

Roberto Simanowski

Designschreiben und Postliterarismus: Eine Analyse mit Umfeldbeschreibung zu Mark Amerikas "FILMTEXT 2.0"

2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17653>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Designschreiben und Postliterarismus: Eine Analyse mit Umfeldbeschreibung zu Mark Amerikas "FILMTEXT 2.0". In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 32, Jg. 6 (2004), Nr. 2, S. 1–37. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17653>.

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/>

Designschreiben und Postliterarismus: Eine Analyse mit Umfeldbeschreibung zu Mark Amerikas "FILMTEXT 2.0"

Von Roberto Simanowski

Nr. 32 – 2004

Abstract

FILMTEXT 2.0 ist ein audiovisuelles Ereignis im Flashverfahren von hoher Professionalität. Vergleicht man diesen dritten Teil von Mark Amerikas new media trilogy mit seinen Vorläufern GRAMMATRON und PHON:E:ME, wird deutlich, wie weit Amerika hier über deren Ästhetik hinausgeht. Zugleich greift Amerika Entwicklungen auf, die dort begannen. Dazu gehören das Prinzip des Playgiarismus und der Surfiction vor allem im Hinblick auf den Remix theoretischer Reflexionen über Fragen der Wahrnehmung, Autorschaft und das Schreiben im digitalen Medium. Gegenüber GRAMMATRON und PHON:E:ME setzt FILMTEXT 2.0 allerdings ausschließlich auf den Theorien-Remix, der in der Buch- bzw. PDF-Version *Cinescripture* sogar wieder von seiner intermedialen Präsentation mittels Video- und Audiodateien entkoppelt wird.

FILMTEXT 2.0 schließt damit auch die mit GRAMMATRON begonnene Verdrängung des Erzählens durch die Reflexion neuer Formen des Erzählens ab. Es ist zu bezweifeln, dass das Projekt die Umsetzung einer Parallelpoesie im Sinne Luhmanns darstellt, die den Weltstimmungsgehalt wissenschaftlicher Theorien noch einmal anders sagen würde. FILMTEXT 2.0 stellt weniger die Verdeutlichung theoretischer Aussagen im Gewand des Anschaulichen dar als die Entkleidung des wissenschaftlichen Diskurses um die Kohärenz seiner Reflexion und die Genauigkeit seiner begrifflichen Bestimmung. Amerikas Suche nach der Erweiterung des Schreibkonzepts im digitalen Medium hat schließlich dahin geführt, dass der einstige Geschichtenerfinder im Bereich des Fiktionalen zum Datendesigner und Textverwalter im Bereich einer etwas angestaubten Theoriedebatte wurde. Amerika hat kein überzeugendes Beispiel neuer narrativer Praxis vorgelegt, sondern sich in einer metareflexiven, theorielastigen Poetologie verfangen, deren Scheitern ihm schon am Beispiel PHON:E:ME vorausgesagt wurde. Das traditionelle Erzählen wurde aufgegeben, und nach GRAMMATRON auch das multilineare, ohne eine überzeugende Form des netzwerkspezifischen, intermedialen Erzählens an dessen Stelle zu setzen.

FILMTEXT 2.0 steht ästhetisch im Zeichen der Theorielastigkeit, deren bedeutungsschwerer Tenor zugleich durch verspielte, zum Teil kitschige technische Effekte konterkariert wird. Dieser Umstand steht im Einklang mit der Botschaft der Texte, die zum Großteil sprachkritisch um die Kontextabhängigkeit und Relativität von Wahrheitsbehauptungen kreisen. Das verlorene Vertrauen in den Verbindlichkeitswert von Aussagen führt in der Konsequenz zu einer Akzentuierung der Erscheinungsweise dieser Aussagen, zur "e-Renaissance of post-literary writing", wie Amerika festhält, bzw. zum 'post-alphabetic design', wie bereits für Tendenzen im Printmedium festgehalten wurde. Ob FILMTEXT 2.0 wirklich in diesem Sinne eine Ästhetik der Oberfläche intendiert und vorzugsweise ironisch rezipiert werden will, bleibt fraglich.

FILMTEXT 2.0 ist nicht ohne den Kontext Amerika erschließbar. Amerika ist kein Schriftsteller im herkömmlichen Sinne, der Figuren erfindet, um selbstlos deren Schicksale zu beschreiben. Amerikas eigentlicher Text ist die Inszenierung seiner selbst als Protagonist der Netzkunst. Die Botschaft seines Werkes ist, die Message des Netzes zu spiegeln: das Selbstinszenierungs- und -vermarktungsmedium schlechthin zu sein. Amerika bewegt sich in der Logik dieses Mediums als deren erfolgreichste Inkarnation. Sein Text ist kein Text im engeren Sinne, sondern eine Performance, aus deren Perspektive schließlich auch die Resultate der textimmanenten Analyse zu relativieren sind.

Hinter uns die Tage trockener Wortnetze, die Texte über halbe Bildschirme mit blauen Unterstrichen. Hinter uns die Mühen, den Links ihre verborgene Logik abzuringen, semantischen Zugewinn in navigatorischen Alternativen aufzuspüren. Hinter uns der Einwand der Kritiker, Multilinearität sei nur ein sich avantgard gebender Unwille zur Gestaltung und die Beteiligung des Lesers am Textaufbau nicht mehr als das hilflose Klicken im Reich undurchschauter Möglichkeiten. Mit Mark Amerikas FILMTEXT 2.0 liegt ein Werk vor uns, das die kompositorische Verantwortung des Autors zurückgewinnt. Hier ist Schreiben wieder Formwille bis ins letzte Detail, hier ist Design verpflichtendes Programm, hier verbindet sich Text mit Sound, Video und Inszenierungseffekten zu einem eindrucksvollen, kurzweiligen, beinahe halluzinatorischen Ereignis. Ist die Rückkehr zum Formwillen auch eine zum Erzählen?

1. Vorspiel

Mark Amerika ist zweifellos eine der umtriebigensten und bekanntesten Figuren im Bereich digitaler Kunst und Kultur. Mit ALT-X hat er 1993 eines der dienstältesten Online-Journale gegründet, mit dem Netzprojekt GRAMMATRON 1997 eine der am meisten besuchten Kunst-Sites im WWW geschaffen. Mit seinem "Avant-Pop Manifesto" (1992/93) rief er eine neue Kunst aus, die die elektronischen Massenmedien umarmt und zugleich würgt, seine Essays zur Netzkultur wurden für die Amerika-Online Kolumne in Telepolis.de ins Deutsche übertragen. So wundert es nicht, dass Amerika begehrter Gast in den Avantgarde-Küchen dieser Welt ist (sei es Adelaide, Bergen, New York, Paris oder Sao Paulo, Tokyo oder Luzern) und dass *Time Magazine* ihn zu den 100 innovativsten Köpfen der Gegenwart zählte.

Amerikas künstlerische Vergangenheit liegt sowohl im Medium Buch (1995 erschienen von ihm die Romane "The Kafka Chronicles" und "Sexual Blood") wie im Bereich der Musik (Amerika war Sänger einer E-Musik-Band) und des Films (Amerika besuchte die Filmschule an UCLA und machte vor seiner Zuwendung zur digitalen Kunst experimentelle Filme). Mit den digitalen Medien bot sich ein Weg, all diese Bereiche zu vereinen. Bereits in der Hyperfiction GRAMMATRON, die Bestandteil der Whitney Biennial of American Art 2000 war, findet man auf den 1 000 Bildschirmseiten animierte Images und Sound, der die Musik des Haupthelden, des Programmierkünstlers und Komponisten Golem, gleich erklingen lässt. In seinem nächsten Projekt, PHON:E:ME, gibt es neben den Texten (*hyper:liner:notes*) einen ausgeprägten Audio-Part (*re:mixes*). Amerika tritt hier nicht mehr als Autor auf, sondern als "Network Conductor", der die Arbeit eines internationalen Teams an Künstlern, DJs, Schriftstellern, Designern, Programmierern und Kuratoren koordiniert.

Dieses Verfahren spiegelt sich in Amerikas theoretischen Vorstellungen über Autorschaft, Originalität, Genialität und intellektuelles Eigentum. "Der erste Schritt, die Vorstellung von der 'Autorstimme' zu problematisieren", so Amerika in einem Interview über PHON:E:ME in *dichtung-digital.de* (7/2000), "war die digitale Aufnahme meiner Stimme, die alle Phoneme der englischen Sprache aufsaugte. Diese Aufnahme wurde dann zum Quellenmaterial, mit dem DJs in ihren eigenen Studio-Umgebungen experimentieren konnten. Sie nahmen, was angeblich die Stimme des Autors war, seine Äußerung, die grundlegenden Tonstücke, aus denen Sprache gebildet ist, und manipulierten dies für ihre eigenen Zwecke." Der zweite Schritt war die Produktion der *hyper:liner:notes*: "Diese Textmodelle waren ebenfalls gründlich manipuliert. Man kann sie als 'hypermediatisierte' Textbrocken sehen, die dann innerhalb eines Shockwave Interfaces per Zufallsprinzip zusammengestellt wurden." Amerika auf die Frage, ob Erzählen und Autorschaft dafür noch die rechten Begriffe seien: "Es wirkt mehr wie prozessorientierte Netzwerkkunst, die eine niemals zu einem Ende kommende Geschichte hat."

Aus dieser Perspektive ist auch Amerikas Konzept der (*h*)*activity* zu verstehen, "mit der wir all diese aaglaten Netz-Medien-Unternehmen als nicht mehr denn Quellenmaterial sehen, Quell-Codes für Surf-Sample-Manipulation. Der Hauptaspekt dieser (*h*)*activist* Strategie ist, die Grenzen zwischen Fiction und Faction zu verwischen" (vgl. [Interview](#)). Wenn z.B. Phillip Morris auf seiner Website suggeriert, wie verantwortungsbewusst es als ein multinationales Unternehmen operiert, so führt Amerika aus, können diese Daten manipulieren werden, um einer andere Geschichte zu erzählen: "eine Art Phillip Morris-Remix". Ideologiekritik, die mit Fälschung Aufklärung betreibt. Mark Amerika führt das Schreiben nicht nur voran ins Reich des Digitalen, sondern auch zurück ins Reich der Politik.

