

Roberto Simanowski

Das Epos der Maschine: Interview mit Urs Schreiber

2000-08-23

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17386>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Das Epos der Maschine: Interview mit Urs Schreiber. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 13, Jg. 2 (2000-08-23), Nr. 6, S. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17386>.

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/>

Das Epos der Maschine: Interview mit Urs Schreiber

Von Roberto Simanowski

Nr. 13 – 23.08.2000

Abstract

Urs Schreiber hat für sein  Epos der Maschine (Besprechung in dichtung-digital) begeisterte Lobeshymnen der Netzgemeinde erhalten. Die raffinierte 'Ästhetik der teleskopischen Präsentation' schien einen neuen Weg der digitalen Literatur zu eröffnen, entstanden war ein 'ausfahrbarer Hypertext', der die nichtlineare Anordnung der Texte mit dem Spektakel ihres Erscheinens verband. Roberto Simanowski sprach mit Urs Schreiber über Entstehung und Konzept des "Epos", über das Lesen unter der Brandung technischer Effekte, 'Buchstabenblut' und die Digitalisierung konkreter Poesie.

dd: Du hast 1998 mit "Das Epos der Maschine" am Pegasus-Wettbewerb für Netzliteratur teilgenommen. War dieser Wettbewerb der Auslöser deiner Experimente mit Netzkunst?

US: In der Tat. Zu der Zeit hatte ich gerade meine Ausbildung abgeschlossen und das Studium begonnen. Nach zwei Jahren Maloche war mir nach harter Hirnarbeit. An der Uni hatte ich endlich Zugang zum Netz, habe mir Java angeeignet und so wieder einmal die Maschinen getauscht: vom Radlader zur universellen Turingmaschine. Netzliteratur kannte ich nicht, aber als ich die Pegasus-Ausschreibung las, wusste ich, was ich zu tun hatte.

Man suchte "neue Ausdrucksformen des Netzes". Da lag ein Stapel Blätter in meiner Schublade, Blätter mit längst vergangen Aufzeichnungen, die um eine merkwürdige Maschine kreisten. Fragmentarische, szenenhafte Eindrücke, über die Jahre zusammengestellt. Dies waren gewisserweise dynamische Texte, denn längst hatte ich ihren genauen Ablauf vegessen und sie spukten in meinem Kopf herum ohne feste Struktur, ohne feste Reihenfolge, aber durch ein Labyrinth von Assoziationen verknüpft. Natürlich nur in meinem Kopf. Auf dem Papier kamen sie daher als serielle Verkettung mit unverständlichen Sprüngen. Gerade in diesem Moment hatte ich das richtige Werkzeug zur Hand, diese Welt in meinem Kopf zu materialisieren: Java.

So war also der Pegasus-Wettbewerb der Auslöser dafür, dass ich drei Monate lang die Nächte im Essener Rechenzentrum verbrachte. Schritt für Schritt tastete ich mich vor, ließ die Wörter ersteinmal hereinschweben, dann wieder heraus, dann zusammenfahren und aus dem Nichts erscheinen. Schließlich entstand daraus das Programm *narrator*, welches ich mit einem speziellen Skript fütterte, um all die Dinge darzustellen, die nachher das "Epos" ausmachten.

dd: Entstanden ist ein komplexes Werk aus verschiedenen Schichten und Ereigniszonen, in dem man sich leicht verlaufen kann. Könntest du uns mit einem Wegweiser ausstatten und die Idee hinter dem Ganzen preisgeben?

US: Ein Machinaut sitzt im Innern seiner Maschine, einem geheimnisvollen Etwas, schwarz, eiförmig. Er treibt durchs Weltall, als Zellkern seiner Maschine, als Fremdkörper in einem ansonsten perfekten Artefakt, treibt durch verschiedene Schichten und Ereigniszonen. Er irrt hindurch. Als Wegweiser dient ihm alleine ein kindskopfgroßer Stein aus schwarzem Basalt, filigran gestaltet mit unendlich verschnörkelten Gängen. Dahinein blickt er, um die Idee hinter dem Ganzen herauszubekommen, einen Wegweiser zu finden. Der Leser schwebt indes als auktorialer Geist durch die Maschinenwindungen, untersucht die eiförmige Kojе und erfährt dort, wenn er genau hinsieht, einiges. Bald findet er auch den Bordradar und sieht dort die Stationen der Reise, vergangene und zukünftige.

