

Einige Vorschläge und Fragen zur Betrachtung digitaler Literatur

Von Roberto Simanowski

Nr. 12 – 03.07.2000

Den Thesen zufolge, die das Rundgespräch Künstlerische Gestaltungsmöglichkeiten von Hyperfiction und Hypermedia einleiteten, ist erstens das Verschwinden des Autors ein *angebliches*, schlägt zweitens der ermächtigte Leser die nicht erbetene Freiheit der Koauthorschaft selbstbewusst aus und laufen drittens die Intellektuellen, viel zu spät gestartet, den neuen künstlerischen Ausdrucksformen (hoffnungslos) hinterher.

Die Skepsis und Kritik, die man dem Duktus entnehmen kann, ist durchaus angebracht und trifft einige in der Debatte zur Netzliteratur oft unterschlagene Nägel auf den Kopf. Die Thesen und Anmerkungen, die der Eröffnung folgten, führen direkt in die Diskussion und sind mir Anlass, meinerseits einige Überlegungen zum Gegenstand anzustellen. Es geht dabei um

1. die Bestimmung von Begriff und
2. Merkmalen des Gegenstandes,
3. um Tod und Leben des Autors und
4. um Tendenzen der digitalen Ästhetik

1. Begriff

Wenn Johannes Auer in seinem Statement die selbst aufgestellte These, Netzliteratur dürfe nur im Netz und nicht auch auf einem anderen digitalen Datenträger möglich sein, falsifiziert, begibt er sich mitten ins Definitionsdilemma, das nicht nur die Mailingliste Netzliteratur seit Jahren umtreibt, sondern auch die Teilnehmer und Juroren mancher Wettbewerbe für Netzliteratur im Unklaren lässt, welche Beiträge auf das Stichwort eigentlich passen.

Auer unternimmt die notwendige Unterscheidung zwischen **elektronischem Text** ("traditioneller, druckbarer Fließtext", der das Netz als Distributionsmittel nutzt), **digitalem Text** ("Literatur, die den Computer genuin ästhetisch nutzt, allerdings auf

lokale Datenträger speicherbar ist") und **Netzliteratur** ("gekennzeichnet durch das Computernetz als ästhetische Bedingung und einzige Existenzmöglichkeit"). Diese Differenzierung geht allerdings wieder verloren, wenn dann digitale Literatur mit Netzliteratur gleichgesetzt wird für den Fall, dass sie die Möglichkeiten der Browsersoftware ästhetisch nutzt (Auer nennt Berkenhegers Hilfe als Beispiel). Zwar stimmt es, dass Browser das Internet für uns visualisieren, aber sie sind keine exklusive Technologie des Netzes, sondern des HTML (Berkenhegers "Hilfe" kann sehr gut auch auf lokalen Datenträgern gespeichert und offline rezipiert werden). Will man an der Unterscheidung zwischen digitaler und Netzliteratur festhalten, kann die für beide Bereiche zu veranschlagende Browserästhetik also nicht als Argument ins Feld geführt werden.

Genuin >netzig< sind dagegen **kollaborative Projekte**, die das Internet als Produktions- und Rezeptionsort benötigen. Hier müssen freilich definitorische Sicherungen eingebaut werden, damit das Merkmal nicht zur Beliebigkeit verkommt. Wenn, wie Auer vorschlägt, ein in einer Mailingliste oder auf einer Webpage zur Diskussion gestelltes "work in progress" durch den netztypischen Kommunikationszusammenhang schon zu Netzliteratur wird, dann sind es freilich auch Thomas Hettches "Null" oder "Abfall für alle" von Reinald Götz. Diskussionsforum und Mailinglist sind mittlerweile Grundausstattung fast aller Projekte im Netz und besagen zunächst nicht viel.

