

Karin Wenz

Verschiebungen und Transformationen: Mark Amerikas "Grammatron"

1999-09-17

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17310>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wenz, Karin: Verschiebungen und Transformationen: Mark Amerikas "Grammatron". In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 4, Jg. 1 (1999-09-17), Nr. 4, S. 1–5. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17310>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Verschiebungen und Transformationen: Mark Amerikas "Grammatron"

Von Karin Wenz

Nr. 4 – 17.09.1999

Hypermedien nähern sich strukturell der analogen Medienrealität an, indem sie diese mimetisch verdoppeln, also zu einem Medium der Mediensimulation werden. Dies erklärt die Gemeinsamkeiten zu vertrauten Medien. Funktional ergeben sich aber offensichtlich Verschiebungen. So wird die auf der Basis technikbedingter Linearität ästhetisch vorangetriebene Offenheit moderner bzw. postmoderner Texte im Hypertext zur zweiten Natur trivialisiert - welche Funktionen füllen das dadurch entstandene Vakuum? Dieser Frage möchte ich an einem Beispiel der experimentellen Literatur aus den USA, Mark Amerikas  Grammatron, nachgehen. Mark Amerika, Herausgeber von Alt-X , ist ein bekannter Vertreter der Hypertextliteratur, der Theorie des Hypertextes mit künstlerischer Praxis verbindet. In Grammatron entwickelt er eine Art Leseanweisung für die neuen Funktionen von Narrativität in den Hypermedien.

Avantgarde

Zuvor will ich auf einen wesentlichen Unterschied der Entwicklung in Europa und den USA eingehen. Die Unterschiedlichkeit der Positionen in den USA und in Europa liegt in der Verschiedenheit der Entwicklung der Avantgarde nach dem zweiten Weltkrieg in Frankreich und England/Amerika begründet sowie verschiedenen Konzepten, wie Literatur in einem virtuellen Raum weiterentwickelt werden kann.

Die  Gruppe Oulipo hat in Europa einen großen Einfluß ausgeübt. Oulipo umfaßt eine Reihe französischer und italienischer Schriftsteller in der Nachfolge der Dadaisten und Surrealisten. Informationen zu den Gründern und Mitgliedern der Gruppe sowie das Programm von Oulipo findet man hier:  Unterschiedliche zentrale Konzepte des Dadaismus und Surrealismus und ihre Weiterführung werden benutzt und diskutiert: das Palimpsest einerseits ( Ambroise Barras schuf auf der Grundlage von Michel Butors *Materiel pour un Don Juan* eine digitale Version) und das automatische Schreiben, "écriture automatique", andererseits (die

➤ Weiterführung dieses Konzepts findet sich in vielen Versuchen, Textgeneratoren zu programmieren).

In den USA wird der Hypertextbegriff aus der Literaturtheorie heraus entwickelt und nicht zufällig sind häufig Theoretiker und Schriftsteller in einer Person zu finden oder aber Schriftsteller gehen aus theoretischen Hypertext-Schulen hervor. Ausgehend von der Definition ➤ Landows, die Intertextualität und Linking von Texteinheiten fokussiert, entwickeln literarische Beispiele aus den USA entlang des vorgegebenen Designs Texte, die sich ein Rezipient durch Aktivieren von individuell gewählten Links erschließt. Das bedeutet, daß entlang der Programmierung und Festlegung von Links dem Leser eine relative Freiheit in der Auswahl und Rezeption des Gesamttextes gelassen wird. Interaktivität ist hier das Stichwort. Durch individuelle Auswahl – innerhalb des vorgegebenen Rahmens – wird ein je anderer Text rezipiert und dadurch die Rolle eines Lesers als Ko-Autor diskutiert.

Grammatron: A writing machine

Eine regelrechte Anleitung zum Umgang mit der neuen Funktion des Lesers als Ko-Autor, wurde von Mark Amerika, einem Vertreter des Avant-Pop, in seinem aktuellen ➤ Projekt Grammatron entwickelt. Grammatron setzt sich aus vier Ebenen zusammen, die von einem theoretischen Teil ➤ *Hypertextual Consciousness* begleitet werden. Dem Leser ist die Auswahl überlassen, ob er mit *Interfacing* oder *Abe Golam*, dem zweiten Teil, beginnt.

Die Eingangsebene Grammatrons - *Interfacing* - besteht aus programmiertem Text, der in Lesegeschwindigkeit automatisch fortläuft. Es handelt sich also nicht um Hypertext im engeren Sinne, sondern um generierten Text oder, in Mark Amerikas Worten, um eine "writing machine". Dieser Begriff erinnert an das surrealistische Konzept der *écriture automatique*. So beginnt *Interface* folgerichtig mit den Worten: "Écriture. A creation ... I am a writing machine". Begleitet wird dieser erste Teil Grammatrons von psychedelischer Musik und gesprochenen aber verfremdeten Textpassagen. Der Text wird ein zweites Mal wiederholt, nun aber von statischen und animierten Bildern begleitet. Amerika vergleicht diese "writing machine" mit Büchern in seinem *Hypertextual Consciousness*:

"Books are dissemination-machines, even when they challenge their own status as books. They distribute networked meaning to those who navigate within their spatial domain. Their mere physicality gives them relevance in a world ordered by material obsession (capital formation) --- they can serve as "smart-machines" the same way we think of "smart-cards" that carry digicash information on their sliding strips. The thing we're holding in our hand has value as thing-in-itself. This thing-in-itself is what the value-added networks

of meaning (real & potential) are forever hoping to distribute within the virtual world so as to create "smart-money" that works and enables the network to survive. "Next slide please..."

