

Dissoziierte Autoren: Netzliterarische Autorschaft zwischen Tradition und Experiment

Von Florian Hartling

Nr. 39 – 2009

Abstract

Die 'Geburt' des "World Wide Webs" war begleitet von sehr großen Hoffnungen seitens autorkritischer Literaturtheoretiker. Diese waren zuversichtlich, dass die neuen Medien 'endlich' die poststrukturalistische Missbilligung traditioneller Autorkonzepte in der Literatur umsetzen und den Leser 'befreien' würden. Diese Vorstellungen haben sich offenkundig nicht erfüllt, stattdessen sind auch in digitaler Literatur immer wieder Strukturen traditioneller Autorschaft festzustellen. Erstens haben singuläre Autorkonzepte im Internet 'überlebt' und werden mit teilweise sogar größerer Intensität umgesetzt. Zweitens: Im Gegensatz zur reichen kollaborativen Textproduktion in informierenden Zusammenhängen sind literarische, kollektive Projekte immer noch recht selten. Zudem kann - drittens - auch in kollaborativen Arbeiten oder in den sogenannten "Codeworks" der Autor nicht verschwinden, sondern seine Funktionen werden über verschiedene Personen und Entitäten verteilt. Dies kann sogar zu einer maximal verteilten, "dissoziierten" Autorschaft führen.

Insbesondere die netzliterarische Konzeptkunst und die damit verbundene stark verstreute Autorschaft sind mit Hinblick auf Autorschafts-Konzepte hochinteressant. Sie wird daher im Artikel sehr intensiv anhand des Projektes "Search Lutz!" (2006) von Johannes Auer diskutiert. Die dazu notwendige Verortung dieses speziellen Autorschaftskonzeptes unter den online möglichen leistet eine Autorschaftstypologie, die außerdem vorgestellt wird.

1 Autorschaft unter den Bedingungen des Internets

Bekanntermaßen wurde mit dem enthusiastischen Abgesang auf den Autor im Internet schon sehr früh begonnen, spätestens seit dem Durchbruch des "World

Wide Webs". Die frühen Hypertexttheoretiker hofften, dass das Netz den Autor endgültig (und endlich) verabschieden würde. In den vielzitierten Worten Benjamin Woolleys klang dies 1993 so:

In cyberspace, everyone is an author, which means that no one is an author: the distinction upon which it rests, the author distinct from the reader disappears. Exit author... (Woolley 1993, S. 165)

George P. Landow beschwor zwei Jahre später den Durchbruch des 'schreibenden Lesers' im Netz, des 'Wreaders', der einen Großteil der auktorialen Verfügungsgewalt übernommen hätte und Texte sowohl rezipieren als auch 'lesend' produzieren würde. (vgl. Landow 1995, S. 14) Zudem stellte Jay David Bolter noch am Beginn des neuen Jahrtausends begeistert fest:

Even today, when theoretical interest has largely gone elsewhere, it remains striking how well the post-structuralists did seem to be anticipating electronic writing. (Bolter 2001, S. 171)

Damit wurde eine Autorkritik aufgegriffen und fortgeführt, die in der traditionellen Literaturtheorie spätestens seit dem poststrukturalistischen Diktum vom "Tod des Autors" lange Zeit die theoretische Debatte um Autoren überformte. (vgl. Barthes 2000 [1968]; Foucault 2001 [1969]) Der Autor, so waren sich eine ganze Reihe von Literaturtheoretikern einig, sei für die Interpretation eines Textes selbst völlig unwichtig und unnötig. Seit den 1990er Jahren war im theoretischen Diskurs allerdings die machtvolle "Rückkehr des Autors"¹ festzustellen. Damit verband sich stets die Frage, ob die vorgebliche 'Rückkehr' nicht vielmehr eine 'Wiederkehr' oder 'Wiederentdeckung' darstelle, weil das Autorkonzept niemals wirklich zu den Akten gelegt worden war. (vgl. Wetzel 2002)

Ebenfalls online ist eine solche "Rückkehr" in der theoretischen Debatte festzustellen², trotzdem wird - zum Teil auch in diesen jüngeren Arbeiten - weiterhin von einer grundsätzlichen Tendenz zur Marginalisierung des Autors in der Netzliteratur ausgegangen.

Diese These kann jedoch widerlegt werden, betrachtet man die tatsächliche Literaturproduktion im Internet, die weiterhin von starken Autoren mit einem sehr traditionellen Autorschaftsverständnis geprägt ist. Das populärste Genre, das man als "genialistische Netzliteratur" bezeichnen könnte, arbeitet mit multimedialen und interaktiven Stilmitteln, die in hohem Maße vom einzelnen Künstler durchgearbeitet und kontrolliert sind. Auch gemeinschaftliche Projekte scheinen nur dann erfolgreich zu sein, wenn sie entweder von einem kleinen Team von Co-Autoren produziert wurden oder von einem Hauptautor sehr stark vorstrukturiert sind. Schließlich zeigen codebasierte und performative Netzliteratur, dass das Konzept hinter der Literatur immer wichtiger wird, je mehr Autorinstanzen an einem Projekt

beteiligt sind. Für diese Konzepte zeichnen aber wiederum vor allem singuläre Autoren verantwortlich.

Nachdem der "Tod des Autors" im Netz somit falsifiziert ist, wird nun interessant, was im Internet an tatsächlichen Veränderungen von Autorschaftskonzepten beobachtet werden kann. Ebenso wie in der traditionellen Printliteratur lässt sich ein Nebeneinander ganz unterschiedlicher Konzeptionen feststellen. Diese werden je nach künstlerischem Programm aktiviert. Dabei lassen sich gewisse 'Moden' beobachten, also die Bevorzugung von je stärker individualistischen oder von stärker kollaborativen Modellen. Anders als in der traditionellen Literatur sind die Extreme aber größer: Zum einen kann der Personenkult um Autoren noch überspitzter sein, weil sehr viel umfassendere und komplexere Selbstinszenierungen möglich werden. Damit sind Autoren gemeint, die sich auf ihren Webseiten nahezu schrankenfrei selbst inszenieren. Es sind aber auch viele Mitschreibprojekte angesprochen: Bei diesen werden die Texte oft recht traditionell autorisiert und deren Autoren inszeniert. Resultierend kommt es zu einer regelrechten 'Namensfixiertheit'. Dies wird mit dem Begriff der 'starken' Autorschaft charakterisiert.

Zum anderen kann die Marginalisierung des Autors sehr viel ausgeprägter sein: Technisch sind Konzeptionen möglich, in denen sich die Autoren stärker selbst zurücknehmen können oder vielmehr ihr Verschwinden besonders inszenieren. Auch dies ist im Netz ausgeprägter möglich, was als "schwache" Autorschaft bezeichnet wird. Die Marginalisierung vollzieht sich jedoch gerade nicht in der völligen Verabschiedung des Autorschaftskonzeptes, denn das ist ja - wie oben ausgeführt - im Internet überhaupt nicht möglich. Stattdessen vollzieht sie sich die Auffächerung der Autorfunktionen auf viele verschiedene Instanzen.

Um diese Thesen zu begründen, soll im Folgenden zunächst knapp auf den entsprechenden Forschungsstand eingegangen und die theoretische Vorstrukturierung in Form des Dispositiv-Modells skizziert werden. Mit dieser Basis wird eine Autortypologie vorgeschlagen, die die drei gängigen Hauptgattungen von Netzliteratur aufgreift und um den vierten Typ einer 'dissoziierten Autorschaft' ergänzt. (vgl. dazu ausführlicher Hartling 2004 [2007]) Letzterer wird zusammen mit der dazugehörigen, jüngeren Gattung einer 'netzliterarischen Konzeptkunst' anhand des Fallbeispiels "Search Lutz!" von Johannes Auer eingehend diskutiert.³

2 Forschungsstand

Das Phänomen der Autorschaft wird vor allem im literaturwissenschaftlichen, aber auch im filmwissenschaftlichen Diskurs intensiv untersucht, mit einem recht

beachtlichen Output von einschlägigen Arbeiten. Allerdings wird die Frage des 'digitalen Autors' nur eingeschränkt und selten thematisiert, allenfalls als Ausblick oder beispielhafte Anwendung in Monographien, Sammelbänden, Zeitschriftenbeiträgen oder Konferenzen. (vgl. etwa Winko 1999; Wetzel 2002; Livingston 2005) In den entsprechenden Aufsätzen erfahren die medialen Besonderheiten des Netzes zudem fast keine Reflexion, weswegen offen bleibt, wie die beobachteten Phänomene tatsächlich ursächlich aus der medialen Struktur zu erklären sind. Hier manifestiert sich also eine Forschungslücke auf Seiten der (klassischen) Literaturtheorie.

