bekannt mit ihren WTO Aktionen. Dazu hatten sie unter der Domain GATT.org die WTO Website gefaket und warteten auf Einladungen von Organisationen und Fernsehsendern, die sie als »offizielle« WTO Vertreter annahmen und besuchten. Dort entlarvten sie dann mit ihren überaffirmativen Statements die neoliberale Ideologie der

³⁶ Dieser schöne Vergleich stammt von Nicholas Carr: *The Big Switch: Der große Wandel. Cloud Computing und die Vernetzung der Welt von Edison bis Google*, Heidelberg 2009, S.254f.

WTO. Legendär ihr Auftritt bei einer Sendung von CNBC, bei der sie die Meinung vertraten, dass ein freier Handel immer der richtige Weg sei. Und so solle es auch einen Handel für Menschenrechtsverletzungen in Form von Gerechtigkeitsgutscheinen («Justice Vouchers») geben. Die Reichen hätten immer Recht, da sie ja die Macht besäßen, und die Armen eben nicht. Einige Tage nach der Sendung erhielten die *Yes Men* ein Dankschreiben des Senders.

Der bekannteste Medienaktionist aus dem deutschsprachigen Raum ist Hans Bernhard der mit lizvix das Duo *Übermorgen.com* bildet. Bekannt wurde *Übermorgen* mit ihrer Aktion *Voteauction*³⁷ (korrekter mit Übernahme und Fortführung dieses Projektes von James Baumgartner im Jahr 2000). *Voteauction* stellte der US-amerikanischen Bevölkerung ein Web-Interface zur Verfügung, über welches diese ihre Wahlstimme zum Kauf und Verkauf anbieten konnten. Motto: »Bringing Capitalism and Democracy Closer Together«. Die Webmaske war ein Fake, ein reines Spiel mit Pixeln.

Hans Bernhard:

»Wir offerierten dem amerikanischen Bürger eine Webmaske, in die er seine persönlichen Daten eintragen und uns seine Stimme zum Verkauf anbieten konnte. Da wir aber so massiv unter Druck standen und es hochillegal für einen amerikanischen Bürger ist seine Stimme auch nur zum Verkauf anzubieten, mussten wir diese Leute schützen. Also sind die Daten der Webmaske nicht einmal abgespeichert worden. Diese Daten sind sofort ins digitalen Nirvana gewandert (...).

Das Ganze war im Endeffekt ein absolut lächerliches Spiel mit ein paar Pixeln, die wir auf dem Screen arrangiert haben, so dass es so aussah als ob jemand Wahlstimmen An- und Verkaufen würde.«³⁸

Die lancierte Geschichte funktionierte dennoch prächtig und schlug hohe Wellen in der amerikanischen Presse. FBI, NSA und CIA ermittelten, laut Hans Bernhard, wegen möglicher Wahlmanipulation und als Krönung gab es eine halbstündige Sondersendung auf CNN.

Die zweite Aktion von Übermorgen, die ich kurz streifen will, ist *Google will Eat Itself*³⁹. Auch in diesem Fall steht für den Betrachter eine einfache Webseite im Vordergrund, die die Story des Projektes erzählt und den Erfolg dokumentiert.

Hans Bernhard über *Google will Eat Itself*:

»Wir haben eine Showcase-Website und wir haben versteckt Websites, auf denen Google-Text-Advertisements laufen, das sind so kleine Google-Werbungen mit denen man Geld verdienen kann. Jedes Mal wenn jemand auf eine AdSense klickt oder unsere Engine automatisch diese Werbungen abklickt, verdienen wir Geld. Dieses Geld kommt auf ein Schweizer Bankkonto und wir kaufen anschließend Google-Aktien damit. Und schließen damit den Kreis: Google Will Eat Itself!«⁴⁰

Bleibt zu sagen, dass viele, wie auch ich, glauben, dass Engine und der gesamte sonstiger Mechanismus nicht existiert, nie programmiert wurde. Und es bleibt zu sagen,

³⁷ <<http://www.vote-auction.net/>>. (Stand: 03.01.2016).

