

Peter Purg

Texten nebeneinander im Netz: Konkreativität zwischen lokalem und globalem Computernetzwerk

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17640>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Purg, Peter: Texten nebeneinander im Netz: Konkreativität zwischen lokalem und globalem Computernetzwerk. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 31, Jg. 6 (2004), Nr. 1, S. 1–24. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17640>.

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/>

Texten nebeneinander im Netz: Konkreativität ¹ zwischen lokalem und globalem Computernetzwerk

Von Peter Purg

Nr. 31 – 2004

Abstract

Durch *dialogisch* und *multimedial* gestaltete Kommunikations(platt)formen können sowohl *ästhetische* als auch *emanzipatorische* Zielsetzungen gemeinsamen Schaffens gesichert werden. Im global vernetzten Computer finden die DurchschnittsbenutzerInnen eine multimodale Kommunikationsmaschine, die wichtiges Potenzial zur Erneuerung des zwischenmenschlichen Austauschs und Erweiterung von sowohl intra- als auch interpersonaler Kreativität aufweist. Kollektive und hybride Arbeitsformen bedingen wesentlich neue Strategien im Paradigma "face-[to-machine-...]]to-face". Neben dem Computernetzwerk bietet der (biotisch, lokal, kulturell) vernetzte Körper einen komplementären Spielraum für die Erlangung vielfältiger Medienkompetenz.

Beispielhafte Projekte aus einer etablierten netzliterarischen Praxis sollen auf spezifische Modi der interpersonalen Kreativität am vernetzten Computer untersucht werden. Sie dienen als kontrastreiche Folie für Berichte aus primär LAN-basierten Workshops, wo der literarische Multimediertext relativ einheitlichere lokale, temporale und soziale/kulturelle Parameter aufweist. Schließlich sollen wichtige Abstufungen und richtungsweisende Synergien zwischen der direkten, maschinen*begleiteten* (raum-körperlich *konkreten*) und der indirekten, maschinen*vermittelten* (raum-körperlich *virtuellen*) Kreativität ausgelotet werden.

1. Zwischen Ethik und Ästhetik vernetzter Kommunikation (Intro)

In jedwedem medialen Kontext entfaltet sich gemeinsame kreative Arbeit am besten durch vorsichtig gestaltete und entsprechend begleitete Kommunikations(platt)formen. Auf dem aktuellen Stand der „Durchschnittsbenutzung“ beweist der *Computer als multimodale Kommunikationsmaschine* wichtiges

Potenzial zur Erneuerung des zwischenmenschlichen Austauschs und Erweiterung von sowohl intra- als auch interpersonaler Kreativität. Die spezifische Form und Funktion des *digitalen Kodes* wie auch der *elektronischen Schnittstellen* bedingt neue Formen und Strategien der alltäglichen Kommunikation – und somit auch der ästhetischen Produktion/Rezeption am Computer.

Die aktuelle Netzwerktechnologie im Computerbereich ermöglicht eine zeitlich und/oder räumlich versetzte kollektive Produktivität auf gemeinsamer multimedialer Plattform des Internets (hauptsächlich in Form von WWW),² die trotz zahlreicher Ähnlichkeiten auch einige wichtige Unterschiede zur Arbeit im lokalen Computernetzwerk (LAN)³ aufweist. Im Vergleich zu räumlich und manchmal auch zeitlich versetzter online Konkreativität scheinen sich die wesentlichen Kommunikationsmomente einer LAN-Umgebung jedoch (zurück) auf den konkret anwesenden Körper-im-Raum zu verlagern. Dies natürlich wegen *lokaler, oft auch temporaler und (somit) sozialer bzw. kultureller Kontinuität* solcher Arbeit. Die primäre technische *Produktionsplattform* (samt spezifischer Schnittstellen) für das gemeinsame Schaffen ist, wie auch beim WWW, der multimediale Computer. Eine wichtige Qualität der LAN-Variante ist jedoch die Möglichkeit der gemeinsamen Reflexion,⁴ die ohne datenreduzierender analog-digitaler Schnittstellen auf dem (natürlich multimodalen, überkomplexen) face-to-face Kontakt zwischen den Teilnehmenden beruht, womit meistens eine entsprechend flexible, rückkopplungsreiche und somit kreativitätsfördernde *Kommunikationsplattform* gesichert ist. Eine rein vernetzungstechnische, telematische Sicherung derselben erweist sich andererseits weiterhin als paradoxal. In dieser Perspektive erscheint der kollektive Vermittlungsmoment im Wesentlichen von der konkreten körperlich-räumlichen Präsenz beeinflusst zu sein. Was sind nun die kreativen Vorteile und welche die negativen Auswirkungen einer Übertragung (oder Gestaltung) der computerbasierten kreativen Arbeit in eine(r) homogene(n) Lokalität?

Im lokalen face-to-face Kontakt verbindet sich die *untechnisierte* Nachricht als *Signal-von-Bedeutung* direkt mit dem Körper, der als primäres Kommunikationsmedium (wieder)identifiziert werden kann. Über das Computernetzwerk erreicht die (entsprechend *kodierte und dekodierte*) Nachricht den Empfänger letztlich ebenfalls durch (seine) körperliche Schnittstellen, muss aber vorher durch die analog-digitale Eingabeinterface und die digital-analoge Ausgabeinterface des Computers entsprechend transformiert werden. Selbst auf symbolischer, zeichenhafter Ebene scheinen der konkrete und der virtuelle Raum weitaus nicht austauschbar zu sein, zumal die kodierte Information immer auch durch technische bzw. organische (und zunehmend hybride) Schnittstellen vermittelt wird. Zumindest im Fall von kollektiver Kreativität entwickeln der lokal-konkrete und der translokal-virtuelle Ort samt seiner jeweiligen „BewohnerInnen“ wesentlich unterschiedliche Formen der körper- und computervermittelten Produktion und Rezeption. Ihre Neben- und Ineinanderwirkung verweist auf den

aktuell vielleicht wichtigsten Moment der kommunikativen und kulturellen Innovation, der im Konzept der *gemischten Realität* (mixed reality) paraphrasiert werden könnte.⁵

Die forminnovativen Strömungen der literarischen Produktion erfreuen sich des Computers sowohl wegen seiner *zeichengebundenen Multimedialität* als auch wegen wesendlicher *Affinität zwischen (Sprachen)Text und (Computer)Kode*. Am Umbruch des industriellen ins informatische Zeitalter fand das literarische Primärmedium Papierbuch zahlreiche kongruierende wie auch konkurrierende Pendants in den (immer wieder) neuen Informationsmedien. Einen entscheidenden Schub zur *Konkreativität* erfuhr die - im 20. Jahrhundert besonders medial hybride - literarische Produktion eben durch die Computervernetzung. Sowohl die Wunschvorstellungen als auch die realen Möglichkeiten einer frei zu wählenden oder zu konstruierenden Identität wie auch die Flexibilität lokaler, temporaler, kultureller und medialer Parameter der Informationsdarstellung und -gewinnung sorgten nun für ein reges Jahrzehnt des Internets. Doch lokale und kommunale Netzwerke steigerten und befreiten die kollektive Kommunikativität und Produktivität am gemeinsamen Ort ebenfalls um ein Vielfaches. Das anfangs noch visionär als „weltweit“ angestimmte Computernetzwerk gibt sich tatsächlich immer globaler, trotzdem bleiben weiße Flecken sowohl in internationaler und lokaler, am kritischsten jedoch in sozial(abgestuft)er Perspektive weiterhin hartnäckig. Die ästhetisch (aber auch politisch, taktisch) motivierte Netz*kunst* wie auch die - kaum weniger innovativen - *populären* Formen der computervernetzten Kommunikation von Chat und Email bis zu Online-Spielen und Datenbankarbeit verweisen auf den wohl wichtigsten *alternativen Katalysator der interpersonalen Kommunikation* - den vernetzten Computer.

Nach dieser einführenden Verortung werden ausgewählte Beispiele aus einer mittlerweile etablierten Praxis auf spezifische Modi der interpersonalen Kreativität am vernetzten Computer untersucht. Auf dem skizzenhaften Hintergrund einiger netzliterarischer Projekte (Internet-Literatur) werden Beispiele und Berichte aus primär LAN-basierten Workshops analysiert, wo der literarische Multimediatext relativ einheitliche lokale, temporale und soziale/kulturelle Parameter wie auch interessante Paradigmen aufweist. Anhand dessen sollen schließlich einige Abstufungen und Kontraste wie auch richtungsweisende Synergien zwischen der *direkten, maschinenbegleiteten (raum-körperlich konkreten)* und der *indirekten, maschinenvermittelten (raum-körperlich virtuellen)* Kreativität ausgelotet werden.⁶ Eine sinnvolle und zeitgemäße Vision der Computervernetzung ergibt sich zwischen vorsichtig balancierten emanzipatorischen und ästhetischen Motivationsmomenten der konkreativen Praxis.

