

# Trost der Texte. Kitsch und Technik oder: Die Versuchungen der Multimedialität

Von Roberto Simanowski

Nr. 4 – 01.09.1999

## Abstract

Der zweite Preisträger des Pegasus-Wettbewerbs 1998, *Trost der Bilder*, ist so multimedial wie der erste, *Die Aaleskorte*, und zeigt dies schon im Titel an. Im Text ist dann allerdings nur noch vom Trost der Worte die Rede, denn nach einer Kritik der Psychographie, als dem betrügerischen Versprechen "unbeschränkten Erfolgs durch bessere Menschenkenntnis", und nach der Antithese "Das Leben ist trostlos ...Das Brot fällt mit der Nutella-Seite voraus in den Dreck ...und Sie werden sterben" werden den Lesern Trostgeschichten angeboten. Um die für den Leser geeignetsten Trostgeschichten zu ermitteln, soll dieser jedoch zuvor in einem interaktiven Multiple-Choice-Test durch die Beantwortung von sechs Fragen sein Persönlichkeitsprofil erstellen. Die Fragen sind albern oder abwegig, die Eingabe der Leser ergibt unlogische oder widersprüchliche Reaktionen und führt nicht wirklich zum Angebot individueller Geschichten, sondern nur zu einer (recht fragwürdigen) individuellen Reihenfolge der 13 Kurzgeschichten in den Rubriken Liebe, Sport, Kinder, Autos, Drogen, Filme.

-Die Eröffnung des Werkes und auch einige allzu vordergründig in den technischen Effekt verliebte Bildanimationen in den folgenden Geschichten deuten auf das häufig zu beobachtende Missverhältnis zwischen technischem Engagement und semantischer Einholung der programmierten Effekte. Da jedoch der wiederholte Uernst des Szenariums den parodistischen Ansatz nicht übersehen lässt, könnte der digitale Kitsch, der in dieser intendierten Gestimmtheit des Technischen steckt, als ästhetisches Konzept, gewissermaßen als eine Art modifiziertes *Camp* verteidigt werden und dann auch wieder den Titel rechtfertigen: der Trost liegt im Ornament und seiner technischen Existenz, die animierten Bilder sind nichts anderes als die gewollte Feier ihrer selbst.

Für eine solche Perspektive mangelt es den Geschichten allerdings an mangelnder Qualität. Sie sind stilistisch zu gut (von einigen Schnitzern abgesehen) und inhaltlich zu gewichtig, um eine ambitionierte Präsentation des Bedeutungslosen als Gesamtkonzept stützen zu können. Sie bedienen weder den parodistischen Zugriff,

mit dem "Trost der Bilder" hinsichtlich der Psychographie begann, noch den bewußt kitschigen, den manche technische Effekte nahe legten. Gerade die Substanz der Geschichten entlarvt die unreflektierte Verliebtheit der Autoren (oder des Designers unter ihnen?) in technische Effekte. Trost der Bilder erweist sich als eine lose Sammlung recht gut geschriebener Geschichten und sehr gut programmierter Bildanimationen, die ein Rahmen zusammenhalten soll, der in keiner der möglichen Perspektiven trägt.

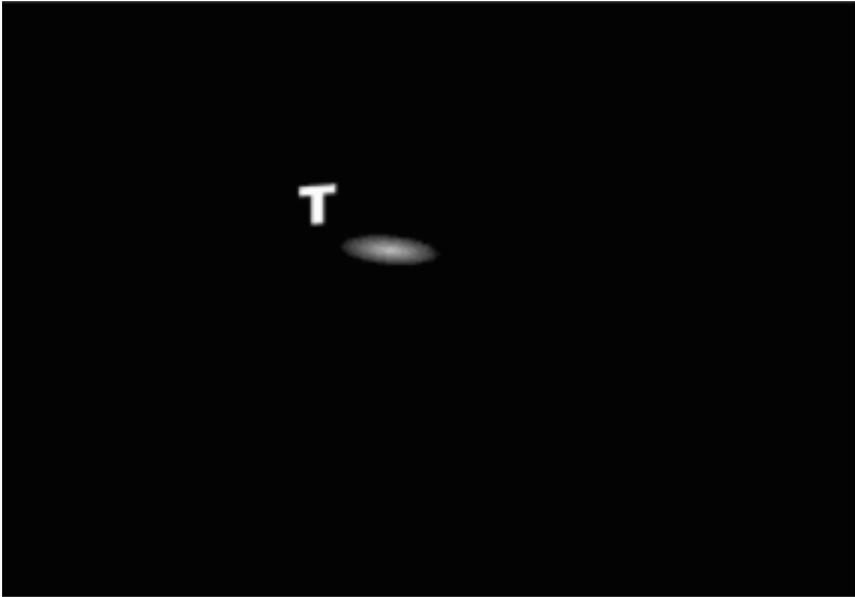
Der Gewinn des Scheiterns - der ungeplante Trost - sind einige Texte, die in origineller und überzeugender Weise Wort und animiertes Bild verbinden und ästhetische Ausdrucksformen finden, die im Printmedium unmöglich sind. Hier ist das Bild nicht nur illustrative Beigabe, sondern integraler Bestandteil der literarischen Gestaltung, wobei die tiefere Ebene des Textes zum Teil gerade im Bild liegt. "Trost der Bilder" ist insofern zwar als Ganzes gescheitert, in seinen Teilen jedoch ein interessanter Beitrag zur Ästhetik digitaler Literatur.

Jürgen Daibers und Jochen Metzgers "Trost der Bilder," Gewinner des zweiten Preises von *Pegasus* 1998, beginnt mit einem Versprechen und einer Lüge. Während der Titel Bilder als Heil in einer noch unbestimmten Situation anpreist, ist in der Einleitung von "Trostgeschichten" die Rede. So wie die "Aaleskorte" vorgibt, Film zu sein, und keiner ist, so lässt "Trost der Bilder" eine Bildergalerie erwarten und bietet dann doch 'nur' eine Galerie von Kurzgeschichten. Diese sind eingebettet in Musik und eine 'interaktive' technische Spielerei, begleitet von bewegten Bildern. Viel Multimedialität also, die die Jury wie im Falle der "Aaleskorte" zur Vergabe eines Preises bewogen haben muss. Dabei hätten diese bebilderten Geschichten, so mögen 'Ungläubige' einwenden, genauso gut gedruckt werden können. Und in der Tat, es handelt sich um konventionell erzählte Geschichten, die einen klaren Anfang und ein klares Ende haben und dazwischen keinerlei Hypertextstruktur. Ist "Trost der Bilder" also ein Betrug? Nein, jedenfalls nicht im hier gemeinten Sinne. Es ist im Gegenteil beinahe eine Sammlung verschiedener Ausdrucksformen der digitalen Literatur, die keineswegs gedruckt werden könnten.

## **Bühnenshow**

Der Text startet wie eine Bühnenshow: schwarzer Hintergrund, eine Tür öffnet sich oben rechts und läßt ein weißes T hinein, das sich über die Bühne bewegt, unter dem T ein weißer Lichtkegel. Plötzlich ein weiterer Lichtkegel, dann ein dritter. Drei Spots und ein T füllen nun die schwarze Bühne. Aus dem T löst sich ein zweites,

zwischen beiden wächst ein O heran, bald kommen weitere Buchstaben hinzu, bis der Titel geformt ist.



(verkleinerte Nachbildung des Originals)

Eine grandiose Eröffnung in technischer und ästhetischer Hinsicht. Der Leser fühlt sich in einen dunklen Saal vor eine Bühne versetzt und erwartet den Fortgang der Performance. Da nichts weiter geschieht, bewegt er schließlich die Maus auf jenes mit markierten Diagonalen versehene Trapez unter dem Titel, das sich nun als Menü herausstellt. Bei Mouseover-Kontakt erscheint ein grün ausgefülltes Dreieck am rechten Trapezrand mit dem Wort >weiter<, Mouseover auf der anderen Seite des Trapezes ergibt ein blau ausgefülltes Dreieck mit dem Hinweis >zurück zum vorigen Abschnitt<. Dem Zuschauer obliegt es also selbst, die Sache voranzutreiben.

Die nächste Szene ergibt ein Männergesicht im schwarzen Hintergrund und einen weiß geschriebenen Text, der genau so beginnt, wie eine Bühnenshow beginnen könnte: "Meine Damen und Herren, kennen Sie die Psychographie? Nein? Macht nichts. Ganz kurz, in medial-mundgerechtem Umfange aufbereitet, eine Einführung: Mit der Psychographie erfahren Sie unbeschränkten Erfolg durch bessere Menschenkenntnis". Der/die Sprecher/in, das ist bald klar, hält nicht viel von der Psychographie.



