

Roberto Simanowski

Kampf/Tanz der Wörter: Jim Andrews' kinetisch-konkrete audio-visuelle Poesie

2002-01-10

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17505>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Kampf/Tanz der Wörter: Jim Andrews' kinetisch-konkrete audio-visuelle Poesie. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 21, Jg. 4 (2002-01-10), Nr. 1, S. 1–12. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17505>.

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/>

Kampf/Tanz der Wörter: Jim Andrews' kinetisch-konkrete audio-visuelle Poesie

Von Roberto Simanowski

Nr. 21 – 10.01.2002

Abstract

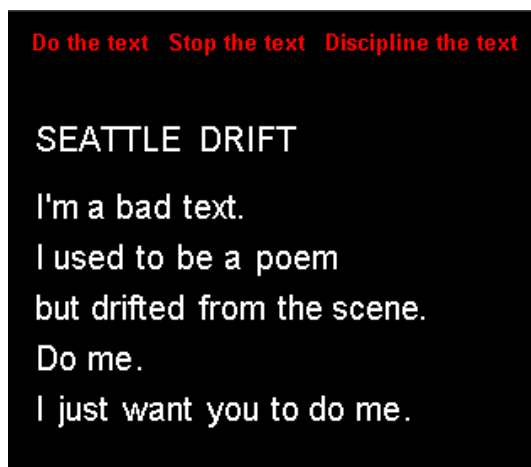
Jim Andrews – "Multimedia Developer, Visual Poet, Essayist, Mathematician, Senior Technical Writer", so die Headline seines Web-CV ist bekannt für seine Experimente mit konkreter Poesie unter den Bedingungen ihrer Digitalität. "I like to watch the ways letters and words hang out together", erklärt er salopp in einem Interview. Der Name seiner 1995 eröffneten Website – Vispo, lies: visual poetry (vispo.com) – ist Programm und bietet mit Seattle Drift, Enigma n und Arteroids drei Werke, die ebenso ironisch mit der Materialität des Textes umgehen wie sie ein visuelles Vergnügen bereiten. NIO aber ist a cappella als Hypertext und Tiger Lily der Morphismus der Schönen ins Tier.

Seattle Drift ist ein kurzes, im grammatischen wie im physischen Sinne animiertes Gedicht, das vorgibt, seine eigentliche Gestalt verloren zu haben:

I'm a bad text.
I used to be a poem
but drifted from the scene.
Do me.
I just want you to do me.

Wer der ironisch-charmanten Aufforderung folgt und *Do the text* klickt, wird Zeuge, wie die Worte ihren Platz verlassen, sich nach rechts und nach unten über den Bildschirm ausbreiten und dabei völlig durcheinandergeraten. Solang man nicht auf *Stop the text* klickt und dann, um die Ausgangslage wiederherzustellen, auf *Discipline the text*, dehnen die weißen Wörter die Datei immer weiter aus und verlieren sich regelrecht im Schwarz des Bildschirms, in dem man sie durch vertikales und horizontales Scrollen schließlich einzeln oder in Grüppchen aufspüren kann. Das Gedicht wird zu einem sich ständig fortschreibenden Text, bis

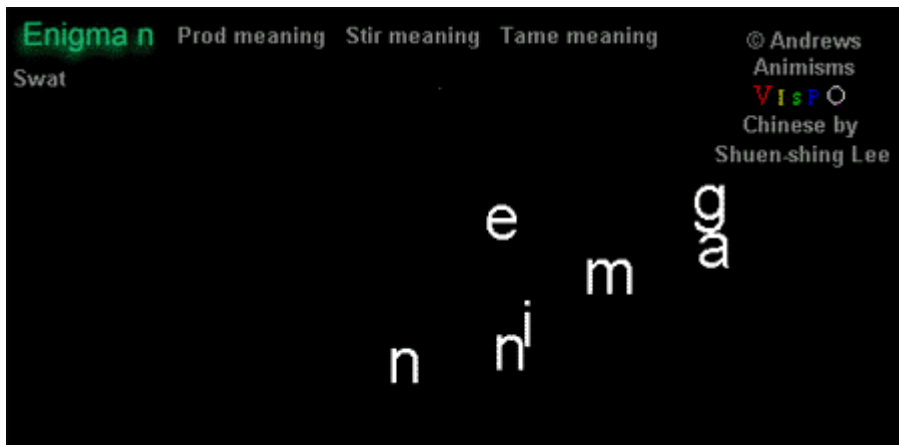
der User durch den Stop-Klick seine *Do the text*-Anweisung aufhebt: Interaktion als Warten.