Umgedreht wurden Fragen des digitalen Autors und von digitaler Autorschaft im theoretischen Diskurs um Netzliteratur von Anfang an mit betrachtet, was - wie bereits erwähnt - mit der Rekonstruktion von Hypertext als quasi 'poststrukturalistischer' Textform zusammenzuhängen scheint.⁴ Der Diskurs rund um die Jahrtausendwende führte diese Fragen noch untergeordnet mit, da die neue Literaturform zunächst erst analytisch erfasst werden musste. Nach der Veröffentlichung der ersten Grundlagenwerke und Überblickssammelbände hat sich der Diskurs seit etwa 2002 ausdifferenziert und widmet sich spezielleren Themen, eingeschränkt auch der Autorschaft. Dabei fällt allerdings auf, dass die theoretische Vorarbeit im literaturwissenschaftlichen Theoriediskurs bis auf wenige Ausnahmen größtenteils ausgeblendet wird⁵ und größere, systematische Untersuchungen fehlen. Diese Anschlusslosigkeit hatte schon die ältere Debatte um den 'Wreader' deutlich gemacht, die auf das literaturtheoretisch längst verabschiedete poststrukturalistische Diktum zurückging und Hypertext poststrukturalistisch fundierte. Auch aktuelle Forschungsergebnisse - wie etwa Autorschaftsanalysen basierend auf Foucaults Autorfunktionsanalyse - werden kaum reflektiert. Resultierend wird das Rad doppelt erfunden sowie - was noch problematischer ist - werden aus den phänomenologischen Netzliteraturuntersuchungen im induktiven Verfahren theoretische Schlussfolgerungen gezogen, die kaum haltbar sind.

Diese Lücke im netzliterarischen Diskurs verweist auf ein größeres Forschungsdesiderat: Es fehlt eine systematische Beschreibung und Analyse des 'digitalen Autors'⁶ sowie der Bedingungen von Autorschaft im Internet.

3 Dispositiv Internet

Zur theoretischen Vorstrukturierung eignet sich das Konzept des Dispositivs als ein gutes Analysemodell, wobei an Michel Foucault (vgl. Foucault 1978, S. 118-175) und Knut Hickethier (vgl. Hickethier 2003, S. 186-201) angeknüpft wird. Es kann gezeigt werden, dass im Dispositiv Internet und bedingt durch das Dispositiv selbst

gegenwärtig technisch sowie gesellschaftlich eine spezifisch neue Form von literarischer Autorschaft möglich ist und auch realisiert wird. Diese Autorschaft ist nicht auf den einfachen Nenner "Tod des Autors" zu bringen, sondern setzt in ganz signifikanter Weise einerseits eine progressive Entwicklung innerhalb der Kultur des 20. Jahrhunderts fort, muss andererseits aber auch als evolutionärer Sprung angesehen werden, als genuin neues kulturelles Phänomen. Die Entwicklung dieser neuen Autorschaftsmodelle ist parallel zum dispositivitären Charakter des Internets als strategische Wiederauffüllung zu fassen, als Reaktion auf Veränderungen, die vom Dispositiv selbst erzeugt wurden. Aus dieser Sicht erscheint es förmlich als Jungbrunnen literarischer Autorschaft.

Das Dispositiv als Modell der Medienkulturanalyse vereinigt ganz verschiedene Aspekte, wie etwa: sich wandelnde Wahrnehmungsstrukturen, technisch-apparative, institutionelle, sozial-politische und inhaltlich-ästhetische Bedingungen. Außerdem rückt es diesen Zusammenhang in das Zentrum der Analyse. Damit eignet sich der Dispositiv-Ansatz als holistisches Modell für die Analyse von Medien und deren machtvollen Verflechtungen mit gesellschaftlichen Bezugssystemen. Einen großen Nutzen entwickelt das Dispositiv zudem in der Mediengeschichtsschreibung. (vgl. dazu näher Hartling/Wilke 2003 [2005])

Die wohl knappste Definition des Dispositivs gab Michel Foucault selbst. Es sei ein Ensemble aus sehr heterogenen Elementen, wie etwa "Diskurse, Institutionen, architekturelle Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze". (Foucault 1978, S. 119-120) Diese Elemente können danach sowohl diskursiver als nichtdiskursiver Natur sein. Das Dispositiv selbst sei das Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann, so Foucault. (vgl. ebd., S. 120)

In seiner Dispositiv-Analyse untersucht Foucault die machtvollen Verbindungen zwischen diesen Elementen. Für Foucault stellt resultierend jedes Dispositiv gleichzeitig ein Dispositiv der Macht dar. Es ist die "Manifestation von Macht überhaupt". (Hubig 2000, S. 38) Das Dispositiv wirkt durch seine machtvollen Strukturen auf die Gesellschaft in einem Wechselverhältnis. So wie es Effekte auf gesellschaftliche Prozesse hat, wirken die ausgelösten gesellschaftlichen Prozesse selbst auf das Dispositiv zurück und verändern dieses. Dabei wird Macht als positives, progressives Phänomen verstanden. Sie wirkt im positiven Sinne produktiv. Foucault analysiert Macht im Fokus der Gesellschaft, um eben gesellschaftliche Prozesse deutlich machen zu können.

Internet-Autoren agieren als niederwertiges Dispositiv im höherwertigen Dispositiv Internet. Autoren und damit Konzepte von Autorschaft werden also durch die dispositive Struktur des Internets beeinflusst und modifiziert. Diese Prozesse gelten somit ebenfalls umgekehrt: Das mediale Dispositiv wird durch Autoren und durch

Autorschaft verändert. (vgl. zu diesem Zusammenhang ausführlicher Hartling 2004 [2007])

4 Autorschafts-Typologie

Welche Formen von Autoren haben sich nun im Dispositiv Internet herausgebildet? Wie erwähnt lassen sich vier zentrale Typen feststellen. (1) 'Klassische' bzw. 'genialistische' Autorschaft, die an eine traditionelle Konzeption des 'Autors als Genie' anknüpft. (2) Kollaborative Autorschaftskonzepte, in denen Texte durch die Zusammenarbeit mehrerer bis vieler Schreiber entstehen. (3) Marginalisierte Autorschaft, bei der der traditionelle Autorbegriff besonders zurückgedrängt zu sein scheint, weil sich nur Autorfunktionen im Werk nachvollziehen lassen, die von verschiedenen Aktanten ausgefüllt werden. Dies kann sogar (4) zur maximal verteilten, zur dissoziierten Autorschaft führen. Damit wird regelrecht versucht, aus den Rahmenbedingungen des Netzdispositivs auszubrechen und eine tatsächliche Befreiung des Autors zu realisieren.

Genialistische Autorschaft

Die bereits als 'klassisch' zu bezeichnenden Genres von Netzliteratur führten und führen die nonlinearen, hypermedialen und interaktiven Experimente der modernen Print-Literatur fort.

Dies bedeutet jedoch keinesfalls nur alten Wein in neuen Schläuchen. Während im Buchmedium zwar immer schon die Möglichkeit bestand, gegen die Norm der seriellen Lektüre zu verstoßen, wird diese Normverletzung im Netzdispositiv zur Regel. Der interaktive Eingriff des Lesers liefert die Grundlage der Poesie. Losgelöst vom Wort als alleinigem Bedeutungsträger sowie ergänzt um multimediale und interaktive Elemente formen sich neue Qualitäten von Text.

Allerdings werden hier weiterhin klassische Merkmale der Literatur fortgeführt. So vertreten diese Arbeiten ein starkes Konzept von Autorschaft, das sich z. B. in der Inszenierung der Autoren niederschlägt und eine künstlerische Qualität der Arbeit sicherstellt. Auch kann der Leser bei aller Interaktivität nur die Wege einschlagen, die ihm der Autor vorgegeben hat. Die Bedeutung des Codes und des Maschinellen erfährt kaum eine künstlerische Reflexion. Schließlich orientieren sich die Arbeiten noch vornehmlich an Vorbildern aus der Offline-Welt: Gedicht, Roman, Theater, Film, Fernsehen und zunehmend am Computerspiel.

Ein gutes Beispiel dafür ist das aufwendig und detailliert programmierte Projekt "The Bubble Bath"⁷ aus dem Jahr 2005. Die Autorin Susanne Berkenheger setzt vor allem

ein inszenatorisches Erzählprinzip um: Texte, Bilder und Browser-elemente haben ihren 'Auftritt', die Stichworte dazu liefern das Programm und der Rezipient. Das 'Hypertextspiel' versetzt den Leser in die Rolle eines Praktikanten in einer virtuellen Badeanstalt. In dieser gilt es eine Reihe von Abenteuern zu bestehen, die dadurch erschwert werden, dass nicht der Spieler Herr des Geschehens ist. Irgendwann reißt der Computer das Heft des Handelns an sich: Ein zweiter Mauspfel erscheint, lädt einen Virus herunter und installiert ihn. Der Spieler wird durch plötzlich auftauchende Warnfenster immer wieder direkt angesprochen. Schließlich muss er selbst den Virus - oder vielmehr Hai - mit einer Harpune erlegen, um in der Geschichte bzw. dem Spiel voranzukommen. Dadurch wird die Distanzierung zum Spielgeschehen immer wieder gebrochen, die Frustrationen des Spiels verweisen auf die Frustrationen des alltäglichen Computergebrauchs.

Resultierend hat der Rezipient selbst kaum Gelegenheit, wirklich interaktiv in die Geschichte einzugreifen. Er vollzieht nur eine vorgegebene Programmierung. Dies bricht mit der Vorstellung vom 'freien' Leser im Hypertext und stellt die ironische Wendung des Inszenierungsprinzips in Berkenhegers Projekt dar. Damit wird deutlich, dass Berkenheger in ihrer Arbeit ein sehr starkes Autorkonzept vertritt. Sie übt die absolute Werkkontrolle aus, der Rezipient ist der Autorin und dem Projekt scheinbar regelrecht 'ausgeliefert'.