Der Klick auf >weiter< bringt es an den Tag. Neben einem Frauengesicht steht hier: "Meine Damen und Herren, unsere These lautet, die Psychographie ist Müll." Die gegebene "Antithese" heisst: "Das Leben ist trostlos", mit der griffigen Zusammenfassung: "Das Brot fällt mit der Nutella-Seite voraus in den Dreck, die schönen Frauen und Männer sind in Begleitung, die Zeit vergeht und Sie werden sterben."



Wer nach dieser Erinnerung an den eigenen Tod im Programm bleiben will, wird schließlich eingeladen, sich durch einige Geschichten trösten zu lassen. Der Trost, so die Botschaft hier, liegt also nicht im Bild, sondern im Wort.

## Digitale Therapie

Um herauszufinden, welche Geschichten für den Leser am geeignetsten sind, soll mittels sechs Multiple-Choice-Fragen dessen Persönlichkeitsprofil erstellt werden.

Die Fragen sind vom Stile "Wo möchten Sie leben", "Welche Persönlichkeit des öffentlichen Lebens verehren Sie", "Was kommt in ihrem Leben zu kurz" - die möglichen Antworten lauten: "Wallstreet, Insel, Bauernhof", "Helmut Kohl, Lady Di, Mutter Theresa", "Sex, Nachdenken, Ausspannen". Je nach Antwort steigen oder fallen die sechs Icons (Liebe, Filme, Autos, Sport, Drogen, Kinder), die sich auf der x-Achse eines Diagramms befinden. Diese Icons repräsentieren die Sparten, aus denen später eine bis vier Kurzgeschichten abgerufen werden können. Nach der letzten Antwort bewegen sich die Icons an den rechten Rand des Bildschirms, gemäß ihrer Position in der Vertikale (das oberste Icon im Diagramm nimmt somit die oberste Position am Bildschirmrand ein), womit also die persönliche Reihenfolge erstellt wurde, nach der die Leserin nun die Trostgeschichten aufrufen sollte.



Das alles ist sehr beeindruckend in technischer Hinsicht. Was aber transportiert es darüber hinaus? Was soll die Rede vom Elektro-Therapeuten, der nach erfolgter Testauswertung individuell zugeschnittene Trostgeschichten verordnet. Zum einen stimmt es nicht, denn der Therapeut verordnet keine Trostgeschichten, sondern legt, was ein großer Unterschied ist, lediglich deren Reihenfolge fest. Zum anderen fragt man sich, ob dieser Test nicht insgesamt ein Betrug ist. Ergeben unterschiedliche Antworten tatsächlich unterschiedliche Reihenfolgen? Ja; sie tun es. Aber gibt es wirklich eine Logik hinter dieser Differenz?

Es sieht ganz danach aus. Wer z.B. zugibt, dass der Partner stöhnt, man sei eine Schlaftablette, erhält ein steigendes Sport-Icon, bei >Workaholic< fällt das Autos-Icon, empfindet der Partner einen als >der/die Falsche<, sinkt das Kinder-Icon. Natürlich verbraucht Sport nicht nur Energie, sondern macht auch energischer und natürlich liegt der Trost nicht gerade in Kindergeschichten, wenn die Beziehung davor steht auseinanderzubrechen. Von ebenso überrumpelnder Plausibilität ist das Ergebnis bei der Frage nach der am meisten bewunderten Person des öffentlichen Lebens: Mutter Theresa verursacht ein steigendes Liebe-Icon, Lady Di nichts, Helmut Kohl ein steigendes Sport-Icon; wer der schnellen Zustimmung widersteht, fragt sich freilich, welche Logik in dieser Zuordnung liegt: warum lässt

Mutter Theresa, die für ihre Liebe bekannt ist, das Liebe-Icon steigen, warum Kohl, der nicht als Sportler berühmt wurde, das Sport-Icon.

Wenn indes auf die Frage "Was spricht Sie positiv an" die >Bundestagswahl< das Kinder-Icon fallen läßt, ist der Bezug schon schwerer zu erstellen. Auch das steigende Sport-Icon beim ebenfalls zur Auswahl stehenden >Armageddon<, der biblischen Metapher für politische Katastrophe, leuchtet wenig ein. Und warum verursacht der Bauernhof als Wunschlebensort eigentlich steigende Autos- und Sport-Icon?

Bedenkt man die Willkür der Reaktionen und hat man einmal ihre Inkonsistenz erkannt, ist man nicht mehr lange der Meinung, dass dieses Anfangsspiel der Interaktion ernst genommen werden sollte. Welche Funktion aber hat es dann? Ist es bloße technische Spielerei, digitaler Kitsch, der einem schwachen Werk mit einigen Effekten aushelfen soll?

Die Frage des digitalen Kitsches werden wir noch ausführlich behandeln. Hier sei zunächst nur festgehalten, dass dieses Interaktionsspiel recht gut den Aspekt der Performance aufgreift, mit dem das Ganze begann, und damit den Kitschverdacht in gewissem Sinne entkräftet. Versetzte die Eröffnung der Show mit weißem Spotlicht im abgedunkelten Saal die Leser in die Rolle von Zuschauern, zeigt sich nun, dass sie in eine Show geraten sind, in der sie selbst auf die Bühne müssen. Man kennt diese Art Interaktion von Kleinkunstdarbietungen und man weiß auch, dass sie mitunter nicht wirklich den weiteren Ablauf der Show bestimmt, sondern mehr einer Aufwärmung von Publikum und Künstler dient. Die scheinbare Interaktion in *Trost der Bilder* könnte unter diesem Aspekt gesehen werden.

Ein gewichtigeres Argument ist allerdings der Unernst, den die Autoren immer wieder betonen. Dies beginnt im "Klappentext" und ist unüberhörbar in der Einladung zum Psychotest - "Welcher Form des Trostes bedürfen Sie? Um dies herauszufinden, machen Sie doch *auf die Schnelle* [Hervorhebung R.S.] ein paar Angaben über sich selbst..." - sowie in der Erklärung zur Testdurchführung: "Anklicken, lesen und sich besser fühlen!!!"

Man hat bald begriffen, dass der Witz darin liegt, die Leser, nachdem sie gerade belehrt wurden, dass die Psychographie Müll ist, zu einem Psychotest zu verführen, der ganz offensichtlich auch Müll ist. Die Gutgläubigen, die wirklich meinten, dieser Test werde sie den für sie richtigen und wichtigen Geschichten zuführen, werden als Dummköpfe vorgeführt (wenn es tatsächlich eine Bühne gäbe, auf der sich die Show abspielte) bzw. erkennen sich selbst als solche. Sie wenden vielleicht ein, dass der Witz nicht aufgeht, weil er auf einer falschen Voraussetzung beruht: wenn keine Alternative besteht, diesen ominösen Test des Persönlichkeitsprofils zu umgehen und direkt zu den Geschichten vorzuschreiten, ist der Lacher freilich leicht zu haben und die implizite Publikumsbeschimpfung nicht viel wert. Jedoch, die Alternative besteht. Sie ist kaum sichtbar, aber sie existiert: im Menütrapez gibt es die Funktion

"diesen Absatz überspringen". Dass sie so versteckt ist (die Funktion wird erst bei Mouseover sichtbar) ist kein Zeichen nachlässiger Programmierung, im Gegenteil: wer wirklich die Abneigung gegen diesen dummen Text spürt und nach der Alternative sucht, der wird mit dem Ausweg belohnt. Die anderen müssen eben den Spott ertragen.

Wie steht es nun aber um die Trostgeschichten im einzelnen? Und was haben diese mit dem ganzen Vorspiel zu tun? Der zweiten Frage ist an späterer Stelle nachzugehen, zunächst seien einige der Geschichten mit ihren raffinierten technischen Effekten vorgestellt.

## Die Texte

In den sechs Rubriken befinden sich jeweils eins bis drei Kurzgeschichten (insgesamt 13), die wiederum aus je drei bis neun Nodes bestehen. Themen sind u.a. Sportereignisse, Autounfälle, die Liebe zu einer Schaufensterpuppe, kleine Alltagsbeobachtungen. Erzählt wird in der ersten Person oder mittels eines auktorialen Erzählers.

