

Roberto Simanowski

Text als Bild: Interview mit Anja Westerfrölke

2000-11-30

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17409>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Text als Bild: Interview mit Anja Westerfrölke. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 14, Jg. 2 (2000-11-30), Nr. 7, S. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17409>.

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/>

Text als Bild: Interview mit Anja Westerfrölke

Von Roberto Simanowski

Nr. 14 – 30.11.2000

Abstract

Der von Ars Electronica ausgerichete Linzer Literaturwettbewerb um den Marianne-von-Willemer-Preis 2000 hat dominoa mit einem der beiden Preise ausgezeichnet. Die fünf Autorinnen des Projekts, Petra Harml-Prinz, Angelika Mittelmann, Renate Plöchl, Ilse Wagner und Anja Westerfrölke, haben ein 'Textspiel' vorgelegt, dem sie die Erklärung mit auf den Weg geben, dass Text "immer auch schon Bild" war und dass das Internet, "dieses nun erneut in den Mittelpunkt" stellt. Roberto Simanowski sprach mit Anja Westerfrölke über den Wettbewerb, das Werk, Browserliteratur und Flash.

dd: Der Linzer Literaturwettbewerb um den Marianne-von-Willemer-Preis setzt zwei entscheidende Beteiligungsbeschränkungen: 1. teilnehmen durften nur Autorinnen, 2. die Beiträge sollten "in spezifischer Weise in ihrer Produktion und/oder Präsentation auf der Nutzung von Internet basieren". Brauchen beide Zielgruppen eine besondere Lobby? Provokant formuliert: Sollen Frauen an Technik herangeführt werden?

AW: Im Hinblick auf Kunst und ihre Institutionen brauchen Frauen, wohl nicht nur in Österreich, sehr wohl eine Lobby (Schon Ihre Frage "*Sollen Frauen an Technik herangeführt werden?*" bestätigt das). Wer nicht kommerziell mit Technologie und Medien arbeitet, braucht diese Institutionen umso mehr. Die Ausschreibung selber sehe ich auch problematisch. Wie kann ein Wettbewerb in einem Medium, das vor allem durch seine weltweite Ausdehnung bestimmt ist, die deutsche Sprache und die Zugehörigkeit zu Österreich, Schweiz oder Deutschland zur Teilnahmebedingung machen, ohne dabei die Verwendung von Englisch und Übersetzung nicht einmal anzusprechen. Auch liessen die gewählten Formulierungen alles offen. Irgendwie scheint mir immer noch alles in den Anfängen zu stecken. Auch die Jury mußte zum Teil erst mit den Bedingungen des Internets vertraut gemacht werden. Aber dass ihr *dominoa* dann doch gefiel, wo, entgegen ihrer Erwartung, nicht einmal eigene Texte verwendet wurden, auch dass der

Wettbewerb für 2002 wieder ausgeschrieben wird, spricht wiederum für die Verantwortlichen. Leider haben die Kulturpolitiker eben selten die richtigen Theoretiker, die sie beraten.

dd: Wie kam *domino* zustande? Wie fanden sich die fünf Autorinnen? Was machen diese, wenn sie keine Netzprojekte erstellen?

AW: Die Natur von *domino* deutet darauf hin, dass keine der Frauen in der Gruppe eine Autorin ist. Es waren die verschiedenen Fähigkeiten und Erfahrungen der einzelnen Frauen, die *domino* ermöglicht haben. Von mir kam die Idee und ich habe die Zusammenarbeit koordiniert. Das Konzept konnte sich nur gemeinsam entwickeln: die Grafikerin entwickelt neue Kriterien, die Programmiererin kennt die Bedingungen, Vorstellungen verändern sich, damit das Spiel überhaupt funktioniert. Vielleicht war es ja die Zusammenarbeit selber, die der Anlass für die Projektgruppe *domino* war.

Medienprojekte im allgemeinen werden immer komplexer und sind mehr und mehr das Ergebnis der Arbeit in verschiedenen Teams und nicht mehr das Ergebnis von einzelnen, die alles können.

Die Projektgruppe-*domino* setzt sich wie folgt zusammen:

- Petra Harml-Prinz: Grafikerin, Studium an der Hochschule für Gestaltung Linz, seit 1984 selbständig in der Wirtschaft tätig.
- Angelika Mittelmann: Informatikerin, beschäftigt in der VOEST-ALPINE STAHL LINZ GmbH als Organisationsentwicklerin, Innovations- und Wissensmanagementprojekte, Lehrbeauftragte an der Universität Linz.
- Renate Plöchl: Germanistin, Studium in Salzburg und Berlin, seit 1986 im Kunst- und Kulturbetrieb tätig, Projekte zur "weiblichen Schrift".
- Ilse Wagner: Germanistin, Studium in Salzburg, arbeitet als Pädagogin und an zahlreichen Theater-Projekten als Regisseurin und Puppenspielerin.
- Anja Westerfrölke: Künstlerin, Studium in Salzburg, Linz und Lodz, Polen. Rauminstallation, Objekte, Videofilme, Multimedia- und Internetprojekte. Ausstellungen im In- und Ausland.

dd: Welche Internet-Projekte haben Sie bisher entwickelt?