Kollaborative Autorschaft

Netzliteratur ermöglicht bekanntlich auch gemeinschaftliches Schreiben, also eine kollektive Autorschaft. Die Autorfunktionen werden dabei nicht mehr nur von einer einzigen Autorpersönlichkeit übernommen. Kollaborative Schreibprojekte verwenden das Internet neben der Publikation und Distribution vor allem als Kommunikations- und Interaktionsmedium. Kennzeichnend für diese Art von Literatur ist, dass sie dabei konsequent die traditionelle Beziehung von Autor und Leser umzukehren, zu verwischen und am Ende sogar aufzulösen scheint. Ein näherer Blick zeigt aber, dass kollaborative Projekte gerade nicht für den "Tod des Autors" zu stehen scheinen.

Erste gegenläufige Beobachtung: Die meisten kollaborativen Projekte arbeiteten vor allem mit traditionellem Text, der ebenfalls ohne Medienbruch in Buchform veröffentlicht werden könnte. Dies ist jedoch sehr untypisch für das Netzdispositiv. Zudem weisen die Beiträge meist einen deutlichen und traditionellen Autorbezug auf, was mit den Erwartungen an ein Mitschreibprojekt bricht.

Zweite Beobachtung: Ästhetisch interessant und somit künstlerisch erfolgreich werden gemeinschaftliche Projekte scheinbar immer, wenn die Freiheit der Leser gebändigt und eingeschränkt wird. Gute Arbeiten werden gemeinhin von wenigen Co-Autoren produziert und weisen damit ein starkes Autorkonzept auf. Dabei handelt es sich eher um eine klassische Zusammenarbeit von Schriftstellern, die ein

gemeinsames Werk veröffentlichen. Ein überzeugendes Beispiel dafür ist das crossmediale Projekt "The Famous Sound of Absolute Wreaders", das als Zusammenarbeit von sechs etablierten deutschsprachigen Netzliteraten konzipiert und ausgearbeitet wurde. (vgl. näher Suter 2004)

Eine dritte Beobachtung lässt den "Tod des Autors" im Netz als fraglich erscheinen. Betrachtet man das Ausmaß kollaborativer Textproduktion im Internet näher, so wird deutlich, dass sie derzeit vor allem in nicht-künstlerischen, insbesondere informierenden Zusammenhängen stattfindet. Plattformen wie "Wikipedia" stehen als prominente Beispiele stellvertretend für eine Vielzahl anderer Wikis oder Weblogs. Im Gegensatz dazu sind kollaborative literarische Arbeiten, die schwache Autorschaftskonzeptionen verwirklichen, nach ihrem Boom in den 1990er Jahren recht selten geworden. Es fällt auf, dass gerade Wikis oder Weblogs als die beliebtesten kollaborativen Schreibtools kaum benutzt werden, um literarische Projekte durchzuführen, schon gar nicht im deutschsprachigen Raum. Dies scheint nicht zuletzt mit künstlerischen und ökonomischen Gratifikationssystemen zusammenzuhängen. Diese sind nämlich nach wie vor an den Autorennamen und zudem an das traditionelle Dispositiv Buch gebunden.

Trotzdem zeigt sich in der - noch spärlichen - kollektiven literarischen Produktion das kommunikative Potential des Internets bereits deutlich. Kollektive Autormodelle nehmen die Kulturen der "Open Source"-Bewegung auf und nutzen konsequent die Methoden und Technologien aus der Softwareproduktion nach deren Eigen-Logik; und diese war und ist notwendigerweise immer schon kollaborativ strukturiert. Im Internet haben sich in dieser Entwicklungslinie bereits etablierte Systeme und Plattformen für kollektive Literaturproduktion gebildet. Sie nutzen vor allem in journalistischen Zusammenhängen experimentell erprobte und verfeinerte Softwaretechnologien und Workflows für die künstlerische Produktion aus. Kollaborative Netzliteratur-Projekte bedienen sich Oberflächen, die für Kommunikations- oder Informationszwecke konzipiert wurden. In "Wikipedia" oder "Slashdot" werden Mechanismen zur Qualitätssicherung von kollaborativ und hierarchielos erarbeiteten Inhalten erprobt. Es steht zu hoffen, dass solche Praxen zukünftig zu anspruchsvollen künstlerischen, kollaborativen literarischen Arbeiten führen.

Marginalisierte Autorschaft

Damit ist die Diskussion bei dem marginalisierten Autor angekommen, der sich in der Poesie nahezu selbst abzuschaffen sucht und bei den sogenannten 'Codeworks'. Dieses Genre reflektiert und hebt hervor, dass digitale Literatur immer auf Software beruht. Somit wird das konzeptionelle 'Dahinter' von Netzliteratur in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit gerückt. Codeworks referieren explizit auf das Digitale und leiten Schlussfolgerungen für die Beziehung zwischen 'Code' und

'Interface' ab. In 'Codeworks' fließen Elemente von Programmiersprachen und Netzwerkprotokollen mit natürlichen und künstlichen Sprachen in der Poesie zusammen. Diese hinterfragen die Bedeutung des Codes und die Rolle des Computers in der künstlerischen Produktion. Die vielfältigen Vorgänge 'im Computer' werden auf dem Bildschirm sichtbar gemacht.

Florian Cramers Arbeit "plaintext.cc" aus dem Jahr 2005 (vgl. Höllerer et al. 2005) zeigt eindringlich, wohin codeorientiertes 'Erzählen' führen kann. In seiner Online-Installation werden aus einem ganz heterogenen Fundus von geschriebenen Inhalten jeglicher Art immer wieder neue, verblüffende Texte generiert. Diese erinnern teilweise an konkrete und visuelle Poesie, indem die Wörter und Wortfragmente mit typografischen Zeichen zusammengeführt und zu optischen Einheiten geformt werden; somit verbinden sich Inhalte der erzeugten Texte mit ihrer Form. Tatsächlich stellen sie aber eben 'Codekunst' dar.

Was bedeuten 'codebasierte' und 'codereflektierende' Arbeiten für die Autorschaft? Ganz offensichtlich ist diese Kunstform wesentlich sperriger und weniger zugänglich als 'traditionelle' oder kollaborative Netzliteratur. Der Programmierer ist nur noch im Hintergrund für einen meist nicht einsehbaren Programmalgorithmus verantwortlich. Auf der Bildschirmoberfläche scheint sich der Computer förmlich 'auszutoben'. Im Zentrum dieser Kunstform steht nicht mehr das Endprodukt auf dem Bildschirm, sondern das darunter liegende Konzept, nämlich der 'Code'.

Deutlich wird hier, dass der Programmierer nicht mehr die volle Autorschaft ausübt. Zu einem großen Teil übernehmen diese Aufgaben Code und Leser, die Autorfunktionen treten also auseinander. Trotzdem bleibt der Autor nach wie vor präsent: Wenn das Konzept so maßgeblich für das Projekt ist, muss der Programmierer hier gute vorstrukturierende Arbeit leisten.

Resultierend stehen Codeworks vor allem für eine schwache, marginalisierte Autorschaft. Aber auch hier existieren Formen, die einen starken Autorbegriff aufweisen. Damit sind die so genannten 'broken codes' gemeint: Sorgfältig komponierte, jedoch funktionsunfähige Codes, die nur noch in Bruchstücken an Programme erinnern, ansonsten ebenfalls Versatzstücke vieler Sprachen benutzen. 'Broken code'-Autoren wie mez [Mary-Anne Breeze] stellen zumeist klassische Originalgenies dar, die sich als starke Autoren inszenieren und über ihr Werk absolute Kontrolle ausüben.

5 Dissoziierte Autorschaft. Fallbeispiel "Search Lutz!" (2006)

Dieses Auseinandertreten von Autorfunktionen kann so stark sein, dass die Autorschaft förmlich 'dissoziiert'. Dies geschieht bei einer vierten Gattung von Netzliteratur, der netzliterarischen Konzeptkunst. Sie verknüpft stilistische Elemente der bislang diskutierten Gattungen, geht aber noch darüber hinaus. Noch stärker als bei den Codeworks dominiert bei der netzliterarischen Konzeptkunst das dem Kunstwerk zugrunde liegende Konzept über das fertige Projekt. Nicht die Ausführung von Kunst, nicht deren physische Beschaffenheit ist von Relevanz, sondern allein deren Idee. Resultierend wird das Werk selbst entmaterialisiert und der Rezipient in die Kunst hineingenommen.

Die bisher besprochenen Literaturgattungen sind mehr oder weniger 'fest' im WWW abgelegt und erlauben eine beständige 'Lektüre' solange das Projekt im Netz publiziert ist. Konzept- und Performancekunst unterscheiden sich jedoch gerade in diesem Punkt völlig von den traditionelleren Gattungen. Das Werk kristallisiert am Zeitpunkt der Performance, existiert nur während seiner Aufführung und verschwindet danach unweigerlich wieder. Übrig bleiben allenfalls Webinterfaces, Pressemitteilungen, Fotografien oder Mitschnitte. Hier wird der Versuch von Netzautoren deutlich, aus den Rahmenbedingungen des Netzdispositivs regelrecht 'auszubrechen'. Es wird gleichzeitig evident, dass diese 'Befreiung' schlussendlich nicht vollständig gelingen kann, weil das Autorkonzept kulturell äußerst dominant ist. Mit der netzliterarischen Konzept- und Performancekunst ist eine der jüngeren Entwicklungen in der Netzliteratur angesprochen, die aber eine der bedeutsamsten und einflussreichsten darstellt.

