

Roberto Simanowski

Fevzi Konuks "Digital Troja": Ernst und Komik bewegter Bilder

1999-11-10

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17323>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Fevzi Konuks "Digital Troja": Ernst und Komik bewegter Bilder. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 6, Jg. 1 (1999-11-10), Nr. 6, S. 1–23. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17323>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Fevzi Konuks "Digital Troja": Ernst und Komik bewegter Bilder

Von Roberto Simanowski

Nr. 6 – 10.11.1999

Abstract

-Für sein "Digital Troja" erhielt Fevzi Konuk den «net_award» der Saarbrückener Stadtwerke 1998. Konuk, der Malerei an der HBKsaar studierte, stellt sein Werk als künstlerische Meditation "über einen mythischen Krieg ... über die neuzeitlichen, Techno-Kriege ... über Waffen und ihre ästhetischen Wirkungen" vor. Er fragt, ob die Götter Jungsche Archetypen seien, warum man damals Kriege begann und ob wir uns seit dieser Zeit ethisch weiterentwickelt haben. Zudem soll es auch um moderne Formen der Kriegsführung, von Atomspaltung bis zu Computerviren, gehen. Konuk hat sich viel vorgenommen; kein Wunder, dass ihm nicht alles gelingt.

-Das Werk beginnt mit beeindruckenden, in semantischer Hinsicht anspielungsreichen technischen Effekten - eine rote Kugel, die Trojan Horse heisst, produziert in einer Kernspaltung Viren, eine andere lässt sich aus dem Bild schieben, kommt aber immer wieder. Konuks Freude an technischen Raffinessen und technischem Design ist nicht zu übersehen. Besonders imposant sind die Portraits der antiken Hauptfiguren: 3-D-Animation, die die sehr gut gemachten Grafiken schließlich zur Plastik werden lassen und im Falle des Paris dabei Bezüge zu Discobolus, Cary Grant und zum Topus des Gefangenen seiner selbst eröffnen.

-Die begleitenden Texte halten diese Qualitätsvorgabe nicht. Da werden Paris und Clinton siegessicher, aber ohne weitere Erklärung in einen Topf geworfen, da werden vage Aussagen getroffen, die falsch oder nicht sehr erhellend sind. Es obliegt den Lesern, möglichen Indizien durch eine gutwillige Lesart tieferen Sinn zu geben.

-Dass man mit dieser Rationalitätsannahme den Autor überschätzt, vermutet man spätestens angesichts des eindrucksvollen Java Applets einer Wasserleiche. Dieses ausgeborgte Applet, aus einem wenig ernsthaften Kontext in den der Kriegsthematik übernommen, verrät, dass es Konuk vorrangig um Design und technische Effekte geht, und nährt den Verdacht, der Ernst des Themas sei nur Mittel, der Technik-Ästhetik die notwendige Bedeutungsschwere anzuheften. Von diesem Punkt der Dekonstruktion aus misstraut man nun auch der Funktion der wiederholten Farbbilder der Atompilze.

-Ein anderer Teil dieses Werkes deutet ein Konzept an, wenn in den Medien Wort, Ton und Bild Verzerrungen an den Zitaten der "Ilias" vorgenommen werden. Aber

auch hier lassen sichtbare Inkonssequenzen schließlich zweifeln, ob die Komik des vorgeführten Grimassenschneidens und der Tonverzerrungen wirklich in das ernsthafte Unternehmen einer Ironisierung und Selbstironisierung überführt werden soll.

-Das Werk weist vieles auf, was im Feld der digitalen Literatur möglich ist: Allianzen zwischen den Medien Wort, Bild, Ton und Plastik (die in Einzelfällen durchaus einen produktiven Dialog eröffnen), aufwendige technische Effekte (die in Einzelfällen eine tiefgründige Semantik tragen), und selbst das so oft als sozial wertvoll beschworene Element der Interaktivität fehlt nicht. "Digital Troja" besitzt faszinierende und richtungsweisende Elemente der visuellen Nutzung des digitalen Mediums, ihm mangelt jedoch ein gedankliches Zentrum, in das die vielen Ansätze und Anspielungen zusammenliefen, um sich zu einer Aussage zu verbünden.

-Die vorgenommene Kritik der sichtlichen Freude am Design wirft Fragen nach den angelegten Bewertungskriterien auf, die einen Nachsatz zur Rezension erfordern. Die Frage der richtigen Mischung von Design und Inhalt, die sich in der Mailingliste netzliteratur.de Ende Oktober durch ein gewagtes "Lob der Oberfläche" entzündete, führt einerseits zurück zur Ästhetik des Barock, zum anderen voraus zu der von Flash.

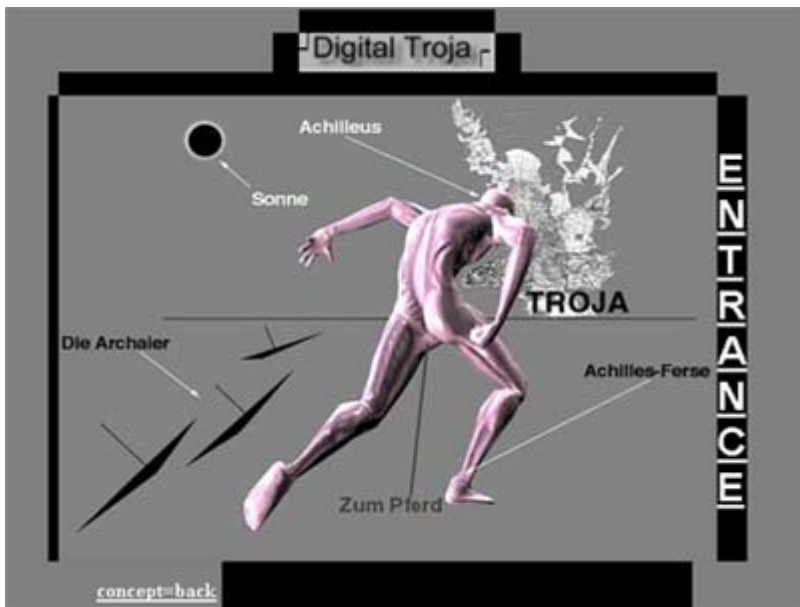
Clinton, Atomspaltung und Computerviren

Seit 1997 richten die Saarbrückener Stadtwerke einen  Wettbewerb für Kunst im Netz aus und vergeben den «net_award». Titel des Wettbewerbs und Besetzung der Jury (v.a. ProfessorInnen der bildenden Künste sowie Mediendesigner) lassen kaum erstaunen, dass die Ausgezeichneten die Verteilung von Text und seinen Nachbarmedien Bild, Ton und Film anders gestalten, als man es von Pegasus oder dem Ettlinger Wettbewerb für Internet-Literatur her kennt. Hier nehmen sich Künstler des Mediums an, die von der visuellen Kunst kommen; bewegte Bilder sind da mindestens ebenso wichtig wie bewegende Worte.

Fevzi Konuk, Preisträger des Jahres 1998, hat Malerei an der HBKsaar studiert, übrigens ebenso wie Leslie Huppert, Preisträgerin von 1997. Der 1964 in Ankara Geborene nimmt sich in seinem  "Digital Troja" einen "ästhetischen Vergleich zwischen dem 'Trojanischen Krieg' mit seinen Helden und Göttern, und den Auseinandersetzungen mit den Helden, Handys und Maschinen der Gegenwart" vor. Was das vorgegebene Thema des Wettbewerbs betrifft - "Energie im weitesten Sinne" -, ist Fevzi Konuk geschickt genug, den mythischen Ort seines Geburtslandes mit dem speziellen Interesse der Saarländischen Stadtwerke zu verbinden: "Die Geschichte der Technik ist auch eine Geschichte der Herrschaft. Über die Natur. Über ihre Energienformen und Ressourcen. [...] Unser Fortschritt ist untrennbar mit

der Entwicklung, Evolution unserer Maschinen verbunden. Energie erzeugen! Energien verschleudern! ..." Das Thema selbst, Auseinandersetzung mit dem Krieg, ist zusätzlich ehrenhaft. Schauen wir also, worum es geht.

