Das gilt nicht nur für die elektronische Literatur – ebenso kann alle Sprachkunst historisch auf diese Qualitäten hin analysiert werden. Die textzentrierten Theorien verlieren deswegen nicht ihre Berechtigung, sie müssen aber gleichwertige Perspektiven neben sich akzeptieren und idealerweise mit diesen in Interaktion treten, um einen umfassenden und komplexen Blick auf die Sprachkunst zu ermöglichen.

Zentral für diese Untersuchung sind die Bereiche der Produktions-, Darstellungs- und Medienästhetik – und zwar zunächst rein monomedial auf das Internet bezogen. Die Parameter der Analyse werden aus den Eigenschaften des Mediums abgeleitet: der Vernetzung und der dynamischen und multimedialen Darstellungsformen. Diese werden einerseits auf ihre Beziehung zu schon vorhandenen und mittels anderer Medien umgesetzten ästhetischen Konzepten hin überprüft, andererseits anhand des oben vorgestellten Phasenmodells in ihren derzeitigen Ausformungen analysiert, um Hypothesen über mögliche kulturelle Veränderungen durch die Herausbildung medienspezifischer Produktions- und Darstellungsformen ableiten zu können.

Teil 2
Vorläufer der Literatur im elektronischen Raum: Kleine Geschichte künstlerischer Konzepte

Computer- und internetbasierte Kunst und Literatur werden derzeit mit Charakterisierungen beschrieben, die auf Konzepte mit langer künstlerischer Tradition zurückweisen. Insbesondere Interaktivität, Intermedialität und Prozessualität bzw. Performanz scheinen oberflächlich gesehen die adäquaten Beschreibungskategorien zu sein. Ein Grund für die bisher nach wie vor unbefriedigende theoretische Fundierung einer Ästhetik elektronischer Literatur liegt jedoch darin, dass historisch gewachsene und an anderen Medien bzw. unter anderen kulturellen Bedingungen entwickelte Begriffe nun übertragen werden, ohne dass die spezifische mediale Struktur von Computer und Internet berücksichtigt wird. Akzeptiert man die medienontologische Sichtweise, so ist davon auszugehen, dass die jeweilige Materialität der Medien auch derartige Konzepte transformiert. Zwar schwebt die künstlerische Praxis in den neuen Medien nicht im kunsthistorisch luftleeren Raum, doch ist es offensichtlich, dass die über Jahrzehnte, teilweise auch Jahrhunderte gewachsenen Ideen sich mit den jeweils dominanten Medien verändern, ja sogar neue kulturelle Praktiken entstehen können.

Eine Analyse der Konzepte von Interaktivität, Intermedialität und Prozessualität muss darüber hinaus zwangsläufig die Grenze zwischen Kunst und Literatur überschreiten, weil jene in beiden Bereichen entwickelt wurden und teilweise auch auf die Verschmelzung von Kunst (als bildender oder »bildlicher« Kunst) und Literatur (als Sprachkunst) angelegt sind. Insgesamt zielen sie auf die Durchbrechung etablierter kultureller Normen ab: sowohl in produktionsästhetischer als auch in darstellungs- und rezeptionsästhetischer Hinsicht. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die Avantgarden des 20. Jahrhunderts eine herausragende Rolle spielen – Futurismus, Surrealismus und Dadaismus formulierten zum ersten Mal gezielt Programme, die auf eine Veränderung der Künstlerrolle einerseits, auf einen Ausbruch aus dem Werkbegriff andererseits abzielten.[1] Damit verbunden sind gesellschaftspolitische Implikatio-

1 Vgl. dazu die Charakterisierung der Avantgarde in: Asholt, Wolfgang/Fähnders, Walter (Hg.): *Der Blick vom Wolkenkratzer. Avantgarde – Avantgardekritik – Avantgardeforschung*, Amsterdam/Atlanta 2000.

nen, da gleichzeitig eine völlige Ablösung von den bisher gültigen bürgerlichen Kunstkriterien angestrebt wird, die auf eine Neudefinition der gesellschaftlichen Funktion von Kunst hinausläuft. Kunst und Leben sollen aneinander angenähert, wenn nicht sogar synthetisiert werden. Diese Tendenz hat ihre Wurzeln nicht zuletzt in der politischen Ausrichtung der Avantgardebestrebungen:

»Das Konzept des unvollendeten und unbestimmten Werks ist in der Kunst des 20. Jahrhunderts zu einem Topos geworden, der die Trias von Künstler, Kunstwerk und Betrachter nachhaltig in Frage stellt. Diese Verschiebung hat allerdings nicht nur kunstinterne Gründe, sondern spiegelt das generelle Bestreben, autoritätsfreie Kommunikationsstrukturen zu schaffen.«[2]

Viele Konzepte, die während der 60er Jahre wiederaufgegriffen wurden und in dieser Zeit Popularität erlangten, gehen auf Initiativen der Avantgarden zurück — nicht umsonst verstanden sich z.B. die Fluxus-Künstler zum Teil als Neo-Dadaisten. In der Zeit der »Ismen« wurde der gedankliche Grundstein für die spätere Konzeptkunst, für Aktionen, Happenings und Performances gelegt. Die Basisidee, Kunst als Prozess und Teil des alltagsweltlichen Lebenskonzeptes zu verstehen, führte zur konstant versuchten Auflösung der Trias Künstler – Kunstwerk – Betrachter/Leser.

Die Transgressionsbestrebungen erstreckten sich nicht nur auf die Verbindung zwischen Kunst und Leben, sondern auch auf die Einebnung der althergebrachten Grenzen zwischen verschiedenen Kunstbereichen – z.B. bildender Kunst und Literatur, Theater/Ballett und bildender Kunst sowie auch zwischen Kunst und Technik. Konzepte von Intermedialität und Multimedialität werden hier das erste Mal realisiert, auch wenn die Idee einer synästhetischen, alle Sinne ansprechenden Kunst praktisch so alt wie die Kunst selber ist und spätestens im Gedanken des Gesamtkunstwerkes eine ausgefeilte theoretische Formulierung erfuhr.

Den Konzepten lassen sich damit bestimmte Grenzaufhebungen zuordnen:

- Interaktivität: Auflösung der Trennung zwischen Künstler und Rezipient durch direkte Rückkopplung zwischen Künstler und Betrachter bzw. zwischen Kunstwerk/-projekt und Betrachter

2 Dinkla, Söke: »Vom Zuschauer zum Spieler. Utopie, Skepsis, Kritik und eine neue Poetik in der interaktiven Kunst«, in: Dies. (Hg.): *InterAct! Schlüsselwerke Interaktiver Kunst.* Ausstellung und Workshops Wilhelm Lehmbruck Museum Duisburg 17. April bis 15. Juni 1997, Opladen 1997, S. 8-21 (hier: S. 11).

– Intermedialität: Auflösung der medial getrennten Kunstgattungen
– Kunst als Prozess: Auflösung des Werkbegriffs

Hinter diesen Bestrebungen steht meistens eine Grundidee: Die Verbindung von Kunst und Leben – sei es durch Integration alltagsweltlicher Objekte oder Räume in einen vordefinierten künstlerischen Rahmen, sei es durch »Verweltlichung der Kunst«, indem – so z.B. geschehen im Futurismus – die Technik oder andere alltagsweltliche Objekte/Prozesse zur eigentlichen Kunst erklärt werden, ohne dass ein explizit künstlerischer Rahmen besteht. Dahinter stehen unterschiedliche Zielsetzungen: Erstere Tendenz versucht die Kunst zu entmystifizieren und aus den bürgerlichen Fesseln des Genie- und Werkbegriffs zu befreien, sie aber zu bewahren, Letzteres zielt auf eine Auflösung der Kunst, der das Leben in der Bedeutung und Komplexität den Rang abgelaufen hat.

Neben den frühen Avantgarden treffen all diese Merkmale auch auf die Kunstbestrebungen der 60er Jahre zu, wobei sich der Einsatz der elektronischen Medien zu dieser Zeit sehr viel stärker durchsetzte. Die heute so gerne im Kontext mit dem Computer verwendeten Begriffe »Interaktivität« und »Intermedialität«, ebenso wie die verschiedenen Prozessformen in der Kunst waren eines der Hauptthemen insbesondere in den Avantgarde-Bewegungen der 60er Jahre, bildeten sich jedoch dort unter anderen medialen Bedingungen heraus, so dass zu vermuten ist, dass die Begrifflichkeiten im Laufe der Zeit einen Wandel durchgemacht haben, der an die jeweils verwendeten Medien geknüpft ist.

Konzepte der kollektiven Produktion und Interaktivität – Ausbruch aus dem Autoren-/Künstler-Modell

Theorie der Interaktivität

Der Begriff der Interaktivität wird in der Forschung zumeist als strukturelles Kennzeichen von Kunst aufgefasst; in den letzten beiden Jahrzehnten dann hauptsächlich im Kontext der neuen Medien verwendet, da diese als Einlösung des interaktiven Versprechens der »analogen« Kunst gefeiert werden.[3] Kennzeichen der Interaktivität ist unbestritten die Einbeziehung des Betrachters in das Kunstwerk, Unklarheit herrscht jedoch über die Formen der Integration, die mit dem Begriff der Interaktivität gekennzeichnet werden sollen. Diese reichen von der rein kognitiven Beteiligung des Zuschauers bis zum Konzept des Publikums als integrativen Bestandteils des Kunstwerks, also als notwendiger, aktiver Part bei der Realisierung.