AW: Als bildende Künstlerin habe ich immer auch mit verschiedenen Medien gearbeitet. In Zusammenarbeit mit der Kanadierin Betty Spackman sind mehrere Arbeiten im Internet entstanden, die auch Bestandteil von größeren Projekten sind:

- <http://www.yorku.ca/BodyMissing/artists/plot> (1996)
- <http://www.aec.at/fleshfactor/readingroom> (1997)
- <http://www.artphalanx.at/projekte/arttraffic/strand> (1999)

dd: "Dominoa" ist eine Art Spiel mit Textkarten. Man muss 49 vorhandene Textkarten aufdecken, ohne dabei eine Karte zweimal anzuklicken. Die Aufgabe ist also, sich zu erinnern, welche Karten bereits gelegt wurden. Anhaltspunkte dafür sind die 7 Vergrößerungsstufen des Textes (die größte lässt nur einen Teil eines Buchstaben erkennen, die kleinste soviel Text, wie ein Absatz hat) und sein Farbfeld. Jede der 7 Vergrößerungsstufen kommt in jeder der 7 Farben nur einmal vor. Wer dies im Auge behält, wird alle 49 Karten nur einmal legen und damit eine Spielqualität von 100 % erreichen. Insofern handelt es sich hier um ein Aufpassspiel, das, so scheint es, die 7 Bücher der 7 österreichischen Autorinnen, aus denen die Textzitate genommen sind, nur als Staffage gebraucht. Ist das Text-Spiel "Dominoa" der Abschied vom Text, die Verwandlung des literarischen Textes zum Schatten seiner selbst im Event eines Kartenspiels?

AW: Sie haben das Spiel schon in der dd-Besprechung sehr verständlich erklärt (auch weniger bewertend). Ich habe hier nur einige Vorschläge und übermittle dazu noch die Beschreibung des Spiels aus dem Katalog des ArsElectronica Festivals 2000.

- "Dominoa" ist eine Art Spiel mit Textkarten... Textfelder vermittelt vielleicht eher die zweidimensionale Wirkung des Java-applets,... domino ist kein Kartenspiel, vielleicht als Metapher eher Bausteine... Man muss 49... niemand muss, es gibt auch UserInnen die nur ganz bestimmte Felder anklicken... vorhandene Textkarten aufdecken, ohne dabei eine Karte zweimal anzuklicken. Die Aufgabe ist also, sich zu erinnern, welche Karten bereits gelegt wurden. Anhaltspunkte dafür sind die 7 Vergrößerungsstufen des Textes... jeweils 7 Vergrößerungsstufen von 7 verschiedenen Texten... (die größte lässt nur einen Teil eines Buchstaben erkennen, ...zeigt nur den Teil eines Buchstaben... die kleinste soviel Text, wie ein Absatz hat... etwa einen Absatz) und sein Farbfeld... es gibt Versionen ohne farbige Markierungen, z.B. für PuristInnen... Jede der 7 Vergrößerungsstufen kommt in jeder der 7 Farben nur einmal vor. Wer dies im Auge behält, wird alle 49 Karten nur einmal legen und damit eine Spielqualität von 100 % erreichen. Insofern handelt es sich hier um ein Aufpassspiel, lieber: "Aufmerksamkeit", wird bei Mediengestaltung inzwischen schon als gestalterisches Kriterium bewertet... das, so scheint es, die 7 Bücher der 7 österreichischen Autorinnen, aus denen die Textzitate genommen sind, nur als Staffage gebraucht. Ist das Text-Spiel "Dominoa" der Abschied vom Text, die Verwandlung des literarischen Textes zum Schatten seiner selbst im Event eines Kartenspiels?

Katalogtext:

Der Gewinn ist der Text

dominoa ist ein Literaturspiel im Internet, das die Lust am Spiel und die Lust am Text gleichermaßen anspricht. Das Spielmaterial sind Textseiten aus Büchern von österreichischen Autorinnen. Ausgehend

von identen Buchseiten werden die verschiedenen Texte wie im klassischen Dominospiel als Bausteine aneinandergereiht. Jeder Text steht in sieben Größenvarianten zur Verfügung: vom lesbaren Text bis zum aufgelösten graphischem Element eines Buchstabenfragmentes. Text war immer auch schon Bild. Das Medium Internet stellt diesen Zusammenhang erneut in den Mittelpunkt: Text setzt sich ständig neu zusammen, wird in seiner Größe und in seinem Format verändert, ist in Bewegung. Es entsteht eine veränderte Aufmerksamkeit. Verändern sich dadurch auch die Texte?