Damit sind wichtige Stichwörter Amerika'scher Poetik gefallen: Der Autor als Netzwerkünstler, als (H)Aktivist und Remixer. Diese Poetik weiß sich eins mit dem, was Raymond Federman in seinen poetologischen Essays seit den 70er Jahren thematisiert. Federmans Begriffe - die inzwischen auch ins *Oxford English Dictionary* aufgenommen wurden - lauten Surfiction und Critifiction. Surfiction bezeichnet eine Literatur, "die versucht, die Möglichkeiten der Literatur jenseits ihrer Grenzen auszuloten" (Raymond Federman, *Surfiction: Der Weg der Literatur*. Hamburger Poetik-Lektionen, Suhrkamp 1992, 62), wozu das Aufbrechen der traditionellen Syntax (die Einheit des Textes und dessen lineare Präsentation) (66f.), das Remixen der Textpassagen (69), die Destruktion der Erzählfiguren und der Fiktion, über das "wirkliche" Leben und die "wirklichen" Menschen zu informieren (72f.) gehören. Kurz: "Surfiction wird scheinbar frei von Bedeutung sein, sie wird absichtlich unlogisch, irrational, unreal, disruptiv, abschweifend sein." (73). Critifiction wiederum ist kritisch der eigenen Einbildungskraft gegenüber und bekennt sich zum "Pla(y)giarismus", dessen spielerischer, performativer Charakter schon in der neuen Schreibweise festgehalten wird (77ff.). Wie Federmann in einem Interview zusammenfasst: "Critifiction erases the line between genres. A piece of critifictional writing brings together fragments of fiction, poetry, theory, criticism, quotation, misquotation, play[y]giarism, or whatever is available to the writer. As such, Critifiction becomes digressive and discontinuous. So one can say that Critifiction invented intertextuality and hypertextuality." ([Interview](#), *dichtung-digital* 4/2001) Playgiarismus ist ein weiteres wichtiges Stichwort für Amerika, der sich in seinen Kolumnen (vgl. [Surf-Sample-Manipulate: Playgiarismus im Netz](#)) ausdrücklich auf Federman beruft, welcher sich wiederum als Amerikas Spiritus Rector sieht und GRAMMATRON als die Realisierung einer Surfiction mit digitalen Mitteln ([Interview](#), *dichtung-digital* 4/2001).

Playgiarismus und Surfiction sind denn auch die tragenden Ideen in FILMTEXT 2.0, der den dritten Teil in Amerikas *new media trilogy* darstellt. FILMTEXT 2.0 greift Aussagen verschiedener Film- und Medienthoretiker auf und führt diese in einer großen Montage in variierender Anordnung zusammen. Es handelt sich um die alten Fragen von Wittgenstein und Barthes, die dem theoretischen Gerüst von

Playgiarismus und Surfiction zugrundeliegen: Fragen über das Sprechen und Wahrnehmen, Fragen über Autorschaft und Rezeptionshaltung. Amerika hat seinen Text gesondert als 89 seitiges Book on Demand und PDF-Download zugänglich gemacht: "Cinescripture". Da so die Texte ihrer Intermedialisierung in FILMTEXT 2.0 - ihrer Präsentation im Flashverfahren und als Audiofiles, begleitet von Videosequenzen - wieder entzogen und als reine Wortbotschaft zugänglich gemacht werden, ist es ratsam, sich dem Angebot nicht zu verschließen und die Analyse mit den Texten selbst, als logischer Basis des Projekts, zu beginnen.

2. Cinescripture

interior landscapes /
digital thoughtography

MARK AMERIKA
OAHU/MAUI, 2001



Abb. 1

Das Buch öffnet mit einer Vulkanlandschaft in Oahu/Maui, die in FILMTEXT 2.0 den Hintergrund des ersten Kapitels abgeben wird (Abb. 1). Dem Foto folgt der nachstehende Text:

"NOTHING WILL HAVE TAKEN PLACE BUT THE PLACE ITSELF..."

DIGITAL BEING:

This figure, this figure is absent - and in its absence it somehow resembles me.

I am its resemblance, the infinite variety forever crossing a threshold, a receding threshold that rejects my crossing it even as I continue tracing my movements in its direction.

This is what it means to expand the concept of writing.

This is what it means to survive.

Die Eröffnung schlägt, indem sie die digitale Existenz befragt, sofort ein populäres Thema an und ist gleichzeitig Vorschein auf den Stil, der Cinescripture bzw. FILMTEXT 2.0 beherrscht. Das Zitat ist eine starke Behauptung, deren Woher und Wohin jedoch abgeschnitten wurde. So abwesend wie der Autor dieser Worte ist, so ungeklärt bleibt, was sich hinter der Figur versteckt, deren Abwesenheit behauptet wird. Ist es der Autor? Ist es dessen Held? Oder gar der Leser? Auf dieser unklaren Position fußt dann ein schwerwiegender Vergleich: it somehow resembles me. Die Ähnlichkeitsbehauptung wird gleich noch einmal wiederholt, was den vorliegenden Zusammenhang und die darauf bauenden Aussagen - This is what it means to expand the concept of writing. / This is what it means to survive - nicht verständlicher macht. Amerika weiht seine Leser nicht ein in das, wovon die Rede ist, er konfrontiert sie erbarmungslos gleich mit der nächsten Verlautbarung. Linguistisch formuliert: Sein Text ist lauter Rhema ohne Thema. Ein nicht ganz fairer Umgang eines Autors mit seinem Publikum, dem gegenüber er sich durch solche Tricks leicht einen Verständnisvorsprung sichert - und die Aura des Unverständlichen, Komplizierten, Tiefsinnigen. Ist der Anschluss text von größerer Hilfe?

NOT ONLY CAN THERE BE NO ORIGINAL, THE SIMULACRUM HAS NOW LOST ITS PUNCH TOO.

Aura is interface. Fleeting: interactive nomadism circulating within the consumer flesh.

There is only perception: the experience of seeing what is here in front of our eyes and capturing that thereness in the experiential act of perception.

Yet this experiential act of perception, while losing sight of itself and slipping into a percolating interiority always ready to alter what is seen into something extra-real, is loaded with meaning-potential and begins to grow on you.

A seeing-fungus, or rhizome vision, it becomes you, forming a rhetorical interplay of LIFE STYLE PRACTICE in one continuous act, a hostile takeover that stops you from dumbing down your existence. If only you could get away from the need to get away, to see things for what they are, to move beyond them, to methodically self-reflect, to intuitively go meta.

Wieder eine starke Behauptung am Anfang, jetzt nicht mehr durch Anführungszeichen als Zitat ausgewiesen. So nehmen wir es für die Stimme Amerikas und denken bei Simulacrum natürlich auch an Jean Baudrillard. Das Simulakrum, das Trugbild, Blendwerk, hat, so liest man, seine Energie, seinen Schwung verloren. Wann? Warum? Inwiefern? Der Anschlusssatz bringt in dieser Frage nicht wirklich Aufschluss, er ist nur ein neues Statement, das Baudrillard Walter Benjamin zur Seite stellt. Die Aura liegt, wenn wir es richtig verstehen, im Interface, das flüchtig ist, ein interaktiver Nomadismus, der im Körper der Konsumer zirkuliert. Inwiefern ist das Interface Aura? Inwiefern ist Interaktivität Konsumismus? Spannende Aspekte, die gar nicht erst aufgegriffen werden, denn im Anschluss geht es Amerika um Wahrnehmung.

Wahrnehmung wird als Akt innerer Filterung verstanden, womit wir theoriehistorisch beim Konstruktivismus angelangt sind. Dessen Perspektive, die auf der nächsten Seite weiterentwickelt wird - "This interior landscape that always "comes with" you, that ejaculates itself in writing" -, erfreut sich inzwischen allgemeiner Beliebtheit, sicher auch deswegen, weil mit ihr die Cyberspace-Debatte über Realität und Virtualität abgeschnitten werden kann. Im vorliegenden Fall verwirren dann allerdings ein bisschen die benutzten Bilder. Können "seeing-fungus" und "rhizome vision" wirklich gleich gesetzt werden? Trägt der Pilz nicht die genealogische Baum-Struktur in sich, gegen die Deleuze und Guattari einst das multidirektionale Rhizom als Gegenmetapher setzten! Diese Überlegung mag auf einen Nebenschauplatz führen, um den es hier nicht geht. So vermerken wir nur ein weiteres Fragezeichen zur Genauigkeit der sprachlichen Bilder.

Es kann an dieser Stelle freilich nicht der gesamte Text im einzelnen analysiert werden. Die in der Folge angesprochenen Themen reichen von Fragen des Images - "Is the image a portal to the other?", "script actions. Forcing the image to behave" - und Fragen der digitalen Autorschaft - "Who are the ghosts in the literary machine?", "self-appointed digital artist" - bis zu Fragen der Wahrnehmung - Berkeleys "Principle of Human Knowledge" - sowie der Selbsterkenntnis - "Once again, I ask: "How am I Now?" Digital Being? Ways of Seeing? Writing and Difference? Sein Und Zeit?" Das Buch besteht aus einer Reihe im Grunde bekannter Fragen und Aussagen, die in etwas anderer Formulierung - poetisch und existentialistisch zugespitzt - vorgebracht werden. Dazu gesellen sich zukunftsfrächtig klingende Neologismen - *Metatourism*, *Digital Thoughtographer* - und zusammenhanglose Aussagen, die neue Schlagwörter probieren: "Conceptually speaking, the retinal has given way to the ideational which has, in turn, given way to the digital" (12).

Man fühlt sich erinnert an Niklas Luhmann, der einst beklagte, dass es an "gelehrter Poesie" fehle, die den "eigentümlichen Weltstimmungsgehalt wissenschaftlicher Theorien" aussagen könnte. Luhmann wünschte sich eine Art *Parallelpoesie*, die alles noch einmal anders sagt. Man schließt sich diesem Wunsch gern an, zumal nach der Lektüre Luhmanns. Es ist gut vorstellbar, dass Theorien in Episoden und Anekdoten verständlicher werden als mittels strenger akademischer Begrifflichkeit. Dass es schon ein Gewinn ist, die Begriffe selbst als raunende Signalwörter herzunehmen und zwar ihrer wissenschaftlichen Reflexionsschärfe zu entkleiden, nicht aber sie dafür ins neue Gewand des Anschaulichen zu hüllen, muss allerdings bezweifelt werden.

