



WATCHING

Wirklichkeit und Imagination

eine intermediale Bearbeitung

Dokumentation zur Diplomarbeit
von Eva Schirdewahn und Karin Kreuder

Betreuung

Professor Klaus Detjen | Fachbereich Typografie

Professor Tom Duscher | Fachbereich Digitale Medien Intermedia

Studiengang

Kommunikationsdesign | Sommersemester 2005

Muthesius Kunsthochschule, Kiel

INHALT

1. Einleitung	09
1.1 Motivation und Themenherleitung	10

THEORETISCHER HINTERGRUND

2. Die allgemeine Recherche	
2.1 Der Begriff Wirklichkeit	13
2.2 Der Begriff Imagination	14
2.3 Die Schnittstelle zwischen Wirklichkeit und Imagination	15
2.3.1 Das Paradoxon	15
2.3.2 Der Traum	17
2.3.2.1 Der Traum und die Literatur	18
2.4 Fazit	19

3. Die Recherche zu den «Alice-Büchern»	
3.1 Zusammenfassung des Inhalts	21
3.2 Lewis Carroll: Der Autor der Bücher	23
3.3 Der historische Kontext	26
3.4 Die Analyse der Bücher	28
3.4.1 Die inhaltlichen Schwerpunkte	28
3.4.1.1 Die Parallelen zum Surrealismus	31
3.4.2 Die formalen Merkmale	32
3.4.2.1 Der Bezug zum Traum: Traumtypische Merkmale	32
3.4.2.2 Die Folge des Unsinnns: Die Oberfläche	33

3.4.2.3	Wort und Sprache	34
3.4.2.4	Verwandlung und Umkehrung	35
3.4.2.5	Die Struktur	37
3.4.3	Fazit	39
4.	Zu untersuchende Faktoren für unsere Umsetzung	
4.1	Nonlineare Strukturen	41
4.1.1	Fazit	42
4.2	Ein Überblick über bestehende Bearbeitungen	43
4.2.1	Die Übersetzungen	43
4.2.2	Die Umsetzungen	44
4.3	Die Intermedialität	48
4.4	Die digitale Literatur	50
4.4.1	Beispiele	51
4.4.2	Fazit	54
4.5	Die Benutzerführung	54
4.5.1	Fazit	55
UNSERE UMSETZUNG		
5.	Das Konzept	
5.1	Vorgedanken	57
5.2	Unser Konzeptansatz	58
5.3	Unser Anliegen	58
5.4	Die Anforderungen	59
5.4.1	Die Anforderungen an die DVD	59
5.4.1.1	Die Anforderungen an die Illustrationen	59
5.4.1.2	Die Anforderungen an die Benutzerführung	60
5.4.2	Die Anforderungen an das Buch	61
6.	Die Gestaltung	
6.1.	Die DVD	63
6.1.1	Die animierten Illustrationen	63
6.1.1.1	Die Gestaltungskriterien	63
6.1.1.2	Die Umsetzung	64

6.1.2. Die Benutzerführung	66
6.1.2.1 Die Navigation	66
6.1.2.2 Der strukturelle Aufbau des Menüs	66
6.1.2.3 Der gestalterische Aufbau des Menüs	67
6.1.2.4 Die Gestaltungselemente	68
6.1.2.5 Die technische Umsetzung	69
6.2. Das Buch	70
6.2.1. Der Aufbau	70
6.2.2. Die Gestaltung	70
6.2.3. Die Produktion	72
6.2.3.1 Das Papier	72
6.2.3.2 Die Bindung	72
6.3. Die Verpackung	73
6.3.1 Der Aufbau	73
6.3.2 Die Gestaltung	73
6.4. Das Logo	74
6.5. Die Typografie und das Farbklima	75
7. Schlusswort	79
Anhang	80
Quellennachweis	87
Danksagung	93

«Wir sind absoluten Wissens und absoluten Nichtwissens unfähig. Wir fließen in einem weit sich dehrenden Medium, treiben ungewiss dahin, werden hierhin und dorthin verschlagen; immer, wenn wir glauben, wir hätten einen Festpunkt, woran wir uns klammern und festmachen können, entzieht sich uns dieser Punkt und lässt uns allein zurück; wenn wir ihm folgen, weicht er unserem Griff aus, entschlüpft uns und flieht auf immer und ewig vor uns her. Für uns steht gar nichts still. Dieses ist unser natürlicher Zustand, und dennoch muss dieser Zustand unseren Neigungen zuwiderlaufen.»

Pascals *Pensées* aus «Alles über Alice», Martin Gardner, übersetzt und ergänzt von Friedhelm Rathjen, Europa Verlag Hamburg, Wien, 2000 S. 223

1. EINLEITUNG

Mit der vorliegenden Arbeit möchten wir unsere Konzeption und die Umsetzung einer Buch-DVD-Kombination vorstellen. Unsere Arbeit interpretiert die Geschichten von «Alice im Wunderland» und «Alice im Spiegelland» anhand von animierten Illustrationen. Die Arbeit umfasst neben den Illustrationen eine Buch- und eine Interfacegestaltung.

Dabei sollen das Paradoxe und die traumartige Atmosphäre der Geschichten hervorgehoben werden. Der aktuellen Thematik der Texte entsprechend (Identitätssuche, Orientierung in der Welt, die Frage nach der Wirklichkeit) übertragen wir die visuellen Interpretationen in die heutige Zeit. Durch unsere Umsetzung soll Alice über den Rahmen einer bloßen Geschichte hinauswachsen.

Wir lassen bewusst Fragen offen, die den Betrachter zu einer eigenen, weiterführenden Auseinandersetzung anregen sollen.

Trotz unserer Eigeninterpretation wollen wir dem Werk gerecht werden und auf spielerische Weise zu einem Verständnis der Texte motivieren, das sich von bestehenden Klischees distanziert.

1.1 Motivation und Themenherleitung

Im Verlauf unseres Studiums entwickelten wir zunehmend ein Interesse an der Vielfalt unterschiedlicher Medien: Fotografie, Film, Illustration, Typografie und Animation. Je nach Interessenlage konnten wir unsere Kenntnisse und Fertigkeiten in unterschiedlichen Gebieten vertiefen.

Das gestalterische Potenzial und die spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten dieser verschiedenen Medien zu kombinieren war ausschlaggebend für die Entscheidung, die Diplomarbeit gemeinsam zu gestalten und beeinflusste auch die Wahl unseres Themas:

Wirklichkeit und Imagination – eine intermediale Bearbeitung

Besonders die Schnittstelle von Wirklichkeit und Imagination ist für uns interessant, da unser wichtigstes Werkzeug die Kreativität ist und der Punkt, an dem Wirklichkeit und Imagination aufeinander treffen, als kreativer Moment bezeichnet werden kann.

Die Medien sind unser Ausdrucksmittel. Durch Medien können wir unsere Vorstellungen darstellen, sie von der ideellen Ebene in eine wahrnehmbare übersetzen, unsere Imagination wirklich werden lassen.

Was aber ist Wirklichkeit und was ist Imagination?

Beginnt man nach Antworten auf diese Fragen zu suchen, begreift man die Komplexität der Bedeutung dieser Begriffe. Uns faszinierte an dem Thema der Schwebezustand, das Gefühl von «dazwischen», das nicht Greifbare und nicht Definierbare – der Prozess, nicht der Zustand.

Dabei interessierten uns nicht die Antworten auf diese Fragen, sondern die Fragen an sich.

Da wir das Thema nicht wissenschaftlich, Wissen-vermittelnd bearbeiten wollten, sondern poetisch, subjektiv und kommunikativ, entschieden wir uns für ein literarisches Werk als Ausgangsmaterial.

Die Wahl fiel auf die Werke «Alice im Wunderland» und «Alice im Spiegelland» von Lewis Carroll. Beide Bücher schienen uns für die Bearbeitung unseres Themas besonders geeignet.

2. DIE ALLGEMEINE RECHERCHE

2.1 Der Begriff «Wirklichkeit»

«Wirklich» wird laut Wörterbuch der Wahrheit zugeordnet und kann auch als «tatsächlich» oder «wahrhaftig»¹ bezeichnet werden.

Die Etymologie zeigt, dass das Adjektiv «wirklich» im 13. Jahrhundert in der Bedeutung von «im Wirken geschehend» gebraucht wurde. Interessant daran ist die Verschiebung der Gewichtung des Begriffes «Wirklichkeit» besonders in Bezug auf die Wahrheit. Während Wirklichkeit oft als etwas Gegebenes, – als Zustand – betrachtet wird, entwickelte sich demnach damals das Wirkliche aus dem Wirken heraus. «Wirken» geht seinerseits zurück auf «tun, machen, bewirken und vollbringen».

Wirklichkeit wird auch als Synonym von Realität gebraucht. Die Verwandtschaft zeigt sich in den Ursprüngen des Wortes «real», das auch etymologisch mit «sachlich» und «wirklich» übersetzt wird. Das Lehnwort «realis» bedeutete Mitte des 17. Jahrhunderts noch «wirklich» oder «wesentlich» und wurde Anfang des 17. Jahrhunderts als «Sache», «Ding», und «Wesen» verstanden. Das «Wesen» war ursprünglich allerdings Substantiv von «wesan», was mit «sein, werden, geschehen, stattfinden und kommen» umschrieben wird.

Auch der Begriff Realität war also ursprünglich eher dem Prozess verhaftet, wie

¹ Definition des Bertelsmann Wörterbuch der deutschen Sprache

schon das Wirkliche definiert war als etwas, das sich aus dem Tun entwickelte, das nicht gegeben war, sondern gemacht wurde; etwas, an dem man selbst beteiligt war. Interessant daran ist vor allem auch die Betonung des Werdens – weniger des Seins.

Diese ursprünglich vom Subjekt ausgehende Wirklichkeit findet sich jedoch in vielen Definitionen nicht wieder. Wirklichkeit als unabhängig vom Subjekt messbare, verlässliche Konstante, die als Grundlage für Theorienbildung fungieren soll, verbindet offensichtlich mit dem Begriff «Wirklichkeit» weniger den Prozess als mehr einen objektiven Zustand.

2.2 Der Begriff «Imagination»

Das Imaginäre beschreibt das, was nur in der Vorstellung besteht, scheinbar und eingebildet ist². Imagination (aus dem Lateinischen von *imaginatio*) meint folglich «Vorstellungskraft, Einbildungsvermögen» und «anschauliches Denken»³. Sie ermöglicht einerseits, uns ganz Neues vorzustellen, andererseits auch, uns Vergangenes als Bild zu vergegenwärtigen, kann also auch als bildliches Erinnern bezeichnet werden. Als eine «bildhaft anschauliche Vorstellung»⁴ wird Imagination im philosophischen Sprachgebrauch verwendet, worin die starke Affinität zu Bildern deutlich wird.

Dass Michel Foucault die Imagination als «Grundlage jedes kreativen Schaffens»⁵ sieht, verdeutlicht die Beziehung der Imagination zur Kreativität und ihre Ähnlichkeit zur Phantasie .

In der Psychologie und Kreativitätsforschung wird unter Imagination «eine Form schöpferischen Denkens verstanden»⁶. Sie ist also dazu da, Neues zu schöpfen. Dieses kann auch abgeleitet vom lateinischen «*imago*» die Schöpfung eines Trug- oder Traumbildes bedeuten.

Da Trugbilder nur in Relation zur Wirklichkeit/Realität entstehen können, wird deutlich, dass zwischen Imagination und Wirklichkeit eine wechselseitige Beziehung besteht. Die Wirklichkeit prägt die Imagination, die Imagination prägt

2 www.wissen.de-Lexikon, 3 *Wörterbuch der deutschen Sprache*, 4 *Wikipedia*, 5 *Traum und Existenz*, Einleitung von Michel Foucault, Ludwig Binswanger, Verlag Gachang & Springer, Bern-Berlin, 1992,

6 www.wikipedia.de

wiederum die Wirklichkeit. Sie kann folglich auch als eine die Realität herstellende Fähigkeit des Menschen verstanden werden: Ist das, was ich mir vorstelle, wirklich? Oder wird es wirklich, dadurch, dass ich es mir vorstelle? Ist es in diesem Moment wirklich oder imaginär? Diese Fragen bleiben offen, da sie diskursiv sind. Es gibt keine klaren Antworten darauf.

2.3 Die Schnittstelle zwischen Wirklichkeit und Imagination

Wird Wirklichkeit zurückgeführt auf das, «was vorhanden ist, was erfahren und wahrgenommen wird»⁷, also mit der Wahrnehmung in Verbindung gebracht, wird deutlich, dass Wirklichkeit auch etwas Subjektives ist, sich jeder über die Wahrnehmung seine eigene Wirklichkeit konstruiert.

Dass die Grenzen zwischen diesen scheinbaren Gegenpolen fließend sind, zeigt auch die These des Philosophen Wolfgang Iser, der behauptet, dass «die Grundlagen der Wirklichkeit (...) fiktionaler Natur» sind. Es macht ebenso deutlich, auf welchem subjektivem Fundament die «Wirklichkeit» beruht und wie eng sie mit der «Imagination» verbunden ist.⁸

Gerade dieses Spannungsfeld zwischen den beiden Begriffen «Wirklichkeit» und «Imagination» war für uns interessant, – besonders der Punkt, in dem die angeblichen Gegensätze sich überlagern oder zusammentreffen und paradox werden.

2.3.1 Das Paradoxon

Das Paradoxon kommt vom griechischen *paradoxa* (*para*: daneben, neben, vorbei, dagegen, wider und *doxa*: Meinung, Ansicht, Vorstellung) und wird im Wörterbuch beschrieben als: «Widersinnige Folgerung oder Äußerung, die dem sogenannten gesunden Menschenverstand zuwiderläuft». Unter anderem findet man die folgende Definition: «Das zuerst bei den Stoikern formulierte scheinbar

⁷ www.wissen.de, Bertelsmann Wörterbuch der deutschen Sprache, 8. Auflage

Widerspruchsvolle, das doch einen Sinn hat.»⁹ Die Definition macht deutlich, was mit dem Zuwiderlaufen des gesunden Menschenverstandes gemeint ist: es ist für ihn zugleich widersprüchlich und dennoch sinnvoll.

Das Paradoxon repräsentiert das für den «gesunden Menschenverstand» Unmögliche, die Gleichzeitigkeit zweier verschiedener, entgegengesetzter Richtungen, die in ihrer Gleichzeitigkeit jedoch nicht widersprüchlich werden. Das Paradox «besteht in der Bejahung zweier Richtungen, zweier Sinnprägungen zugleich» formuliert es der Philosoph Gilles Deleuze.¹⁰ Ihm zufolge besteht die Kraft der Paradoxa insbesondere darin, dass sie «uns der Entstehung des Widerspruchs beiwohnen lassen». ¹¹Möglich wird der Widerspruch erst durch den gesunden Menschenverstand, Deleuze beschreibt ihn als Verteiler, «dessen Formel «einerseits» und «andererseits» lautet»¹². Dadurch, dass man dieses Denken an den Anfang stellt und somit von der Differenz ausgeht, werden Paradoxa erst paradox, werden sie erst widersprüchlich.¹³

Das Unterlaufen des «gesunden Menschenverstandes», das Ausschalten der Rationalität und das Denken entgegen der Norm, ist für kreative Prozesse besonders wichtig, weil so Neues entstehen kann. Im Traum beispielsweise sind die Gesetze der Logik ausgeschaltet, der Traum gehorcht keinen Regeln. Er verarbeitet und verfremdet Elemente des Alltags, also Fragmente der «Wirklichkeit» und ist somit eine Schnittstelle, ein Schwebezustand zwischen Wirklichkeit und Imagination.

9 www.wissen.de, 10 *Logik des Sinns, Aesthetica*, Gilles Deleuze, Edition Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1993, S.15, 11 *ebenda*, S. 101, 12 *ebenda*, S. 101, 13 *ebenda*, S. 101, 14 «Traumarbeit» heißt jene Arbeit, welche den «latenten» Traum in den «manifesten» umsetzt. siehe 2. Vorlesung, «Traumarbeit», Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse und Neue Folge, Studienausgabe Band 1, Sigmund Freud, S.Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main, 1969, S.344-345

2.3.2 Der Traum

Der erste, der sich mit der Traumarbeit beschäftigte und Merkmale des Traums definierte, war der Wiener Nervenarzt und Begründer der Psychoanalyse, Sigmund Freud. Er gilt als Initiator der Traumtheorie, als der erste, der sich intensiv mit der Bedeutung und der Logik des Traums auseinandergesetzt hat. Im Jahre 1900 beginnt die wissenschaftlich begründete Traumdeutung mit dem Erscheinen seines gleichnamigen Werkes.

Die freudianische Traumdeutung ist eine Wunscherfüllungstheorie: Triebregungen finden im Traum eine mit dem Schlafzustand verträgliche, d.h. halluzinatorische Befriedigung. Das bedeutet, dass ein Wunsch, der im realen Leben unterdrückt wird, sich den Weg des Ausdrucks im Traum sucht.

Freud unterscheidet zwischen zwei unterschiedlichen Ebenen des Traumes, den latenten Traumgedanken und dem manifesten Trauminhalt. Die latenten Traumgedanken manifestieren sich im Trauminhalt, – dem, «was der Traum erzählt» – und können, werden sie entschlüsselt, Rückschlüsse auf den Traumgedanken geben.¹⁴ Laut Freud ist der Traum eine besondere Form unseres Denkens.

Die Traumarbeit macht aus den Tagesresten und -abfällen, – dem Material des Traumes, – etwas Neues. In der Traumordnung werden diese Reste und Abfälle entsteht, um der Zensur zu entgehen.

Interessant für uns sind hierbei weniger die Traumgedanken, als mehr die besonderen formalen Merkmale. Wir verstehen den Traum als kreatives Phänomen und Inspirationsquelle.

Freud unterscheidet drei Modi der Traumarbeit. Bei der «Verdichtung» werden verschiedene Elemente, zum Beispiel Ideen, Gegenstände und Personen, zu Einem. Die «Verschiebung» bewirkt, dass gewisse Sachverhalte vom Wesentlichen zum Unwesentlichen verschoben werden, folglich der eigentliche Wunsch gar nicht als hauptsächlicher Trauminhalt erscheint, sondern nur am Rande auftaucht.¹⁵ Als dritten Modus nennt Freud die «Rücksicht auf Darstellbarkeit»: Abstrakte Begriffe müssen immer in eine visuelle Szene oder Handlung übersetzt werden, um darstellbar zu sein.