Die kollaborative Erstellung eines Werkes im Sinne einer greifbaren Autorengemeinschaft hingegen, sei dies ein linearer Text wie Beim Bäcker oder ein multilinearer wie Die Säulen von Llaqaan, ist in der Tat netzspezifisch und ist – um dem zuweilen gehörten Einwand gleich zuvorzukommen – schon deswegen nicht mit Mail-Art gleichzusetzen, weil Teilnahme, Adressierung und Tempo hier den ganz anderen Regeln des Netzes unterliegen. Mit dieser Perspektive ist man auch besser für Argumentationen gerüstet, wenn Mitschreibprojekte dann doch als Buch vorgelegt werden. **Nicht die mögliche Existenz des Endprodukts in Buchform, sondern die Notwendigkeit des Entstehens im Netz ist entscheidend.** Das aus einer geschlossenen Gesellschaft bestehende "Null" hat da freilich weniger Chancen, als Netzliteratur zu firmieren, als eine Printversion des in einem offenen Prozess durch die Netzgemeinde geschaffenen "Beim Bäcker" (zur Entstehung dieses Projekt vgl. das Interview mit der Moderatorin in "dichtung-digital"). Allerdings hat "Null" gerade deswegen größere Chancen, wenn es um Qualität und mediale Aufmerksamkeit geht. Dies ist freilich ein anderer Aspekt, dem hier, wo es nicht um die Gesetze des (digitalen) literarischen Feldes geht, sondern um die begriffliche Bestimmung dessen, was unter Netzliteratur oder Hypertext zu verstehen ist, nicht weiter nachgegangen sei.

Damit bin ich beim zweiten terminologischen Problem: **Hypertext**. Dieser von Nelson geerbte Begriff ("By Hypertext I simply mean non-sequential writing; a body of written or pictorial material interconnected in such a complex way that it could

not be presented or represented on paper. Hypertext is the generic term for any text, which cannot be printed.") ist schon von Espen Aarseth seiner Ungenauigkeit wegen problematisiert worden. In seinem Buch "Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature" (1996) erinnert er zum einen an all die Hypertexte, die es auf Papier gibt (Raymond Queneaus *Cent mille milliards de poèmes* ist ein berühmtes Beispiel, Marc Saportas *Composition No 1* ein anderes), zum anderen wandte er sich dagegen, jeden elektronischen Text Hypertext zu nennen. Selbst für den auf Kombinatorik beruhenden elektronischen Text lässt er Hypertext nicht als Dachbegriff gelten, sondern schlägt Cybertext vor ("for texts that involve calculation in their production of scriptons"), während Hypertext auf das Node-Link-Modell beschränkt wird.

Aarseths Reformversuch setzte sich nicht durch. Der alte Begriff war zu etabliert und wurde – statt auf eine Teilfunktion reduziert – als Dachbegriff selbst angesichts der Multimedialisierung des Digitalen gerettet; Aarseths selbst problematisierte den Begriff Cybertext später als ideologisches Konstrukt (vgl. Interview in "dichtung-digital"). Hypertext wird in der amerikanischen Diskussion heute synonym zum Begriff **Hypermedia** verwandt und letzterem aus Loyalität zu alten Begriffsprägungen oft vorgezogen. Wird mittlerweile mit dem Begriff Hypertext ein modernes, auch Bild und Ton einschließendes Textverständnis verbunden, so bleibt das damit Bezeichnete durch das Präfix doch weiterhin klar auf eine wie auch immer geartete Nonsequentialität bzw. Kombinatorik verwiesen.

Dass dies aber nur einem bestimmten Bereich digitaler Literatur gerecht wird und in sich nicht unproblematisch ist, führt Jürgen Daibers Statement vor Augen. Gegen die Apotheosen der Netz-Puristen auf den zerstückelten Text verweist er auf das menschliche Grundbedürfnis nach einem geordneten Erzählen (und spätestens seit Hayden Whites "The Content of Form" weiss man um die Geltungsweite dieses Wahrnehmungsmodus). Wenn Daiber gerade in der bewahrten Linearität (als bewahrter Narrativität) die Zukunft der digitalen Literatur sieht, markiert diese Haltung gewissermaßen ein Umschwenken von der Revolte zur Reform: Gegen die Forderung nach Nonsequentialität und Kooperation wird auf das anthropologische Bedürfnis nach einem bewusst und gezielt organisierten Erzählen verwiesen.