dd: Dieser Radar zeigt im Moment ihrer Beleuchtung Objekte (wie "Der Alte Wald", "Die Wüste Trai", "Die Erde", "Die Kojе"), die aktivierbare Links darstellen. Die Orientierungskarte *im* Text fungiert also zugleich als Site-Map für dessen Rezeption, was nahelegt, im Reisenden den Leser zu sehen und, weitergedacht, in der Maschine den gerade benutzten Computer. Vom Maschinauten sagst du, er irrt durchs Weltall, und ebenso irrt der Leser durch das All der vorgefundenen Texte. Ist er der eigentliche Held des "Epos"?

US: In der Papierliteratur gibt es den Briefroman, der gewissermaßen sein eigenes Medium ist. In dem Buch „Griffin und Sabine“, von „Nick Bantock“ [„Griffin und Sabine“, Wolfgang Krüger Verlag, ISBN 3-8105-0356-8], findet man sogar tatsächlich eine Sammlung von Postkarten und Briefumschlägen, die man erst noch öffnen muss. Man könnte fast das Gefühl bekommen, Post an einen selbst zu lesen. Oder aber zumindest die Korrespondenz eines Anderen geöffnet zu haben. Ist der Leser hier der eigentliche Held? Ich weiß nicht, aber das Pendant dazu im Netz ist nicht der Email-Roman, denn die Fortbewegungsart der Post ist ja nebensächlich.

dd: Die Noten, die das Werk in der Netzliteratur-Community erhält, sind durchgängig ausgezeichnet. Man ist begeistert von der brillanten Programmierung und der Grafik des Werkes. "ideal, um webdesigner in bewunderung und depression zu stürzen", heisst es z.B. oder: "alleine der umgang schrift und typographie! ich brauche gar nicht mehr zu lesen! wie sich woerter ineinanderschieben und kreisen und

erscheinen und verschwinden und und und und und!" Hier deutet sich an, dass das Lesen auch am Text vorbei gehen kann, da das Wort eher als visuelles Ereignis denn als Sinnträger erfahren wird. Kommt es im "Epos der Maschine" gar nicht mehr auf den Text, aufs Lesen an? Anders gefragt: Inwiefern liegt eine Ästhetik des Spektakels zugrunde, die weniger der Sprache des Wortes vertraut, um ihre Ziele zu erreichen, als der Sprache des Bildes, des Sounds und der Animation?

US: Ich war selbst überrascht, wie wenige Reaktionen zunächst auf den Text selber eingingen. Doch ist die *narrator*-Animation keineswegs Selbstzweck. Die Epos-Fragmente sind über Jahre entstanden, immer wenn sie in meinem Kopf auftauchten und ich schnell genug einen Stift zur Hand hatte. Das Epos so zu lesen, wie all die Sätze in meinem Kopf aufgetaucht sind, pulsierend, rasend, parallel, asynchron, auseinander, umeinander, von alleine, auf Aufforderung, immer wieder oder nur wie in letzter Minute, das soll der *narrator* ermöglichen. Das war meine Idee von "neuen Ausdrucksformen des Netzes".

"Das Netz", das war für mich damals (reichlich unzutreffend, wie ich heute weiß) vor allem die Netzvision des frühen Java: Programcode unterwegs von Rechner zu Rechner, Programmcode als Ideendestillat eines Fremden, welches sich vor mir abspielt, aufführt. Man redet ja mit seinen Applikationen, antwortet auf Dialogfenster, dies doch nur, weil sich der Programmierer diesen Verlauf überlegt hat. Man handelt eigentlich herum im Gedankengebäude des Codes. Und nun die Vision von Java: per Objektorientierung wird die sogenannte *class*, das Ideenatom des Programmcodes, zum handelnden Subjekt im Netz, streift herum und kommuniziert.

dd: Was bedeutet *class* genau?