¹⁵ Freud unterscheidet bei der Verschiebung zwischen «Ersetzungen einer bestimmten Vorstellung durch eine andere ihr in der Assoziation irgendwie nahestehende» (S.344) und «einer Vertauschung des sprachlichen Ausdruckes für den betreffenden Gedanken». Bei beiden handelt es sich um eine Verschiebung entlang einer Assoziationskette, einmal wird «ein Element durch ein anderes substituiert (...), während im anderen Falle ein Element seine Wortfassung gegen eine andere vertauscht.» (S.344-345), «Traumarbeit», Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse und Neue Folge, Studienausgabe Band 1, Sigmund Freud, S.Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main, 1969, S.344-345

Die Darstellbarkeit abstrakter Sachverhalte ist eine typisch gestalterische Herausforderung. Die Sprache des Traumes sind Bilder, seine Affinität zu Bildern wird schon in der Definition des Traumes betont, als eine «Folge von Bildern» und «Vorstellungen, die während des Schlafes auftreten».¹⁶

Dass der Traum Parallelen zur Literatur aufweist, ist unbestreitbar. Verdichtung und Verschiebung entlang einer Assoziationskette entsprechen dem Prinzip von Metapher und Metonymie in der Literatur. Foucault sieht den Traum nicht als «eine Unterart der Imagination», sondern umgekehrt «gehe alle Imagination letztlich auf den Traum als ihre ‹Grundbedingung› zurück.»¹⁷ Der Zusammenhang zwischen Traum und Literatur ergibt sich hier schon aus der Unabdingbarkeit der Imagination für die Literatur. Sogar der Psychoanalytiker Freud sieht andeutungsweise Parallelen des Traumes zur Literatur. So wie in den für den Traum typischen Assoziationsketten ein Gedanke immer die Folge eines vorangegangenen ist, müsse sich seiner Meinung nach auch die zweite Zeile eines Gedichtes bezüglich Sinn und Reim aus der ersten Zeile ergeben.

2.3.2.1 Der Traum und die Literatur

Auf die Gemeinsamkeiten zwischen Literatur und Traum macht auch die Literaturwissenschaftlerin Elisabeth Lenk aufmerksam. Sie betrachtet den Traum wie wir als ästhetisches Phänomen. Ihr Anliegen ist es, gerade das am Traum herauszuarbeiten, was ihn vom Wachbewusstsein und Alltag der Person unterscheidet, also das Besondere am Traum hervorzuheben. Dabei kritisiert sie zugleich die Psychoanalyse, welche tendenziell genau das Gegenteil mache.¹⁸

Sie legt den Akzent auf die Traumform, nicht auf die Bedeutung einzelner Traumelemente und betont, dass «der Traum als Form betrachtet Ausdrucksakt ist, der seine Bedeutung in sich selber hat.»¹⁹ Die «Verzauberung des moralischen Sinnes»²⁰ findet sich in der Literatur und im Traum, jedoch entzaubere die Traumdeutung nach Freud diese Verzauberung. Im Vergleich des Traumes mit der Literatur weist sie darauf hin, dass der ursprüngliche Text all seiner Besonderheiten

16 Bertelsmann Wörterbuch der deutschen Sprache, 17 Michel Foucault zitiert in: *Die unbewusste Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum*, Elisabeth Lenk, Matthes&Seitz Verlag, München, 1983, S.262, 18 *Die unbewusste Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum*, Elisabeth Lenk, Matthes&Seitz Verlag, München, 1983, 19 ebenda, S.13, 20 ebenda, S.14

und Eigentümlichkeiten beraubt werde, würde er, – analog der Traumdeutung – durch eine oder mehrere Interpretationen ersetzt werden. Ihr Standpunkt richtet sich also klar gegen den Traumdiskurs, der Ausdruck dafür sei, «dass die Vernunftform sich an die Stelle der Traumform gesetzt hat»²¹ Das Besondere des Traumes ist jedoch gerade, dass alles möglich ist und es keine Regeln mehr gibt, also auch keine Vernunft. «Der Traum ist ein Theater [...] im Innern des Körpers»²², in dem sich das Ich, also der Träumer, in die handelnden Personen aufspaltet, sie mimt.

Das unterscheidet den nächtlichen Traum vom Wachtraum und zeigt seine Verwandtschaft zur Literatur, in der der Autor den Part des Träumers übernimmt. Auch der Leser hört auf, er selbst zu sein, er wird «alle und keiner»²³, sobald er in die Welt des Autors eintaucht. Besonders in der traumartigen Literatur verschwindet die Distanz zwischen Leser, Autor und Beschriebenem, «weil der Autor sich im Augenblick des Schreibens in seine Figuren auflöst, weil er augenblicklich zu dem wird, was er beschreibt.»²⁴

2.4 Fazit: Die Entscheidung für die «Alice-Bücher»

Ausgehend von diesen Recherchen fiel unsere Wahl auf die Bücher «Alice im Wunderland» und «Alice im Spiegelland» von Lewis Carroll, die meistens als ein Werk zusammengefasst werden. Sie erzählen die Geschichte eines Traumes und thematisieren dabei die Zweifel bezüglich der Wirklichkeit, das Suchen und Fragen. Es ist die Geschichte eines siebenjährigen Mädchens, das versucht eine ihr fremde Welt zu verstehen, eine eigene Identität und Orientierung zu finden. Alles ist dort in Bewegung, verändert und verwandelt sich, ist nicht greifbar, alles entzieht sich einer Definition, einer festen Gestalt. Dabei spielt der Text durchgehend mit Paradoxa und der Verschiebung zwischen Rationalität und Irrationalem, Wirklichkeit und Imagination. Das Werk bietet uns konkretes Material für die Bearbeitung und ermöglicht eine poetische, subjektive und spielerische Auseinandersetzung mit dem komplexen und abstrakten Thema.

21 *Die unbewusste Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum*, Elisabeth Lenk, Matthes&Seitz Verlag, München, 1983, S.151, 22, 23 ebenda, S.21, 24 ebenda, S.259

3. DIE RECHERCHE ZU DEN «ALICE-BÜCHER»

3.1 Zusammenfassung des Inhalts

Die Hauptperson Alice gerät im Schlaf über ein Kaninchenloch ins Wunderland. Dort trifft sie auf der Suche nach dem weißen Kaninchen auf viele skurrile Geschöpfe, die nach einer eigenen Logik leben. Geduldig und bemüht, sie zu verstehen, taucht Alice in diese traumartige Unterwelt hinein und gerät von einem Ort zum anderen.

Nach einem Bad in ihren eigenen Tränen begegnet sie einer Gruppe von Tieren. Danach ist sie aufgrund ihrer plötzlichen Größenzunahme im Kaninchenhaus gefangen, aus dem sie erst wieder durch das Schrumpfen ihres Körpers hinausgelangt. Weiter trifft sie auf ein Baby, das sich in ein Ferkel verwandelt, und auf eine Katze, die verschwinden kann, so dass nur noch ihr Grinsen sichtbar bleibt. Neben einer immerwährenden Teeparty und deren verrückter Teegesellschaft erlebt sie ein Croquet-Spiel mit vermenschlichten Spielkarten als Gefolgschaft einer Königin, die jedes Problem auf die Weise löst, den anderen den Kopf abschlagen zu lassen. Sich selbst betreffend ist Alice die meiste Zeit damit beschäftigt, ihre Größe unter Kontrolle zu bekommen, welche sich durch Nahrungsaufnahme verändert. Dabei hilft ihr die Begegnung mit der Raupe auf dem Pilz, dessen zwei Seiten Alice zur Steuerung ihrer Größe benutzen kann. Die Geschichte endet im Gerichtssaal. Der Herz-Bube soll wegen eines Diebstahls, der bis dahin

noch gar nicht begangen wurde, verurteilt werden. Alice lehnt sich gegen die Oberen des Gerichts auf und erwacht plötzlich unter einem Baum neben ihrer Schwester.

Im Spiegelland spielt sich ein ähnlicher Übergang in die Traumwelt ab. Alice gelangt durch den Spiegel ins Spiegelland hinein, in dem lebendig gewordene Schachfiguren das Sagen haben. Sie wird in der Rolle eines Bauern zum Teil dieses Spiels, dessen Stationen ihr diesmal im Gegensatz zum Wunderland schon am Anfang vorhergesagt werden. Es ist das Ziel dieses Spiels, in elf Zügen gemäß den Spielregeln beendet zu werden, beziehungsweise zu gewinnen und Königin zu werden. Auch hier trifft Alice, – diesmal auf der Suche nach dem nächsten Spielfeld – auf weitere skurrile Geschöpfe und muss sich mit deren eigener Logik auseinandersetzen. Mit der schwarzen Königin rennt sie, und bleibt dabei doch auf der Stelle, zur Erfrischung werden ihr trockene Kekse gereicht. Bei der Begegnung mit der weißen Königin verwandelt sich zwischenzeitlich der eigentliche Ort mehrmals in einen anderen, und der weiße Springer fällt permanent vom Pferd. Außerdem trifft sie auf das spiegelbildliche Zwillingpaar Dideldum und Didedei, die kämpfen müssen, um sich zu unterscheiden, auf Humpty Dumpty, das Ei auf der Mauer, das einem englischen Kinderlied entnommen ist und auf den Löwen und das Einhorn, die sie als «Monster» sehen. Bevor sie zur Königin wird, muss sie sich einer Prüfung unterziehen die Fragen zum Abzählen, Zuzählen und Teilen beinhaltet. Den Abschluss der Spielpartie bildet eine Feier zu Ehren von Alice. Während der Ansprache von Alice gerät die Feier außer Kontrolle, der Übergang zur Normalität, zum Wachsein stellt sich ein. Am Ende befindet sich Alice im Wohnzimmer ihrer Eltern.

In beiden Büchern wird deutlich, dass es weniger um die Handlung und einen spannungsvollen Aufbau der Geschichte geht, als vielmehr um die einzelnen Begegnungen und Zusammentreffen mit den Wesen des Wunder- und Spiegellandes und den in den Gesprächen entstehenden Kommunikationsproblemen verschiedenster Arten und Ursachen. Kommunikation ist ein sehr wichtiger Aspekt der Alice Bücher. Alice selber sagt am Anfang des ersten Buches: «Und wozu gibt es überhaupt ein Buch, ohne Bilder oder Gänsefüßchen?»

25 Das 1886 herausgegebene Faksimile «*Alice's Adventures Underground*» ist die ursprüngliche Fassung von «*Alice in Wonderland*» und die Manuskriptversion, die Lewis Carroll 1864 Alice Lidell schenkte. 26 Dieser Mythos um die Entstehung der Geschichte an einem einzigen Tag, dem Golden Afternoon des 4. Julis 1862, geht zurück auf eigene Angaben Carrolls. In dem Gedicht, das er dem ersten Buch voranstellte, verewigt er diese Anekdote. Die Bootsfahrt wird als historische Tatsache von seinem Neffen in der Biographie Charles Ludwidge Dodgsons belegt. Tagebucheinträge Carrolls zeigen jedoch, dass der Geschichte in ihrer Gänze eher ein etwas längerer Prozess vorausging. Horatscheck

3.2 Lewis Carroll: Der Autor der Bücher



Abb. 1: Lewis Carroll

Charles Ludwidge Dodgson, besser bekannt als Lewis Carroll ist der Verfasser der beiden Bücher «Alice im Wunderland» («Alice in wonderland»)²⁵ und «Alice im Spiegelland» («Through the Looking Glass and What Alice Found There»)

Die Entstehung der Geschichte von «Alice im Wunderland» geht zurück auf eine Bootspartie am 4. Juli des Sommers 1862, bei der «Mister Dodgson», der etwa zehnjährigen Alice Liddell und ihren drei Schwestern eine Geschichte erzählte.²⁶ Später schrieb er die Geschichte auf, um sie Alice zu schenken. Veröffentlicht wurde das Buch drei Jahre später (1865) unter seinem Pseudonym Lewis Carroll.

Am 27. Januar 1832 wird Dodgson als ältester Sohn von insgesamt 11 Kindern in dem kleinen Pfarrhaus von Daresbury, in der Nähe von Cheshire geboren. Seine Affinität zum Theater und der Literatur zeigt sich schon früh: Mit elf Jahren schreibt er sein erstes Stück: «The Tragedy of King John» – ein Stück für sein Puppentheater.

Seine unterschiedlichen Fähigkeiten und Interessen scheinen das Erbe oder die Prägung seines Vaters zu sein. Dieser war Pfarrer und übersetzte für das Christ Church College. Neben seiner literarischen Tätigkeit beschäftigte er sich auch mit der Mathematik. Die Begeisterung für die Literatur einerseits und die Faszination an der Mathematik andererseits ziehen sich auch durch das Leben des Autors, wie schon unschwer an seinem Lebenslauf zu erkennen ist:

bemerkt zu dem «Schöpfungsmythos», dass außerdem «sowohl die Einteilung des Textes in klar getrennte Episoden, als auch die Komplexität der intrikaten Denkspiele für eine allmähliche Genese im Prozess der Veröffentlichung» spreche. vgl. Horatscheck

Laut der überlieferten Leseliste liest er bereits mit sieben Jahren «The Pilgrim's Progress» von John Bunyan. 1844 wird Charles, der vorher nur zu Hause unterrichtet wurde, in Richmond eingeschult und fällt dort durch seine mathematische Begabung auf. Ein Jahr später verfasst er mit 13 Jahren seine erste Gedichtsammlung («Useful and Instructive Poetry»), die 1954 veröffentlicht wird. Nach einem Schulwechsel zur Public School von Rugby geht er dann 1851 nach Oxford, auf das Christ Church Collage, wo er 1855 im Alter von 23 Jahren dank seiner herausragenden mathematischen Leistungen einen Lehrstuhl für Mathematik erhält und somit auch beruflich in die Fußstapfen seines Vaters tritt.

Mit 24 Jahren schreibt er unter dem Pseudonym Lewis Carroll mehrere Beiträge für das monatlich erscheinende Magazin «The Train» und wird 5 Jahre später zum Diakon geweiht. Aufgrund seines Stotterns, das er selber als seine «Unsicherheit» bezeichnet, wird er jedoch nicht als Priester tätig.

Oft werden seine Eigenheit zwei zu sein, und das damit verbundene Beharren auf der Trennung der Personen Dodgson und Carroll, erwähnt. Immer wieder wird der Versuch unternommen, die zwiespältigen Ausprägungen seines Charakters sowie seine konträren Interessen den beiden Namen zuzuordnen. Einerseits der fromme Dodgson, ein ordentlicher, gründlicher und extrem pedantischer Mathematikprofessor, der sich statusbewusst, aber auch scheu und schüchtern, langweilig und verschlossen zeigt. Letzteres wird teilweise auf sein Stottern zurückgeführt. Andererseits der dem geradezu entgegengesetzte Carroll, dessen starre Körperhaltung und das Stottern sich in Gesellschaft von Kindern auflöste,²⁷ der phantasievolle Geschichtenerzähler und Schreiber, der Fotograf und Erfinder, der Spieldosensammler.

Liest man anderes von ihm, bemerkt man jedoch, dass die Aufteilung in einerseits Dodgson, andererseits Carroll nicht so eindeutig vorzunehmen ist. In seinem Buch «Das Spiel der Logik» führt er den Leser mit Sätzen wie: «Einige Ichs sind glücklich; Kein Ich ist unglücklich» oder «Alle Witze sollen amüsieren; Keine Parlamentsdebatte ist ein Witz»²⁸ in die Materie der logischen Gesetze ein. Er erfand beispielsweise auch eine neue Multiplikationsmethode, bei der man den Multiplikator rückwärts über den Multiplikanden schreiben musste. Dodgson war

27 «Unter diesem Aspekt ist die Alice die Verteidigung Carrolls gegen Dodgson. Alice ist Dodgson als Carroll, und die Monstren sind nicht einfach die Erwachsenen, denen Carroll sich, nicht nur wegen seines Stotterns und wegen seiner Linkshändigkeit, nicht gewachsen fühlte (...) sie sind zugleich Dodgson selber, dessen bürgerliche Existenz Konzentrat und Potenzierung von allem dem war, was erwachsen hieß.», 28 Lewis Carroll – Studien zum literarischen Unsinn, Klaus Reichert, Reihe Hansa 165, Carl Hansa Verlag, 1974, S. 43, 28 Das Spiel der Logik, Lewis Carroll, Tropen Verlag / Frommann-Holzboog, Köln, 1998, S. 63 & S. 93, 29 Dieter H. Stündel: «Neben den Texten ist bereits zum damaligen Zeitpunkt die Wichtig-

von der Umkehrung der Zeit ebenso fasziniert wie vom Umkehreffekt des Spiegels, so schrieb er zum Beispiel Briefe in spiegelverkehrter Schrift, oder solche, die nur einen Sinn ergaben, indem man beim letzten Wort anfing und beim ersten aufhörte.

Interessant in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass der junge Dodgson Linkshänder war und zum Rechtshänder umerzogen wurde. Interessant deshalb, weil man bei der Unterscheidung der Gehirnhälften auch von der linken als der berechnenden rationalen und von der rechten als der emotionalen, künstlerischen rechten Gehirnhälfte spricht.

Dodgson alias Carroll war nicht nur schreibend künstlerisch tätig, er versuchte sich auch an eigenen Illustrationen zu Alice im Wunderland und war leidenschaftlicher Fotograf.²⁹ Die meisten seiner erhaltenen Fotografien zeigen Kinder, fast ausschließlich Mädchen im Alter zwischen zehn und zwölf Jahren.³⁰ Sein Lieblingsmodell war Alice Liddell, die Tochter eines befreundeten Dekans am Christ Church College und das Vorbild der Heldin des Buches.