2. Internet-Projekte (global)⁷

„Beim Bäcker“ ist eins der ersten und bekanntesten deutschsprachigen Mitschreibeprojekte, das sich - laut einschlägigem Werk Christiane Heibachs „Literatur im elektronischen Raum“ - als ein typisch *partizipativer* internetbasierter (obwohl nicht unbedingt internet*spezifischer*) Beitrag einordnen lässt.⁸ Hier handelt es sich um 38 durch Projektinitiatorin Claudia Klinger redaktionierte, miteinander durch Figuren und Motive größtenteils nur lose verknüpfte Textbeiträge, die in linearer (produktionschronologischer) Abfolge im Web abrufbar sind. Die thematisch auf einer Erstvorlage basierenden Episoden können einzelnen AutorInnen zugeschrieben werden und unterliegen Teilweise sogar einem individuellen Copyright. Die Projektinitiatorin stimmt mit der Rezension aus Dichtung Digital offenbar überein, indem sie die Merkmale des kollaborativen Schreibens wie „die Okkupation und Negation des schon Geschriebenen durch eigene Beiträge, den Egoismus im Kollektivismus sowie die Verlagerung der Erotik von der Textebene auf das Verhältnis der AutorInnen“⁹ hervorhebt.

Der typisch *kollaborativ* angestimmte „Assoziations-Blaster“ erfreut sich im Vergleich zum oberen Projekt nicht nur einer enormen Produktivität (rund 450.000 Textbeiträge zu rund 35.000 Stichwörtern in November 2003, online seit 1999), sondern auch einer andauernden Aktualität (täglich meistens über 200 Einträge).¹⁰ Einem ausgewählten Stichwort kann jede surfende Person eine Definition hinzufügen, wobei die definierenden Wörter wiederum mit evtl. vorhandenen Assoziationen automatisch verlinkt werden. Die durch ein User-Voting-System¹¹ prämierten Definitionen werden per Zufallsprinzip aus einer Datenbank gewählt, wobei die UserInnen nach genügend assoziativen Beiträgen auch selber neue Stichwörter hinzufügen dürfen. Die beiden Projektinitiatoren betreuen das Projekt lediglich durch Erweiterung von Funktionen (Statistik, Voting, Datenbankmanagement), die grundsätzlich in Internetforen von der zahlreichen online Gemeinde mitentschieden wird.

Seit 1976 gibt es eine Seminar-Reihe, die anfangs unter wechselndem Namen und seit 1993 als „Spinnen am Computer“ an der Hochschule für bildende Künste, Hamburg von Antje Eske veranstaltet wird. Als durchgängiges Thema bezeichnet die Veranstalterin „die Erprobung von Kommunikation und Konversation mit visuellen Mitteln,“ welche anfangs außerhalb des computervernetzten Kontexts zustande gekommen war. Ab 1993 wurde die primär als „Büromedium“ intendierte HyperCard-Software¹² in kleinen Gruppen laut Eske „virtuos als künstlerisches Dialogmedium“¹³ eingesetzt. Die Seminare basieren auf den historischen Formen der Gesprächskunst (als „weibliche Conversationskunst“ aufgefasst), wobei eine generelle soziale wie auch (inter)kulturelle emanzipatorische Note der Bemühungen Eskes nicht überschaut werden darf. Ähnliche Strategien wurden auch im spezifisch künstlerischen, ebenfalls internationalen Milieu angewandt¹⁴. Die HyperCard-

Software wurde beim Korrespondieren in kleinen Gesprächsgruppen benutzt, die resultierenden *Dia-loge* (computergeloggte Dialoge) wurden schließlich kollektiv unter verschiedenen Perspektiven - im Gespräch wie auch am Computer - verarbeitet (sprachliche Form, unterliegende Technik und ihre Möglichkeiten, historische Reflexion). Neulich bedienen sie sich auch der Swiki-Plattform,¹⁵ die eine gesteigerte BenutzerInnenfreundlichkeit und somit eine niedrige Einstiegsschwelle bei gemeinsamer Arbeit am vernetzten Computer ermöglicht. Durch einen Swiki kann jede schreib- bzw. sprachkundige und mit dem WWW eingehend vertraute Person an kollaborativen Text-Bild-Geflechten teilnehmen, sei es „live“ oder Zeitversetzt, sei es im LAN oder durchs Internet. Andererseits gibt es bei solcher Verwendung der Swiki-Plattform natürlich auch kreative Einschränkungen: Beiträge zu einem Swiki werden nur linear nach- bzw. untereinander gegliedert, nonlineare Texteingriffe in den gesamten HTML-Kode, die die ganze Seite rückwirkend verändern könnten, werden (zumindest in den hier untersuchten Swikis online) moderatorischer Kontrolle unterworfen, z. B. können durch automatisch erstellte Sicherheitsversionen frühere Beitragsstufen wieder hergestellt werden. Fast durchgängig hätten sich laut Eske die „spielerischen conversationellen Umgangsformen“ dabei am besten bewährt und seit 1999 finden sie in überwiegend ludisch-ergodisch gestimmten „gestalteten Chats“ ihren medial angemessenen Ausdruck, wo mit poetischen Rahmenvorgaben wie Reimform, Limerick oder Haikai-renga Form wie auch intermedial experimentiert wird.¹⁶ Inzwischen wurde das „Bilderchatten“¹⁷ zum ziemlichen Erfolg, durch das Konzept des „Chattheaters“¹⁸ wird *künstlerisches Chatten* noch um eine zukunftsversprechende Form erweitert. Das im deutschen Sprachraum wohl einmalige Projekt erfreut sich im anglophonen, in diesem Sinne beinahe traditionsreichen Raum mehrerer Pendants.¹⁹

Vom gleichen Personenkreis wird im Rahmen des „Salon Swiki“²⁰ der HFBK Hamburg seit 2001 das kollaborative online Projekt „SchreibNetz“²¹ betrieben, das am Prinzip des HTML-erweiterten Chattens mit Text, Bild und sogar Ton aufbaut. Zur bestimmten Stunde kann einmal wöchentlich zum vorgegebenen Thema auf einer Swiki-Plattform kollektiv und multimedial *conversiert*, konkretisiert und dazugelernt werden. Bereits bei eingehender Betrachtung ließen sich eine hohe Produktivität, Regelmäßigkeit und relative Langlebigkeit beobachten, die aber alle natürlich an eine relativ feste Gemeinde bzw. an eine InitiatorInnengruppe zurückgeführt werden können. Den Produkten könnten wahrhaft verschiedene Qualitätsstufen und diverse Motivationsmomente zugesprochen werden: von eindeutig trivialen²² und ästhetisch wie auch inhaltlich dispersen²³ Beiträgen über formalistisch²⁴ und philosophisch²⁵ motivierte Experimente bis zu literaturästhetisch komplexeren²⁶ Seiten. Nach Einführung vom Bilderchatten haben sich die TeilnehmerInnen bald für die Erweiterung des technisch-formalen Spielraums ausgesprochen: es sollte ermöglicht werden, mit Animationen bzw. laufenden Bildern zu kommunizieren wie auch „mit der digitalen Kamera direkt in

den Chat“ live einzusteigen.²⁷ Dabei erscheint wichtig, dass in diesem Projekt Kollaborationen im akustischen Modus trotz ihrer Einplanung bisher noch nicht erfolgt sind, was laut Yvonne Fietz hauptsächlich auf die durchschnittliche Medienkompetenz der jeweiligen Chatgruppe zurückzuführen wäre: „Sofern die BildChatter die digitale Verarbeitung akustischer Signale verstünden, könnte sich der BilderChat zu einem multimedialen Chat mit Schrift, Bild (auch animiert) und Ton weiterentwickeln.“²⁸ Ein Drang zur Multimodalität ist auch in diesem Beispiel nicht zu überschauen, es wäre jedoch offenbar abzuwarten, wie sich diese medial erweiterten Kommunikationsmöglichkeiten ästhetisch auswerten lassen und ob dadurch tatsächlich wesentlich neue kreative Strategien zustande kommen können.