Die Web-Galerie der Saarbrückener Stadtwerke linkt auf eine Startseite mit folgenden Rubriken: Intro, Bemerkung, Statement, Fazit, Actors sowie ein >Eingangs<-Link. Die >Intro< legt den Akzent dreimal auf künstlerische Meditation: "über einen mythischen Krieg ... über die neuzeitlichen, Techno-Kriege ... über Waffen und Ihre ästhetischen Wirkungen" (sic! zu beiden Schreibfehlern) und endet mit der provokanten Erklärung: "Nichts ist schöner als ein nukleares Feuer. Nichts ist schöner als Homers Helena." Die >Bemerkung< ist engagiert ("Immer fortgeschrittenere Möglichkeiten die Energien, welche die Natur uns anbietet, zu manipulieren. Es verlangt auch ein Mitwachsen unserer Ethik, stellt uns in eine neue, komplexere Verantwortung. Ein bewußter Umgang mit der Hightech ist erstrebenswert"), das >Statement< ist drohend ("Ich traue den neuen Technologien nicht. Aber ich werde mich hier nicht darüber äußern. Dieser Diskurs wird in Zukunft noch mit brutaler Härte geführt werden"), das >Fazit< ist zynisch: "Wo gehobelt wird, fallen auch Späne". Die Rubrik >Actor< führt 6 Figuren des Trojanischen Krieges auf (diesen Links folgen wir später), der Klick auf den Eingangs-Link bringt schließlich zu folgender Index-Seite

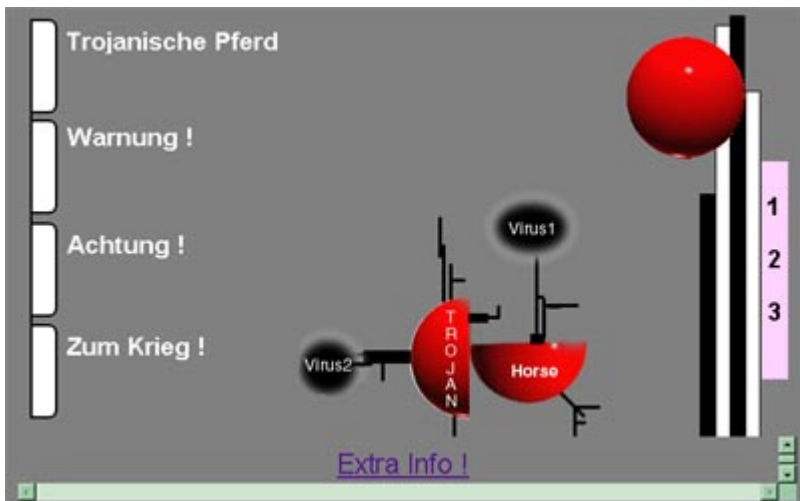


Die Index-Seite beginnt mit einer automatisch aktivierten Tondatei: "Yesterday is yesterday, if we tried to recapture it we would only loose tomorrow", so Bill Clinton oder jemand, der wie Bill Clinton klingt. Das schlägt das Thema an und lässt zugleich

an Willy Brands Ausspruch denken: Wenn wir aus der Vergangenheit nicht lernen, werden wir die Zukunft nicht meistern. Diesen beiden gegensätzlichen Ton-Dokumente jüngerer Datums antwortet, parteiergreifend für Brand, das Bild, das uns wenn nicht in das Yesterday so doch in die Vergangenheit führt, und zwar mitten hinein: Troja scheint schon zu brennen, aber Achilles ist noch auf dem Weg zu seiner tödlichen Begegnung mit Paris, auf dem Weg zum Trojanischen Pferd. Ein nach der Theorie der Malerei gut gewählter *punctum temporis*, der das Geschehene mit dem verbindet, was, wie wir wissen, geschehen wird.

Das Bild klärt zugleich seine eigene Ikonographie: die Schiffe der Archaier, die verdunkelte Sonne, das scheinbar brennende Troja, Achilles, dessen Ferse. Der Akzent der Erstbegegnung mit Konuks "Digital Troja" liegt, wen sollte es wundern, auf dem Tod: des Lichtes, einer ganzen Stadt, des scheinbaren Siegers Achilles.

Der Klick mitten aufs Bild bringt zur Seite >Extrainformation<, die unten abgebildet ist. Die linke Menüleiste dieser Seite bleibt lange Zeit unzugänglich, weil eine Java Application geladen wird. Diese erweist sich dann als die Öffnung einer roten Kugel - *Trojan Horse* genannt -, aus der etwas wie Gewehrläufe steigt, aus denen etwas wie Abschussqualm steigt, der sich dann zu den Begriffen *Virus 1* und *Virus 2* wandelt.



Die aufwendige Animation kann als Spaltung eines Atoms gelesen werden, das aber Trojanisches Pferd genannt wird und eigentlich ein Virus ist, womit die versprochene Anwendung des antiken Krieges auf die Gegenwart begonnen hat. Zu dieser Lesart führt die unter dem Punkt >Trojanisches Pferd< folgende Erklärung über einen Computer-Virus, der sich Trojanisches Pferd nennt. Den Lesern wird das Herunterladen dieses Virus' zum Gebrauch gegen persönliche Feinde (aber auch zum Kampf gegen fundamentalistische Gruppen) angeboten, wobei man zuvor

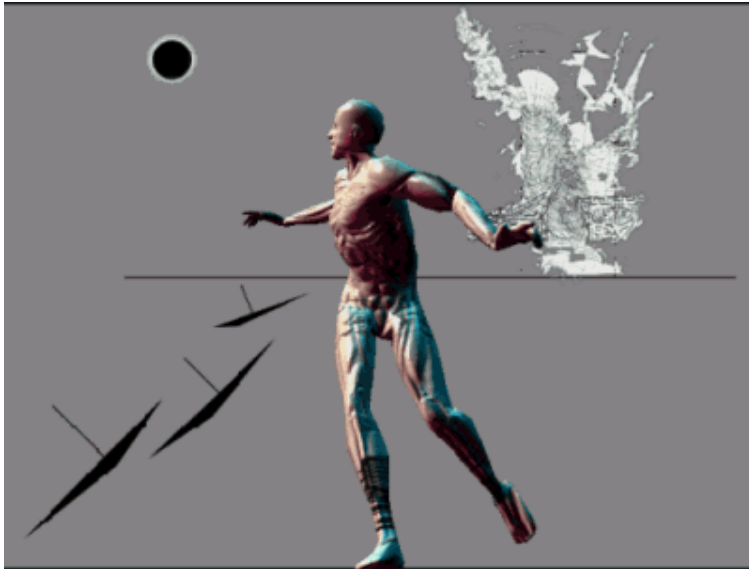
jedoch per E-Mail Adresse und Absicht angeben soll. Das ist unschwer erkennbar schon Teil des Werkes selbst.

Die Menüpunkte *Warnung!* und *Achtung!* wiederholen beide noch einmal die Meldung über Computerviren. Ihre eigentliche Funktion besteht wohl darin, auf die Kugel aufmerksam zu machen, die sich in der rechten oberen Bildhälfte dreht und nun einen Teil des erschienenen Textes verdeckt. Man ist versucht, die Kugel mit der Maus fortzuschieben und stellt fest, dass dies möglich ist. Man kann sie in der Tat per drag and drop aus dem Bild bringen. Die Pointe liegt darin, dass die Kugel wiederkommt, an die alte Stelle. Ein überraschender Effekt mit Sinn: ein Hinweis auf die Unentrinnbarkeit all dessen, womit diese Kugel zuvor symbolisch aufgeladen wurde? Fevci Konuk beginnt sein Werk, das durch die byte-intensive Kugel-Pferd-Kernspaltung-Virus-Transformation unerträglich lange Ladezeiten zumutet, mit semantischem Tempo.