Amerikas Text scheint sich in eben dieser Problematik zu verfangen. Er ist weder begrifflich genau, noch poetisch konkret. Er ist noch voller Theorien-Jargon, der den Lesern aber weder neue Erkenntnis noch zumindest neue Bilder bringt. Während bedeutende Theoretiker ihre theoretischen Überlegungen oft in stoffliche Körper kleiden (wie etwa Foucault den Begriff des Panoptismus an Bentham's Panopticon verdeutlicht oder Adorno/Horkheimer die Dialektik der Aufklärung am Odysseus-Sirenen-Mythos), erschöpft sich Amerikas Poetisierung von Theorie in sprachlicher Anverwandlung, willkürlichem Aufgriff etablierter und der Erfindung neuer Schlagwörter. Der Ankündigungstext zum Buch spricht vom "digital remix of many thoughts initially generated by the likes of Rimbaud, Jabes, Barthes, Heidegger, Baudrillard, and a host of others" (der Abspann des Buches dankt weiteren "Digital Thoughtographers" wie Mallarme, Borges, Wittgenstein und Sukenick). Man kann darin gutwillig die Umsetzung des Playgiarismus- und Surfiction-Modells sehen; die weniger Nachsichtigen werden eher von Trittbrettfahrerei der großen Worte sprechen, von einem Pomo-Aufguss, der sich selbst zu ernst nimmt. Aber hüten wir uns vor zu schnellem Urteil. Cinescripture ist nur eine Auskoppelung aus FILMTEXT 2.0, in dem die Textpassagen in Verbindung mit Sound und Video neu gemischt werden. Schauen wir uns an, was dadurch dem Text hinzugewonnen werden kann.

3. FILMTEXT 2.0

A.



Abb. 2

Klick auf *Metatourism*, dann auf *Introduction*: von links nach rechts laufen die bekannten Fragen und Statements über den Screen, begleitet von Soundgeräuschen und schwarz-grauen Rechtecken, die dieselbe Richtung haben (Abb. 2). Der erste Satz spricht wieder vom abwesenden Abwesenden: "This Figure is absent and it its absent it somehow resembles me." Weiter heißt es: "Who are the gosts in the literary machine", "Who are the network conductors", "Who writes the action scripts", "I cannot stop myself from texting the data", "Database". Der letzte Eintrag: "digital being". Das ist erneut eine ganze Reihe raunender Ungewissheitsstatements, die durch das grafische Design und den hypnotischen Soundteppich zusätzlich ins Licht des Geheimnisvollen und Bedeutungsschwangeren getaucht werden. Die japanischen Zeichen, die in der linken oberen Ecke wie Sekundenzähler mitlaufen, verstärken den Eindruck, dass es sich hier 'ums Ganze' handelt.

Die Navigationsleiste in der rechten oberen Ecke zeigt acht japanischen Zeichen, deren Sinn verborgen bleibt, aber die Anordnung verrät die Reihenfolge von Kapiteln. Der Klick auf das erste Zeichen führt zu *Transition01*, das im gehabten Setting der laufenden Schriftzeile plus hypnotischer Musik den Text vorbringt: "Opening shot an empty desert landscape", "Nothing happens here. Noboday lives here", "Cut to digital landscape. Desert apparition of a dream." Nach dieser halb Situationsbeschreibung, halb Regieanweisung erscheint die angekündigte Wüstenlandschaft, jene

Vulkanhügel, die wir aus Cinescripture bereits kennen, nun freilich interaktiv: Der Mauskontakt auf den Kratern bringt, begleitet von einem dumpfen Paukenschlag, einen Lichtkegel hervor, der in den Himmel strahlt (Abb. 3).



Abb. 3

Der Klick auf den linken Vulkan lässt in der Menuleiste am unteren Rand unter dem Stichwort *Metatourism* einen kleinen Bildschirm erscheinen, in dem, als Unendlichloop, Bilder so schnell hintereinandergeschaltet sind, dass man nur noch ihre Ablösung erkennt (wie sich bei Wiederholung zeigt, ist es nicht immer derselbe Clip, den der Klick aufruft). Der mittlere Lichtkegel öffnet einen neuen Bildschirm in der Bildschirmmitte, der zunächst leer, d.h. durchsichtig bleibt, bis, nach dem Klick auf einen der beiden Buttons am rechten Rahmenrand, drei weitere Buttons erscheinen, deren Aktivierung Videoclips in den Bildschirm lädt (Abb. 4). Die Clips zeigen im Unendlichloop Bilder des Unterwegsseins, in so schnellen Schnitten, dass kaum genaueres wahrgenommen werden kann. Einmal ist es ein Zug, einmal Bilder aus einer nicht zu definierenden Szenerie, einmal der Schatten eines Mannes auf dem Wüstensand. Die drei unteren Buttons dieses 'inneren Screens' aktivieren weitere Soundschleifen, die in diesem Falle nur Zusatzgeräusche bringen, in späteren Fällen aber auch sprachliche Aussagen, ein weiterer Button reguliert die Größe des Rahmens.



Abb. 4

Die Taktik scheint klar: Es wird einem das Nichtgreifbare angeboten. Vor dem Hintergrund einer unbewegten, offenbar seit Jahrtausenden unveränderten Landschaft, stellt sich das Abbild aktueller Kulturlandschaft ein, das durch kurze Schnitte die Geschwindigkeit und Unverdaulichkeit der einströmenden Informationen gezielt erhöht. Der Verzicht auf jegliche Kontextualisierung dient ganz dieser Intention. Der Ablauf der Bilder bleibt so undurchschaubar wie deren Hintergrundgeräusche undefiniert (einmal wie aus einem sehr lebhaften Restaurant, einmal, man hört Kindergejammer und eine Frau den Gang hinunterlaufen, wie aus einem Heim). Die Details werden nur durch das Anhalten des Loops zugänglich, und das heißt: durch einen Screenshot, der dann die sich im Zugfenster spiegelnde Person sichtbar werden lässt oder jene wie unter Videoüberwachung stehende Person in der ebenso undurchdringbaren Szenerie des zweiten Clips (Abb. 5).



Abb. 5

Dieses Sichtbarmachen durch Anhalten ist der semantische Knackpunkt des vorliegenden Settings. Es erinnert an Benjamins Kommentar zum Foto, das den im Bewegungsablauf unsichtbaren Moment festhält. In seiner "Kleinen Geschichte der Photographie" schrieb Benjamin 1931: "Ist es schon üblich, dass einer, beispielsweise, vom Gang der Leute, sei es auch im groben, sich Rechenschaft gibt, so weiß er bestimmt nichts mehr von ihrer Haltung im Sekundenbruchteil des "Ausschreitens". Die Fotografie mit ihren Hilfsmitteln: Zeitlupen, Vergößerungen erschließt sie ihm. Von diesem Optisch-Unbewußten erfährt er erst durch sie, wie von dem Triebhaft-Unbewußten durch die Psychoanalyse" (Walter Benjamin: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie, Suhrkamp 1963, 50). Diese Beobachtung war Benjamin so wichtig, dass er sie fünf Jahre später wortwörtlich in seinen Kunstwerk-Aufsatz übernahm, erweitert um die Bemerkung: "Ist uns schon im Groben der Griff geläufig, den wir nach dem Feuerzeug oder dem Löffel tun, so wissen wir doch kaum von dem, was sich zwischen Hand und Metall dabei eigentlich abspielt, geschweige wie das mit den verschiedenen Verfassungen schwankt, in denen wir uns befinden" (ebd., 36).

Der Augenblick zwischen Hand und Metall, das Optisch-Unbewußte wird im vorliegenden Fall allerdings nicht durch den Autor, sondern durch den User sichtbar gemacht: indem der User mittels Screenshot selbst zum Fotografen wird, und zwar nicht einer vor ihm liegenden Realität, sondern einer ihm angebotenen Inszenierung von Realität. Das Vordringen zu den kurz aufscheinenden Personen (wie natürlich zu jedem anderen Detail auch) ist nur in der Gegenbewegung zur Handlung des

Autors möglich. Bringt dieser die (Film)Bilder durch seine Schnitttechnik zur Unerkennbarkeit zusammen, kann der User sie durch den Eingriff am Bildschirm wieder voneinander lösen. Liegt der Zielpunkt des Kameraeinsatzes für den Autor in der Verschleierung, liegt die Chance des Users darin, sich mit den Mitteln des Mediums zur Wehr zu setzen.

The DT as alien lightform consciously capturing schizophrenic energy routines as they handshake with foreign protocols.



“This is no longer me, myself, an I,” says the DT, “this is the digital debris of all conscious thought coalescing into a remarkable beauty that once was.”

Abb. 7

In dieser doppelten, bidirektionalen Medialisierung versteckt sich der Ansatz für eine weitergehende Medienreflexion. Es bleibe dahingestellt, ob sie vom Autor so gedacht war, und es bleibe dies v.a. dahingestellt nach der konstruktivistischen

Belehrung in Cinescripture. Die dort auf Seite 77 zu findende Verbindung eines Bildes aus den hier verwendeten Clips mit Text kümmert sich jedenfalls nicht um den Screenphotographer, sondern allein um den Thoughttopographer (Abb. 6), andererseits greift der Autor das Stop-Verfahren später selbst auf, wenn in Level 6 ein Clip in der unteren Menuleiste (nach dem dritten Klick auf den linken Kegel) immer gerade beim Aufschein der beiden enthaltenen Personen innehält, wie um diese so aus der viel zu schnellen Abfolge der Bilder herauszuretten. Wie 'autobiographisch' auch immer die Interpretation infiltriert sein mag, die angesprochene Szenerie setzt ihr zumindest wenig Widerstand entgegen und der Text, den bei Mouseover der dritte Vulkan freigibt, scheint sie zu bestätigen, gerade indem er das Gegenteil vom gerade Erlebten deklariert (Abb. 7).