«Da aber die Kindheit als Ganzes in ihm verharrte, konnte er tun, was kein anderer je zu tun imstande war - er konnte zu jener Welt zurückkehren; er konnte sie wiedererschaffen, so daß auch wir Kinder werden. Um uns zu Kindern zu machen, versetzte er uns zuerst in Schlaf. Tief, tief, tiefer, würde das Fallen denn nie ein Ende nehmen? Tief, tief, tiefer fallen wir in jene furchterregende, wild irrationale, doch vollkommen logische Welt, wo die Zeit rast, dann stillsteht; wo der Raum sich dehnt, dann sich zusammenzieht. Aus eben diesem Grund sind die beiden Alicen keine Bücher für Kinder; sie sind die einzigen Bücher, in denen wir Kinder werden.»³⁰



Abb. 2: Porträt von Alice Liddell

keit der Zeichnungen auffällig. Carroll versucht mit größtem Eifer seine Ideen exakt in Zeichnungen umzusetzen. Dieses Einfühlen in Bilder begleitete ihn sein ganzes Leben lang und er achtete bei allen späteren Werken sehr genau auf die Qualität der Zeichnungen der Künstler, die er als Illustratoren engagierte. Dieses Einfühlen in Bilder ließ Carroll außerdem zu einem der besten Fotografen des 19. Jahrhunderts werden.» Lewis Carroll, Das literarische Gesamtwerk, Alice im Wunderland und weitere Erzählungen und Gedichte, Lewis Carroll, Lizenzausgabe für Parkland Verlag, Köln, 2003, S.1231, 30 Virginia Woolf, <http://www.staatstheater-hannover.de/ostuecke04/alice.shtml>

3.3 Der historische Kontext

Historisch gesehen scheint sich die Spannung der Romantik zum viktorianischen Zeitalter in den Alice-Büchern und der Person Dodgson/Carroll widerzuspiegeln. Die Romantik wird vielfach als Gegenreaktion auf das vorangegangene Zeitalter der Aufklärung verstanden. Vernunft und empirisch nachprüfbares Wissen wurden besonders betont. Der Schwerpunkt der Romantik liegt eher auf Gefühl und Empfindungen des Individuums, es wird sogar von «der Entdeckung des Individuums»³¹ gesprochen. Typisch ist unter anderem, dass das subjektive «Ich» des Autors als Spiegel der Welt in den Mittelpunkt der Werke tritt, und Individuum als frei, autonom und in erster Linie als emotionales Wesen gesehen wird.

Dagegen war das sogenannte Viktorianische Zeitalter gekennzeichnet durch wirtschaftlichen Aufschwung, ein fest gefügtes, an den Moralprinzipien des Groß- und Mittelbürgertums ausgerichtetes Gesellschaftsbild und eine tiefe Verankerung der Monarchie im Volk. Das Individuum hatte sich an einen alles beherrschenden bürgerlichen Sittenkodex zu halten, der von Werten wie Ernsthaftigkeit, Fleiß, Pflichterfüllung, Respektabilität und Tabuisierung alles Sexuellen geprägt war. Daneben war das utilitaristische Denken stark verbreitet und man glaubte an Fortschritt und Wissenschaft.

Die Flucht aus dieser Regelmäßigkeit – auch eine Kompensation des Individuums – zeigte sich in der Literatur, beginnend in der Romantik. Carroll löst bei den Alice-Büchern einerseits die Realität durch den Traum ab, andererseits parodiert er die gesellschaftlichen Normen und Zwänge innerhalb der Traumerzählung bewusst, schafft somit wieder einen Bezug zum Alltag seiner Epoche. Ein weiteres Merkmal des Viktorianischen Zeitalters war neben der Betonung der Vernunft die Verherrlichung der Weiblichkeit. Dies zeigt sich auch an den Mädchen-Fotografien Carrolls, die einen seltsamen Zwiespalt zwischen Erotik und Unschuld ausstrahlen, sowie zwischen Erwachsensein und Kindsein schweben. In der viktorianischen Epoche maß man der Kindheit einen geringen Stellenwert

30 bis 1940 Hauptinterpretationsansatz der amerikanischen Forschung der einer pervertierten Erotik aus der das Werk entstand. Wie distanzieren uns von dieser Meinung. 31 www.wissen.de, 32 umfasst die Regierungsjahre der Königin Viktoria 1837-1901)

bei, «Kinder sind nicht Kinder, sondern Babies oder geschrumpfte Erwachsene, einen Übergang gibt es kaum».³⁴



Abb. 3 & 4: Carrolls Porträts von Ella Sophia Anna Balfour 1864 und Xie Kitchin 1872

³⁴ Lewis Carroll – Studien zum literarischen Unsinn, Klaus Reichert, Reihe Hansa 165, Carl Hansa Verlag, 1974, S. 42

3.4 Die Analyse der Bücher

«Alice in Wonderland» und «Alice behind the looking glass», die wir im folgenden zusammengefasst auch als «Alice» bezeichnen werden, lassen sich schwer in Kategorien unterteilen, da gerade die Auflösung der Struktur das besondere an «Alice» ist. Zur Orientierung haben wir trotzdem versucht, schwerpunktbezogene Überschriften zu finden.

Den umfangreichen Bereich der Sekundärliteratur zu Alice haben wir zunächst in inhaltliche und formale Schwerpunkte unterschieden.

3.4.1 Die inhaltlichen Schwerpunkte

Obwohl die Bücher ursprünglich als Kinderbücher angelegt waren, gehen die Forschungsansätze weit über das Themengebiet der Kinderliteratur hinaus.

Eine zentrale Thematik der Bücher ist die Wirklichkeits- und Identitätsfindung. Auseinandersetzungen mit diesbezüglichen Fragen münden in den unterschiedlichsten Disziplinen, wie den Geistes-, Sprach- und Naturwissenschaften, daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass «Alice» aus verschiedenen Perspektiven interessant ist.³⁵

Aufgrund der zahlreichen Denk- und Sprachspiele zum Beispiel geben die Werke insbesondere unerschöpfliches Material für linguistische Untersuchungen ab. In der Thematisierung der Frage und Suche nach der Identität wird der philosophische Bezug deutlich.

Die Naturwissenschaften hegen insbesondere ein mathematisches Interesse an diesem literarischen Klassiker, da er neben den Verschiebungen der Naturgesetze vor allem stark mit der Logik spielt.

Psychoanalytische Interpretationen konzentrieren sich vorrangig auf die These sublimierter, erotischer Phantasien. Auch die oft und von verschiedenen Seiten betonte konträre Persönlichkeit des Autors bietet Ansätze zu psychoanalytischen

35 Prof.in Dr. Anna Margaretha Horatscheck beschreibt Alice als «kulturelle Ikone: Auf der einen Seite gilt das Buch als Klassiker der Kinderliteratur, auf der anderen Seite wird es assoziiert mit Naturwissenschaften, besonders Mathematik, Astronomie, Physik und Informatik, mit Erotik und der so genannten high literature, der Kanonliteratur. Ringvorlesung 11.5.2005

Deutungen des Werkes. Diese Deutungen sehen beispielsweise die aus dem Zwiespalt der Person resultierenden Konflikte in dem Verhältnis von Alice zu der Welt des Wunderlandes widergespiegelt.

In anderen Interpretationen gilt Alice auch als «Repräsentantin des modernen Menschen, der sich in einer Welt bewegt, deren Ordnungsprinzipien er nicht mehr durchschaut und in der er dennoch seine eigene Identität finden und behaupten muss.»³⁶

Diese Auffassung ist leicht nachvollziehbar, – so verliert Alice beispielsweise im Verlauf der Geschichte mehrmals ihr Identifikationsvermögen. Vergleichsweise einmal sehr deutlich in dem Wald als Ort ohne Namen, ohne Identifizierungsmöglichkeiten irgendeiner Art. Ein anderes Mal wird der Identitätsverlust etwa durch die Tatsache angedeutet, Teil des Traumes eines anderen zu sein: «Er träumt gerade jetzt», bemerkte Dideldei «und was denkst du wohl, wovon er träumt?» Die Unterhaltung zwischen Alice und Dideldum und Dideldei über den träumenden schwarzen König geht weiter: «Also, dein Gerede darüber, ihn aufzuwecken, ist völlig sinnlos», empörte sich Dideldum, «denn du bist ja selbst Teil seines Traums. Du weißt ganz genau, dass du nicht wirklich bist.»³⁷

Die Suche nach Identität und Wirklichkeit ist Folge der fehlenden Orientierung an einem Ordnungssystem. Bestehende Normen, Regeln und Gesetze werden bei Alice außer Kraft gesetzt und verweigern sich einem Konzept der Normalität. Die Auflösung der Naturgesetze zeigt sich am deutlichsten an der permanenten Größenveränderung von Alice, sowie an der Verschiebung räumlicher und zeitlicher Dimensionen, wie der Umkehrung von «gestern und morgen, wobei dem Gegenwärtigen stets ausgewichen wird: `Gestern und Morgen Marmelade, niemals aber heute.` Umkehrung des Mehr und Weniger: Fünf Nächte sind fünfmal wärmer als eine einzige, `aber sie dürften aus dem gleichen Grund auch fünfmal kälter sein´». Desweiteren finden sich Umkehrung von Aktiv und Passiv sowie von Ursache und Wirkung.³⁸

36 Prof.in Dr. A. M. Horatscheck, Ringvorlesung 11.5.2005, 37 Lewis Carroll, *Das literarische Gesamtwerk, Alice im Wunderland und weitere Erzählungen und Gedichte*, Lewis Carroll, Lizenzausgabe für Parkland Verlag, Köln, 2003, S. 694, 38 vgl. Deleuze S. 17,

Die Auflösung der Regeln wird ganz besonders deutlich an den Spielen in «Alice». Die Regeln dieser Spiele demonstrieren nur noch deren Willkürlichkeit. «Solch einen merkwürdigen Krocketplatz hatte Alice wohl noch nie in ihrem Leben gesehen: (...) als Kugeln dienten zusammengerollte Igel, als Schläger Flamingos, und die [Karten-] Soldaten mußten im Liegestütz verharren, um die Tore zu bilden. (...) Die Spieler agierten alle auf einmal ohne Rücksicht auf eine Reihenfolge, zankten sich die ganze Zeit über und gerieten sich über die Igel in die Haare; und schon sehr bald schäumte die Königin vor Wut (...) und schrie: 'Schlagt ihm den Kopf ab!'»³⁹

Diese Brüche in der Logik führen zu einer Auflösung sämtlicher Konstanten und sicherer Anhaltspunkte. Sie ziehen sich deutlich durch beide Bücher und stellen einen weiteren thematischen Schwerpunkt dar.

Auch die Kritik an der Vorherrschaft der Logik innerhalb der Gesellschaft, am pädagogischen System und insbesondere dem Schulsystem des 19. Jahrhunderts fällt auf. Sie offenbart sich in den zahlreichen kritischen Anspielungen auf auswendig gelerntes Wissen, die sich am deutlichsten in den Parodien auf die lehrreichen, moralischen Gedichte zeigen.

Die Gesellschaft wird als eine geträumte dargestellt. «Hier ist ja ein riesengroßes Schachspiel in Gang!»⁴⁰ ruft Alice im Spiegelland aus. Auch im Wunderland versinnbildlicht das Spiel – hier das flächige Kartenspiel – die Gesellschaft. Die Spielfiguren können mit den anderen «Schicksal» spielen. Die Königin im Wunderland hat beispielsweise die Macht, jeden zu köpfen. Carroll wollte damit offensichtlich die Erwachsenenwelt und die Macht der Erziehung kritisieren: «Die meisten Erwachsenen sind nur noch gebildet und fühlen nichts mehr außer Hunger und Durst, aber sie haben Macht, die Gehirne ihrer Kinder mit Unsinn vollzustopfen als wären es Würste.»⁴¹

Carroll beschreibt die «unerbittliche Trostlosigkeit einer Gesellschaft, aus der die Poesie vertrieben wurde, die geist- und lustfeindliche Gesellschaft, bestehend aus «Millionen rationaler Monster»⁴². Mit «Alice» kritisiert Carroll auch die großgeschriebene, konventionelle «Erbauungsliteratur» und die belehrenden Märchen,

39 Lewis Carroll, *Das literarische Gesamtwerk, Alice im Wunderland und weitere Erzählungen und Gedichte*, Lewis Carroll, Lizenzausgabe für Parkland Verlag, Köln, 2003, S. 602, 40 ebenda, S. 670, 41 *Die unbewußte Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum*, Elisabeth Lenk, Matthes&Seitz Verlag, München, 1983, S.625, Lenk zitiert hier aus «Lewis Carroll: *Sylvie and Bruno Concluded*, a.a.O., 42 ebenda, S.273, 43 *Die unbewußte Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum*, Elisabeth Lenk, Matthes&Seitz Verlag, München, 1983, S. 62, 44 *Die Grimm Märchen und Alice könnten unterschiedlicher nicht sein, obwohl Grimms Märchen*

die typisch für diese Zeit waren. Das schwarz-weiße Schachbrett wird interpretiert als Anspielung auf das «scheinbar so einfache moralische Schema von Gut und Böse, das jedoch die Kinderseele in zwei Stücke reißt.»⁴³ Die sich wiederholenden Schlussfolgerungen der Herzogin, die jedes Mal mit dem Satz: «und die Moral davon ist...» beginnen, können als Parodie auf diese die bürgerliche Moral lehrenden Märchen gesehen werden.⁴⁴

3.4.2 Die Parallelen zum Surrealismus

Obwohl der Surrealismus zeitlich und räumlich unabhängig von den Werken Carrolls entstand, gibt es zwischen beiden gewisse Parallelen. Durch Metaphern und Assoziationen entstehende Verbindung von Nichtzusammengehörigem sind Mittel, die sich gleichsam bei «Alice» und den Surrealisten finden lassen.

Die dadurch entstehenden traumtypischen Bilder kennzeichnen sowohl surrealistische Werke als auch die literarischen Arbeiten Carrolls. Im Gegensatz zu Carroll versuchten die Surrealisten allerdings, diese Bilder des Unterbewusstes bewusst herzustellen, indem sie etwa bestimmte Symbole der psychoanalytischen Deutungen Freuds gezielt einsetzten.

Alice Lidell berichtet selber über die Art und Weise, wie Lewis Carroll Geschichten erzählte. «He seemed to have an endless store of these fantastical tales, which he made up as he told them, drawing busily on a large sheet of paper all the time. (...) Sometimes they were new versions of old stories: sometimes they started on the old basis, but grew into new tales owing to the frequent interruptions which opened up fresh and undreamed of possibilities.»⁴⁵

Auffällig an ihrer Beschreibung ist die Ähnlichkeit Carrolls spontanen Erzählens zum automatischen Schreiben, dem «écriture automatique» der Surrealisten und die Tatsache, dass der Verlauf seiner Geschichten oft durch aktuelle Geschehnisse der Gegenwart oder Assoziationen bestimmt wurde.

nur 60 Jahre vorher auf den Markt kamen. Sie bogen die ursprünglichen Märchen soweit um, dass sie zu Schul- und Kindermärchen wurden, und schließlich vom Bürgertum zu Zwecken der Volkserziehung umfunktioniert wurden. Märchen unterscheiden sich ganz klar vom Traum. Während im Traum alle Gestalten labil, schwankend, und ständigen Metamorphosen unterworfen sind, verwenden die Märchen Stereotype, 45 The Cornhill Magazine, Juli 1932. Hier zitiert nach «Diaries», a.a.O., I, 173

3.4.2 Die formalen Merkmale

Wir untersuchten die Arbeitsweise und Methoden Carrolls, um sie für uns zu übersetzen und sie auf unsere gestalterische Arbeit übertragen zu können.

Da die Alice-Geschichten Traumerzählungen sind, lässt sich allgemein feststellen, dass sämtliche stilistische Techniken Carrolls dem Traum entlehnt sind oder zumindest Ähnlichkeiten zum Traum aufweisen. Das Paradoxe als eine Facette der Traumlogik kann ebenso als Ausgangspunkt mehrerer formaler Schwerpunkte verstanden werden.

So, wie sich das Paradoxon den rationalen Gesetzen des gesunden Menschenverstandes entzieht, ist auch der Traum befreit von dieser Logik und Zensur. Während das Paradoxon als logischer Unsinn akzeptiert werden muss, ist der Traum, – der Schauplatz auf dem alles möglich wird –, die Bühne des Unsinnns. Der Traum ist die akzeptierte Form eines irrationalen Zustandes, innerhalb dessen der Autor die Wirklichkeit aus den Angeln heben kann. Die Akzeptanz resultiert bei beiden aus der Machtlosigkeit des Verstandes gegen die Irrationalität.

3.4.2.1 Der Bezug zum Traum: Traumtypische Merkmale

Um der Zensur der Vernunft zu entgehen, werden laut Freud im Traum die zu verarbeitenden Tagesreste verfremdet. Allgemein lässt sich also über die Techniken des Traums und damit auch über die Carrolls sagen, dass sie Alltägliches verfremden, verschieben, verwandeln und vertauschen.

Aus den Transformationen entsteht das, was in diesem Kontext als Unsinn bezeichnet wird. Der Unsinn ist hier jedoch nicht gemeint als etwas, dem der Sinn fehlt, oder – wie im Wörterbuch beschrieben – «ohne Sinn und Logik», sondern er meint im Folgenden das Spiel mit den Paradoxa. Demnach ist der Unsinn ohne den Sinn gar nicht zu denken, er ist nicht die Verkehrung des Sinns, der Nicht-Sinn oder der Anti-Sinn, sondern er ist das, was sich vom Sinn her erst konstitu-

ieren lässt.⁴⁶ Die Spuren verfremdeter «Tagesreste» zeigen sich bei Carroll in den Bezügen zum Alltag als «Konfrontation der Zauberwelt mit der gesellschaftlichen Wirklichkeit»⁴⁷ So trifft Alice verwandelte Bekannte aus ihrer Tageswirklichkeit wieder: Hummer, Austern und Suppenschildkröten als «Auferstehung der gegessenen Tiere.» Es tauchen aber auch großstädtische Attribute wie Eisenbahnen oder Taschenuhren auf.⁴⁸

Als Besonderheiten der Traumform verweist Elisabeth Lenk auf «den Hang des Traumes zur Dramatisierung, sein Wolkiges, Dunkles, sein Rätselcharakter, das hermetische Element, die Lust am Versteckspiel, am Sinnlichen, an Farben und Tönen, am Bildhaften, seinen Hang zur Karikatur, zum Grotesken, Absurden, seine Lichteffekte, seine labyrinthische Architektur»⁴⁹

3.4.2.2 Die Folge des Unsinn: Die Oberfläche

Bezeichnend am Unsinn ist die Betonung der Oberfläche. Indem die Worte beispielsweise ihrer Bedeutungen beraubt werden und sie nichts als sich selbst benennen, indem Metaphern wirklich werden und auf nichts anderes, nichts dahinter liegendes mehr verweisen, entfalten sich die Ereignisse an der Oberfläche. Das Paradoxe an der Sprache wird zu dem Instrument, das der Sprache die Tiefe entzieht. Es entsteht eine «an der Oberfläche versteckte Tiefe».⁵⁰ Dementsprechend werden die Tiere, denen Alice anfangs noch in der Tiefe des Kaninchenbaus begegnet, im Verlauf der Geschichte durch die «außerordentlich schmalen Kartenfiguren»⁵¹ abgelöst.

Die Umbenennung der Urversion «Alice's Adventures Underground» in «Alice in Wonderland» lässt sich ebenfalls darauf zurückführen, dass Alice nicht mehrere Abenteuer erlebt, «sondern ein einziges: ihren Aufstieg an die Oberfläche, ihre Missbilligung der falschen Tiefe, ihre Entdeckung, daß sich alles an der Oberfläche ereignet.»⁵²

Das Paradoxe äußert sich auch im Werden, das ein Vorher und Nachher nicht mehr unterscheidet. Es wird in der Größenveränderung von Alice thematisiert.