³⁸ <<http://www.culture-jamming.de/interview1.htm>>. (Stand: 03.01.2016).

³⁹ <<http://gwei.org/index.php>>. (Stand: 03.01.2016).

⁴⁰ <<http://www.culture-jamming.de/interview1.htm>>. (Stand: 03.01.2016).

dass dieses für das Funktionieren, für den Erfolg von *Google will Eat Itself* völlig gleichgültig ist.

Von dem Züricher Netzkunstduo *Mediengruppe !Bitnik* stammt das schöne Projekt *Opera Calling*⁴¹. Die *!Bitniks* versteckten 2007 in der Züricher Oper Wanzen und übertrugen den Ton von Aufführungen live auf zufällig per Computerprogramm angewählte Telefone von Züricher Bürgern. Die *!Bitniks* bezeichneten *Opera Calling* als Intervention in das kulturelle, exklusive System der Hochkultur durch Zugänglichmachung für Jedermann. Die Schweizer Presse berichtete breit über diese Aktion.

Was ich mit diesen schlaglichtartigen Beispielen versuche zu zeigen, sind die drei Hauptmerkmale des Medienaktionismus.

Erstens das »Detournement von sozialer Technologie«⁴², wie es Inke Arns einmal genannt hat, also die Zweckentfremdung in situationistischem Sinne und damit die gleichzeitige künstlerische Wiederaneignung von Technologie. Zweitens die Bedeutung der Geschichte, der Story, die lanciert wird. Und drittens die Wichtigkeit der Medien, die diese Geschichte aufgreifen. Man könnte den Medienaktionismus vielleicht auf folgende einfache Formel bringen:

Medienaktionismus erzählt Geschichten in Medien über Medien durch Medien

Wenn ich die Berliner Künstlergruppe *Zentrum für politische Schönheit* ausspare, die im letzten Jahr mit ihren Aktionen die deutsche Medienlandschaft erregte, so deshalb, weil deren Aktionen zwar in der Medien(be)nutzung unzweifelhaft medienaktionistisch sind. Der technologische Aspekt ist jedoch marginal. Und v.a.: die Narration ist für meinen Geschmack zu wenig fiktional, zu reportagenhaft. Also eher Wallraff als Böll.

Kapitel 3½: Post-Internet Art– digital-analoges Bling Bling?

Dass meine Überschrift über dieses Kapitel ein Fragezeichen enthält, ist der Unübersichtlichkeit dieses Themas geschuldet. So ist noch nicht einmal klar, ob wir uns in der Hochphase von Post-Internet Art befinden oder nur noch epigonale Nachwehen erleben. Während beispielweise Inke Arns prognostiziert, dass 2014 »als Jahr der „Post-Internet Art“ in die Geschichtsbücher eingehen wird«⁴³ und große Ausstellungen - wie die Triennale im New Museum in New York in diesem Jahr oder im Fridericianum in Kassel im letzten Jahr - Post-Internet Art feierten, sehen andere den Höhepunkt dieser Bewegung schon 2010 überschritten (so beispielsweise der Berliner Künstler und Kurator Robert Sakowski kürzlich in einem Gespräch mir gegenüber). Und während Journalisten und Interpreten sich gerne dieses Terminus bedienen, gibt es anscheinend keinen Künstler, der von sich explizit zugibt, er mache Post-Internet Art⁴⁴.

⁴¹ <<https://www.bitnik.org/>>. (Stand: 03.01.2016).

⁴² <http://www.inkearns.de/wp-content/uploads/2011/01/2003_Reader_SozTech19.05.03.pdf>. (Stand: 03.01.2016).

⁴³ <<http://irights-media.de/webbooks/jahresueckblick1415/chapter/post-internet-art-normcore-in-zeiten-des-hyperkapitalismus/>>. (Stand: 03.01.2016).

⁴⁴ Auf dieses Phänomen hat mich Tilman Baumgärtel aufmerksam gemacht.