Abb. 7

Wieder erscheint ein Bildschirm auf dem Bildschirm, der, unter dem nochmaligen Titel FILMTEXT, diesmal buchstabenweise eine Text freigibt. Es sind solche Sätze wie "I have no choice but to give in" oder "I'm sure I can't see anything anymore", die durch die Handlung des Users soeben widerrufen wurden. Vorausgesetzt freilich, es gibt diese Handlung des Users, die über die 'Interaktivität' der Klicks hinausgeht. Denn der Klick ist nur die Bestätigung des Mediums, eine Folgsamkeit, die nicht als Aufgriff des Zappens beim TV missverstanden werden sollte. Lässt sich das Zappen "als Versuch der Konsumenten von nicht beeinflussbaren audiovisuellen Angeboten verstehen, die Herrschaft über die eigene Aufmerksamkeit und deren Zeitbedürfnisse zu wahren oder zurückzugewinnen", so haben interaktive Medien "das Zappen internalisiert und damit die Restsouveränität des Zuschauers untergraben, der jetzt nur noch als Mitspieler Entscheidungsfreiheit besitzt" (Florian Rötzer, Digitale Weltentwürfe. Streifzüge durch die Netzkultur, Carl Hanser 1998, 95). Die in der vorliegenden Passage von FILMTEXT 2.0 zu entdeckende Thematisierung der Möglichkeiten des Mediums, die Botschaften des Mediums zu unterlaufen, gibt freilich auch bald dem Gedanken Raum, dass der Videorekorder die gleichen Möglichkeiten bietet und, vermittelt über dieses Aufnahme- und Abspielgerät, letztlich auch der Fernseher. Und zugleich weiß jeder, dass er dies nicht tut: Wer nimmt die bewegten TV-Bilder auf, um sie anschließend im Videorekorder anzuhalten und zu sezieren? Die Gegenwehr am Fernseher geht nicht nach innen, sondern, wie Rötzer darlegt, nach vorn, zum anderen Kanal. Die vorliegende Szene in FILMTEXT 2.0 macht in ihrer Komplexität letztlich auch deutlich, dass sie nicht beim Zappen stehenbleiben muss.

Sind unsere Beobachtungen richtig, dann sind in der vorgeführten Szenerie des ersten Kapitels eine ganze Reihe an medienreflexiven Überlegungen angelegt. Es ist klar, dass die entwickelte Perspektive nicht zwingend ist. Wer angesichts der schnellen Schnitte der Videoclips gar nicht das Bedürfnis verspürt, die Bilder per Screenshot anzuhalten (oder wer so medieninkompetent ist, nicht zu wissen, wie das geht), wird kaum den Gedankengang beginnen, den die Reflexion des eigenen Eingriffs als Abwehr der zugemuteten Geschwindigkeit in Gang setzt. Schauen wir, ob und wie dieses Thema im nächsten Abschnitt variiert wird.

B.

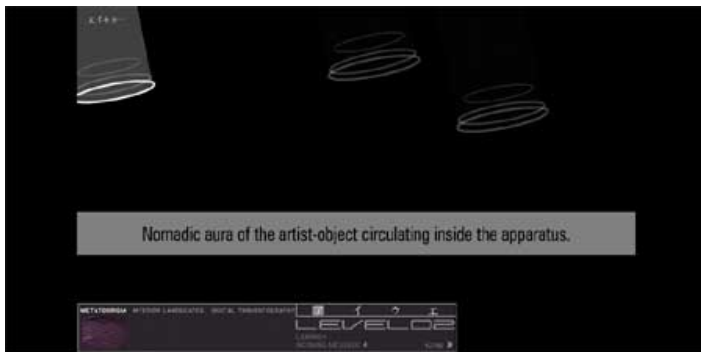


Abb. 8

Level 2 zeigt auf schwarzem Screen nur noch die angedeuteten virtuellen Lichtkegel der Wüstenberge, die wie Senderinge in die Höhe streben (Abb. 8). Der Mauskontakt mit dem oberen linken Kegel bringt verschiedene Statements in einer grauen Leiste hervor: "Is the image a portal to the other?", "I carry my network with me wherever I go", "Desire gnawing at the edge of consciousness", "ragged edge that confirms the space it is written on", "Nomadic aura of the artist-object circulating inside the apparatus" usw. Jeder Klick ersetzt das vorhandene Statement durch ein neues. Der Klick auf den mittleren Kegel zeigt ein unbestimmbares Image (einer Landschaft?); hier ersetzt der erneute Klick das Image nicht durch ein anderes, sondern lässt es verschwinden, während der nächste es wieder hervorbringt. Der Klick auf den rechten Kegel bringt wieder einen Screen mit buchstabenweise einlaufendem Text hervor (Abb. 9).



Abb. 9

Die drei Buttons in der rechten oberen Rahmenecke des Screens im Screen geben unterschiedliche Texte aus. Der erste Text erklärt den Thoughttopographer als "a tele-robotic presence in the field of action", als "a Color-Me-Beautiful make-up artist on a metaphysically violent rampage", als "an alien lightform transponding other-worldly consciousness into the ether." Dann ist die Rede vom Klebstoff der Gedanken bzw. Meinungen, der an einem zu wachsen beginnt:

Rapture: the glue of minds shitting a collective interiority that is always ready to alter what is being seen and digested into something extra-real, something loaded with meaning-potential and that, like a fungus or network of bacteriological scum, begins to grow on you // Begins to grow IN you, to take you over

Das ist wieder so ein Text, so voll mit Bedeutungspotential, dass man nicht weiß, wie und wo beginnen; und da hilft auch die Konkretisation von on you zu IN you nicht. Der Rest des Textes klingt jedenfalls bedrohlich:

And the more it grows inside you, the more you become it. // And the more you become it, the more it seems natural. // And the more it seems natural, the more others get used to it and accept it for what is is.

Die Rede ist offenbar von Manipulation und Verbiegung. So kontextbefreit vorgebracht bleiben freilich alle Fragen offen.

Der zweite Text bringt nicht viel Aufklärung, nur weitere gewichtig klingende Fragen: "Who are the image killers?"; "Who writes the Action Scripts?"; "Who is the Digital Thoughtographer that takes pictures of the end of the world?". Und als Schlußsatz:

"To earn oblivion," says the DT, "is to first open the wound of existence, to enter that wound and activate the viral scripture."

Wir sind wieder bei den großen Worten des Cinescripture (wo es für das Vergessen übrigens den vergleichbaren Rat gab, "to consciously capture ones own ongoing ungoing crucifiction", S. 76) . Und man fühlt sich vom Autor so im Stich gelassen, wie schon dort: Was ist die Wunde der Existenz und wie öffnet man sie? Was ist die virenverseuchte Schrift? Wieder klingt alles sehr abgründig und wieder belässt es Amerika dabei. Weil er ohnehin nicht mehr der Autor ist? Ist er das wirklich nicht? Mit dem dritten Text flüchtet er sich jedenfalls ganz in die Geheimsprache. Was wir sehen, ist ein Script. Wer programmieren kann (eine weitere Stufe der Medienkompetenz), mag darin das Flash-Aktionscript eines (Pseudo)Virus erkennen, der sich an die Wurzel ('root') hängen soll (Abb. 11).



Abb. 10



Abb. 11

Mit dem Virus wäre die Metapher zumindest aufgegriffen, wenn auch nicht ganz klar wird, in welcher Weise. Was ist die Wurzel? Das Netzwerk, die Maschine des Systemadministrators? Was macht das Virus? Was ist die Unterbrechung, die laut Eingangsbefehl abgespielt werden soll? Wer über Programmierkenntnisse verfügt, wird auch die zwei Eventanweisungen wahrnehmen: Bei *rollOut* soll das Ziel angewiesen werden, das Konstrukt zu verführen und einen Kriegsfilm abspielen, bei *press* soll ein neues Selbst erstellt werden, das dann an die Position 0,1 zu führen ist. Sicher ist diese Lesart allerdings nicht, wie die Nachfrage bei mehreren Programmierern ergibt. Ganz zu schweigen von all denen, die mit den vorgelegten Zeichen ohnehin nichts anfangen können. Wer indess über Programmierkenntnisse verfügt, wird sich schließlich auch über die Mängel des Scripts wundern: es fehlen schließende Klammern, Befehle werden uneinheitlich geschrieben (*telltargget*,

tellTarget, tell target) und manche Befehle (tellTarget ("_root.Attack01")) ergeben in der vorliegenden Formulierung gar keinen Sinn. Was aber ist das Ziel dieser versteckten Botschaft (und der in den anderen Kapiteln erscheinenden Programmscripts), wenn sie nicht mal den Lesekundigen unter Amerikas Publikum erkennbar wird?!

C.

Level 3 zeigt eine neue Gegend und neue Texte. Es sind alte Vertraute aus Cinescripture: "Not only can there be no original, the simulacrum has now lost its punch too", "Aura is interface.", "There is only perception" (Abb. 12).



Abb. 12

Der zweite Krater wirft bei Kontakt Slogans an den Himmel - "To be is to blur, is to behave...", "Is time on your side" - , die dann effektiv von dort runterfallen. Irgendwann hat sich der Vorrat an Sprüchen erschöpft und es liegt plötzlich ein Schatten auf der Landschaft (Abb. 13). Das schafft eine eindrucksvolle, beinahe bedrohliche Stimmung: Als seien einem die Argumente ausgegangen und nun steht er hinter einem, der Mann mit dem Hut, den man vorher schon mal auf einem der Videoclips sah. Er steht direkt vor der Lichtquelle und wenn man sich jetzt umdreht, wird man vielleicht erschrecken, wie nahe er einem zugleich gekommen ist. Aber das ist auch die einzige Stelle in Level 3, in der etwas geschieht, an das man sich halten kann. Der Rest ist Text, ein dritter Kegel mit Bildausgabe fehlt diesmal.



Abb. 13

Level 4 zeigt wieder die Symbole der drei Ausgangsvulkane, wie Level 2, nur dass diesmal die Kegel ihre Sendestrahlen wie Palatschicken in die Höhe werfen (wo sie den Aufprallton eines Tischtennisballs erzeugen) und wieder aufnehmen, dazu ein antriebsstarker, rückwärts gespielter Sound mit Frauengesang, und immer wieder die Kapsel, die schon auf den anderen Levels von Zeit zu Zeit ins Bild gesurrt kommt, um die zum Teil verzerrte Stimme Mark Americas mit verschiedenen Statements hören zu lassen: "I will certainly write over it either with more pictures or some audios", "There are ways of seeing". Und schon ist er wieder davongeflogen, der kleine Sputnik (Abb. 14).