Die Ironie resultiert intermedial aus dem Kontrast zwischen Benennung der verlorenen Ursprungslage (hier liest der Rezipient) und dem Ergebnis der Wiederherstellung (dies *sieht* der Rezipient): *I drifted from the scene*, sagt das ordentlich aufgereimte Gedicht und wird, sobald man ihm helfen will, erst recht ins Ungewisse getrieben. Als sei die Ordnung der Verse ein Verstoß gegen die wirkliche Ordnung des Seins, die eine der Verschiebung und des Unfassbaren ist. Benennung ist Reduktion, wie die Theorie der *Différance* informiert, deren spielerische Umsetzung *Seattle Drift* zu sein scheint.



Enigma n folgt dem Prinzip und der Programmierung (DHTML) von *Seattle Drift*, wenn es auch weit kürzer ist und, bei aller eintretender Bewegung, innerhalb der Bildschirmereinheit verbleibt. Was man findet, ist das Wort *meaning* und die Klickoptionen *Prod meaning* / *Stir meaning* / *Tame meaning*. Die Erzeugung von Bedeutung sieht dann so aus, dass alle Buchstaben durcheinanderwirbeln, was durch hinzukommende Optionen (Swat / Speed / Spell) variiert bzw. beendet werden kann. Der Klick auf Spell ergibt wieder *meaning*, dessen anagrammatische Beziehung zu *enigma n* längst deutlich geworden ist.



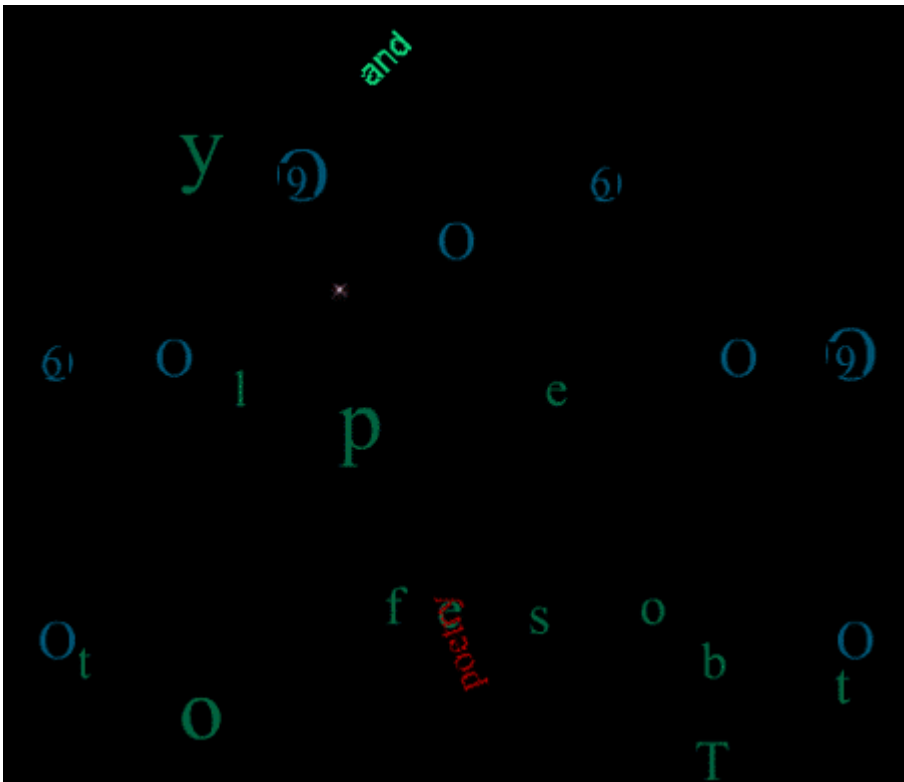
Das anagrammatische Spiel gehört traditionell zu den Werkzeugen experimenteller bzw. konkreter Poesie, dem hier im digitalen Medium allerdings die Zeit der Performance zu Hilfe kommt: Durch die ständige Bewegung der Buchstaben – dies kann die konkrete Poesie des Papiers nicht – ändert sich deren Zusammenhang fortwährend, was der Formel *Bedeutung ist Rätsel* noch das Attribut *unlösbar* hinzugibt. Die Buchstaben sind nicht nur in eine willkürliche Anordnung geraten – damit könnte man sich arrangieren –, sie ändern diese ständig – womit auch der annagrammatisch unnütze Buchstabe *n* als Zahl des Unbekannten seinen tieferen Sinn erhält.