Grafik als Plastik

Nach der Rückkehr von der Datei >Extrainformation< zur Index-Seite kann man auf >concept-back< am unteren Bildrand oder auf das hervorgehobene >Entrance< klicken. Concept-back bringt zu einer Notiz über die notwendigen technischen Voraussetzungen für die Rezeption von *Digital Troja* und von dort zu der Eröffnungsseite mit den Rubriken >Intro<, >Bemerkung< usw. Hier interessieren nun die aufgelisteten antiken Hauptfiguren: Aphrodite, Helena, Paris, Achilles, Hera, Athene, Cassandra. Zwei Männer, fünf Frauen. Konuk hat sich für dieses Ensemble entschieden, ein anderes (Agammemnon, Odysseus, Menelaos, Hector) wäre denkbar gewesen. Aber der Autor wollte offenbar nicht so sehr die Beteiligten und Opfer des Krieges als dessen Verursacher und Anlässe versammeln, und dies sind zunächst die drei um körperliche Schönheit streitenden Frauen sowie Helena und Paris. Dieser ist so nackt wie die Frauen. Und sein Auftritt ist zweifellos einer der Höhepunkte in diesem Werk digitaler Kunst.

Schon die Grafik, als die das Bild zunächst erscheint, ist brilliant gemacht. Der metallene Hintergrund korrespondiert farblich mit dem künstlichen Glanz der Haut, die Diagonale verbindet die Schiffe in der linken unteren Bildhälfte mit dem brennenden Troja. Dazwischen, eingekeilt und wie auf der Flucht, Paris, den Kopf zur verdunkelten Sonne gewandt. Er blickt auf das brennende Troja zurück und scheint aus dem Bild, aus der Szene entfliehen zu wollen, auf die Betrachter zu, als würde ihm Hilfe dort.



Paris

Diese Datei ist allerdings mehr als eine Grafik. Sie ist durch die Drehung der dreidimensionalen Figur um ihre Achse im Grunde eine Plastik. Die verschiedenen Ansichten, die sich beim Umschreiten einer Plastik ergeben, werden hier, da dem Betrachter diese Bewegung nicht möglich ist, durch die Drehung der Figur selbst vermittelt - mit all den semantischen Folgen, den eine solche Ambivalenz der Perspektive haben kann.

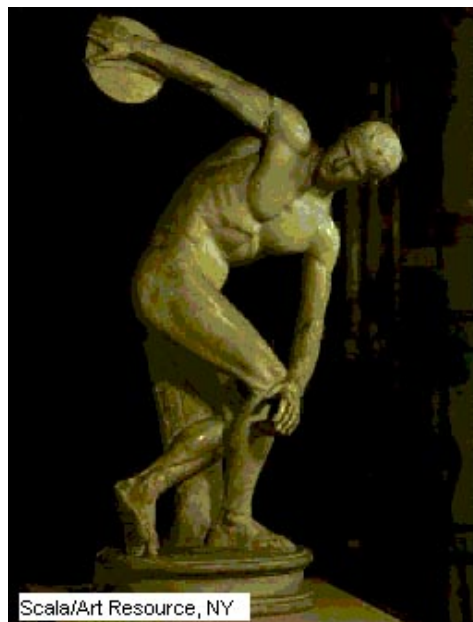
Sobald die Bewegung einsetzt - nach der Zerstückelung des Paris in der Ladephase -, wird klar, dass er der Szenerie nicht entkommen kann. Konuk hat die Beschränkung, die die Technik hier setzt, geschickt semantisiert. Die auf Endlos-Loop programmierte Gif-Datei stellt gleichsam den Käfig dar, in dem Paris sich um seine eigene Mitte dreht, als gäbe es aus seinem Jahrtausende alten Schicksal kein Entkommen. Zugleich vollzieht das Bild in diesem Loop aber einen Schritt über Jahrtausende. Dabei ist die Anfangsposition am nächsten an der Gegenwart, denn sie erinnert an die Szene, in der Cary Grant als Roger Thornhill in Hitchcocks "North by Northwest" im nahenden Flugzeug allmählich die Gefahr entdeckt und, aus eben der Anfangshaltung des Paris, sich nach vorn dreht und zu laufen beginnt. Vor diesem Hintergrund erscheinen nun auch die Schiffe der Archaisen plötzlich als Flugzeuge und lassen schließlich sogar jene hypermodernen, unter dem Radar fliegenden Bomber assoziieren, die über dem Kosovo im Einsatz waren. Konuk hat die Schiffe mit so wenigen Strichen deutlich gemacht, dass sie im geänderten

Assoziationskontext auch als Flugzeuge gelten können. So liegt im Minimalismus der semantische Überschuss; ein Beispiel, wie gut Konuk sein Handwerk versteht.

Mit Cary Grant ist das Thema der verteilten, unsichtbaren Gewalt in heutigen Tagen aufgegriffen. Ist Paris von Anfang an Herr seiner Entscheidungen und bewußte Ursache ihrer Folgen, so verkörpert der biedere Geschäftsmann Roger Thornhill, den Kriminelle fälschlich für einen FBI-Agenten halten, eher den Abenteurer wider Willen. Eine passende Anspielung auf Differenzen in der Durchschaubarkeit und Kalkulierbarkeit von Gewalt zu antiker Zeit und in der Gegenwart.

Auch die Art der Figur insgesamt unterstützt diese Aktualisierung. Sie erscheint als Anspielung auf jene aus Flüssigkristallen geformten Menschen, wie sie uns spätestens seit "Terminator II" bekannt sind. Damit kommt der ganze Frankenstein-Topos ins Bild, die Produktion gesichtsloser, schicksalsloser, gefühlsloser Kämpfer, die das reine Gegenteil zu jenen antiken Kriegern der *Illias* darstellen, die sich beim Namen ihrer Väter nannten, bevor sie aufeinanderschlugen, und die manchmal wegen eines Namens dem Besiegten das Leben ließen.

Die nächste Pose, Konuk hat hier bewusst eine deutliche Pause in der Bewegung gesetzt, zitiert Discobolus, den antiken Discowerfer. Dies könnte darauf zielen, die Idee des völkerverbindenden, selbst Kriege beendenden oder unterbrechenden Sports in die Überlegungen hineinzuholen und provozierte damit eine weitere Frage hinsichtlich der Differenzen der Kriegsregeln einst und heute.



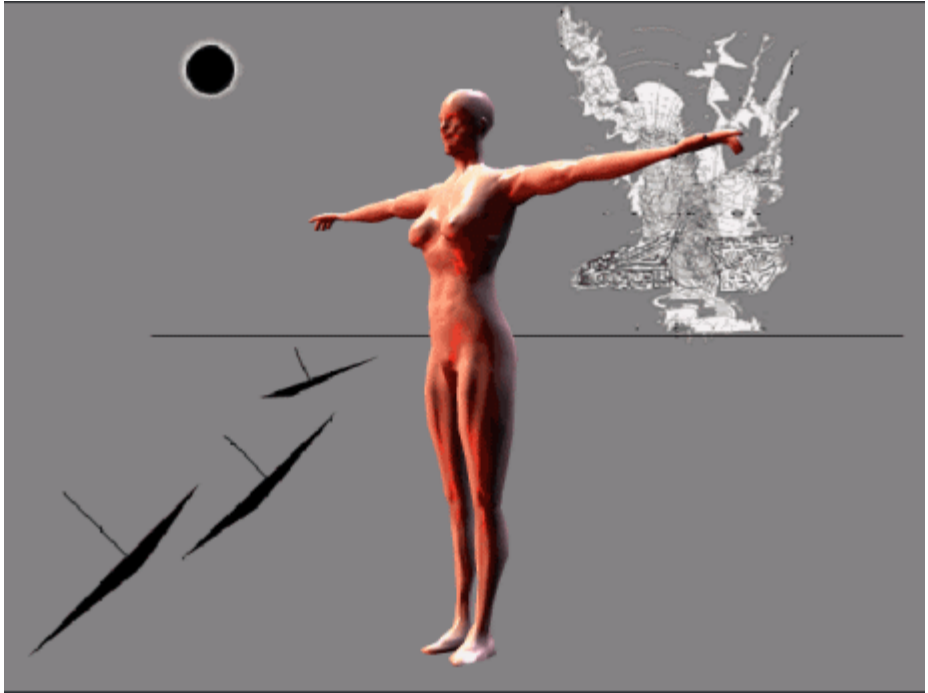
Copy from Microsoft Encarta 98 Encyclopedia