Das Spiel in den verschiedenen Varianten, Texte, die visuell gleichwertig nebeneinander stehen, und als Belohnung ein Einblick in die Struktur der Website bieten einen möglichen Zugang zu Literatur im Internet an. Für spielfreudige Userinnen sind die Spielvarianten: *dominoa* für Ungeduldige, *dominoa* für Logikerinnen, *dominoa* für Visuelle, für Puristinnen oder Ästhetinnen leicht zu erweitern, indem verschiedene Elemente des Spiels sich individuell kombinieren lassen. Unabhängig von der jeweiligen Variante bleibt das Ziel des Spiels alle Felder gesehen zu haben. Darüber hinaus ist jedes Feld mit den Seiten des Buches verbunden, aus dem der Text der einzelnen Autorinnen stammt. Spielgewinn ist die Lektüre der Texte von Ilse Aichinger, Elfriede Czurda, Elfriede Gerstl, Tonja Grüner, Elfriede Jelinek, Friederike Mayröcker, Marlene Streeruwitz.

dd: Vielen Dank für den Kommentar zum Kommentar. Ich will, wenn auch nicht auf dem Begriff des Kartenspiels beharren, so doch den des Dominospiels anzweifeln. Ein Dominostein existiert ja eigentlich immer nur in der Mitte des Bildes, wenn zwei Karten oder Bausteine nebeneinander liegen. Das Dominoprinzip hingegen beruht auf der Zweiteiligkeit des Einen, das seinen Zwilling im Anderen sucht. Hat es diesen gefunden, kann der andere Stein angelegt werden, wobei dessen mitgebrachte zweite Hälfte die Aufgabe, den Zwilling zu finden, erneut stellt. In *dominoa* gibt es keine andere Hälfte; es gibt nur Einzelteile, wodurch sich die Aufgabe des Dominospiels gar nicht stellt.

AW: Wir hatten auch einmal überlegt unsere Arbeit *Domina* zu nennen.

dd: Gut, gehen wir noch einmal ans Ende der vorletzten Frage: Ist das Text-Spiel *dominoa* der Abschied vom Text, die Verwandlung des literarischen Textes zum Schatten seiner selbst im Event eines Spiels?

AW: Von Anfang an empfand ich die Arbeit an *dominoa* als Gratwanderung: Benutze ich die Texte als Bildmaterial? Bleibt nur mehr die Ästhetik übrig? Überraschend dann, wieviel Inhalt allein schon in den Fragmenten zu finden war, dort, an der Stelle in meiner Wahrnehmung, wo Text und Bild zusammen kommen. Und bei der

gemeinsamen Arbeit dann immer die Überlegungen, was ist noch lesbar? Bei der Auswahl der Felder, die Auflösung, Größen und Ladezeiten. Wie lassen sich trotz Applet die kleinen Steine aufblasen um sie besser auszuwählen. Wir haben erst nach 14 angeklickten Feldern die Texte zum Lesen freigegeben, damit nicht sofort die UserInnen (auch wegen des Problems mit dem Internet Explorer auf dem PC) die Texte lesen oder eben nicht lesen wollen sondern nur klicken und weg sind.

".....Text war immer auch schon Bild....." In Handschriften wurde eine ganze Buchseite mit viel Aufwand mit einem einzelnen Buchstaben gefüllt. So als wenn die Schreiber wussten, das es diese Seiten sind, die auch heute unser Interesse erregen und uns das Weiterlesen versuchen lassen.

Autoren und Autorinnen werden noch weit mehr zu entscheiden haben, wenn das Zusammenwirken von Text, Bild, Ton, Video auf den Rechnern leichter gehen wird: Wer liest meinen Text wie, was filme ich davon, etc.?

Elfriede Mayröcker ist da am Telefon schon recht pragmatisch. Obwohl sie selber kein Internet verwendet: "Ich freue mich, dass Sie einen Text von mir verwenden." Und so interessant die Texte auf der homepage von Elfriede Jelinek (<http://ourworld.compuserve.com/homepages/elfriede/>) sind, muss ich gleichzeitig aber auch annehmen dass sie diese Gestaltung so will.