Die ironische Anweisung "Next slide please...", ist als Link markiert und folgt der Beschreibung der Funktion von Büchern. Diese Markierung als Link lenkt zugleich unsere Aufmerksamkeit auf das Medium *Hypertext* und zu der Nähe dieses textuellen Mediums zu mündlicher Kommunikation und den visuellen Medien wie z.B. Film oder TV.

Der Leser hat in *Interface* nur zwei Möglichkeiten: weiterlesen und zuhören und somit sich dieser vorgegebenen Linearität des Textes hingeben oder aber abbrechen und nicht erfahren, wie es weitergeht. Weiterlesen und Abwarten erfordert einen Rezipienten, der das Medium wie ein Buch zu benutzen weiß und zugleich noch strenger an die Linearität gebunden ist, als selbst das Buch dies einfordert. Ein Überblättern einzelner Passagen ist hier zum Beispiel nicht möglich, weshalb auch der Vergleich zum Film naheliegt. Denn das Betrachten eines Films impliziert dieselben binären Möglichkeiten: zuschauen und zuhören oder den Film verlassen.

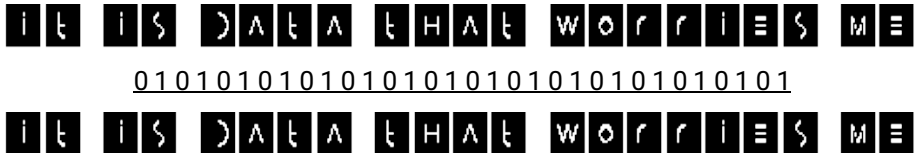
Typisch für Hypertext ist allerdings – trotz der vor allem geschriebenen Texte im Web – ein Verhalten, wie wir es im Umgang mit anderen visuellen Medien geübt haben: nämlich zapping, channel switching. Das erzwungene Lesen führt bei den meisten Rezipienten bereits an dieser Stelle zu einem Abbruch der Lektüre, wie Mark Amerika nach einem Versuch mit Studenten erkannte, und nicht wie erhofft zu einem verstärkten Bewußtsein des eigenen Mediengebrauchs und der daran geknüpften Erwartungen.

Lesespiele

Der geduldige Leser wird belohnt: Denn nach dem programmierten Text gelangen wir auf eine zweite Ebene, den Hypertext, wie wir ihn schon ursprünglich erwartet hatten, der uns alle Möglichkeiten des zapping und channel switching, nämlich das Klicken, überläßt (👉 Abe Golam oder Cyburbia USA). Nach einer stillen Lektüre, die mit theoretischen Informationen zum Thema Lesen und Schreiben angefüllt ist, folgt hier ein selbstbestimmtes Lesen und Erforschen des Hypertextes: "And what was 'movement' in this context?" ... [We] "regain control over the movement of the letters, their meaning strung together here in this electronic writing space" (👉). Die Möglichkeit der Wahl verschiedener Leseptide führt zu unterschiedlichen textuellen Entwicklungen. Dennoch ist auch hier die Auswahl und Kontrolle durch den Leser immer wieder durch Textgeneratoren wie z.B. durch Javascript Anwendungen unterbrochen. Wie Hess-Lüttich (1997: 75)¹ treffend formuliert: "Die Spielregeln

werden ihm [dem Leser] dabei mit technischem Nachdruck ins Bewußtsein gehoben".

Ein Beispiel ist diese Site:



Die Zahlen "0" und "1" sind alle Links mit wechselndem Ziel, sie sind also mit einzelnen Lexias verbunden, diese ändern sich aber auf der Grundlage eines Javascripts. Hier wird das Digitale auf der visuellen Oberfläche des Textes ikonisch eingesetzt. 0 und 1 verweist auf die materielle Grundlage des Mediums, auf Input und Output und zugleich verbirgt sich hinter dieser scheinbar so gleichförmigen Oberfläche ein ganzes Set von Entscheidungsmöglichkeiten, ohne dem Benutzer dieses deutlich zu machen. Grammatron spielt mit Konditionierung und Lenkung des Lesers ebenso wie mit dem Verstecken von interaktiven Möglichkeiten wie hier hinter den Zahlen 0 und 1.

Den dritten Teil Grammatrons [Sim-city Prague-23](#) erreichen wir von verschiedenen Punkten der Geschichte (ein Beispiel ist: scene_505).