Ein bekannter deutschsprachiger Netzliterat, der sich in jüngerer Zeit der netzliterarischen Konzeptkunst zugewandt hat, ist Johannes Auer. Mit seiner Literatur und seiner theoretischen Arbeit knüpft Auer stark an die Arbeit der "Stuttgarter Schule" um Max Bense an, die bereits in den 1960er Jahren mit der Verbindung von Literatur und Computern experimentierten. (vgl. Döhl et al. 1998 ff.; Döhl/Auer 2004) Bekannt geworden sind etwa die "stochastischen Texte", die Theo Lutz programmiert hatte, und die Auer ab 2005 produktiv fortsetzte.

Zudem bezieht Auer seit kurzem das Medium Radio in die Netzliteratur mit ein. Somit scheint es nur logisch, dass seine künstlerische Arbeit aus den Jahren 2005 und 2006 in einer Performance kulminierte, die auf einem Radiokunsthauptfestival inszeniert wurde: "Search Lutz!". Dieses Projekt wurde am 30. September 2006 auf dem Festival "RadioREVOLTEN" in Halle (Saale) uraufgeführt und ist insbesondere in seinem virtuosen Spiel mit Autorfunktionen hochinteressant.

Zunächst einige Worte zu dem - etwas komplizierten - Ablauf: Bereits vor Beginn der Aktion lief der Algorithmus und generierte Texte, basierend auf den Vorgaben des

Algorithmus und extrahierten Begriffen⁸ aus einer Suchmaschine. Diese Texte wurden auf eine Leinwand an der Bühnenrückseite geworfen, sodass die anwesenden Zuschauer das Geschehen auf dem Bildschirm verfolgen konnten. Mit dem Anfang der Performance begann der Sprechkünstler Peter Gorges, den generierten Text laut vorzutragen. Die Teilnehmer griffen durch ihre Eingaben in den performten Text ein, konnten sofort das Ergebnis ihrer Eingabe am Bildschirm sehen und über die Lautsprecher hören. Dabei wurde der textgenerierende Algorithmus von den Mitschreibern durchaus virtuos und experimentell eingesetzt - oder vielmehr 'gehackt'. Mit der Zeit hatten manche Teilnehmer nämlich die Regeln der Texterzeugung verstanden und gaben gezielt Wörter ein, die in besonders verblüffenden Texten mündeten. Johannes Auer als Programmierer des Algorithmus' übernahm bis auf ein Eingangsstatement und den späteren Abschluss der Performance weitgehend keine herausgehobenen Funktionen mehr.

Da der vom Skript generierte Text vom Sprecher simultan performt wurde, konnten die anwesenden Zuhörer nicht nur den gesprochenen Text wahrnehmen, sondern den Sprecher ebenfalls mimisch und gestisch 'in Aktion' erleben. Die Performance wurde zudem über ein Festivalradio gesendet und über einen Webserver gestreamt, sodass sowohl normale Radiohörer als auch Internetnutzer die Performance verfolgen und - darauf reagierend - selbst über das Webinterface Begriffe beisteuern konnten. Nach etwa 30 Minuten stoppte Auer die potentiell unendlich weiterlaufende Performance mit einer Handbewegung und erklärte das Werk für beendet.

Damit war diese Performance strukturell sehr komplex angelegt und verhandelte Autorschaft auf vielschichtige Art und Weise. Vier zentrale Aspekte waren dabei besonders interessant: (1) computergenerierte Kunst, (2) kollektives Schreiben im Netz als Input, (3) Publikum und Live-Situation sowie (4) das Radio als Ausgabemedium. Diese erlaubten, fünftens, ausführlichere Rückschlüsse auf die 'dissoziierte' Autorschaft, die sich im Projekt kristallisierten.⁹

Computergenerierte Kunst

Den ersten maßgeblichen Aspekt des Projektes bildete sein Charakter als computergenerierte Kunst. Theo Lutz hatte 1959 für den Vorläufer "Stochastische Texte" recht detaillierte Angaben zum dahinter stehenden Algorithmus vorgelegt und diese Beschreibung zusammen mit einem Probeausdruck publiziert. (vgl. Lutz 1959; Lutz o. J. [1959]) Danach waren seine "Stochastischen Texte" zufallsbasierte Texte, die von der Großrechenanlage Zuse Z 22 produziert wurden. Dieses Projekt stand im Zusammenhang mit umfassenderen literarischen Experimenten, die der Kreis um Max Bense im Stuttgart der 1960er Jahre mit Computern durchführte. Wie Johannes Auer angemerkt hat, waren die "Stochastischen Texte" damals keineswegs vollständig computergeneriert. Stattdessen hatte Theo Lutz vor der

Veröffentlichung der Texte die originalen Ausdrücke grammatisch und typographisch überarbeitet, was Auer anhand des originalen Fernschreiber-Ausdruckes nachwies. (vgl. Auer 2006a, Zeitindex 04:56 - 05:30) Neben den 'Autor' Computer trat auch der Autor Theo Lutz, der resultierende Text war also mehr als einfach literarisch konnotiert. Streng genommen bildeten die "Stochastischen Texte" somit sogar das Produkt einer dreifachen Autorschaft: Neben den 'Dichter' Computerprogramm und den 'Herausgeber' Theo Lutz trat Franz Kafka als Autor des vom Projekt benutzten Wortschatzes.

Diesen Algorithmus hatte Johannes Auer 2006 unter dem Titel "Theo Lutz: Stochastische Texte (1959)" nachprogrammiert und sukzessive zu "Search Lutz!" weiterentwickelt, um die mehrfache literarische Konnotation oder die komplexe Aufsplitterung der Autorschaft in die Textentstehung strukturell einzubauen. Analysiert man die verschiedenen Entwicklungsstufen des Projektes näher, so fällt auf, dass die initiale Nachprogrammierung sogar noch strengere Computerlyrik darstellte als der originale Algorithmus. In Auers erster Version war es möglich, Texte ohne den editorischen Eingriff von Theo Lutz generieren zu lassen. Diese Resultate wurden jedoch von Auer selbst als ästhetisch uninteressant eingestuft, weil das dahinter liegende Konzept schnell durchschaubar und abwechslungslos wurde. (vgl. Auer 2005, Zeitindex 11:01 - 11:58) Deshalb entwickelte er insbesondere den Algorithmus der Textgenerierung deutlich weiter. Das Projekt "Theo Lutz: Stochastische Texte (1959)" steht somit ebenfalls beispielhaft für die Grenzen von computerbasierten Texten.

Betrachtet man die Rolle des Autors, werden hier einige Parallelen zu den bereits diskutierten Codeworks deutlich. Der Programmierer Auer übernahm in Nachfolge von Theo Lutz nur einen Teil der Autorschaft, weil er den Algorithmus programmierte und die Regeln der Textgenese vorgab. Daran anschließend wurde der Computer selbst aktiv und arbeitete den Algorithmus entsprechend ab. Resultierend wurde also die Autorschaft nicht mehr vollständig vom Entwickler des Konzeptes ausgeübt. Stattdessen verlagerte sie sich hin zum 'digitalen Autor' Computer (und in den Folgeprojekten weiter noch zu den Mitschreibern, den Teilnehmern und dem Sprecher).

Kollektives Schreiben im Netz als Input

Zweites Projektcharakteristikum stellte das kollektive Mitschreiben dar, was durchaus als Referenz an die bereits diskutierten kollaborativen Netzliteraturprojekte verstanden werden kann. Der Textbestand des Algorithmus wurde über die Projektwebseite während der gesamten Performance verändert. Dazu konnten die Nutzer mittels eines Formulars neue Lexeme entsprechend des Algorithmus' von Lutz abschicken. Diese Daten wurden vom Skript zusätzlich regelmäßig in den Algorithmus eingespeist. Um dies zu realisieren, konnten

einerseits die anwesenden Besucher bei der Performance an einem der bereitgestellten Terminals mitschreiben. Andererseits beteiligten sich beliebige WWW-Nutzer, die die Performance am Radio oder mittels Internetstream verfolgten.