Eine Haltung, die sich übrigens verstärkt auch im amerikanischen Diskurs findet, wie etwa bei Marie-Laure Ryan, die der Hyperfiction bei Nichtbeachtung der traditionellen Erzählgesetze eine Rolle in der Geschichte der Literatur prognostiziert, wie sie die Zwölftontechnik in der Musik spielt (vgl. Interview in "dichtung-digital"). In ihrem für Ende 2000 geplanten Buch "Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media" (Johns Hopkins University Press) untersucht sie die narrativen Konzepte in digitalen Medien und wirbt wie Daiber für einen Spagat zwischen Nonsequentialität und erzählerischer Gestaltung bzw., wie sie es ausdrückt, zwischen Immersion und Interaktivität (vgl. Vorabdruck Chapter 8 in "dichtung-digital").

Die Problematisierung der >traditionellen< Hauptaspekte digitalen Erzählens – Nonsequentialität und Kollaboration – führt folgerichtig zur Akzentuierung anderer, nicht minder an die digitalen Medien gebundener ästhetischer Ausdrucksformen. Ryan etwa postuliert: "The next generation of hypertexts will have to be visually pleasurable" (Interview in "dichtung-digital"), und Daiber legt mit seinem preisgekrönten Trost der Bilder ein Werk vor, das weder >netzig< noch hypertextuell ist und trotzdem die genuinen Möglichkeiten der digitalen Medien nutzt.

In der Kurzgeschichte "Die Schaufensterpuppe" zeigt Daiber eindrucksvoll, wie schon ein Refresh-Tag dem Text eine tiefere Bedeutung geben kann, die so außerhalb der digitalen Medien nicht zu realisieren wäre (vgl. Besprechung in "dichtung-digital"). Intermedialität paart sich hier mit Temporalität bzw. mit der *Tiefenstruktur des digitalen Bildes* (im erwähnten Fall handelt es sich um eine bildextern, nämlich im Quelltext plazierte Bildeigenschaft), bei völliger Wahrung des linearen Erzählgestus.

2. Merkmale

Ist somit deutlich geworden, zu welchen Problemen der unreflektierte Einsatz populärer Begriffe wie Netzliteratur und Hypertext mit ihren Akzenten auf Nonsequentialität bzw. netzspezifische Interaktion führen, so ist zu fragen, wie denn nun der Gegenstand, von dem die Rede ist, bezeichnet werden soll und welche Merkmale ihn kennzeichnen. Zuvor wäre allerdings zu fragen, ob ein umfassender Definitionsversuch überhaupt gerechtfertigt ist. Espen Aarseth gibt in *Cybertext* zu bedenken:

It is dangerous to construct general theories about hyperliterature. Instead we must look at each system as a potentially different technical medium, with aesthetically distinct consequences.

Dieser Einwand der Nichtvergleichbarkeit und Nichtsubsumierbarkeit argumentiert nicht im Paradigma des theoriegeschichtlich gut bekannten Kults des Originals, sondern aus der Einsicht in die unterschiedlichen technischen Voraussetzungen der Werke. So richtig diese Perspektive prinzipiell auch ist, so problematisch wird sie, wenn daraus tatsächlich Typologiesierungsverbote abgeleitet werden, denn es lassen sich durchaus bestimmte Merkmale herausfiltern, mit denen die einzelnen Phänomene beschrieben und gruppiert werden können. Vor der Aufzählung einiger Merkmale zunächst der Vorschlag eines geeigneten Dachbegriffs.

Ich habe oben mitunter von **digitaler Literatur** gesprochen und damit diesen gelegentlich zu hörenden Terminus (vergleichbar ist "elektronische Literatur") bereits als Dachbegriff ins Spiel gebracht. Der Vorteil dieses Begriffs liegt darin, dass

er die Existenz *voraussetzung* zum Hauptkriterium macht und nicht den Existenz *ort* oder die *Struktur*, wie im Falle *Netzliteratur* und *Hypertext*. Er ist dadurch weit genug, um die verschiedenen ästhetischen Ausdrucksformen der digitalen Medien aufzunehmen. Allerdings muss durch eine Zusatzbestimmung die Abgrenzung zu jenen oben erwähnten Texten ("Null", "Abfall für alle") geregelt werden, die zwar auch digital vorliegen, aus verständlichen Gründen aber von dem unterschieden werden sollen, wovon hier unter dem Begriff digitale Literatur die Rede ist.