Den linear erzählten Geschichten ist jeweils ein animiertes Bild neben oder hinter dem Text zugegeben, das eine mehr oder weniger große Bedeutung für die Geschichte hat. In manchen Fällen ist das Bild eher Dekoration und in diesen Fällen ist die Notwendigkeit der digitalen Existenz der Geschichte recht fraglich. Man hätte ohne Verlust auf das Bild verzichten oder dieses dem gedruckten Text begeben können. Diesen Eindruck hat man um so mehr, als die Geschichten zumeist recht genaue Beobachtungen wiedergeben und gut erzählt sind (zu den peinlichen Ausnahmen kommen wir später), der Text also für sich allein stehen kann. Die ausdrucksstarken Formulierungen neben dem raffinierten Design der Bilder erzeugen mitunter den Effekt des Nebeneinanders zweier starker 'Charaktere', die sich nicht wirklich für die gleiche Sache interessieren.

In anderen Fällen gehen die Bilder über die Funktion der Untermalung hinaus. Sie sind performativ, indem sie das vermitteln, was der Text beschreibt, oder sie sind ein Subtext, der sich schließlich überraschend als Schlüssel des Ganzen erweist. Diese Fälle sind hochinteressant wegen ihrer raffinierten Semantisierung des technischen Effekts. Hier wird deutlich, was digitale Literatur leisten kann und was keine andere Kunstform vermag. Es seien im folgenden vier Beispiele ausführlicher vorgeführt.

## Selbstmörder

In einer der Geschichten hat sich ein Mann die Pulsadern geöffnet. Es wird berichtet, wie das Blut auf dem Teppich eine Lache bildet und der Leser interpretiert das im Hintergrund des Textes kreisende runde, rötliche Gebilde bereitwillig als Blutlache. Als das Telefon klingelt, beschließt der Selbstmörder zu warten, ob es zehn weitere Male klingeln würde, dies dann als Schicksalszeichen zu nehmen und umgehend den Notarzt zu rufen. Das Telefon klingelt weitere zehn Mal. Aber der Anruf hält nicht, was er versprach. Mit italienischem Akzent meldet sich der Pizzaservice, der seinem Computer entnimmt, dass der Adressat bereits neun Pizzen bestellt hat, und nun die zehnte als freie Lieferung anbietet. Damit endet die Geschichte. Das kreisende Gebilde hat sich verkleinert und ist am Textende zur Ruhe gekommen, deutlich erkennbar jetzt als Salamipizza. Sie bildet im doppelten Sinne den Schlusspunkt der Geschichte; eine Pointe, die gut gesetzt ist und mit der vorgenommenen Transformation von Blutlache zu Pizza die verfahrenere Situation des Selbstmörders schlagartig vermittelt. (vgl. Nachbildung der Geschichte)

Dieses Beispiel zeigt, wie Multimedialität zur Dekonstruktion eingesetzt werden kann. Legt der Text zunächst eine Signifikation des Bildes nahe, die dem Denotat des Textes entspricht, transformiert die Verkleinerung des Bildes dieses zur Banalität und nimmt dem beschriebenen Akt des Selbstmordes jegliche existentielle Würde. Der Vorgang der Dekonstruktion scheint damit die Entscheidung des Selbstmörders zu bestätigen, womit die Geschichte auf einen unbeirraren Pessimismus hinausläuft. Dieses Gefühl wird verstärkt durch die vorangegangene Wiedergabe der plötzlichen Hoffnung des Selbstmörders angesichts des fortwährenden Klingelns: "Er würde leben, durch eine seltsame Fügung leben"; "Als der Mann den Hörer abnimmt, spürt er eine Berührung in seinem Nacken. Es ist ein Streicheln, eine Liebkosung, ein Wärmeimpuls, welcher das Dasein endgültig zu ihm zurückbringt". Die Entdeckung, dass diese Hoffnung nur den aufdringlichen Verkaufsgebaren eines Pizzahändlers entsprang, bestätigt auf makabre Weise den Entschluss, aus dem Leben zu scheiden.

Auf einer höherstufigen Textebene entnimmt man dem Text allerdings die gegenteilige Botschaft. Versteht man die Geschichte insgesamt als Zeichen, erkennt man bald, dass der Ausgang der Animation des Blutlache-Pizza-Images die Kontextabhängigkeit der Signifikation vor Augen führt. Die Dinge sind nicht, was sie zunächst zu sein scheinen, sie sind in großem Maße Ergebnis unserer Wahrnehmung, von dieser abhängig und also durch diese veränderbar.

Darin liegt der moralische Grundton dieser Geschichte versteckt: die Anwendung der Erkenntnis aus der Rezeption der Erzählung auf deren Inhalt fordert, eine so folgenschwere Entscheidung wie den Selbstmord aufzuschieben, bis sie sich in neuen Kontexten als übereilt herausstellt. Die trostlose Situation des Selbstmörders, die durch die Pizza-Enttarnung noch verstärkt worden zu sein scheint, weicht damit

dem durch diese Enttarnung implizierten Trost, der in diesem Falle tatsächlich ein Trost des Bildes ist.

## Schaufensterpuppe

Dies ist die skurril-komische Geschichte von der tragischen Liebe eines Mannes zu einer Schaufensterpuppe. Diese Liebe beruht auf dem Blick. Als der Mann sich mit der Puppe im Kaufhaus einschließen lässt, zieht er sie nicht aus und berührt, wie es heißt, sie nicht ungebührlich, sondern schaut sie nur an. Ihr Blick hat es dem Mann angetan: "Ich schwöre dir, sie hat mich angeschaut, so wie mich kein Mensch bisher anschaute."

Es ist also ein passender Einfall, wenn die Puppe halb hinter dem Text steht und die Leser beim Lesen ihrer Geschichte beobachtet. Der Witz liegt darin, dass nach dem Text die Puppe ganz erscheint, diesmal ohne Deckung den Leser fixierend und ganz ihm preisgegeben - aber nur für einen Augenblick.

Dieser witzige Einfall hat eine tiefere Bedeutung. Das programmierte Verschwinden der Puppe ist die Fortsetzung der Geschichte mit wortlosen Mitteln. Ihr Blick, dem werden die meisten Leser zustimmen, besitzt in der Tat etwas Magnetisches, trotz oder wegen der energielosen Traurigkeit dieses Gesichts. Wer hier nach der Back-Funktion sucht, um die Entschwindende zurückzuholen, darf sich ertappt fühlen. Zwar ist dies noch nicht vergleichbar mit der nächtlichen Aktion jenes jungen Mannes, aber dessen abwegige Sehnsucht dürfte nun, da man sich selbst nach dem Wieder-Blick aufmacht, etwas verständlicher geworden sein.

Es spielt keine Rolle, dass dies nicht der Blick einer lebenden Person ist - und nicht einmal das Abbild eines solchen, sondern nur eines *künstlichen*: die Abbildung einer Abbildung. Ein Blick ist ein Blick, mag man trotzig ausrufen und ahnen, dass es weniger darauf ankommt, ob unser Gegenüber tatsächlich lebt, als darauf, was wir mit ihm verbinden, was wir in das Objekt unseres Blickes hineinlegen. So wie die Rose eine Rose ist, auch wenn sie nicht so hieße (so Julia an Romeo im belauschten Gartenmonolog), bleibt ein Blick magnetisch, auch wenn er keiner lebenden Seele gehört. Die Mythen von Narziß und Pygmalion, der sich in die Plastik verliebte, die er schuf, sprechen davon. Sie unterstreichen zugleich, worin das Problem der Lust am selbsterschaffenen Blick liegt. Die Materialisierung des Ersehnten in der Phantasie ist die Flucht vor der immer hinter der Phantasie zurückbleibenden Realität.

Viele wissen dies, für die es ein wirkliches Gegenüber gibt, das liebt und geliebt wird. Rainer Maria Rilke, dem die Autoren an anderer Stelle ihre Referenz erweisen, hat ihre Tragik lakonisch in die zweite Duineser Elegie gebrannt:

Liebende, euch, ihr in einander Genügten,  
frag ich nach uns. Ihr greift euch. Habt ihr Beweise?  
... wenn ihr der ersten

Blicke Schrecken besteht und die Sehnsucht am Fenster,  
und den ersten gemeinsamen Gang, ein Mal durch den Garten:  
Liebende, seid ihrs dann noch? Wenn ihr einer dem andern  
euch an den Mund hebt und ansetzt -: Getränk an Getränk:  
o wie entgeht dann der Trinkende seltsam der Handlung

Wer den Verlust vermeiden will, beschränkt sich auf die innere Erlebnisfähigkeit und sucht die Lust in der Belebung des Leblosen: seien dies nun Plastiken, Wörter, Bilder oder eben Schaufensterpuppen. Er wird den wirklichen Körper verschmähen und das aufsuchen, das erst durch ihn selbst und in ihm selbst Leben gewinnt.

