

## head: **Lippentypografie - Von der Hand in den Mund**

sub: 1. Platz für „Gedichte von Ernst Jandl“ auf der Imagina 1991

Mit der bronzenen „Teekanne“ ausgezeichnet zu werden ist schon eine besondere Ehre, vor allem für eine Computeranimationsstudie, die bereits 1989 im Rahmen einer Diplomarbeit an der Hochschule der Künste Berlin auf einem Amiga 2000 mit 1MB Arbeitsspeicher realisiert worden ist. Anlaß genug, um über die Hintergründe dieser Produktion zu berichten:

Anfangs stellte sich die Frage, ob es gelingt, eine poetische Vorlage mit den Möglichkeiten des Computers derart umzusetzen, daß der eigentliche Gegensatz beider zugunsten einer gemeinsamen Aussage aufgehoben wird. Oder wollte jemand behaupten, der Computer als solches beziehe schon eine poetische Position?

Durch Experimente wurde eine Beziehung zwischen Mensch und Maschine hergestellt, in der beide in einer Symbiose einander ergänzen, das Vertraute sollte mit dem Ungewohnten verbunden werden zu einer Art „sprechendem Bildschirm“.

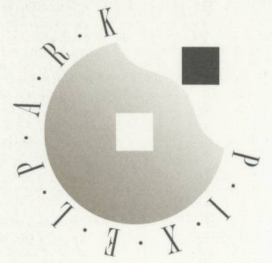
Formal waren die systematischen, funktionalen und analytischen Arbeitsmechanismen des Computers in Parallelität zur systematischen Entwurzelung von Sprache und Schrift aus ihren Bedeutungszusammenhängen, also Jandls Arbeitsweise, ausschlaggebend, daß das Medium Computer für eine Umsetzung und Interpretation die besten Voraussetzungen bot.

Ein Gedicht sollte wie eine Krankheit ein übertragbares Erlebnis enthalten. Dann ist ein Gedicht ein Erlebnis, ein Erlebnis ein Gedicht, für den Autor, wie für den Leser oder Zuhörer.

Um Erlebnis und Gedicht identisch zu machen, muß ein gemeinsamer Nenner gefunden werden. Da das Gedicht nur aus dem Material Sprache bestehen kann, muß es sich um ein sprachliches Erlebnis handeln.

Zu diesem Zweck muß alles inhaltliche Berichten und Mitteilen aus dem Gedicht entfernt werden. Eine Krankheit wird mitgeteilt oder gemeldet, heißt, wir haben sie nicht. *„Eine Krankheit wird übertragen, dann haben wir sie (und sie uns). Ein Erlebnis haben wir, und es uns, wir müssen darin sein.“*





So definiert Jandl sinngemäß die zentrale Thematik seiner Arbeiten als Erlebnis der Sprache.

Durch Wegnahme der Normen, wie Sätze und Wörter, d.h. Zerlegung der Schrift, erhält man das Rohmaterial aus Buchstaben und Lauten. Unsere Gewohnheit hat Buchstaben und Laute zur Norm gemacht, die keiner weiteren Zerlegung bedürfen. Es gibt aber *„keinen ersichtlichen Grund, weshalb eine Poesie, die sich als experimentell versteht, vor dem Zerlegen und Fragmentieren von Buchstaben und Lauten haltmachen sollte. (...)*

*Jeder der ein „r“ rollen kann, wobei die Zungenspitze, mit oder ohne Stimmtön, rapide gegen den vorderen Gaumen schlägt, kann feststellen, daß auch das Kürzeste aus mehreren solchen Schlägen zusammengesetzt ist. (...)*