US: In modernen Programmiersprachen konstruiert man den Code nicht mehr, wie früher, aus einer Ansammlung von Schleifen und Sprüngen, sondern man implementiert geschlossene Konzepte, sozusagen die Platonischen Ideen, aus denen das Programm aufgebaut ist. Diese Einheiten aus Daten und Funktionalität werden zu Klassen zusammengefasst, wobei man den Begriff wie in der Mengenlehre verstehen muss. Beim "Epos", z.B., ist eine zentrale Klasse das Wort. Sie beschreibt ein Wort als eine darstellbare Zeichenfolge mit Vorgänger und Nachfolger. Jedes Wort, das sich hier am Bildschirm produziert, gehört zu einer Unterklasse davon, und bekommt so die Fähigkeit seine Größe zu verändern oder Buchstaben ein und auszufahren. Die Klasse „Teleskopsatz“ wiederum ist beispielsweise eine Art Aufpasserin für die umtriebigen Wortobjekte, sie hält sie zusammen und gibt ihnen den Befehl sich zu zeigen oder zu verstecken. So ist alles wie im Theater organisiert, wo eigenständige Akteure miteinander interagieren. Dies nennt man objektorientierte Programmierung. Mit Java erweitert sich der Lebensraum eines Klassenobjektes vom lokalen Rechner auf das ganze Netz.

dd: ok.

US: Als Jugendlicher habe ich programmieren gelernt, indem ich mit Freunden Spiele am Computer konstruierte. Einfache Textadventure, später Simulationen. Der Rechner, das war immer die Knetmasse, die formbare Parallelwelt, Substrat von einem gewissen Lebensodem getaktet. Habe ich also ein reines Spektakel geknetet? Manchmal kam es mir fast selbst so vor, doch dann wiederum: Mir scheint es, als gäbe es hier deutlich zwei charakteristische Zeitskalen. "Lesen wird zu tauchen, schwimmen, wühlen", habe ich in der Einleitung geschrieben. Man kann natürlich auch in der Brandung spielen und sich von den Wellen treiben lassen, schließlich sind wir im Netz! Taucht man dann aber unter das Donnern der Brecher, wird alles mit einem Mal still und weit und tief. Dies habe ich bei Epos-Lesern beobachtet, auch bei mir selbst.

Man kann sich flott durch die einzelnen Szenarien klicken und sich am allgemeinen Firlefanz erfreuen. Wer aber wirklich beginnt das Korallenriff zu untersuchen, sich an die Textzeilen heftet und mit ihnen durch die Geschichte taucht, Verknüpfungen aufstöbert und mit interessierter Geduld den Mauszeiger nutzt, um sich die Zeilen hervorzuholen (und was ihn sonst noch erwartet), der wird erst das eigentliche Spektakel erleben, das Spektakel in seinem eigenen Kopf, wie es sich für eine Geschichte gehört.

dd: Die Lektüre tief unter den Wellen der technischen Effekte - das ist eine interessante Perspektive, der offenbar jedoch nicht alle Leser gefolgt sind. Kann der Grund dafür auch darin liegen, dass die Texte selbst kaum einen roten Faden erkennen lassen. Du sagst, es handelt sich um spontan notierte Fragmente, die über Jahre entstanden sind, und ermunterst zu einem Lesen, das sich der Entstehungsweise der Sätze ("pulsierend, rasend, parallel, asynchron") angleicht. Im Grunde haben wir hier das gleiche Problem wie bei der klassischen Hyperfiktio: Die Multilinearität und Punktualität der Text-Präsentation wird weniger als Gewinn und Befreiung von festgelegten Sichtweisen empfunden denn als Beliebigkeit und Mangel einer präzisen Ordnung dessen, was der Autor kommunizieren will. Wie könnten sich hier Autor und Leser aufeinander zu bewegen?

US: Die Epos-Texte haben zwar keinen roten Faden, aber sie haben doch sozusagen alle eine rote Mütze auf, sie hängen über ihr Thema zusammen. Der Autor hat sie auf einer wilden Verfolgungsjagd eingefangen, hier einen, dort einen, und präsentiert nun sein Beweismaterial: kein Fadenknäuel, sondern eher ein Container Altpapier. Kommissar Leser, übernehmen sie! Hier ist es wieder, das Tauchen, und Wühlen. Beim klassischen Hypertext gibt es immer nur genau einen Zettel aus dem Haufen zu sehen. Beim Epos sind die Zettel miteinander verklebt, stecken ineinander, haben doppelte Böden oder laufen durch die Gegend. Das wird natürlich kein Entwicklungsroman, das wird eine Suche. Irgendwann sieht man den Leser kopfüber im Texthaufen stecken, die Beine strampeln in der Luft. Da kommt ein ungewöhnlicher Satz durch den Haufen geschlängelt, der Leser packt danach und verschwindet vollständig. Man sieht nur noch wie es sich im Haufen regt.