Will man in der Bedeutungsgebung dieses Rätsels über Bedeutung ganz hoch greifen, kann man hier – im Vergleich zu seiner unbeweglichen Variante auf dem Papier – den Übergang von Saussure zu Derrida deklarieren: Bedeutungsgebung ist nicht nur nicht-substantiell und relational, sie ist auch ein unabgeschlossener Prozess, da jedes Signifikat wieder Signifikant eines anderen Signifikaten ist. Das transzendente Signifikat, das Saussure noch zulässt, stellt sich hier nur bei Abbruch des Bedeutungsgebungskarussells ein. Die Selbstbeschreibung des Gedichts am Ende – “Enigma n is a philosophical poetry toy for poets and philosophers from the age of 4 up” – gibt solch angestrengtem Zugriff durchaus

Raum. Und wenn Andrews *Seattle Drift* als metareflexiven Text bezeichnet, der sich selbst verkörpert (vgl. den Quellcode), gilt dies erst recht für *Enigma n*.

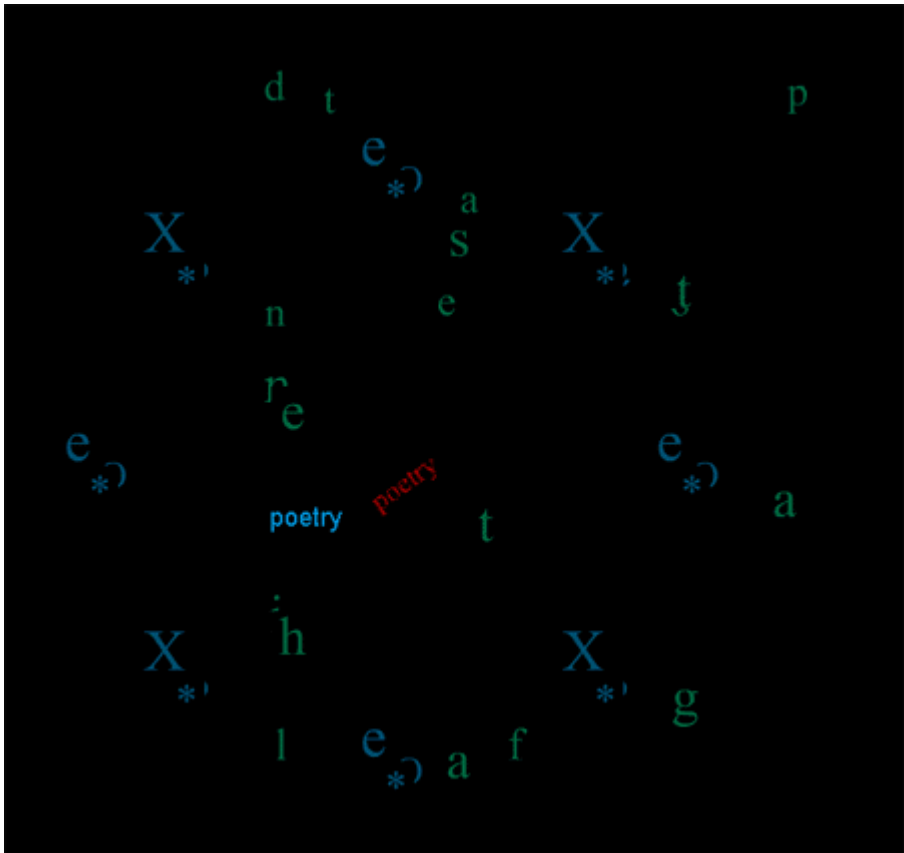
Stylistically, the piece is similar to the pop-up poems (though not in behavior) in that the text talks about itself. I like this approach because it focusses attention on the questions and also allows me to develop character. The character is the text itself, and the character commenting on its own nature and behavior, though embodying that nature and behavior also, beyond it but within it, like the rest of us.