Hinzu trat aber noch ein weiteres Element. Der Algorithmus wurde nicht nur aufgrund von Daten aktiv, die schon vorgegeben waren, oder Daten, die ihm im Veranstaltungsverlauf eingegeben wurden. Das Skript lud darüber hinaus regelmäßige Lexeme aus der Live-Suche einer Suchmaschine nach, welche ebenso wie die Eingaben der Teilnehmer in den generierten Text einfließen. Johannes Auer begründete dieses Vorgehen damit, dass "[d]as eigentlich rohe, ungefilterte Schreiben im Internet [...] die Suchbegriffe und Phrasen [sind], die in jeder Millisekunde zigfach in Suchmaschinen - in Google und Co - eingegeben werden". (Auer 2006a, Zeitindex 06:40 - 07:00)

In seiner Verarbeitung erschienen die aus der Suchmaschine gewonnenen Lexeme als zusätzliche, von der Realität der Performance unbeeindruckte Datenquelle. Im Verlauf der Veranstaltung selbst wurde das Netz - den Text mitwebend - aktiv. Dies führte zu teilweise kuriosen Ergebnissen, wenn die Eingaben der Teilnehmer oft recht verblüffend von den Lexemen aus den Suchmaschinen konterkariert wurden: "Ein AVM Wireless LAN USB-Stick ist beleidigt". ("Search Lutz!", Zeitindex 11:24)

Poetologisch interessant war jedoch, dass diese substantielle Erweiterung des Programms erst in "Search Lutz!" eingefügt wurde. Auers Zwischenarbeiten unter dem Titel "Free Lutz!" hatten das Thema Suchmaschinen noch weitgehend außer Acht gelassen. Diese Erweiterung steht zum einen für die fortgesetzten Bemühungen des Programmierers Auer, die Projektkonzeption interessant und abwechslungsreich zu gestalten. Indem Lexeme aus dem sich fortwährend in hoher Frequenz ändernden Datenbestand der Suchmaschine entnommen wurden, war die Performance nicht notwendigerweise auf die Mitarbeit der anwesenden Teilnehmer angewiesen, um zu funktionieren. Zum anderen führte die Erweiterung zu einer ironischen Brechung der vom Skript generierten Texte, auch das ist konzeptionell interessant. Schließlich war die Nutzung von und damit die Auseinandersetzung mit Suchmaschinen ein wichtiges Thema für die Netzkunst seit 2003. Zunehmend reflektierten und reflektieren Künstler analytisch und kritisch die gewachsene gesellschaftliche Bedeutung von Suchmaschinen und die medienethischen Konsequenzen dieser Entwicklung. Resultierend wurde von Auer eine gleichzeitig stattfindende intensive gesellschaftliche Debatte aufgegriffen und begleitet: Indem die Suchmaschine als eine wichtige Lexemquelle fungierte, wurde auf die Bedeutung von Google & Co. für den aktuellen Modus der Wissensorganisation und -vermittlung referiert. Indem auf Begriffe aus der Live-Suche zurückgegriffen wurde, verwies das Projekt auf Probleme des Datenschutzes, wenn die Nutzer von Suchmaschinen nicht immer wissen, wozu ihre Sucheingaben noch alles verwendet werden.

Publikum und Live-Situation

Als drittes maßgebliches Charakteristikum kann die besondere Live-Situation der Performance angesehen werden und somit die Frage, wie sich das Kunstprojekt als Veranstaltung vollzog. Im Gegensatz zu den "Stochastischen Texten" von Theo Lutz bzw. Auers Nachprogrammierung im Jahr 2005 war es sowohl bei "Free Lutz!" als auch bei "Search Lutz!" besonders wichtig, dass die generierten Texte vor und mit dem Publikum aufgeführt ('performt') wurden.

Der Sprecher Peter Gorges formte durch die Art und Weise seiner Interpretation die ursprünglich recht eintönigen und ähnlich strukturierten Wortkolonnen zu einem sinnlich erlebbaren Vortrag um. Somit wandelte sich der Text durch je unterschiedliche Interpretationen und Betonungen zum Trauerspiel, zur Anklage, zum Freudengeheul, zum Wutausbruch usw. Darüber hinaus veränderte Gorges den Text mehrfach, sowohl inhaltlich, als auch kontextuell. Der Text erfuhr verschiedene inhaltliche Kürzungen durch die Art und Weise der Anzeige und des Vortrages. Zudem bauten sich Sprech-Fehler in den performten Text ein, etwa durch Verlesen, falsche Betonungen entgegen dem Sprachstandard oder dem Verschlucken von Endungen.

Durch die sprachlichen sowie stilistischen Interpretationen wurde der Text also zur eigentlichen Sprech-Kunst und Gorges zum Co-Autor des fertigen Klangkunstwerkes. Zudem schuf er eine besondere Produktions- und Rezeptionssituation, die sich erheblich von den anderen netzliterarischen Gattungen unterschied. Mit seinem Vortrag verlieh der Sprecher dem Text bereits eine Vorab-Sinnggebung, die die Rezeption der Teilnehmer vorstrukturierte.

Dies bewirkte zudem ein besonderes 'involvement' der Performanceteilnehmer; sie waren von Anfang an dazu angehalten, sich aktiv an der Textproduktion zu beteiligen. Während kollaborative Mitschreibprojekte meist daran krankten, dass die Beteiligung oftmals zu gering ist, führte die Veranstaltungsatmosphäre zu einer besonders hohen Motivierung der Teilnehmer, am Text aktiv mitzuarbeiten. Mit zunehmender Dauer der Performance wurde offensichtlich, dass einige Teilnehmer die Regeln des Algorithmus' durchschaut hatten. Sie verwendeten ihn manipulativ, indem sie Lexeme eingaben, die zu ironischen politischen Statements oder komischen Kommentaren führten. Dadurch wurden wiederum andere Teilnehmer ebenfalls zum manipulativen 'Hacken' des Algorithmus' ermuntert: Dies reichte von Sprachwitzen (etwa Verballhornung radionaher Begriffe wie "ein Sendeschema ist anstrengend" ["Search Lutz!", Zeitindex 18:33]) bis hin zu politischen Statements (etwa Bruchstücke von Slogans aus der alternativen Radiobewegung wie "Nicht jedes Radiorevoltenfestival ist standortnotwendig" ["Search Lutz!", Zeitindex 18:15]).

Die Live-Situation der Performance führte somit nicht nur zu einer besonderen Inszenierung, die eher einer Sprechkunstaufführung im Theater ähnelte als einer Lesung. Sie beförderte schlussendlich für die Dauer ihres Verlaufs eine intensive,

kollaborative Textproduktion, die durch nachhaltige, reflexive Verstärkungsprozesse hervorgebracht wurde.

Ausgabemedium Radio

Johannes Auer wandte sich spätestens im Jahr 2003 dem Radio als Produktions- und Distributionskanal für Netzliteratur zu. Dies hing sicherlich zunächst einmal mit der Sendereihe ".ran : real audio netliterature" zusammen, die er für das "ORF Kunstradio" kuratierte. (vgl. Auer 2004) In dieser wurden verschiedene Genres von Netzliteratur exemplarisch für das Radio adaptiert und somit in einem neuen Medienzusammenhang vorgeführt. Zum zweiten war diese Veränderung damit verbunden, dass sich Auers kreatives Interesse von der reinen Netzliteratur hin zur Netzliteratur im Radio wandelte. (vgl. dazu Auer 2007; Auer 2008) Beleg dieser Entwicklung ist das bereits erwähnte kollaborative Projekt "The Famous Sound of Absolute Wreaders" (2003), bei dem Texte von sechs bekannten Netzautoren gelesen, verändert, adaptiert und vorgetragen wurden. Dieses Projekt mündete ebenfalls in einer Radiosendung, die explizit als Live-Performance konzipiert war und auf ein größeres Publikum zielte.

Damit ist das vierte bedeutsame poetische Charakteristikum von "Search Lutz!" angesprochen. Die Performance vollzog sich nicht nur im Netz bzw. am Computerbildschirm und in einer Live-Situation. Sie wurde zudem gleichzeitig über einen lokalen Radiosender distribuiert. Somit war eine (eingeschränkte) Teilnahme an dem Projekt potentiell für jeden möglich. Diese Möglichkeit ist - aus verschiedenen Gründen - jedoch nur wenig genutzt worden. Resultierend wurde deutlich, dass das Projekt "Search Lutz!" tatsächlich nur als Performance an seinem Veranstaltungsort funktionieren konnte.

Wie kann "Search Lutz!" in Bezug auf die radiomedialen Vorarbeiten von Johannes Auer eingeschätzt werden? Zunächst einmal stand das Projekt für eine kontinuierliche Fortführung einiger Hauptthesen von Auer, wobei die wichtigste vermutlich lautete, dass bei allem Neuen auf das Alte nicht verzichtet werden kann - oder vielmehr das alte Medium Probleme des neuen produktiv zu lösen imstande ist. Ästhetische Spannung erwuchs insbesondere aus der Verbindung der beiden scheinbar konträren Medien, die bei näherem Hinsehen doch verblüffende Gemeinsamkeiten offenbarten.¹⁰ Somit liegt die Zukunft des Radios nicht allein nur im Internet, es liegt ebenfalls in sich selbst und kann dem Netz darüber hinaus sogar noch Impulse geben. Allerdings ging "Search Lutz!" konzeptionell deutlich über seine Vorgänger hinaus. Die von Auer kuratierte Sendereihe ".ran : real audio netliterature" und das Radioprojekt "The Famous Sound of Absolute Wreaders" waren noch dezidiert als Radiosendungen angelegt, die wenig performative Elemente enthielten. "Search Lutz!" dagegen spiegelte die Sprecher- bzw. Radioausgabe direkt an den Algorithmus zurück, vermittelt über die beteiligten Mitschreiber.

Charakteristika der 'dissoziierten' Autorschaft

Analysiert man zusammenfassend die komplexe Autor-Struktur der performativen Netzliteratur á la "Search Lutz!", wird eine Besonderheit der Kunstform auffällig, die man 'dissoziierte Autorschaft' nennen könnte. Offensichtlich war die Autorschaft an dieser Performance (der Begriff 'Text' greift sicherlich zu kurz) sehr viel weiter und anders gestreut als bei kollaborativen Projekten. Die Autorfunktionen wurden von besonders heterogenen Personen und Dispositiven übernommen. Der Begriff 'dissoziieren' im Sinne von "zerfallen, trennen" würde demnach sehr gut für eine solche maximal verteilte Autorschaft gelten. Die Folgen einer solchen dissoziierten Autorschaft für die Literatur im Dispositiv Internet sind vielfältig; es sind also noch extremere Ausformungen des Autors möglich.