"Prague-23 was a beautiful new city modeled after the beautiful old city of the same name. It was one of the few places where people flowed freely through the streets and even had an active cafe, club and party scene"

Prague-23 ist nicht eine 3-D Simulation sondern eine Beschreibung einer Cybercity und ihrer Orte und Plätze. Ein Teil von Prague-23 ist [Alphaville](#). Alphaville ist ein Textgenerator, der nur vorgibt, dem Leser interaktive Möglichkeiten und Entscheidungen zu überlassen. Einzelne Worte erscheinen in alphabetischer Reihenfolge von A bis Z auf dem Bildschirm: "A, ABE, BECKONING, CYN-ECDOCHE" bis zu "ZENTALK". In jedem Wort ist ein einzelner Buchstabe - ebenfalls in alphabetischer Reihenfolge - als Link markiert. Dieser Link führt allerdings nur zum nächsten Wort in der alphabetischen Reihenfolge, das sowieso auch ohne Mausklick aufgrund einer Programmierung folgt. Die letzte Markierung, das "A" in "ZENTALK", ist gar kein Link, sondern erscheint nur so durch die Unterstreichung. Ein einfaches typographisches Mittel ist hier gewählt, um den Leser in die Irre zu führen. Amerika spielt hier mit Interaktivität und gelenktem Lesen zugleich: der Text gibt vor, ein Hypertext zu sein, ist aber generierter Text, der unabhängig von und unveränderlich durch die Aktivitäten des Lesers ist.

Wenn der Bildschirm mit dem Text "Do You want to go to Genesis Rising" erscheint und wir "Yes" anklicken, erscheint "YES" in Großbuchstaben erneut und teleportiert uns zu Interfacing. Die Geschichte wird *Genesis Rising*, der vierte Teil von

Grammatron. Bisher ist es nur möglich, denselben Text erneut zu lesen und vielleicht dieses Mal andere Lesepfade zu wählen. Geplant war ursprünglich eine weitere Version von Grammatron, die den Leser in einen Architekten verwandelt, der in dieser Stadt eigene Gebäude und Räume gestalten kann, sowie mit anderen Bewohnern kommunizieren kann. Also tatsächlich Interaktivität gegenüber der zuvor eingeschränkten und gelenkten Rezipientenaktivität. Auf dieser letzten und vierten Ebene sollte so die Verwandlung des Lesers in einen Autor vollzogen werden.

Die vier Ebenen von Grammatron erinnern an Computerspiele, die dem Spieler nach absolviertem Spielniveau komplexere Spielangebote offerieren. Aber ebenfalls erinnert dieses Konzept an einen Writing Course, wie er für amerikanische Universitäten typisch ist, denn nach einer Phase des Anschauens und Erprobens wird der Leser aufgefordert, nun selber aktiv die Funktion des Autors zu übernehmen. Wird Intertextualität und die Leerstelle, die nach Iser den Text zu einem ästhetischen Lesevergnügen macht, bereits vom Medium gefüllt, in dem durch Links intertextuelle Leseweisen vorgegeben werden, kann dieses Vakuum nun gefüllt werden, in dem neue Leseerfahrungen in konstruierten Welten angeboten werden und indem wie hier die Besonderheit des Mediums - Interaktivität vs. Leserlenkung - thematisiert wird. Vergleiche hierzu auch die Diskussion von Christiane Heibach. Sie spricht von einem 'les dates pour les dates' am Beispiel von PHON:E:ME. Während Grammatron noch die Idee der Interaktivität thematisiert, ohne dem Leser tatsächlich eine Bandbreite von inter- oder transaktiven Möglichkeiten zu gewähren, wird in PHON:E:ME das Medium Zentrum und damit selbstreferentiell eingesetzt.

■ "When difference meets intertextuality and then has an affair with metafiction or Avant-Pop or HTC, all kinds of wild hybridized offspring are bound to be born" (Mark Amerika in *Hypertextual Consciousness*)

Der Fokus liegt hierbei auf "Offspring". Zentrum für Mark Amerika ist das Werk, das alle möglichen hybriden Formen integrieren soll. Was dies spezifisch für die Position des Betrachters bzw. Lesers bedeutet, wie Lesen mit Betrachten und Starren verschmilzt, welche Auswirkungen hybride Formen auf den Leser haben, bleibt offen und ist nicht Gegenstand von Mark Amerikas Ästhetik. Hier läge aber eine Möglichkeit für transaktive Medien: sie ermöglichen 'Distanzierungen' im Sinne Catherine Davids, d.h. aufgrund ihrer Selbstreflexivität kann ihre zugrundeliegende Programmierung deutlich werden, dem Leser die Grundlage für seine Aktivität vermittelt und er damit distanziert werden, ohne zum Spielball der Programmierung durch einen spezifischen Autor zu werden.

¹ Ernest Hess-Lüttich, W.B. 1997, *Text, Intertext, Hypertext: Zur Texttheorie der Hypertextualität*, in Jürgen Söring (ed.). *Androiden: Zur Poetologie der Automaten*, Frankfurt am Main, 53-83.