46 Hierin besteht die Verbindung zum Paradoxon. Es ist zugleich das, «was keinen Sinn hat, sich aber als solcher der Abwesenheit des Sinns entgegengesetzt, indem er die Sinnstiftung vornimmt.» (Deleuze, S.98), 47 Die unbewußte Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum, Elisabeth Lenk, Matthes & Seitz Verlag, München, 1983, S.69), 48 vgl. Lenk, S.69, 49 ebenda, S.14, 50 Lewis Carroll – Studien zum literarischen Unsinn, Klaus Reichert, Reihe Hansa 165, Carl Hansa Verlag, 1974, S. 19, 51,52 Logik des Sinns, Aesthetica, Gilles Deleuze, Edition Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1993, S. 25, 53 ebenda, S.15

Das Wachsen, das «Größerwerden», beinhaltet das «Kleinersein», weil es gleichzeitig bedeutet, dass Alice größer wird als sie vorher war, es verweist also auf das «Kleiner-Gewesen-Sein».⁵³

3.4.2.3 Wort und Sprache

Die Sprache vermag Bedeutung und Identität zu schaffen, ist demnach ein grundlegender Faktor zur Orientierung in der Wirklichkeit. Lewis Carroll nutzt vorrangig die paradoxe Logik der Zeichensysteme und Besonderheiten der Sprache als Ausgangsbasis für die Unsinnsmomente.

Auch für den Traum hat die Sprache eine zentrale Bedeutung, als Knotenpunkt mehrfacher Vorstellungen. Die Vieldeutigkeit eines Wortes ist prädestiniert für Assoziationsketten im Traum. Das Zentrum, «das die Macht des Benennens verlieh», löst sich im Traum, aber auch bei Alice auf.⁵⁴ Es gelingt ihr häufig nicht, zu sagen, was sie eigentlich hatte sagen wollen, zum Beispiel, wenn sie ein Gedicht aufsagen soll. «Die Worte wehren sich gegen ihre Pflicht zu bedeuten, die Dinge ihrerseits sind außerordentlich misstrauisch gegen ihre Namen».⁵⁵

Des öfteren tauchen auch Worte auf, die nichts als sich selbst bedeuten, die nur ihren eigenen Sinn aussagen. Da unsere Sprache aber gerade der paradoxen Logik folgt, sich das «Innen des Wortes» auf etwas im Außen bezieht, wird es unsinnig, wenn dieser äußere Verweis wegfällt, wie etwa bei den Worten «Jabberwocky» oder «Schnark». Mit den Schachtelworten geht Carroll noch einen Schritt weiter. «Schleimdig» beispielsweise, als Verbindung der Worte «schleimig» und «geschmeidig», sagt nichts als sich selber aus und wird dadurch unsinnig, stellt aber zudem noch «das Prinzip der Alternative dar, deren beide Glieder es außerdem bildet».⁵⁶

54, 55 *Die unbewußte Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum*, Elisabeth Lenk, Matthes&Seitz Verlag, München, 1983, S.257, 56 vgl. Deleuze,

⁵⁷ Die Schreibweise Carrolls wird auch als eine Arbeit mit dem «Bildkern der Worte» charakterisiert.⁵⁸ Dabei entfernt er sich von dem gemeinten Sinn und arbeitet mit «den stets schwankenden Schatten, welche die Worte werfen.»⁵⁹ So dass zum Beispiel plötzlich «Niemand» personifiziert und damit jemand wird. «Wer ist dir auf dem Weg begegnet?» erkundigte sich der König (...) . «Niemand», antwortete der Läufer. «Ganz recht», bestätigte der König, «die junge Dame hat ihn nämlich auch gesehen. Folglich läuft niemand langsamer als du.»⁶⁰

Besonders aber kommt der Unsinn durch die linguistischen und semiotischen Sprachphänomene zustande. Beispielsweise werden Worte etymologisch neu interpretiert: «Deshalb nennt man es auch Unterricht», erklärte der Greif. «Weil die Stunden nämlich immer unter dem Richtwert des Vortages liegen.»⁶¹ Als Ausgangsmaterial für den Unsinn dient auch die direkte Übersetzung der Metapher oder die Polyvalenz, das heisst die Mehrdeutigkeit der Worte: «Ich stecke darin fest, so fest wie Ostern, verstehst du?»⁶² sagt der Weiße Ritter, und die Tiere trocken sich, indem sie sich trockene Geschichte erzählen.⁶³

Außerdem benutzt er für die Brüche mit der Logik Wortneuschöpfungen, wie seine «Schachtelworte» oder Homonyme, gleichklingende Worte unterschiedlicher Bedeutungen, wodurch ein Rattenschwanz (tail) zur Geschichte (tale) wird.

3.4.2.4 Verwandlung und Umkehrung

Eines der Hauptmerkmale und auffälliges Motiv des Carrollschen Unsinnns bietet die Möglichkeit der Verwandlung, wie sie in der grundlegenden Verwandlung Alices in eine träumende Alice dargestellt wird.

Durch die unbeschränkten Verwandlungsmöglichkeiten im Traum entsteht eine schwankende Welt, in der jede Person und jedes Ding jederzeit seine Gestalt wechseln kann. Das Baby der Herzogin verwandelt sich plötzlich in ein Ferkel, Speisen, wie zum Beispiel die Hammelkeule bei Alices Abschiedsessen, erwachen zum Leben. Angesichts dieser labilen Umgebung beginnt Alice an ihrer Identität zu

57 Deleuze verweist auf das Paradoxe unserer Zeichensysteme, die Ausgangsbasis vieler Unsinnsmomente bei Carroll sind. Die Logik unserer Zeichensysteme ist paradox, da sich ein Zeichen niemals selbst bedeuten kann. Der Sinn eines Wortes beispielsweise ergibt sich erst, wenn das Wort, das phonetische oder typografische Material, sich auf etwas außerhalb von ihm bezieht, das es bezeichnen kann. Der Sinn innerhalb der Logik einer Sprache hat demnach zwei Seiten, die eine Seite der Zeichen oder Signifikante, in denen der Sinn insistiert. Die andere Seite ist die der Signifikate, des Bezeichneten, in denen sich ihr Sinn ereignet. 58, 59 *Die unbewußte Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum, Elisabeth Lenk, Matthes&Seitz Verlag, München, 1983, S.259*

zweifeln. «Wer bin ich», fragt sie sich häufig. Die Verwandlungen schaffen oft Überleitungen, so verwandelt sich zum Beispiel die Katze «Snowdrop» in die «White Queen» und diese wiederum später in ein Schaf, das Alice ein Ei verkauft, welches zu «Humpty Dumpty» wird.

Auch die Verwandlung des Ichs in andere Personen, Dinge oder andere Schichten des Selbst, wie die der Katze in ihr eigenes Grinsen, ist ein häufig wiederkehrendes Motiv und vergleichbar mit der traumtypischen Aufspaltung des Ichs in Vielheiten.⁶⁴ Ebenfalls für den Traum und damit auch für die Traumliteratur typisch ist die «Verselbständigung der Teile gegenüber dem Ganzen, die selber nur noch als Teile mit ihren Teilen kommunizieren.»⁶⁵ Bei Alice zeigt sich dies bezogen auf ihre Körperteile, als sie riesengroß wird und sich von ihren Füßen verabschiedet: «Good Bye Feet!». «Die Person, deren abstrakte Einheit durch das Ich gestiftet wurde, löst sich in eine demokratische Vielheit auf,»⁶⁶.

Die Auflösung des Ichs findet man in den Alice-Büchern öfter. So zweifelt Alice selbst immer wieder an sich, und auch die Wunderland- und Spiegellandfiguren sind keine «soliden Identitäten». Die Grinsekatzte kann plötzlich ganz oder teilweise verschwinden und auftauchen.

60 Lewis Carroll, *Das literarische Gesamtwerk, Alice im Wunderland und weitere Erzählungen und Gedichte*, Lewis Carroll, Lizenzausgabe für Parkland Verlag, Köln, 2003, S. 731, 61 ebenda, S. 616, 62 ebenda, S. 747, 63 vgl. Horatscheck, 64 *Im Traum geht diese Übertragung des «Ichs» auf andere sogar so weit, dass selbst Dingen Subjektivität verliehen wird – sogar «die Nacht und das Meer» (S.23) könnten wir mimen. «Nichts ist mehr euer Eigen als eure Träume: Stoff, Form, Dauer, Schauspieler, Zuschauer – in diesen Komödien seid ihr alles ihr selber,»* beschreibt auch Nietzsche diese Aufspaltung des Traumichs in mehrere Personen und Dinge. 65, 66 Elisabeth Lenk, S. 256

3.4.2.5 Die Struktur

Der formale Aufbau der Geschichte wird beschrieben als «die exakte Rekonstruktion des Traumes mit all seinen Stadien: dem anfänglichen Gefühl, in ein Loch zu fallen, dem Immer-Tiefer-Sinken, dem Aufprall und dem scheinbaren Erwachen, das ein Erwachen zum Traum ist, und schließlich, gegen Ende, dem allmählichen Wiederauftauchen, dem Schwächerwerden der Traumillusion, (...), bis schließlich das Kartenspiel, das sie mit ihrem Leben belebt hatte, davonfliegt und nur das Geraschel von Blättern übrigbleibt».⁶⁷ Auch im Spiegelland befindet sich Alice am Anfang und am Ende in der Realität, Einstieg und Ausstieg der Geschichte erinnern an den Traum.

Lenk bezeichnet Carroll als einen «Meister in der Darstellung gleitender Welten».⁶⁸ Mit dem Fall durch das Kaninchenloch beschreibe er «das Unwirklichwerden der sinnlichen Realität, die vorbeisaust oder zurückweicht.»⁶⁹

Traumartige Erzählung im Allgemeinen bringe die Distanz zwischen Autor und Leser zum Verschwinden, weil der Autor sich im Augenblick des Schreibens in seine Figuren auflöst.⁷⁰ «Autor und Leser sehen nur so weit, wie das flackernde Licht einer traumhaften Subjektivität reicht»⁷¹. Folglich löst sich auch in Alice der Autor auf, so wie jene nie weiß, was sie als nächstes erwartet, kann auch der Leser nie erahnen, was als nächstes kommen wird.

In den «Merkmalen des Unsinn – Vereinzelung, Desintegration, Beziehungslosigkeit, Aus-dem-Zusammenhang-Gerissen-Sein»⁷² sieht Klaus Reichert die Kennzeichen von «vielen für das 19. Jahrhundert typisch gewordenen Kulturerscheinungen»⁷³. Als Beispiele führt er unter anderen das Museum, das Wörterbuch, die Zeitung, die Großstadt und die Weltausstellung auf. Die Beschreibung der Weltausstellung führt ihn über das Thema Traum zu Lewis Carroll:

«Das Durcheinander von Epochen, Stilen, Kulturen, das harte Neben- und Gegen-einander von Nichtzusammengehörigem, in stetem Wechsel von einer Überraschung zur nächsten, die Konfrontation mit dem Nichterwartbaren, scheint dem betrachtenden Spaziergänger eine Phantasie abzufordern, die analog zu Traumerfahrungen strukturiert sein müßte. Dazu aber müßte er fähig sein, sich irritieren zu lassen (...), müßte fähig sein, im Konspekt zu sehen, um die Heterogenität des

67, 68, 69, 70, 71 *Die unbewußte Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum*, Elisabeth Lenk, Matthes&Seitz Verlag, München, 1983, S.265, 72, 73 Lewis Carroll – *Studien zum literarischen Unsinn*, Klaus Reichert, Reihe Hansa 165, Carl Hansa Verlag, 1974, S. 20, S.

Nebeneinander überhaupt wahrzunehmen. Das ist er nicht und braucht er nicht zu sein, denn jede Wahrnehmung ist automatisch geregelt durch die Sinnübereinkunft `Exponat`, `Ausstellung`. (...) Fehlt diese Verständigung, wäre der Betrachter orientierungslos, er `verstünde` nicht mehr. Er müßte umgekehrt anfangen zu sehen. Carroll sah. Er sah die Dinge in ihrer Vereinzelnung, d.h. in ihrem künstlichen, nicht-organischen Nebeneinander.»⁷⁴

Carroll selber sagt in dem Vorwort zu Sylvie und Bruno zu der Entstehung seiner Werke, er habe jahrelang wunderliche Ideen und Dialogfragmente aufs Papier geworfen, die ihm alle mit flüchtiger Unvermutetheit einfielen, «zufällige Gedankenblitze», die aus heiterem Himmel bei ihm eintrafen – eine «kolossale Menge ungeformten Materials.»⁷⁵

Bei «Alice» finden sich diese Fragmente als «Arrangement einzelner, in sich geschlossener, locker miteinander verzahnter Episoden» wieder. Sie zeigen sich in der «Aneinanderreihung von `odd ideas`, Einfällen, Paradoxa, Parodien, wörtlich genommener Sprache usw., die je in einer Episode oder über mehrere hinweg, in erzählerischer Weise ausgearbeitet werden.»⁷⁶ Die Verbindung über die Assoziation ergebe sowohl im Traum als auch bei Alice nur den Eindruck einer zusammenhängenden Geschichte. Während die Abfolge im Traum allerdings psychisch festgelegt ist, ist sie bei Alice willkürlich.⁷⁷

Der Traum funktioniert als Klammer dieser einzelnen Episoden. Innerhalb seines festgelegten Rahmens, dem stufenweisen Ab- und Auftauchen in und aus der Traumwelt, leuchten die einzelnen Begegnungen und Momente auf, werden kurz eingespielt, um dann durch andere wieder abgelöst zu werden.

Wie schon erwähnt, handelt es sich hier also weniger um eine dramaturgische Entwicklung innerhalb der Handlung als vielmehr um die traumtypische Technik der Collage.

Dabei haben alle Episoden «denselben Stellenwert. (...) Man könnte sagen, beim Carrollschen Unsinn sei jede Stelle gleichweit vom Mittelpunkt entfernt. Alles sei Hauptsache.»⁷⁸ »Das je Einzelne hat Priorität vor dem Ganzen. Alles liegt nebeneinander in einer Ebene. Ding- und Wortzusammenhänge sind dissoziiert, jedes isolierte Einzelne kann beliebig zu jedem in Beziehung gesetzt werden, und zwar

74 S. 26, 75 vgl. Lenk, 76 Lewis Carroll – Studien zum literarischen Unsinn, Klaus Reichert, Reihe Hansa 165, Carl Hansa Verlag, 1974, S.68, 77 ebenda, S. 66, 78 ebenda, S. 69,

gilt jede Verbindung nur für den Moment, einmalig, (darum nicht automatisierbar), und kann sofort wieder aufgelöst werden»

3.4.3 Fazit

Die Strukturen denen wir in den Alice-Büchern begegnen, sind nicht-lineare, typisch digitale Strukturen. Daher eignen sie sich auch besonders für eine digitale Umsetzung.



Während der Recherche

4. ZU UNTERSUCHENDE FAKTOREN FÜR UNSER KONZEPT

4.1 Nonlineare Strukturen

Gilles Deleuze, der sich in «Logik des Sinns» – seiner Untersuchung des Paradoxen– immer wieder auf Lewis Carroll bezieht, weil er «die erste große Inszenierung der Sinnparadoxa vornimmt», äußert sich ebenfalls zu diesen Strukturen, allerdings allgemeiner und an anderer Stelle.

Deleuze und Guattari prägten mit ihrem gleichnamigen Werk⁷⁹ den Begriff des Rhizoms, der heute oft in Verbindung mit dem Internet auftaucht. Das Rhizom ist Metapher für ein Denkmodell, das alternativ dem dualistischen, baumartigen Denken gegenübersteht, es eher erweitern als ersetzen will.

Verknüpfbarkeit eines jeden Punktes mit einem anderen, und auf einer Ebene liegende Haupt- und Nebensachen, die sich in ihrer Wertigkeit nicht unterscheiden, sind typische Merkmale solcher Strukturen.

Die oben beschriebenen Strukturen, auf die wir bei Alice stoßen, sind nicht nur die des Traums, es sind auch die des Hypertextes, des Internets und die unseres Gehirns. Die strukturellen Parallelen von Gehirn und Internet werden deutlich, wenn Florian Rötzer in Bezug auf das Internet «mit seinen Kreuzungen, Verbindungen, Verzweigungen und Schichten», von der Vision eines «vernetzten und globalen Gehirns» spricht.⁸⁰

⁷⁹ Guattari, Felix; Deleuze, Gilles: *Das Rhizom. Ein Begriff aus der Botanik, ähnlich wie die netzartige Struktur dieser Wurzeln, die dicht unter der Erdoberfläche wuchern. Metapher für ein Denkmodell, das nicht hierarchisch, nicht dualistisch, oder tiefsinnig ist.* ⁸⁰ *Digitale Weltentwürfe, Streifzüge durch die Netzkultur*, Florian Rötzer, Carl Hanser Verlag, München, Wien, 1998, S. 27, S.26,

Nonlineare Strukturen zeichnen sich außerdem im Vergleich zur Linearität dadurch aus, dass sie nicht statisch, sondern flexibel sind und einem ständigen Wechsel unterliegen.

Mit der Erfindung des Fotoapparates, propagiert Rötzer, habe es eine Wertever-schiebung des Dauerhaften gegeben, «seitdem ist nicht mehr die Dauer oder das Ewige ein Wert, sondern all das, was sich zufällig, plötzlich oder unverhofft ereignet, was einmalig und vergänglich ist».⁸¹

Er sieht Parallelen zwischen der Literatur und der biologischen Evolution, einer «von Nebensächlichkeiten beeinflusste[n] Geschichte, die (...) wesentlich auf dem Zufall beruht, der von außen auf sie einwirkt» und behauptet: «Aus einer solchen Geschichte ergeben sich keine «großen Erzählungen» oder Romane mehr, (...). Deshalb faszinieren uns heute neben Erklärungen nicht mehr Erzählungen darüber, wie es ist (oder wie «große» oder «exemplarische» Subjekte die Welt erfahren), sondern wie es sein könnte.»⁸²

Bei Carroll ist es die Geschichte eines Kindes – die Geschichte von Alice, die ihre ganz persönliche Traumwelt erlebt.

4.1.1 Fazit

Folgende Punkte lassen sich für unsere Arbeit als wichtig zusammenfassen: Die Verknüpfbarkeit eines jeden Punktes mit einem anderen, und auf einer Ebene liegende Haupt- und Nebensachen, die sich in ihrer Wertigkeit nicht unterscheiden. Ein nicht statisches, sondern flexibles System, das einem ständigen Wechsel unterliegt.