Abb. 14

Der zweite Kegel bringt das sich wandelnde Bild der zuvor gesehenen Wüstenlandschaft hervor, auf das, nach einem weiteren Klick, wieder schwergewichtige Texte projiziert werden: "The word takes death at its word", "These are the seasons of hell full of negative hallucination". Kegel drei öffnet wieder den Text-Screen für die üblichen Statements (Abb. 15).



Abb. 15

In Level 5 sehen wir erneut die Vulkangegend, diesmal im Rotfilter. Die Kegel bringen neue Videoclips mit noch schnelleren Schnitten und neue *Filmtexte*, deren dritter Teil wieder ein Programmscript darstellt. Level 6 verlässt die Landschaftssymbolik und zeigt eine Raumsonde, umgeben von melancholischem Frauensummsang, Text gibt es nur aufsteigend aus der Raumsonde - wovon besonders die Frage "Does this feel like fiction?" hängenbleibt -, dafür kommt aber ab und zu der Sputnik mit seinen Sprüchen (Abb. 16).

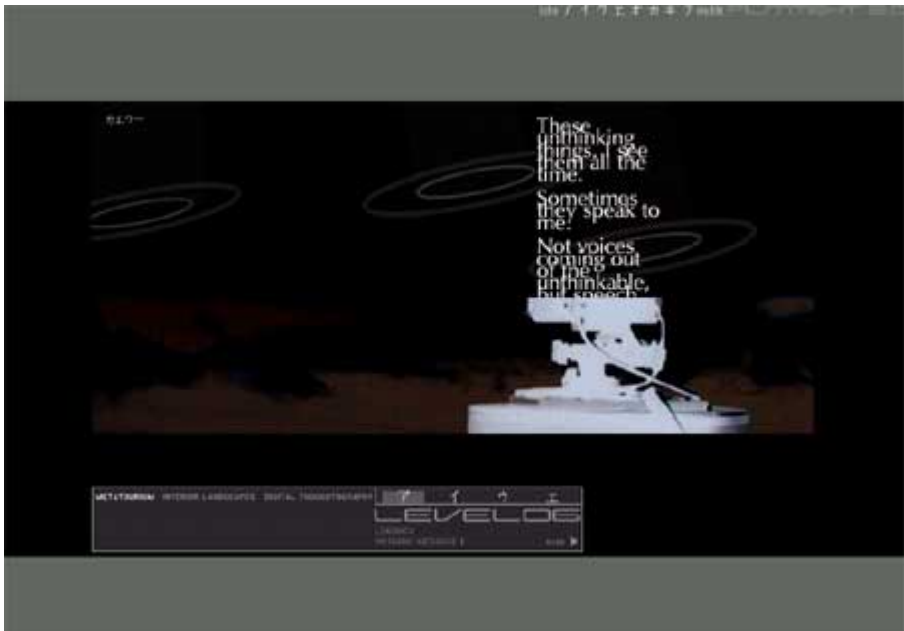


Abb. 16

Level 7 führt eine neue Landschaft ein - eine in Schaum gehüllte Steilküste. Die Lichtkegel kommen nun aus Felsen, wobei aus dem einen auch gelegentlich ein Sputnik entsteigt, der allerdings nur die Flügel ausbreitet, um sich wortlos davonzumachen. Das sieht besonders lustig aus, wenn auch der andere, der mit Botschaft, gerade auftritt (Abb. 17).



Abb. 17

Und natürlich gibt es auch die beiden aufpoppenden Bildschirme für die Videoclips und den Filmtext, wobei bei ersterem wieder erst der Screenshot klärt, dass es sich bei den schnell wechselnden Köpfen um Kleiderpuppen handelt und dass der einzig anwesende wirkliche Mensch draußen, hinter dem Fenster im Haus auf der anderen Seite der Straße versteckt ist (Abb. 18).



Abb. 18

In Level 8 wechselt die Landschaftssymbolik noch einmal. Diesmal sind wir nah am Boden, haben die Steine im Sand vor uns (Abb. 19). Aus zweien treten breite Lichtstrahlen, die Klicks erbringen einmal Text im Lichtstrahl, einmal den bekannten Videoscreen, dessen erster Clip Schriftbänder einer asiatischen Stadt zeigt, während der dritte offenbar die Vulkangegend zeigt, mit der alles begann. Die Audioschleifen des Screens lauten: "Assume this is a kind of song, a kind of text, a kind of conceptual arts speak" und "a distribution of depth data through various discourse and words ..."



Abb. 19

Folgen wir also dem Vorschlag dieser abschließenden Worte in FILMTEXT 2.0 und überlegen wir, was von dieser konzeptuellen Kunstrede aus verschiedenen Diskursen zu halten ist.

4. Ästhetik der Effekte

Das Projekt, da gibt es keinen Zweifel, fasziniert zunächst einmal durch seine audiovisuelle Gestaltung. Die karge Landschaft mit ihren drei interaktiven Vulkanen, aus denen sich der Kosmos des Projekts ergießt, ist klug gewählt und als Design-Metapher gut durchgehalten. Die hypnotische Musik - die ein bisschen wie Pink Floyds *Umamagnum* 30 Jahre später produziert klingt - passt zum Bild und variiert

ausreichend im Verlauf des Projekts. Die Autoren setzen auf den interaktiven Effekt der Entdeckung, die erst die verschiedenen Elemente - die Screens im Screen, die Soundschleifen, die Textzeilen - hervorbringt. Was die Präsentation dieser Elemente betrifft, hat der User weitere Entscheidungsmöglichkeiten. Die Screens lassen sich vergrößern, die Soundschleifen (sowohl der Screens im Screen wie der Mutter-Site) lassen sich durch Buttons an den Screens bzw. in der unteren Menüleiste der Haupt-Site einzeln ein- und ausschalten bzw. miteinander mixen. Dass die aktivierten Buttons kleine Farbstreifen aussenden, wie Sendestrahlen, die sich immer wieder neu aufbauen, zeigt, wie detailreich man auf Effekte bedacht war.

Allerdings sind diese Effekte nicht immer so unproblematisch als passendes Ornament der Szenerie wahrnehmbar wie im beschriebenen Fall. Was zum Beispiel soll die mitlaufende Zählung der erscheinenden Buchstaben in den Filmtext-Screens? Abgesehen davon, dass gerade dieses buchstabenweise Erscheinen des Textes eher dazu geschaffen ist, Leser zu verstimmen, fragt man sich, wozu man am Ende wissen muss, dass der endlich vorliegende Text genau 943 Zeichen hat. Es ist nicht erkennbar, dass dieser Dokumentarismus aufgegriffen würde, um etwa mit dem digitalen Kontrollwahn zu spielen, der sich darin ausdrückt. Eher scheint das Projekt selbst diesem Kontrollwahn anheimzufallen. Im vorliegenden Zusammenhang ist auch zu bedenken, dass die Art der Präsentation des Textes dem sprachkritischen Gestus seines Inhalts eigentlich widerspricht. Angesichts des Sprechens im Zeichen von Playgiarismus und Surfiction wäre das Spiel mit den Buchstaben - ein Austauschen, Wegbrechen, Verrücken - rhetorisch angemessener gewesen als das buchstabenweise Erscheinen des Textes, als gingen über den Ticker gerade brandneue Information, bei denen es auf jedes Zeichen ankommt.

Auch der Sinn der japanischen Zeichen im oberen linken Rand, die während der Lektüre den Ablauf der Sekunden und Nanosekunden dokumentieren (wenn auch mehr oder weniger blind, da ohne entsprechende Sprachkenntnis die Zeichen unlesbar bleiben) ist nicht ganz schlüssig. Inwiefern ist diese Betonung der vergehenden Zeit für den vorgelegten Text-Bild-Mix von Bedeutung? Gewiss, es gibt Bemerkungen im *Cinescripture*, an die sich dieses Element anschließen ließe: "Seeing-Form, the measure of Cinescripture as it tells a different story every time" auf Seite 12 etwa deutet vage auf Derridas Differance-Modell. Aber solche Aussagen werden nicht entwickelt und stehen zudem anderen gegenüber, die eine gegenteilige Interpretation nahelegen: "As I, the written, move off of the page and into the screenal spaces of Digital Being, Time ceases to exist as the bedrock of thoughts placed in historical perspective" (61). Oder geht es wieder nur allgemein um Überwachung im Reich des Digitalen, nach dem Motto: Das Medium liest dein Lesen?

Dieser gutwilligen Lesart steht entgegen, dass FILMTEXT 2.0 eine ganze Reihe solch fragwürdiger Effekte aufweist: das ge-echote "Ok", wenn man die Größe des Video-Screens ändert; das kitschig-coole Geräusch, wenn man den Screen schließt;

der immer wieder ins Bild hineinsurrende Sputnik (der vielleicht eine spezielle Textebene für den direkten Kommentar Amerikas hätte sein können, würde sie nicht in der Anlage ohnehin die gleichen Sätze vermitteln wie der Haupttext). Und so neigt man schließlich zur Vermutung, dass die Autoren dem technischen Narzismus in die Falle gegangen sind, wie ihn McLuhan schon im vordigitalen Zeitalter beschrieb (The Gadget Lover: Narcissus as Narcosis; in: *Understanding Media*) und wie ihn seitdem Tausende von Websites belegen. Gegen die sich darin äuffernde Liebe zum Gimmick wäre nichts einzuwenden, würde sich FILMTEXT 2.0 insgesamt einer Ästhetik des Spektakels verschreiben. Die Begründung dafür ließe sich leicht aus dem eigenen Text liefern, der ja an vielen Stellen die tiefe Skepsis in den Verbindlichkeitswert von Aussagen spiegelt, die sich seit dem linguistic turn und den Einsichten in die postmoderne Kondition entwickelt hat. Ob sich FILMTEXT 2.0 insgeheim wirklich über sich selbst lustig macht, ist freilich eine Frage der Interpretation. Und gewiss, es gibt Anzeichen für eine ausgeprägte Liebe zum Nonsense, etwa wenn in *Cinescripture* auf Seite 68 die anagrammatische Formel aufgestellt wird: *Kamera + "I" = Amerika*. Das kann man nur noch als den Moment aufgreifen, von dem aus sich das Ganze dekonstruieren ließe. Wie beabsichtigt ist dieser Moment?