Der erstere, sehr weite Begriff von Interaktivität scheint zu allgemein, um hilfreich für eine Klassifizierung zu sein. So unterscheidet Kai Uwe Hemken zwischen primärer, sekundärer und tertiärer Interaktivität: Primäre Interaktivität ist demnach die traditionelle Reiz-Reaktions-Beziehung zwischen Kunstwerk und Betrachter; sekundäre Interaktivität erhöht die Unmittelbarkeit zwischen Werk und Betrachter durch Veränderung der ästhetischen Sprache, während tertiäre Interaktivität den Kunstbegriff in Frage stellt (z.B. durch die Deklaration von Alltagsobjekten, so genannten »ready mades«, als Kunst). Letztere Form der Interaktivität überlässt es dem Betrachter, die Kategorisierung als Kunst oder Nicht-Kunst vorzunehmen.[4] »Ästhetische Interaktivität heißt demnach Thematisierung von Bedeutung, Partizipation und Reflexion über die Bedingungen und Möglichkeiten der Sinnproduktion in einem Atemzu-

3 So z.B. bei Richard Klusczynki: »The Context is the Massage. Interaktive Kunst als Kommunikationsmedium«, in: Dinkla, InterAct!, S. 29-35, hier: S. 29.

4 Vgl. Hemken, Kai-Uwe: »Die kategorische Interaktion. Von Sehnsüchten der Teilhabe und Mythen der Interesselosigkeit«, in: Ders. (Hg.): *Bilder in Bewegung: Traditionen digitaler Ästhetik*, Köln 2000, S. 53-76 (hier: S. 58, 69)

ge.«[5] Diese Definition unterscheidet nicht zwischen den Aktionsgraden, mit denen der Rezipient an der Kunst beteiligt wird, und beschränkt sich auf eine Bestimmung von »Interaktivität« als Bedeutungskonstruktion durch den Betrachter – nach wie vor also als traditionelle Rezeptionstätigkeit. Damit ist der Begriff auf alle Kunstformen anwendbar, vom Buch über das Tafelbild bis zur digitalen Kunst, ohne jedoch eine wirkliche Kategorie darzustellen.

Vielversprechender scheinen Definitionen, die Interaktivität an Formen der Integration der Rezipienten koppeln, die über die kognitive Leistung der Sinnbildung hinausgehen. Diesen Bestrebungen werden häufig drei Kunstformen zugeordnet: Die des Happenings, der Performance und der Aktion. Rudolf Frieling differenziert die Begriffe folgendermaßen:

»Ein Happening operiert mit der Vorgabe einer Handlungsanweisung, eines Ortes und eines offenen dramaturgischen Rasters (zum Teil mit ›Partitur‹), läßt aber den Teilnehmern, zumindest vom Konzept her, die Freiheit, in welchem Maß sie sich beteiligen. Die Aktion basiert auf einem Konzept, das ein oder mehrere Personen ausagieren, doch der dramaturgische Verlauf ist völlig offen, da diese meist im öffentlichen Raum stattfindet und daher auf unplanmäßige Interaktionen mit der alltäglichen Umgebung trifft. Ende der 60er spricht man von Anti-Kunst, Non-Art. Die Performance kommt einer klassischen Inszenierung mit der Trennung von Performer und Zuschauern am nächsten. Die ›Handlung‹ kann sowohl dramaturgisch festgelegt als auch offen sein, kreist jedoch immer um die Person des Performers. Gemeinsam ist allen dreien ein Interesse an prozeßhafter Intensität, die – unvereinbar mit dem Objektcharakter eines veräußerbaren Kunstwerks – sich gegenüber jeglicher Tendenz zur Vermarktung sperrt: Ein solches Kunst-Ereignis ist zwar konzeptuell vorgeformt, dennoch immer einzigartig und nicht reproduzierbar.«[6]

Mit der Einbeziehung des Publikums als integrativen Bestandteils des Kunstprojekts in Aktion und Happening ist historisch gesehen der bis dato höchste Grad von Interaktivität erreicht. Dabei unterscheidet sich die Aktion noch dadurch vom Happening, dass sie »die Kunst kritisch, provokativ oder störend ins Leben eingreifen«[7] lässt.

5 Ebd., S. 73.

6 Frieling, Rudolf: »Ohne Probe – Aspekte prozessualer Medienkunst«, in: Daniels, Dieter/Frieling, Rudolf (Hg.): *Medien Kunst Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland*, Wien/New York 1997, S. 156-162 (hier: S. 156/157)

7 Ebd. S. 157.

Nicht immer geschieht das mit Publikumsbeteiligung: So gehört Ulays (bürgerlich: Uwe Laysiepen) berühmter Coup, in dem er 1976 Carl Spitzwegs »Armen Poeten« aus der Nationalgalerie stahl, um ihn bei einer türkischen Gastarbeiterfamilie in Kreuzberg aufzuhängen, ebenfalls in den Bereich der Aktion.

Paradigmatisch für die Idee der Integration der Zuschauer in den Kunstprozess steht das Konzept des Happenings. So heißt es bei Wolf Vostell, einem der führenden Happening-Künstler der Gruppe Zero, in seinem programmatischen Text »was ich will« aus dem Jahr 1964: »... statt zuseher oder zuhörer jeder ein aufführender oder ausführender«.[8] Zunächst ging es also darum, das Handeln zur Kunst zu erklären, mit der Konsequenz, dass diese Kunstformen einen hohen Grad an Offenheit aufweisen. Cages Konzept der »indeterminacy« kann als exemplarisch gelten: Es gibt zwar eine Partitur/ein Regiekonzept, jedoch wird den Aufführenden sehr viel mehr Spielraum gelassen, als dies bisher üblich war.[9] In Happenings wird diese Freiheit nicht nur auf professionelle Akteure angewendet, sondern soll sich auf die Zuschauer erstrecken. Das Konzept scheitert allerdings letztlich genau an diesem Beteiligungsanspruch – nicht alle wollen Teil eines Kunstprozesses sein. »Nicht immer funktioniert die Gleichung ›Kunst = Leben‹«,[10] und so ebbt die Flut der Happenings aus dem Umkreis von Fluxus und Zero schließlich ab und wird Anfang der 70er Jahre von Performances abgelöst, die das Publikum wieder zum Zuschauer machen, die Idee des Prozesses aber beibehalten und die Interaktion (verstanden als Publikumsbeteiligung) formalisieren und ritualisieren. Joseph Beuys praktizierte diese Form allerdings schon in den interaktiven Hochzeiten von Fluxus – ein Großteil seiner Aktivitäten fallen unter die Definition von Performances[11] und lebten nicht unwesentlich von seiner intensiven Ausstrahlung.[12]

8 Vostell, Wolf: »Was ich will«, in: Daniels/Frieling, Medien Kunst Aktion, S. 56/57 (hier: S. 57).

9 So spricht auch Vostell von »... indeterminismus als leitmotiv/« (ebd.).

10 Frieling, Ohne Probe, S. 158.

11 So z.B. sein einwöchiges Zusammenleben mit einem Koyoten, eine Performance, die das Mensch-Tier-Verhältnis sowie die Gleichberechtigung der Existenz des Tieres thematisierte und somit stark ökologischen Charakter hatte.

12 Vgl. Jappe, Elisabeth: *Performance – Ritual – Prozeß: Handbuch der Aktionskunst*, München/New York 1993, S. 23.

Ein derartiger Interaktivitätsbegriff beruht also einerseits auf der physischen Präsenz von Publikum und Künstlern/»Regisseuren«, andererseits auf einer aktiven Beteiligung der Anwesenden an der Gestaltung des Kunstprozesses (nicht mehr des Kunstwerks!). Im Zuge der technischen Entwicklung jedoch durchläuft der Begriff einen Bedeutungswandel. Die Struktur von Medieninstallationen, die sich seit den 70er Jahren ausdifferenziert hat, beruht darauf, dass sich der Besucher in eine mediale und räumliche Konstellation begibt und dadurch Prozesse auslöst, die die Installation erst »aktualisieren«. Dabei gibt es, gemessen an der Größe des Handlungsspielraums für den Benutzer, graduelle Unterschiede in der Interaktivität, die folgendermaßen benannt werden können:

a) »Initiale Interaktivität« umfasst solche Werke, die dem Besucher das reine Auslösen eines Prozesses erlauben, der dann aber nicht mehr beeinflusst werden kann. Dies ist z.B. der Fall in closed-circuit-Installationen, bei denen der Besucher zum Gegenstand des Kunstwerks wird, aber keinerlei Macht über den Verlauf des ablaufenden Prozesses hat, allerdings durch sein Verhalten das, was im Kunstprozess sichtbar wird (z.B. sein eigenes Bild), verändern kann. Ähnliches geschieht bei Installationen, die den Charakter von kinetischer Kunst haben – der Benutzer agiert und löst damit eine Bewegung/eine elektronisch gesteuerte Aktion des Kunstwerks aus – wie z.B. bei Edmond Couchauts *Le Plissenlit – Die Pusteblume*, bei der der Betrachter den Bildschirm, auf dem er eine Pusteblume sieht, anhaucht und damit den Prozess des Auseinanderstiebens auslöst.[13] Ähnlich strukturiert sind viele virtual-reality-Installationen, bei denen der Betrachter nur navigieren bzw. Richtungen auswählen, nicht aber seine Umgebung verändern kann.[14]

b) »Reaktive Interaktivität« bezeichnet einen höheren Grad an Interaktivität, weil sie nicht nur das Auslösen, sondern auch die Veränderung des ausgelösten Prozesses umfasst. Darunter fallen z.B. dialogische Installationen wie Luc Couchesnes *Portrait No. 1*, in dem der Besucher über Bildschirm in einen simulierten Dialog mit einer Frau tritt, die je nach den (über multiple choice zu wählenden) Antworten unterschiedlich reagiert, im schlimmsten Fall sogar das Gespräch abbricht. Strukturell ähnlich arbeitet Frank Fietzeks *Bodybuilder*, der den Betrachter zu körperlicher Betätigung auf einem Trainingsgerät zwingt, wodurch er auf