Von gleicher Ironie wie *Seattle Drift* und *Enigman*, aber schon stärkerer visueller Ausrichtung ist *Arteroids*, ein *literary computer game for the Web*. Hier kann man Wörter abschießen. Mit den Tasten S, A, K und L läßt sich das rote Wort *Poetry* auf dem Bildschirm bewegen, mit der Leertaste lassen sich Schüsse auf die gemächlich über den Bildschirm laufenen grünen Wörter abgeben. Trifft man, zerpringen diese in ihre Buchstabenteile und plazieren sich auf dem Bildschirm.



hier läuft das Geschoß ins *and*

Je mehr Wörter man also abschießt, um so mehr Buchstaben scharrt man um sich. Aber Achtung, auch hier gibt es Angreifer. Das sind die Wörter in Blau, die direkt und mit weit größerer Geschwindigkeit als die Grünen aufs eigene Wort *Poetry* zukommen. Sie haben zwar den gleichen Namen, suchen aber, als Kamikaze-Wörter, den Zusammenstoß. Gelingt es nicht, sie zuvor abzuschießen, woraus dann semantintisch unklare Sonderzeichen entstehen (Ausweichen hilft nicht, denn dieses Wörter folgen, wie moderne Waffen, ihrem Ziel), zerstören sie das rote *Poetry*. Natürlich ist dieses nach seiner farbenprächtigen, recht schön anzusehenden Explosion gleich wieder da zum Weiterspielen. Aber es gibt Punktverlust.



poetry (blau) zerstört poetry (rot)

Wer die default-Einstellungen nicht mag, kann die Wörter, die auf dem Bildschirm in Aktion treten, übrigens auch selbst festlegen. Zum Angebot für Grün und Blau

stehen u.a.: *What's inside; I am the other; I am of two minds; coretext; write me ..*, für das rote Wort indess gibt es eine Zeile für die eigene Eingabe. Unter der Zeile steht: *Identity*, wer sich wagt, tippt also den eigenen Namen.

Der Sinn dieses 'poetischen Kampfspiels'? Zum einen die Ironisierung aller anderen Kampfspiele. Normalerweise kann man Menschen abschießen oder Moorhühner: Aber Wörter?! *Arteroids* macht Wörter zu Gegnern bzw. Opfern, die als Zielobjekte in Frage kommen.

Zum anderen erscheinen je geschickter man ist um so mehr Wörter, bis sich daraus ganze Sätze bilden lassen: *The battle of Poetry against itself, Poetry destroyed and created Poetry...* Der Versuch, diese z.T. auf dem Kopf stehenden Wörter zu entziffern, absorbiert allerdings die Aufmerksamkeit, die man eigentlich zur Abwehr der Angreifer benötigt: Lektüre ist lebensgefährlich, wie auf jedem Schlachtfeld. Der Zugang zum Text erfolgt über eine Fertigkeit, die gewöhnlich mit dem Gegenteil von Poesie besetzt ist: Die Geschicklichkeit, dem Feind auszuweichen und ihn zu treffen. Die Rhetorik der Kampfspiele am Bildschirm wird vereinnahmt, dekonstruiert, semantisch neu besetzt. Und was macht Poesie anderes, als die Klischees und Erwartungshaltungen des primären Sprachsystems in einem sekundären Durchgang zu verfremden!

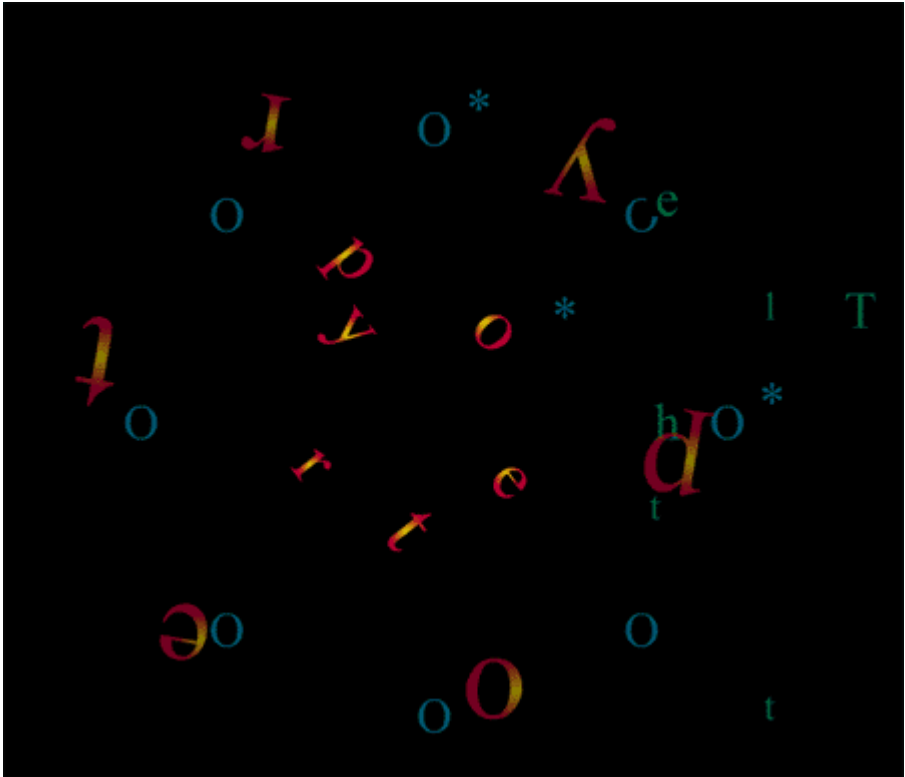
Man kann den Kampf aber auch ganz wörtlich nehmen und die Dekonstruktion ganz bildlich. Es gibt die Worte, die von der Poesie demontiert und in neue, eher visuell sinnliche als kognitiv semantische Zusammenhänge zerlegt werden. Was als festgefügtes Wort daherkommt, verliert seine übliche Gestalt, sobald das Geschoß der Poesie es trifft. Rilke hat dieses Grundgefühl des Dichters in seinen frühen Gedichten einmal in Verse gebracht:

Ich fürchte mich so vor der Menschen Wort.
Sie sprechen alles so deutlich aus;
Und dieses heißt Hund und jendes heißt Haus,
und hier ist Beginn und das Ende ist dort.

Nach dem Schuß der Poesie sind diese ach so deutlichen Wörter nicht mehr, was sie waren. Die Poesie hat sich durchgesetzt. Dem neuen Blick auf die Dinge geht die Zerstörung des alten voraus. Andrews erweitert die konkrete Poesie um die Syntax Zeit und Interaktion. So wie Gomringer in seinem Gedicht *Wind* allein aus der Anordnung des einen Wortes "Wind" vermittelt, was Wind ist, und so wie Jandl die Niagarafälle allein durch einen vertikalen Freiraum zwischen den Buchstaben *niagaaaaaaaaaaaaaaaa* und *ra felle* vor Augen führt, so artikuliert Andrews sein Anliegen auf der Oberfläche der Materialität der Zeichen.

Diese Materialität ist freilich tückisch, denn sie umfasst weit mehr als nur ihre graphische Existenz. Die traditionelle konkrete Poesie kann zwar auch mit Farbe arbeiten, aber sie kann z.B. nicht die Information vermitteln, dass das Wort "Poesie"

nach seiner farbenprächtigen Explosion (in rot-gelbe Buchstaben) wieder in ein einfaches Rot zurückfällt. Dieses Zurückfallen folgt freilich der Logik solcher Kampfspiele, die besondere Farbenpracht der Explosion jedoch nicht – und sie ist ein wahres visuelles Ereignis. Da das Schönste die Explosion des eigenen Wortes ist, möchte man am liebsten die ganze Zeit sich selbst treffen lassen.



Ist dies auch ein Zeichen? Oder ist dies Farbenpracht nur eine willkürliche Design-Entscheidung? Hier steht man vor der ganz alten hermeneutischen Frage: Was wollte uns der Dichter/Programmierer damit sagen? Nun, vielleicht, dass man gar nicht immer sich wehren soll. Dass man gar nicht immer den Zugriff auf die Außenwelt suchen soll. Die oben beschriebene Dekonstruktion basiert ja auch auf einer klar bestimmten Handlung und setzt im Grunde nur der einen Ordnungsmacht eine andere entgegen. Vielleicht liegt die wahre Liebe des Poeten darin, sich aller besitzergreifenden Energie zu enthalten und sich ganz der Welt auszusetzen. Rilkes zitierte Klage über die Wortgewaltigen endet nicht zufällig mit Versen der Enthaltung:

Ich will immer warnen und wehren: Bleibt fern.
Die Dinge singen hör ich so gern.

Ihr rührt sie an: sie sind starr und stumm.
Ich bringt mir alle die Dinge um.

Noch deutlich hat Rilke das Objekt-Sein, die Vermählung mit den Dingen in späteren Versen ausgesprochen:

Und ich gehe und ich weiß nicht weiter
ich vergaß, was ich zu sagen kam,
alles will, ich soll ein Streiter
werden, und ich bin ein Bräutigam.