Diese aus ästhetischer wie inhaltlicher Perspektive brillante Bildanimation, deren Anziehung und Beklemmung man sich kaum entziehen kann, findet allerdings keine Entsprechung in dem Text, der über sie gestellt wurde: "The time of power and sex (poor Bill, poor Paris)". Das ist so trompetend wie unspezifisch und, wenn Monika Lewinski Helenas Stelle einnehmen soll, auch in mehrfacher Hinsicht nicht zutreffend. Welche Analogie suggeriert der Autor hier? Will er das Verhältnis von Paris und Clinton zur Macht einerseits, zum Sex andererseits, als vergleichbar markieren? Kann er es? Wie ist die Stellung von Paris zu Power und Sex zu bewerten? Wie ist die Aussage des Ausgangsmythos zu sehen, dass Paris den Apfel Aphrodite gab und damit die Schönheit der Macht vorzog: Hera und Athene hatten ihm nur Macht über Länder und Völker versprochen, Aphrodite aber die schönste Frau der Welt?

Für Paris war, wenn man denn mit Konuks Begriffen operieren will, Sex das Entscheidende. Für Clinton, der einer Frau wegen weder einen Krieg in Kauf genommen hätte noch die möglichen Folgen der öffentlichen Wahrheit riskieren wollte, ist zweifellos Power das Entscheidende. In dieser Frage sind sich beide sehr ungleich, und wir haben es schätzen gelernt, dass die gegenwärtigen Staatsmänner kalkulierbarer sind als Paris, der einer erotischen Obsession wegen den Untergang seiner Heimatstadt riskiert. Konuks hinproklamierter Satz über dem Bild überzeugt keineswegs, sondern deutet ein Missverhältnis zwischen bildlicher und textlicher Tiefe an, auf das zurückzukommen sein wird.

Die Eingangsbilder zu den anderen Figuren sind im gleichen Stil wie das zu Paris, mit entsprechend modifizierten Botschaften und, das fällt auf, mit einer anderen Oberflächenstruktur der weiblichen Figur: nicht das Flüssigkristall des Cyborgs, sondern eine Farbe, die schon eher an Menschen erinnert.  Kassandra drückt in theatralischer Weise ihren Gram über die Nutzlosigkeit ihrer Worte aus,  Aphrodite ist die hüftenschwingende Verführerin, die unbedingt den ersten Preis haben will, Helena ist die mit weit ausholenden Armen einem unsichtbaren Publikum sich zeigende Frau.

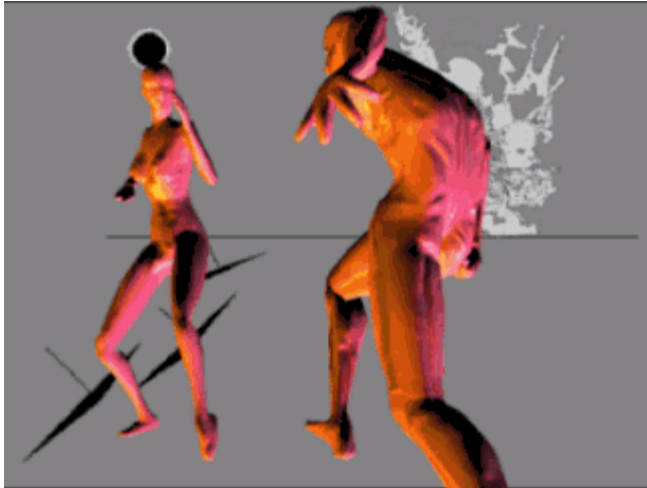
Die Gestaltung der Helena-Figur ist eine gelungene Umsetzung der Ausgangslage. Über dem Bild steht diesmal die Zeile: "Well built Helena kills Troja." Das ist eine klare Anklage, und Helenas Pose wirkt vor diesem Hintergrund wie eine Vorführung der Delinquentin, eine Auslieferung mit erhobenen Händen. Aber den Händen fehlt es an Höhe, dem Körper an Kleidung. Die Raffinesse in Konuks Helena-Portrait ist die Verbindung der Anprangerung mit einer Peep Show. Das corpus delicti wird im wörtlichen Sinne vor die Augen der Geschworenen gezogen. Diese werden vermutlich, ausgehend vom entblößten corpus und entsprechend beraten vom eigenen, Zustimmungen formulieren, die ihnen und uns bange machen: Ja, für diese Frau hätte auch ich den Krieg riskiert. Hier wäre also eine Stelle, an der Konuk mit der mythischen Konstellation arbeitet, sie verallgemeinert und provokativ auf die gegenwärtigen Betrachter anwendet.



Helena

Weniger überzeugend sind das Bild zu Hera, das diese mit Achilles im Kampf zeigt, und das zu Achilles, das wiederum ihn mit Hera zeigt. Die Kampfszenen werden zwar aus interessanten Perspektiven geboten und besitzen gewiss auch einige Dynamik, aber sie wirken in der Wiederholung mit der Zeit doch etwas schemenhaft und nähern sich der Komik. Dies war bei Paris, Helena, Aphrodite und Cassandra, die ja ebenso im Loop gefangen sind, nicht der Fall. Und zwar deswegen, weil jene eine Bewegung wiederholen, die ihr Selbst charakterisiert bzw. das, wofür sie als Symbole in der Kulturgeschichte stehen. Bei Hera und Achilles durchbricht Konuk jedoch die Regel des Portraits und versucht, eine Handlung darzustellen. Damit überfordert er das Medium.

She doesn't like him! (Achilleus)



Hera

The warship with the human race is not ended.



Achilleus

Die notwendige, aber lächerliche Zusatzklärung hinter "She doesn't like him!" verdeutlicht das Problem. Es müssen erst Konstellationen geklärt werden, die Szene gehört nicht unmittelbar zur Person (wie das Klagen zu Cassandra und die Bewegung der Hüften zu Aphrodite), sondern stellt nur eine Episode dar, die zusätzlicher Beschreibung bedarf. Der Kampf selbst kann aufgrund der beschränkten Byte-Kapazität nicht so entwickelt werden, dass er (wie die Beschreibungen der Kampfhandlungen in der *Illias*) etwas über beide Figuren aussagen würde. Als technisch bedingte Minimalversion aber ist er nur schemenhaftes Symbol des Kampfes an sich, womit die Personen aus dem Blick fallen. Diesem Umstand entspricht denn auch die Unsicherheit in der Bezeichnung der Bilder. Während die Dateien über die Links der Einzelnamen >Hera< bzw. >Achilleus< zugänglich sind, steht dann im ersteren Falle >Hera< rechts neben dem Bild, im zweiten jedoch >Hera + Achilleus<, was Unschlüssigkeit, wenn nicht Gleichgültigkeit bzgl. der Identifizierung der abgebildeten Personen ausdrückt.

Auch im Hinblick auf den mythologischen Hintergrund leuchtet die gewählte Konstellation nicht ein. Achilles' Kampf mit Hector, der ihm den Freund Patroclus getötet hatte, wäre weit angemessener gewesen und hätte, wegen der mitschwingenden Bedeutung der Verpflichtung dem Freund gegenüber, auch mehr über Achilles und das Selbstverständnis jener Zeit ausgesagt. Dass Achilles im Kampf mit Hera gezeigt wird, die wie er auf der Seite der Griechen stand, ist nicht nachzuvollziehbar.