dd: Im Grunde ist "Epos der Maschine" eine digitale Variante konkreter Poesie. Neben die Syntax von Text und Raum, die in der konkreten Poesie eine Rolle spielen, tritt hier noch die Syntax von Zeit und Interaktion. Ich denke da z.B. an den Anfang, wo die Worte, die die Maschine als Übergott infragestellen, selbst die Form eines Fragezeichens annehmen, mit dem Wort >Wahrheit< als Punkt. Anders als in der gedruckten konkreten Poesie, die keine Zeitachse kennt, kann man hier die Worte sich leicht hin und her bewegen lassen. Da die >Wahrheit< sich nicht bewegt, sondern so starr bleibt wie im Text beschrieben, ergibt sich eine bisher nicht mögliche Ebene der Konkretisation des Gesagten. Eine weitere Ausdrucksebene ist dann die der Interaktion: Klickt man auf >Wahrheit< verschwinden die anderen Worte hinter dieser, als suchten sie dort Zuflucht oder als verschluckte die Wahrheit das, was sie infragestellt. Bewegt man daraufhin die Maus, bewegt sich mit ihr auch >Wahrheit<, wobei jene Worte wieder zum Vorschein kommen, der >Wahrheit< als Text-Schweif über den Bildschirm folgen, bis sie, stoppt man die Bewegung, erneut hinter >Wahrheit< verschwinden. Das 'liest' sich, als könne die einmal vorgebrachte Frage zwar immer wieder unterdrückt, niemals aber ausgelöscht werden, vorausgesetzt es gibt Bewegung im Diskurs. Dieses Beispiel zeigt sehr schön, welche Bedeutungstiefe konkrete Poesie im Rahmen ihrer digitalen Inszenierung annehmen kann. Der Engländer Robert Kendall, der ebenfalls mit bewegten Worten im Computer experimentiert, spricht treffend von *kinetic visual poems*. Siehst du dich in einer bestimmten Tradition, gibt es Bezugspunkte außerhalb des Reichs des Digitalen?

US: Organischer Text, das ist vielleicht die Urmotivation hinter der Umsetzung des "Epos". Da ist natürlich immer schon der Hypertext. Doch der reißt einen meist hinaus aus jedem Zusammenhang anstatt das Netz der Zusammenhänge dichter zu flechten. Meine Texte enthielten ellenlange Kettensätze ohne Punkt und Komma und im Ganzen völlig unverdaulich für Fremde. Dies war mein erster Ansatzpunkt gewesen: Teleskopsätze, Hypersentence sozusagen, Navigation im Satz, Erschließung eines verrückten Satzgeflechtes durch Hineintauchen in das Nebensatzgeflecht. Dann waren da Sätze und Abschnitte, die einfach zu lang waren, um überhaupt im Ganzen sichtbar zu sein. Da dies auch teilweise gar nicht nötig war, begannen diese Brontosätze nun über den Bildschirm zu rollen, dem Betrachter wie ein scheues Fabeltier immer nur ein Teil ihrer schillernden Wortschuppen zeigend, dann wieder hinter Bäumen verschwindend, andere pulsierten herum wie verrückte Glühwürmchen, jedes ihrer Worte demonstrativ hervorschleudernd, um es gleich wieder in Gewahrsam zu nehmen. Man kann sie betrachten oder auch ziehen lassen, manchen sollte man besser ganz aus dem Weg gehen.

Grundidee war immer das Suchen, das sukzessive Erschließen. Jeder, der einmal eine volle Netzseite mit Text auf einmal angezeigt bekommen hat, weiß, dass es keinen besseren Grund gibt weiterzuklicken (oder natürlich auszudrucken). Dennoch verbringen Leute doch viel Zeit am Rechner und führen sich derweil teils

große Mengen an Information zu Gemüte - sukzessive. Die Rezeptionsform im Netz ist meines Erachtens stark mit dem Mausklick verknüpft und mit dem Suchen. Daher muss Netzliteratur sozusagen immer eine Suchmaschine sein, die sich vor sich selbst versteckt. Aus diesem Grund auch das "Spotlight" zu Beginn des Epos (und am "Schluss"!). Dieser Periskopsucher dient vor allem dem Verstecken all dessen, was nicht in seinem Sichtfeld liegt. Während man versucht den ersten Satz zu erhaschen wandert das Periskop über die neue Welt und zeigt erste Hinweise auf Tieferes, es bilden sich hier und dort Axone von einem Wort zum nächsten, und wer diesen folgt, taucht allmählich in die Geschichte ein.