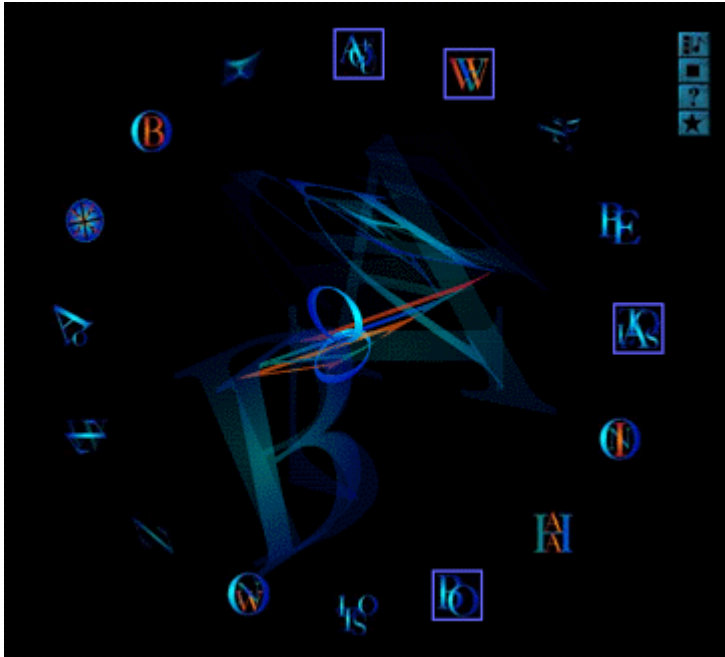
Der Gewinn liegt nicht im Sieg, sondern im Unterliegen.

Sicher ist das freilich nicht. Nicht sicherer jedenfalls als die Gedanken, auf die man beim Anblick abstrakter Bilder kommt. Hier wie da ist es letztlich eine Frage der kognitiven Energie, die das Werk über seine gelegentliche visuelle Qualität – sei dies ein schwarzes Quadrat oder ein zerspringendes Wort – beim Betrachter freisetzt. Mit dem entsprechenden Hintergrund mag man also Rilke und Dekonstruktivismus assoziieren. Andere – deren Hintergrund eher die Kirmis-Schießbude ist – werden einfach ein bisschen mit der Poesie auf die blauen und grünen Worte schießen und sich wünschen, diese wie jene wären doch Personen oder wenigstens Moorhühner.

Während Andrews mit *Seattle Drift* und *Arteroids* die neuen Möglichkeiten konkreter Poesie unter den Bedingungen ihrer Digitalität testet, wendet er sich mit *NIO* der *Sound Poetry* bzw. *Visual Music* (Vismu) zu. Es geht ihm dabei zum einen wieder um Interaktion, zum anderen um die Aufnahme auch des akustischen Mediums und die Stärkung des intermedialen Faktors: "I'm trying to synthesize and transform image, sound, and text, not simply juxtapose them", erklärt Andrews auf seiner [Website](#), "My work is all about synthesis of arts and media", sagt er im [Interview](#).

NIO ist eine Sammlung von Soundschleifen, die vom User beliebig zusammengestellt werden können. Die 16 Soundschleifen werden durch 16 im Kreis angeordnete Buchstaben bzw. Icons repräsentiert. Klickt man auf diese, aktiviert man den zugehörigen Sound, wobei zur Musik in der Mitte des Kreises eine Animation bzw. Komposition der beteiligten Icons zu sehen ist. Die immer gleich langen Sounds sind mit *Cakewalk* aufgenommen und mit *Sound Forge* bearbeitet, die animierten Images sind in *Flash* erstellt, das zugrundeliegende Programm ist in Lingo geschrieben und funktioniert als Player, der die verschiedenen Layer an Soundsequenzen und Animationen synchronisiert.

Man kann immer nur 6 der 16 Soundschleifen aktivieren. Eine Einschränkung des Programms? Oder will Andrews' musikpädagogisch seine ungeduldigen Schüler auf die Ästhetik der Beschränkung verpflichten? Vielleicht würden zuviel beteiligte Soundschleifen verdecken, dass es sich bei den Animationen manchmal einen visuellen Rhythmus zum Sound, ein andermal um dessen Phonetisation handelt.



Andrews nennt NIO "a kind of lettristic dance" (Interview), ein "alternative music video" (Art of Interactive Audio) und betont eine Umdrehung der Dominanz:

Most programming languages are set up so that the visual dominates and controls the audio. In Nio, when a new sound begins playing, it causes the animations to change, which is a case of the audio controlling the visual.