13 Vgl. Hünnekens, Annette: *Der bewegte Betrachter. Theorien der interaktiven Medienkunst*, Köln 1997, S. 43.

14 Vgl. Hünnekens, Der bewegte Betrachter, S. 50.

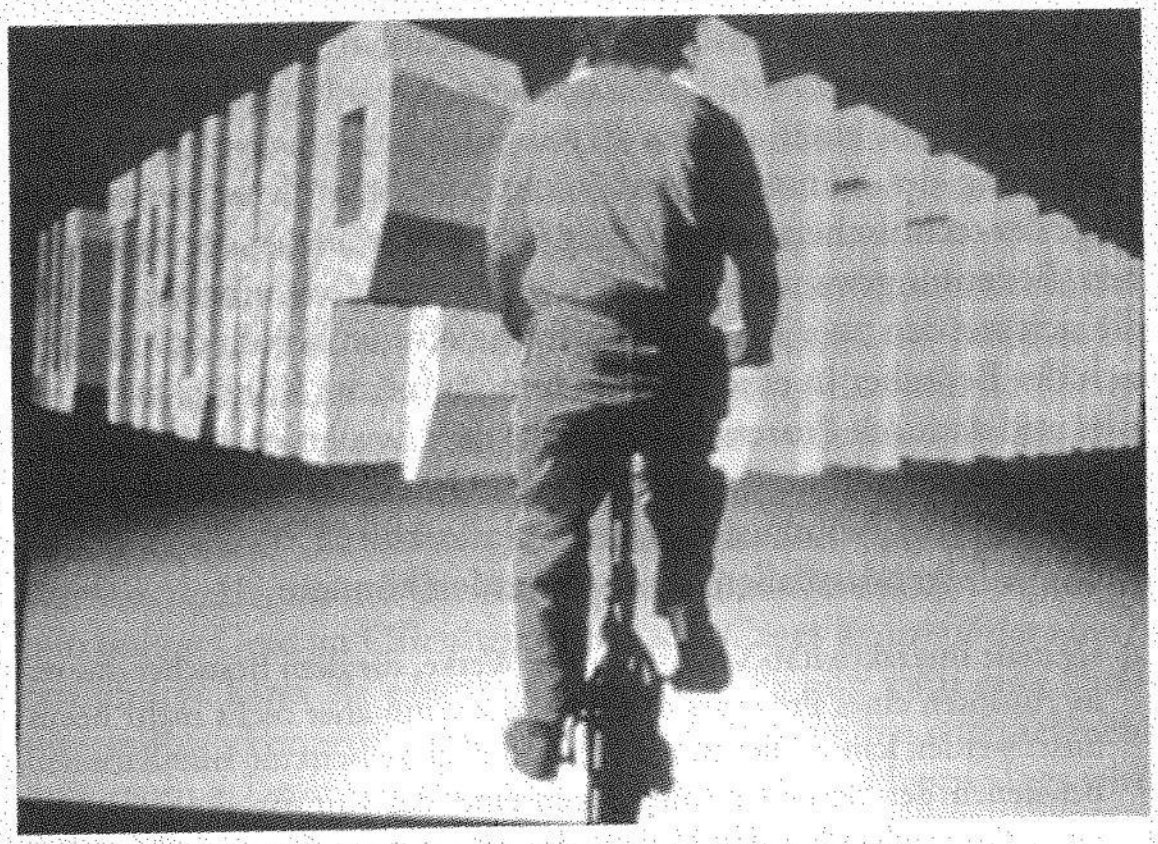

Abb. 1: *The Legible City* von Jeffrey Shaw [15]

dem vor ihm platzierten Bildschirm in ein schlüpfriges und zweideutiges »Gespräch« (das allerdings ziemlich einseitig verläuft) verwickelt wird. Die zweite große Gruppe sind kinetische Installationen, bei denen der Benutzer physisch mit der Installation interagiert (ohne zu kommunizieren): In Jeffrey Shaws *Legible City* sitzt der Besucher auf einem Standfahrrad und navigiert mit seinen Bewegungen durch eine aus Buchstaben zusammengesetzte und auf die Wand vor ihm projizierte Stadt.

Ähnlich funktioniert *Text Rain* von Camille Utterbeck und Romy Achituv:[16] Man steht vor einer Leinwand mit herabfallenden Buchstaben, auf der sich die Konturen des eigenen Körpers abzeichnen. Die Silhouette bildet eine Barriere für die Buchstaben, die sich auf Armen, Schultern etc. zu einem Gedicht formen. Je nach Bewegung verändert sich die Zeilenanordnung, ohne dass jedoch das Gedicht beeinflusst werden kann. Diese Form der Interaktivität erfordert vom Benutzer eine ständige Reaktion, damit die Installation funktioniert, er ist jedoch den vorgegebenen Prozessen unterworfen, die unveränderbar bleiben, und kann nur reagieren.

15 Abb. unter: <http://cc2.hku.nl/martin/reservoir/open-vensters/shawlc.html>

16 Vgl. die Beschreibung unter <http://fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~camille/textrain.html>

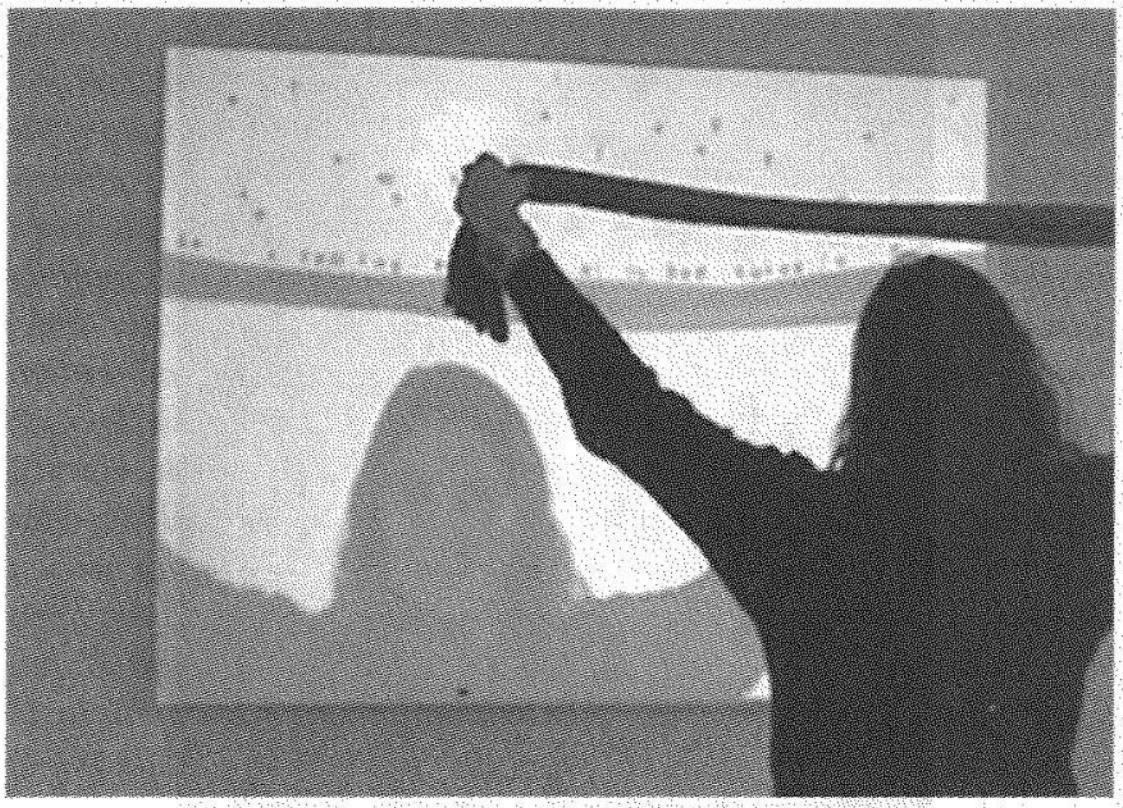

Abb. 2: *Text Rain* von Camille Utterbeck & Romy Achituv[17]

c) »Kreative Interaktivität«: Diese Form der Interaktivität ist im Bereich der Medieninstallationen relativ selten, vermutlich, weil sie technisch nur mit großem Aufwand zu realisieren ist. Interessanterweise ist sie in erster Linie ein Resultat von Kopplungen zwischen realen und elektronischen Räumen, die dem Nutzer erst den größeren Handlungsspielraum eröffnen. Zu dieser Kategorie gehören Projekte aus dem Umfeld der »artificial life«-Forschungen, wie Patti Maes' Projekt *ALIVE*, bei denen der Benutzer mit virtuellen Geschöpfen interagieren kann, deren Verhalten sich mit der Zeit auf das des Akteurs einstellt;[18] ebenso *A-Volve* von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, bei denen der Benutzer kleine Wesen erzeugt, mit denen er interagiert. Die größte Gruppe jedoch machen interessanterweise solche Projekte aus, die sich Computernetzwerken bedienen – also Telepräsenz-Projekte, bei denen Benutzer über das Internet Prozesse im realen Raum steuern. Eines der berühmtesten Beispiele ist Raffael Lozano-Hemmers Großprojekt *Vectorial Elevation, Relational Architecture #4*, bei dem auf dem größten Platz von Mexiko City Scheinwerfer installiert wurden, die über das Internet gesteuert werden konnten und sich so zu verschiedenen Lichtskulpturen formierten.[19]

17 Abb. unter: <http://fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~camille/textrain.html>
18 Vgl. ausführlich Hünnekens, Der bewegte Betrachter, S. 50 ff.
19 Eine Dokumentation findet sich auf: <http://www.alzado.net>