Und weil wir gerade bei der Logik des technischen Settings sind, seien auch jene Elemente aufgeführt, die zwar nicht im Dienst des Effekts stehen, die aber auch die Logik ihrer selbst nicht recht vermitteln können. So bleibt unverständlich, warum man beim Gang zum nächsten Level zunächst nichts als einen schwarzen Schirm erhält und für ein Dutzend Sekunden befürchtet, dass sich der Computer gerade aufgehängt hat, bevor endlich der Hinweis auf den Ladevorgang erscheint. Hier hätte nach einer eleganteren Interface-Kommunikation gesucht werden sollen. Vor allem aber verwirrt der Hinweis "Authorized for next Level", der erscheint, wenn man eine gewisse Zeit auf einem Level verbracht hat, und bei Klick auch wirklich ins nächste Level bringt. Was verschafft einem die Berechtigung? Die ausreichende Beschäftigung mit dem Text? Wohl kaum. Man muss zwar alle Vulkankegel geklickt haben, aber man braucht im Filmtext-Screen den Text nicht erst aufzurufen, um die Autorisierung für's nächste Level zu erhalten. Lektüre ist keine Voraussetzung, Durchklicken allein ist genug. Was soll das heißen? Liegen hierin die Ansätze von Ironie gegenüber einem gewichtig daherkommenden Text, um dessen Kenntnisnahme es letztlich gar nicht geht? Verschieben wir die Antwort darauf noch für einen Moment.

5. Das Ende der Erzählung

FILMTEXT 2.0, das sei wiederholt, ist ein audiovisuelles Ereignis von hoher Professionalität. Vergleicht man es mit seinen Vorgängern GRAMMATRON und PHON:E:ME, wird deutlich, wie weit Amerika hier über deren Ästhetik hinausgeht. Bestandteil dieser Entwicklung ist auch der Verlust der Erzählung, ein Verlust mit langer Vorgeschichte.

Die Hinwendung zum Hypertext in GRAMMATRON war die logische Konsequenz aus Amerikas vorangegangenen ästhetischen Projekten, denn schon seine Romane experimentierten mit der Erzählform und entwickelten multilineare Erzählwelten. Bot GRAMMATRON seinen Lesern noch die Story des Softwarezauberers Abe Golam (der Erzählteil eröffnet klassisch: "Abe Golam, legendary info-shaman, cracker of the sorcerer-code and creator of Grammartron and Nanoscript, sat behind his computer, every speck of creative ore long since excavated from his burnt-out brain, wondering how he was going to survive in the electrosphere he had once called home."), so war es durch seinen theoretisch-essayistischen Teil des *Hypertextual Consciousness 1.0*. doch auch schon "more of a meditation on the electronic medium's impact on language and the writing process" (Matthew Mirapaul: Hypertext Fiction on the Web: Unbound From Convention, New York Times, 26. Juni 1997). Unduldsamere Kritiker wie Scott Rosenberg formulierten diesen Umstand drastischer und bezeichneten GRAMMATRON als Hyperfiction, die es auf eine Art überschwenglichen Wort-Jazz anlege, ihr Vokabular aber aus dem durchgeweichten Dung der Literaturtheorie beziehe (nach: Gundolf S. Freyermuth: Ein Nachruf auf die Hypertext-Bewegung; Telepolis 17.04.1999)

Die metareflexive Ausrichtung findet sich noch stärker in PHON:E:ME, das wieder zum einen einen Theorieteil enthält (*hyper:liner:notes*), zum anderen elektronische Stimm-, Rhythmus- und Geräusch-Kompositionen (*re:mixes*). In diesen Sound-Texten treten zwar Figuren auf, deren Namen machen aber deutlich, dass es sich nicht um wirkliche Charaktere handelt: Network Conductor, Web Jockey, The Conceptual Artist, The New Media Economist. Obgleich Beziehungen zwischen diesen Figuren angedeutet werden (sie trinken oder schlafen miteinander), sind sie nicht wirklich Teil einer Geschichte, sondern dienen dem Autor vielmehr als Sprachrohr theoretischer Überlegungen, sei es zur Frage der konzeptuellen Kunst, der Daten-Kompilation als Kunstform oder der Vermarktung und Distribution von Kunst.

Christiane Heibach spricht am Eingang ihrer Rezension von einer schweren Bürde, die PHON:E:ME auf sich lädt, indem das Werk gleichzeitig Kunst und Programm sein will, und attestiert ihm das Scheitern: "'Surf, sample, manipulate" ist eines der Mantras, das in verschiedenen Variationen motivisch wiederkehrt. Doch leider bleibt es bei der Deklaration. Mögliche Konsequenzen und fundiert ausgearbeitete Szenarien einer solchen Kunst, die nicht mehr das Werk, sondern den

Kreationsprozeß im und mit dem Medium in den Mittelpunkt stellt, bleiben ungedacht und ungeschrieben." Neben dem Mangel an narrativer Phantasie konstatiert Heibach aber auch einen Mangel an theoretischer Originalität - "Die Gedanken sind zweifellos interessant, lassen allerdings wirkliche intellektuelle Innovationen vermissen, und das ständige selbstreferentielle Kreisen der Texte um das eigene Werk macht das Lesen mühsam" - sowie an konzeptueller Fusion der Schrift- und Audio-Komponenten: "Eine engere Kopplung beider Komponenten würde PHON:E:ME etwas von seiner theoretischen Schwere nehmen, die es trotz des teilweise spielerischen Umgangs mit der Sprache hat, und könnte dann für sich beanspruchen, neue ästhetische Wege beim Einsatz von Multimedialität gegangen zu sein. So aber werden die Texte durch die Audio-Files ergänzt (oder umgekehrt), aber beide bedingen einander nicht."

Vor dem Hintergrund der PHON:E:ME-Lektüre schreibt Heibach schließlich Amerika und im Grunde allen Netzkünstlern ins Stammbuch: "So gelingt es Mark Amerika aus verschiedenen Gründen weder, ein theoretisches Kunstwerk, noch eine künstlerische Theorie zu schaffen. Amerikas Scheitern kann als Warnung für die ohnehin zur Selbstreferentialität neigende Netzkunst dienen: Auf Dauer bietet das Kreisen um sich selbst und die eigenen Produktionsbedingungen kein Fundament, auf dem sich eine genuine Internet-Kunst überzeugend entfalten kann."

FILMTETX 2.0 zeigt, das diese Warnung ungehört verhallte. Wieder hat Amerika den Schwerpunkt auf metareflexive Elemente gelegt, die wieder nurmehr Altbekanntes variieren, und wieder wird die Konzeptualität des multimedialen Vorgehens nicht schlüssig. Hat sich Amerika in seiner eigenen Poetologie? Das "Surf, sample, manipulate"-Verfahren findet Anwendung nur im Bereich theoretischer Reflexion, die dem Text noch stärker als in PHON:E:ME oder GRAMMATRON das Erzählen ausgetrieben hat. Im Grunde ist FILMTEXT 2.0 nicht mehr als die multimediale Fortsetzung von *Hypertextual Consciousness 1.0*. aus GRAMMATRON. Was aber bleibt, wenn es keine Geschichte gibt und auch das theoretische Material nur einen diffusen Remix bekannter Gedanken darstellt? Die Antwort liegt versteckt parat in *Cinescripture* auf Seite 21 bzw. auf Level 2, wenn der Sputnik wieder einmal ins Bild gesurrt kommt und Amerika mit verzerrter Stimme erklärt: "I will certainly write over it either with more pictures or some audios" - und Bildern oder Sound besteht in FILMTEXT 2.0 kein Mangel.

Im *Filmtext* auf Level 7 bekennt Amerika unter anderem: "I do not write literature. I am a network practioner. I conduct polyvocal consciousness. I remix viral ostranenie... This is what is means to expand the concept of writing..." Dieser Aussage geht auf Level 4 voraus: "We are processing an event. We: The Network Author. As event. The event replaces the object. The event distributes its collective aura." In diesen Worten bekennt Amerika seinen Abschied von der Literatur und offenbart zugleich seine Ankunft in Schlagworten. Denn was heisst das: Der Netzwerkautor als Event?! Offenbar kokettiert Amerika hier mit seinem

Verschwinden als Autor, und solcher masochistischen Floskeln gibt es mehr (vgl. z. B. Seite 80 in *Cinescripture*: "Rip me. Burn me. Remix me into your network aura..."). Ungeachtet dieser Selbstauflösungsphantasien gibt es kaum jemanden, der so sehr wie Amerika darauf bedacht ist, als Autor namentlich dingfest gemacht zu werden und gar ein klares Konzept für diese Regel aus dem Reich der alten Medien entwickelt (vgl. Abschnitt 6). Dass sein Festhalten am abgeschlossenen Werkcharakter und am Autorenstatus den eigenen Thesen widerspricht und sich somit als "phony me" entlarvt, hatte Heibach schon im Hinblick auf PHON:E:ME notiert. Auch FILMTEXT 2.0 bedeutet nicht die Auflösung des Autors ins Kollektiv der Schreibenden, jedenfalls nicht über den von Foucault und Barthes konstatierten Umstand hinaus, dass jedes Subjekt im Sprechen immer schon gesprochen wird. FILMTEXT 2.0 ist ein geschlossenes Werk, das sich nicht durch einen einzigen Link in die Netzwelt öffnet (abgesehen vom Link zum Download des Flash-Plug-Ins), und das am Ende keineswegs vergisst, seine Autoren aufzulisten. Reihenfolge des Erscheinens und Anzahl der zugeordneten Punkte beseitigen dabei jeden Zweifel an den Anteilen der Beteiligten: Video Art, Digital Photography, Writing und Narrative Direction gehen auf Amerikas Konto, Flash Art und Interactive Choreography auf das von John Vega, Twine zeichnet für Sound Art verantwortlich.