Dies ist zugleich die Grundlage des ästhetischen Prozesses: die selbsterschaffene Anwesenheit der Dinge in der Phantasie. Anders und akademischer gesagt: der emotiv-kognitive Vorgang der Signifikation wird zur Quelle der Lust gerade wegen der eingenommenen Schöpferrolle des Rezipienten. Und dies, so lautet die weitergehende Lesart, ist zugleich der tiefere Sinn des technischen Effekts: jener Mann und die Leser befinden sich in einer ähnlichen Situation, sie delectieren sich an Zeichen, am ästhetischen Prozess der Zeichenbelebung. Der Text ist dem Leser, was die Puppe dem Mann im Text ist, die Verschränkung von Image und Textblock erhält aus dieser Perspektive eine zusätzliche Bedeutung.

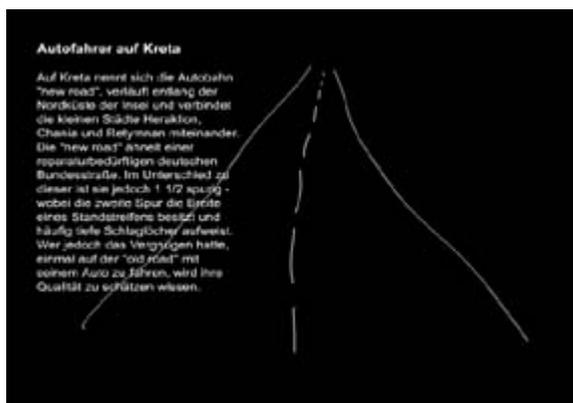
Diese zusätzliche Bedeutung funktioniert kurioserweise nur infolge einer Einschränkung eben jenes ästhetischen Prozesses der Zeichenbelebung. Durch den Bildeinsatz muss der Leser die Puppe nicht erst imaginieren, er erhält diese direkt und in konkreter Gestalt. Die Sprache der Bilder schiebt sich somit vor die Sprache der Wörter. Erst durch diese Verschiebung, anders gesagt: durch die Verhinderung einer materiallosen Imagination, kann die Puppe dem Leser dann wieder wirkungsvoll entzogen werden. Eine allein auf Worten aufbauende Imagination wäre dem nachträglichen Zugriff durch die Autoren entzogen gewesen.

Ist diese Geschichte, indem sie von der selbsterschaffenen Anwesenheit der Dinge in der Phantasie handelt, also eine Geschichte über uns selbst? Der Mann, der eine Nacht im Kaufhaus verbringt, um eine Puppe anzusehen, ist der moderne Pygmalion. Er ist zugleich der letzte Romantiker, der noch den Enttäuschungen des Realen mit der Phantasie trotzt. Sein nächtliches Zusammensein mit der Puppe ist der Roman, den er ihr und v.a. sich selbst erzählt: er fasst sie nicht an, wie betont wird, er sitzt nur da und schaut. Dass ihr Blick etwas Starres, Lebloses hat, hilft ihm, die Gewissheit zu bewahren, *dies* kann nie durch Realisierung zerstört werden. Der Kaufhausdetektiv, der ihn morgens findet und wahrscheinlich von einer 'richtigen Frau' kommt, wird den verhängnisvollen Reichtum dieses romantischen Gefühls nicht kennen. Trotzdem ist gewiss auch er Leser, Hörer, Zuschauer. Der junge Mann und der Detektiv verkörpern zwei Lese-Haltungen; wer wieder und wieder die Back-Funktion betätigt hat, mag sich zur Fraktion des ersteren zählen.

## Autos

Die Geschichte "Autofahrer auf Kreta" der Rubrik "Autos" ist die wunderschöne Beobachtung einer Vollbremsung, die dazu führt, dass die beiden Fahrer (beides braungebrannte, schnauzbärtige Kreter) mit schreienden Gebärden aufeinanderzulaufen, um sich mit voller Wucht auf die Schulterblätter zu schlagen und zum glücklichen Ausgang der Situation zu gratulieren. Die Szene endet mit einer Zigarre der Verbrüderung, die sich in der ausgebeulten Hosentasche des einen Mannes findet, und hinterlässt beim deutschen Leser das eindringliche Gefühl, dass andere Länder mitunter bessere Sitten haben.

Das Bild, das dieser Geschichte mitgegeben wurde, sind drei im Hintergrund aufeinanderzulaufende, sich bewegende Linien, die mittlere unterbrochen wie der Mittelstreifen einer Fahrbahnmarkierung. Durch ihre wellige Form korrespondiert dieses Bild recht gut mit dem im Text erwähnten katastrophalen Zustand besagter Straße.



Diese Untermalung gewinnt an Bedeutung, wenn man in der zweiten Geschichte der Rubrik, "Martin baut Schrott", auf eine ebenso im Hintergrund sich bewegende Fahrbahnmarkierung stößt. Hier bewegt sich nur der Mittelstreifen, und zwar recht schnell auf den Leser hin, zugleich neigt sich das ganze Image allmählich nach links und rechts, so die Straßenlage und schließlich, vor dem Unfall, die gefährliche Schräglage andeutend.



Gestalt und Animation der Untermalung machen also sofort die andere Verfassung der Straße und des Fahrers deutlich. Das Bild einer klar abgesteckten Straße mit einem rasenden Mittelstreifen nimmt schon den 'brutalen' Autofahrer vorweg, als den man Martin im Text kennenlernen wird, und findet seine Entsprechung im harten, prägnanten Stil des gegebenen Berichtes. Der Stil der ersten Geschichte ist demgegenüber so leger und 'kurvig' wie die Straße selbst und das Verhalten der beiden Fahrer.

Insofern liegt in beiden Geschichten eine gelungene Kongruenz von Inhalt, Stil und Bild vor. Diese Kongruenz könnte zu einem Problem werden, wenn sie nur noch einmal anders sagt, was im Text schon vermittelt wird, und die Einheit von Wort und Bild keine der Ergänzung ist wie im Falle "Selbstmörder" und "Schaufensterpuppe". Die Harmonie der verschiedenen Sprachebenen ist gewiss ein ästhetischer Wert, gleichwohl wirkt sie schwach und setzt sich dem Verdacht der bloßen Illustration aus gegenüber den großen Auftritten, die das Bild in jenen beiden Texten bekommt. Vor welche Schwierigkeiten die 'multimediale Redundanz' aus ästhetischer Perspektive führen kann, wurde bereits in der Rezension zu "Zeit für die Bombe" skizziert.

Im vorliegenden Falle ist die Sachlage allerdings komplizierter, denn es wird nicht einfach auf der Ebene der Animation die Aussage des Textes wiederholt. Der Leser wird zugleich visuell in die Lage des Fahrers versetzt, er sieht aus dessen Position auf die Straße. Das ergibt in der zweiten Geschichte ein reizvolles Gegeneinander der Erzählhaltung: während die Worte die Geschichte aus der Position des auktorialen Erzählers geben, erzählt das Bild sie in der Ich-Person. Es ist, als wollten die Autoren - und hier haben wir die Ergänzung über die Aussage des Textes hinaus - den Lesern hinterrücks den Spiegel vorhalten und sie in die Lage dessen versetzen, der sie eigentlich nicht sein wollen.

## Kind

Diese Geschichte ist die anrührend erzählte Geschichte von einem dreijährigen Mädchen, das statt an der Seite der Mutter Schritt zu halten, sich um einen Laternenmast dreht, bis ihm schwindlig wird. Der ästhetische Effekt des technischen liegt hier darin, dass das Bild des drehenden Kindes sich selbst dreht. Die Leser sehen aus der Draufsicht das Mädchen kreisen, dessen zunehmendes Gefühl des Schwindels sich so allmählich auch ihnen vermittelt.



Bemerkenswert ist die Anordnung von Text und Bild. Während in der ersten Node dieser Geschichte die Textspalte sich links neben dem Bild befindet, berührt sie in der zweiten das Bild, über dem sie sich in der dritten befindet. Der Blickpunkt des Lesers wird somit genau auf das sich drehende Bild gezwungen.

Dies ist ein kleines Beispiel dafür, wie mit den Mitteln der digitalen Literatur Effekte beim Leser erzielt werden könnten, die unmittelbar aus der Handlung des Textes resultieren oder auf diese sich beziehen, durch Worte selbst aber nicht vermittelbar sind.

## Konzept und Mangel

Es stellt sich nun die Frage, wie das Ganze zusammenpasst. Was haben die Geschichten mit dem Vorspiel zu tun? Inwiefern integrieren sie sich in die Parodie der Psychographie, mit der alles begann? Die Antworten lauten: nichts und nicht. Zur Erklärung sei etwas weiter ausgeholt.