3. „Spinnen am Computer“ (lokal)²⁹

Im Rahmen der Internationalen Frauenuniversität (IFU) veranstalteten Antje Eske und Tatjana Beer im Sommer 2000 zwei Seminare mit Teilnehmerinnen aus vierzehn Ländern, wo konversationskünstlerische Formexperimente mit den Ausdrucks- und Kommunikationsmöglichkeiten des vernetzten Computers *dialogisch*³⁰ zusammengeführt wurden.³¹ Im ersten „Haikai-renga“ Chat bestand die Chatgruppe halb aus den Teilnehmerinnen des IFU-Seminars und halb aus externen, online eingeloggtten Personen (die über die Kontexte des Seminars bzw. des Chats offenbar genügend informiert waren). Die Chatregeln bestimmten den Gebrauch der traditionellen japanischen Haikai-renga Formvorgabe (traditionell im „Präsenzkreis“ realisiertes Frage-Antwort Gedicht), was einen entsprechend gestalteten computerbasierten Verswechsel zustande brachte. Am dokumentierten Produkt dieses konkreativen Prozesses wäre vorerst eine gewisse thematische wie auch formale Desorientierung zu beobachten, die auch für die Anfangsphasen des üblich anonymen und überwiegend kontextlosen (wie auch thematisch unbestimmten) Chats sonst noch typisch ist.³² Andererseits verhilft laut Eske der Identitätswechsel bzw. die Maske eines „nicknames“ zu einer gewissen Auflockerung und Poetisierung des sprachlichen Ausdrucks,³³ was sowohl für internetbasierte Chats als auch für LAN-Umgebungen konstatiert werden kann. Online wird darüber hinaus oft nach Geschlecht (bzw. Gender) und Alter, manchmal auch nach Nationalität (Muttersprache), Hautfarbe, Beruf usw. gefragt. Eben darin öffnet sich das reizende Feld der anonymen Kommunikation bzw. Identitäts- und/oder Medienmanipulation, indem z. B. falsche, verfälschte und mit diverser Absicht manipulierte Bilder oder Videos von den Teilnehmenden als (durchaus kreatives) interpersonales Spielfeld benutzt werden. Egomane und erotisch motivierte Beiträge sind auch in dieser Hinsicht den ästhetisch wertvollen Einzelfällen in den meisten frei zugänglichen online Chats quantitativ deutlich überlegen, was aber mittels Regelungen durch nach Thema, Alter, Absicht,

Medientechnik usw. gegliederte oder sogar moderierte Chaträume einigermaßen neutralisiert werden kann. Kreativ bzw. ästhetisch wertvollere Produkte und Prozesse können dagegen entweder durch vorstrukturierende Spielregeln und Einladungen oder durch vorsichtige Moderation und diverse konsensuelle Strategien sowohl in einem virtuellen Chatraum als auch im konkreten Computerraum gesichert werden. Die „Chattiquette“ eines künstlerischen Chats unterscheidet sich nach Ansichten der PraktikerInnen im Wesentlichen von den allgemein angenommenen Spielregeln eines gewöhnlichen Chats.³⁴

Im zweiten Chat war die Gruppe mit einer einzigen externen Stimme verbunden, das Thema orientierte sich spontan auf die verschiedenen Sprachen, die sich alle neben- bzw. nacheinander im Chat manifestiert haben. Die Dominanz des Englischen wurde kritisch reflektiert, sowohl implizit durch die Anschwellung verschiedensprachiger Beiträge wie auch explizit im Text. Die formale wie auch inhaltliche Qualität ist im Vergleich zur ersten Stufe zwar um Einiges gestiegen, das gemeinsame Produkt erweist trotzdem etliche Dissonanzen, die wiederum hauptsächlich auf die (im Text ebenfalls reflektierte) „babylonische“ Atmosphäre im Chatraum zurückzuführen wären.³⁵ Der spezifische Bezug auf die verschiedenen Sprachen in der konkreten Gruppe (Internationalität als Thema) könnte einem üblichen online Chat gegenüber gestellt werden, wo sich die ChatpartnerInnen bei sprachlicher Verschiedenheit üblicherweise auf eine einzige Sprache einigen (normalerweise Englisch) oder diese unterschwellig als Ein- bzw. Ausschlusskriterium wirkt.³⁶ Im dritten Chat saßen nur noch drei Frauen nebeneinander und redeten miteinander „durch Computer“, wobei sie eine Geschichte anhand der Haikai-renga Formvorgabe entwickelten. Zum Beginn erfolgte die semantische Orientierung typischerweise am gemeinsamen lokalen/sozialen Kontext, dem interkulturellen Sommerseminar (z. B. im Chatsegment: "da: summer ifu / ulli: leaves left lift loft love / da: intercultural summer / ck: summer time (singing) / ulli: summing summer time"). Danach ließe sich allmählich nicht nur ein gemeinsames Thema, sondern auch eine gemeinschaftliche und narrativ konstruktive wie auch formal kohärente Stimmung bemerken, die sich an einem einzigen (weiblichen) Subjekt und (s)einer Geschichte orientiert (im Chatsegment: "ck: she turns and sits to read / ulli: reads to relieve her sad soul / ck: and the book opens / ulli: and it starts as such: / ck: but it is not words / ulli: it is in drawings / ck: and the drawings come alive / ulli: flying fisch and beast and bees / ck: tail that sweeps her chest / ulli: tongue that licks her face").³⁷

In einem anderen kreativen Spiel unter dem Motto „Modifying the links or expressing in visual effects“ wurden die Visualisierungsmöglichkeiten der HyperCard-Software eingesetzt, um dem Ausdruckshorizont weiteres mediales Facettenreichtum zu schenken. Der digital-analoge visuelle Austausch wurde somit neben kommunikative Parameter wie Körpersprache, Stimmqualität oder Gesichtsausdruck eingeordnet. Die innerhalb von HyperCard bildhaft realisierte und

stellenweise textuell komplementierte Kommunikation zwischen den TeilnehmerInnen wurde schließlich im webtauglichen - also auch für projektexterne Personen rezeptionsfähigen - Format animiert, womit einem einmaligen Prozess selten zu beobachtende dokumentarische Langlebigkeit verliehen wurde.³⁸ An dieser Bild-Text-Kompilation kann beobachtet werden, dass wiederum diejenigen Themen gewählt wurden, die im lokalen/sozialen Kreis – samt aller kultureller Abschichtung – generiert wurden: Freundschaft, Liebe, Erotik, Geschlecht- und Genderfragen, Emanzipation entgegen der Computermaschine („Women can have lots of fun, not only with computers“), wertvolle kollektive Momente des Seminars („Women in Action“ oder „The team spirit“) usw.

Dem (swikibasierten) Zweigespräch zwischen Judith Mathez und Yvonne Fietz wäre des Weiteren zu entnehmen, dass das konkreative Moment beim gemeinsamen Schreiben online (Netzliteratur) im Vergleich zum räumlich gemeinsamen (wohl auch computerbasierten) Texten eigentlich gering sei. Das lokale Beisammen der kollektiv schreibenden Personen scheint einiges an kreativem Potenzial und Schaffensfreude zu katalysieren. Es gäbe demnach auch „sehr wohl Belege für schreibende Paare und Gruppen, die auch qualitativ anspruchsvolles machten.“³⁹ Dies zumindest bei den Erwachsenen, da insbesondere mit dem Computermedium besser vertraute Kinder und Jugendliche einen besseren Zugang zum gemeinsamen Texten online hätten. Zudem gehöre es zu ihrem schulischen Alltag, fiktionale Texte zu verfassen und sie hätten darüber hinaus auch „die Machtfragen ums schreiben weniger verinnerlicht. [E]s werden über die Texte auch viel weniger Machtkämpfe ausgetragen, als das bei Texten von erwachsenen der Fall ist.“⁴⁰ Es muss also nicht nur das Internet bzw. das WWW als ein noch wahrhaft junges Medium erst aufwachsen, gleiches kommt auch auf seine BenutzerInnen an. Diejenigen, die nun die meiste Freude am gemeinsamen Texten sowohl on- als auch offline zu haben scheinen, könnten nach einer medienpolitisch provokanteren Lesart nicht nur in der Schnitt- sondern auch in der *Vereinigungsmenge von Jugendlichen, Frauen und „NichterstweltlerInnen“* gefunden werden. Mit einem ebenfalls praktischen Beispiel der Schnittmenge versucht der vorliegende Artikel in seinem weiteren Verlauf zu pointieren.

An gleicher Stelle soll noch betont werden, dass die Motivation hinter solch oberflächlich ähnlichen Projekten oft zwischen zwei Polen zu oszillieren scheint, die bei genauerer Beobachtung wiederum wesentlich komplementär erscheinen: Einmal handelt es sich um die *emanzipatorische*, sozial und kulturell engagierte Zielsetzung im Sinne eines Ausgleichs von ökonomisch- und sozialbedingten Zugangsmöglichkeiten und darauf basierender Kenntnisse bzw. „Kunsthigkeiten“, wo die Deprivilegierten mindestens zu medienkompetenten DurchschnittsbewerberInnen „aufsteigen“ sollten. Andererseits werden konkreative on- und offline Projekte aus *ludisch-ergodischen bzw. ästhetischen* Gründen angelegt, wo hauptsächlich hard- bzw. softwareorientierte Formexperimente im Sinne

vernetzten künstlerischen bzw. interdisziplinären „Poolings“ von sowohl technisch als auch künstlerisch Erfahrenen konstatiert werden können. Nur selten ließe sich den Letzteren jedoch die (sowohl horizontale wie auch vertikale) Emanzipierungsposition absprechen, wobei die Ersteren öfters technisch innovative Momente wie auch Produkte von intersubjektiv hochwertiger Ästhetik aufweisen können.