Dieser Zusatz läge in der **Medienechtheit**. Die digitale Existenzform muss eine notwendige sein, ohne die die spezifischen ästhetischen Eigenschaften des Werkes nicht realisiert werden können. Die Bedingung der Notwendigkeit bezieht sich dabei (Zusatzbestimmung zur Zusatzbestimmung) allerdings ganz klar auf die ästhetische Seite des Mediums, nicht auf die distributive, denn auf der Ebene der Distribution wäre die Notwendigkeit der Existenz in den digitalen Medien aus naheliegenden Gründen (etwa die Umgehung des etablierten Kunst- bzw. Literaturmarktes) immer zu belegen.

Wie aber bezeugt sich die ästhetisch bestimmte Existenznotwendigkeit? Ich sehe folgende vier grundsätzliche Merkmale und gebe zugleich einige Beispiele zur Veranschaulichung:

- **Kombinatorik**

Bsp.: Zeit für die Bombe als klassischer Hypertext, aber auch Die Aaleskorte, Der Assoziationsblaster und das Mitschreibprojekt Snowfields, das die zugelieferten Texte durch Kombination verfremdet

- **Interaktivität**

offline: reaktive Form, zwischen Mensch und Maschine/Programm, im Werk vorprogrammiert, nicht netzgebunden (gleichwohl im Netz anzutreffen) Bsp.: Die Aaleskorte, Auers 'Killpoem'

online: interaktive Form, zwischen Mensch und Mensch via Maschine/Programm, netzgebunden, Bsp.: Beim Bäcker, Der Assoziationsblaster, MUDs

- **Intermedialität**

mediale Grenzüberschreitungen und Interdependenzen, Bsp.: Digital Troja, Trost der Bilder, Grammatron

- **Inszenierung**

dem Werk bzw. Werkteilen sind durch konditionale Programmierung Aspekte der Aufführung eingeschrieben; die werkinhärente Performance bestimmt den Rezeptionsprozess des Lesers (im Gegensatz zur freien Navigation, bei der der Rezeptionsprozess des Lesers den Auftritt des Werkes bestimmt), Bsp.: Das Epos der Maschine, 23:40 sowie der Anfang von Zeit für die Bombe, Hegirascope und Grammatron

Diese Merkmale wären zu diskutieren, zu vervollständigen oder zu verwerfen. Binnendifferenzierungen sind notwendig (nicht nur im weiten Feld der Kombinatorik), Querverbindungen sind zu analysieren (Inszenierungsaspekte verbinden sich z.B. oft mit Interaktivitätsaufforderungen, so offline im "Epos der Maschine" und online in "23:40"), Abgrenzungen sind zu betonen (Kombinatorik ist per se immer auch interaktiv, rechtfertigt durch den spezifischen Fokus aber eine eigene Gruppe).

Die hier vorgeschlagene Definition läuft auf eine Merkmalsalternativität auf der Grundlage *eines* unabdingbaren Merkmals hinaus und lautet:

Digitale Literatur sind künstlerische Ausdrucksformen, die der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedürfen, weil sie sich durch mindestens eines der oben angeführten Merkmale auszeichnen.

Indem digitale Literatur auf diese Weise bestimmt wird, steht man bereits vor einem weiteren Problem: Inwiefern kann angesichts der Intermedialität Literatur überhaupt als Bezugsbegriff aufrechterhalten werden?

Wenn Richard Ziegfeld 1989 in seinem einschlägigen Aufsatz *Interactive Fiction: A New Literary Genre?* (New Literary History. A Journal of Theory and Interpretation, 20/2) den Literaturbegriff noch mit dem Hinweis auf die Proportionalität des Wortes gegenüber der des Images begründen kann, so ist die Frage inzwischen, da Interaktivität zunehmend in Verbindung mit Intermedialität stattfindet, neu zu diskutieren. Kann die Begriffsbestimmung noch medienintern erfolgen, wenn der Gegenstand sich längst transmedial verhält? Die Entwicklung der Technologie drängt hier zunehmend auf eine Begriffsbildung, die diesem Umstand entspricht. Unklar ist, ob der adäquate Begriff durch Neubildung oder Ausdifferenzierung gefunden werden soll.