dd: Die im "Epos" inszenierte "Navigation im Satz", die sukzessive Präsentation der Wörter, ist freilich eine geschickte Methode, um die Begegnung des Lesers mit einem übervollen Bildschirm zu vermeiden und ihm trotzdem jede Menge Text aufzubürden. Abgesehen von diesem pragmatisch-ästhetischen Wert besitzen solche "Teleskopsätze" freilich auch einen semantischen und zwar gerade im Rahmen eines Stückes, das von Technologie und fixierbarer Wahrheit handelt. Ich denke an ein Beispiel im Kapitel "Das Dominoexperiment", wo einer der Texte sich langsam aufbaut und anschließend bestimmte Wörter wieder getilgt werden, was zu einer Umkehrung von Sprecherinstanz und Aussage führt: Der Sprecher wird aus einer Person, über die der Geist spricht, zum Geist selbst, wobei dieser wiederum während der 'Textbeseitigung' von einem Geist des Erinnerns zu einem Geist des Vergessens wird. Das wirkt ein bisschen wie die Veranschaulichung der Derridaschen *différence* mit digitalen Mitteln: Aufschub ist hier unmittelbar auch Veränderung, wer erst die anderen Texte dieses Kapitels liest, wird dann einem Text begegnen, der seiner vorangegangenen Aussage widerspricht. Inwiefern entspricht hier die Weise der Textpräsentation der intendierten Aussage?

US: Während der urtümliche Teleskopsatz an seinem Fleck festgewachsen ist und den Leser einstrudelt, gehen seine Nachfahren aktiv auf die Jagd. Gerade beim "Domino Experiment" werden die Sätze zu ihren eigenen Erzählern. Sie liefern sich erst einen wilden Schlagabtausch, schlängeln sich wie Zungen aus dem Mund des Sprechers und werden im Röntgenbild sichtbar, wie sie sich wie Würmer in seinem Kopf winden. Bis zu diesem Punkt hat der Leser einige Erfahrung mit autarken Sätzen sammeln können, doch nun betätigt er einen Schalter und lässt sie damit von der Leine. Sie stürmen auf ihn los, erzählen, brabbeln und dozieren. Ein Satz präsentiert seinen länglichen Inhalt, doch hat er eine eigene Meinung dazu: Während der Schwanz noch Wort um Wort ausspuckt, wird vorne bereits eine andere Aussagenfigur aus dem Hintergrund der Intention hervorgeholt. Wie immer, wenn es um die Wahrheit geht, endet alles in einem wilden Gemetzel. Die Textpräsentation kämpft gewissermaßen um ihre eigene Aussage. Nachdem viel Buchstabenblut geflossen ist, schwebt einsam ein letztes Satzfragment über das Schlachtfeld. Hat es vielleicht die intendierte Aussage aus dem Getümmel retten

können? Zumindest drückt es sich scheu hinter den Schädelknochen herum, als ob es etwas zu verbergen hätte.

dd: Nun, nach diesem lebhaften Bericht vom Schlachtfeld der Wörter geht man am besten hin und sieht selbst. Kommen wir zum Produktionsprozess: "Epos" ist das Ergebnis der Zusammenarbeit von Kai Jelinek (Grafik), Cesare Wosko (Zeichnungen), Claudia König (Fotografie), der Band "Die with Dignity" (Sound) und dir (Text und Programmierung). Wie gestaltete sich diese Kooperation und die Abgleichung der Interessen und Ideen konkret?

US: Durch Ansteckung. Ich habe im Rechenzentrum gehockt und erste Versionen des Java-Codes geschrieben, erst nur zur Textanimation. Irgendwann gibt Kai mir eine Zeichnung, die ihm beim Lesen des Epos-Textes eingefallen ist. Ich baue die ein, zeige ihm erste Ergebnisse, er zeichnet mehr. Das Ganze beginnt plötzlich zu wachsen, im Wechselspiel. Wir werden aufgeregt, da alles wie von selbst Formen annimmt, die wir so vorher nicht gesehen haben. Wir sprechen Cesare an, und er steuert weitere Zeichnungen bei. Claudia fotografiert Rohrleitungen, einfach Rohrleitungen, schließlich geht es um eine Maschine. Dies wird nachher der Metallpanzer im Szenario "Die Erde".