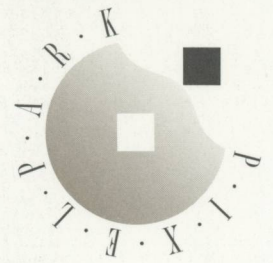
*Wer an Sprache interessiert ist, ... wird sich immer wieder erinnern müssen, daß sich ohne diese kleinsten Einheiten, Laute und Buchstaben, überhaupt nichts anfangen läßt, aber mit ihnen fast alles. Er wird sich immer wieder daran erinnern müssen, denn es ist nichts leichter zu vergessen als das, wir haben Jahre gebraucht um Schreiben zu lernen, und dann haben wir alle Lust und alle Mühe dieses Lernens vergessen und unseren Erfolg, es jetzt tun zu können, zu einer Gewohnheit für das ganze Leben gemacht.“*

Ein weiterer Ansatzpunkt der Interpretation ergab sich aus der Komplexität und gleichzeitig der Reduzierbarkeit der Vorstellung, daß „Das Öffnen und Schließen des Mundes“ bei gleichzeitiger Lautbildung als das erste audiovisuelle Kommunikationsmodell in der Entwicklung der Menschheit verstanden werden kann. Was lag daher beim Studium der Visuellen Kommunikation näher, als die uns angeborenen Kommunikationsmöglichkeiten, die dann erst durch Erlernen zu dem führen, was wir unter Sprache und Schrift, unserem erlernten Kommunikationsmodell, verstehen, praktisch in umgekehrter Richtung, zu untersuchen.

Kommunikation heißt zumindest immer Mitteilung oder Information nach dem Sender-Code-Empfänger Prinzip. Bei Jandl findet eine Verschiebung des begrifflich faßbaren Informationsgehaltes zugunsten eines Gefühls- oder Stimmungsmomentes statt. Letztendlich verschmelzen hier Kopf und Bauch, Ratio und Emotion, auf eigene ungewohnte Weise.

Die eigene Arbeitsweise mit und am Computer führte letztlich zu folgendem Gestaltungsansatz:





„Mund-Ikonen“, die sich aus der Lautsprache einzelner Buchstaben ergeben, sollen die niedergeschriebene Sprache in Form von Piktogrammen ersetzen. Dabei fällt den Vokalen A, E, I, O und U die extremste „Mundöffnung“ zu, derer sich sogar die Konsonanten bei Aussprache bedienen („V“ spricht „vau“). Als bildhaftes Sprach- bzw. Ausgangsmaterial werden daher sechs Mundstellungen oder Piktogramme angesehen:

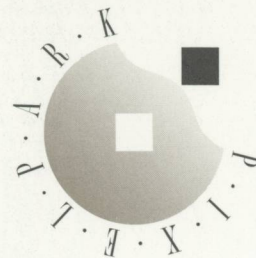
A, E, I, O, U und das Piktogramm, das den Mund in geschlossener Stellung zeigt („Zu“). Dazu sind mit einer SW-Kamera entsprechende Mundstellungen digitalisiert, freigestellt, koloriert, animiert und frame by frame synchronisiert worden.

Die Formensprache der verwendeten digitalisierten Münder wirkte weniger befremdend und abstrakt als surreal, während die aus ihrem Zusammenhang gerissenen Münder, in einen neuen Bedeutungs- und Funktionszusammenhang verpflanzt, durch die Möglichkeiten der Bild- bzw. Datenverarbeitung, im wesentlichen dem Arbeitsprinzip der Dadaisten entsprach. So entstand ein ungewohntes Bilderlebnis, das mit dem Spracherlebnis der Gedichte Jandls einhergeht.

Der erste Gedanke, der beim Lesen des Gedichts „Bestiarium“, einem von insgesamt 14 innerhalb der Diplomarbeit visualisierten Textinterpretationen, entstand, war Bestie, Monstrum, Armee oder bestenfalls ein Haufen koordinierter wilder Tiere. Das Sprechgedicht erinnert durch die salvenartige barsche Stimme, an das Exerzieren von Soldaten oder eine exakt funktionierende mechanische Apparatur. Da sich ein Apparat, wie sich als solcher auch die Armee versteht, immer aus mehreren Einzelteilen zusammensetzt, war der Sprung zu einer „Münder-Matrix“, in der 5 x 5 Münder neben- und übereinander angeordnet sind, nicht mehr weit.