81, 82 *Digitale Weltentwürfe, Streifzüge durch die Netzkultur*, Florian Rötzer, Carl Hanser Verlag, München, Wien, 1998, S. 14, 15,

4.2 Ein Überblick über bestehende Umsetzungen des Werkes

4.2.1 Die Übersetzungen

Die unzähligen Umsetzungen und Übersetzungen von «Alice» in sämtliche Sprachen unterstreichen die Popularität und den besonderen Stellenwert dieses Werkes. Die Liste im Anhang vermittelt einen Eindruck von der Menge der lediglich deutschen Übersetzungen.⁸³

Diese Fülle an Übersetzungen hängt vor allem mit den Problematiken bei der (adäquaten) Übersetzung des Originaltextes, und der Übertragung der sprachspezifischen Merkmale der Geschichte zusammen. Welchen Stellenwert eine gute Übersetzung hat, und wie sehr eine schlechte oder verfälschte Übersetzung die Einstellung zu dem Werk beeinflussen kann, wird in einer wissenschaftlichen Arbeit von Beate Waffenschmidt⁸⁴ deutlich. So wie jeder, den man fragt, die Geschichte zu kennen glaubt, letztlich jedoch meist nur oberflächlich oder vom Titel her – so konnte auch sie sich nur noch schwach an eine Kindergeschichte erinnern. «Bei der Erstlektüre von Carrolls Originalversion wurde mir schlagartig bewußt, warum ich mich nicht erinnern konnte: Ich begriff, daß Alice nicht nur eine Kindergeschichte ist, sondern ein sprachliches Kunstwerk von unfaßbarer Komplexität, dessen Wesen untrennbar mit dem der Sprache verwoben ist, in der es entstand.»⁸⁵ Nach der Lektüre einiger deutscher und auch anderssprachiger Übersetzungen stellte sie fest, dass die fehlende Erinnerung damit zusammenhing, dass sie eine Übersetzung gelesen hatte. «Keine der Übersetzungen scheint es zu schaffen, die sprachliche Geschlossenheit von Carrolls Text im Deutschen vollständig nachzuformen, doch ist es eben diese Geschlossenheit, die den Text zum Text werden läßt und Erinnerung möglich macht.»

Bei «Alice» «ist nicht die Sprache das Mittel für den Inhalt, sondern der Inhalt das Mittel für die Sprache.»⁸⁶ Daher ist es für die Linguistik ein bedeutendes Werk, für den Übersetzer hingegen eine extreme Herausforderung. Die feste Bindung des Textes an die englische Sprache und Kultur macht es schwer, eine pas-

84, 85, 86 Beate Waffenschmidt, *wissenschaftliche Arbeit, Englische Philologie*, 1999

sende Übersetzung zu finden. Zum Beispiel verweist die Sprache auf sich selbst oder auf außersprachliche Gegebenheiten des spezifischen Sprachgebiets oder es werden Polyvalenzen und Wortspiele eingesetzt. Diese sprachspezifischen Ausdrücke, so wie beispielsweise Sprichwörter und oder andere Verweise auf die Kultur, in der der Text entstand, müssen frei übersetzt und der jeweiligen Sprache angepasst werden.⁸⁷

4.2.2 Die Umsetzungen

Das Werk ist vielfältig interpretierbar und eignet sich daher auch immer wieder als Material für Theaterinszenierungen und Verfilmungen.

Von den weiteren von Carroll inspirierten Werken beziehen sich einige eindeutig («Finnegans Wake», «Storm»), andere mehr oder weniger deutlich (Jefferson Airplane, «Matrix», Beatles) auf Carrolls «Alice», oder spielen darauf an («Per Anhalter durch die Galaxis», Dali).



Abb. 5: Der Comic «Storm»

Diese Liste ließe sich wahrscheinlich unendlich fortführen, sie soll an dieser Stelle mehr einen Eindruck der Bandbreite an Auswirkungen vermitteln, die das Werk nahm und erhebt selbstverständlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit.) Die Liste im Anhang vermittelt einen Überblick über die verschiedenartigen Ver-

⁸⁷ Wenn sie «jeweils keine Auswirkungen auf den Handlungszusammenhang haben, binden sie den Übersetzer weniger an die Vorlage und erlauben ihm, mit den Mitteln seiner Sprache ähnliches nachzuformen, um so den Geist des Buches in die sprachliche Realität seiner eigenen Leser zu überführen.» (Beate Waffenschmidt) Sind die Sprachspezifika für die Handlung der Geschichte wichtig, muss ein möglichst guter Kompromiss bei der Übersetzung gefunden werden. ⁸⁹ 1951 Alice in Wonderland. Walt Disney Productions. Produktionsleitung: Ben Sharpsteen. Regie: Clyde Geronimi, Hamilton Luske und Wilfred Jackson. Musik: Oliver Wallace. Länge: 75 Minuten. ⁹⁰ 1999 Alice in Wonderland. Produktion:

filmungen von «Alice». ⁸⁸ Da wir bei der Fülle nicht auf alle Umsetzungen eingehen können, möchten wir an dieser Stelle nur einige hervorheben.

Der Disney Zeichentrickfilm von 1951⁸⁹ trug sicherlich dazu bei, dass «Alice» als Kinderbuch populär wurde. Auffallend an dieser Umsetzung ist, dass sie viele belehrende Momente aufweist. Diese richten sich höchstwahrscheinlich gegen die Intention von Carroll, der die belehrende Märchenliteratur kritisierte.

Der Spielfilm unter der Regie von Nick Willing von 1999⁹⁰ orientiert sich eng am Buch, er beinhaltet beide Alice-Bücher. Er interpretiert sie dahingehend, dass alle ihr begegnenden Figuren die Freunde ihrer Eltern sind, vor denen sie ein Lied singen soll. Durch die Abenteuer, die sie erlebt, findet sie im Traum ihr Selbstbewusstsein.



Abb. 6-8: Animation zu Alice im Wunderland

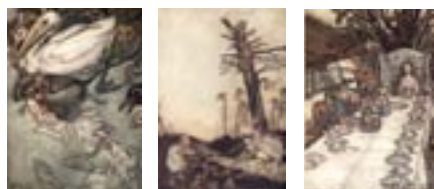


Abb. 9-11: Illustrationen von Arthur Rackham



Abb. 12: Illustration von John Tenniel

Warner Vision, U.S.A. und Großbritannien. Produktionsleitung: Robert Halmi, Sr., und Robert Halmi, Jr.; Skript: Peter Barnes; Regie: Nick Willing; Musik: Richard Hartley. 875 nachträgliche digitale Effekte. Puppen aus Jim Henson's Creature Shop, die Tenniels Illustrationen nachempfunden sind. Länge: 130 Minuten. Die erste Alice mit Computersimulationstechnik.



Abb. 13: Illustration von Ralph Steadman

Abb. 14: Illustration aus dem Comic «Storm»

Die vielfältigen Illustrationen zu dem Werk konzentrieren sich zumeist auf die Darstellung der Charaktere, sowie auf die Handlung.



Abb. 15 & 16: Zwei exemplarische Buchtitel



Abb.17-20: Aufnahmen des Theaterstückes von Robert Wilson

Eine sehr gelungene und zeitgemässe Umsetzung von «Alice», ist die Theaterinszenierung von Robert Wilson mit Musik von Tom Waits und Texten von Paul Schmidt. Das Stück wurde 1992 in Hamburg im Thalia Theater welturaufgeführt. Diese Umsetzung hat uns sehr inspiriert.

Auffallend ist das sehr reduzierte Bühnenbild, auf dem Wilson sensibel mit Projektion und/oder meist nur einer Requisite, die er selbst entworfen hat, umgeht. Dadurch lässt er dem Zuschauer viel Raum für seine eigene Vorstellungskraft. Wilson legt sehr viel Wert auf präzise Körperbewegungen der Schauspieler, das Aufstehen nach Kinderart mit dem Po zuerst, die Geste beim Greifen nach der Flasche, die ein vermeintliches Verbrennen an einer zu heißen Herdplatte suggeriert. Er spielt mit Raum und Zeit, lässt logische Räume sich auflösen und schafft zeitliche Verschiebungen durch zeitlupenartige Bewegungen seiner Figuren. Er stellt einerseits zweidimensionale Elemente in den dreidimensionalen Raum (die Flasche, aus der Alice trinkt), andererseits schafft er durch zweidimensionale Projektion einen dreidimensionalen Raum.

Mit der Projektion einer einzigen Tür schafft er es die Größenverschiebungen von Alice darzustellen, der Raum beginnt selbst zu agieren. Beim Aufbau des Stückes folgt er dem Prinzip locker verzahnter Episoden, er interpretiert das Werk auf eine freie Art und Weise komplett neu. Handlungsteile werden mit der Beziehung zwischen Alice Liddell und Ludwidge Dodgson vermischt und damit Bezüge zur damaligen Wirklichkeit hergestellt.



4.3 Die Intermedialität

Intermedial wird im Wörterbuch⁹¹ mit «verschiedene Medien einbeziehend, sie betreffend» umschrieben. Um Intermedialität begrifflich zu klären, ist es daher notwendig, vorerst den Begriff «Medium» zu bestimmen. Hier gehen die Definitionsversuche von «Mittler» oder «technische Konstante» über «Mittel zur Speicherung und Verarbeitung», «Informationsträger/-überträger mit Verbreitungs- und Vervielfältigungskapazität» bis hin zu komplexeren Thesen: Medien als «Erweiterung oder Ersatz von Körperteilen- und Funktionen», wie McLuhan sie definiert, oder solche, die «Medien als Wirklichkeitskonstrukteure» aufgreifen. Die von Harry Pross vorgeschlagene Unterscheidung der Medien in drei Medienkategorien, deren Differenzierung sich aus dem Abhängigkeitsgrad gegenüber der Technik und den Produktionsverfahren ableitet, ist hilfreich, aber nicht ausreichend. Wenn Talcott Parson auf Geld als Medium des Wirtschaftssystems und Macht als Medium des politischen Systems verweist und Luhmann daran anschließend Liebe als Medium der Beziehungssysteme, sowie Wahrheit als Medium wissenschaftlicher Systeme propagiert, kommt die Frage auf, was sich eigentlich nicht als Medium bezeichnen lässt.

Aus diesen Umständen haben wir für uns abgeleitet, dass die Frage danach, was Medien sind, nicht einheitlich zu klären ist und dass es für den Kontext, in dem der Begriff genutzt wird, einer jeweils neuen Definition bedarf.

Wir konzentrieren uns mit Medien in diesem Kontext zum einen auf die Medien im engsten Sinne, die technischen Mittler (bei uns: das Buch und der Computer) und zum anderen auf die «Medien menschlicher Wirklichkeitskonstruktion»: Sprache (Ton), Bild und Schrift.⁹²

Intermedialität und Multimedialität werden häufig synonym verwendet, lassen sich jedoch unterscheiden. Während Multimedialität den Einsatz verschiedener Medien zur Betonung einer Bedeutungsebene meint, bedeutet Intermedialität demnach das durch Medieneinsatz spannungsreiche Zusammenspiel verschiedener Bedeutungsebenen.⁹³

91 Bertelsmann Wörterbuch der deutschen Sprache, 92 *Intermedialität des Theaters - Entwurf einer Semiotik der Überraschungen*, Petra Maria Meyer, Düsseldorf: Parerga, 2001, S. 91, 93 ebenda, S. 95, 94 *Intermedialität des Theaters - Entwurf einer Semiotik der Überraschungen*, Petra Maria Meyer, Düsseldorf: Parerga, 2001, S. 94

«Unter «Intermedialität» wird dreierlei verstanden:

1. die Übernahme von Formprinzipien anderer Medien
2. Parallel zur Intertextualität der Verweis auf einen im anderen Medium existierenden Prä-Text und
3. ein Wechselspiel zwischen unterschiedlichen Medien innerhalb eines Mediums, also innermediale Intermedialität«⁹⁴

Da sich unsere Arbeit im Wechselspiel von Sprache, Ton, Bild und Schrift innerhalb des Computers bewegt, lässt sich bei uns von einer innermedialen Intermedialität sprechen.

4.4 Die Digitale Literatur

Ausgehend von dem Buch bringen wir den Text mit dem digitalen Medium so zusammen, dass sich ein Wechselspiel zwischen den beiden Medien Buch und Computer ergibt.

Bestehende Formen analoger Literatur sind uns als Buch bekannt. Digitale Literatur, die sich erst nach der Entstehung des Computers entwickeln konnte, steht hinsichtlich der Ausnutzung der Möglichkeiten des digitalen Mediums und somit des sinnvollen Einsatzes des Digitalen noch am Anfang der Entwicklung. Robert Simanowski sieht eine Berechtigung der digitalen Literatur nur unter Einsatz «mindestens eines der spezifischen Merkmale digitaler Medien – Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung». Ansonsten gäbe es «kaum einen Grund, Texte, die auch gedruckt werden (könnten), am Bildschirm zu rezipieren», da das Lesen am Bildschirm «von vielen als ermüdend empfunden» wird.⁹⁴

Eine weitere Möglichkeit des digitalen Mediums für die Literatur ist die Nonlinearität, mit der auch schon die analoge Literatur experimentiert (zum Beispiel «Rayuela» und «62 Modellbaukasten» von Julio Cortazar und der U-Bahn-Roman «253» von Geoff Rymann).

Beat Suter unterscheidet zwei verschiedene Strukturen, die sich vom Linearen abgrenzen. Zum einen das Baummodell, bei dem sich die Inhalte nach dem System eines Baums hierarchisch verzweigen, zum anderen das netzwerkartige Rhizommodell.⁹⁵

Es gibt eine Bandbreite digitaler Literatur, die die Möglichkeiten der Multimedialität und Nonlinearität mehr oder weniger nutzt. Je mehr digitale Elemente vorhanden sind, desto höher ist die Erlebnisqualität der jeweiligen Literatur.

Deutlich wird das am «Projekt Gutenberg»⁹⁶, ein Textarchiv mit über 50.000 HTML- Dateien, das eher als Archiv digitalisierter Literatur beschrieben werden müsste. Gegenüber dem Buch hat es nur den Vorteil, dass Originaltexte kostenfrei

94 Simanowski, Roberto (2002a): «Geburt und Entwicklung der digitalen Literatur», in: ders. (Hg.) : *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 56-92: 194. (S. 20). 95 Suter, Beat (2001): «Hyperfiction – ein neues Genre», in: Schlobinski, Peter/ Suter, Beat (Hgg.): *Der Deutschunterricht: Hypertext – Hyperfiction*. Heft 2, 4-14. S. 9, 96 <http://www.gutenberg.org>,

und digital zur Verfügung stehen. Ansonsten das Textmaterial teilweise fehlerhaft und umständlich zu bedienen.

Digitale Literatur ist aktuell viel mehr als – aufgrund fehlender Verleger – online publizierte Literatur junger Autoren. Sie ist auch mehr als die im Netz zu findenden sogenannten «Mitschreibprojekte». Theoretisch ist es ein schöner Gedanke, über die Welt verstreut gemeinschaftlich an einem Text schreiben zu können, jedoch geht das Konzept laut Kritikern nicht ganz auf, hochwertige Literatur durch Interaktivität im Netz zu schaffen. Hinzu kommt, dass auch diese Form der digitalen Literatur auf Text beschränkt bleibt, die Möglichkeiten der Intermedialität und Inszenierung werden nicht eingesetzt.

4.4.1 Beispiele

«Adventure Room»⁹⁷ ist ein schon weitergehendes Beispiel für die aktive Beteiligung der Benutzer. Diese Plattform, als Spiel aufgebaut, ermöglicht dem Leser, den Fortlauf der Geschichte bedingt selbst zu bestimmen, indem er zwischen zwei bis fünf Varianten wählen kann, – oder er wird aufgefordert, noch bestehende Lücken in der Geschichte selbst zu füllen. Die Qualität dieser «Laien»- Literatur ist fraglich, auch der Reiz verliert sich schnell, da durch die lieblose und textbasierte Gestaltung keinerlei Atmosphäre oder Ausdruck vermittelt wird.



Abb.21 & 22: Screenshots zu «Adventure Room»

⁹⁷ <http://www.addventure.com/addventure/game3>,

Bei dem Hypertext-Krimi «Meine Stimme ist weiß» von Susanne Wolf, von der Internetseite «netlit»⁹⁸ als «sehr gelungen» bezeichnet, kommen akustische und sehr sparsam eingesetzte visuelle Elemente hinzu. Hier wird ein Handlungs-labyrinth aufgebaut, das es zu durchschreiten gilt, um den Mordfall zu lösen. Ein großer Nachteil bei dieser Arbeit ist die portionsweise Präsentation des Textes. Diese Methode erleichtert zwar das Lesen am Bildschirm und wird hier durch akustische Wiedergabe des Textes unterstützt, sie schränkt den Rezipienten aber auch extrem in seinem individuellen Lese- und Wahrnehmungstempo ein. Die aufkommende Langeweile oder Ungeduld wird durch die nicht sehr ansprechende Ästhetik noch verstärkt.

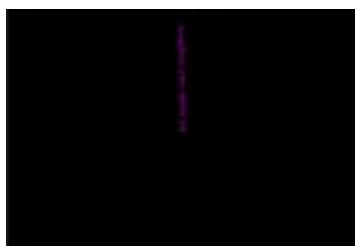
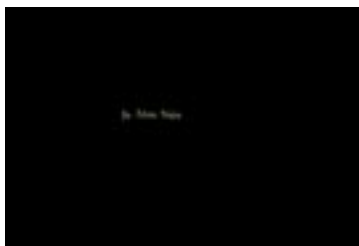
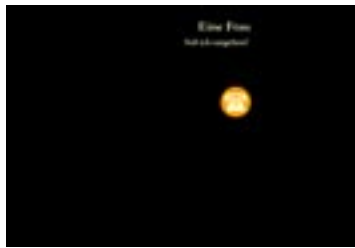


Abb.23-26: Screenshots zu «Meine Stimme ist weiß»

98 <http://www.netlit.de/literatur/digital/digital.php?id=23>,

Ein positives Beispiel für die Ausnutzung der digitalen Möglichkeiten ist die Gewinnerarbeit des Wettbewerbs «Literatur.digital» mit dem Titel «Nord»⁹⁹ von Esther Hunziker, die einen Detektivroman von Felix Zbinden interaktiv umgesetzt hat. Die digitalen Effekte sind sparsam und sinnvoll eingesetzt, die Aktion läuft in vier nebeneinander angeordneten Popupfenstern ab. Man kann die Arbeit einerseits navigieren wie in einem Hypertext, andererseits wird man durch vorprogrammierte Abläufe geführt. Diese Abwechslung und die ästhetisch interessante Gestaltung machen das Projekt zu einem durchgehend spannenden Erlebnis. Das Zusammenspiel von Schrift, Sprache und Bild ist sehr gelungen.