Johannes Auer hatte dieses mit dem Begriff der "literarischen Konnotation" erfasst und dabei vor allem auf traditionelle Autorrollen angespielt:

1959 waren die Computertexte zweifach literarisch konnotiert. Einerseits durch den benutzten "Kafka"-Wortschatz, andererseits durch Korrekturen von Theo Lutz. [...]

Dieses Literarische [...] beim ersten computergenerierten Texten [sic!] soll in der Performance 3-fach aufgegriffen werden. Einerseits als eine literarische Inszenierung der entstehenden Computertexte durch einen professionellen Sprecher. Zweitens durch die Mitautorschaft des Publikums. Als dritte literarische Referenz schreibt das kollektive Begehren im Netz mit. (Auer 2006b)

Hier wird dagegen die Auffassung vertreten, dass die Autorfunktionen in seiner Performance noch sehr viel komplexer strukturiert waren. Diese Funktionen bauten aufeinander auf und können etwa folgendermaßen modelliert werden:

(1) Eine basale Autorfunktion übernahm Johannes Auer als Programmierer, der den Algorithmus geschrieben hat und somit die Regeln fest legte, unter denen die Kunst entstand. Diese Funktion teilte Auer allerdings mit Theo Lutz, da er sich auf dessen Vorarbeit bezog und seine Programmierung zunächst recht streng am Vorbild ausrichtete. Einschränkend ist festzustellen, dass er als Programmierer zwar eine Autorfunktion innehatte, diese aber tatsächlich kaum mit dem Autor bei Codeworks zu vergleichen ist. Im Gegensatz zu Codework-Autoren konnte Auer nur wenig Kontrolle über das Ergebnis des Gesamtprojekts ausüben.

(2) Der Computer übernahm ebenfalls - sehr eingeschränkt - gewisse Autorfunktionen. Er konnte zwar nur aufgrund der in ihn einprogrammierten Regeln funktionieren und den Algorithmus abarbeiten. Aber da in das Programm bestimmte Freiheitsgrade eingebaut waren, spielt er als "digitaler Autor" zumindest eine untergeordnete Rolle bei der Generierung der Texte. Diese Modellierung rekurriert zum Teil auf Juan B. Gutiérrez, der unter dem Begriff des "digital authors" fasst: "the role of the computer in *digital narrative* when it builds links between pages

in a way that correspondends to users interaction" (Gutiérrez 2007, S. 96-97, Hervorhebung im Original). Er hat hier einen sehr einfachen Autorbegriff und argumentiert, dass die vorprogrammierten, interaktiven Funktionalitäten als Ausfluss einer simplen künstlichen Intelligenz zu verstehen sind. Implizit legt Gutiérrez damit auch nahe, dass der Computer ebenso Autorfunktionen übernimmt bzw. übernehmen kann, wie es eine menschliche Person könnte. Diesem sehr optimistischen Schluss wird hier nicht gefolgt, da die Möglichkeiten des Algorithmus stets nur vom menschlichen Autor einprogrammiert sind, also auch das Generieren von Links oder die Reaktion auf Benutzereingaben keinesfalls allein 'eigene' Leistungen darstellen. Die Frage nach der Beziehung zwischen Computer und Autorschaft scheint höchst schwierig zu beantworten und kann an dieser Stelle nicht erschöpfend diskutiert werden.

(3) Als aktive Mitschreiber am Projekt agierten zum einen die Performance-Teilnehmer vor Ort, zum anderen auch die über Radio und Internet 'zugeschalteten' Mitschreiber, die räumlich getrennt waren. Beide Gruppen übernahmen in größerem Maße Autorfunktionen, weil sie dem Computerprogramm Lexembeiträge lieferten, die seine Datenbasis erweiterten und auf deren Basis es 'kreativ' generieren konnte. Diese Eingaben waren intentional auf das Projekt ausgerichtet, beschäftigten sich zudem durchaus in ironischer und 'manipulativer' Art und Weise mit dem Projekt selbst. Je intensiver die Performance-Teilnehmer am Projekt mitschrieben, desto stärker änderte sich der Datenbestand, auf den der Algorithmus zurückgreifen konnte und desto abwechslungsreicher wurde der generierte Text. Je besser die Mitschreibenden den Algorithmus verstanden und 'durchschauten', desto besser und stärker konnten sie die Textgenerierung in ihrem eigenen Sinn beeinflussen ('hacken').

Allerdings ist festzuhalten, dass zwischen den beiden Gruppen von Mitschreibern erhebliche Unterschiede bestanden. Die Teilnehmer vor Ort waren neben ihren textlichen Beiträgen ebenfalls als Mitschaffende an der räumlichen Komponente der Performance tätig. Wie oben bereits kurz diskutiert, gab es allein durch die Reflexivität der Schreib- und Beobachtungsprozesse enorme Rückkopplungs- sowie Verstärkungseffekte. Diese schienen zu einer wesentlich intensiveren Textproduktion und auch zu einem besseren Lerneffekt zu führen, verglichen mit der räumlich entfernten Schreibsituation bei den Radiohörern. Vor Ort war das 'involvement' in das Kunstprojekt wesentlich höher und damit eine größere Motivation zur Mitarbeit gegeben. Es kann mit diesen Argumenten zulässig vermutet werden, dass vor Ort das Kunsterlebnis intensiver und am Ende befriedigender war.

(4) Die eingebundenen Suchanfragen aus der Suchmaschine veränderten ebenso wie die Lexemeingaben der menschlichen Teilnehmer den Algorithmus-Datenbestand und führten resultierend zu einer modifizierten Textausgabe. Der zentrale Unterschied bestand in der Intention der solchermaßen hinzugefügten

Lexeme. Die Suchmaschinenabfragen wurden von "Search Lutz!" ganz bewusst entgegen ihrer ursprünglichen Zielstellung verwendet, relevante Informationen zu finden. Die (anonym gebliebenen) Verfasser der Suchabfragen bildeten, wenn überhaupt, dann unabsichtliche Mitschreiber. Damit sind die Beiträge "des rohen, ungefilterten kollektiven Begehrens [...] im Netz" (Auer 2006b) auch mit Hinblick auf deren Autorfunktion anders zu bewerten. Sie stellen kaum Äußerungen dar, die einem Autorbewusstsein oder einer Autorintention zugeordnet werden können; die Suchmaschinen selbst weisen gewiss keine solche auf. Stattdessen können diese Lexeme als reine, zufällige Daten interpretiert werden, die zunächst sinnlos waren, bis sie in einen größeren, Sinn schaffenden Zusammenhang gestellt wurden.

(5) Besonders zentrale Autorfunktionen wurden vom Sprecher Peter Gorges übernommen, der den generierten Text als Sprechkunst performte. Da die Regeln des Algorithmus' relativ wenig Variationsmöglichkeiten boten, war der generierte Text eher monoton und eintönig. Daraus erzeugte Gorges eine für das Publikum abwechslungsreich inszenierte Sprechaufführung, die darüber hinaus den Text interpretierte und damit ebenfalls intentional veränderte. Zusätzlich zu dieser absichtlichen interpretatorischen Bearbeitung modifizierte Gorges auch unabsichtlich den eigentlichen Textkorpus. Diese Modifikation war vom Programmierer als systematischer Fehler in die Performance eingebaut worden. Resultierend übernahm der Sprecher Peter Gorges die wichtige Funktion, die abschließend gültige Version des Textes herzustellen und schlussendlich zu 'autorisieren'.

Resultierend ergab sich in dieser dissoziierenden Form eine starke Gemengelage von Autorfunktionen. Diese auf mehrere Ebenen verteilte Autorschaft spiegelte die mehrfache Autorschaft des originalen Algorithmus von Theo Lutz wider, führte noch weit darüber hinaus. Es scheint, als ob diese Art von netzliterarischer Konzeptkunst eine neue Version von digitalen Autorschaften bildet. Die Autorenrolle dissoziiert maximal, trotzdem entsteht am Ende ein Kunstprodukt, das künstlerisch und ästhetisch in höchstem Maße interessant ist. So überrascht es nicht, dass neben den diskutierten Performance-Arbeiten von Johannes Auer noch eine ganze Reihe anderer konzeptueller Netzarbeiten existieren. Erwähnt seien etwa die bekannten Netzaktionen der Künstlergruppe "etoy" bzw. der poetologisch ähnlich fundierten Gruppe "UBERMORGEN.COM".¹¹ Aber auch die Installations-Projekte von Cornelia Sollfrank haben im deutschsprachigen Raum eine gewisse Aufmerksamkeit erlangen können.

6 Fazit

Anhand von "Search Lutz!" und aller anderen genannten konzeptuellen Projekte wird vor allem eine Schlussfolgerung deutlich: Bei aller Dissoziation von Autorfunktionen geht die Bedeutung und Wichtigkeit des Autors selbst keineswegs verloren; egal wie fremd und auf wie vielen Schultern verteilt das Konzept auch zu sein scheint. Die aus der mehrfach gebrochenen Zusammenarbeit resultierenden Produkte sind eben nicht beliebig, sondern ästhetisch in hohem Maße interessant. Damit steht diese Art von konzeptueller Kunst zwar für eine recht junge 'Version' von digitalen Autorschaften. Allerdings zeigt sich auch, dass ein beachtlicher Teil der Netzliteraten konzeptuelle und performative Elemente in ihre Arbeiten integriert. Netzliterarische Konzeptkunst kann somit zulässig als eine wichtige Tendenz in der Netzliteratur angesehen werden.