Ein aussichtsreicher Kandidat könnte der Terminus **Netzkunst** sein, dessen sich ja auch dieses Forum bedient. Aber selbst dieser Begriff ist nicht unproblematisch, da durch die Assoziation "bildende Kunst" die Textkomponente nach ihrer vielleicht nicht mehr gerechtfertigten Akzentuierung nun wiederum ungerechtfertigterweise unterdrückt wird. Der Begriff **Kunst** eignet sich nur dann, wenn er durch einen geschichtlichen Gang zurück vor die Ausdifferenzierung der Künste wieder jene terminologische Gemeinschaftlichkeit der Kunstgattungen herstellt, die er noch in Sulzers "Theorie der Schönen Künste" (1784) hatte und die die Entdifferenzierung in den digitalen Medien nun erneut nahelegt. Diese Frage verlangt ebenso eine gesonderte Diskussion wie die in dem Statement von Randi Gunzenhäuser anklingende nach dem Zusammenhang von Text / Kunst und Spiel (zur Bedeutung der Adventure-Games für Hyperfiction vgl. z.B. Susana Pajares Toscas Beitrag *Playing the Plot* in "dichtung-digital").

3. Wreader

Eine oft gehörte Kennzeichnung digitaler Literatur ist die vom Verschwinden des Autors und von der Autorschaft des Lesers. Diese von der notwendigen Navigationsarbeit des Lesers ausgehende Übertreibung beruht auf dem Theoriehintergrund der Gründerjahre digitaler Literatur (George P. Landow, Nestor des amerikanischen Hyperfiction-Debatte, pointiert 1992 in seinem *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. "contemporary theory proposes and hypertext disposes"). Auer nennt das Konzept vom Wreader also völlig zu recht Ideologie, so wie Reinhard Döhl – der in seinem Statement für den Leser die passende Formulierung "gesteuerter Navigator" findet – völlig zu recht darauf verweist, dass der Autor im Netz keineswegs verschwunden ist. Er ist, wenn man so will, sogar mächtiger geworden, insofern er durch das Setzen bzw. Nichtsetzen von Links nun auch noch die vom Leser realisierten Assoziationen bzw. Intertextualitäten (zumindest auf der Oberfläche) regiert.

Ein weiterer Aspekt in diesem Zusammenhang wird in den Eingangsthesen dieses Forums angedeutet:

Der ermächtigte Leser scheint keineswegs willens, die Arbeit des Autors zu übernehmen.

Diese Beobachtung korrespondiert mit dem oft beklagten mangelnden Erfolg der Hyperfiction, der wiederum zum Großteil eben darauf zurückzuführen ist, dass man einem Autor misstraut, der kein klar konzipiertes Kommunikationsangebot macht, sondern dem Leser die Organisation des Ganzen überlässt. Wenn Ruth Nestvold 1996 noch vermutet: "Eine Autorin, die die Reaktionen ihrer Leser möglichst präzise kontrollieren will, wird sich dem Medium Hypertext nicht zuwenden" (Das Ende des Buches. Hypertext und seine Auswirkungen auf die Literatur, in: Klepper / Mayer / Schneck [Hgg.], *Hyperkultur. Zur Fiction des Computerzeitalters*, Berlin, New York), so räumt man inzwischen ein, dass gerade Hypertext einen starken Autor braucht, der die komplizierteren Strukturen überblickt und in Voraussicht und Kontrolle der Leserreaktion die Textteile sinnvoll anzuordnen vermag (ausgenommen die Mitschreibprojekte, die aber wiederum ein starkes Konzept bzw. einen starken Projektleiter benötigen).

Abgesehen davon bleibt die Autorinstanz natürlich intakt bei Werken, die sich v.a. durch Intermedialität und Inszenierung ausweisen, und in diesen Fällen gilt zumeist auch weiterhin der traditionelle Werkbegriff. Eine Veränderung der Autorrolle liegt allerdings trotzdem vor, und zwar sowohl in Richtung Kooperation wie in Richtung Wreader. Zur Kooperation kommt es durch die Intermedialität der digitalen Medien und dadurch, dass in diesen Medien auf der Grundebene mit Strom geschrieben wird. Ersteres führt wegen der notwendigen multimedialen Kompetenz zur Zusammenarbeit verschiedener Spezialisten (des Wortes, des Bildes, des Tones

usw.). Zweiteres führt zur Zusammenarbeit zwischen diesen Spezialisten und dem Programmierer bzw. Data-Designer (der, als Screen-Designer, auch zur ersten Gruppe gezählt werden kann).