Aber *NIO* ist ein bemerkenswertes Beispiel nicht nur für die Verschmelzung von Text, Image und Sound, es ist, wie Andrews im Interview betont, auch ein Fortschritt gegenüber den eingeschränkten Interaktions-Möglichkeiten der vorangegangenen Projekte:

in Seattle Drift, you can 'Do the text' or 'Stop the text' or 'Discipline the text'. I wanted the actions that you could take to be personally and literarilllllly [sic] meaningful.

Mit diesem Akzent auf die Interaktion folgt das Projekt der Rhetorik des Hypertexts: Man erhält seinen Text/seine Musik nicht mehr fertig vom Autor/Komponisten, sondern stellt ihn/sie sich selbst zusammen – aufgrund der vom Autor vorgegebenen Optionen. Funktioniert, was im Hinblick auf Literatur nie richtig überzeugt hat und am Ende nur verärgerte Rezipienten zurückließ, funktioniert das besser im Hinblick auf Musik und Bild?

Andrews selbst erklärt in seinem Essay *Stir Frys and Cut Ups* über Hypertext und Cut-up-Ästhetik: "one of the things you'd like in a cut up is meaningful association, not just widely combinatorial permutation." Die meisten Hypertexte bieten nur unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten, deren Bedeutungsgehalt schon deswegen nicht garantiert werden kann, weil auch der Autor nicht in der Lage ist, vorher alle Varianten durchzugehen (Raymond Queneau hatte für die 100 Billionen Lektüregänge seiner Sonett-Kombination *Cent Mille Millions de poèmes* (1961) über 190 Millionen Jahre ununterbrochener Lektüre veranschlagt). Kann Andrews da wirklich auf bedeutungsvolle Assoziationen hoffen?

Der Vorteil von *NIO* liegt in der anderen Sinnlichkeit. Während beim Hypertext der Mangel an klar komponierten narrativen Anschlüssen schmerzt, erfrischt hier die Möglichkeit, das Akapella durch jene Variationen zu bereichern, die sich bestens ins Ganze integrieren. Auch die geometrischen Formen, die sich wie ein Screen Saver vor einem bewegen, passen gut ins Paradigma des visuellen Genusses. Dem *lettristic dance* kommt es nicht auf Bedeutung an, er steht, wie Tanz ja zumeist, primär im Zeichen jener "aesthetics of the sensual", die Andrew Darley in seinem Buch *Visual Digital Culture* als Tendenz auch für die semantischen der visuellen Künste (wie etwa Film) feststellt. Jim Andrews audio-visuelle Projekte erhöhen den Interaktionscharakter auf Kosten des semantischen Aspekts. Es geht nicht mehr ums Deuten – wie in seinen Werken kinetisch-konkreter Poesie –, es geht ums Ausprobieren. Die Aktivität des Users als Bastler ersetzt seine Aktivität als Leser.

Ums Engagement des Bastlers aber geht es Andrews, wie dem Interview weiter zu entnehmen ist:

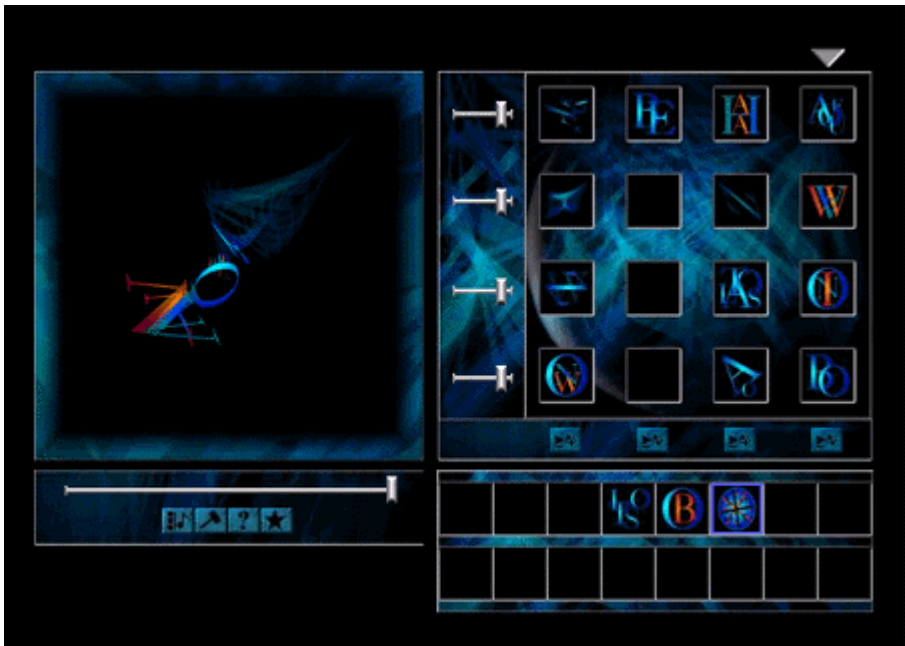
One of the things about Nio is that it can deal with layers of rhythmic music. So you can take songs and chop them up into loops (even better if you have different recordings of the vocals, drums, etc) and then allow people to rearrange the music arbitrarily or with constraints. And you can associate one or more animations (which themselves may be interactive) with each of the pieces of the song, so that you end up with a very different sort of music video for the Web than we have seen so far and perhaps a different song than you started out with. Very interactive and engagingly compositional both sonically and visually, hopefully.