4. „Lass uns gemeinsam stricken!“ (glokal)⁴¹

Im Rahmen der DAAD-Sommerakademie 2003 im bulgarischen Varna fand ein konkreativ motivierter Workshop statt, an dem einige oben bereits angegangene Phänomene noch detaillierter beobachtet und etliche Visionen exemplifiziert werden können. Sechs Germanistikstudentinnen aus vier Ländern Südosteuropas arbeiteten unter meiner Moderation und Mitarbeit eines anonymen online Partners fünf Tage lang an einem HTML-basierten Multimediageflecht. Im Workshop wurde sowohl netzintern (LAN) als auch intensiv online gearbeitet, eine regelmäßige Oszillation zwischen individuellem und kollektivem Schaffen ergab sich aus der Eigendynamik der Gruppe. Es sollten Kenntnisse des (überwiegend graphischen) HTML-Editierens und digitaler Medienmanipulation vermittelt wie auch web- und computertypische Kommunikationsformen (Chat, Email, nonlineare Textgestaltung) ästhetisch ausgewertet werden. Ein intensiver Austausch über Fragen der kreativen Gestaltung und (literarischer, künstlerischer) Kommunikation am vernetzten Multimediacomputer wurde hauptsächlich im face-to-face Gespräch realisiert, die praktische Umsetzung erfolgte in einem gemeinsam erstellten Webseiten-Komplex.

Im konkreativen Moment des arbeits- wie auch reflexionsintensiven Workshops sollte anfangs hauptsächlich Literarisches im digitalen Kontext untersucht werden. Die eingehende Orientierung erfolgte an der aktuellsten und zugänglichsten Form der medial erweiterten hypertextuellen Prosa.⁴² Traditionelle verbale Ästhetik wurde beibehalten als Ausgangspunkt für ein narrativ motiviertes Geflecht verschiedenster Produktionsformen. Mit Hilfe des vernetzten Computers wurde eine komplexe Textur diverser digitaler Medien und Formate geschaffen (digitale Bild- und Tonbearbeitung, HTML, FTP, Streaming). Dazu wurden etliche Formen medial vermittelter sozialer (Mensch-Mensch) wie auch technischer (Mensch-Maschine) Interaktion und kollektiver face-to-face Reflexion erprobt, die in solcher Kombination als eine wertvolle Vorgabe für die neumедial begleitete bzw. bedingte Konkreativität vorausgesetzt werden können. Die technisch vermittelte ästhetische Kommunikation zeigte sich einerseits fruchtbar wegen der paradoxen „Präsenz-Absenz“ des/r Schaffenden, andererseits empfanden die Teilnehmerinnen das

digitale „Dazwischen“ als einen zumindest anfangs verwirrenden und auf die Dauer etwas „ermüdenden“ Umstand.⁴³

Ausgewählte Strategien des kreativen Schreibens wurden bereits im Vorfeld des Workshops auf die Spezifik des WWW umgemünzt, so wurde z. B. die Livesuche-Funktion („Web-Stechen“) als die Zufallsmethode der Themenfindung benutzt.⁴⁴ Dies ergab eine konsensuell entschiedene textuelle Inspirationsvorlage - einen als Webseite publizierten „Abschiedsbrief eines Selbstmörders“ (vorgefundenes Material). Das teilweise kollektiv teilweise individuell reflektierte Text-Bild-Gefüge veranlasste die Gruppe, das Thema, die Gedanken und Gefühle darüber am Computer zu verarbeiten. Die interpersonale Reflexion wurde durch den kreativen Moment der Intermedialität bereichert, indem diverse Assoziationen und kreative Einfälle auf technisch-kommunikative Möglichkeiten des multimedialen Computers reflektiert und erprobt wurden. Die Materialien verschiedenster Formate sammelten die Teilnehmerinnen aus dem Internet durch Copy-Paste- und Download-Verfahren sowie aus eigener konkreter, netzexterner Umgebung (Foto, Tonaufnahme, Kurzvideo). Mit notwendigem Allgemeinheits- bzw. *Durchschnittsbenutzungsanspruch* wurde die Google Bild- und Textsuche als Materialsammlungsmethode herangezogen – durchaus unter kritischer Berücksichtigung der Machtposition einer beinahe monopolistischen Suchmaschine.



Als lokalitätsexternen – obwohl Projektinternen - Partner lernte die Gruppe bald den (selbstgenannten) „Netzspinner“ kennen, der von Anfang an die Gruppenarbeit als ein panoptisches Wesen aus dem Cyberspace zu beobachten schien: Die Zwischenfassungen der HTML-Seiten wurden online gestellt und täglich aktualisiert, über Nacht wurden sie jedoch (zuerst mysteriös, dann offenbar von Netzspinner) geändert. Mit ihm kommunizierte die Gruppe sowohl durch Chatten als auch durch kollaborativen Dateiaustausch (FTP, Email). Im „Abschiedsbrief“ erwähnt das männliche Subjekt die Möglichkeit, sein Leben im „Cyberspace“ weiterzuführen, was eine durchgehende Assoziation auf Netzspinner auslöste und die Analogie zum zentralen Thema der Gespräche und ästhetisch-strategischer Überlegungen des Projekts machte. Dazu wurde eine Kombination von selbstverfasster wörtlicher Reflexion (Gedicht, fiktiver Brief), computergenerierten

und –modifizierten Texten wie auch vorgefundenem Bildmaterial individuell erstellt, die in einer kollektiven poetischen Hypergraphik ihren Niederschlag fand.⁴⁵ Dabei soll beobachtet werden, dass die Workshopgruppe eben aus Student^{innen} bestand, die das männliche Geschlecht (bzw. Gender) des „Briefverfassers“ wie auch des Netzspinners als „intrigierend“ und „anregend“⁴⁶ empfunden haben. Etliche sowohl moderatorisch geregelte als auch selbstregulierte (spontan initiierte) Rollenspiele unter den Teilnehmerinnen lieferten wesentlich kreative Identifikationsmomente mit der weiblichen Adressatenperson aus dem Text (dialogisches Rollenspiel untereinander, fingiertes „Liebeschatten“ mit Netzspinner). Einige Teilnehmerinnen lehnten eine solche Identifikation nach kurzer Zeit kritisch ab, andere entschieden sich, damit kreativ umzugehen. Die international gestimmte Atmosphäre generierte zudem eine Neugier auf Netzspinners Muttersprache, anhand dessen weitere Fragen über sprachliche, nationale und sogar politische Momente der computervermittelten Kommunikation diskutiert wurden.



Ein akustischer "Lachdialog" wie auch eine Videodokumentation eines spontanen musikalischen Duetts (Klavier und Flöte) wurden im Rahmen assoziativer Improvisationsübungen digital aufgenommen und mit diverser Software bearbeitet (Standbild-, Video- und Tonmanipulation). Unter Hilfestellung von Netzspinner wurde die Klavier- und Flötenmusik mehrmals umkomponiert. Neben anderen - als Selbstvorstellung im online Chat fingierenden - Tondateien mit radikal verfremdeter Stimme trug das virtuelle Wesen auch ein eigenes Musikstück bei, das ebenfalls in die Projektseiten eingebunden wurde. Die bildhafte Dokumentation von Klavier- und Flötenspiel wurde schließlich erneut durch ein Collage-Verfahren bearbeitet: die Standbilder der beiden live aufgenommenen miteinander musizierenden Frauengestalten wurden verfremdet, „neben- und übereinander“ gelegt (digitale Bildbearbeitung), und schließlich noch intermedial kombiniert (digitale Tonbearbeitung, HTML).⁴⁷ Der *konkreative Dreieck* zweier Studentinnen und des Netzspinners wurde mehrmals als eine Widerspiegelung des im „Abschiedsbrief“ thematisierten *Liebesdreiecks* (zweier Männer und einer Frau) reflektiert. In Anlehnung an den Ausgangstext, die eigens verfassten wie auch die computergenerierten Texte (diverser on- und offline Gedichtgeneratoren) und an die mehrfach kodierte, assoziations- und metaphernreiche Kommunikation mit Netzspinner wurde ein Gedicht an den Letzteren verfasst, in dem zwei Liebenden, ihre Trennung und ein neuer Anfang der Beziehung im Cyberspace thematisiert wurden. Dies löste einen kollaborativen online Austausch von Bild und Text aus, der

in mehreren hypergraphischen Text-Bild-Komplexen resultierte.⁴⁸ In der Abschlussphase erfolgte eine gemeinsame Reflexion des Arbeitsprozesses, danach die konsensuelle Verlinkung der erstellten Seiten untereinander wie auch mit dem WWW sowohl nach dem Prinzip der freien Assoziation als auch nach logischen bzw. narrativen Mustern.