Die kooperative Autorschaft ist durchaus nicht das Ende der Namen; so lang jedenfalls, wie sie nicht das Publikum einbezieht und von der Klick-Interaktion zu einer produktiven Partizipation der Netzgemeinde voranschreitet, bei der es dann nur noch einen Initiator, Organisator und vielleicht Moderator gibt, aber keinen ruhmestrahnten Helden. Der einstige Romanschreiber Mark Amerika ist jedenfalls weit entfernt von der Jeder-kann-Mitschreiben-das-Netzwerk-als-Autor-Praxis, daran ändert auch das Mantra von der Auflösung des Autors ins Ereignis kollektiver Aura nichts. Nein, Amerikas Werke sind kein Aufbruch in die kooperative Ästhetik wie Heibach sie als Netzwerkutopie beschreibt (*Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, dissertation.de 2000) und wie zum Beispiel *The World's First Collaborative Sentence*, *Assoziationsblaster* oder *How are you* sie praktizieren.

Bleibt der Abschied. Abschied vom Schreiben, an dessen Stelle das Design tritt: Design einer remixten Theorie-Debatte. Aus dem einstigen Schriftsteller und Geschichtenerfinder ist ein Datendesigner und Textverwalter geworden. Das liegt ganz auf der Linie des Programms - Playgiarismus und Surfiction - und doch sieht es auch aus wie Flucht. Denn Amerika verlässt den Bereich des Fiktionalen, wo es der konkreten Beispiele neuer narrativer Praxis bedarf, und verschreibt sich ganz der Theoriereflexion, an der in im letzten Jahrzehnt keinerlei Mangel bestand. Man hätte sich die Anwendung des Playgiarismus auf den Einsatz von Charakteren, Szenen, Konfliktlagen gewünscht. Man hätte sich gewünscht, diese erfundenen bzw. recykelten Figuren plötzlich mit Kommuniaktionssituationen der nichtfiktionalen Welt gekoppelt zu sehen, mit Websites realer Unternehmen, die auf diese Weise eine

Rolle in einer Geschichte übernehmen, um deren Existenz sie nicht einmal wissen. Man hatte nach den programmatischen Worten in GRAMMATRON über den cyborg-narrator - "whose language investigations will create fluid narrative worlds for other cyborg-narrators to immerse themselves in" - interessante Angebote des kollaborativen Schreibens erwartet, Patchwork-Dramen und Personen mit multipler Identität. Vieles wäre denkbar im Modell des Playgiarismus, der Surfiction und des cyborg-narrators, ohne dass das Erzählen als solches ganz aufgegeben werden müsste. Auf Level 6 lautet einer der aus einer Raumsonde aufsteigenden Sätze: "Does this feel like fiction?" Die Selbstanwendung der Frage auf das vorliegende Werk lässt nur ein Nein als Antwort zu. Amerika hat weder Figuren und Geschichten erfunden noch geklaut, er hat sie einfach durch Statements ersetzt, die selbst bereits viel zu spät kommen. Er hat zwar das traditionelle Erzählen aufgegeben, aber, klammheimlich, auch das zuvor gefeierte hypertextuelle, ohne andererseits ein neues, netzwerkspezifisches zu kreieren.

In seiner Kolumne über Designwriting spricht Amerika von "more fluid" und "more visually-stimulating writerly forms being distributed in cyberspace". Diese neuen Schreibformen, an denen vor allem Grafikdesigner Anteil haben, sind ein "act of cultural disobedience, that is, leaving the Literary behind", wobei durch die kollaborative Produktionstechnik natürlich auch das "Author-as-Genius model" überwunden wird. Amerika unterscheidet zwischen Romandesign - "a syntactical rhythm that will characterize the literary figures" - und Designwriting - "that purposely blurs the distinctions between image and text, page and screen, sonic and visual, publication and exhibition". Aspekt des Designschreibens im Hinblick auf die Texte ist das, was auch in der konkreten Poesie zum Buchstaben als solchem hinzukommt: Die Art seines Erscheinens auf dem Papier, das auf dem Bildschirm neben dem Erscheinen im Raum auch eines in der Zeit ist. Insofern das Schreiben in den neuen Medien über das Design der Buchstabenzusammenstellung (anders gesagt: das Formulieren von Worten, Sätzen und Geschichten) hinausgeht, kann, so der Schlußsatz der Kolumne, eine "e-Renaissance of post-literary writing" festgehalten werden.

Damit scheint Amerika eine theoretisierende Beschreibung (und ansatzweise auch schon Legitimation) seines neuen 'Erzählens' zu liefern. Der Buchstabe unterstellt sich dem Design, der Auftritt des Textes ist wichtiger als seine Botschaft; ein Phänomen, das auch in den Printmedien im Zeichen der *deconstructive typography* und des *post-alphabetic design* zu beobachten ist (vgl. Matthew G. Kirschenbaum: The Other End of Print: David Carson, Graphic Design, and the Aesthetics of Media). Es wurde bereits festgehalten, dass dieses Verfahren durchaus der Botschaft der Texte in FILMTEXT 2.0 entspräche. Sprachkritisch belehrt bleibt im Grunde nur der Ausweg in Sprachspiele, die um die Kontextabhängigkeit und Relativität ihrer Botschaften wissen und sie aus eben diesem Grunde auch nicht mehr allzu ernst nehmen. Der am Verbindlichkeitswert des Gesagten eingesparte Anteil an

Aufmerksamkeit und Interesse ist dann frei für das Drumherum der Botschaft, frei für das Spiel der Zeichen, frei für Design. Am Anfang war das Wort, am Ende war Flash.

Darin könnte man eine Ästhetik der Oberfläche sehen, aber insofern diese das Ergebnis einer errungenen Einsicht wäre, müsste man, mit Nietzsche, von einer Oberflächlichkeit aus Tiefe sprechen. Diese Ausrichtung entspricht dem, was Andrew Darley in seinem Buch *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres* konstatiert: "a shift away from prior modes of spectator experience based on symbolic concerns (and 'interpretative models') towards recipients who are seeking intensities of direct sensual stimulation" (3). Der Betrachter visueller digitaler Kultur ist demnach "in pursuit of the ornamental and the decorative, modes of embellishment, the amazing and the breathtaking, the nuances of the stages effect and the virtuoso moment, the thrill of vertigo or the agôn of competition" (169). In dieser Aufmerksamkeitsverschiebung auf die Oberflächeneffekte und vor allem in der daraus folgenden "curiosity or fascination with the materiality and mechanics (artifice) of the image itself" (114) lässt sich dann durchaus auch die Geburtsstunde eines neuen Formalismus erkennen, einer Ästhetik des technischen Effekts, die die Lücke des weggebrochenen Vertrauens in die Verlässlichkeit von Aussagesätzen zu schließen hat.

In FILMTEXT 2.0 gibt es einige Elemente, die nahelegen, dass es gar nicht mehr um den Inhalt geht. So gewichtig die Aussagen auch herkommen (wobei ein Großteil des Textes ohnehin Fragesätze sind), man wird implizite immer wieder eingeladen, das Ganze nicht zu ernst zu nehmen. Gerade der bis zum Lächerlichen übertriebene Gestus des Bedeutsamen legt dies nahe, verbunden mit den beschriebenen Gimmicks, den unverhohlenen Kitschelementen und solch textfeindlichen Phänomenen wie der Ermunterung, sich noch vor der Lektüre der präsentierten Botschaften ins nächste Level zu bewegen. Zugegeben, das beschriebene Beispiel, da der User sich durch Screenshots gegen die Behauptungen und Handlungen des Autors zur Wehr setzt (vgl. Abschnitt 3 A), trägt eher Züge einer ernstgemeinten, *erfahrbaren* Semantisierung. Und auch sonst vermittelt das Werk - schon durch die Länge der theoretischen Anstrengungen - nicht den Eindruck, es wolle ironisch rezipiert werden. Aber zum einen sucht man solch interessante Elemente eines internen Dialog zwischen Videoclip, Textbehauptung und User-Handlung im weiteren Verlauf des Werkes vergebens. Zum anderen ist die Wahrnehmung des Ganzen als ernstgemeintes Kommunikationsangebot natürlich rein subjektiv und sollte nicht davon abhalten, FILMTEXT 2.0 trotzdem ironisch zu rezipieren. Belassen wir es vorerst bei der Losung, die das Werk selbst ausgibt: *There are ways of seeing*, und betrachten wir abschließen den Text hinter dem Text und die eigentliche Hauptfigur in diesem.

6. Der Autor als sein eigener Held

In seinem Artikel *The Net as canvas* am 15. März 2000 in *salon.com* fragt Janelle Brown eingangs: "Is it pixelated garbage, or is it art? Net art is starting to battle the same question that every experimental art form faces as it enters the mainstream. (We'll leave the answer to future art historians.)" Am Ende seines Beitrags berichtet Brown über Lew Baldwin, der CD-ROMs von Amerikas Werk produziert, um es zu kommerzialisieren. Baldwin unterstreicht, dass man sich etwas einfallen lassen müsse, wolle man Kunst verkaufen, der das Original abhanden kam. Die Computer, an denen diese Kunst hergestellt wird, könnten da eine Alternative bieten, "as art pieces in their own right". Und Baldwin räumt gleich ein, dass hier ungeheure Fälschungsmöglichkeiten lauern: "'I could just do some shit on it and then auction it off somewhere. Sell the hard drive," he laughs, only semi-serious." Man wird sehen, was es mit diesem Lachen in einigen Jahren auf sich hat und ob dann Produktionsgeräte als Kunstwerke auf Auktionen Furore machen. Und dann werden vielleicht auch schon die ersten Kunsthistoriker Aussagen wagen, ob es sich bei all dem nun um Pixel-Abfall oder Kunst handelt. Dass an diesen Aussagen heute gearbeitet werden muss, lehrt schon der Allgemeinplatz: Kunst ist, wenn man daran glaubt.

Mark Amerika weiß sehr wohl um diesen Spruch - "Art is what you say it is - who said that?" heisst es auf Seite 20 in *Cinescripture* - und besitzt in hohem Maße die Eigenschaft, andere an seine Aussage Glauben zu machen. Dass er den dazu nötigen Witz und Mut zum Selbstmarketing besitzt, belegt bereits eine von Brown wiedergegebene Anekdote, derzufolge Amerikas Visitenkarte ihn, als er noch als Fahrradbote in Manhattan arbeitete, als "freelance courier artist" auswies. Später ist Amerika in Essays und Kolumnen immer wieder für die Offensive der Netzkünstler bei der Selbstvermarktung eingetreten. In der *Amerika-Online-Kolumne* How To Be An Internet Artist steht ganz oben auf der Ratschlagsliste die Schaffung einer fiktionalen Identität und der Start des "branding process" durch Einsatz dieser Identität als Domainname.