Wohin aber führen nun diese Bilder, in welche Bezüge zur Gegenwart werden sie gestellt?

Die Wasserleiche als Trojanisches Pferd

Neben den Bildern befindet sich jeweils der Namenszug der Figur. Der hier abgehende Link führt, wie übrigens auch der Link >Entrance< in der Startseite, jeweils zu einer Datei, die zwei Gruppen weiterführender Links anbietet: einmal zu Vertonungen der *Illias*, einmal zu Stichpunkten wie: Endlösung, Innocence, Net Terminator oder Coming Home.



Der Sinn der unter diesen Stichpunkten erhältlichen Seiten erschließt sich keineswegs ohne weiteres. Im abgebildeten Beispiel >Coming Home< z.B. ist die "usw."-Aussage recht vage, das gegebene Beispiel indes im Hinblick auf die Geschichte um Troja kein Zuwachs an Erkenntnis und im Hinblick auf die Gegenwart schlichtweg irreführend. Eine interessante Ambivalenz entsteht hingehend dadurch, dass der Text unter dem Stichwort >Coming Home< von Gründen spricht, das Haus zu *verlassen*. Das ermuntert, das gegebene Beispiel zugleich als Gegengrund zu testen, was in diesem Falle leicht aufgeht: die Geliebte, die Ehefrau, die Mutter, sie alle warten auf das Heimkommen und sind ebenso Grund, gar nicht erst auszuziehen. Man fragt sich dann, ob auch die nicht genannten Gründe, einen Krieg zu führen - Macht etwa, Reichtum, Ideologie, Vaterland - der Umkehrprobe standhielten, und sieht sich mit einer recht pessimistisch stimmenden Einsicht konfrontiert.

Die Verbindung zwischen Aussage und Bild bleibt zunächst unklar. Eine mögliche Lesart, die in der Atompilzfolge mehr sieht als reine Illustration, läge darin, die einzelnen Aufnahmen als geographisch differente Zeugenschaften anzunehmen,

was der Aussage eine gewisse Allgemeingültigkeit gäbe. Auch dies stellte allerdings noch keine aufregende These dar. Spannender wird es, wenn man die zuvor auf der Indexseite gelesene Aussage - "Nichts ist schöner als ein nukleares Feuer. / Nichts ist schöner als Homers Helena" - als Weiterführung der hier vorliegenden liest. Die implizierte Botschaft jenes Satzes würde nun einen Wandel der Kriegsmotive von den schönen Frauen zur Schönheit des Krieges suggerieren, und in dieser Optik bekämen auch die verschiedenen Farbaufnahmen der Atompilze als nun *zynische* Illustration ihren Sinn. Man erinnert sich an jenen Dokumentarfilm "Atomic café", in dem die Beobachter der Atombombenexplosion diese in der Tat unter ästhetischem Aspekt wahrnehmen und sich beeindruckt von der Schönheit des Atompilzes zeigen. Konuk scheint mit seinen wiederholten Atompilzbildern darauf anzuspieren und damit eine Qualität des Tötens zu thematisieren, die den Griechen und Trojern fremd war: Krieg als ästhetisches Ereignis. Die Rückfrage ergab, dass ein Bezug zum Film nicht vorliegt; wir werden sehen, ob Konuk hier trotzdem eine Spur gelegt hat.

Das Stichwort >Innocence<, neben dem Bild eines Atompilzes, der wie ein Wirbelsturm tänzelt, rückt nun die Frauen nicht als Anlass, Grund oder Gegengrund, sondern als *Beteiligte* des Krieges ins Blickfeld.

Global Warship
Ich möchte töten
Ich bin ein Mann
Ich mache Geschäfte
Ich kämpfe jetzt
Ich bin eine Frau
Ich unterstütze Ihn
Ich bin nicht besser
als Er, seine Kinder
Ich bin die Zukunft
(Troja muß mithalten)
(Troja muß erwachen)
(Troja muß investieren)

Troja
wehre dich!
Schwarze Schiffe liegen
an den purpurnen Wassern

Ist dies eine erste Differenzierung des Themas, so findet unter dem Stichwort  >Net Terminator< eine Aktualisierung statt durch den Hinweis auf die Kriegsführung per Knöpfchendruck: "'Der Terminator' im Netzwerkkauderwelch bezeichnet einen Abschlußwiderstand, aber auch Jemanden der die Kontrolle verliert und an Kabeln zupft." Neben dem Text wurde das Bild eines roten Trichters plaziert, der sich nach

innen dreht. Dieses Image ist ohne Zweifel beeindruckend als technische Leistung und magisch durch seine nach Innen führende Spiralbewegung. Aber es bleibt unklar, inwiefern der Trichter mit dem Text zusammenhängt. Soll er die Magik des Knopfes symbolisieren, der einen auf den Grund zieht und schließlich dazu bringt, den Auslöser zu drücken? Das Java Applet dieses Trichters hat sich Fevzi Konuk bei Fabio Cuicci ausgeborgt, was legitim ist, zumal Konuk die Quelle nicht verschweigt. Dennoch beginnt hier sein Problem, wie das nächste Stichwort zeigt.

Der Text zu >Endlösung< klingt zunächst aufklärerisch engagiert, indem er einen Kriegsgrund nennt, der tiefer geht als der Besitz einer schönen Frau: das Ich, das sich in die Welt tragen will. Krieg als Form der Fortpflanzung und genetischen Aneignung der Umwelt, eine Art eifersüchtiger Überlebensdrang. Aber was ist mit dem Bild, das den Text begleitet? Eine gefesselte Wasserleiche, über der sich tatsächlich Wasserkreise ziehen (siehe das [Original](#)). Eine beeindruckende technische Leistung, wenn auch nicht von Konuk selbst, sondern wieder von Fabio Ciucci.



Über der Leiche steht: "only a dead enemy is a friend of mine". Mag man über die Aussagekraft dieses verbrauchten Satzes im Zweifel sein, so wird es vollends komisch, wenn man den Text entziffert, der sich rechts neben der Wasserleiche vertikal entfaltet: "he won't send me any stupid emails". Ist das ein Kommentar zum Thema? Ist das die angekündigte Meditation über die gegenwärtigen Kriegstechnologien? Oder ist das die symbolische Anwendung der gemachten Aussage auf die Ebene der 'alltäglichen Kriegsführung', in der wir denjenigen gegenüber aggressiv werden, die sich anders verhalten als wir erwarten (z.B.

dumme Emails schreiben). Der Satz ist zu abwegig, um zugunsten Kornuks gelesen zu werden.

Fabio Cuicci hatte dieses Applet wohl als eine technische Herausforderung verstanden und obendrein mit einem Witz versehen, der auf das Problem der Trash-Mails anspielt. Konuk hat es diesem Kontext entzogen und in seine Auseinandersetzung mit dem Thema Krieg integriert. Er hätte gewiss gern auf den inkriminierenden Satz verzichtet, nur ist der dem animierten Bild 'ingebrannt', und auf das wollte Kornuk offenbar nicht verzichten. Warum nicht? Weil es so viel zur Diskussion des Themas beiträgt? Oder weil es aus ästhetischer und technischer Perspektive so attraktiv ist?

Der Gewinn der Transplantation ist ein kleiner verglichen mit dem Verlust, den Konuk in Kauf nimmt: die Glaubwürdigkeit seines Unternehmens. Es geht Konuk, so muss man nun vermuten, vorrangig um Effekte und Design, für die er die semantische Stimmigkeit der eingesetzten Elemente durchaus aufs Spiel setzt. Der Eindruck zu starker Fokussierung des Designs war schon aufgrund einiger Beobachtungen auf der Seite >Extrainformation< entstanden. Nun entsteht der Verdacht, dass die ästhetischen Aspekte im Vordergrund stehen, das ernste Thema nur Mittel ist, der Technik-Ästhetik die notwendige Bedeutungsschwere anzuheften. Ist Konuk so besessen von der Schönheit faszinierender Java Applets wie Paris von der Schönheit der Frauen?