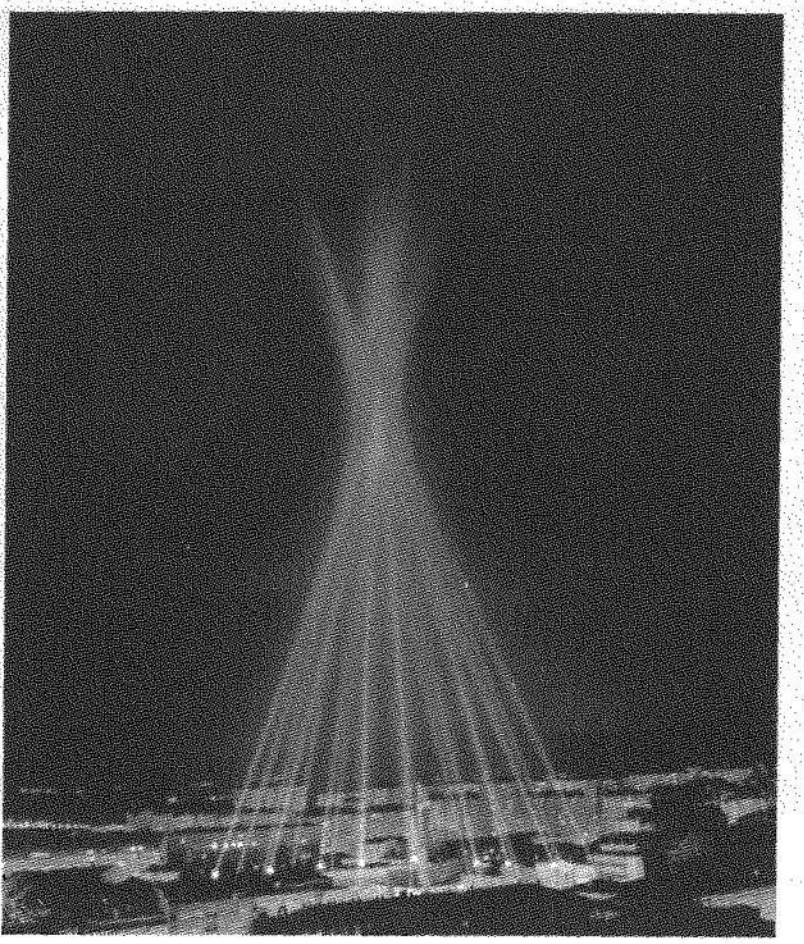

Abb. 3: *Vectorial Elevation* von Raffael Lozano Hemmer[20]

Die kreative Interaktivität unterscheidet sich von den anderen beiden Interaktivitätsformen dadurch, dass der Benutzer die Prozesse in unvorhersehbarer Weise verändern kann. Damit beeinflusst er die Erscheinungsformen der Projekte, wobei der Künstler jedoch durch die Vorgabe des Settings und der möglichen Prozesse ein signifikantes Maß an Kontrolle behält.

In den meisten Fällen bleibt die Einflussnahme der »bewegten Betrachter« in hohem Maße beschränkt. Generell gilt, dass sie sich in allen Fällen den Regeln unterwerfen müssen, die die Struktur der Projekte vorgeben. Dies unterscheidet diese Formen der Interaktivität von denen der Happenings, bei denen es zwar auch Regieanweisungen gab, die jedoch jederzeit – durch die physische Präsenz und die Bedingungen der menschlichen Interaktion – verändert

20 Abb. unter: <http://www.alzado.net>

21 Zit. n. Dinkla, Vom Zuschauer zum Spieler, S. 9. Diese Bedeutung von »interpassivity« unterscheidet sich allerdings vom Interpassivitätsbegriff Slavoj i eks, bei dem es um die Ablehnung jeder Aktivität geht, um Kunstwerke, die ihre eigene

bzw. sogar missachtet werden konnten. Diese Möglichkeit besteht bei den Medieninstallationen definitiv nicht – ignoriert man die vorgegebenen Regeln, funktionieren sie einfach nicht. Nicht umsonst spricht die Künstlerin Mona Sarkis daher in diesem Zusammenhang schon 1989 von »interpassivity«:[21] Die starke Regelgebundenheit der Installationen schränkt den Aktionsradius des Besuchers – letztlich auch bei der kreativen Interaktivität – signifikant ein. In demselben Sinne betont auch Erkki Huhtamo, dass die wenigsten interaktiven Installationen dem Benutzer den Eindruck vermitteln wollen, ein Mitschöpfer des Werkes zu sein.[22] Damit schließt die digitale Medienkunst strukturell an Experimente kinetischer Kunst an, wie sie ebenfalls im Umkreis der Avantgarden in den 20er Jahren entstanden. Der Benutzer kann hier an den Objekten Bewegungen und/oder Prozesse auslösen, ohne jedoch die Struktur des Kunstwerks zu verändern.[23] Die frühe kinetische Kunst (wie z.B. die Mobiles von Alexander Calder) unterscheidet sich allerdings von den späteren elektronischen Installationen dadurch, dass sich dort die Bewegung meist innerhalb des Kunstobjektes abspielt und nicht in eine Rückkopplungsbeziehung mit dem Besucher tritt.

Durch die digitale Medienkunst erfährt der Begriff der »Interaktivität« in den 80er und 90er Jahren nun eine enge Korrelation mit der Funktionalität des Computers, obwohl gleichzeitig mit der »expanded performance« interaktive Kunst auch ohne Hilfe von Medientechnologie weiter besteht.[24] »Expanded performances« sind dadurch charakterisiert, dass sie nicht mehr explizit als Performance ausgewiesen sind und so ohne Vorankündigung und ohne vorbereitetes Publikum stattfinden. Nach der Rücknahme der Grenzüberschreitung zwischen Kunst und Leben wird hier erneut ein – diesmal noch radikalerer – Ausbruch aus dem Kunstkontext versucht,

Rezeption schon beinhalten (so wie das »Dosenlachen« in Comedies den Zuschauer von der eigenen Lachaktivität entlastet) – also dem genauen Gegenteil des Ideals der Interaktivität. Vgl. i ek, Slavoj: »Die Substitution zwischen Interaktivität und Interpassivität«, in: Pfaller, Robert (Hg.): *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen,* Wien/New York 2000, S. 13-32.

22 Vgl. Huhtamo, Erkki: »Sieben Missverständnisse über Interaktive Kunst«, in: Dinkla, InterAct!, S. 22-29 (hier: S. 24).

23 Vgl. dazu Popper, Frank: *Die Kinetische Kunst. Licht und Bewegung, Umweltkunst und Aktion*, Köln 1975.

24 Vgl. zu den »expanded performances« Jappe, Performance, S. 41.

der fast einer Umkehrung des Versuchs, Kunst ins Leben zu überführen, gleicht. Wenn ein kalifornischer Künstler jeden Mittwoch zur selben Zeit am selben Ort anzutreffen ist, um mit jedem zu kommunizieren, der dies möchte und der gerade anwesend ist,[25] so wird eine alltagsweltliche Situation zur Kunst erklärt – das Leben (und in diesem Fall der Akt des Gesprächs, der Kommunikation) selber wird künstlerisch.

Es ist demnach notwendig, den Begriff der Interaktion bzw. Interaktivität noch mal zu differenzieren. Frank Popper schlägt z.B. folgende Unterscheidung vor:

»Gegenwärtig wird der Begriff der Partizipation auf ein Verhältnis zwischen einem Beobachter und einem bereits bestehenden unabgeschlossenen Kunstwerk angewendet, während der Begriff der Interaktion die mögliche Zwei-Weg-Wechselwirkung zwischen einem Menschen und einem System der künstlichen Intelligenz impliziert. [...] Neuerdings wird er aber auch auf die Beziehung zwischen dem Künstler und dem Beobachter angewendet, die durch verschiedene Netzwerke konstituiert wird, von rein elektrischen oder elektronischen Geräten bis hin zu solchen, die lokal oder sogar über die ganze Welt verstreute Terminals besitzen. Diese Entwicklung schließt eine umfassendere Kreativität in einem Kontext ein, der nicht nur auf professionelle Architekten und Komponisten, sondern auch auf eine größere Öffentlichkeit erweitert wurde.«[26]

Demnach bezeichnet »Partizipation« jegliche Form der Beteiligung an einem prozessualen Kunstprojekt, Interaktion aber ist einerseits durch eine rückkopplungsintensive Mensch-Maschine-Beziehung, andererseits durch die maschinenvermittelte zwischenmenschliche Interaktion gekennzeichnet, wobei letzterer eine »umfassendere Kreativität« zugeschrieben wird. Es stellt sich hier die Frage, ob es sinnvoll ist, Partizipation, Interaktion und Interaktivität begrifflich voneinander zu unterscheiden. Im Falle von Partizipation stellt Hünnekens zu Recht fest, dass es Schwierigkeiten bereitet, Partizipation von Interaktivität zu trennen, da Interaktivität immer Formen der Partizipation voraussetze.[27] Sinnvoller erscheint mir daher, eine Art Begriffshierarchie zu etablieren: *Interaktion umfasst* dem-

25 So praktiziert von Tom Marioni, vgl. Jappe, Performance, S. 47.

26 Popper, Frank: »High Technology Art«, in: Rötzer, Florian (Hg.): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*, Frankfurt am Main 1991, S. 249-266 (hier: S. 258).

27 Vgl. Hünnekens, Der bewegte Betrachter, S. 15.

nach im weitesten Sinne *jede Form einer rückkopplungsintensiven Beziehung* – sei es zwischen Menschen, sei es zwischen Mensch und Maschine. Partizipation ist eine unter mehreren anderen Formen der Interaktion, wie z.B. Kollaboration und Dialog. *Interaktivität ist* mittlerweile schon begrifflich relativ festgelegt, so dass man darunter die oben differenzierten *Formen der Mensch-Maschine-Beziehung* subsumieren kann, die sich im Grad ihrer Rückkopplungsintensitäten jedoch voneinander unterscheiden.