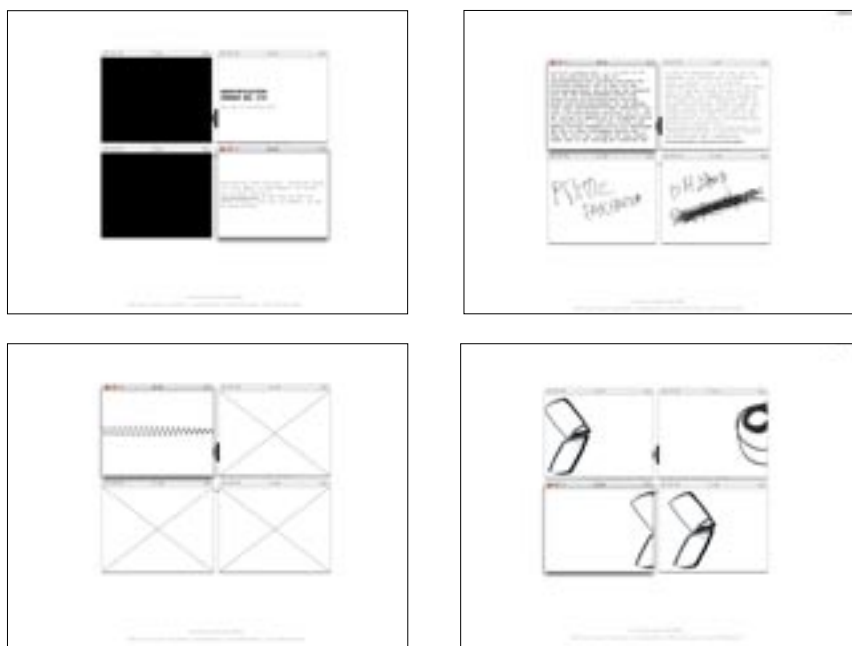


Abb.27-30: Screenshots zu «Meine Stimme ist weiß»

99 <http://www.23ltd.ch/nord/>

4.4.2 Fazit

Aus den Untersuchungen ergaben sich für unsere Arbeit folgende Erkenntnisse: Texte in Portionen erleichtern das Lesen am Bildschirm, das Lesetempo sollte dabei nicht vorgegeben werden. Gestaltungselemente sollten sparsam eingesetzt werden. Positiv fiel die Abwechslung zwischen einerseits freier Navigation und andererseits vorprogrammierten Abläufen auf.

4.5 Die Benutzerführung

Wie sich an den vorgestellten Beispielen gezeigt hat, ist neben der inhaltlichen und gestalterischen Dramaturgie die strukturelle Dramaturgie, auch Benutzerführung genannt, äußerst wichtig.

Gerade technisch komplexere Produkte benötigen eine gut entwickelte Bedienungsanleitung, Bedienungsführung und -hilfe, um den Benutzer nicht frustriert zurückzulassen. Die Auseinandersetzung mit der «Usability» hat mit zunehmender Technisierung an Bedeutung gewonnen.

Die ISO-Norm für «Usability» weist darauf hin, dass die Gebrauchstauglichkeit von ihrem Zweck und Nutzungskontext abhängt, «um bestimmte Ziele effektiv, effizient und mit Zufriedenheit zu erreichen».¹⁰⁰ Der Aufwand, der betrieben werden muss, um effektiv und zufriedenstellend ein Ziel zu erreichen, ist demnach abhängig von verschiedenen Komponenten: vom Benutzer, seinem Ziel und seiner Ausrüstung, den Aufgaben und dem Zweck. Die Norm stellt daher keine Regeln auf, sondern funktioniert eher als Richtlinie. Trotzdem lassen sich in den von verschiedenen Seiten formulierten Ansprüchen an eine gute Bedienbarkeit Übereinstimmungen finden.

Allgemein und stark vereinfacht kann man sagen, dass alle Anforderungen, dar-

¹⁰⁰ Produkt ist Kommunikation, Integration von Branding und Usability, Galileo Press GmbH, Bonn, 2002, S

auf abzielen die Benutzerführung möglichst flüssig, einfach, verständlich und übersichtlich zu gestalten.

Die Navigation muss sowohl ästhetisch als auch strukturell gut gestaltet werden, um ein gelungenes «Interface» zu garantieren. Fehlertoleranz, Transparenz, Kontrolle, Dialog und Konsistenz sind wiederholt formulierte, softwareergonomische Ansprüche.

Die Fehlertoleranz und -handhabung beinhalten neben der angestrebten Vermeidung und systemgesteuerten Behebung von Fehlern eine einfache Rücksetzmöglichkeit für den Benutzer. Der Anspruch der Kontrolle ist mit dem Dialog verbunden, durch Rückmeldungen und Reaktionen seitens der Software auf getätigte Aktionen entsteht das Gefühl der Steuerbarkeit. Unerwartete Reaktionen jedoch führen zu Unzufriedenheit und dem Gefühl von Kontrollverlust. Wichtig ist dabei auch die Konsistenz, die die Orientierung erleichtert, indem beispielsweise gleiche Funktionen gleich dargestellt werden.¹⁰¹

4.5.1 Fazit

Siehe 5.4.1.2 «Die Anforderungen an das Auswahlmenü».

101 (Quellen: *Herczeg, Michael; Software-Ergonomie: Grundlagen der Mensch-Computer-Kommunikation / Michael Herczeg, –Bonn; Paris; Reading; Mass. [u.a.]: Addison-Wesley, 1994* darin «Acht goldene Regeln des Dialogdesigns» von Shneiderman)

5. DAS KONZEPT

5.1 Vorgedanken

Bevor wir anschließend im Detail auf unser Konzept eingehen, möchten wir an dieser Stelle unsere Überlegungen zusammentragen, die sich aus den Recherchen ergaben.

Wirklichkeit und Imagination scheinen sich auf den ersten Blick gegenüberzustellen. Die Polarisation, die Aufteilung in Gegensätze, verstehen wir als den Versuch, die Welt zu erklären, sie einer Ordnung zu unterwerfen. Dabei wird im Allgemeinen nach dem Prinzip «ja oder nein», «wahr oder falsch», «eins oder null», «wirklich oder imaginär» verfahren.

Diese Trennung in «entweder» und «oder» wird jedoch in dem Moment erschwert, in dem man Wirklichkeit als Prozess begreift, der einem permanenten Wandel unterliegt, und demnach keinem klaren, ausschließlichen Ordnungsprinzip folgt. Die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Imagination werden somit fließend, wobei sich die eine aus der anderen zu ergeben scheint.

Vergleicht man bestehende Differenzierungs- und Klärungsversuche, zeigt sich, dass die Begriffe Wirklichkeit und Imagination nicht so einfach voneinander zu trennen sind. Trennt man sie dennoch, lassen sich Fragen formulieren:

Ist Imagination eine Reaktion auf die Wirklichkeit, oder ist Wirklichkeit ein Modell, das in der Imagination konstruiert wird?

Wir möchten diese Fragen unbeantwortet stehen lassen. Vielmehr interessiert uns der Schwebestand, der sich durch die Polarisierung zwischen den Polen ergibt.

5.2 Unser Konzeptansatz

Unsere Recherche führte uns über das Paradoxon und den Traum schließlich zu den beiden «Alice-Büchern». (siehe Fazit 2.4 und Fazit 3.5)

Unsere Erkenntnisse und Entdeckungen bei der intensiven Auseinandersetzung mit den Alice-Büchern gaben uns Impulse für die Form und die Gestaltung, die unsere Arbeit annehmen sollte. Vor allem kristallisierte sich das Anliegen heraus, einige dieser Entdeckungen auch für andere zugänglich zu machen. Dieses nicht auf eine theoretische, Wissen-vermittelnde, sondern ästhetische Weise. Dabei soll der Text nicht durch eine Inszenierung ersetzt, sondern erweitert werden, um einerseits eine neue Visualisierung zu schaffen, und andererseits auf den Ausgangstext zu verweisen.

Daraus formulierten wir unseren Konzeptansatz:

Die Bücher «Alice im Wunderland» und «Alice im Spiegelland» sollen mit ästhetisch interpretierenden Illustrationen frei visualisiert werden. Dazu gestalten wir ein Buch mit dem Originaltext als Bezugspunkt zum Ausgangsmaterial. Die beiden Komponenten Buch und DVD stehen sich nicht als Alternativen gegenüber, sondern ergänzen sich gegenseitig.

5.3 Unser Anliegen

Anschließend stellten wir uns die Aufgabe, mit unserer Arbeit zu einem Verständnis der Bücher beizutragen, das sich von bestehenden Klischees distanziert.¹⁰² Charakteristisch für die Bücher ist die traumartige Atmosphäre und die ungewöhnliche, paradoxe Logik. Beide Aspekte sollen sich durch unsere Arbeit ziehen. Die Recherchen ergaben außerdem, dass es im Text vorrangig um die Begegnungen und unsinnigen Momente geht, weniger um die Handlung. Folglich ist eine Betonung einzelner, vom Handlungsstrang gelöster Episoden sinnvoll. Die daraus

¹⁰² Unter bestehenden Klischees verstehen wir hier: die Betonung halluzinogener Mitteln, einer Phantasie-, oder Kindergeschichte, oder die eines Märchens

entstehende Nonlinearität eignet sich besonders für eine digitale Bearbeitung, da sie digitalen Strukturen entspricht. Der Computer ermöglicht die notwendige netzartige Struktur und bietet die Möglichkeit des Wechselspiels verschiedener Medien innerhalb der Illustrationen.

Unsere Arbeit umfasst daher eine Buch-DVD-Kombination. Auf der DVD befinden sich digitale Illustrationen, eingebettet in das von uns gestaltete Menü. Das Buch enthält die «Alice»-Texte, wobei wir die ursprüngliche Kapiteleinteilung auflösen. Zur Betonung der nonlinearen Struktur unterteilen wir die Bücher in 49 Episoden ein. Jede Episode ist eine in sich geschlossene, kleinere Erzählung. Da die Texte stark von den Sprachspielen leben, gehen wir für die gesamte Arbeit von dem englischen Originaltext aus und liefern im Buch zum besseren Verständnis zusätzlich eine deutsche Übersetzung.¹⁰³

5.4 Die Anforderungen

5.4.1 Die Anforderungen an die DVD

Sowohl in den Illustrationen als auch über die Menüführung soll diese Konfrontation mit der «Logik des Paradoxen» stattfinden. Durch die Brüche mit der gewohnten Logik und Normalität sollen Fragen aufgeworfen werden, die unbeantwortet bleiben und somit vom Rezipienten selbst beantwortet werden müssen.

5.4.1.1 Die Anforderungen an die Illustrationen

Es geht bei den Illustrationen einerseits um die Vermittlung der Atmosphäre, andererseits um abstraktes Denken, weniger um die Handlung der Geschichte.

¹⁰³ Dabei haben wir uns für die Übersetzung von Dieter H. Stündel (von 1998) entschieden, da sie unserer Meinung nach am besten die Sprachspiele in die deutsche Sprache überträgt.

Zum Verständnis muss jedoch teilweise der Handlungsrahmen eingebracht werden. Die Gestaltung soll dabei auf jede einzelne Episode abgestimmt werden.

Die bildnerischen Mittel müssen dabei so abstrakt sein, dass sie dem Betrachter noch genügend Imaginationsfreiraum lassen und nicht redundant zum Text sind. Wir wollen keine vorgefertigten Bilder der Charaktere und der Umgebung liefern, da diese Bilder entweder schon bestehen, oder selbst erfunden werden sollen. Je höher der Abstraktionsgrad ist, desto stärker ist die Irritation, die Fragen aufwirft und Denkanstöße zulässt.

Da durch unterschiedliche Medien verschiedene Sinne angesprochen werden, können in den Illustrationen durch die Kombination der Medien Brüche mit der gewohnten Wahrnehmung erzeugt werden. Die einzelnen Illustrationen unterstreichen nochmals den fragmentarischen Aufbau der Geschichte.

5.4.1.2 Die Anforderungen an die Benutzerführung

Das Menü hat bei uns vorrangig die Funktion, das Anwählen einzelner Illustrationen zu ermöglichen. Um die nicht-lineare Form zu bewahren, darf die Anordnung im Auswahlmenü keine Reihenfolge für die Abfolge der Illustrationen vorgeben. Die Dramaturgie entsteht aus der freien Kombinationsmöglichkeit der Einzelteile und integriert den Betrachter, der ähnlich wie Alice im Suchen und Schauen einen Weg beschreibt. So wie Alice den Wesen des Wunder- und Spiegellandes begegnet und aus diesen Begegnungen unterschiedliche Erkenntnisse gewinnt, trifft der Benutzer auf Textfragmente und Illustrationen.

Das Menü soll dabei leicht verständlich und einfach zu bedienen sein und dennoch die Bedingung erfüllen, Irritationen auszulösen. Auch damit wird die Situation von Alice nachempfunden.

Die Benutzerführung des Menüs ist entscheidend dafür, dass sich der Betrachter nicht gänzlich durch die angestrebte Verwirrung verloren fühlt. In ihr wird wiederum das Prinzip des Paradoxen aufgegriffen: Sie sollte gleichzeitig als Orientierungshilfe funktionieren und mit Irritationen arbeiten.

Aus diesen Anforderungen ergeben sich unter Berücksichtigung der oben genannten Ansprüche folgende Fragen:

Wie gewährleisten wir eine Orientierung, trotz der angestrebten Irritationen?

Wie werden dem Benutzer die Illustrationen gleichberechtigt angeboten, ohne einen Überblick zu verschaffen?

Welche Anordnung der Illustrationen gibt keine Reihenfolge vor?

5.4.2 Die Anforderungen an das Buch

Die Aufgabe des Buches ist vorrangig, den Originaltext zur Verfügung zu stellen. Dieser soll möglichst gut mit der Übersetzung vergleichbar sein. Zusätzlich soll auch hier in der Gestaltung das Prinzip des Paradoxen weiterverfolgt werden. Es soll mit dem digitalen Medium DVD in Verbindung stehen, eine Interaktion soll möglich sein.

6. DIE GESTALTUNG

6.1 Die DVD

6.1.1 Die animierten Illustrationen

6.1.1.1 Die Gestaltungskriterien

Unser Gestaltungsprinzip ist die Collage. Wir haben unsere Gestaltungskriterien so formuliert, dass sie zulassen, auf die jeweilige Episode spezifisch einzugehen und trotzdem einen gestalterischen Zusammenhang zwischen den 49 Episoden zu schaffen.

Das bedeutet, dass wir die uns zur Verfügung stehenden Mittel unterschiedlich akzentuiert einsetzen und damit für eine abwechslungsreiche Mischung an Illustrationen sorgen. Diese Mittel sind: Bild (statisch und bewegt), Typografie und Ton. Sie werden ähnlich zum Prinzip des Traumes zusammengcollagiert. Da es sich um digitale Illustrationen handelt, kommt durch die Komponente «Zeit» die Bewegung als Gestaltungsmittel hinzu.

Allgemein lassen sich den verschiedenen Mitteln einzelne Funktionen zuordnen, wobei es hier zu Überschneidungen kommt. Während mit Typografie Informationen vermittelt, abstrakte Sachverhalte dargestellt und erinnerte Bilder abgerufen werden können, eignen sich Bild und Ton besonders dazu, eine Atmosphäre zu erzeugen. Zudem erwartet man von Bildern meist, dass sie die Wirklichkeit wiedergeben, sie eignen sich daher dazu zu Brüchen zu führen.

6.1.1.2 Die Umsetzung

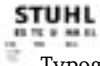
Durch überblendete Echtbilder, die das Dargestellte nur schemenhaft erkennen lassen, entsteht die traumhafte Atmosphäre.

Durch Bewegung und Überblendung lösen Gegenstände ihre feste Gestalt so auf, dass sie jedoch noch Bekanntes und Alltägliches wieder erkennen lassen. Dieser Bruch mit der Wirklichkeit führt zu Irritation.

Beispiel:

Episode 1: Der Fall durch das Kaninchenloch

Hier stellen die überblendeten Bilder des Films das Fallen dar.



Typografie setzen wir in animierter und inszenierter Form ein.

Beispiel:

In Episode 43 verwandelt sich der Laden in einen Wald, angefangen damit, dass ein Stuhl zum Baum wird. In dieser Episode verdeutlichen wir mit der Typografie das Spiel mit den signifikanten Zeichensystemen, die einen inhaltlichen Aspekt in «Alice» darstellen.



Der Fall durch den Kaninchenbau

Der Ton beinhaltet Klang und gesprochene Sprache. Er hat vor allem die Aufgabe, eine Atmosphäre aufzubauen. Natürliche Geräusche schaffen dabei eine realistische Anmutung und Bezüge zum Alltag.

Beispiel für den Einsatz gesprochener Sprache:

In Episode 40 trifft Alice auf die weisse Königin, die durch den Wald gerannt kommt und wie in Trance vor sich hin murmelt. «Bread and butter, bread and butter,...» Die Sprache erzeugt hier eine monotone Melodie, die den Trancezustand verdeutlicht und uns als Untermalung für die Animation dient.

Die erste Episode ist ein Beispiel dafür, dass alle drei Gestaltungsmittel zusammen kommen:

Alice fällt durch das Kaninchenloch ins Wunderland. Charakteristisch an dieser Episode ist das lange Fallen, das nie zu enden scheint und eine Konstante im Hintergrund bildet. Währenddessen gehen Alice einzelne Gedanken durch den Kopf und sie nimmt die Dinge wahr, an denen sie vorbei fällt.

Das traumartige dieser Szene stellen wir mit einer überblendeten, bewegten Echtbildszene dar: Der Blick aus dem Fenster während einer Bahnfahrt wird so gestürzt, dass die Fahrtrichtung zur Fallrichtung von Alice wird. Buchtitel, Gedanken und Gegenstände inszenieren wir mit bewegter Typografie auf dem Echtbild-Hintergrund. Mit der sich konstant wiederholenden Frage «Do cats eat bats? Do cats eat bats? Do bats eat c...» wird die Animation sprachlich untermalt.