Am Eindrücklichsten war die Zusammenarbeit mit der bemerkenswerten Band "Die With Dignity": Ich inseriere in einer Newsgroup, dass wir Sound für unser Projekt suchen, und es meldet sich zufällig eine Band ganz aus unserer Nähe, von der ich nie gehört hatte. Nur per e-mail kommunizieren wir und ich schicke erste Entwürfe und Texte. Die Gruppe hat damals also Screenshots und Texte vom Epos gehabt und diese als Partitur hergenommen, zumindest kam es mir so vor, als ich die Resultate hörte.

DwD arbeitet nach dem Prinzip: „First take is deadly.“ Das heißt: Man trifft sich, jeder bringt seinen Ideen mit, man verabredet vielleicht gerade noch den Titel des Stückes, dann wird gespielt, direkt auf die zu veröffentliche CD. Die Instrumente werden zum Teil für jedes Stück selbst konstruiert: aus Kondensatoren, Hochspannungsdioden, Elektronenröhren und dergleichen. Ich sah Fotografien, wie diese „Instrumente“ beim Gebrauch aufleuchten. Einen Eindruck davon bekommt man vielleicht, wenn man weiß, dass der Sound des Epos-Radar allein durch das Ausschalten eines speziell dafür gebauten Gerätes entstanden ist. Bei „Der Alte Wald“ ist eine Flöte zu hören. Um den genau richtigen Sound zu bekommen wurde diese auf dem Balkon gespielt, der Flötist bekam nicht mit, was die anderen machten. Ich finde es klingt toll.

GAWL von DWD: Als ich die Anfrage eines gewissen, mir damals völlig unbekannten Urs Schreiber in der Newsgroup de.rec.music.misc las, sah ich darin sofort die Möglichkeit, ein für die klangmalerischen Ambitionen von Die with Dignity wie geschaffenes Projekt anzugehen. Ich nahm also umgehend Kontakt auf mit den kreativen Köpfen Brenner, Broszat, Guderia und Repgen und machte sie darauf

aufmerksam. Sie sagten spontan zu mit der einzigen künstlerischen Voraussetzung, eine Standleitung in's Internet zum Maschinenepos im Studio zur Verfügung zu haben. Außerdem sollte eine spezielle Fassung des Textes ausgedruckt vorliegen, bei der alle Abschnitte per Zufallsgenerator gemischt wurden, zwecks semantischer Öffnung und intensivem Studium der verborgenen Assoziationen; also sozusagen Musik als Katalysator zwischen Idee und Erfahrung.

Die Band wollte die Musik dergestalt komponieren, daß sie die Stimmung der Texte unterstützt, ohne die Assoziationsfreiheit des Lesers zu behindern [...] Die zeitweilige Verwendung von 60er-Jahre-Sounds synthetisiert die visionäre Atmosphäre des Science-Fiction-Kontextes akustisch aus der Vergangenheit und veranschaulicht durch diesen Kunstgriff die zyklische Gesamtstruktur allen Seins. [...] Auf Grund der teilweisen Verwendung speziell entwickelter, mit Hochspannung betriebener Röhreneffektgeräte war es notwendig, daß die Musiker großen Abstand von einander hielten, was eine Identifikation mit der Isolation des Protagonisten vereinfachte. Der Zusammenprall verschiedener Kulturen wird in "Gelandet bei den fedrigen Wesen" symbolisiert durch die Verwendung japanischer Tonleitern in Guderias Flötenspiel. Die abreißenden Funkgespräche spiegeln die zerbrechende Kommunikation wider.

Die fehlende Harmonie zwischen Mensch und Maschine wurde durch konsequente Verwendung defekter Geräte akustisch umgesetzt. Zufallsgeneratoren triggerten die Sequencerspuren in Stücken wie "Im Hangar" und "Wüste Trai". Man übernahm vereinzelt, teilweise klangtechnisch stark verfremdet, Stichwörter aus dem Text, um auf eine Meta-Ebene der Handlung zu gelangen. [...] Abschließend wurden alle Aufnahmen, fertig produziert und nach den einzelnen Web-Seiten betitelt auf CD-R gebrannt, Urs Schreiber zugesandt, der sie in das Maschinenepos integrierte.

dd: Basieren die nächsten Projekte auf einer ähnlich spontanen Kollaboration?