Dabei sollte im Hinterkopf behalten werden, dass den Begriffen der Interaktion und der Interaktivität ursprünglich dieselbe Ideologie zugrunde lag, wie Dieter Daniels betont – nämlich die Bekämpfung von Autoritätsstrukturen. Letzteres sei jedoch in dem Maße in den Hintergrund gerückt, wie die Kunst zur Erprobung technologischer Entwicklungen eingesetzt worden sei.[28] Betrachtet man jedoch Tendenzen der Netzkunst, ist diese Feststellung allerdings nicht ganz zutreffend. Schon relativ früh wird das Internet neben der reinen Kommunikation und technisch vermittelten Mensch-zu-Mensch-Interaktion auch für gesellschafts- und technologiekritische Projekte genutzt. In den 60ern war der Einsatz von Massenmedien zugegebenermaßen offensichtlicher kritisch, was daran gelegen haben mag, dass die Sender-Empfänger-Medien dominierten. Das Fernsehen gab immer wieder Anlass zu kritischer Auseinandersetzung mit autoritären Informationsstrukturen; die meisten künstlerischen Versuche, es zu einem interaktiven Medium zu machen, scheiterten jedoch kläglich.[29]

28 »In den 60er Jahren soll gerade durch die Kombination von Zielen der Ideologie mit Mitteln der Technologie die Wirkung von Kunst und Medien aneinander gekoppelt werden. [...] In den 90er Jahren hat sich diese Relation genau umgekehrt. Die Medientechnologie ist ihrerseits zum bestimmenden Leitmotiv geworden, aus dem alle sozialen, kulturellen und ökonomischen Veränderungen hervorgehen sollen. So ist auch die Bedeutung von ›Interaktivität‹ heute wesentlich an die elektronischen Medien gebunden. [...] Die ›mobilisierende Kraft‹ der Medien, die Enzensberger noch als Angriffspotential gegen die Macht der Industrie sieht, ist längst zur Werbung für Telekom-Aktien und Mobiltelefone geworden, wo die gleichen Heldenbilder von Tänzern, Fußballspielern oder Guerrilleros Verwendung finden.« Vgl. Daniels, Dieter: »Strategien der Interaktivität«, in: Ders./Frieling, Rudolf (Hg.): *Kunst Medien Interaktion. Die 80er und 90er Jahre in Deutschland*, Wien u.a. 1999, S. 142-169 (hier: S. 144).

29 Es gab mehrere Versuche dieser Art, z.B. *Black Gate Cologne* (Otto Piene/Aldo Tambellini), eine Sendung, in der eine Aufzeichnung einer multimedialen partizipativen Aktion gesendet werden sollte und schließlich an der einkanaligen Sen-

Im Folgenden wird also – wie oben ausgeführt – der Begriff der Interaktivität nur in Bezug auf die Mensch-Maschine-Interaktion verwendet. Der Begriff der Interaktion dagegen umfasst sowohl die Interaktivität als auch Konzepte der Mensch-zu-Mensch-Interaktion, wie sie sich in Formen kollektiver Kreativität wie Kooperation, Partizipation, Kollaboration und Dialog beobachten lassen.

Kollektive Kreativität[30]

Die Computernetze unterscheiden sich von dem Einsatz der Computertechnologie in Installationen dadurch, dass sie alle Formen der Interaktion ermöglichen: sowohl die Mensch-Maschine- als auch die Mensch-zu-Mensch-Interaktion. Dabei lassen sich signifikante Unterschiede zwischen Partizipation, Kollaboration und Dialog feststellen. Die ersten beiden Formen verlangen nach einem vorgegebenen künstlerischen Rahmen, der entweder von einem einzelnen oder von den Beteiligten gemeinsam erarbeitet wird und in den dann soziale Prozesse integriert werden.

Dialogisch orientierte Kunst dagegen entsteht unter anderen Bedingungen, sie entspringt aus einem gesellschaftlichen Rahmen. Deutlich wird dies anhand der Konversationskunst – der Idee des Gesprächs als Kunst –, wie es seit der Antike formuliert und zeit- und kulturabhängig durch die Jahrhunderte hinweg immer wieder

dersituation scheiterte, die das Konzept der Künstler trotz technischem Einsatz nicht wiedergeben konnte (vgl. dazu: Bonin, Wibke von: »Video und Fernsehen – wer braucht wen?«, in: Daniels/Frieling, Medien Kunst Aktion, S. 108-111 (hier: S. 110/111). Ebenfalls eher mager war die Ausbeute bei *Piazza Virtuale*, einer Sendung während der Documenta 9 1992, initiiert von der Künstlergruppe Minus Delta t, bei der Künstler aus aller Welt Beiträge sendeten und das Publikum sich über Telefon, Fax und Modem direkt in die Sendungen einschalten konnte. Die Ergebnisse der Publikumsbeteiligung gingen über belanglose Bemerkungen nicht hinaus. Vgl. Jappe, Performance, S. 50. Erfolgreicher war Nam June Paiks Aktion *Video Commune* 1970, eine vierstündige Live-Sendung, in der er Passanten von der Straße im Studio die Technik bedienen und damit experimentieren ließ. Vgl. Daniels, Dieter: »Kunst und Fernsehen – Gegner oder Partner?«, in: Daniels/Frieling, Medien Kunst Aktion, S. 60-67 (hier: S. 64).

30 Formen kollektiver Kreativität stellt ein Forschungsdesiderat dar, das in diesem Kontext aber leider nicht geleistet werden kann. Daher können nur grobe Linien skizziert werden, die weiterhin einer eingehenderen Untersuchung harren.

reformuliert und verändert wurde.[31] Dabei entspringt die Charakterisierung als (Sprach-)Kunst der kreativen Einhaltung von Regeln in Kombination mit Gestik und Mimik, verbleibt aber im gesellschaftlichen Rahmen, ohne zum Kunst*werk* werden zu können – das Gespräch und seine Kunst ist – zumindest vor der Erfindung der entsprechenden Aufzeichnungsmedien – ephemer. Die sozialen Räume, in denen die Konversationskunst gepflegt wurde, fanden ihre Institutionalisierung in den Salons, deren Geschichte schon in der Renaissance beginnt.[32]

Historisch beherrschend sind Interaktionskonzepte jedoch in erster Linie in Formen kollaborativer bzw. kooperativer künstlerischer Produktion, die jedoch zwangsläufig auf abgegrenzte Gruppen beschränkt blieben, auch wenn die Visionen zum Teil anders lauteten. Novalis spricht von einer umfassenden »Coactivität«, durch die das Leben zur Kunst zu erklärt werden soll:

»Die Poësie hebt jedes Einzelne durch eine eigenthümliche Verknüpfung mit dem übrigen Ganzen – und wenn die Philosophie durch ihre Gesetzgebung die Welt erst zu dem wircksamen Einfluß der Ideen bereitet, so ist gleichsam Poësie der Schlüssel der Philosophie, ihr Zweck und ihre Bedeutung; denn die Poësie bildet die schöne Gesellschaft – die Weltfamilie – die schöne Haushaltung des Universums.
Wie die Philosophie durch System und Staat, die *Kräfte* des Individuums mit den Kräften der Menschheit und des Weltalls *verstärckt*, das Ganze zum Organ des Individuums, und das Individuum zum Organ des Ganzen macht – So die Poësie in Ansehung des *Lebens*. Das Individuum lebt im Ganzen und das Ganze im Individuum. Durch Poësie entsteht die höchste Sympathie und Coactivität, die innigste *Gemeinschaft* des Endlichen und Unendlichen.«[33]

Die Poetisierung des Lebens soll diesem seine Banalität nehmen und alle Menschen in dieser gemeinsamen Tätigkeit zusammenführen. Damit geht das Leben in der Kunst auf. Solchen idealistisch-romantischen Vorstellungen wird durch die Avantgarden ein Riegel vorgeschoben, indem sie genau umgekehrt argumentieren:

31 Vgl. zu einer historischen Übersicht: Schmölders, *Die Kunst des Gesprächs*, S. 9-67.
32 Vgl. zur Geschichte der Salons: von der Heyden-Rynsch, Verena: *Literarische Salons. Höhepunkte einer versunkenen weiblichen Kultur*, München 1992.
33 Novalis, »Poësie. Vorarbeiten zu verschiedenen Fragmentsammlungen Nr. 31«, in: Ders.: Schriften, Bd. 2, Darmstadt 1999, S. 321 (Hervorhebungen im Text).

»Wer Schönheit braucht, gehe ins Museum! Aber machen wir kein Plagiat, es kann nicht mehr unsere Aufgabe sein, den schönen Menschen zu verherrlichen, der naive Anthropomorphismus hat seine Rolle ausgespielt. Die Schönheit unseres täglichen Lebens wird bestimmt durch die Mannequins, die Perückenkünste der Friseure, die Exaktheit einer technischen Konstruktion! Wir streben wieder nach der Konformität mit dem mechanischen Arbeitsprozeß: wir werden uns daran gewöhnen müssen, die Kunst in den Werkstätten entstehen zu sehen!«[34]

Das Leben ist künstlerischer, als die Kunst es je sein könnte – und dennoch unterliegen auch die Avantgarden der Abgrenzungsnotwendigkeit von Kunst und Leben und verstehen sich selbst als Künstler. Kollektive Produktion spielt daher auch eine eher untergeordnete Rolle, auch wenn Raoul Hausmann über dadaistische Aktionen berichtet[35] und Kurt Schwitters mit seiner Merzbühne schon Happening-ähnliche Situationen visioniert:

»Ich fordere die Merzbühne.
Ich fordere die restlose Zusammenfassung aller künstlerischen Kräfte zur Erlangung des Gesamtkunstwerkes. Ich fordere die prinzipielle Gleichberechtigung aller Materialien, Gleichberechtigung zwischen Vollmenschen, Idiot, pfeifendem Drahtnetz und Gedankenpumpe. Ich fordere die restlose Erfassung aller Materialien vom Doppelschienenschweißer bis zur Dreiviertelgeige. Ich fordere die gewissenhafteste Vergewaltigung der Technik bis zur vollständigen Durchführung der verschmelzenden Verschmelzungen. [...]

34 Hausmann, Raoul: »Presentismus. Gegen den Puffkeismus der teutschen Seele«, In: Ders.: *Am Anfang war Dada*, hg. von Karl Riha und Günter Kämpf, Gießen 1992, S. 145-153 (hier: S. 149).