Diese Perspektivisierung auf eine maximal verteilte Autorschaft führt abschließend zu einer zentralen Schlussfolgerung bezüglich des Autors im Internet. Auch bei einer stark dissoziierten Autorschaft kann der Autor im Netz nicht verschwinden bzw. sich nicht 'befreien', weil es das Dispositiv überhaupt nicht zulässt. Damit steht das Dispositiv Internet nicht für die Abschaffung des Autors. Es ist stattdessen zu erwarten, dass sich im Dispositiv weiterhin technisch und gesellschaftlich neue künstlerische Qualitäten von Autorschaft herausbilden werden.

(Dieser Artikel basiert auf der im Transcript-Verlag erschienenen Doktorarbeit des Autors "Der digitale Autor".)

(Elektronische) Primärliteratur

"The Famous Sound of Absolute Wreaders", kollaboratives, intermediäres Projekt von Johannes Auer zusammen mit Reinhard Döhl, Sylvia Egger, Oliver Gassner, Martina Kieninger, Beat Suter. <<http://kunstradio.cyberfiction.ch/>>. 2003.

"Free Lutz!", Performance und Live-Sendung von Johannes Auer. Erstaufführung für Radio Copernicus, Veranstaltungsreihe "Talking Back to Radio, Radio als Zuhörer, Artysci zmieniaja radio". Städtische Galerie Wroclaw, Polen. 08.12.2005. <<http://copernicus.netzliteratur.net/>>.

"plaintext.cc", Codework von Florian Cramer. <<http://plaintext.cc>>. 2005.

"Search Lutz!", Performance und Live-Sendung von Johannes Auer. Erstaufführung auf dem Festival "RadioREVOLTEN. Festival zur Zukunft des Radios". Ärztehaus Mitte, Halle (Saale). 30.09.2006. <<http://halle.netzliteratur.net/>>.

"Stochastische Texte", Programm von Theo Lutz zur Generierung von stochastischen Texten. Geschrieben 1959 für die Zuse Z 22. Veröffentlicht als Lutz 1959.

"The Bubble Bath", Hypermediaspiel von Susanne Berkenheger. 2005. <<http://www.thebubblebath.de/>>.

"Theo Lutz: Stochastische Texte (1959)", Nachprogrammierung des Originalprogramms von Johannes Auer in der Skriptsprache PHP. <http://auer.netzliteratur.net/0_lutz/lutz_original.html>. 2005.

Sekundärliteratur

Arnold, Heinz Ludwig (Hg.), 2001: Digitale Literatur. Text und Kritik. Band 152. München: Edition Text und Kritik.

Auer, Johannes, 2004: .ran [real audio netliterature]. Einführung. <http://www.kunst-radio.at/PROJECTS/CURATED_BY/ran/>. o. J. (Stand: 24.10.2008).

Auer, Johannes, 2005: Johannes Auer im Gespräch mit Jürgen Nehrlich und Thomas Doktor. Radio Copernicus. 08.12.2005. <http://copernicus.netzliteratur.net/interview/interview_radio_copernicus.mp3>. 08.12.2005. (Stand: 24.10.2008).

Auer, Johannes, 2006a: Einleitung zum Projekt "Search Lutz!" Performance und Live-Sendung auf dem Festival "RadioREVOLTEN. Festival zur Zukunft des Radios". Ärztehaus Mitte, Halle (Saale). 30.09.2006. Mitschnitt der Radiosendung. <<http://halle.netzliteratur.net/sendung/einfuehrung.m3u>>. 2007. (Stand: 24.10.2008).

Auer, Johannes, 2006b: Search Lutz! In: Sabine Breitsameter/ Marold Langer-Philippson/ Ralf Wendt/ u. a. (Hgg.), 2006: RadioREVOLTEN. Festival zur Zukunft des Radios. Katalog. Halle: Verlag für Revolten. S. 41.

Auer, Johannes, 2007: Netzliteratur und Radio. <http://www.netzliteratur.net/netzliteratur_radio.htm>. o. J. (Stand: 24.10.2008).

Auer, Johannes, 2008: Netliterature and Radio. In: Heidi Grundmann/ Elisabeth Zimmermann/ Reinhard Braun/ u. a. (Hgg.), 2008: Re-Inventing Radio. Aspects of Radio as Art. Frankfurt am Main: Revolver. S. 359-374.

Barthes, Roland, 2000 [1968]: Der Tod des Autors. In: Fotis Jannidis/ Gerhard Lauer/ Matias Martinez/ u. a. (Hgg.), 2000 [1968]: Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart: Reclam. S. 185-193.

Bein, Thomas/ Rüdiger Nutt-Kofoth/ Bodo Plachta (Hgg.), 2004: Autor - Autorisation - Authentizität. Beihefte zu Editio 21. Tübingen: Niemeyer.

Berkenheger, Susanne, 2002: Die Schwimmmeisterin oder: "Literatur im Netz ist eine Zumutung". In: *dichtung-digital* (2002). <<http://www.dichtung-digital.org/2002/modemfieber/berkenheger.htm>>. (Stand: 24.10.2008).

Block, Friedrich W./ Rui Torres, 2007: Poetic Transformations in(to) the Digital. Vortrag auf dem Festival "E-Poetry 2007", 21.05.-23.05.2007, Paris, Frankreich. <<http://www.epoetry2007.net/english/papers/blocktorres.pdf>>. 2007. (Stand: 24.10.2008).

Bolter, Jay David, 2001: Writing Space. The Computer, Hypertext and the Remediation of Print. Second Edition [substantial revision]. Mahwah, New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates.

Burke, Seán, 1992: The Death and Return of the Author. Criticism and Subjectivity in Barthes, Foucault and Derrida. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Detering, Heinrich (Hg.), 2002: Autorschaft. Positionen und Revisionen. Germanistische Symposien-Berichtsbände 24. Stuttgart, Weimar: Metzler.

Döhl, Reinhard/ Johannes Auer, 2004: stuttgarter gruppe und netzprojekte. ein interview von roberto simanowski, *dichtung digital*. In: Johannes Auer (Hg.), 2004: *Šwurm = (\$apfel>0)? 1: 0. Experimentelle Literatur und Internet*. Memoscript für Reinhard Döhl. Zürich, Stuttgart: Update. S. 158-176.

Döhl, Reinhard/ Johannes Auer/ Friedrich W. Block, 1998 ff.: Als Stuttgart Schule machte. Ein Internet-Reader. <<http://www.stuttgarter-schule.de/>>. Mai 2006. (Stand: 24.10.2008).

Foucault, Michel, 1978: Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. Berlin: Merve.

Foucault, Michel, 2001 [1969]: Was ist ein Autor? In: Michel Foucault (Hg.), 2001 [1969]: *Schriften in vier Bänden. Dits et Ecrits*. Band 1. 1954-1969. Herausgegeben von Daniel Defert und François Ewald unter Mitarbeit von Jacques Lagrange. Aus dem Französischen von Michael Bischoff, Hans-Dieter Gondek und Hermann Kocyba. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S. 1003-1041.

Gutiérrez, Juan B., 2007: The Boundaries of Digital Narrative. A Functional Analysis. In: Dolores Romero López/ Amelia Sanz Cabrerizo (Hgg.), 2007: *Literatures in the Digital Era. Theory and Praxis*. Newcastle: Cambridge Scholars Press. S. 85-102.

Hartling, Florian, 2004 [2007]: Online-Autorschaft zwischen Personenkult und Marginalisierung. Zum Einfluss des Dispositivs Internet auf die Formierung neuer Autorschaftsmodelle. In: *SPIEL: Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft*. Jg. 23 (2004 [2007]). H. 2. S. 209-238.

Hartling, Florian, 2009: Der digitale Autor. Autorschaft im Zeitalter des Internets. Bielefeld: Transcript.