Nicht Agenturen, die beauftragt werden und dann eigentlich sich selber präsentieren, sondern Zusammenarbeit verschiedener Personen wäre wieder eine Antwort. Ich weiß nicht, wieviele AutorInnen die Präsentation mit in ihre Arbeit einbeziehen wollen. Literatur im Internet wird aber immer auch von diesem Medium mitbestimmt werden. Was spricht dagegen es nicht lieber gleich mitzugestalten?

dd: Gab es Publikumsreaktionen zu "Dominoa"?

AW: Die (wenigen) Insider, die täglich im Internet sind, waren kritiklos erfreut. Das Publikum scheint mir eher damit beschäftigt zu sein, dass sich außer dem Telefonbuch und der eigenen homepage noch anderes im Internet finden lässt. Auch die Jüngeren scheinen eher festgelegte Erwartungen an dieses Medium zu haben.

dd: Für die Rezeption von "Dominoa" empfehlen Sie die Verwendung von Netscape 4.5 auf einem PC, da andererseits nicht alles so funktioniert wie es soll. Solche "Browserliteratur", die eine bestimmte technische Ausrüstung beim Rezipienten voraussetzt, ist nicht unumstritten. Manche sagen, man solle die Wahrnehmbarkeit der technisch generierten Ausdrucksformen nicht derart vom technischen Equipment der Rezipienten abhängig machen. Andere meinen hingegen, man dürfe sich im Zeitalter der Farbfilme nicht an *den* Zuschauern orientieren, die noch immer an ihrem alten Schwarz-Weiß-Fernseher festhalten. Das Problem ist ein besonderes Problem digitaler Ästhetik, da diese in hohem Maße auf Technik beruht. Und zwar auf einer Technik, die sich so rasant weiterentwickelt, dass wohl nur 'Freaks' und

professionell Interessierte ihre Ausrüstung immer auf den neusten Stand bringen werden. Sollen die Autoren das Risiko eingehen, dass mangelnde Technik bei den Rezipienten zu Kommunikationsverlusten führt? Oder sollen die Autoren die Umsetzung ihrer Intentionen den Möglichkeiten einer Standard-Technik angleichen, was freilich wiederum gleich im Produktionsprozess zu Kommunikationsverlusten führen kann?

Rudolf Mittelmann schreibt: "Zu dieser Frage hätte ich gerne festgestellt, dass man für alles irgendetwas braucht, sogar zum Lesen eines gewöhnlichen Buches muss man (gute) Augen haben und vielleicht sogar eine Brille, also ist es nicht so schlimm, dass man für *domino* einen Java-fähigen Internetzugang braucht. Und dass bestimmte (weniger wichtige) Features erst mit Netscape auf Win PC richtig gut kommen, sehe ich auch nicht als ungewöhnlich, um andere Arten von Kunst zu genießen sind viel einschneidendere Voraussetzungen selbstverständlich (Ruhe, Theaterbesuch, zufällig zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein, genug Kleingeld für die Eintrittskarte, etc.)."

dd: Eine andere Frage: Gibt es eine österreichische Szene digitaler Literatur und Kunst?

AW: Ich bin mit dem jährlichen ArsElectronica Festival hier in Linz aufgewachsen. Gruppen wie times-up und die Stadtwerkstatt haben jedes Jahr interessante Beiträge entwickelt. Auch sonst gibt es Projekte im Forum Stadtpark in Graz, basis wien, etc. Nach Jahren der Faszination an technischen Innovationen und spektakulären Events wurde aber dieses Jahr zum ersten Mal eine Ausstellung wie "print on screen" gezeigt. Über österreichische digitale Literatur ist mir nichts bekannt.

dd: Wie schätzen Sie die Zukunft digitaler Literatur und Kunst ein und insbesondere die Rolle des Textes angesichts einer aufziehenden Flash-Ästhetik? Haben Sie selbst weitere Pläne in diesem Bereich?

Rudolf Mittelmann schreibt zu dieser Frage: "Ich habe schon etwas dagegen, dass eine Jury aus einer Rezension eine Flash-Reklame macht, aber an sich ist Flash auch nur eines von vielen techn. Hilfsmitteln, um bestimmte visuelle, akustische und interaktive Effekte gestalten zu können, und so eigentlich wertfrei zu sehen. Beurteilen kann man nur, was draus gemacht wird, und das ist manchmal sehr gut und manchmal eher schwach, wie immer. Für das für *domino* verwendete Java gilt das ganz genauso. "

AW: Ich sehe das auch so. Programme sind eher nur Werkzeuge, die meisten davon sind nicht offen, d.h. sie prägen die Gestaltung und die Inhalte wesentlich mehr, als es den meisten UserInnen bewußt ist. Nur weil sich Programme mehr oder weniger komplex präsentieren, vermitteln sie die Illusion einer "kreativen" Gestaltung.

dd: Vielen Dank für das Interview.