Die diesbezüglichen Einstellungen liegen naturgemäß weit auseinander. Während die einen aus gebotenem Pragmatismus arbeitsteilig vorgehen (beide Preisträger des Pegasus 98 z.B. sind als Zwei-Mann-Kooperationen ausgewiesen), haben andere den Ehrgeiz, die benutzte Sprache in all ihren Facetten selbst zu beherrschen: so etwa Susanne Berkenheger, die aus der sicheren Kenntnis von JavaScript heraus ihr Projekt Hilfe inszeniert, und so Fevci Konuk, der seine ästhetisch wie technisch recht avancierten Werke (Digital Troja, Brainwash) völlig allein produziert, auf diese ">Dichte< in der Arbeit" auch großen Wert legt und Teamworks als unzulässige Kompromisse ablehnt (im Sinne einer Modifikation des Wittgensteinschen Sprechverbots).

Der Fakt, dass alles Erscheinende in den digitalen Medien seine Basis im Technischen hat, macht – gewissermaßen in einer Umkehrung des herkömmlichen Wreader-Begriffs (Leser als Autor) – den Autor zum Leser. Espen Aarseth hat auf den Umstand hingewiesen, dass der Autor digitaler Literatur zunächst Leser der Programme ist, die er für seine Zwecke verwendet. Digitale Texte sind somit vertikale Produkte verschiedener Userbenen mit unterschiedlichen Nutzungspositionen, sie sind, wie Aarseth resümiert:

seldom the work of a single individual and are often comparable to a rule-based, premodern poetics, where the poet creates within a framework of clearly defined elements and constraints laid down by others. (*Cyberspace*)

Es gibt also nicht nur die Autorschaft des Lesers und die des erstarkten Autors, sondern auch und in erster Linie die des Systementwicklers. Die Konsequenzen dieser Sachlage verführen zu der Pointe, dass der alte Streit zwischen Dichter und Ingenieur zugunsten des letzteren entschieden wurde.

4. Spektakel

Der Mythos vom aktiven Leser ist trotzdem ernst zu nehmen. Sieht sich der Leser auch nicht unbedingt als Autor, so erwartet er doch, durch ermöglichte oder abgeforderte Inputs ("Clickactivity") das Gefühl der Beteiligung vermittelt zu bekommen. Ein ablaufender Film wie Robert Kendalls Fortschreibung der visuellen Poesie im Reich des Digitalen, Clue, befremdet in diesem Medium, weil der Leser sich wieder zum Fernsehzuschauer degradiert sieht. Man will mindestens selbst das Werk erkunden. Das zugrundeliegende Bedürfnis des Beteiligtseins führt zur Frage der ästhetischen Tendenz digitaler Literatur.

Reinhard Döhl erinnert angesichts vorgebrachter Enttäuschungen über die Werke digitaler Literatur daran, dass sich das Internet noch im status nascendi befinde. Wer in Großperspektiven denkt – die dem mit Multilinearität, Kollaboration und Intermedialität verbundenen Paradigmenwechsel des ästhetischen Ausdrucks ja durchaus angemessen sind – folgt sicher gern der Beschwichtigung. Allerdings sollte man nicht den Eindruck erwecken, als habe die Sache erst gestern das Licht der Welt erblickt. Es gibt inzwischen eine Tradition, und es gibt sogar schon Abgesänge, und zwar nicht nur von denen, die noch nie im Internet waren. Robert Coover, der einst mit seinem euphorischen Essay "The End of Books" (1992) dem exotischen Thema Hypertext das Publikum der "New York Times Books Review" verschaffte, meint nun, Anfang 2000, die große Zeit der Hyperfiction sei vorbei. In seinem Essay Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age beklagt er die Multimedialisierung des Webs als Rückkehr zur Linearität und zum Film, "that most passive and imperious of forms", und notiert einen "constant threat of hypermedia: to suck the substance out of a work of lettered art, reduce it to surface spectacle."