In einer Technik, die unsere tägliche Kommunikation intensiv zu prägen scheint, wurde im Projekt „Lass uns gemeinsam Stricken!“ nach ästhetischen Möglichkeiten für kreativen Austausch, Subversion und (Re)Konstruktion sowohl auf individueller als auch auf kollektiver Ebene gesucht. Mittels der multimedialen Plattform lokal wie auch global vernetzter Computer und anderer digitaler Medien hatten die TeilnehmerInnen ein einmaliges ästhetisches, soziales und kommunikatives Geflecht zum Leben gebracht, das durch seine innewohnende Interaktivität zu einer Kontinuität auch außerhalb des pädagogisch-akademischen Kontexts auflebte (Internet Forum, online Chat, weitere Arbeit an HTML-Seiten und ihren medialen Bestandteilen). Im dialogischen face-to-face Austausch wurden wichtige (kognitiv-)reflexive wie auch (körperlich-)mediale Momente der projektorientierten Gruppenarbeit realisiert - und als solche auch wahrgenommen. Die erste Abschlussstufe des prozessual gerichteten Projekts kann im Web besichtigt werden.⁴⁹

5. Im Anschluss ans Körpernetzwerk (Fazit)

Mit einiger Wahrscheinlichkeit zeugt das Obere von anwachsendem Bedürfnis, der biologisch immanenten Multimodalität des menschlichen Sinneskomplexes, parallel zu den Entwicklungen der neuen Medien in technischer wie auch sozialer Hinsicht Rechnung zu tragen. Obwohl das für eine auf „Zeichenkommunikation“ beschränkt konzipierte (Internet-)Literatur zuerst problematisch erscheinen mag, gibt es bereits (praktische) Ansätze, anhand derer eine Balancierung beider Dimensionen plausibel erscheint. Selbstverständlich beruht – wie für beinahe alle frühere Phasen des technisierten zwischenmenschlichen Austauschs⁵⁰ - weiterhin ein Teil sowohl des ästhetisch-konzeptuellen als auch des ludisch-ergodischen Anreizes einfach auf reduzierten kommunikativen Möglichkeiten des Digitalen. Auf dem aktuellen Stand der technokulturellen Entwicklung müssten jedoch unbedingt neue, zeitgemäße Maximen in das kreative Feld geführt werden.⁵¹ Sowohl speziell

künstlerisch als auch breit (populär)pädagogisch motivierte Institutionen - vor allem jedoch ihre Überschneidungen - sollten je nach Profilierung entsprechende *fachdidaktische Voraussetzungen* als auch *technische Plattformen* für *gemeinsame* Kreativität schaffen bzw. umkonfigurieren.⁵²

„Es war aber nicht immer so, natürlich wird es auch nicht so bleiben. Und heute ist es auch sicherlich anders als vor zehn Jahren. Doch anderswo ist es eben so, wie es hier vor zehn Jahren war.“⁵³ Niedrige Übertragungsraten erlaub(t)en einen quantitativ geringen elektronischen Informationsaustausch, der kommunikativ zuerst auf der Ebene des digitalen Zeichens und seiner Kombinationen (Sprachen, Codes) realisiert werden kann. Dafür erscheint der schriftsprachliche bzw. numerische Austausch weiterhin am günstigsten, weshalb vor allem der digitale Kode bzw. die durch ihn programmierte Software die Hauptträger eines kreativen Mythos geworden sind.⁵⁴ Der numerisch vermittelte Buchstabe bedingt außerdem auch die Möglichkeiten für Identitätsverschiebung und Inhaltsmanipulation, insoweit die menschliche Stimme und das Aussehen – kaum minder auch die Körpergestalt (Fingerabdruck) oder Körpergeruch – zur natürlichen Identifizierung und Kommunikation benutzt werden können. Eine glaubwürdige und gleichzeitig flexible Identitätskonstruktion durch eingetippten Worttext ist technisch tatsächlich viel einfacher zu realisieren (falsifizieren) als eine echtzeitliche Veränderung der genannten Parameter bei elektronischer Vermittlung (von etwa Ton oder sogar Videobild).⁵⁵ Auch die inhärente Möglichkeit der Mehrfachkodierung bzw. Interpretationsbreite bei typographisch bzw. numerisch realisierten sprachlichen Äußerungen muss auf dieser Stelle unbedingt zugestanden werden. Das selbe gilt ebenfalls für monomedial übermitteltes (i. o. S. unkommentiertes) Bild. Durch mehrere Vermittlungskanäle steigert sich nicht nur die Eindeutigkeit eines Kommunikats, sondern auch sein multimedialer ästhetischer Anspruch und somit sein kombinatorisches (interpersonales) Potenzial. Auf diesem Hintergrund könnte aber wiederum der kreative Bereich zwischen einer poetisch motivierten Monomedialisierung (Sequenzierung) und einer naturalistischen Multisensualisierungsmaxime (Parallelisierung) äußerst eng gefürchtet werden! Nur durch bedachte Moderation und vorsichtige Plattformgestaltung lassen sich Kompromisse zwischen Mensch und Maschine, zwischen Natur und Kultur realisieren. Voraussetzung dafür wäre – zumindest im pädagogisch-didaktischem Bereich – eine stellenweise radikale Entkopplung des ästhetischen (auch sozialen, politischen usw.) Modells vom individualistisch-industriellen Paradigma: „... die Durchsetzung kollektiver Arbeitsformen wäre gleichbedeutend mit einem neuen kulturellen Programm, den seit Jahrhunderten beruht nicht nur ästhetische Produktion auf der funktionalen, individualisierten Arbeitsteilung.“⁵⁶

Zu einer aus der medienevolutionistischen Perspektive stets wiederkehrenden Ausbalancierung⁵⁷ des multimodalen Potenzials im menschlichen Körper bedient sich die primär zeichen- bzw. kodebasierte Computerarbeit nun „natürlicherweise“

zunehmend der immer besseren und diverseren visuellen, akustischen und haptischen Möglichkeiten der technischen Vermittlung. Im Sinne eines *kommunikativen, technoemanzipierten Naturalismus* kann ein anwachsendes Übereinstimmungspotenzial zwischen elektronisch induziertem und natürlichem Reiz beobachtet werden (Simulation). Dieser kann und soll mit der diskreten Distanz des digitalen Zeichens begattet werden, wodurch einzig der aktuellen Komplexität (Realitätenvielfalt) beizukommen wäre. Das WWW bietet sich bereits seit einiger Zeit, als eine (weitere) multimodal technisierte und somit ansprechend simulierte Variante der „Wahren Weiten Welt“ begriffen und kreativ genutzt zu werden.⁵⁸ Anstatt es immer wieder wegzuklicken, sollte – neben dem Internet - dem „ursprünglichen“ *lokalen Computernetzwerk* als Plattform sozialer und teilweise körperlich-räumlicher Vernetzung Rechnung getragen werden. Dies in einem selbstreflexiven Dreischritt zurück, in dem den beiden Vernetzungsperspektiven noch das *Körpernetzwerk* angeschlossen wird, das somit die on- und offline Computerwelt mit einem konkreten Körper-im-Raum ergänzt. Im Sinne einer zeitgemäß aufgefassten und facettenreich erlebten „gemischten Realität“ ist eine Zukunftsvision der konkreativen Medienpraxis ohne - stellenweise wahrhaft paradoxer - Einbeziehung der spezifischen kommunikativen und kreativen Qualitäten des räumlich (biotisch, lokal, kulturell) definierten Körpers kaum realisierbar.

(Dezember 2003)

Mediographie

PRIMÄR

Internet-Projekte

>„Beim Bäcker“ (C. Klinger et al) - <http://home.snafu.de/klinger/baecker/> (1996>2000)

>„Assoziations-Blaster“ (A. C. H. Freude, D. Espenschied) - www.assoziations-blaster.de/ (1999>)

>„SchreibNetz“ (Salon Swiki, HFBK Hamburg) - <http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon> (2001>)

LAN-Projekte

>„Spinnen am Computer“ (Schreibnetz Hamburg) - www.schreiben-hamburg.de/seiten/spinnen.html (2000)

> „Lass uns gemeinsam stricken!“ (DAAD-Sommerakademie) <http://peter-purg.kdpm.org/dd2/stricken/> (2003)

SEKUNDÄR

Texte

>Ascott, Roy: The Composite State of Being. Notes on the Technoetic Implications of Mixed Reality. In: Fleischmann / Strauss (Hg.): Proceedings of the "cast01" Conference, Birlinghoven 2001. S. 13. – 14. (Eine erweiterte Fassung in Vortragsform unter <http://netzspannung.org/cast01/video-archive/>).