35 Insbesondere Johannes Baader führte dadaistische Aktionen durch, indem er z.B. einen Gottesdienst und eine Parlamentssitzung durch Eigenkundgebungen im Ablauf störte. Vgl. Hausmann, Am Anfang war Dada, S. 16 ff. Das Verhältnis zur Einbeziehung des Publikums bleibt bei den Dada-Performances ambivalent. Die Dadaisten standen den typischen Vortrags- und Lesungs-Praktiken ablehnend gegenüber und brüskierten das Publikum mit ihrer Verweigerungshaltung. Dies führte jedoch zu einer verstärkten Aktivität der Zuhörer, die in ihrem Protest gegen die Provokation plötzlich aktiv wurden und mit empörten Zwischenrufen, Pfiffen etc. in eine konfrontative Kommunikation mit den Künstlern traten. Es entstand die paradoxe Situation, dass die Verweigerung der einkanaligen Kommunikation zu einer intensiven, wenn auch konfrontativen Interaktionssituation zwischen Künstlern und Publikum führte. Zu dadaistischen Auftritten vgl. Huelsenbeck, Richard (Hg.): *Dada. Eine literarische Dokumentation*, Reinbek b. Hamburg 1994, S. 23 ff.

Man nehme kurz alles, von der Schraube des Imperators bis zum Haarnetz der vornehmen Dame, jedes Mal entsprechend den Größenverhältnissen, die das Werk verlangt.
Menschen selbst können auch verwendet werden.
Menschen selbst können auf Kulissen gebunden werden.
Menschen selbst können auch aktiv auftreten, sogar in ihrer alltäglichen Lage, zweibeinig sprechen, sogar in vernünftigen Sätzen.«[36]

Allerdings nimmt Schwitters letztlich doch eine deutliche Differenzierung vor: Die künstlerischen Kräfte sollen – in der Tradition Richard Wagners – zusammengefasst werden, um ein Gesamtkunstwerk unter Mitwirkung von Menschen (welcher Art bleibt unspezifiziert) zu schaffen – die Aufgabe bleibt also eine künstlerische, die nicht jeder durchführen kann. Ähnliches visionierte Wagner – nur unter der Verwendung völlig anderer »Materialien«. Sein Konzept des Gesamtkunstwerks (vgl. dazu den Abschnitt »Intermedialität«) beruht ebenfalls auf der Vision der Kooperation zwischen Künstlern aller Provenienzen einerseits, aber auch auf der aktiven Einbeziehung der Zuschauer andererseits. Derartige Vorstellungen ziehen sich durch die Jahrhunderte hindurch und verstärkten sich ebenfalls in den 60er Jahren in einer Netzwerk-Idee, die zur Durchführung komplexer Aktionen als Interaktion zwischen verschiedenen Künstlern oder Künstlergruppen führte[37] und auch durch den gemeinsamen Kampf gegen bürgerliche Kunstnormen intensiviert wurde.[38] In diesen Zusammenhang ist z.B. auch die Mail-Art einzuordnen, die sich Ende der 50er, Anfang der 60er Jahre entwickelte und bis heute eine Art »Genre« darstellt.[39]

Allerdings unterscheiden sich derartige Kooperationskonzepte zwischen Künstlern stark von Visionen kollektiver Produktion. Ers-

36 Schwitters, Kurt: »An alle Bühnen der Welt«, in: Ders.: *Die literarischen Werke*, Bd. 5: Manifeste und kritische Prosa, hg. v. Friedhelm Lach, Köln 1998, S. 39/40/41.

37 Vgl. Jappe, Performance, S. 44.

38 Ken Friedman z.B. listet in seinem Artikel Fluxus and Company zwölf wesentliche programmatische Konzepte von Fluxus auf, wobei »Globalism« den größten Raum einnimmt – Globalisierung verstanden als interkultureller Dialog unter Künstlern, die strukturell ähnliche Ideen entwickelten, gekoppelt mit einem antielitären Zugang zur Kunst. Vgl. Friedman, Ken: »Fluxus and Company«, in: Ders. (Hg.): *The Fluxus Reader*, Chichester 1998, S. 237-253 (hier: S. 244 ff.)

39 Ray Johnson hatte die Idee, Sendungen, die er per Post bekam, zu bearbeiten und an einen ihn Bekannten weiterzuschicken. Dieser fügte etwas hinzu und schickte es seinerseits weiter, so dass mit der Zeit ein kooperatives Kunstwerk entstand. Zur

tere bewahren den Sonderstatus des Künstlers, während letztere jeden zum Künstler erheben, ja – so wie der bisher letzte große Propagandist kollektiver Kunst, Joseph Beuys, es tat – das Leben und die Gesellschaft selbst als »soziale Plastik« verstehen.[40] *Diese holistischen Visionen der Verschmelzung von Kunst und Leben durch kollektive Produktion blieben jedoch weitgehend im Bereich der Utopie, während das Gespräch als Kunst einerseits, künstlerische Kooperationen andererseits nur im Rahmen von bestimmten sozialen Gruppen und lokal festgelegten Räumen stattfinden konnten.*

Interaktion in der Literatur

Doch wie sieht es mit Konzepten der Interaktivität und kollektiven Kreativität in der Literatur aus? Die bildende Kunst hatte den großen Vorteil, problemlos neue Medien in ihr Arbeitsgebiet integrieren zu können, geistig vorbereitet durch die Technikbegeisterung der Avantgarden und deren Versuch, die neuen Entwicklungen zum Ausbruch aus althergebrachten künstlerischen Kategorien zu nutzen. In der Literatur jedoch wurden diesem Ansinnen durch die enge Bindung an das Medium Buch »natürliche« Grenzen gesetzt. Der Ausbruch aus den printliterarischen Kategorien gelang niemals endgültig, auch wenn zahlreiche Bestrebungen zumindest die gedankliche Überwindung der Grenzen des Buches und der durch das Literatursystem etablierten Kategorien von »Autor«, »Werk« und »Leser« vornahmen. Im Dadaismus wurde durch neue Schreibtechniken, v.a. Techniken der Collage von Textelementen aus dem Lebensalltag (Zeitungen, Schlagzeilen, Werbeslogans), die – nach dem Muster der ready-mades – zur Literatur erklärt wurden, der Künstler in seiner Funktion entmystifiziert. Was hier nun zählt, ist nicht die genuine Kreativität

Mail Art vgl. Decker, Edith: »Boten und Botschaften einer telematischen Kultur«, in: Dies./Weibel, Peter (Hg.): *Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst*, Köln 1990, S. 79-112 (hier: S. 94 ff.)

40 Jedoch gedachte er sich dabei die Rolle eines christusähnlichen Propheten, Befreiers und Beraters der Menschheit zu – auch in seinem Konzept der Kollektivität musste es einen Vordenker geben, der nur er selber sein konnte. Vgl. Borer, Alain: »Beweinung des Joseph Beuys«, in: Schirmer, Lothar (Hg.): *Joseph Beuys. Eine Werkübersicht*, München u.a. 1996, S. 11-35 (hier: S. 34)

des Individuums, sondern die Einordnung solcher Zufalls- und »Fertigprodukte« in das Literatursystem. Man könnte – parallel zur Konzeptkunst[41] – von einer konzeptuellen Literatur oder einer »Konzept-Literatur« sprechen. Damit wird zwar zunächst keine Rückkopplung zwischen Leser und Künstler bzw. Werk, geschweige denn eine Integration des Lesers in den Produktionsprozess erreicht, aber solche formalisierten Techniken dienen dazu, jedem die Möglichkeit zu eröffnen, ein Dichter zu werden. Nicht umsonst gibt Tristan Tzara eine Anleitung, wie man ein dadaistisches Gedicht erstellen kann:

»Nehmt eine Zeitung.
Nehmt Scheren.
Wählt in dieser Zeitung einen Artikel von der Länge aus, die Ihr Eurem Gedicht zu geben beabsichtigt.
Schneidet sorgfältig jedes Wort dieses Artikels aus und gebt sie in eine Tüte.
Schüttelt leicht.
Nehmt dann einen Schnipsel nach dem anderen heraus. Schreibt gewissenhaft ab, in der Reihenfolge, in der sie aus der Tüte gekommen sind.
Das Gedicht wird Euch ähneln.
Und damit seid Ihr ein unendlich origineller Schriftsteller mit einer charmanten, wenn auch von den Leuten unverstandenen Sensibilität«[42]

41 Der Begriff der Konzeptkunst ist heute dadurch definiert, dass das Konzept, die Idee, wichtiger ist als seine Ausführung. Für die Konzept-Kunst reicht auch eine Skizze oder Aufzeichnung, die die Idee dokumentiert, ein »materielles« Kunstwerk ist nicht mehr vonnöten. In diesem Sinne definiert sie der Schöpfer des Begriffs Henry Flynt: »›Concept art‹ is first of all an art of which the material is ›concepts,‹ as the material of for ex. music is sound. Since ›concepts‹ are closely bound up with language, concept art is a kind of art of which the material is language.« Flynt, Henry: *Concept Art*, 1963, <http://www.henryflynt.org/aesthetics/conart.html>. Doch «Concept Art« bedeutet für ihn zwar einerseits Struktur (statt Bedeutungsvermittlung durch semantisch aufgeladene Zeichensysteme), andererseits koppelt er diesen Begriff stark an die Sprachphilosophie: »A non-cognitive use of language is permissible in which the reader treats the text like a Rorschach blot. The notion of a syntactical system is borrowed, but the system becomes ›tokenetics-rich‹« (im Text kursiv). Flynt, Henry: *The Invalidity of Mathematics: The Original Concept Art Essay and the ›Refutation of Arithmetic‹ Project*, 1995, <http://www.henryflynt.org/meta_tech/invalidmath.html>. Es ging ihm dabei v.a. um einen Sprachbegriff, der sich von der Semantik völlig loslöst und Sprache als reines Material betrachtet, eigentlich ist »Concept art« für ihn ein Anti-Kunst-Begriff, der z.B. Fragen der (emotionalen) Kunstrezeption völlig ausklammert.

42 Tzara, Tristan: »Dada Manifest über die schwarze Liebe und die bittere Liebe«, in: Ders.: *Sieben Dada Manifeste*, Hamburg 1998, S. 79-102 (hier: S. 90/91).