Vordenker dieses Konzepts ist Brian Eno, der in einem *Interview* im Online-Magazin Wired im Jahre 1995 die Richtung für das vorgab, was er nicht *interactive*, sondern *unfinished music*¹ nennt:

What people are going to be selling more of in the future is not pieces of music, but systems by which people can customize listening experiences for themselves. Change some of the parameters and see what you get. So, in that sense, musicians would be offering unfinished pieces of music - pieces of raw material, but highly evolved raw material, that has a strong flavor to it

already. [...] Such an experience falls in a nice new place - between art and science and playing. This is where I expect artists to be working more and more in the future.

Dieser Vision aleatorischer Musik verschreibt sich Andrews, der im Mai 2001 zu Enos Überlegungen eine Diskussion in *Webartery* initiierte. *NIO* ist seine praktische Antwort, und es lässt in der Tat die Grenze zwischen Programm und Kunst verschwimmen. "Nio is part 'tool' and part heap of art", schreibt Andrews und stellt in Aussicht, dass in einer nächsten Version statt der jetzt verfügbaren 16 Sounds 60 angeboten werden. Wer will, kann die 16 Sounds aber auch durch andere, eigene ersetzen, denn seit August 2001 ist der *NIO-Source Code* öffentlich: "if people use the code, it increases my value as a programmer and artist." So mag nun jeder mit seinen eigenen Soundschleifen seine eigenen a cappellas basteln; deren Hintergrundstimme freilich immer die von Andrews bleiben wird, denn der Erfinder des Programms ist bekanntlich Autor noch vor dem Nutzer des Programms. Wer lieber auf der Oberfläche des Bildschirms bleibt, muss sich mit dem Angebot Andrews begnügen und kommt vielleicht auf den Geschmack in *NIO*s zweiter Spiel-Option, die das Zusammenstellen der 16 Soundschleifen in vier Gruppen und das Abspielen dieser Komposition in der Reihenfolge der Zusammenstellung ermöglicht.



Dessert: Ganz ohne Interaktion, ganz in sich selbst bewegt: *Tiger Lily*. Wer auf diese Seite kommt sieht zuerst das Gesicht eines Tigers, dann das einer schönen Frau.

Ihre gedanklichen Vorfahren findet man in all den Mythen, die von der Gefahr des Begierde sprechen: Sirenen, die Hexen in Goethes Walpurgisnacht, die Nixen der Romantik, Wehrwölfe und Vampire. Vielleicht wäre die umgekehrte Verwandlungsrichtung (von der Schönen zum Tier) angemessener gewesen. Vielleicht hätte Andrews auch auf den Text neben dem Bild verzichten sollen: Die rhythmische Bewegung der Verwandlung gibt dem Ganzen auch so ausreichend sexuelle Konnotation. Die Leistung des Programmierers und Designers indess wird hier noch einmal unter Beweis gestellt.



Für die ganze Verwandlung, weitere davon und das Programm zur eigenen Verwendung: [go](#)

Fussnoten

1. Diese Unterscheidung findet man übrigens schon in Umberto Ecos Buch "Das offene Kunstwerk", wo ein ausdeutungsreiches Werk wie Kafkas "Schloß" als offen bezeichnet wird, ein Werk, das erst im Prozess seiner Aufführung durch vorzunehmende Kombinationen vollendet wird (Eco nennt Beispiele der Musik: Karlheinz Stockhausens *Klavierstück XI* und Henri Pousseurs *Scambi*), dagegen als "«nicht fertige» Werke, die der Künstler dem Interpreten mehr oder weniger wie die Teile eines Zusammensetzspiels in die Hand gibt, scheinbar uninteressiert, was dabei herauskommen wird." (Frankfurt am Main 1977, S. 30f.)