>Crämer, Florian: Digital Code and Literary Text, 2001, <http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/#netliteraturecodepoetry>.

>Eske, Antje: Künstlerischer Chat, In: Dies. / Alsleben, Kurd (Hg.): NetzkunstWörterbuch, Hamburg 2001, S 73 – 75.

>Dies. / Beer, Tatjana: Spinning at Computers. >In: Floyd / Kelkar / Klein-Franke / Kramarae / Limpangog (Hg.): Feminist Challenges in the Information Age, >Opladen 2002.>

>Giesecke, Michael: Kulturgeschichte als Kommunikations- und Mediengeschichte. Online Datenbank, www.michael-giesecke.de/geschichte/.

>Heibach, Christiane: Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt am Main 2003. (dazu das online Projekt www.netzaesthetik.de)

>Lee, Shuen-shing: Explorations of Ergodic Literature. The Interlaced Poetics of Representation and Simulation. In: Dichtung Digital, 2002, www.dichtung-digital.com/2002/05-26-Lee.htm.

>Mathez, Judith: Von Mensch zu Mensch. Ein Essay über virtuelle Körper realer Personen im Netz. In: Dichtung Digital, 2000, www.dichtung-digital.com/2002/11/10-Mathez/.

>Dies.: Hier bitte selber weiterschreiben! Konkreativität als Kategorie digitaler Literatur. In: Dichtung Digital, 2000, www.dichtung-digital.com/2002/02-25-Mathez.htm.

>Sack, Thomas: Theater im Internet. Überlegungen zu einem Konzept ‚Chattheater‘. In: Dichtung Digital, 2000, www.dichtung-digital.de/Interszene/Sack.

>Strauss, Wolfgang / Fleischmann, Monika: Imagine Space Fused with Data. A Model for Mixed Reality Architecture. In: Fleischmann / Strauss (Hg.): Proceedings of the "cast01" Conference, Birlinghoven 2001. S. 41 – 45.

weitere Quellen im Netz

>Auer, Johannes: The Famous Sound of Absolute Wreaders. Radioprojekt für Kunstradio.at, www.kunstradio.at/2003B/07_09_03.html.

„Distributed Creativity“, www.eyebem.org/distributedcreativity

>„International Women's University“, www.vifu.de

>„HyperCard“ (Apple), www.apple.com/hypercard/

>„Kampf der Autoren“, www.wand5.de/KdA/

>„Netwritig“, www.netwriting.de/

>„tanGo“, www.textgalerie.de/tango

>„trAce Online Writing Centre“, <http://trace.ntu.ac.uk/>

>„urbino-chat“, <http://asi-www.informatik.uni-hamburg.de/urbino-chat>

>„Wikipedia“, www.wikipedia.org

>„Wiki“ (Software), <http://wiki.org/>, www.fnl.ch/LOBs/LOs_Public/WhatsSWiki.html, www.wikiweb.at/wiki.cgi

Endnoten

1. Den von Robin George Collingwood und Heinrich Rombach vorgeprägten Begriff „Konkreativität“ definiert Judith Mathez für den Bereich der Literatur- und Medienwissenschaft folgenderweise: „Unter 'konkreativer Literatur' verstehe ich in Zusammenarbeit produzierte literarische Texte. Die Autorinnen und Autoren müssen dabei einen kreativen Beitrag ans Gesamtprodukt leisten, aber nicht zwingend gleichwertig an der Text- und Narrationsproduktion beteiligt sein. In dem der Begriff zu 'Konkreativität' ausgeweitet wird, können auch andere Formen der künstlerischen Zusammenarbeit darunter gefasst werden, beispielsweise diejenige von Textautorin und Illustrator bei einem Bilderbuch oder einem Comic oder diejenige von Grafiker, Musikerin, Programmierer und anderen bei multimedialer Netzkunst. Schliesslich gibt es Kunstformen, denen Konkreativität inhärent ist, wie alle inszenierte Kunst (Theater, Oper, Film usw.) oder ein

grosser Teil der Musik und Performancekunst, um nur einige zu nennen.“ Mathez, Judit: Hier bitte selber weiterschreiben! Konkreativität als Kategorie digitaler Literatur. In: Dichtung Digital, 2002, <<http://www.dichtung-digital.com/2002/02-25-Mathez.htm>>.

2. Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web>. Definitionen aus der partizipativen online Enzyklopädie "Wikipedia" werden auch im Weiteren als "durchschnittsbenutzte" Bedeutungen herangezogen.
3. „Unter einem LAN versteht man ein Netzwerk innerhalb eines räumlich begrenzten Bereiches (z. B. firmenintern)“ In: Wikipedia, <<http://de.wikipedia.org/wiki/LAN>>.
4. Der Begriff „Reflexion“ bezieht sich hier sowohl auf individuelle als auch auf kollektive Informationsverarbeitung mit Bezug auf sowohl „systemeigene“ als auch „systemfremde“ Entitäten.
5. Eine „körperoptimistische“ Vision der Begattung zwischen den beiden scheinbar wiederstreitenden Paradigmen des biotischen menschlichen Körpers und der technischen Computerhardware (samt ihrer Programme und Codes) bietet sich in Konzepten und bereits seit einigen Jahren etablierten Praxen der „mixed reality“ an: “The human body with its communication channels and membranes (skin, eyes, ears, voice, and balance) are [sic!] reflected and replied to by a variety of sensors embedded in real space and objects. The sensors literally hear and feel the presence and condition of the human body. The body in space is measured and detected by silicon senses e.g. a computer vision system. Thereby the interface becomes immaterial.” Strauss, Wolfgang / Fleischmann, Monika: Imagine Space Fused with Data. A Model for Mixed Reality Architecture. In: Fleischmann / Strauss (Hg.): Proceedings of the “cast01” Conference, Birlinghoven 2001. S. 41 – 45. Z. B. können anhand von MR-Technologie Bilder durch Laserprojektion direkt auf die Netzhaut projiziert und somit gemischt werden. Das Gehirn bekommt ein einheitliches (gleichzeitiges) Impuls und erfasst das gemischte Bild als ein Ganzes. Die ursprünglich verschiedenen „Realitäten“ mischen sich bereits im sensorischen Apparat, was den Illusionseffekt bzw. das „gemischte“ Immersionserlebnis wesentlich intensiviert. Zu etischen und sozialen Parametern dieses anfangs wesentlich „techno-logisch“ verpflichteten Konzepts vgl. etwa Ascott, Roy: The Composite State of Being. Notes on the Technoetic Implications of Mixed Reality. Ebd. S. 13. – 14. Eine erweiterte Fassung als videoverzeichneter Vortrag liegt unter <<http://netzspannung.org/cast01/video-archive/>>.
6. Dies natürlich unter Berücksichtigung der Tatsache, dass – zumindest in semiotisch bewusster Perspektive - die direkte körperlich-räumliche Kommunikation eine indirekte Zeichenkommunikation bedingt und vice versa.

7. Der „globale“ Anspruch netzliterarischer Projekte wird meistens zunächst durch die ausgewählte Sprache eingegrenzt, was bei allen Sprachen außer vielleicht Englisch auch ein geographisches bzw. kulturelles Kriterium darstellt. Des Weiteren stellt sich das Problem der (sowohl umgangs- als auch ausrüstungs)technisch bedingten Ausschließung von Gruppen, die unter eingegrenztem Hardware-, Internet- oder Know-how-Zugang „leiden“. Als ein paradigmatisch interlingual/-national angesetztes (und in dieser Hinsicht entsprechend gescheiteres, obwohl produktiv erfolgreiches) Projekt vgl. Martina Kieningers „tanGo“ (<<http://www.textgalerie.de/tango/>>). Zu einigen fruchtbaren interkulturellen und interlingualen Momenten in präsenzbasierten LAN-Projekten siehe weiter unten.
8. Das Projekt „Beim Bäcker“ wurde 1996 angefangen und 2000 für abgeschlossen erklärt, wobei seit 1998 kein neuer Beitrag geleistet wurde. Das Produkt kann unter <<http://home.snafu.de/klinger/baecker/>> gelesen werden. Nach der – zur Zeit wahrscheinlich einzigsten einigermaßen flächendeckenden und komplexitätsgerechten - Klassifikation von Christiane Heibach handelt es sich bei dieser Projektart um typische Merkmale wie Abgeschlossenheit und Speicherbarkeit des „Werks“, Redaktion und Strukturvorgabe durch InitiatorIn/ModeratorIn, asynchrone Arbeit, individuelle Zuschreibbarkeit der Beiträge. Vgl. Heibach, Christiane: Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt am Main, 2003, S. 168ff und S. 207. Die Taxonomierung digital basierter kollektiver Literaturprojekte im vorliegenden Artikel orientiert sich generell an der Vorlage Heibachs. Siehe dazu auch <<http://www.netzaesthetik.de/>>, worunter der dritte Teil dieser transmedialen Veröffentlichung (dem Buch liegt noch eine teilweise ergänzende CD-ROM bei) abrufbar ist.
9. <<http://home.snafu.de/klinger/baecker/>>
10. Das von Alvar C. H. Freude und Dragan Espenschied initiierte und betreute Projekt kann unter <<http://www.assoziations-blaster.de/>>, die ausschlaggebende Statistik unter <<http://www.assoziations-blaster.de/statistik/>> besucht werden. Für die *kollaborative* Projektart bestimmt Heibach (im Unterschied zu *partizipativen* Projekten) Merkmale wie wechselnde TeilnehmerInnen, Abwesenheit von individueller Zuschreibbarkeit und redaktioneller Kontrolle wie auch der Verfahrensregeln, minimale technische Strukturvorgaben, prinzipielle Prozessualität und Unabgeschlossenheit. Trotz prozessualen Charakters sind auch diese Projekte größtenteils (technisch) speicherbar. Wegen Verzicht auf auktoriale Zuschreibung und redaktionelle Kontrolle müsse der ästhetische Qualitätsanspruch bei solchen Projekten öfters ihrer hochzuschätzenden Offenheit und Dynamik geopfert werden. Heibach: Literatur im elektronischen Raum, S. 172ff und S. 207.
11. Ausführlicher darüber unter <<http://www.assoziations-blaster.de/rating.html>>.