Die Autoren behaupten einen Zusammenhang zwischen Psychographie, Text und Geschichten. Die Aussage im Klappentext - mit den Texten entfalte sich eine tröstliche Fiktion vor den Augen des Trostbedürftigen und unmittelbar danach stelle

sich psychische Besserung ein - besagt in der angesetzten Logik der Ironie das Gegenteil. Es gibt gerade keinen Trost, es gibt gerade keine psychische Besserung durch Geschichten. Dies ist leicht als Weiterführung der Demontage zu verstehen, die vorher im Hinblick auf die Versprechen der Psychographie unternommen wurde. Insofern scheint in der Tat Konsequenz und Kohärenz vorzuliegen. Aber wie kann das sein? Wie sehen Geschichten aus, die zu keiner psychischen Besserung führen!

Da die meisten Geschichten einen unglücklichen Ausgang haben (unerfüllte Liebe, Selbstmord, Drogentod, Unfalltod...), könnte mit dem Mangel an Happy Ends das suggerierte Ausbleiben psychischer Besserung begründet sein. Die damit implizierte Annahme, dass nur Geschichten mit glücklichem Ausgang Besserung verursachen, wäre allerdings höchst problematisch. Die Autoren würden sich auf diese Weise jenen anschließen, die das Psychoheil durch positive Gedanken, Geschichten, Gefühle versprechen. Wenn die Geschichten nun des mangelnden Happy Ends wegen zu keiner Besserung führen, wird ex negativum die Formel Happy End = Wohlgefühl unterstützt.

Dies würde freilich eine Banalisierung der Kunst bedeuten, denn es übersähe, dass auch traurige Geschichten eine positive psychische Wirkung ausüben können. Sie lassen uns Formen des menschlichen Seins erfahren und bereichern uns mit der Fülle des Lebens. Sie lassen uns innehalten und der *condition humaine* eingedenk werden: der Unzulänglichkeit und des Scheiterns als menschliche 'Grundeigenschaften'. Diese Bereicherung ist es, die uns "Antigone" oder "Werther", "Hamlet" oder "Madame Bovary" ein Quell der Kraft sein lässt. Happy Ends betrügen um diese Erfahrung, zum Teil durchaus zu recht, wie im Falle Hollywood und Amerika, wo Optimismus zur *conditio sine qua non* jener Pioniere gehörte, die einst von Übersee kamen, den Kontinent zu bebauen, und heute ein fester genetischer Bestandteil der Nachkommen ist. In dieser Logik muss Zuversicht sein. Es ist die gleiche Logik, die man gemeinhin an Produkten der Massenkultur beobachtet, ein versimplifizierendes Stimulus-Response-Konzept, das Trost nur im glücklichen Ausgang findet.

Die Unterstellung, die Autoren des vorliegenden Werkes folgten dem ästhetische Ansatz der Massenkultur, ist so harsch, dass Zurückhaltung geboten ist, angesichts der Beweislage. Zudem sprechen die Geschichten in "Trost der Bilder" selbst verschiedentlich vom Trost des Unglücks, wenn z.B. Martin nach dem fahrlässig verursachten Unfall innehält und angesichts der vielen Leute, die sich um ihn kümmern, das Leben bemerkt, "das aus jeder kleinsten Pore seines Wesens strömt und das er so lange schon vermißte", oder wenn das erzählende Ich nach dem Bericht vom Unfalltod des Formel 1 Fahrers Ayrton Senna dem tödlichen Ausgang dieser Lebensgestaltung eine Vision abgewinnt. Und noch die erschütternde Entdeckung der Masturbation eines 60jährigen "Spießbürgers" im Kino endet in unbestimmter Weise zuversichtlich.

Was aber ist dann der tiefere Sinn des Ganzen? Die gegenteilige Option, dass von den Geschichten durchaus Trost zu erwarten sei, passt nicht zur vorangegangenen Ironisierung und würde erst recht keine sinnvolle Konzeptualisierung des Ganzen ergeben.

Susanne Berkenheger überbrückt den Graben zwischen Ansatz und Ausführung mit der Ansicht, dass der Trost im Nichtgeschehen der Katastrophe liegt: "Der Trost der Geschichten liegt nun darin, daß nichts passiert. Die sich ankündigende Katastrophe tritt nicht ein oder bleibt nahezu folgenlos. Die geschilderten Nicht-Ereignisse zeugen von genauer Beobachtung und sind ebenso präzise geschrieben." 📌 Damit wäre "Trost der Bilder" nicht nur eine lose Sammlung gutgeschriebener Geschichten, sondern ein Konzept, das aufgeht. Das Problem ist, dass es keine sich ankündigende Katastrophe gibt, schon gar nicht eine, die nicht einträte oder nahezu folgenlos bliebe. Es gibt nur lauter kleine Katastrophen, unangekündigt und durchaus folgenreich.

Es bleibt die Möglichkeit der Aussage, dass sich durch Geschichten generell kein Trost einstellen könne, seien sie nun mit oder ohne Happy End. Dieses Misstrauen in die Wirkung des Wortes gäbe auch dem Titel seinen tieferen Sinn. Der Trost wäre somit tatsächlich allein in den Bildern zu suchen und nicht in den Trostgeschichten, die später versprochen werden (vorausgesetzt, dass >Bilder< nicht bildlich gemeint ist im Sinne von Metapher und auch Worte einschließt). Diese Lesart würde dadurch unterstützt, dass der Titel als oberste Textebene unmittelbare Aussage der Autoren darstellt, während die Rede von den Trostgeschichten auf der untergeordneten Textebene schon im Rahmen der Ironie zu lesen ist. Aber was bedeutet das? Und welche Bilder könnten gemeint sein?

Nun, mit Sicherheit nicht Bilder an sich, Fotos etwa, die schön komponiert wurden oder als Schnappschüsse authentische Momente des Lebens festhalten. Die Bilder dieses Werkes unterscheiden sich prinzipiell von denen der *Aaleskorte*, wo Bilder ebenfalls eine wesentliche Funktion einnehmen. Das Besondere der Bilder im vorliegenden Werk ist, dass sie im Rahmen ihrer digitalen Existenzform bearbeitet wurden: sie drehen sich, sie blinken auf, sie verwandeln sich in andere Bilder, sie bewegen sich (wie die galoppierende Giraffe) über die 'Bühne'. Es beginnt mit der Eröffnung und setzt sich fort im Text und in den Geschichten. Aber inwiefern sind diese Bilder Trost? Insofern sie effektiv sind! Insofern sie die Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Die Verlagerung des Trostes vom Wort auf das Bild ist im Grunde keine überraschende Aussage für ein Werk digitaler Literatur. Viele Beispiele digitaler Literatur scheinen mehr auf den technischen Effekt als auf die Arbeit am Wort, an der Geschichte, an den Charakteren abonniert zu sein. Dies veranlasst zu einiger berechtigter Sorge und Kritik. Im Falle "Trost der Bilder" sind aus der soeben entwickelten Perspektive die zum Teil recht verspielten, zum Großteil überflüssigen

technischen Effekte jedoch nicht mehr als peinliche, deplazierte Ornamentierung zu verstehen, sondern als gewollte Feier seiner selbst. Das ästhetische Konzept hinter diesem Verfahren ist die beabsichtigte Gestimmtheit des Technischen, das bewusste Bekenntnis zum Kitsch in seiner spezifisch digitalen Form.

Das Konzept von "Trost der Bilder" erlaubt insofern einerseits, ungestraft technische Effekte anzuhäufen, und kann sich andererseits noch als avantgardistisch ausgeben: im Sinne des Widerstandes gegen die konservativen Erwartungen einer etablierten Ästhetik. Man fühlt sich erinnert an Camp, das ebenfalls bewusst ein Verhältnis der Begeisterung zu Kitsch suchte.

Allerdings kann Camp nicht vom Autor intendiert werden, sondern verlangt den 'Unfall', den ungewollten Kitsch, der nicht sich selbst reflektiert und von Anfang an auf Parodie aus ist. Aber auch die Rechnung des gewollten Kitsches als künstlerische Aussage geht im "Trost der Bilder" nicht auf: den Geschichten mangelt es an mangelnder Qualität. Man kann nicht wirklich von einer technisch ambitionierten Präsentation des Bedeutungslosen sprechen, die Texte sind stilistisch zu gut und inhaltlich zu gewichtig. Sie taugen nicht als entsprechender Hintergrund für das Trost-der-Bilder-Konzept als mögliches Konzept der Gestimmtheit des Technischen.