Was ist dann also Post-Internet Art oder post-digitale Kunst? Mit aller Vorsicht und Vorläufigkeit erkenne ich bisher drei Positionen.

Allen drei gemein ist die Erkenntnis, dass das ›Post‹ nicht ein Überwinden, ein Hintersichlassen meint sondern vielmehr, dass die digitale Technologie so ubiquitär, das Internet so selbstverständlich geworden ist, dass man es nicht mehr gesondert thematisieren muss.

Und zweitens wird allgemein anerkannt, dass Post-Internet Art auf einer Feedbackschleife zwischen online und offline beruht. Material aus dem Internet wird offline bearbeitet (analog oder gephotoshopt) und die Ergebnisse werden dann wiederum abfotografiert, gerne mit dem Smartphone, und sofort in den sozialen Medien zur Diskussion gestellt. Wenn man die Ergebnisse dann noch in Galerien ausstellen und teuer verkaufen kann, ist das sehr willkommen, ja vielleicht das eigentliche Ziel. Und damit sind wir bei der ersten Position, prominent vertreten von Inke Arns und Tilman Baumgärtel.

Position 1

»Post-Internet Art bezeichnet eine extrem marktkompatible zeitgenössische Kunst, deren Schöpferinnen und Schöpfer sich jeglicher (Werbe-)Bildwelten bedienen, die sie im Netz finden«⁴⁵, so Inke Arns und mit dieser Internet-Popart massiv in die Galerien drängen.

Inke Arns spricht von einer »Feier der Oberflächen« einem »digitalen Bling Bling«, dem jegliches kritische »Hinterfragen der technischen, ökonomischen, politischen und juristischen Infrastrukturen, die diese Oberflächen generieren und strukturieren«, fehle. Genau das, wofür sich die Netzkunst der 1990er Jahre interessiert habe. Ganz ähnlich stellt auch Tilman Baumgärtel die net.art gegen die Post-Internet Art⁴⁶.

Als bekannter Protagonist dieser Form wäre beispielsweise Brad Troemel zu nennen, der zunächst photogeshopte Bilder oder abfotografierte Arbeiten auf einer Tumblr-Seite mit dem Namen *The Jogging*⁴⁷ veröffentlichte. Troemel wurde mit *The Jogging* in der Kunstwelt so bekannt, dass er nun leicht Arbeiten ähnlicher Art in Galerien ausstellen und verkaufen kann. Wovon er dann natürlich im Netz wiederum zu berichten weiß.

Mittlerweile gibt es zu *The Jogging* auch ein *open edition book*⁴⁸. Dieses Buch erhält man mit den letzten hundert Postings ab Bestelldatum, die auf *The Jogging* veröffentlicht wurden.

Position 2

Die zweite Position wären künstlerische Projekte, die genau in der oben skizzierten Weise arbeiten, aber kommerziell nicht erfolgreich sind oder dieses nicht beabsichtigen. Als Beispiel hierfür sei Paul Soulellis mit seinem Projekt *Printed Web*⁴⁹ genannt. Soulellis stellt aus ausgedrucktem Online-Material hübsche Künstlerbücher her.

Position 3

⁴⁵ Inke Arns, *Post-Internet Art: Normcore in Zeiten des Hyperkapitalismus*, 2014.

<<http://irights-media.de/webbooks/jahresueckblick1415/chapter/post-internet-art-normcore-in-zeiten-des-hyperkapitalismus/>>. (Stand: 03.01.2016).

⁴⁶ <<http://post.in-mind.de/pipermail/rohrpost/2014-September/016698.html>>. (Stand: 03.01.2016).

⁴⁷ <<http://thejogging.tumblr.com/>>. (Stand: 03.01.2016).

⁴⁸ <<http://thejogging.tumblr.com/ajoggingbook>>. (Stand: 03.01.2016).

⁴⁹ <<http://soulellis.com/projects/printedweb/>>. (Stand: 03.01.2016).