In der Halle mit den Türen

6.1.2 Die Benutzerführung

6.1.2.1 Die Navigation

Die Navigation basiert auf den grundlegenden Funktionen der Maus und ist daher sehr einfach: Der Benutzer kann sich über die Maus nach oben, unten, links und rechts bewegen und über Mausklick Aktionen bestätigen. Der Mauszeiger zeigt dabei einerseits, an welcher Stelle man sich befindet, und ist andererseits Träger weiterer Informationen: versteckte Funktionen werden an entsprechender Stelle am Mauszeiger direkt eingeblendet. Eine Hilfefunktion befindet sich in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, und kann bei Bedarf ausgefahren werden. Neben der Beantwortung von Fragen zur Funktion hat der Benutzer hier die Möglichkeit, den Code einzugeben, um unabhängig vom Menü zu den Illustrationen zu gelangen. Außerdem kann er an dieser Stelle die Anwendung verlassen.

6.1.2.2 Der strukturelle Aufbau des Menüs

Unser Menü basiert auf der Struktur eines Möbiusbandes. Es wurde nach dem Leipziger Mathematiker und Astronomen August Ferdinand Möbius benannt, der es im Jahr 1858 entdeckte und 1865 erstmals beschrieben hat.¹⁰⁴

Das Möbiusband ist sowohl eine dreidimensionale Form, als auch eine zweidimensionale Fläche, die innen und außen, oder Vorder- und Rückseite vereint, es ist der Inbegriff einer paradoxen Form.



Das Möbiusband

¹⁰⁴ <http://de.wikipedia.org>

Für die Navigation innerhalb unseres «Menüs» ergibt sich für den Benutzer die Möglichkeit einer grenzenlosen Vorwärts- und Rückwärtsbewegung analog zu der Endlosschleife des Möbiusbandes. Diese Unendlichkeit ist auch in der Vertikale gegeben. Hier ereignet sich jedoch ein irritierender Moment des «Umkippens» von einer Seite des Bandes auf die vermeintlich andere, wenn man über den oberen oder unteren Rand des Bandes hinausgerät.

Bewegt man sich von hier aus in horizontaler Richtung weiter, so gelangt man automatisch wieder an den Ausgangspunkt, an die Stelle vor dem «Umkippen» zurück.

Dieser «Kippmoment» wird als Drehung der Fläche in einer sekundenschnellen Animation gezeigt. Durch die dabei eingesetzte dreidimensionale Ansicht wird der Bruch mit der zweidimensionalen Oberfläche betont.



Der «Kippmoment» in Skizzen

6.1.2.3 Der gestalterische Aufbau des Menüs

Um nicht den gesamten Text am Bildschirm lesen zu müssen, verwenden wir nur kurze Auszüge aus dem Originaltext.

Die Textfragmente sind auf der Oberfläche des Bandes angeordnet. Sie sind jeweils einer Episode entnommen und funktionieren als Schaltfläche, über die man die dazugehörige Illustration auswählt. Somit leiten die Texte die Illustration ein und stellen den Bezug zu der Geschichte her. Der Übergang vom Text zur Animation ist fließend gestaltet. So löst sich der Text langsam auf oder zerfällt, während gleichzeitig die Animation nach und nach zum Vorschein kommt.

Die Anordnung der Texte auf dem Band ergibt sich – der Traumlogik entsprechend assoziativ – aus den inhaltlichen und formalen Verweisen der einzelnen Episoden aufeinander.

Für die unterschiedlich langen Texte, werden unterschiedliche Schriftgrößen gewählt. Dadurch und durch die Möglichkeit das Band aus zwei verschiedenen Distanzen wahrzunehmen, entsteht der Eindruck einer Räumlichkeit in der Zweidimensionalität der Fläche. Der Distanzwechsel geschieht durch «Ranzoomen» und «Wegzoomen» und heisst bei uns gemäss «Alice» «shrinking» und «growing» («schrumpfen» und «wachsen»). Man wird kleiner, indem die Texte größer werden und größer, indem sie kleiner werden.

Der Betrachter trifft ähnlich wie Alice die Entscheidung, welchen Weg er gehen und welche Begebenheit oder Person er treffen möchte. Während seiner Bewegung über die Oberfläche des Menüs hinterlässt er Spuren, die zeitverzögert entstehen. In ihrem Aussehen richten sie sich nach der Illustration, aus der sie «herausgehen» – bei einer aus animierter Typografie aufgebauten Illustration bestehen die Spuren aus Buchstaben oder Zahlen. Diese Spuren dienen einerseits der Orientierung, da der Benutzer erkennen kann, welche Illustrationen er bereits angesehen hat, andererseits stiften sie Verwirrung durch die Veränderung der Navigationsumgebung.

6.1.2.4 Die Gestaltungselemente

Die Schriften für die Texte auf dem Plan werden in den vorhandenen Schnitten benutzt: Eureka Bold für kürzere Texte, Eureka Italic für längere Texte, Eureka Roman für die mittellangen Texte und Eureka Caps für die Informationen des Mauszeigers.

Angelehnt an das Zitat aus Alice: «Was wäre ein Buch, ohne Bilder und Gänsefüßchen...?», zeigt sich der Mauszeiger in der Form eines Anführungszeichens.



Ein Anführungszeichen verweist auf den Ton als gesprochene Sprache und ist ein typografisches und zugleich bildliches Zeichen.

Vorrangig leitet sich die Form daraus ab, dass der Mauszeiger mit dem Betrachter spricht, indem Funktionen dynamisch eingeblendet werden.



Die drei Schriftgrößen im großen und kleinen Modus

6.1.2.5 Die technische Umsetzung

Die technische Umsetzung erfolgt in Flash vom Softwarehersteller Macromedia. Die Software ermöglicht diese spielerische Menügestaltung. Das Programm kann mittlerweile auch mit größeren Datenmengen umgehen, daher ist es kein Problem, Echtbildsequenzen mit einzubinden.

6.2 Das Buch

6.2.1 Der Aufbau

Das Buch enthält den englischen Originaltext «Alice im Wunderland» («Alice in Wonderland») und «Alice im Spiegelland» («Alice Through the Looking Glass») und die Übersetzung ins Deutsche (bzw. die jeweilige Sprache des Landes, in dem unser Paket angeboten wird).

Das Buch stellt die Geschichte in linearer Form zur Verfügung, die in der digitalen Umsetzung abstrahiert und interpretiert wird. Der Text ist demnach einerseits Hintergrundinformation, andererseits ist es uns ein Anliegen, auf ihn zu verweisen. Die Möglichkeit zur Interaktion mit der digitalen Umsetzung erweitert seine Funktion. Im Buch ist zu jeder Episode ein Code enthalten, der den Betrachter zur jeweils zugehörigen Animation auf der DVD führt.

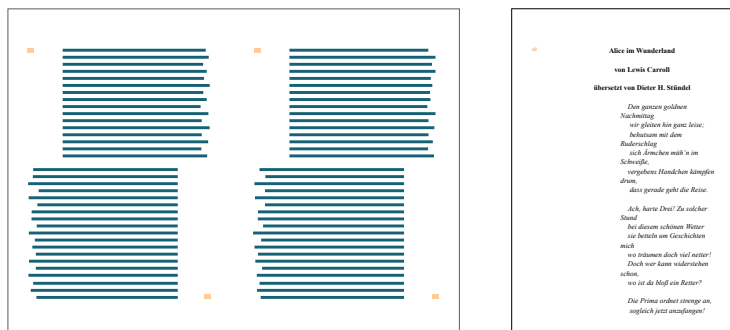
6.2.2 Die Gestaltung

Der Satzspiegel betont einen paradoxen Aspekt in «Alice»: die Gleichzeitigkeit von zwei entgegengesetzten Richtungen. So kann man das Buch in zwei Richtungen – vorwärts und rückwärts – lesen, beides ergibt Sinn.

Um die paradoxe Leserichtung zu erzielen, haben wir den Satzspiegel pro Seite zweigeteilt, ihn gespiegelt und gegeneinander in der Horizontale verschoben. (s.Abb.) Der Leser beginnt mit dem Wunderland. Durch den «gespiegelten» Satzspiegel ist das Spiegelland dazu rückwärts laufend schon anwesend, wird jedoch erst nach Umdrehen des Buches lesbar. Dabei laufen der englische und der deutsche Text parallel, inhaltlich breitet sich so die Doppelseite in der Vertikale aus - Wunderland oben, Spiegelland unten.

Durch dieses Prinzip entstehen vier Textblöcke, die in ihrer Anordnung im Ansatz an die Aufteilung eines Schachfeldes erinnern. Pro Seite ergeben sich zwei

Seitenzahlen – eine für jeden Teil der Alice Bücher, also vier pro Doppelseite. Damit löst die normalerweise zur Orientierung eingesetzte Pagina Irritation aus, wird aber nicht ihrer ursprünglichen Funktion entzogen.



Der Satzspiegel normal und die Unterbrechungen, hier durch den «Mäuseschwanz»

In einigen Fällen wird diese Zweiteilung des Satzspiegels unterbrochen. Typografische Illustrationen wie der Mäuseschwanz und die zwölf Gedichte in der Geschichte lassen sich nicht in dieses Schema bringen.

Als Aufmacher für jede neue Episode steht das jeweilige Textfragment, das dem Textband, bzw. «Menü» entnommen ist. An dieser Stelle befinden sich auch die Codes, über die der Leser direkt zu den Illustrationen auf der DVD zugreifen kann. Die Aufmacher unterbrechen ebenfalls den Lesefluss, hier bleibt jedoch der Satzspiegel konstant.

Bei der Auswahl einer Schrift stand das Kriterium einer guten Lesbarkeit einerseits für den Fließtext im Buch und andererseits für die digitalen Textfragmente, die am Bildschirm gelesen werden, im Vordergrund. Die Entscheidung fiel auf die Serifenschrift Eureka von dem holländischen Schriftgestalter Peter Bilak (1998),

die wir in den Schnitten Roman, Italic, Bold und Small Caps verwenden. Sie wirkt eher klassisch, weist jedoch interessante Eigenheiten und Details auf, was ihr insgesamt einen Erzählcharakter verleiht und für spannungsvolle Formen in großen Schriftgraden sorgt.

Für den englischen Text benutzen wir die Eureka Italic, für den deutschen Text die Eureka Roman. Der Text ist im Flattersatz gesetzt, um die fließende, gegenläufige Bewegung der Textblöcke auf der oberen und unteren Hälfte des Satzspiegels zu unterstützen.

Sowohl die Vorder- als auch die Rückseite des Buches funktionieren als Titel. Die eine Seite als Titel für das Wunderland, die andere für das Spiegelland.

6.2.3 Die Produktion

6.2.3.1 Das Papier

Für die Innenseiten des Buches haben wir das Papier Munken Book von Arctic Paper mit 1,2 fachem Volumen und einer Grammatik von 80g ausgewählt. Es ist ein ungestrichenes Naturpapier mit angenehmer Haptik und einem warmen, gelblichen Weißton. Für den Umschlag verwenden wir ein stärkeres Papier, das zusätzlich mit einer Pappe von vorne und hinten verstärkt wird.

6.2.3.2 Die Bindung

Gebunden werden soll das Buch mit einer Klebebindung. Es war uns wichtig, dass der Buchrücken eine relativ gerade Kante bekommt, damit er der offenen Seite des Buches – der Schnittkante – möglichst ähnlich ist. Damit wird die Trennung von vorne und hinten so weit wie möglich aufgelöst.

6.3 Die Verpackung

6.3.1 Der Aufbau

Die Wahl der passenden Verpackung für die beiden Komponenten unserer Arbeit – Buch und digitaler Datenträger ist von Bedeutung, da sie die Beziehung der einzelnen Elemente zueinander deutlich macht.

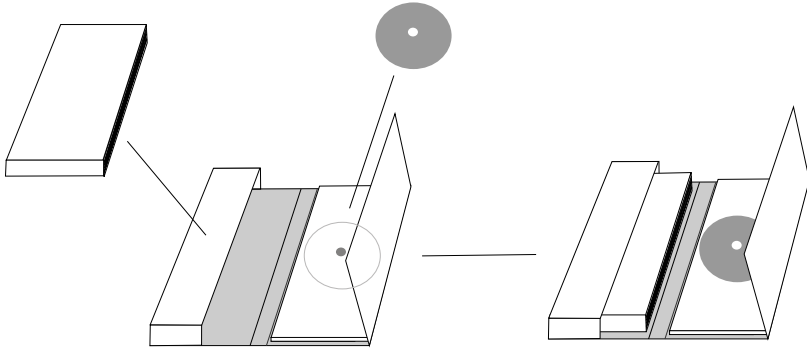
Buch und digitaler Datenträger sollen als gemeinsames «Paket» dargestellt werden (angeboten werden).

Unser gestalterischer Schwerpunkt liegt auf der digitalen Umsetzung, aber wir wollen sie dem Werk Carrolls nicht überordnen, daher haben wir uns für eine gleichwertige Präsentation von Buch und digitalem Datenträger entschieden. Die möglichst neutrale Verpackung sollte beide Medien vereinen, und sie nicht räumlich voneinander trennen – wie es bei einem Schubert eher der Fall wäre – , damit die Entscheidung für das Medium offen bleibt.

6.3.2 Die Gestaltung

In einer buchähnlichen Mappe liegen sie sich wie in der Abbildung gegenüber. Im zusammengeklappten Zustand hat die Mappe die Anmutung eines Buches und kann praktisch verstaut werden. Aufgeklappt hat der Benutzer nun drei Möglichkeiten: Entweder er liest zuerst das Buch, und schaut sich danach die DVD an, oder er schaut sich die DVD sofort an, da er die Geschichte schon kennt. Die dritte Möglichkeit wäre die Kombination beider Medien. Text und Animation stehen parallel zur Verfügung und sind über die Möglichkeit der Eingabe des Codes inhaltlich miteinander verknüpft. Auf materieller Ebene werden die Medien durch die aus einem zusammenhängenden Stück bestehende Mappe verbunden. Auf Vorderseite und Rückseite der Verpackung steht jeweils das Logo, das als weitere

Klammer für die beiden Teile funktioniert. Die Verpackung besteht aus einem stabilen Karton, um eine natürliche Haptik zu erhalten.



6.4 Das Logo

Das Logo besteht aus dem Schriftzug «alice», bei dem der erste und letzte Buchstabe gespiegelt sind. Die Leserichtung bleibt jedoch erhalten, läuft somit der Spiegellung entgegen. Das a kann dabei auch als Spiegellung vom e um die horizontale Achse betrachtet werden. Das Logo ist Wort und Bild in einem und funktioniert sowohl für Englisch, als auch für Deutsch, wie für die meisten anderen Übersetzungen. Das zwischen den gespiegelten Buchstaben stehende lic, ist Abürzung für das Wort «licet»(lateinisch): «es ist erlaubt, es steht frei».

alice

Skizze des Logos

6.5 Die Typografie und das Farbklima

Wir verwenden die Farben Pantone 315 U, ein dunkles, grünliches Blau. Dabei steht das Blau für Konzentration, Grün ist das Innehalten.

Das leicht rosafarbene Hellorange, Pantone 712 U steht insofern gut für Alice, da es Unschuld ausstrahlt. Rosa, die Mischung aus Rot und Weiss, spiegelt die Auflösung des Ichs wieder, das Orange steht für Kommunikation, da die Texte vorrangig aus Dialogen bestehen.

Die Farben beziehen sich hauptsächlich auf das Buch. Für die Lesbarkeit des Textes war die Wahl einer dunklen Farbe notwendig. Die Farben in der digitalen Umsetzung sind allgemein heller gehalten und legen sich nicht nur auf die vorgestellten Farben fest.



Pantone 315 U



Pantone 712 U

Bei der Auswahl einer Schrift stand das Kriterium einer guten Lesbarkeit einerseits für den Fließtext im Buch und andererseits für die digitalen Textfragmente, die am Bildschirm gelesen werden, im Vordergrund. Die Entscheidung fiel auf die Serifenschrift Eureka von dem holländischen Schriftgestalter Peter Bilak (1998), die wir in den Schnitten Roman, Italic, Bold und Small Caps verwenden.

Sie wirkt eher klassisch, weist jedoch interessante Eigenheiten und Details auf, was ihr insgesamt einen Erzählcharakter verleiht und für spannungsvolle Formen in großen Schriftgraden sorgt.

Eureka Eureka

Eureka

Die Schriften in ihrem Größenverhältnis zueinander

Eureka Roman 10 Punkt 1234567890

Eureka Roman 23 Punkt

Eureka Italic 10 Punkt 1234567890

Eureka Italic 23 Punkt

Eureka Bold 10 Punkt 1234567890

Eureka Bold 23 Punkt

EUREKA SMALL CAPS 10 PUNKT 1234567890

EUREKA SMALL CAPS 23 PUNKT

Die verwendeten Schriftschnitte im Überblick

7. Das Schlusswort

Das Buch, das Interface und die Illustrationen sind konzeptionell und gestalterisch soweit ausgearbeitet, dass eine Realisation möglich ist. Zur Verwirklichung des Projektes ist die Zusammenarbeit mit Programmierern nötig.

Rückblickend können wir sagen, dass wir alle unsere vorhergehenden Gedanken zu dem Thema Wirklichkeit und Imagination in unserer jetzigen Umsetzung von «Alice» wiederfinden. Die Auseinandersetzung mit den Büchern und dem damit zusammenhängenden Themenkomplex hat uns sehr begeistert.

Anhang

83

«Alice's Abenteuer im Wunderland». Übersetzt von Antonie Zimmermann. 1869. Diese erste Übersetzung der Alice in eine andere Sprache überhaupt wurde zunächst nicht in Deutschland, sondern in England (von Macmillan, dem Verlag Carrolls) gedruckt und enthält eine kurze Notiz, in der Carroll seiner Übersetzerin für ihre Arbeit Lob ausspricht – ein Lob, das sich vor allem aus Carrolls mangelnden Deutschkenntnissen erklären dürfte.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Helene Scheu-Riesz. 1912. Auch unter dem Titel Liese im Wunderland und dem Verfassernamen »Lewis Carrol« vertrieben.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Robert Guy Lionel Barrett. 1922.

Alice im Spiegelland. Übersetzt von Helene Scheu-Riesz. 1923. Die erste deutsche Übersetzung des zweiten Alice-Teils.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Klara Sternbeck. 1931.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Werner Bloch. 1946.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Anita Hüttenmoser. 1947.

Alice im Spiegelreich. Übersetzt von Werner Bloch. 1948.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Kurt Hansen. 1948.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Gerda Wachsmuth und Peter A. Horn. 1948. Erschien mit der fehlerhaften Verfasserangabe »Lewis Caroll«!

Alice im Wunderland. Bearbeitet und übersetzt von Walter Günther Schreckenbach. 1948.

Alices Abenteuer im Wunderland. Übersetzt von Karl Köstlin. 1949.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Franz Sester. 1949.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Kurt Schrey. 1950.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Sybil Gräfin Schönfeldt. 1955.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Wolfgang Freitag. 1955.