Die Umsetzung der Tiernamen und zugehörigen Befehle erfolgte mit einer unregelmäßigen Systematik, d.h. zunächst öffnen und schließen sich einige Münder willkürlich und ohne System. Langsam werden grafische Muster, Ordnungsstrukturen und geometrische Formen sichtbar, die von jetzt an fest mit einem entsprechenden Wort verbunden bleiben, ähnlich einem Bildermemorie. Wenn ein Wort aufs neue ertönt, wird auch die dazugehörige Form wieder sichtbar. Da sich dieser Prozeß, um ihn überhaupt als solchen sichtbar zu machen, nur sehr langsam vollzieht, ist er für den Betrachter auch als Entwicklung zu erkennen.





Um nun dem Betrachter eine zusätzliche, bildhafte Informationskomponente zur Anregung seiner eigenen Phantasie zu geben, also nicht nur auf den abstrakten, grafischen Formen stehen zu bleiben, sind für einige Wörter, die dafür geeignet erschienen, semantische oder semiotische Umsetzungen vorgenommen worden. Der Betrachter entdeckt somit gegen Ende immer häufiger grafische Bewegungsabläufe, die seine Assoziation steuern.

Dabei handelt es sich um bewegte Zeichen. D.h. für den zeitlichen Ablauf des Öffnens und Schließens der Mundpiktogramme kann, entsprechend der Matrix, eine flächige Bewegungsbahn festgelegt werden, die eine Form beschreibt. Dazu werden nur oben beschriebene Vokalpiktogramme und Reihenfolgen verwendet, die durch die Vokale im jeweiligen Wort vorgegeben sind.

Zum Beispiel durchlaufen die Piktogramme bei dem Wort „Schnecke“ eine Schneckenform. Bei dem Wort „Ecke“ bewegen sich in allen vier Ecken die Piktogramme E, „Zu“ und wieder E (Ecke).

Dabei tritt zuweilen eine nicht vorhersehbare Komik ein, die sich wohl auf konsequente Vorgehensweise, aber auch auf ungewohnte Bildbewegungsabläufe zurückführen läßt.

„Bestiarium“ ist ein systematischer, aber auch spielerischer Versuch, den Aufbau einer Struktur, an der jedes einzelne Glied beteiligt ist, sichtbar zu machen. Die Funktionsweise eines Kommunikationssystems kann damit exemplarisch beschrieben werden, gemeint ist die uns als selbstverständlich erscheinende Entwicklung von Sprache und Schrift, angefangen bei Lauten und Buchstaben, gewissermaßen ein soziales Gefüge von Abhängigkeiten, ebenso wie der Arbeitsmechanismus eines Computers, ja sogar die Strukturierung unseres Gehirns.

Wir sind ständig damit beschäftigt, unsere eigene Arbeit und unser eigenes Tun zu strukturieren, sei es aus Arbeitersparnis oder Gründen der Ordnung und Wiederauffindbarkeit, oder aber, der Differenzierung nach interessant und uninteressant, zwecks Weiterbildung. Genauso werden Gestaltungskriterien aufgestellt, nach denen der Rezipient in der Lage sein sollte, eine Information zu verstehen, vorausgesetzt, er kann den Kommunikationscode dechiffrieren. Es handelt sich letztendlich um Gesetzmäßigkeiten, die sich der Mensch und die Menschheit aus Notwendigkeit für sich selbst schafft.

Von daher bedeutet Visuelle Kommunikation, im heutigen computertechnisierten Multimedia-Zeitalter, die ständige Auseinandersetzung mit Bild, Schrift, Ton und Zeit, um als neue Generation im Sinne des Bauhaus zu einer allgemeinverständlichen Aussage, einer Bildsprache zu finden.