Die dadaistischen Kombinations- und Manipulationstechniken ermöglichen eine »Dichtung«, für die die individuelle Genialität nicht mehr entscheidend ist. Auch die in den 60er Jahren von Brion Gysin und William Burroughs eingeführte Cut-up-Technik ist dieser gedanklichen Traditionslinie geschuldet.[43] Beide Strategien sind zusätzlich dadurch gekennzeichnet, dass sie den Zufall mit der Konstruktion kombinieren, den Materialcharakter der Sprache betonen und durch Zitattechniken die in der traditionellen Literatur zumeist nur implizit vorhandene Intertextualität explizit machen. Dennoch war nur die Entmystifizierung, nicht aber die Abschaffung des Künstlers Ziel solcher Aktionen. Die Funktion des Künstlers wird in dem Sinne umdefiniert, wie es Kurt Schwitters pointiert formuliert: »Der Künstler schafft durch Wahl, Verteilen und Entformeln der Materialien. (Auch Unterröcke.)«[44] Ähnlich wie im Bereich der bildenden Kunst wurde auch durch die Bestrebungen der 60er Jahre[45] der Künstler nicht eliminiert, sondern geradezu aufgewertet, wie Henry Flynt retrospektiv feststellt: »The real artwork, the only artwork, was the artist's fame as an artist. Delectation in an object was now vestigial – or irrelevant – in the appreciation of art.«[46] Wenn das Kunstwerk nicht mehr als Kunst zu erkennen ist, so muss eben der Name des Künstlers das Objekt oder die Aktion als Kunst ausweisen. Der Ausbruch aus dem künstlerischen Kontext ist damit einem scheinbar unhintergehbaren Paradoxon unterlegen – denn auch die Bestrebungen der Anti-Kunst oder »non-art« können nur im Rekurs auf Kunst wahrgenommen werden. Demselben Schicksal unterlag auch die Literatur: Selbst den kollektiven Schrei-

43 Cut-up arbeitet ähnlich wie die Collage – Texte werden nach einem bestimmten Muster vertikal und horizontal zerschnitten, gemischt, und in der daraus entstehenden zufälligen Anordnung wieder zusammengefügt.

44 Schwitters, Kurt: »Berliner Börsenkukunst«, in: Die literarischen Werke, Bd. 5, S. 51.

45 Häufig wird auch von Neo-Dadaismus gesprochen. Der Fluxus-Künstler Dick Higgins jedoch setzt sich klar von dieser Bezeichnung ab – nicht zu Unrecht besteht er darauf, dass die Avantgarden in erster Linie aus den spezifischen soziokulturellen Bedingungen ihrer Zeit hervorgingen und darauf reagierten. Er attribuiert insbesondere den heterogenen Dada-Gruppen daher zumindest teilweise eine gewisse Konservativität, die aus der gegenabhängigen Protesthaltung resultiert. Vgl. Higgins, Dick: »Fluxus: Theory and Reception«, in: Friedman, *The Fluxus Reader*, S. 217-236 (hier: S. 218).

46 Flynt, Henry: *Against »Participation«. A Total Critique of Culture*, 1993, Kap. 10, <http://www.henryflynt.org/aesthetics/APchptr10.html>

bexperimenten der Surrealisten, wie dem »cadavre exquis«, den in Protokollen dokumentierten Dialogen sowie der »écriture automatique«, die durch Betonung des Unbewussten Literatur als Produkt einer bewusst durchdachten Konstruktion eines Autorenindividuums unterlief, werden in der Literaturgeschichte nach wie vor identifizierbare Schöpfer oder Schöpfergruppen zugeschrieben.

Während die Schreibexperimente der Avantgarden den künstlerischen Produktionsprozess demokratisierten, ohne jedoch eine direkte Interaktion zwischen Autor und Leser zu erreichen und ohne die kollektiven Schreibtechniken für die Beteiligung außerhalb ihrer Kreise öffnen zu können, lag die Situation aufgrund der anderen medialen Bedingungen im Bereich des Theaters anders. Auch hier spielen die Avantgarden im Hinblick auf die Visionen einer aktiveren Einbeziehung des Zuschauers in das Schauspiel eine entscheidende Rolle, ihre Umsetzung findet sich in radikaler Form insbesondere im proletarisch-revolutionären Theater, dessen Entwicklung mit den Avantgarden zusammenhängt:[47]

»Wenn der Zuschauer künftiger Zeiten sich ins Theater begibt, wird er nicht sagen: ich gehe mir dieses und dieses Stück anschauen, er wird sich anders ausdrücken: ›ich gehe, an diesem und diesem Stück mitzuwirken‹, denn er wird wirklich ›mitspielen‹, wird nicht ein beobachtender und klatschender Zuschauer sein, sondern ein Mit-Schauspieler, der an dem Stück aktiv teilnimmt.«[48]

Die verschiedenen Formen des revolutionären Theaters endeten jedoch mit Stalins sozialistischem Realismus in den 30er Jahren, der das Theater wieder in die klassische Bühne-Zuschauer-Trennung zurückzwang.[49] Doch die Idee der aktiven Einbeziehung des Publikums zog sich durch die gesamten Konzepte der Avantgarden hindurch, wobei die Zielsetzungen über rein ästhetische hinausgingen: Im Zuschauer sollte durch verschiedene Strategien kreatives Potential freigesetzt werden, die Zerstörung der Grenze zwischen Kunst und Leben dazu führen, dass ihm sein eigenes Gestaltungspotential bewusst wird. Die dazu notwendigen baulichen Veränderungen an den Raumstrukturen, durch die die Trennung von Zuschauern und

47 Insbesondere in der Person Erwin Piscators.

48 Ker nev, P.M.: *Das schöpferische Theater*, Köln 1980, zit. n. Fischer-Lichte, Erika: *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts*, Tübingen/Basel 1997, S. 14.

49 Vgl. Fischer-Lichte, Die Entdeckung des Zuschauers, S. 15.

Bühne möglichst aufgehoben werden sollte, konnte jedoch nur in Ausnahmefällen durchgesetzt werden. Daher wurden Spielorte gesucht, die per se nicht für Theateraufführungen gedacht waren, wie öffentliche Plätze (man denke nur an den Spielort des »Jedermann« vor dem Salzburger Dom, den Max Reinhardt 1920 etablierte), Parks etc.[50] Trotz der Idee der aktiven Einbeziehung des Zuschauers blieb es letztlich bei der Trennung zwischen Ausführenden und Rezipienten – selbst in den Massenschauspielen des proletarisch-revolutionären Theaters. Die Einbeziehung des Zuschauers sollte in erster Linie durch die Wahl und Gestaltung des Aufführungsortes, der mit dem realen Raum entweder identisch oder ihm möglichst ähnlich sein sollte, erzielt werden. Dass – wie später in den Happenings – der Zuschauer tatsächlich auch über das aktive Rezipieren hinaus gestaltender Mitwirkender sein konnte, blieb die Ausnahme.

Der Grad der Interaktion ist durch die leibliche Präsenz – ähnlich wie bei Happenings, Aktionen und Performances – auch hier am höchsten. Die Notwendigkeit der physischen Anwesenheit für interaktionsintensive Sprachkunstformen bestätigt sich auch in einem weiteren Bereich, der noch zu einem der großen Forschungsdesiderate in der Literaturwissenschaft gehört: die oben schon erwähnte Gesprächs- und Konversationskunst. *Literatur als direktes Interaktionsphänomen kann bis zur Etablierung der Computernetze Ende des 20. Jahrhunderts nur unter zwei medialen Bedingungen existieren: Im Gespräch von Angesicht zu Angesicht, wie es im geselligen Beisammensein der Salons als Konversationskunst kultiviert wurde, und im Brief.* Beide Phänomene hängen eng zusammen; das Bedürfnis nach Gesprächen in den Hochzeiten der literarischen Salons schlug sich in einem regen Briefverkehr nieder, der halb öffentlichen Charakter besaß, da die Korrespondenzen häufig in den Salons vorgelesen wurden.[51] Beide Formen – der mündliche Dialog und die schriftliche Kommunikation – spielen sich jedoch in *abgegrenzten sozialen Räumen* ab. In der Literaturwissenschaft wird die Rolle des Gesprächs kaum behandelt – nicht zuletzt natürlich auch aufgrund der ungünstigen Quellenlage. Ein schriftlich überliefertes Gespräch unter-

50 Vgl. Fischer-Lichte, Die Entdeckung des Zuschauers, S. 22.

51 Vgl. die zahlreichen Beispiele von der Renaissance bis in das 19. Jahrhundert hinein. Nahezu alle »Salonièren« zeichneten sich neben der Kultivierung der Konversation durch eine rege Schreibtätigkeit aus, zum Nachlass von Rahel Varnhagen gehören an die zehntausend Briefe, die sie in den 62 Jahren ihres Lebens geschrie-

scheidet sich signifikant von der multimedialen face-to-face-Situation. Doch auch in der Gegenwart, die über genügend Speicherformen verfügt, wird die Konversationstheorie nur im Kontext der Sprachwissenschaft (Sprechakttheorie) und der Kommunikationswissenschaft (Gesprächsanalyse) behandelt, nicht aber im Bereich der Literaturwissenschaft. Dies hat zur Folge, dass sie in erster Linie als soziale, nicht als ästhetische Praxis betrachtet wird. Gerade aber im Hinblick auf die Korrelation zwischen Gesprächsentwicklung und zur Verfügung stehenden Medien wäre jedoch auch diese Linie zu untersuchen.

Ähnlich wie die Gesprächskunst verbleiben kooperative Literaturformen, zu denen auch die mündliche Überlieferung später verschriftlichter Literatur gehört oder – in den modernen Ausformungen – die kollektiven Experimente der Avantgarden, im Bereich abgegrenzter sozialer Räume. Dasselbe gilt für die Mail Art als explizit künstlerische Form des Briefes.