12. <<http://www.apple.com/hypercard/>>
13. <http://www.schreiben-hamburg.de/seiten/spinnen.html>>
14. Vgl. das Projekt „urbino-chat“ <<http://asi-www.informatik.uni-hamburg.de/urbino-chat/4a.htm>> oder etwa „Kampf der Autoren“ <<http://www.wand5.de/KdA/>>, wo aber lediglich auf Deutsch – obwohl über Staatsgrenzen hinaus - gechattet wurde.
15. Die Server-Software Swiki dient als Unterlage für kollaborative Webseiten, die von vielen (auch zugleich) editiert werden können. Sie wurde aus einer Lösung für dynamische Webseiten entwickelt, dem kollaborativen „WikiWikiWeb“ von Ward Cunningham: <<http://wiki.org/>> und <<http://www.wikiweb.at/wiki.cgi>> (Deutsch). Ausführlicher zum „sWiki“ unter <http://www.fnl.ch/LOBs/LOs_Public/WhatIsSWiki.html> oder im „Swiki Help Guide“ der HFBK unter <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/NetzkunstWoerterBuch/help>>. Wegen freier Zugänglichkeit können Swiki-Plattformen in sowohl on- als offline Projekten (von Kleinkinderpädagogik bis Andragogik) wie auch außerhalb institutioneller Rahmen (Kleingruppen, Projektarbeit) benutzt werden. Die Software kann auf verschiedene Vorkenntnisstufen angepasst werden, damit sowohl mit einfacher Texteingabe und Bild-Upload, wie auch mit direkter Eingabe des HTML-Kodes oder sogar JavaScripts (auch auf selber Plattform) gearbeitet werden kann. Vgl. dazu auch das Konzept des Blogs (Weblogs): <http://de.wikipedia.org/wiki/Blog>. Siehe zur weiteren Möglichkeiten und Visionen für kollaborative digitale Plattformen (neben Wikis und Weblogs auch WiFi und Konzepte wie „rich internet applications“ oder „social software“ das online Forum „Distributed Crativity“: <<http://www.eyebeam.org/distributedcreativity/>>.
16. Zum „Dialog“ siehe weiter unten. Für eine tiefgreifende Klärung „spielerischer“ Dimensionen der Literatur unter neuen „Schnittstellenbedingungen“ siehe Lee, Shuen-shing: Explorations of Ergodic Literature. The Interlaced Poetics of Representation and Simulation. In: Dichtung Digital, 2002, <<http://www.dichtung-digital.com/2002/05-26-Lee.htm>>.
17. „Bilderchatten: (1) neben Text/Text-Anknüpfern gibt es Text/Bild-, Bild/Bild- und Bild/Text-Anknüpfer; (2) die ‚Steigrohre des Unbewussten‘ sind fast nur über die Verbindung mit Bild-Anknüpfern zu erreichen.“ Eske, Antje: Zusammenfassung. Chatten und Bilderchatten, <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/NetzkunstWoerterBuch/292>>.
18. Vgl. Sack, Thomas: Theater im Internet. Überlegungen zu einem Konzept ‚Chattheater‘. In: Dichtung Digital, 2000, <<http://www.dichtung-digital.de/Interszene/Sack>>.

19. Als eine vorbildliche Institutionalisierung der in diesem Artikel erwogenen Konzepte vgl. etwa die Projekte des „trAce Online Writing Centre“, die von webspezifischen individuellen und kollaborativen Schreibformen bis zu Präsenzworkshops und Seminaren reichen: <<http://trace.ntu.ac.uk/>>.
20. <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon>> Die hier als Beispiele herangezogenen Seiten des Projekts sollen lediglich als seltene Dokumente der kollektiven Kreativität beobachtet werden. Der individuelle bzw. gruppenspezifische Wert eines Beitrags bzw. einer ganzen Seite kann nur schwer objektiv (überwiegend aus der Outsider-Position) eingeschätzt werden. Es dürfte jedoch kaum geübelt werden, dass beinahe alle Seiten des Projekts einen eindeutigen Siegel der Flüchtigkeit, disperser Aufmerksamkeit und medial reduzierter Kommunikativität der online Kommunikation tragen.
21. Das Archiv der bisherigen Swiki-Stränge befindet sich unter <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon/2>>.
22. Z. B. <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon/91>> zum Thema „sonnenuntergang“.
23. Z. B. <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon/107>> zum m. E. hermetischen Thema "doover ricki lost in the sea". Bei dieser Sitzung habe ich mitgemacht.
24. Z. B. die Sitzung zum Thema „FARBWAHL“ unter <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon/87>>.
25. Z. B. zum Thema „ich bin die welt“ unter <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon/95>>.
26. Z. B. <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon/94>> zum Thema "kunst-rausch“.
27. Eske: Zusammenfassung. Chatten und Bilderchatten, ebd. (<<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/NetzkunstWoerterBuch/292>>)
28. Aus einer Email an den Verfasser vom 1. 12. 2003. Der akustische Stimulus ist bei (präsenzbasiertem) kreativem Schreiben eine etablierte Methode, die im computervernetzten Kontext radikal neue Qualitäten hervorbringen könnte. Neben Arbeit *unter* einer Klangkulisse (auch im Sinne aufgezeichneter Narration) könnte ein unmittelbares, aktives Schaffen *mit* bzw. *an* akustischem Medium sowohl als *atmosphärische* (Klang, Rhythmus, Musik) wie auch als rein *verbale* (Laut, Wort, Erzählung) Strategie hinzugefügt werden. Im hier erwähnten Hamburger Kreis (HFBK) werden bereits Experimente in dieser Richtung betrieben, weitere Arbeit wird soeben geplant (Ebd.). Als eine erfolgreiche literarisch motivierte *Kooperation* (und nicht *Kollaboration* i. o. S.) mit multimedial ausgewogener akustischen Dimension vergleiche etwa Johannes Auers Mehrautorenprojekt fürs Radio „The Famous Sound of Absolute Wreaders“ unter

<http://www.kunstradio.at/2003B/07_09_03.html>. Allerdings handelt es sich hier um eine partizipatorisch begrenzte Zusammenarbeit mit klar profilierten medialen Formaten und individuellen Prämierungen.