Das Ergebnis ist ein bemerkenswertes Paradox: wären die Texte schlechter, hätte man ein funktionierendes Gesamtkonzept, da sie zu gut sind, stehen sie unverbunden für sich, verliert das Ganze an Qualität. "Trost der Bilder" ist damit als Gesamtwerk gescheitert: die Teile passen nicht zueinander, die Verliebtheit in technische Effekte kann sich nicht als Konzept etablieren, sie bleibt Verliebtheit, unreflektiert, mitunter verspielt bis zur Peinlichkeit. Dem stehen die Texte gegenüber, denen es an Verspieltheit mangelt; hier findet man genaue Beobachtungen in wohlüberlegt gesetzten Worten. Der Gewinn des Scheiterns - ein ungeplanter Trost gewissermaßen - sind einige Texte, die für sich genommen und im Hinblick auf die eingesetzten technischen Effekte sehr gut aufgehen.

## **Anwendung ästhetischer Kriterien**

Die Diskussion des Gesamtkonzepts hat bereits einige ästhetische Fragen thematisiert und eine Gesamtbewertung eingeschlossen. Zum Abschluss seien die Aspekte der Ästhetik digitaler Literatur im Blick auf "Trost der Bilder" systematischer und detaillierter erörtert. Als Ausgangspunkt dient wieder der Kriterienkatalog, der in den theoretischen Vorüberlegungen entwickelt wurde, wobei das Kriterium Link hier keine Anwendung findet.

## Multimedialität

Die Autoren ziehen alle multimedialen Register digitaler Literatur, um die Leser (oder die Jury) zu gewinnen: es gibt Text, Bild, Musik, Film, Animation. Abgesehen vom schon geäußerten Zweifel, dass all diese Elemente tatsächlich eine Einheit eingehen, ist die Professionalität, mit der die Ausdruckssprache des (animierten) Bildes beherrscht wird, festzuhalten sowie der (allerdings mit erheblichen Einschränkungen) gelungene Einsatz des Wortes. Im folgenden einige Anmerkungen zu den Aspekten Wort, Bild und Ton.

### 1. Wort

"Trost der Bilder" präsentiert Texte, die sich flüssig lesen lassen und zumeist eine genaue Beobachtung und gute Wortarbeit anzeigen. Neben kleineren 'Vergehen', gibt es allerdings auch einige Beispiele unglücklicher Formulierungen. So gehen die Autoren in die Falle des Zeugmas oder scheuen sich nicht vor dem Einsatz abgegriffener Bilder und nichtssagender Versatzstücke. Dem stehen gelungene Beispiele gegenüber wie die Eröffnung der zweiten Autogeschichte: "Martin baut Schrott". Mit wenigen Strichen wird hier sehr schnell klar, wer Martin ist und warum er im weiteren Verlauf der Handlung Schrott bauen wird. Ein präziser Stil, der so sehr auf jeden Schnörkel verzichtet wie Martin wahrscheinlich keinerlei Sinn für Rilke hat. Wenn vom Mercedes 190 Diesel vor Martins Alpha Romeo gesprochen wird - mit einem "Mann mit idiotisch kariertem Hut am Schädel. Auf der rückwärtigen Ablage liegt eine Klopapierrolle..." -, ist die Anschlußbemerkung "Sonntagsfahrer mit Hut" schon fast überflüssig. Die gegenteiligen Möglichkeiten, durchs Leben zu gehen, sind abgesteckt; der unausweichliche Unfall, darauf bereitet die Eröffnung gekonnt vor, wird Martins Chance sein. - Ganz anders demgegenüber der plaudernde Stil in "Autofahrer auf Kreta", wo das Augenmerk auf die an der Fahrbahn spazierenden Familien jene Gemächlichkeit ankündigt, mit der die beiden Fahrer nach ihrem Beinahe-Unfall erst einmal eine Zigarre rauchen.

Die Geschichten sind linear erzählt und können nur so funktionieren, da sie zumeist auf die abschließenden Pointe hin geschrieben wurden. Insofern könnte man bezweifeln, dass es sich hier tatsächlich um digitale Literatur handelt. Wie die Besprechung gezeigt hat, ist sie es zum Teil in der Tat nicht, zum anderen aber sehr wohl. Es ist eine Frage der Bedeutung, die man den zugegebenen animierten Bildern abgewinnt. Ist das Bild nur lose Untermalung, handelt es sich eher um einen traditionellen, multimedial aufgepeppten Text. Ist das Bild als Bedeutungsträger fest in den Text integriert oder transportiert es gar die eigentliche Aussage (wie in "Selbstmörder" und "Schaufensterpuppe"), handelt es sich um einen digitalen Text, der in Printform sein Wesen verlieren würde. Da die Beispiele für letztere Variante in der Minderzahl sind, kann man in "Trost der Bilder" schwerlich *das* Exempel digitaler Literatur sehen. Die wenigen überzeugenden Beispiele indes gehören gewiss in die

'Schatzkiste' der Ästhetik digitaler Literatur bzw. in ihr Stil-Lehrbuch, das eines Tages zu schreiben sein wird.

## **2. Bild**

Das Design der animierten Bilder zeichnet sich durch Präzisionsarbeit aus. Ein Beispiel ist die grandiose Eröffnung, die aus rund 100 aneinandergereihten Einzelbildern besteht. Das Verfahren ist das gleiche, das bei animierten Filmen verwendet wird. Wer einmal ein Daumenkino in der Hand hatte, weiß, wie vieler Bilder es für ein kurzes Vergnügen bedarf. Während beim Film die Einzelteile sich aus der Aufnahme ergeben und im Schnitt anschließend den ästhetischen Maßstäben entsprechend die Auswahl getroffen wird, kommt es hier auf exakte Vorausberechnung der nötigen Zwischenschritte an. Der Blick hinter die 'Kulisse' gibt einen Eindruck davon, welche genaue Arbeit hinsichtlich der Entscheidung über die notwendigen Einzelbilder, ihrer allmählichen Entwicklung und ihrer zeitlichen Komposition nötig ist. Ein anderes Beispiel ist die Entfaltung des Herzens in der Rubrik "Liebe".

## **3. Musik**

Die eingesetzte Musik ist unüberhörbar psychedelisch und unterstützt somit das Unternehmen der Parodie. Das Soundfile wird nach der Eröffnung mit dem Erscheinen des Männergesichts gestartet und wandert dann mit bedrohlicher Einförmigkeit in einer Endlosschleife.

Im Vorspann steht, dass die Musik nicht unbedingt notwendig sei, was heißen soll, das Werk kann auch ohne Soundkarte rezipiert werden. Damit wird die Option einer, wenn man so will, 'amputierten Fassung' eröffnet für jene, deren technisches Equipment noch nicht völlig auf die Lektüre digitaler Literatur vorbereitet ist. Dieses Verfahren ist nicht unproblematisch, es betrifft Punkt 4 der Technik-Ästhetik in der theoretischen Vorüberlegungen Im folgenden sei kurz erörtert, wie es sich damit verhält.

## **Technik-Ästhetik**

Ebenso wie im Falle der "Aaleskorte" tritt auch hier ein Autoren-Duo auf. Jürgen Daiber zeichnet für den Text verantwortlich, Jochen Metzger für die grafische Umsetzung. Diese Trennung zwischen Text- und Bildarbeit scheint einen Trend in der Handhabung des Aspekts Technik-Ästhetik anzuzeigen. Statt des Modells der Personalunion wird das der Kompetenzverteilung bevorzugt. Das ist freilich sehr effektiv, da es Personen zusammenbringt, die, so die Hoffnung, jeweils von ihrem Fach etwas verstehen. Auf diese Weise ist man schneller in der Lage, sich mit

Produktionen an die Öffentlichkeit zu wagen. Das Verfahren kann sich allerdings als Sackgasse erweisen, insofern der Produktionsprozess nicht nur unter dem Zeichen geteilter Kompetenzen, sondern auch differenter Sichtweisen und Interessen steht.

Im vorliegenden Fall könnte genau dies den Riss verursacht haben, der durch das Werk geht. Professionellen technischen Effekten stehen gut geschriebene Texte gegenüber, die bereits vorher auf weißem Papier in einer Schublade gelegen haben mögen. In der Zusammenarbeit ist es nicht gelungen, beide Elemente zu einer Einheit zu verschmelzen. Es gibt gute Ansätze und Teilerfolge ("Selbstmörder", "Schaufensterpuppe"), insgesamt aber liegt ein Patchwork vor, in dem mal der Designer, mal der Dichter seinen Auftritt hat.