Fabio Ciuccis Java Applet ist das Trojanische Pferd, das Fevci Konuk sich ins Land zieht und aus dem die Zeugen gegen ihn erstehen. Die Wasserleiche verrät ihn. Von hier aus wäre das ganze Werk zu dekonstruieren, mit dem möglichen Ergebnis, dass letztlich auch die wiederholten Farbbilder der Atompilze eher eine ästhetische Funktion zu erfüllen haben. Eine arge Unterstellung, gewiss, aber es wurde deutlich, wie man zu ihr kommen kann. Mit diesem Misstrauen ausgestattet, haben es die Tondateien, die auf dieser Seite außerdem angeboten werden, doppelt schwer. Sind auch sie nur auf den Effekt abonniert?

Konzept und Tand

Es gab schon zuvor Tonschleifen, die beim Laden der Dateien automatisch gestartet sind. Bei der Index-Seite und der Absprungseite für die Stichworte handelte es sich um reine Melodien, deren Bezug zum Thema nicht erkennbar war. Bei  Kassandra wird die Klage der Nichterhörten gut mit einem langezogenen Ton vermittelt. Zum Stichwort  "Misstatement" spricht ein Mann mit arabischem Akzent: "I send a lot of digital war(...?) to all country in this world to make terror, to

make warship against the establishment and the big companies, you know." Der Text, der wieder neben einer Abfolge von Atompilzen steht, wiederholt die Message:

Alle sind Glücklich
Alle sind Informiert
Ihr nehmt uns nicht ernst !
Wir stehen vor euren
Toren und sind -voll-
bepackt mit Plastik-
sprengstoff, Zündern
und jeder Menge,
schmutziger Tricks ;-)

Trust us !
nuke them !

fight with your technology
it is time to strike back !

Diese Drohung verfehlt nicht ihre Absicht, wenn man den Endlos-Loop wirklich wieder und wieder hört. Dass dies der Fall sein wird, ist allerdings unwahrscheinlich, denn der Ton endet, wenn man die Seite verlässt. Hier wäre der Ort gewesen, eine technische Herausforderung im Interesse einer relevanten Wirkung anzunehmen. Man stelle sich vor, alle HTML-Dateien hinterließen ihre angehängten Ton-Dateien und erzeugten so schließlich ein Chaos von Aussagen. Konuk hat dies ansatzweise innerhalb der Datei zur  Athene getan. Dort gibt es einen Link >push me<, der eine Tondatei ladet. In dieser sagt, unterlegt von Discomusik und Gewehrknattern, eine Männerstimme im Duktus der 50er Jahre mehrmals: "everything should be proud of nuclear war", eine Frauenstimme beklagt danach die im Kriege getöteten Tiere, schließlich spricht Clinton noch einmal über yesterday und tomorrow. Die Datei ist 50 Sekunden lang und verklingt dann.

"Digital Troja" arbeitet auch an anderen Stellen ausgiebig mit Tondateien. Klickt man in der zuvor beschriebenen Datei statt auf die Stichworte auf die Eintragungen "Seite 1 [bzw. 2/3/4/5] vertont", gelangt man zur Datei  >soundframe<, wo man von einem schlecht lesebaren Auszug (als Jpg-Datei) aus der deutschen Fassung der *Illias* empfangen wird.

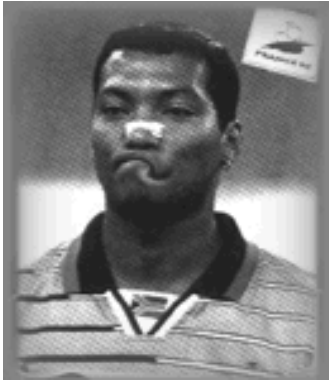
ERSTER GESANG

DIE PEST IM LAGER UND DER ZORN DES ACHILLEUS

Singe, Göttin, den Zorn des Peleiden Achilleus,
 Der zum Verhängnis unendliche Leiden schuf den Achaïern
 Und die Seelen so vieler gewaltiger Helden zum Hades
 Sandte, aber sie selbst zum Raub den Hunden gewährte
 Und den Vögeln zum Fraß – so wurde der Wille Kronions
 Endlich erfüllt –, nachdem sich einmal im Zwiste geschieden
 Atreus' Sohn, der Herrscher des Volkes, und der edle Achilleus.
 Wer von den Göttern reizte sie auf zu feindlichem Hader?
 Zeus' und Letos Sohn. Denn dieser zürnte dem König,
 Sandte verderbliche Seuche durchs Heer, und es sanken die Völker,
 Weil der Atride den Priester des Gottes hatte beleidigt,
 Chryses; er war zu den schnellen Schiffen Achaïas gekommen,
 Frei zu kaufen die Tochter, und bot unendliche Buße,
 Hielt in den Händen die Binde des treffenden Phoibos Apollon
 Oben am goldenen Stab und beschwor die Danaer alle,
 Doch die Atriden zumeist, die beiden Lenker der Völker:
 Atreus' Söhne und all' ihr hellamuchienten Achaier,
 Euch verleihe die Macht der Unsterblichen auf dem Olympos,
 Priamos' Stadt zu vernichten und wohl nach Hause zu kehren;
 Aber die Tochter gebt mir frei und nehmet die Buße,
 Heget Furcht vor dem Sohne des Zeus, dem Schützen Apollon!
 Alle stimmten ihm zu, die andern Achaier, und rieten,
 Ehrend den Priester zu scheun und die reiche Buße zu nehmen,
 Nur Agamemnon gefiel es nicht, dem Sohne des Atreus,
 Sondern mit Schimpf entließ er den Alten und schmähte ihn drohend:
 Daß ich nimmer, o Greis, bei den räumigen Schiffen dich treffe,
 Weder jetzt verweilend, noch wiederkehrend in Zukunft!
 Kaum sonst möchte dir helfen der Stab und die Binde des Gottes!
 Jene lös' ich dir nicht, und eher noch naht ihr' das Alter,
 Wann sie in unserem Haus in Argos, fern von der Heimat,
 Mir als Weberin dient und meines Lagers Genossin!
 Gehe denn, reizte mich nicht, auf daß du heil mir davonkommst!

4

Die linke Leiste dieser Datei öffnet 7 JavaFenster, in denen der Autor zeigt, wie man mit Bild- und Sound-Editoren Bilder und Töne manipulieren kann. Jedes Fenster enthält vier sich abwechselnde Bilder, die entweder, wie [Nummer 2](#), die Blur-, Dissolve- oder Fade-out-Funktion von Bildeditoren exerzieren oder die dem Abgebildeten den Mund verziehen und andere komische Effekte produzieren. Unter dem Bildplatz befindet sich der Schalter für eine Tondatei, aus der ein kurzer verzerrter Text zu hören ist. An solchen Fenstern gibt es 30, und der Autor hatte die Ausdauer, das beschriebene Prinzip bis zum Schluss durchzuhalten.



Hier versteckt sich übrigens auch die [interaktive Seite](#) der Geschichte. Alle Leser sind eingeladen, sich an der Arbeit zu beteiligen und "einer der akustischen Akteure in diesem Drama zu werden". Sie mögen ihre 4 "Lieblings Zeilen" aus der Ilias einsenden, der "Text wird dann mit einem TST-Programm (Text-to Speech) vertont. Zusätzlich", so heisst es weiter, "können Sie ein Bild von Sich mitschicken. Ansonsten wird ein Standartakteur benutzt. Die Alternative wäre eine Sounddatei, die Ihre 4 gesprochenen Zeilen enthält, plus einem Bild von Ihnen. (Diese Sounds werden nicht verfremdet)." Das Ziel, so Konuk abschließend, "ist es die Ilias (sic) 'Neu' zu hören."