Telematische Sprachkunst

Die in den 80er Jahren entstehende »telematische« (Sprach-)Kunst stellt erste Versuche dar, eine schriftbasierte kollektive Kreativität über Computernetze zu etablieren. Sie beruht auf dem Dialog als künstlerischem Prozess und der Vernetzung und Kooperation zwischen Künstlern. Roy Ascott und Robert Adrian waren in den 80er Jahren federführend in Aktionen, die Fernübertragungstechnologien einsetzen, um kollektive Kunst zu etablieren.[52] Die meisten dieser Projekte beruhten jedoch auf der Kommunikation zwischen vorher definierten Gruppen und waren nicht partizipativ – sprich: ein

ben hat. Vgl. in: von der Heyden-Rynsch, Europäische Salons, S. 152. Als im 19. Jahrhundert die Salonkultur langsam abbröckelte und durch Institutionalisierungen in Lesegesellschaften, durch Freimaurerlogen etc. abgelöst wurde, übernahm das Feuilleton Charakteristika des monologisierenden Briefes als öffentliche Form der Ansprache. Vgl. Schmölders, Die Kunst des Gesprächs, S. 63. Auch die Entwicklung einer differenzierten Presse- und Zeitschriftenlandschaft mag dem kultivierten persönlichen Gruppengespräch Konkurrenz gemacht haben.

52 Einen Überblick über die frühen Telekommunikationsprojekte bietet Robert Adrians Artikel *Kunst und Telekommunikation: Die Pionierzeit 1979-1986*, <http://www.to.or.at/~radrian/TEXTS/springer-d.html>, zuerst in: Springer Bd. 1, H. 1 (1995).

eventuelles Publikum konnte nicht in die Gestaltung der Projekte eingreifen. Eine weitere Gruppe formierte sich an der Hochschule für angewandte Künste in Hamburg, wo Kurd Alsleben, ein Pionier der Computerkunst, 1991 die »Telematic Workgroup« ins Leben rief, die seitdem immer mehr auch das Internet für ihre Aktionen nutzt. Catherine de Courten, ein Mitglied dieser Gruppe, war auch Initiatorin eines der ersten kollektiven Internetprojekte, *KaspaH* (1994), das auf Kommunikation via E-Mail basierte. Noch weit früher, 1983, entstand das erste kollektive Schreibprojekt, das von Roy Ascott für die Ausstellung »ELECTRA« im Musée d'Art Moderne de la Ville Paris initiiert und mittels eines speziell für künstlerische Zwecke entwickelten E-Mail-Programms (ARTEX – Artist's Electronic Exchange Network) durchgeführt wurde. *La plissure du texte* stellte eine Art weltweit verteiltes Rollenspiel dar: In elf Städten rund um die Welt arbeiteten Künstler an der Entwicklung eines Märchens – jede Gruppe einer Stadt hatte dabei eine bestimmte, für ein Märchen typische Rolle – Zauberer, Prinzessin, Hexe etc. Heute ist *La plissure du texte* als linearer Text im Netz nachzulesen, wobei organisatorische Bemerkungen, narrative, zum eigentlichen Märchen gehörende Teile sowie ASCII-Illustrationen eine etwas chaotische intertextuelle Mixtur ergeben.[53] Von der kommunikativen Dynamik, bei der Texte sich kreuzten und alles andere als linear entwickelt wurden, ist jedoch nichts mehr zu sehen. Obwohl jede Gruppe eine Kopie sämtlicher Texte haben müsste, gab es schließlich so viele unterschiedliche Versionen, wie es teilnehmende Städte gab; auch das im Netz noch dokumentierte Protokoll ist offensichtlich unvollständig. Ähnlich wie Happenings und Aktionen scheinen solche Projekte sich jeglicher Speichermodalitäten zu entziehen. Das Projekt ähnelte in der Anlage den surrealistischen Schreibexperimenten, die unter dem Namen »cadavre exquis« in die Geschichte eingegangen sind – ein Teilnehmer schreibt ein Wort oder einen Satz, verdeckt ihn, der nächste schreibt weiter, ohne den vorhergehenden Text zu kennen, und so fort.[54] Ähnliches entwickelte sich bei *La plissure du texte*, weil alle Gruppen auf unterschiedlichen Texten

53 <http://www.normill.com/Text/plissure.txt>, eine Dokumentation der Entstehungsgeschichte des Projekts findet sich unter: <http://www.to.or.at/~radrian/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>

54 Die Bezeichnung »cadavre exquis« leitet sich aus einem auf diese Weise entstandenen Satz ab: »Le cadavre exquis boira le vin nouveau …«

aufbauten und Texte geschrieben wurden, während bereits bestehende Fortsetzungen noch nicht allen bekannt waren.[55]

Schon vor diesen Aktionen, bei denen die kommunikative Vernetzung im Mittelpunkt steht, wurden Telekommunikationsmedien für die (Sprach-)Kunst genutzt: in Telefonkonzerten, Faxperformances etc. Wie die frühe telematische Netzkunst beschränkten sich diese Aktionen (mit wenigen Ausnahmen)[56] auf festgelegte Teilnehmerzahlen und waren nicht für jeden offen. Sie blieben im Kontext der Künstlergruppen verhaftet. *Erst mit der Etablierung des Internets und insbesondere des World Wide Webs entstehen Produktionsformen, die für alle Teilnehmer offen und von einem vorgegebenen sozialen Raum unabhängig sind.*

Die medialen Grenzen der kollektiven Kreativität

Interaktion mit dem Zuschauer/Leser ist im Bereich der Literatur als Sprachkunst ebenfalls nur unter den Bedingungen der physischen Präsenz und damit innerhalb abgegrenzter sozialer Räume möglich. Sobald Papier oder Buch als Medium gewählt werden, dominiert zwangsläufig die rückkopplungsarme und zeitversetzte Rezeptionsform. Sprachkunst in anderen Medien – insbesondere durch physische Aufführung – kann dem mit der Literatur verbundenen Paradigma der Speicherbarkeit nicht genügen und verbleibt damit am Rande der Literaturwissenschaft. Auch die Versuche innerhalb des Mediums Buch bzw. Papier, die materielle Linearität durch variable Textreihenfolgen zu durchbrechen und damit dem Leser größere Aktivitätsspielräume zu schaffen, können dies nicht verhindern. Raymond Queneaus Sonett-»Puzzle« Cent mille milliards des poèmes lässt den Leser in Streifen geschnittene Sonettzeilen beliebig kombinieren, Marc Saportas »Kartenspielbuch« *Composition No. 1* besteht aus 154 losen Blättern, die beliebig gemischt werden sollten, um dann in der jeweils entstandenen Reihenfolge gelesen zu werden, und Julio Cortázars *Rayuela* reiht Textsegmente aneinander, die entweder linear gelesen werden können oder nach den Emp-

55 Vgl. die Dokumentation unter <http://www.to.or.at/~radrian/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>

56 Vgl. zu einer sehr guten Übersicht der verschiedenen Projekte Decker, Boten und Botschaften einer telematischen Kultur.

fehlungen des Autors, der am Ende eines jeden Abschnitts die Nummer des dann zu lesenden Segments angibt. Natürlich kann der Leser ebenfalls seine eigene persönliche Reihenfolge wählen. Saporta musste für sein Konzept vom Buch zum Kartenspiel ausweichen; *Rayuela* erschien zwar als Buch, Cortázar entwarf jedoch gleichzeitig einen speziellen Leseautomaten für sein kombinatorisches Konzept, bei dem der Leser auf Knopfdruck die einzelnen Segmente präsentiert bekommt und somit nicht mehr dem Rezeptionsprogramm des Buches folgen muss.[57] Doch derartige Versuche blieben die Ausnahme und konnten die Grenzen des Buches nur betonen, nicht aber sprengen – sie ähneln der initialen, teilweise auch der reaktiven Interaktivität in der Medienkunst.

Mit Ausnahme des Theaters, das sich per se anderer Medien bedient und präsenzorientiert arbeitet, bleibt die Literatur aber in ihrer medialen Bindung an das Buch und seine materiellen Bedingungen verhaftet, jedoch häufen sich die Versuche, auch durch die Nutzung anderer Medien die Rückkopplungsarmut und Passivität des Lesers aufzubrechen. Im Falle der Bestrebungen, die literarische Produktion durch neue Strategien zu entmystifizieren, hat dies jedoch den paradoxen Effekt, dass der Autor dadurch zwar – wie im Dadaismus – eine Funktionsveränderung erfährt, in seiner Bedeutung dadurch aber bestärkt, ja sogar noch wichtiger wird, um Literatur weiterhin als solche definieren zu können. Diese Entwicklung setzt sich so lange fort, wie Literatur an das Medium Buch »gekettet« ist. Doch auch die schon erwähnten ersten literarischen Hypertexte ändern – trotz der gegenteiligen Behauptungen der Theoretiker – nur wenig am eingeschränkten Interaktionsradius des Rezipienten. Solange er die Linkstruktur nicht eigenständig verändern kann, bleibt seine Aktivität auf die Auswahl von Links beschränkt und bewegt sich im Paradigma der initialen Interaktivität, bei der der Benutzer eine Aktion ausführt, deren Ergebnis er nicht beeinflussen kann (die »blinde« Wahl eines Textsegments). Erst die Unmittelbarkeit der technisch vernetzten Kommunikation in den offen zugänglichen Computernetzwerken scheint die medialen Bedingungen bereitzustellen, um partizipative, kollaborative und

57 Vgl. eine nähere Beschreibung in Idensen, Heiko: »Die Poesie soll von allen gemacht werden! – Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibräumen der Netzwerkkultur«, in: Matejovki, Dirk/Kittler, Friedrich (Hg.): *Literatur im Informationszeitalter*, Frankfurt am Main 1999, S. 143-184 (hier: S. 153).

dialogische Konzepte von Literatur unabhängig von physischer Präsenz umzusetzen und damit neue Herausforderungen an den Literatur- und Ästhetikbegriff sowie die Bewertungskriterien von Literatur zu stellen.