Alice im Wunderland. Eine Mädchenseele zwischen Traum und Wachen. Übersetzt von Wolfgang Gramowski. 1955.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Ingrid Strasser. 1958.

Alice im Wunderland. Alice hinter den Spiegeln. Übersetzt und herausgegeben von Christian Enzensberger. 1963.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Fritz Kölling. 1966.

Alice im Wunderland. Prosaübersetzung von Lieselotte Remané, Nachdichtung von Martin Remané. 1967.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Katrin Behrend. 1970.

Alice im Wunderland. Übersetzt und bearbeitet von Annegret Rausch-Hüger. 1970.

Alice im Wunderland. Übersetzt und für die Bühne bearbeitet von Eberhard Möbius. 1972.

Alice im Wunderland. Übersetzt und bearbeitet von B. Pernot. 1974. Enthält beide Alice-Teile.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Christiane Rochlitz. 1974.

Alice im Spiegelland. Übersetzung von Lieselotte Remana, Nachdichtung von Martin Remané. 1976.

Alice im Wunderland und im Land hinter dem Spiegel. Übersetzt von G. v. Meist und o. Werdau. 1984.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Alexandra Marchl von Herwarth. 1984.

Alice im Wunderland. Übersetzt und bearbeitet von Angela und Andreas Hopf. Umfaßt beide Alice-Teile. 1984.

Alice im Wunderland. Übersetzt von Nanette von Cube. 1985.

Alice im Wunderland in fünf Teilen. Übersetzt von Barbara Teutsch. 1985. Überarbeitete Neuauflage 1993.

- Alice im Wunderland. Übersetzt von Harald Raykowski. 1987.
- Alice im Wunderland. Übersetzt von Dieter H. Stündel. 1988.
- Alice im Spiegelland. Übersetzt von Dieter H. Stündel. 1989.
- Alice im Wunderland. Übersetzt von Angelika Eisold-Viebig. 1991.
- Alice im Wunderland. Übersetzt von Siv Bublitz. 1993.
- Alice im Wunderland. Bearbeitet von Jane Carruth, übersetzt von Monika Harand-Krumbach. 1993.
- Alice im Wunderland und hinter den Spiegeln. Nacherzählt von Susa Hämmerle. 1994.
- Alices Abenteuer im Wunderland. Übersetzt und herausgegeben von Günther Flemming. 1999.
- Alice im Wunderland. Bearbeitet und übersetzt von Erika Krammer und Heidi Lexe. 1999.
- Durch den Spiegel und was Alice dort fand. Übersetzt und herausgegeben von Günther Flemming. 2000.

88

Alice auf Leinwand und Bildschirm

Wochenschau

1932 Alice in U.S. Land. Paramount News. Die Wochenschau zeigt Mrs. Alice Liddell Hargreaves, inzwischen achtzig Jahre alt, wie sie zu den Feierlichkeiten anlässlich des 100. Geburtstags von Lewis Carroll in Amerika eintrifft. Sie spricht von ihrem Bootsausflug mit »Mr. Dodgson«. Aufgenommen am 29. April 1932 an Bord des Dampfers Berengaria der Cunard-Linie im New Yorker Hafen. Länge: 75 Sekunden.

Spielfilme

1903 Alice in Wonderland. Produzent und Regisseur: Ceil Hepworth. Aufgenommen in Großbritannien. Länge: zehn Minuten.

1910 Alice's Adventures in Wonderland (A Fairy Comedy). Produktion: Edison Manufacturing Compa-

ny, Orange, New Jersey, U.S.A. Länge: zehn Minuten (eine Spule). Der Film wurde in der Bronx aufgenommen.

1915 Alice in Wonderland. Produktion: Nonpareil Feature Film Company; Regie: W. W. Young. »ins Bild gesetzt« von Dewitt C. Wheeler. Länge: fünfzig Minuten (fünf Spulen).

1931 Alice in Wonderland. Commonwealth Pictures Corporation. Filmadaptation von John F. Godson und Ashley Miller. Produziert in den Metropolitan Studios, Fort Lee, New Jersey, U.S.A. Regie: »Bud« Pollard. Der erste AliceTonfilm.

1933 Alice in Wonderland. Paramount Productions. Produktion: Louis D. Leighton; Regie: Norman McLeod; Skript: Joseph T. Mankiewicz und William Cameron Menzies. Musik: Dimitri Tiomkin. Länge: neunzig Minuten.

1948 Alice au pays des merveilles/Alice in Wonderland. Produktion: Lou Bunin, Victorine Studios, Frankreich. Regie: Mare Maurette und Dallas Bowers; Skript: Henry Myers, Edward Flisen und Albert Cervin. Marionettenanimation: Lou Bunin.

1951 Alice in Wonderland. Walt Disney Productions. Produktionsleitung: Ben Sharpsteen. Regie: Clyde Geronimi, Hamilton Luske und Wilfred Jackson. Musik: Oliver Wallace. Länge: 75 Minuten.

1972 Alice's Adventures in Wonderland. Produktionsleitung: Joseph Shaftel Produzent: Derek Home; Regie: William Stirling; musikalische Leitung: John Barry; Gesangstexte: Don Black. Länge: neunzig Minuten.

1976 Alice in Wonderland, an X-Rated Musical Comedy.

1985 Dreamchild. Die achtzigjährige Alice (Alice Hargreaves)

1988 Alice Neco z Alenky. Tschechoslowakische Produktion. Buch und Regie: Jan Svankmajer. Kombination aus Realfilm und Puppentrick.

1996 Fairy Tales on Ice: Alice Through the Looking Glass. Regie: Ron Grant; Musik: Marvin Hamlisch. Eisballett, als Video im Handel.

1999 Alice in Wonderland. Produktion: Warner Vision, U.S.A. und Großbritannien. Produktionsleitung: Robert Halmi, Sr., und Robert Halmi, Jr.; Skript: Peter Barnes; Regie: Nick Willing; Musik: Richard Hartley. 875 nachträgliche digitale Effekte. Puppen aus Jim Henson's Creature Shop, die Tenniels Illustrationen nachempfunden sind. Länge: 130 Minuten. Die erste Alice mit Computersimulationstechnik.

2000 Alice Underground. Produktionsleitung: Kathleen Lee für General Productions; Buch und Regie: Robert E. Lee. Optische Effekte durch Überblendung von Einzelbildaufnahmen.

2003 Alice: The Movie (oder auch Dark Wonderland). Produktionsprojekt von Collision Entertainment. Buch: Erich und Jon Hoerber; Regie: Wes Craven. Basiert auf dem Videospiel American McGhee's Alice (2000).

Kürzere Trickfilme

1933 Betty in Blunderland. Regie: Dave Fleischer; Animation: Roland Crandall und Thomas Johnson. Betty Boop verfolgt Gestalten aus den beiden Alice-Büchern, die einem Puzzle entspringen, durch eine U-Bahn-Station und in einen Kaninchenbau hinein. Länge: zehn Minuten.

1936 Thru the Mirror. Walt Disney Productions. Brillanter Mickey-Mouse-Trickfilm, der auf Durch den Spiegel basiert.

1955 Sweepta Thru the Looking Glass. Produktion: King Features Syndicate; Produktionsleitung: Al Brodax; Regie: Jack Kinney. Farbe.

1971 Zvahlar aneb Saticky Slameného Huberta. Produktion: Katky Film, Prag. Buch, Design und Regie: Jan Svankmajer. Zu Beginn dieses Trickfilms wird der »Schebberoch« vorgelesen. »Sequenz offensichtlicher Nonsensaktivitäten.« Farbe. Länge: 14 Minuten.

1972 Alice in Wonderland. Produktion und Regie: Arthur Rankin und Jules Bass.

Desweiteren existieren in nicht überschaubarer Zahl Trickfilmvideos, meistens aus amerikanischer Produktion, aber auch eine russische Fassung beider Alice-Filme sowie die deutsche Produktion »Alice im Wunderland« (Liliput Kinder Video). In der Folge »Summer of 4 ft 2« der Trickfilmserie »Die Simpsons« ist »Alice im Simpsonland« zu bewundern.

Fernsehfilme

1950 Alice in Wonderland. Fernsehaufzeichnung aus dem Ford Theatre vom Dezember 1950.

1955 Alice in Wonderland. Produktionsleitung: Maurice Evans. Ausstrahlung einer Broadway-Produkti-

on. Farbe. Länge: neunzig Minuten.

1965 Curly in Wonderland. Die drei Stooges als Trickfilm.

1966 Alice in Wonderland, or What's a Nice Kid Like You Doing in a Place Like This? HannaBarbera Productions. Buch: Bill Dana. Musik und Gesangstexte: Lee Adams und Charles Strauss. Farbe. Trickfilm. Länge: fünfzig Minuten. Alice verfolgt ihren Hund durch die Fernsehbildröhre.

1966 Alice Through the Looking Glass. TVMusical, ausgestrahlt im November 1966. Skript: Albert Simmons; Gesangstexte: Elsie Simmons; Musik: Moose Charlap; Regie: Alan Handley. Länge: neunzig Minuten.

1967 Alice in Wonderland. BBCFernsehproduktion. Regie: Jonathan Miller. Das Wunderland wird als Kommentar zur viktorianischen Gesellschaft gedeutet.

1967 Abbott and Costello in Blunderland. HannaBarbera Productions. Trickfilm.

1970 Alice au pays des merveilles. Produktion: o.R.T.F, Frankreich. Regie: JeanChristophe Averty. Burleske Produktion mit effektvollen Bild und Tonüberlagerungen.

1973 Through the Looking Glass. BBCFernsehproduktion. Produktionsleitung: Rosemary Hill; Adaptation und Regie: James MacTaggart.

1983 Alice in Wonderland. Ausstrahlung eines BroadwayMusicals. Regie: Richard Burton.

1983 Alice im Wunderland. Produktion: ORFZDF/Nippon Animation/Apollo Film TV Tokio. Produktionsleitung: Endô Shigeo und Andrea Wagner; Buch: Takahashi Fumi; Regie: Taku Sugiyama. 26 Folgen von jeweils 24 Minuten Länge.

1985 Alice in Wonderland und Alice Through the Looking Glass. Produktion: Irwin Allen; Regie: Harry Harris. Lieder: Steve Allen. Zwei Folgen, Gesamtlänge: neunzig Minuten.

1987 Through the Looking Glass. Trickfilm.

1999 Alice through the Looking Glass. Produktion: Channel Four, England. Regie: John Henderson. Soho 601 Digital Productions steuerten Spezialeffekte bei, unter anderem einen 3DSchebberoch.

Unterrichtsfilme

1972 Curious Alice. Skript, Design und Produktion: Design Center Inc., Washington, D.C. Hergestellt für das National Institute of Mental Health. Farbe. Teil eines Antidrogenprogramms für Grundschulkin-der. Länge: etwa fünfzehn Minuten.

1978 Alice in Wonderland: A Lesson in Appreciating Differences. Walt Disney Productions. Realfilm am Anfang und am Ende; dazwischen die Blumensequenz aus dem DisneySpielfilm. Die beabsichtigte Lektion in Toleranz gegenüber Fremden und Andersartigen erfolgt durch eine Diskussion darüber, wie schlecht die Blumen Alice behandelt haben, nur weil sie anders ist.

Die Listen sind Alles über Alice entnommen

Quellennachweis

Alles über Alice | Martin Gardner, übersetzt und ergänzt von Friedhelm Rathjen | Europa Verlag Hamburg, Wien | 2000

Alice's adventures in wonderland | Lewis Carroll | Penguin Books, London, England | 1994

Through the looking glass | Lewis Carroll | Penguin Books, London, England | 1994

Alice im Wunderland | Lewis Carroll | Insel Verlag, Frankfurt am Main | 1963

Alice hinter den Spiegeln | Lewis Carroll | Insel Verlag, Frankfurt am Main | 1963

Lewis Carroll, Das literarische Gesamtwerk, Alice im Wunderland und weitere Erzählungen und Gedichte | Lewis Carroll | Lizenzausgabe für Parkland Verlag, Köln | 2003

Lewis Carroll – Studien zum literarischen Unsinn | Klaus Reichert | Reihe Hansa 165, Carl Hansa Verlag | 1974

Die unbewußte Gesellschaft – Über die mimetische Grundstruktur in der Literatur und im Traum | Elisabeth Lenk | Matthes&Seitz Verlag, München | 1983

Logik des Sinns, Aesthetica | Gilles Deleuze | Edition Suhrkamp, Frankfurt am Main | 1993

Dreaming in pictures, The photography of Lewis Carroll | Douglas R. Nickel | San Francisco Museum of Modern Art, California | 2002

Auf den Spuren von Alice im Wunderland | Christina Björk und Inga-Karin Eriksson | C.Bertelsmann Verlag GmbH, München | 1995

Philobiblon 1932 , eine Zeitschrift für Buchliebhaber | Herbert Reichner Verlag,
Wien | 1932

Intermedialität des Theaters - Entwurf einer Semiotik der Überraschungen | Petra
Maria Meyer | Düsseldorf: Parerga | 2001

Traum und Existenz, Einleitung von Michel Foucault | Ludwig Binswanger | Ver-
lag Gachang & Springer, Bern - Berlin | 1992

Ästhetisches Denken | Wolfgang Welsch | Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stutt-
gart | 1990, 2003

Docuverse, zur Medientheorie der Computer | Hartmut Winkler | Klaus Boer Ver-
lag | 1997

Das Spiel der Logik | Lewis Carroll | Tropen Verlag / Frommann-Holzboog, Köln |
1998

Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse und Neue Folge, Studienausga-
be Band 1 | Sigmund Freud | S.Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main | 1969

Rhizom | Gilles Deleuze, Félix Guattari | Merve Verlag, Berlin | 1977

Software Ergonomie, Grundlagen der Mensch - Computer - Kommunikation | Mi-
chael Herzeg | Addison-Wesley (Deutschland) GmbH | 1994

Der digitale Wahn | Bernhard E. Bürdek | Edition Suhrkamp, Frankfurt am Main
| 2001

Produkt ist Kommunikation, Integration von Branding und Usability | Galileo
Press GmbH, Bonn | 2002

CyberArts 2004 | Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker | Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit | 2004

CyberArts 2003 | Hannes Leopoldseder, Christine Schöpf | Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit | 2003

Die Architektur der Intelligenz, Wie die Vernetzung der Welt unsere Wahrnehmung verändert | Derrick de Kerckhove | Birkhäuser - Verlag für Architektur, Basel, Schweiz | 2002

Digitale Weltentwürfe, Streifzüge durch die Netzkultur | Florian Rötzer | Carl Hanser Verlag, München, Wien | 1998

Wie wirklich ist die Wirklichkeit, Wahn, Täuschung, Verstehen | Paul Watzlawick | Piper Verlag GmbH, München | 1976

Der Mensch und seine Symbole | C.G.Jung, Marie-Louise von Franz, Joseph L.Henderson, Jolande Jacobi, Aniela Jaffe | Walter Verlag, Olten und Freiburg im Breisgau | 1980

Arbeitstexte für den Unterricht, Wahrnehmen - staunen - begreifen | Jutta Kähler und Monika Krahl-Schulte | Philipp Reclam jun. GmbH & Co., Stuttgart | 1999

Beate Waffenschmidt, wissenschaftliche Arbeit, Englische Philologie, 1999

www.wikipedia.org

www.wissen.de

www.psychotherapiepraxis.at/art/systeme/wirklichkeit.phtml#wirklichkeit

www.stud.uni-hamburg.de/users/lit_page/WilsonPrint.htm, 15.5.2005

„Der Klang der Bilder in Robert Wilsons „antigravem“ Musiktheater“

zeus.zeit.de/text/2005/01/Ueberblick_fantasie

„Als die Fantasie rechnen lernte“ Jens Jessen

Bildnachweis

Abb. 1 www.hrc.utexas.edu/exhibitions/online/carroll/images

Abb. 2 Dreaming in pictures, The photography of Lewis Carroll | Douglas R. Nickel
| San Francisco Museum of Modern Art, California | 2002
Plate 21

Abb. 3 Dreaming in pictures, The photography of Lewis Carroll | Douglas R. Nickel
| San Francisco Museum of Modern Art, California | 2002
Plate 54

Abb. 4 Dreaming in pictures, The photography of Lewis Carroll | Douglas R. Nickel
| San Francisco Museum of Modern Art, California | 2002
Plate 42

Abb. 5, 14 [http://www.literaturwissenschaft-online.uni-kiel.de/veranstaltungen/
live.asp](http://www.literaturwissenschaft-online.uni-kiel.de/veranstaltungen/live.asp), Vorlesung Prof.Dr. Anna Margaretha Horatscheck

Abb. 6-8 <http://www.feelgoodanyway.com/interactive/alice.html>, 11.5.2005
Flash Animation von J. Otto Seibold

Abb. 9-11 <http://www.bugtown.com/alice/>

Abb. 12, 13 <http://www.the-office.com/bedtime-story/classics-alice-9.htm>

Abb. 15, 16 <http://www.bookstallsf.com/alice.html> (Bücher, verschiedene
Ausgaben)

Abb. 17-20 eigenes Archiv

Abb. 21, 22 <http://www.addventure.com/addventure/game3>

Abb. 23-26 <http://www.netlit.de/literatur/digital/digital.php3?id=23>,

Abb. 27-30 <http://www.23ltd.ch/nord/>

Danksagung

An dieser Stelle möchten wir uns bei allen bedanken, die unser Diplom begleitet und unterstützt haben.

Prof. Klaus Detjen
Prof. Tom Duscher

Prof. Dr. Petra Maria Meyer
Sven Lütgen

Anton, Ralph, Daniel K., Daniel W., Felix, Julia H., Julia W., Wibke, Hana, Kathi, Antje, Annabel, Steffi, Susanne, Tim, Domi, Melanie, Kaja, Kaja, Benni, Bamber, Vicky, Heike, Joy, Christiane, sowie bei allen Kommilitonen und Kommilitoninnen, und allen, die wir hier vergessen haben.

Allen Professoren und Dozenten der Muthesius-Hochschule, die uns während des Studiums betreut haben. Prof. Klaus Detjen, Prof. Tom Duscher, Prof. Silke Juchter, Prof. Dirk Reinartz (†), André Lützen, Sven Lütgen, Peetsche Peemöller, Prof. Dr. Petra Maria Meyer, Prof. Norbert Schmitz, sowie allen anderen, die uns während unserer Studienzeit begleitet haben.

Karin: Mein besonderer Dank gilt Daniel. Ausserdem danke ich Eva für alles.

Eva: Ich danke Karin und meinen Freunden für alles.

Besonders möchten wir uns bei unseren Eltern für ihr Vertrauen und ihre Unterstützung bedanken, und bei unseren Geschwistern.