Florian Cramer erkennt im Post-Digitalen eine Verbindung zur aktuellen DIY oder Maker Kultur. Einen Grund für die Begeisterung für neo-analoge DIY Techniken sieht er in der Entzauberung des Digitalen im Zeitalter von allgegenwärtigen Smartphones, digital gesteuerten Drohnenkriegen und NSA Massenüberwachung.

Cramer verweist darauf, dass unsere normale Unterscheidung zwischen Analogem und Digitalem ungenau sei und dass beispielsweise eine Schreibmaschine – normalerweise Inbegriff der analogen Schreibkultur – mit einigem Recht auch der digitalen Welt zugeordnet werden könne. Digital im Sinne der Informationswissenschaft meine lediglich, dass etwas in zählbare, unterscheidbare Einheiten getrennt sei. Eben wie die Zeichenmechanik der Schreibmaschine.

Ebenso gelingt es Cramer die neo-analoge DIY-Bewegung zu ›redigitalisieren‹, indem er erkennt, dass ihre Art zu produzieren, die kollaborativen Platt- und Arbeitsformen der Hackerkultur imitiert. Als Beispiel nennt er u.a. die aktuelle Fanzine Bewegung, die sich von der monomanen Frühform dadurch unterscheidet, dass sie ihre Fanzins nunmehr gemeinsam erstellt und auf Netzplatzformen distribuiert und diskutiert⁵⁰.

Meine Haltung zur Post-Internet Art, wenn sie mich fragen, ist durchaus distanziert. Ich teile die Position von Inke Arns und Tilman Baumgärtel, dass sich Netzkunst und Netzliteratur mit ihrem Material und ihren Bedingungen auseinanderzusetzen habe.

Im Beispiel von Netzliteratur muss meines Erachtens daher Code, Algorithmus und Interaktion verhandelt werden.

Ein wenig fühle ich mich beim aktuellen Post-Internet Gelärme an den Blogosphären Hype Anfang/Mitte der 2000er Jahre erinnert. Post-Internet Art wie Blogosphäre kennzeichnet der Einsatz von vorkonfektionierter Software bzw. von vorkonfektionierten Software Plattformen. Auch war den großen literarischen Blogprojekten wie Reinald Götz *Abfall für Alle* oder *Die Dschungel. Anderswelt* von Alban Nikolai Herbst der finale Zug zum analogen Produkt, dem gedruckten Buch, zu eigen. In einen polemischen Essay von 2010⁵¹ über die Bedingungen der Archivierung von Netzliteratur hatte ich darüber gespottet, dass man diese gebloggtten Netzprojekte nicht zu archivieren brauche, da sie ihre Bestimmung und Erfüllung voll und ganz im analogen Druck finden würden.

Dirk Schröder⁵² hat mich allerdings in einem langen Gespräch davon überzeugt, dass dieses manische, ja existenzielle bloggende Dauerschreiben bei Alban Nikolai Herbst eine nicht druckbare Netzqualität besitzt und den Autor in ständiger Feedbackschleife mit seinen Usern fikionalisiert. Der bloggende Autor wird zu einer diskursiv erzeugten Kunstfigur und sein Werk mitabhängig von den Usern.

Oder, wie es in einem programmatischen Post-Internet Art Text von Brad Troemel et al. hieß:

⁵⁰ <<http://fanzines.tumblr.com/>>. (Stand: 03.01.2016).

⁵¹ Johannes Auer Archivierung von performativer Netzliteratur. Eine ernste Polemik«, in : Florian Hartling / Beat Suter [Hg.] *Archivierung von digitaler Literatur: Probleme – Tendenzen – Perspektiven*, Frankfurt am Main 2010. (=Sonderheft SPIEL: Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft. Jg. 29 (2010). H. 1+2)

⁵² <<http://die.hor.de/>>. (Stand: 03.01.2016).

»Today's artist on the internet needs an audience to create art, as opposed to the traditional recipe that you need to create art to have an audience.«⁵³

Erinnert das ein bisschen an den ›Tod des Autors‹? Irgendwie schon und irgendwie nicht. Auf jeden Fall geht hier wieder die Post ab!

⁵³ <<http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>>. (Stand: 03.01.2016).