US: Zur Zeit ist nichts künstlerisches geplant. Ich hoffe, dass ein Programm, an dem ich im Moment arbeite, vielleicht einmal im Netz Dienst tun wird, aber da geht es um mathematisches.

In der Zeit, nachdem das Epos fertiggestellt war und ich die erste positive Resonanz bekam, lag mir viel daran, das Konzept auszubauen und anderweitig anzuwenden. So habe ich versucht, den *narrator*-engine professioneller zu gestalten und für allgemeine Zwecke nutzbar zu machen. "UTML" sollte das dann heißen, ein paar Entwürfe sind noch auf meiner Website. Eine Webdesignfirma in Wuppertal hat sich auch tatsächlich zeitweise dafür interessiert, doch ist leider nichts weiter daraus geworden.

Dann war da noch die Idee, ein wirklich vernetztes Projekt, also eines mit einer Vielzahl von Autoren, mit einer Art *narrator*-Editor zu gestalten. Über ein solches Editorprogramm sollte es möglich sein, dass in einem gemeinschaftlichen Text

jeder Autor beliebig neue "Teleskopsätze", also aus- und wieder zusammenfahrbare Sätze nach Epos-Art, einfügen kann. So entstünde z.B. ein Text, der zu Beginn aus einem einzigen Satz zu bestehen scheint, dem dann per Mausklick wieder und wieder Nebensätze und Untersätze, zu entlocken sind, die sich alle selbst wieder durchdringen können. Das war angelehnt an das TEXTRA-Projekt von Oliver Gassner und auch davon ist eine kleine Demo-Version auf meiner Website zu besichtigen.

Doch schließlich stellte ich fest, dass all das mich zu viel Zeit kostete. Von der Programmidee bis zur Ausführung ist es oft ein weiterer Weg als die reine Machbarkeit einen ahnen lässt. Mein Physik-Studium forderte seinen Tribut und ist heute mein Hauptinteresse, so dass ich die Netzliteraturszene im Moment nur noch als Zuschauer betrachte.

dd: Da bleibt nur zu hoffen, dass sich wieder die Zeit für künstlerische Projekt findet, denn das entworfene Mitschreibprojekt der "Teleskopsätze" klingt sehr spannend und es wäre interessant zu sehen, wie sich diese Art 'ausfahrbarer Hypertext' in einem kollaborativen Setting entwickelt. Apropos Netzgemeinde: Wie schätzt du die deutsche Szene der digitalen Literatur ein?

US: Jung, klein und voller interessanter Köpfe.

dd: Letzte Frage: "Epos der Maschine" basiert nicht auf der Erzählstruktur des Hypertextes, aber auch nicht auf linearer Narration, es ist Produkt der Zusammenarbeit, aber kein nach außen offenes kollaboratives Schreibprojekt, das den Werk- und Autorbegriff auflösen würde. Wenn du ein Manifest der digitalen Literatur schreiben würdest, wie lauteten die ersten Sätze?

US: Das "Epos" ist in der Tat kein Produkt des Netzes, als es nur einen Autor hat. Doch ist der Text netzartig und in gewissem Sinne ein kollaboratives Schreibprojekt eines Autors mit sich selbst. Seine Darstellung hängt nur vom Medium Computer ab, seine Rezeption allerdings vom Netz selbst, nur durch das Internet sind solche Dinge überhaupt von Interesse. Auch Kollaboration ist ein wichtiger Aspekt des Internet, doch mich faszinieren noch mehr die Prozessoren, die überall dort im Hintergrund schlummern und sich bei der Darstellung von HTML-Seiten langweilen. Kollaboration hätte man auch in einem Internet, das auf Posteulen-Austausch basiert, aber ein Rechner ist mehr als die Kreuzung zwischen Schreibmaschine und Telefon und das Internet nicht nur ein Kommunikations-, sondern vor allem ein Rechnernetz. Das größte Netzliteraturprojekt in diesem Sinne ist vielleicht seti@home, die Suche nach außerirdischem Leben per verteiltem Rechnen im Internet.

dd: Und spätestens da müsste man dann wieder die gute alte Frage stellen, was das alles noch mit Literatur zu tun hat :) Lassen wir uns überraschen.