29. Das Internet wurde in diesem Projekt eher als *Leitungsmedium* und nicht als *Material- bzw. Formquelle* benutzt. Im solch lokal angelegten Projekt liegt die emanzipatorische (deshalb oft auch thematische und sogar formale) Motivation aber paradoxerweise im globalen, internationalen Kontext – eben umgekehrt wie bei zahlreichen internetbasierten Projekten, die durch „Standardsprachen“ und verschiedene soziale Ausschlusskriterien aus dieser Perspektive eher eingegrenzt erscheinen müssen. Vgl. weiter unten.
30. Nach der oben angewandten Klassifikation von Christiane Heibach sind die im weiteren Verlauf des Artikels genauer behandelten Beispiele unter „dialogische“ Projekte einstuftbar. Diese zeichnen sich neben etlicher Merkmale der *kollaborativen* Projektart noch durch meistens zeitbegrenzte und prinzipiell synchrone Arbeit wie auch vor allem durch die Steuerungsformen des Dialogs aus (freie Assoziation, Abwesenheit der wechselseitigen Zensur, Aushandlung von Kommunikationsregeln, Aufmerksamkeitsrahmen, partielle Unspeicherbarkeit) und werden durch etliche mediale Qualitäten der face-to-face Kommunikation ergänzt (körperlich-räumliche Präsenz). Ebd. S. 189ff und S. 205ff. Vgl. auch Fußnote 51.
31. Vgl. <<http://www.schreiben-hamburg.de/seiten/spinnen.html>>. Ausführlicher dazu im Artikel von Eske, Antje / Beer, Tatjana: Spinning at Computers. In: Floyd / Kelkar / Klein-Franke / Kramarae / Limpangog (Hg.): Feminist Challenges in the Information Age, Opladen 2002: "Spinning at Computers' tests in a playful way the use of computer and telecommunication systems for human exchange. It draws on the art of conversation, which has its roots in the century-long history of the Salon culture in Italy and France. As early as in the Renaissance people searched for new forms of connection and connectedness in human communication through conversational games. In those times the exchange was more or less vertical. It connected and mixed different social classes. The following report is based on an art workshops held at ifu and describes mainly horizontal exchanges of cultures due to the participation of women from fifteen countries." (Abstract).
32. Siehe Dokumentation des Chats unter <<http://www.vifu.de/about/art/eske/source/ifu23.html>>.
33. Eske, Antje: Chat, künstlerischer. Zugänglich unter <<http://wiki.hfbk-hamburg.de:8888/NetzkunstWoerterBuch/16>>.

34. Vgl. das Projekt <<http://www.netwriting.de>> von Yvonne Fiets. Auf dieser Webseite sind einige wertvolle Richtlinien zu finden, unter denen „ChatKunst“ realisiert werden kann.
35. <<http://www.vifu.de/about/art/eske/source/ifu24.html>>
36. Die Beobachtungen zum online Chatten entstammen größtenteils aus meiner eigenen Chatpraxis. Die Dominanz des Englischen im Internet braucht m. E. nicht belegt zu werden.
37. <<http://www.vifu.de/about/art/eske/source/ifu2.html>> Im Original sind verschiedene Textzeilen und Wörter verschieden gefärbt.
38. <<http://www.vifu.de/about/art/eske/source/effekte/01.html>>
39. Aus einem Swiki-Chat ("judith-chat") zwischen Judith Mathez und Yvonne Fietz unter <<http://swiki.hfbk-hamburg.de:8888/Salon/86>>.
40. Ebd.
41. Bei diesem Projekt könnte ein balancierterer Ansatz zwischen lokaler und globaler Orientierung beobachtet werden (glokal = global + lokal). Vgl. dazu oben die Analyse von „Spinnen am Computer“ wie auch die Ausführungen weiter unten. Beobachte auch die (unintendierte) Ähnlichkeit beider Projekttitel.
42. Für den orientierungsverschaffenden Input sorgte mein einführender Vortrag (im Rahmen der Sommerakademie, doch außerhalb des Workshops).
43. Aus dem projektinternen Evaluierungsgespräch.
44. Diese und folgende Methoden werden unter <<http://peterpurg.kdpm.org/dd2/stricken/impressum.htm>> detailliert beschrieben (sämtliche Teile dieser Beschreibung wurden direkt in den Haupttext eingebunden), durch verschiedene Webseiten unter <<http://peterpurg.kdpm.org/dd2/stricken/>> werden sie im weiteren Verlauf des Artikels entsprechend belegt. Die auf das WWW übertragenen Strategien des kreativen Schreibens wurden unter <<http://peterpurg.kdpm.org/dd2/stricken/1-stricksturm.htm>> zusammengefasst.
45. <<http://peterpurg.kdpm.org/dd2/stricken/danke.htm>>
46. Aus dem projektinternen Evaluierungsgespräch.
47. <http://peterpurg.kdpm.org/dd2/stricken/floete1.htm>>
48. Etwa <<http://peterpurg.kdpm.org/dd2/stricken/tttGEDICHT-EXTERIOR-SHORTCUT.htm>>.
49. Anfangsseite des Projekts unter <<http://peterpurg.kdpm.org/dd2/stricken>>.

50. Vgl. Giesecke, Michael: Die Technisierung der Informationsverarbeitung und die Elektrifizierung der Vernetzung. <<http://www.michael-giesecke.de/geschichte/technisierung.htm>>.
51. Ein wichtiges Gegengewicht zum oft nur wenig reflektierten Mythos der technischen „Inter-aktivierung“ ist das Prinzip des Dialogs, das in den oben behandelten Projekten stufenweise exemplifiziert wurde: „Sowohl die partizipativen als auch insbesondere die kollaborativen Projekte beruhen auf unmittelbaren Rückkopplungsmöglichkeiten, die ein Novum für die Entstehung von Literatur und Kunst darstellen. Jedoch müssen noch Konzepte entwickelt werden, die diese Möglichkeiten adäquat umsetzen, damit sie kulturelle Bedeutung erlangen können.“ Heibach: Literatur im elektronischen Raum, S. 189. Im Sinne des Letzteren wurden die zwei LAN-basierten Projekte hier nicht nur a posteriori *ausgelegt*, sondern zum Großteil bereits ursprünglich *gestaltet*. Es geht dabei also primär nicht um eine unmittelbare *Ersetzung* der präsenzgebundenen (face-to-face) Kommunikationsformen durch computervermitteltes (face-to-machine-[[to-machine-]...]to-face) und somit notwendig inhalt- und formreduziertes „Multimedia“, sondern um eine *Ergänzung* durch die „naturalistisch“ immer (anschluss)fähigere Technik, die nicht nur innerhalb *präsender* Gruppen *realisiert*, sondern auch innerhalb *telepräsender* Gruppen *rezipiert* werden könnten. Vgl. zu „Programmen des Dialogs“ ebd. S. 193ff. Bei einer schließlich doch „adäquaten“ Nutzung der technischen Vernetzungsstrukturen ginge es laut Heibach letztlich darum, „die Freiheiten des Netzes durch Normen und Standards nicht einzuschränken,“ was in einer Oszillation „zwischen kollektiver Selbstorganisation und individueller Rahmenvorgabe, teilweise mit entsprechenden Kontrollmechanismen“ auch umgesetzt werden könnte. Ebd. S. 205f. Vgl. auch Fußnote 30.
52. Eine genauere Modellierung dieses (von hier untersuchten Praxis-Beispielen bereits ausreichend in-formierten) Vorsatzes ist im Entstehen. Die Publikation erfolgt voraussichtlich Ende 2004.
53. Freie Zusammenfassung nach dem kollektiven Gedankenaustausch im projekt-internen Evaluierungsgespräch. Vgl. oben.
54. Vgl. exemplarisch etwa diverse Beiträge von Florian Crämer <<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/#netliteraturecodepoetry>>, insb. „Digital Code and Literary Text“ (2001). Auch Christiane Heibach konstatiert vorerst: „Mit der zunehmenden Entdeckung von Software als Kunst geht die Zahl der rein sozialen kollektiven Produktionsformen kontinuierlich zurück. Derzeit lässt sich beobachten, dass Initiativen für Mitschreibeprojekte in Deutschland kaum mehr gestartet werden, im anglophonen Raum hauptsächlich über institutionalisierte Plattformen laufen.“ Heibach: Literatur im elektronischen Raum, S.160f.

55. Vgl. Mathez, Judith: Von Mensch zu Mensch. Ein Essay über virtuelle Körper realer Personen im Netz. In: Dichtung Digital, 2000, <<http://www.dichtung-digital.com/2002/11/10-Mathez/>>. In ihrem Beitrag erörtert Mathez die epistemologischen Transformationsstufen zwischen dem physischen Körper und seinen virtuellen Repräsentationen, wobei sie nicht nur ein wichtiges Moment der (Identitäts)Oszillation zwischen der online und der konkreten Verkörperlichung (embodiment) beobachtet, sondern auch ihr (im hiesigen Kontext eindeutig zweifelhaftes) Zerfließen im „Netborg“ vorschlägt.
56. Heibach: Literatur im elektronischen Raum. S. 156f. Hervorhebung im Text.
57. Siehe in diesem Sinne die umfangreiche Datenbank von Michael Giesecke „Kulturgeschichte als Kommunikations- und Mediengeschichte“ unter <<http://www.michael-giesecke.de/geschichte/>>.
58. Die Klage nach „guten alten Zeiten“ des textbasierten Internets ist kaum noch zu verteidigen, obwohl der formalistische Reduktionsgriff immer wieder zum kreativen Vorteil - als Spielregel eher als Realitätszwang - eingesetzt werden kann. Ebenfalls hat ein mikroskopischer, prozessanalytischer und i. o. S. codebewusster Blick in das innere der Medienmaschine(n) nie geschadet, weshalb sich hier abermals ein Sowohl-als-auch-Paradigma anbietet. Vgl. ebd.