Nun, dies ist ein ehrenvolles Unternehmen, wiewohl es nicht die ganze Wahrheit sagt. Genau genommen hätte stehen müssen: das Ziel ist es, Ihnen Ihre 4 Lieblingszeilen madig zu machen. Denn nichts anderes dürfte der Effekt sein, wenn der eingesandte Text verzerrt wird und das eigene Konterfei als Zugabe obendrein. Hier ist die pädagogische Seite des Werkes zu vermuten, eine Art Umerziehungsmaßnahme, die die Lieblingszeilen eines Kriegsbuches via Verzerrung in aufklärende Worte verwandelt und gegebenenfalls auch noch durch die Verzerrung der eingesandten Fotos zur Selbstironie anhält. Das gäbe der Komik des Grimassenziehens einen tieferen Sinn. Es gibt allerdings eine Schwachstelle im Konzept: Was bleibt von diesem Ansatz, wenn den Mitspielern auch erlaubt wird, ihre eigene Sounddatei zu schicken und somit die Verfremdung zu umgehen?! Wie ernst ist es Konuk mit seiner Verzerrungspädagogik? Oder hat er gar keine und ist dies wieder nur ein Spiel mit den Möglichkeiten des digitalen Seins, diesmal mit der viel beschworenen Interaktivität?

Wie auch immer man "Digital Troja" insgesamt auffasst, man wird nicht bestreiten, dass es sich hier um ein selten gefundenes Zusammentreffen aller möglichen Medien handelt: Text, Bild, Ton und selbst Plastik. Die Frage ist, ob diese Medien nur nebeneinander präsent sind oder auch zu einem Dialog ansetzen, der in eine gemeinsame Aussage mündet.

Man wird den Dialog wohl noch nicht in dem banalen Fakt sehen können, dass sowohl Bild wie Text und Ton den gleichen Gegenstand thematisieren. Eher ist die Verzerrung, die in >soundframe< und in den abgehenden Sounddateien zu finden ist, ein Prinzip, das die Medien wirklich aufeinander antworten lässt. Diese Antwort, so meine Lesart, zielt auf sie selbst: sie versichern sich untereinander ihrer Problematik und gar Gefährlichkeit als Träger von Information, die u.a. zum Krieg führen oder diesen verherrlichen. Dass der unleserlich klein wiedergegebene Text der "Ilias" von dieser Verzerrung nicht ausgenommen ist, ist nur folgerichtig, denn mit einem solchen Helden-Epos werden Helden erzogen - Christa Wolf hatte in ihren "Kassandra"-Essays nicht zufällig ihre Abneigung gegen dieses Buch kriegsführender Männer unterstrichen.

Dass diese Logik der multimedialen Verzerrung schon für das Gesamtwerk trägt, ist allerdings zu bezweifeln. Zudem gibt es Gründe, selbst an der Konzepthaftigkeit dieser Verzerrung zu zweifeln. Zum einen, weil das Schlupfloch der nichtverzerrten Sounddatei gelassen wird, zum anderen, weil wir inzwischen an anderer Stelle einiges Misstrauen in Konuks konzeptionelle Konsequenz beim Umgang mit technischen Effekte entwickelt haben.

she saw things



Kassandra

Ein kleines Beispiel für den gelungenen Dialog der Medien im Feld ihrer digitalen Existenz ist wohl die Vorstellung der Helena, ein anderes vielleicht die der Kassandra, wo sich Wort, Bild und Ton ergänzen in ihrer formal spartanischen Versinnbildlichung dessen, was Kassandra ist. Das Bild zeigt die Auf- und Ab-Bewegung der klagenden Seherin, etwas theatralisch, etwas holzschnittartig, gewiss, aber formale Verfeinerungen würden hier nur von der Wucht ihres Fluchs ablenken, während die simple Bewegung des Auf und Ab mit der Simplizität der bestehenden Optionen korrespondiert: der Seherin zu glauben oder nicht. Auch der textliche Kommentar wirkt zunächst banal. Und doch gibt es in der Tat nicht mehr zu sagen als dies, zumal die Sounddatei die Ergänzung liefert: ein langgezogener Ton der Klage, der schon nicht mehr darauf rekurriert, dass Kassandra Dinge voraussah, sondern darauf, dass sie es ergebnislos tat. Und wenn man lang genug hinhört, wird man in diesem Ton den Chor des antiken Dramas erkennen, der die Handlung kommentiert und für die Nachwelt festhält.

Die formal gelungenen Passagen des Werkes besitzen zumeist auch das Potential inhaltlicher Vertiefung. Die Verzerrung der Medien problematisiert deren Rolle im Vorfeld des Krieges, die posierende Helena fragt nach unserer eigenen Verführbarkeit, der im Kreislauf gefangene Paris fragt uns nach Erlösung. Diese Ansätze stehen allerdings recht isoliert im Werk und werden zu stark überlagert von Hohlformeln und Beispielen reiner Freude am Design und am technischen Effekt. Konuk steckte in seinem mitgelieferten Konzept u.a. folgende Fragen ab:

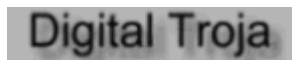
Aus welchen Gründen führte man damals Kriege ? Worum ging es zuerst ? Sind die Götter Jungsche Archetypen ? Sind Sie heute noch relevant ? Haben wir uns seit dieser Zeit ethisch weiterentwickelt ?

Ich bin mir nicht sicher, dass ich in Konuks Werk wirklich Auskunft zu diesen Fragen gefunden habe. Vage Analogisierungen wie "The time of power and sex (poor Bill, poor Paris)" und Sprüche wie "The warship with the human race is not ended" wirken eher hingestellt, zusammengetragen, ohne dass mit ihnen tatsächlich gearbeitet würde. Auch der unter "Endlösung" angedeutete hochinteressante Gedanke, dass Kriege das Ich in die Welt tragen sollen, wird nirgendwo abgeholt, ebenso wenig wird der mit der Atompilz-Wiederholung angedeutete Gedanken einer Ästhetik des Mordens vertieft. Man fühlt sich an jene amerikanischen Filme erinnert, in denen der Held Züge des Messias erhält, damit der Aktionfilm philosophische Tiefe für sich reklamieren kann. In Konuks Konzept heisst es am Ende, wieder sehr klug und wieder nur dahergesagt: "Wie fängt man Wilde? Mit Tand und Glasperlen" - angesichts der glitzernden technischen Effekte und der schmucken, zumal englisch aufgepeperten Headlines in "Digital Troja" fällt dieser Satz auf den Ort seiner Präsentation zurück.

Das stellt noch nicht die Preiswürdigkeit von "Digital Troja" innerhalb des Kunstwettbewerbs der Saarländer Stadtwerke in Frage, das zeigt nur, dass die von

der visuellen Kunst kommenden Experimente im Feld der digitalen Literatur bei der Konzipierung des Gesamtwerkes nicht weniger durch den Tand schicker Effekte gefährdet sind als die von der Literatur kommenden; vielleicht sogar ein bisschen mehr. Wie erfolgreich man dabei trotzdem oder gerade deswegen in Teilen sein kann, zeigen nicht zuletzt die Kleinodien. (Zu Konzeptverfhlung und Kleinodien eines stärker textbasierten Beispiels vgl. den Essay zum Pegasus-Preisträger "Trost der Bilder" in *dichtung-digital*.)

Zu den Kleinodien in "Digital Troja" gehören gewiss das Eingangsbild mit Achilles' sprunghafter Körperhaltung und der damit verbundene Ausspruch Clintons sowie die 3-D-Figuren der Gif-Dateien, allen voran die Paris-Gestaltung mit ihrem reichen Assoziationsgehalt. Dazu gehört auch das Titel-Logo, das offenbar immer wieder vergebens versucht, den Begriff Troja zu löschen: eine letztlich beklemmende Erfolglosigkeit, beklemmend, weil der Titel nicht nur für ein historisches Ereignis steht, das man in der Tat nicht aus dem Gedächtnis streichen sollte, sondern - *Digital/Troja* - auch für ein künftiges, das damit unerbittlich angekündigt wird - eine Gif-Animation als Cassandra.