Die Lust am Produzieren technischer Effekte ist unübersehbar schon bei der grandiosen Eröffnung, die die Leser in die Rolle von Zuschauern versetzt. Es folgt die ebenso effektvolle, wenn auch weit leichter zu erzeugende Verschmelzung des Männer- und Frauengesichts. Integrieren sich diese Effekte gut in die Botschaft, so deuten weniger angemessene Animationen, wie eine durchs Bild laufende Giraffe, eine unkontrollierte Verspieltheit an. Die galoppierende Giraffe ist faktisch der Verräter, sie zeigt, wie leichtfertig das Konzept des Ganzen für einen kurzen Trumpf aufs Spiel gesetzt wird. Die Giraffe markiert die oben angesprochene Interessendifferenz, sie bringt Ehre dem Designer auf Kosten des Dichters.

Was die Verbindung von Text und Bild betrifft, lassen sich vier Gruppen aufstellen.

1. Im besten Falle übernehmen die animierten Bilder direkt semantische Funktionen, wie in den Geschichten vom "Selbstmörder" und von der "Schaufensterpuppe".
2. Am richtigen Platz sind sie auch, wenn sie als ästhetische Verzierung in ihr Thema einführen oder einen seiner Aspekte unterstreichen.
3. In manchen Fällen hätte man jedoch ohne Verlust für die Geschichte auf das animierte Bild verzichten können.
4. In manchen Fällen wäre dies im unmittelbaren Interesse der Geschichte gewesen.

Wie auch immer die Animationen in das Ganze sich einordnen, vom Standpunkt des Designs und der technischen Umsetzung ist kaum etwas auszusetzen. Was aber die Angemessenheit im Hinblick auf das Ganze betrifft, so schaffen sich die Autoren durch das Konzept der Parodie natürlich die Möglichkeit, jede Menge digitalen Kitsch als, wenn man so will, 'Figuresprache' zu integrieren. Der Kitschverdacht geht nicht aufs Konto der Autoren, sondern jener parodierten Psychotests. Auch die Unlogik des Tests fällt somit nicht als Programmierschwäche auf die Autoren zurück. Ein raffiniertes Verfahren, das allerdings nicht alles entschuldigt. Es gibt Unregelmäßigkeiten, die eher den Autoren anzulasten sind und das Gefühl

vermitteln, diese nähmen ihr Sich-Lustig-Machen über Testverfahren nicht ernst genug.

## **Performance**

"Trost der Bilder" beginnt als Performance, indem zunächst eine Eröffnung abgespielt wird, in die der Leser nicht eingreifen kann. Er wird damit in die Rolle des Zuschauers gedrängt. Sobald der Text den Ton einer Bühnenshow annimmt, ist er keine Performance mehr im Rahmen der digitalen Ästhetik. Nun kann die Leserin den Ablauf der Dinge selbst bestimmen, nun ist der Rezeptionsverlauf nicht mehr durch Autorvorgaben bestimmt.

Er ist es auch im weiteren Verlauf kaum mehr, obgleich das Ganze zum großen Teil aus Animationen besteht. Diese sind aber autonom und bleiben ohne Einfluss auf den Ablauf der Rezeption, mit einer Ausnahme: das programmierte Verschwinden der Puppe nach dem kurzen Erscheinen ihrer Ganzansicht. Hier basiert, wie ausgeführt, der semantische Mehrwert ganz auf dem Effekt der Performance.

## **Navigationspflicht**

Die Ankündigung, ein Elektro-Therapeut werde entsprechend den Testergebnissen (also entsprechend der Navigation der Leser) Trostgeschichten verordnen, ist eine Farce; es handelt sich immer um die gleichen Geschichten, nur eben in unterschiedlicher Reihenfolge. Dies kann man bereits als Bestandteil der Parodie sehen, und insofern ist nichts dagegen einzuwenden.

Man kann sich freilich fragen, ob ein Szenario, das tatsächlich je nach Testergebnis verschiedene Trostgeschichten anböte, dem Zweck besser dienen würde. Es hätte die Möglichkeit eröffnet, den Test mehrmals und mit unterschiedlichen Antworten zu durchlaufen, um so auf immer wieder neue Trostgeschichten zu stoßen. Diese Suche nach den Trostgeschichten der anderen Leser (bzw. des anderen Selbst, da die alternativen Geschichten Ergebnis alternativer Antworten wären) hätte die Ironie verstärkt, die hinter dem Ansatz liegt, Trost in Texten (oder eben Bildern) zu finden. Da jedoch das Gesamtkonzept unklar bleibt, ist es mühsam, über die Konsequenzen dieses Szenarios zu spekulieren, zumal es, und dies wird am meisten dagegen sprechen, einen Fundus an Geschichten verlangt, der hier nicht zur Verfügung gestanden haben wird.

Im Hinblick auf die weiteren Fragen des Navigations-Aspekts ist zum einen (Einsatzmöglichkeit stilistischer Mittel wie Spannungsbogen und Endauflösung) festzuhalten, dass sich "Trost der Bilder" durch seine lineare Anlage die traditionellen Ausdrucksmöglichkeiten bewahrt. Zum anderen (Orientierung der Leser) ist auf die Übersichtlichkeit und Originalität zu verweisen, mit der die Navigationsmittel

eingesetzt werden. Die Funktionen des Menütrapezes - >weiter<, >zurück<, >zurück zum Test< und >diesen Abschnitt überspringen< - geben den Lesern (abgesehen von einigen Aussetzern) gute Navigationsmöglichkeiten.

Allerdings scheint hier eine seltsame Unentschlossenheit der Autoren vorzuliegen, mit welchem Publikum sie eigentlich rechnen wollen. Während sie nach der Eröffnung es den Lesern überlassen, das Trapez als Menüvorrichtung zu entdecken, unterschätzen sie später deren Geübtheit im Navigieren. Nach dem Test und der Positionierung der Rubriken am rechten Bildrand erscheint der Hinweis (in Klammern am unteren Bildrand), dass die Leser durch Klicken auf diese Rubriken zu den einzelnen Geschichten kommen. Dieser Hinweis ist recht überflüssig, da der Bildschirm nichts anderes aufweist als die sechs Icons und der Mouseover-Kontakt mit der üblichen Verwandlung des Pfeils zur Hand keinen Zweifel lässt, dass es hier zu klicken gilt. Der Hinweis ist um so störender, wenn er nun am unteren Bildrand stehen bleibt, statt nach Aufruf einer Geschichte zu verschwinden, um erst nach dem Verlassen der Ebene der Geschichten wiederzukehren - wobei er genaugenommen nach der Erstbenutzung auch ganz hätte fortbleiben können, um den Lesern nicht durch die fortgesetzte Anzeige ein mangelhaft arbeitendes Kurzzeitgedächtnis zu unterstellen.

Dass dieser hartnäckige Navigationshinweis auch unter ästhetischem Gesichtspunkt stört, wird spätestens klar, wenn er in der Formel Eins Geschichte "Ayrton Senna" gerade jene Perspektive durchbricht, die mit der Imitation der Straßenlinie aufgebaut werden soll.



Indes, bei wiederholter Navigation durch das Werk entdeckt man bald, dass in diesem offensichtlichen Mangel eine raffiniert versteckte Ironie zu stecken scheint. Denn wer sich gar nicht erst auf den Test einlässt, sondern im Menütrapez >diesen Abschnitt überspringen< wählt, der wird von diesem Hinweis verschont. Das hieße, wer sich gleich anfangs als intelligent erweist, dem wird später auch diese aufdringliche Hilfestellung nicht zugemutet - der Computer 'computiert' den Input

der Leser und gibt ihnen ein entsprechend modifiziertes Exemplar aus. Ein Test unter dem Test der Textebene also, ein Beispiel dafür, was Interaktion in digitaler Literatur bedeuten kann.

Der Konjunktiv steht, weil die Absichtlichkeit dieser Differenz nicht sicher ist. Die konzeptionellen Mängel und die bereits aufgeführten Verstöße gegen die inhärente Logik des Ganzen lassen zweifeln, dass die Autoren hier in der Tat so genau gearbeitet haben, wie ihnen gerade unterstellt wurde. Zu vieles spricht dagegen. Man nehme nur die freie Navigierbarkeit in der rechten Rubriken-Leiste. Die Möglichkeit, die Geschichten der untersten Rubrik vor denen der obersten aufzurufen, zerstört die Illusion von der Notwendigkeit des Testes. Dies könnte zwar als weitere Demontage der Testidee intendiert sein, aber auch eine solche Intention wäre nicht unproblematisch. Sinnvoller ist die Illusion einer individuell erstellten und also unausweichlichen Reihenfolge der Trostgeschichten aufrechtzuerhalten, um die Pseudo-Logik anhand der dann angebotenen Geschichten zu entlarven. Wäre "Trost der Bilder" wirklich durchkonzipiert, hätte die freie Navigierbarkeit nur im Falle des übersprungenen Testes bestanden, da es dann nicht mehr darauf angekommen wäre, jene Illusion aufrechtzuerhalten.