Andere, wie Ryan und sicher auch Daiber, lehnen diesen Pessimismus ab und argumentieren zum einen mit dem Wert der Immersion, zum anderen damit, dass auch ein unidirektionaler Mediengebrauch keineswegs Passivität per se bedeutet. Und doch: Die Furcht vor dem Spektakel ist nicht unbegründet. Sie ist zwar nicht neu – man denke an Postman, man denke an Jochen Schulte-Sasses Rede von der "Dramaturgie des Spektakels" angesichts der Verdrängung der Schriftkultur durch die elektronische Kultur (in: Gumbrecht / Pfeiffer, Materialität der Kommunikation, 1988) –, aber mit der zunehmenden Leistungsfähigkeit des Netzes und der heimischen Computer erfährt diese Entwicklung einen weiteren Schub.

Mit der Durchsetzung von Flash wird das "Klickibunti", von dem Beat Suter in seinem Statement spricht, überdies eine neue Qualität erreichen. Das ästhetische Ereignis wird sich weiter des Sinns entledigen bzw. in der Ästhetisierung des Banalen und des Kommerziellen bestehen. Lumicon gibt einen Vorgeschmack auf ersteres, die Flash-Site von Ford ein Beispiel für letzteres, zu dem Fevci Konuks künstlerisches Flash-Projekt Brainwash eine kritische Auseinandersetzung darstellt (vgl. die Sammlung von Flash-Ästhetik als Vorausblick auf das Kommende). Die Auskunft eines Flash-Projekts, das Internet sei mehr als eine gewaltige Informationsquelle, nämlich eine völlig neue Qualität der Präsentation, zielt auf eben diese sich abzeichnende Akzentuierung des Äußerlichen. Was zu erwarten ist, ist eine Ästhetik des Events mit einem doppelten Akzent auf Animation: Rezipiertes und Rezipient, animierte Bilder / Worte und animierte Leser.

Animation ist fester Bestandteil der Philosophie des Events: Das Publikum muss >angewärmt< und einbezogen werden, es muss das Gefühl haben, eine Rolle zu spielen. Digitale Ästhetik unterstützt schon durch das Merkmal der Interaktivität genau dieses Gefühl des spürbaren Beteiligtseins. Selbst medienkritische Projekte wie der Shredder oder der Discoder stehen durch ihre Zertrümmerung der Schrift

(vgl. dazu Christiane Heibachs Artikel über Texttransformation in "dichtung-digital") dem Event verdächtig nahe. Die Entsemantisierung der Schrift erfolgt hier in kritischer Absicht, gleichwohl vollzieht sie sich im Modus des Spektakels. Auch die Technologie des Hypertextes steht ja im Grunde dem Spektakel nahe, wobei das Klick-Yourself-Modell oft für den Mangel an tieferer Bedeutung des formalen Settings entschädigen muss. Die Übertreibung des Klick-Gefühls findet man im erfolgreichen Assoziations-Blaster – eine Parodie zwar auf sich selbst, trotzdem aber funktionstüchtig als weitgehend sinnenthobene >Association der Beteiligten< (vgl. die Besprechung in "dichtung-digital"). Dass das Mitmachen für den Mangel an Qualität entschädigen kann, bestätigt Marie-Laure Ryan, wenn sie im Hinblick auf interaktive Geschichten im Netz schreibt:

From the point of view of a participant a plot that would not be very interesting for a pure spectator may become fascinating - just as playing a tennis game not worthy of televising may be a richly rewarding experience for the player. (Interview in "dichtung-digital").

Tritt – so die vorausgreifende Vermutung – das Spielen, das Mitspielen, das Aktiv-Sein also an die Stelle von Qualität und Sinn? **Kommt digitale Literatur erst in der Dramaturgie des Spektakel wirklich zu sich selbst?** (Sie basierte ja von Anfang an auf der Verführung des technischen Effekts). Schulte-Sasse hielt fest: "Die Dramaturgie des Spektakels benutzt und vertraut kaum noch der Sprache, um ihre Ziele zu erreichen." Muss man also eine kritische Ästhetik des digitalen Bildes fordern? Sollte man eine Phänomenologie des **digitalen Kitsches** erarbeiten? – Es bleibt die Frage, ob sich das Medium tatsächlich noch im Geburtsstadium befindet oder ob es nicht schon bei Begräbnissen angekommen ist. Im Grunde vollzieht es beides zugleich in einer von keinem anderen Medium bisher bekannten Geschwindigkeit. Zur Diskussion stehen Fragen genug: Was wurde auf dieser Reise bereits verworfen? Was hat warum nicht funktioniert? Was hat Zukunft? Was, schließlich, soll man wünschen?