- Hartling, Florian/ Thomas Wilke, 2003 [2005]: Das Dispositiv als Modell der Medienkulturanalyse: Überlegungen zu den Dispositiven Diskothek und Internet. In: SPIEL: Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft. Jg. 22 (2003 [2005]). H. 1. S. 1-37.
- Hartling, Florian/ Thomas Wilke, 2008: Der produzierende Hörer - der hörende Produzent. Veränderungen von Radioritualen im und durch das Internet? In: Kathrin Fahlenbrach/ Ingrid Brück/ Anne Bartsch (Hgg.), 2008: Medienrituale. Rituelle Performanz in Film, Fernsehen und Neuen Medien. Wiesbaden: VS. S. 269-280.
- Hickethier, Knut, 2003: Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart, Weimar: Metzler.
- Höllerer, Florian/ Johannes Auer/ Friedrich W. Block/ u. a., 2005: 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur: Begründung der Jury. <<http://www.junggesellenpreis.de/jury.html>>. 18.11.2005. (Stand: 24.10.2008).
- Hubig, Christoph, 2000: "Dispositiv" als Kategorie. In: Internationale Zeitschrift für Philosophie (2000). H. 1. S. 34-47.
- Jannidis, Fotis/ Gerhard Lauer/ Matias Martinez/ u. a. (Hgg.), 1999: Rückkehr des Autors: Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs. Tübingen: Niemeyer.
- Jaszi, Peter/ Martha Woodmansee (Hgg.), 1999: The construction of authorship. Textual appropriation in law and literature. Second print. Durham, London: Duke University Press.
- Kleinschmidt, Erich, 1997: Artikel "Autor". In: Klaus Weimar/ Harald Fricke/ Klaus Grubmüller/ u. a. (Hgg.), 1997: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Band I A-G. 3., neubearbeitete Auflage. Berlin, New York: de Gruyter. S. 176-180.
- Landow, George P., 1995: What's a Critic to Do? Critical Theory in the Age of Hypertext. In: George P. Landow (Hg.), 1995: Hyper / Text / Theory. Baltimore, Md., London: Johns Hopkins University Press. S. 1-47.
- Landow, George P., 2006: Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. 3rd edition. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Livingston, Paisley, 2005: Art and intention. A philosophical study. Oxford u. a.: Clarendon Press.
- Lutz, Theo, 1959: Stochastische Texte. In: augenblick. Jg. 4 (1959). H. 1. S. 3-9.
- Lutz, Theo, o. J. [1959]: Stochastische Texte. <http://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm>. (Stand: 24.10.2008).
- Porombka, Stephan/ Ernst-Peter Schneck/ Thomas Wegmann, 1996: Seminar "Kollaborative Autorschaft". Utopien der Buchkultur / Utopien der Netzkultur, Virtual College, FU Berlin. Nicht mehr im WWW vorhanden, Kopie liegt dem Autor vor.

- Rau, Anja, 2001: What you click is what you get? Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur. Berlin: dissertation.de.
- Simanowski, Roberto, 2001: Autorschaften in digitalen Medien. In: Arnold 2001. S. 3-21.
- Simanowski, Roberto, 2002: Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Simanowski, Roberto, 2004a: Der Autor ist tot, es lebe der Autor - Autorschaften im Internet. In: Christoph Bieber/ Claus Leggewie (Hgg.), 2004: Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt am Main, New York: Campus. S. 190-215.
- Simanowski, Roberto, 2004b: Tod des Autors? Tod des Lesers! / Death of the Author? Death of the Reader! In: Friedrich W. Block/ Christiane Heibach/ Karin Wenz (Hgg.), 2004b: p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie. Ostfildern: Hatje Cantz. S. 79-91.
- Suter, Beat, 2004: The Making of "The Famous Sound of Absolute Wreaders". In: dichtung-digital (2004). <<http://www.dichtung-digital.org/2004/1-Suter.htm>>. 2004. (Stand: 24.10.2008).
- Tuschling, Jeanine, 2006: Autorschaft in der digitalen Literatur. Bremen: Institut für kulturwissenschaftliche Deutschlandstudien an der Universität Bremen.
- Wetzel, Michael, 2002: Der Autor zwischen Hyperlinks und Copyright. In: Detering 2002. S. 278-290.
- Winko, Simone, 1999: Lost in Hypertext? Autorkonzepte und neue Medien. In: Jan-nidis et al. 1999. S. 511-533.
- Wirth, Uwe, 1997: Wen kümmert's wer liest? Literatur im Internet. In: Stefan Münker/ Alexander Roesler (Hgg.), 1997: Mythos Internet. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S. 319-337.
- Wirth, Uwe, 1999: Wen kümmert's, wer spinnt? In: Beat Suter/ Michael Böhler (Hgg.), 1999: Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Basel, Frankfurt am Main: Stroemfeld. S. 29-42.
- Wirth, Uwe, 2001: Der Tod des Autors als Geburt des Editors. In: Arnold (Hg.) 2001. S. 54-64.
- Woolley, Benjamin, 1993: Virtual worlds. A journey in hype and hyperreality. London: Penguin.

Anmerkungen

1. Der englischsprachige Diskurs setzte dabei zeitlich eher ein, vgl. etwa Burke 1992; Jaszi/Woodmansee 1999; Livingston 2005. Für den deutschsprachigen Diskurs vgl. Jannidis et al. 1999; Detering 2002; Bein et al. 2004.
2. Im deutschsprachigen Diskurs vgl. dazu insbesondere die Arbeiten von Uwe Wirth, vgl. Wirth 1997; Wirth 1999; Wirth 2001 und Roberto Simanowski, vgl. Simanowski 2001; Simanowski 2002; Simanowski 2004a; Simanowski 2004b. Für den englischsprachigen Diskurs vgl. Landow 2006, insbesondere S. 125-143.
3. Der Artikel präsentiert zentrale Ergebnisse einer umfassenden Studie zum "digitalen Autor", vgl. Hartling 2009.
4. Vgl. etwa die bereits erwähnten Arbeiten von Roberto Simanowski und Uwe Wirth.
5. Eine dieser Ausnahmen stellte das 1996 veranstaltete Online-Seminar "Kollaborative Autorschaft" von Porombka et al. dar, welches jedoch nicht mehr im Netz vorhanden ist, vgl. Porombka et al. 1996. Als zweite kann - eingeschränkt - Anja Raus Dissertation "What you click is what you get?" (vgl. Rau 2001) aus dem Jahr 2000 genannt werden. In jüngerer Zeit hat, drittens, Jeanine Tuschling in ihrer Magisterarbeit "Autorschaft in der digitalen Literatur" eine systematischere Analyse vorgeschlagen, vgl. Tuschling 2006.
6. Der Begriff Autor bezeichnet dabei grundsätzlich den "[g]eistige[n] Urheber von (vorzugsweise literarischen) Texten, dann aber auch von Werken der bildenden Kunst und der Musik", Kleinschmidt 1997, S. 176. Bezogen auf das Internet wird der Terminus stärker die Künste übergreifend verwendet. Literarische Autoren im Internet 'schreiben' keine Texte allein, sondern kombinieren für ihre künstlerische Tätigkeit auch andere digitale und digitalisierte Medien: Audio, Video, Animationen. Dazu treten programmierte Bestandteile der Projekte sowie die notwendigen Codierungen der Dokumentauszeichnungssprachen. Eine weiterführende, präzisere Definition hat Paisley Livingston vorgeschlagen. Danach werden, kurz gesagt, vom Autor als Handelnden intentionale Äußerungen erzeugt, die auf künstlerischen Selbstausdruck oder (Anschluss-) Kommunikation abzielen, vgl. Livingston 2005, S. 69.
7. Dabei handelt es sich um die englischsprachige Weiterentwicklung des vielfach preisgekrönten und im deutschen Diskurs sehr bekannt gewordenen Projektes "Die Schwimmmeisterin" aus dem Jahr 2002. Vgl. den Essay "Literatur im Netz ist eine Zumutung", vgl. Berkenheger 2002.

8. Konkret wurden dazu Ergebnisse der so genannten "Live-Suche" der Suchmaschine "Web.de" benutzt. Dabei handelt es sich um einen speziellen Service von Suchmaschinen, der die aktuell von anderen Benutzern eingegebenen Suchbegriffe anzeigt. Diese Übersichten sind üblicherweise durch einen Filter zensiert, um keine anstößigen Wörter oder Phrasen weiterzugeben, die dem Image der Suchmaschine schaden könnten. Damit können sie als geschöntes Abbild der aktuellen Suchinteressen von Suchmaschinennutzern bewertet werden. Die Häufigkeit, mit der Begriffe aus der Suchmaschine entnommen wurden, war einstellbar. Bei der halleschen Premiere wurden aller zehn Sekunden Begriffe aus "Web.de" geladen und bei der Generierung des Textes verwendet.
9. Zur Diskussion des Vorläufer-Projektes "Free Lutz!" vgl. Block/Torres 2007.
10. Zur produktiven Verschmelzung der Dispositive Radio und Internet sowie zu weiteren Diskussionen der 'netzliterarischen Radiokunst' vgl. Hartling/Wilke 2008.
11. "Etoy" ist eine Schweizer Netzkunst-Gruppe, die bereits im Jahr 1994 gegründet wurde und deren Mitglieder auf strengster Anonymität bestehen. Sie fiel in den Boomjahren des Internets besonders dadurch auf, dass sie sich online konsequent als die fiktive Firma "etoy.CORPORATION" inszenierte; damit wurde die Kommerzialisierung des Netzes mit künstlerischen Mitteln sarkastisch und öffentlichkeitswirksam kommentiert. Bekannteste Medienaktion stellte der so genannte "toywar" dar, welcher von November 1999 bis Januar 2000 stattfand und in dem die Versandfirma "eToys" künstlerisch angegriffen wurde. Auch die Künstlergruppe "UBERMORGEN.COM", welche sich als Nachfolger von "etoy" versteht, arbeitet mit stark auf die Öffentlichkeit gerichtete Aktionen, die vor allem große Internetfirmen anvisieren. Bekannteste Projekte sind "Google Will Eat Itself" (2005) und "Amazon Noir" (2006). Kennzeichen beider Künstlergruppen sind geschickte mediale Inszenierungs- und Desinformationsstrategien, die die strikt zurückhaltende Kommunikationspolitik der jeweils anvisierten Firmen ausnutzen und das Geschehen nur aus der Sicht der Künstler reflektieren.