## **Bildschirmästhetik**

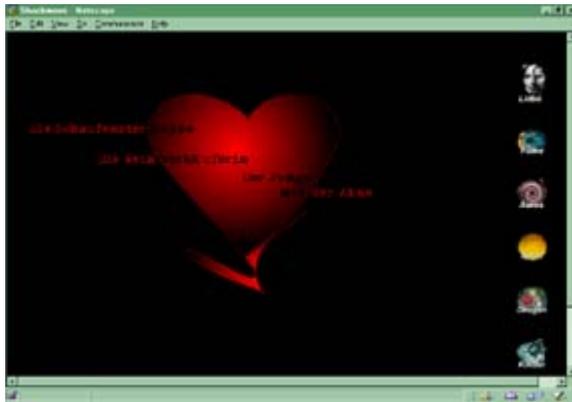
Die gebotene Verkleinerung der Erzähleinheiten auf ein im Bildschirm fassbares Maß mag im vorliegenden Fall linear erzählter Geschichten als Not erscheinen. Die Autoren machen daraus eine Tugend, indem sie gerade die Übergänge von Node zu Node als prominenten Zeit-Raum ihrer Bildanimationen benutzen.

Die Unterteilung der Geschichten in mehrere Bildschirmseinheiten setzt im Hinblick auf den Text sinnvolle Zäsuren, im Hinblick auf die Bilder ermöglicht sie eine Entwicklung, die bei fortlaufendem Text nicht diese Wirkung entfalten könnte. Die Geschichte vom "Selbstmörder" würde z.B. viel von ihrer Pointe einbüßen, wenn sich alles in einem langen Node abspielte, der ge(sc)rollt werden muss. Die unterschiedliche Lesegeschwindigkeit wäre nicht in der Weise aufzufangen wie bei kleinen Texteinheiten, die Blutlache läge für manche schon als Pizza am Textende, ehe das Wort Pizza überhaupt gefallen ist.

Wie raffiniert die Autoren mit den so entstehenden Erzähleinheiten arbeiten, zeigt die Geschichte von der "Schaufensterpuppe", in der das Antlitz der Puppe einmal rechts, einmal links vom Text gegeben wird und schließlich, ohne Text, für einen Moment, ganz. Auch dies funktioniert nur mittels entsprechender Bildschirmseinheiten.

Die vorgeführten Images dürften einen ersten Eindruck von der Anordnung von Bild und Text gegeben haben. Allerdings ist immer die Icon-Leiste hinzuzudenken, als

durchgängiges Motiv am rechten Bildrand. Dies starke Vertikale wirkt wie ein Gegengewicht oder eine Mauer zu dem links von ihr sich öffnenden Raum.



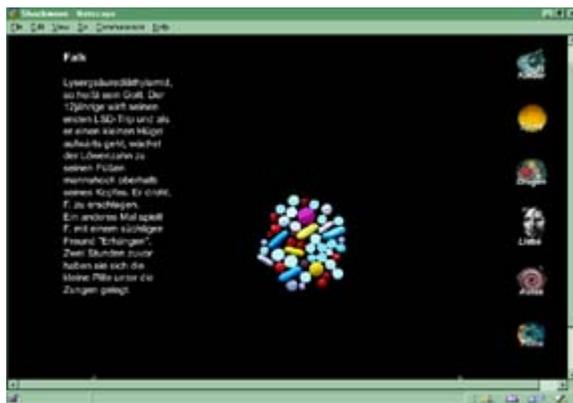
Dieser Raum wird durch eine sich wandelnde Text-Bild-Einheit besetzt. Manchmal befindet sich das Bild in der Mitte, der Text schiebt sich über das Bild hinweg. Das ist Teil des Konzepts ("Das Kind") oder aus formalen Gründen geboten. Mitunter stört die Überlappung von Bild und Text aber auch wie im Falle "Blade Runner", wo das Foto besser frei neben dem Text gestanden hätte.



In anderen Fällen bleibt das Image immer unter dem Text, wie im zweiten Text aus der Rubrik Filme.



In wieder anderen Fällen ist der Text immer in der gleichen Position und das Bild dreht sich um und durch diesen ("Selbstmörder") oder wächst gar über ihn hinaus ("Falk").



Die Anordnung von Bild und Text lässt zumeist eine klare Logik erkennen. Im Falle des Drogensüchtigen Falk wächst das Bild über den Text hinaus, ganz so wie die Bilder, die man unter Drogen sieht, die Person übersteigen und vereinnahmen. Im Falle "Crash" entspricht die Überlappung der Blickrichtung im Kino und versetzt die Leser in die Position des Erzählers (das Image ist so programmiert, dass der weiße Hintergrund wie Filmnebel flackert). Die Platzierung der Kinosessel zwischen Blickpunkt und Leinwand korrespondiert wiederum mit der im Text berichteten zufälligen Entdeckung des Geschehens im Kinosaal, einige Reihen vor dem Erzähler.

Im Falle der Autogeschichten ist es plausibel, dass bei den gemütlichen Kretern der Text neben dem Image steht, der Blick also von der Fahrbahn im Bildzentrum zur Seite gezogen wird, so wie die Fahrer im Text in die Betrachtung der Landschaft versunken sind. Bei "Martin", dem Alpha Romeo Spider-Fahrer, der Raum zwischen

sich und den Dingen braucht, um Atem zu holen, liegt der Text dagegen genau wie die Fahrbahn im Zentrum des Bildes und spiegelt sehr gut die Egozentrik, die Martins unausgesprochenes Problem ist.

Die Bildkomposition sind also gut durchdacht, korrespondieren den Aussagen der Texte oder komplementieren diese wie im Falle der Autofahrer. Die Autoren haben ein feines Gespür dafür, die visuelle Ästhetik des Bildschirms mit den Konnotationen des Textes zu verbinden. Um so unverständlicher ist die Nachlässigkeit, mit der jener fortgesetzte Navigationshinweis am unteren Bildrand als Störfaktor im Bild belassen wurde.

## Fazit

"Trost der Bilder" hat seine Lorbeeren verdient, wenn man die Multimedialisierung der digitalen Literatur im Blick hat. Genau dies scheint der Jury des *Pegasus* Wettbewerbs nach der anfänglichen Favorisierung des Wortes am Herzen gelegen zu haben. Inwiefern der prämierte Beitrag die Bildelemente nicht bloß als illustrative Beigaben benutzt, sondern als integrale Bestandteile der literarischen Gestaltung, wie es die Forderung in der Ausschreibung 1996 war, wurde ausgiebig erörtert. "Trost der Bilder" intendiert nicht nur eine Integration der Bildelemente, sondern versucht, das Ganze auf ihnen aufzubauen. Dies verspricht der Titel, der wie ein Konzept klingt.

Man bemerkt freilich bald, dass sich die Autoren mehr vorgenommen haben, als sie leisten können. Der angebotene Rahmen der Parodie auf die Psychographie mit integriertem Persönlichkeitstest und anschließenden "Trostgeschichten" funktioniert nicht wirklich. Die Geschichten bedienen nicht den Ansatz der Ironie, einige Unstimmigkeiten in der Programmierung weisen auf Mängel in der Konzeption. So entsteht der Eindruck eines Patchworks, das zwar einige gelungene Verbindungen von Wort und Bildanimation aufweist, insgesamt aber auseinanderbricht. Liest sich der Titel zunächst als Feier des technischen Ornaments, was einem Bekenntnis zum Elektro-Kisch - in zeitgemäßer Nachfolge von Camp etwa - entspräche, so sind hierfür die Geschichten selbst zu gut. Für ein Konzept, das den Titel ironisch versteht und vielmehr von der Substanz der Geschichten ausgeht, ist das Ganze wiederum zu verspielt, nicht nur im Hinblick auf die reitende Giraffe.

Der Riss zieht sich im Grunde durch den unernsten ersten Teil (Einleitung und Persönlichkeitstest) und den ernsthafteren Teil zwei ("Trostgeschichten"). Die Kur für "Trost der Bilder" läge darin, das unharmonische Ganze zu trennen und sowohl

den Texten einen angemesseneren Rahmen zu suchen wie der parodistischen Eröffnung eine angemessene Fortsetzung.

Was darüber hinaus bleibt, sind jedoch einige wirklich gelungene Verbindungen von Text und Bildanimation, die ein Beispiel geben, wie multimediale Elemente als integrale Bestandteile der literarischen Gestaltung genutzt werden können. Mag "Trost der Bilder" auch als Werk gescheitert sein, in seinen Teilen zeigt es, was digitale Ästhetik im positiven Sinne bedeuten kann.