Das beste Kleinod ist kurioserweise eines, das es so im Werk gar nicht gibt. Ich meine das Bild, das am Anfang dieses Beitrages als Titel-Icon benutzt wird. Es ist die verkleinerte Kopie der animierten Gif-Datei zu Paris, die während dieser Operation in Photoshop die hier zu sehende Mutation angenommen hat. In dieser zufälligen Verzerrung des Originals kommt dessen Bedeutung vielleicht am unmittelbarsten zum Ausdruck. Wir sehen den fliehenden Paris nun verfolgt von einer schattenhaften zweiten Person; wir wissen, dass dies sein eigener Schatten ist. Das Böse ist in uns, könnte die Semantik dieser Konstellation lauten: Feinde sind wir uns selbst. Die Warnung zielte auf das eigene Unbewusste, das unseren Wünschen folgt, das uns einredet, wir seien (ob im Hinblick auf Helena, Weltmacht, Weltrevolution oder Religion) im Recht. Denn die Atompilze sind 'nur' Folgeerscheinungen dieser Überzeugung. Die Amerikaner hatten ihre Argumente von der Gefahr der Russen, die Russen ihre von der der Amerikaner. Auch Indien und Pakistan mangelt es nicht an Ideologien.

Der Ansatzpunkt für Kriege ist, im Recht zu sein. Dieses Gefühl hatte Paris in hohem Maße, war ihm doch Helena als Preis von Aphrodite versprochen worden. Und Aphrodite ist, als Göttin, immerhin eine Instanz. Aber - das ist die Weisheit des Polytheismus' - es gab Götter, Göttinnen, die dagegen sprachen. Paris hätte dies in Betracht ziehen können, spätestens, als auch andere Gründe gegen Aphrodites Versprechen sprachen (Aphrodites Belohnung war halb Betrug, denn der Preis musste erst geraubt werden). Paris übergang dies, handelte wie er wollte, sprang nicht über seinen Schatten. Die mythische Strafe für diese Ursünde: verfolgt vom eigenen Schatten sich endlos im Kreise drehen zu müssen.

Notwendiger Nachsatz

Diese Besprechung moniert wiederholt Konuks "reine Freude am Design" und spricht von der Gefährdung durch den "Tand schicker Effekte". Das sind harte Worte, die Widerspruch erregen werden, und dieser Widerspruch wird durchaus berechtigt sein. Wer dem Werk gutes Design, aber Mangel an inhaltlicher Ausführung bescheinigt, muss mit dem Einwand rechnen, falsche Kriterien der Bewertung anzusetzen. Sollte man, so könnte es heißen, digitale Literatur, zumal wenn sie von der visuellen Kunst kommt, nicht anders bemessen als traditionelle Texte?! Soll man hier nicht den Schwerpunkt auf das Design statt auf den Inhalt legen?

In der Mailingliste netzliteratur.de wurde diese Frage gerade vor einigen Tagen eifrig diskutiert. Mit Bezug auf das von einigen Philosophen angestimmte "Lob der Oberfläche" wandte sich Claudia Klinger zB. gegen die Dominanz des sinnfernen Textes als Relikt des untergehenden Zeitalters der Aufklärung: "Sinnlichkeit, Stimmung, Gefühl, Farbe und Form erobern sich ihren Platz neu und drängen den 'reinen Gedanken' zurück auf die begrenzte Wertigkeit, die das Denken für ein glückliches Real Life tatsächlich hat." Es ist zwar ungewiss, ob "Digital Troja" der hier zugrundeliegenden Vorstellung von sinnfreudigen 'Texten' entspräche, dass es viel Farbe und Form aufweist, ist indes konsensfähig. Was aber steckt unter dem Lob der Oberfläche?

Vielleicht ist dieses weniger als Gegenpol, denn als Pendant zur Aufklärung zu sehen. Vielleicht ist die barocke Ästhetik (dieses Sich-Verlieren in opulenten Details ohne definierendem Zentrum) im Netz nicht nur Folge der Hypertext-Struktur und der hier möglichen Effekte mittels Sound- und Image-Editoren. Vielleicht findet in der sinnfreundlichen Multimedialität des Netzes eine eine postmoderne Befindlichkeit dankbar ihren Ausdruck. Ich habe an anderer Stelle ("Perspektiven einer Ästhetik der Digitalen Literatur") von der Verwandtschaft dieser Befindlichkeit mit der des barocken Menschen gesprochen: nachdem der Mensch damals, kopernikanisch belehrt, seinen kosmologischen Mittelpunktstatus verlor, muß er heute, postmodern (und konstruktivistisch) aufgeklärt, auch den perzeptiven und apperzeptiven Mittelpunkt in sich selbst aufgeben und sich in die begrenzte Wertigkeit des 'reinen Gedankens' finden.

So wie der Verlust der kosmischen Ordnung eine Ästhetik des Opulenten und Sinnlichen hervorbrachte, könnte der Verlust der Wahrheit in der postmodernen Konstellation eine Ästhetik des Sinnlichen unterstützen, die im Falle der Neuen Medien freilich eine Ästhetik des Technischen ist. Und vielleicht liegt darin die Tiefe der Oberflächlichkeit: das schmerzhafteste, aussichtslose Darunter nicht allzusehr aufzuwühlen. Man könnte es Weisheit nennen, andere werden darin Flucht und "Nicht-Interventionismus" (Manfred Frank) sehen.

Wenn wir dieser Überlegung folgen, müssen wir wohl auch die Thematisierung des Krieges innerhalb einer Design-vor-Inhalt-Ästhetik akzeptieren, denn hier erst recht, wie die Ereignisse dieses Jahres in Europa gezeigt haben, lassen sich keine klaren Wahrheiten formulieren. Die Wasserleiche ist dann kein Widerspruch mehr, sondern reine Konsequenz. Wohin geraten wir hier?!

Konuks "Digital Troja" eröffnet Fragen, die weit über den Rahmen dieser Besprechung hinausgehen. Zunächst wäre wohl über Flash zu sprechen, als Zukunftstechnologie des Netz-Designs, die die Dominanz des Ästhetischen vorantreiben wird und dabei auch die Attraktivität inhaltsloser oder kommerzieller Sinnlichkeit (🍌 [MONKEYmedia](#) zeigt eindringlich, wie man den Commerz zum ästhetischen Ereignis macht). Dem müsste sich die Frage nach dem Selbstverständnis der Kunst, der Literatur und der Kunst bzw. Literatur im Netz anschließen. Die engagiertere Option formuliert Friedrich W. Block in seinem Beitrag "Literatur in der Informationsgesellschaft": Kunst und Literatur ermöglichen "zu beobachten, worauf man sich einläßt, wenn man sich neue Technologien für Kommunikation und Bewußtseinsprozesse leistet."

Diese Mission der Reflexion verlangt jedoch nicht, puristisch zu sein und auf die neuen ästhetischen Möglichkeiten zu verzichten. Engagement, soweit sind wir einige Dezenien nach Adorno, muss nicht sinnenfeindlich sein. Es kommt nur eben darauf an, nicht sein Objekt zu verlieren und sich selbst fangen zu lassen. Wo liegt die Grenze zur trunkenen Gestimmtheit des Technischen bzw. Sinnlichen, wie es sich auf der Wahrnehmungsebene der Farben, Formen und Töne realisiert (vgl. zum "digitalen Kitsch")? Wir kennen den selbstironische Umgang mit dem Medium in Sprache, Malerei, Musik, Film ..., wie sieht es in Flash aus? - Die Sache bleibt spannend!