

Die computergestützte Textverarbeitung und -analyse, wie wir sie heute mit den digitalen Geisteswissenschaften verbinden, zeigt, welche Bedeutung Computer und Textverarbeitung für Literatur, Kunst und Kultur haben. Mit Einzug der „Maschine des Jahres“ 1983, dem Apple IIe, und damit verbunden ersten Anwendungen für einfache Textverarbeitung entstanden plötzlich wie auf wunderbare Weise schiere Unmengen von Jugendfiktion und Fantasy Romanen samt spielbarer Umsetzungen dieser literarischen Welten. Die Rede ist von Textabenteuern, einem Genre von Computerspielen, das ursprünglich ein Spielgeschehen in reiner Textform definiert, später jedoch mit illustrativen Elementen angereichert ein interaktives virtuelles Abenteuer entstehen lässt.

Weiterentwicklung und Verbreitung der Computertechnologie und das Fortschreiten von Funktionen und Anwendungsmöglichkeiten entpuppen sich rasch als Motor für Wachstum und eine breite Adaption in Literatur, Kunst und Kultur. Mit den Exponaten Zork, Zauberschloss und The Hobbit werden in der Ausstellung besondere Objekte dieses Genres präsentiert.

**ZORK**, eines der ersten kommerziell erfolgreichen Textabenteuer, kommt noch ohne grafische Hilfsmittel aus. Trotz des einfachen Befehlsinterpreters ist der Spieler in seiner Rezeption des Werkes wesentlich freier als der Leser eines Romans. Der Spieler kann seine Lesart der Geschichte selbst entwickeln und sogar einen Teil des Geschichtsverlaufs selbst bestimmen ohne dass der Eindruck entsteht, die Handlung sei vorgegeben. Zork mobilisiert nahezu unendliche Vorstellungskräfte und ist der Beginn des Subgenres „Interaktive Fiktion“.

Ein **KAYPRO II** von 1982 „lässt dich mit Licht auf Glas schreiben, nicht mit Tinte auf Papier, was überwältigend ist. Es fühlt sich göttlich und vergänglich an“ (Andrei Codrescu). In den frühen 80er Jahren entwickelte Andrew Kay den Z-80 basierten und mit 64 KB Ram ausgestatteten portablen Computer. Mit dem Textverarbeitungsprogramm WordStar eröffnen sich neue Möglichkeiten für Autoren.

Auf dem Kaypro II wurden zahlreiche Novellen und Drehbücher verfasst, u.a. Arthur C. Clarke's Werk „2010: Das Jahr in dem wir Kontakt aufnehmen“ (1984), ein Science-Fiction Roman über eine Expedition zum Jupiter. George R. R. Martin verfasste mit WordStar seine Novelle „Game of Thrones“.

Das deutschsprachige Textabenteuer **ZAUBERSCHLOSS** aus dem Jahr 1984 ist in Basic programmiert und wurde zum Abtippen in einer Computerzeitschrift angeboten. Nach heutigen Maßstäben ist der vom Commodore C64 verstandene Wortschatz sehr klein und die Textausgabe ist karg. Dennoch wird der Spieler auch heute noch in kürzester Zeit in den Bann einer virtuellen Welt gezogen, in der er einem Zauberer die Krone entreißen und diese sicher aus dem Schloss bringen muss. Für die grafische Darstellung der Umgebung wurde überwiegend der Zeichensatz des C64 verwendet.

Der **COMMODORE SX64** oder Executive 64 von 1984 ist eine tragbare Version des populären C64. Er enthält einen 5“ (127mm) kleinen Farbbildschirm und ein 5¼“ Diskettenlaufwerk. Einen Akku gibt es nicht, er muss am Stromnetz betrieben werden. Laut Werbetext passt er jedoch angeblich unter einen Flugzeugsitz.

**THE HOBBIT**, auch bekannt als „The Hobbit Software Adventure“, ist das erste lizenzierte Spiel, das auf Tolkiens Trilogie basiert, genauer gesagt dem ersten Teil. Es wurde von Philip Mitchell und Veronika Megler entworfen und illustriert. Bei seiner Veröffentlichung galt es als sehr umfangreich, da es 80 virtuelle Orte enthält, von denen 30 alterssensprechend grafisch aufwändig gestaltet und umgesetzt sind.

Der **MACINTOSH CLASSIC** ist der erste Rechner der Macintosh Serie, den Apple zwischen 1990 und 1992 für unter 1000 US Dollar verkauft. Sein monochromer Bildschirm misst 9 Inch (23 cm) bei einer Auflösung von 512 x 512 Pixeln. Der Computer besitzt zudem 4 Megabyte Arbeitsspeicher.

Das seit 2003 aktive Duo **PORNOPHONIQUE** verbindet musikalisch klassische 8-Bit Computertechnologie und literarische Elemente aus Comics und Computerspielen und setzt sich gezielt für die freie Verbreitung kreativ-künstlerischer Inhalte ein. Somit beglücken die Jungs aus Darmstadt ihr Publikum mit Sounds aus Nintendos grauem Klassiker, dem Gameboy, Westerngitarre und Gesang. Das erste Album „8-bit Lagerfeuer“ erzählt in acht Songs von traurigen Robotern, der Einsamkeit im Computerabenteuern und anderen herzergreifenden Szenarien.

Auf dieser Veranstaltung stellen Kai Richter und Felix Hauser auch Material ihres seit 14 Jahren von Fans heiß ersehnten Folgealbums vor, welches im Winter 2018 erscheinen wird.

*Sunset over the western sea  
And the night is calling  
Deep dark fears inside of me  
Monsters of misgivings  
Creatures of long gone pain  
Like a hydra, a dark messiah  
Rising like a Phoenix once again*

*(Lyric-Snippet aus: »Night will fall«, einer der acht Tracks des neuen Albums. Erscheinungstermin: Winter 2018)*

Kritiker urteilen nach einer exklusiven Album-Preview: „Bereits auf dem Debut-Album deutete sich in Songs wie ‚Space Invaders‘, ‚Take me to the bonus level because I need an extra life‘ oder ‚I want to be a machine‘ das Gefühl der Entfremdung des empfindsamen Individuums von einer bedrohlich agierenden Menschheit an. Das Song-writing für das neue Album führt diesen Ansatz in Titeln wie ‚Wave after wave‘, ‚Brave new world‘ oder ‚Savegame‘ konsequent fort. Aber bei aller Verzweiflung über einen entfesselt wütenden Neo-Kapitalismus, erstarkenden Nationalismus und unaufhaltbaren Klima-wandel: Noch lässt es sich hier in Bizarro-World mit pornophonique gut an den Händen fassen und voller Zuversicht gemeinsam in die Apokalypse tanzen.“



## VINTAGE TEXT COMPUTING & GAMEBOY MEETS LAGERFEUER

mit freundlicher Unterstützung von