Diesen Prozess hatte Amerika durch die Annahme eines Namens, der sich als 'Markierung Amerikas' ausgibt, längst begonnen. Dass die entsprechende URL in der prägnanten Form des Nachnamens nicht erhältlich war, wird niemanden erstaunen. Inzwischen gibt es immerhin die Website markamerika.com, die mit ihrer Domainendung und dem Barcode am Kopf der Site dem Besucher den Warencharakter ihres Inhalts denn auch gleich eingangs kundtut (Abb. 19). Als Netzkünstler, so gibt Brown Amerikas Überzeugung wieder, steht man im gleichen Wettbewerb wie die dot-coms; das Überleben entscheidet sich im Kampf um Aufmerksamkeit. "The more attention you get on your site", zitiert Brown Amerika, "the more you're branding it, and therefore as an artist you're doing the same thing that Yahoo or Amazon does. The only difference is that you're branding yourself as

an artist, not as a company." Und der entscheidende Punkt, um Erfolg zu haben, so lässt sich der abschließende Rat in Amerikas Kolumne verstehen, ist die Behauptung des Erfolgs: "Use highly subversive marketing skills to attract attention to the fact that you are producing income from your narratological presence, and successfully transform that attention into its own media-virus or cultural meme that solidifies your brand-name as one of the industry leaders."

The image shows a screenshot of a website titled 'bio'. At the top left, there is a phone number '370-90-3402' and a barcode. The word 'bio' is written in a large, bold, lowercase font. Below it is a navigation menu with links: 'home | bio | exhibitions | publications | bibliography | appearances | teaching | awards | contact'. A red banner contains contact information: 'Mark Amerika can be reached at amerika@galtx.com or via snail-mail at the following address: P.O. Box 241, Boulder, CO 80306-0241. You can order his books [here](#).' Below the banner is a section titled 'Mark Amerika' with a black and white portrait of a man. To the right of the portrait are two columns of text. The first column describes the opening section of a novel called GRAMMATRON, published in the Penguin USA Avant-Pop anthology 'After Yesterday's Crash' [edited by Larry McCaffery]. The second column describes the second project in his new media trilogy, PHONEME, an mp3 concept album with hyperliner notes, commissioned by the Walker Art Center, the Australia Council for the Arts, the New Media Fund, the Perth Institute of Contemporary Art, and the Jerome Foundation. The PHONEME project was nominated for an International Academy of Digital Arts and Sciences Webby Award in the Art category and has been exhibited internationally at venues such as SIGGRAPH 2000, the Festival International de Linguagem Betronica at the Museum of Image and Sound in Sao Paulo.

Abb. 19

Derartige Strategien aktiver Selbstvermarktung haben durchaus nichts Anrüchiges; selbst die Lüge wäre noch legitim, zeigte sie doch nur den Einsatz, auf den Interessenten setzen können. Die Selbstvermarktung ist ein wichtiger Indikator für alle, die in diesen Markt investieren wollen und noch nicht über die nötige Sachkompetenz verfügen. Kompetenz folgt aus Wissen, und so ist es Aufgabe des Künstlers "to offer enough seductive knowledge of your own to convince the buyer

that your work is worth investing in", wie Amerika in seiner Kolumne *Blurring Practices: The Work of Art As Public Offering* vom 14. Juli 1999 festhält. Dieses verführerische Wissen "drives the new media art economy [...] an economy that is always ready to take into account the Intangibles that go with being human", und dieses Immaterielle wiederum ist die Digicash-Parawährung mit Investmentpotential für Spekulationsfreudige. Wichtiger Teil des Immateriellen, unabdingbare Botschaft des vermittelten Wissens ist der Wille zur Macht, zum Künstlerruhm, der erst dem Investor die erhoffte Dividende verspricht. Wer darin eine Irrationalität des Marktes (vergleichbar manchen Bewegungen an der Börse) zu erkennen meint, irrt. Denn mit der Kunst verhält es sich wie mit der Partnersuche: Das Selbstvertrauen und die eingesetzte Energie sind es, was ansteckt und schließlich überzeugt. Kunst ist, wenn man den Glauben daran vermitteln kann.

Es bedarf also der Investition des angehenden Künstlers vor der Investition des angehenden Kunstsammlers. Zum Aufmerksamkeit-Gewinn-Verhältnis schreibt Amerika in seiner Abschlusskolumne *Making History Up: A Serial Question Mark* (13.12.2000): "you had artists who were clever at using the Internet to generate disproportionate amounts of attention to their brand-name net art sites, becoming international "art-stars" even though they were not earning anything." Amerika ist einer dieser Künstler und im Grunde ist er der erfolgreichste, wie schon jene Tatsache zeigt, dass *Times Magazine* ihn wegen GRAMMATRON zu den 100 innovativsten Köpfen bei Antritt des 21. Jahrhunderts zählte.

Damit fährt Amerika die Ernte ein für eine Umtriebigkeit in Sachen Netzkunst und Netzkultur, die noch ihresgleichen sucht. Amerika ist nicht nur Web-Journal-Pionier mit seiner Alt-X-Site und der *Electronic Book Review*, er ist auch unermüdlich tätig als Essayist und Kolumnist in anderen Online-Journalen sowie Printpublikationen, tritt als Eröffnungsredner auf Konferenzen (z.B. DAC 3, August 2000 in Bergen/Norwegen) und als Diskussionspartner in Panels (z.B. Literaturfestival Literarische Ostern, Luzern 2001) in Erscheinung, und selbst als Schauspieler seiner eigenen Werke kann man ihn erleben, wie etwa Ende September 2001 zur Aufführung der GRAMMATRON-Bühnenbearbeitung *GoLem 20:01* des KunstRäume Leipzig e.V. in Zusammenarbeit mit dem Schauspiel Leipzig. Dass Amerika aus dieser Aufmerksamkeit Kapital zu schlagen versucht und in allen Selbstbeschreibungen die *Times Magazine*-Entscheidung gut sichtbar plaziert, dürfte nicht verwundern. Auch das neue Medium lebt schließlich von den Zensuren des alten. Und ebenso lebt der neue Autor natürlich von den alten Ruhmesfestschreibungen. Da mag man die Autorstimme noch so sehr problematisieren und sich selbst nur als "Network Conductor" verstehen, der die Arbeit eines Teams koordiniert. Der Ruhm des Dirigenten ist auch schon was, und in gewisser Hinsicht sogar viel mehr.

Der Titel der Abschlusskolumne, in der Amerika schließlich das Ende der Netzkunstära ausruft, bezeichnet zugleich, was unbedingt dazugehört: Geschichte

erfinden. Dass Amerika 2001 als Professor für Medienkunst an die Fine Arts Faculty der University of Colorado berufen wurde, ist Ergebnis einer klugen Aufmerksamkeitsökonomie und zugleich Garant künftiger Renditen. Amerika leitet in Boulder ein umfangreiches Online-Projekt *Histories of Internet Art: Fictions and Factions* zur Bestandsaufnahme von Gegenwart und Vergangenheit der Netzkunst (vgl. Interview). Wer schreibt, bleibt, das gilt nicht nur beim Skat. Das wird jene anderen Zweige der Netzkunst, die sich mit dem von Amerika eingeschlagenen Weg nicht identifizieren und ihn eher als völlig "over rated" abtun, nicht eben freuen, aber so sind nun mal die Regeln der Geschichtsschreibung. Immerhin kann man in einer Demokratie seine Einwände formulieren und eigene historiographische Projekte eröffnen. Und weil das Internet ja selbst ein genuin demokratisches Medium ist, kann man auf einer *People's History of Internet Art-Website* in 100 Worten oder weniger auch seine eigene Version der Geschichte in Amerikas *Histories of Internet Art-Projekt* eingeben.

Amerikas Vermarktungshinweise und -erfolge sind die Kehrseite der fehlenden Geschichte in seinen Netzwerken. Amerika ist kein Schriftsteller im herkömmlichen Sinne, der Figuren erfindet, um selbstlos deren Schicksale zu beschreiben. Amerikas eigentlicher Text ist das eigene Schicksal, genauer: die Inszenierung seiner selbst, in der naturgemäß er die Hauptrolle einnimmt. Und dieser Text ist kein Text im engeren Sinne mehr, sondern eine Performance, die in die Gewänder der verschiedenen Netzprojekte schlüpft. Es geht immer um Amerika selbst - und insofern dieser durch seinen Vornamen suggeriert, ein typischer Vertreter seines Landes zu sein, geht es am Ende freilich immer um die Vereinigten Staaten.

Damit steht Amerika nicht nur in der Tradition moderner Kunstverwertung, er spiegelt auch das Wesen des neuen Mediums, in dem und von dem seine Werke handeln: Das Netz ist aufgrund seiner Zugangs- und Präsentationbedingungen das Selbstinszenierungs- und -vermarktungsmedium schlechthin. Amerika bewegt sich in der Logik dieses Mediums und versucht, deren erfolgreichste Inkarnation zu sein. Er kann, indem er das Wesen des Mediums zum eigentlichen Thema seiner 'Geschichte' macht, auch beanspruchen, in der Tradition der Aufklärung zu stehen.

Vor dem Hintergrund dieser Zusammenhänge reicht eine 'text'immanente Analyse freilich nicht mehr aus. Ihr muss eine kultursoziologische folgen, auf deren Basis sich viele Ergebnisse ersterer neu perspektivieren lassen. Man darf sich nicht wundern, dass FILMTEXT 2.0 keine Geschichte aufweist und auch in Hinsicht auf den Theorie-Remix und das Design problematische bis enttäuschende Phänomene bereithält. Das Werk ist nur das Mittel der Inszenierung, auf dessen Ausführungsmängel es nicht ankommt. Es ist vielleicht wie das Stück Fleisch, das der Einbrecher in McLuhans Anmerkungen zum *Medium als Message* dem Hund bzw. dem Publikum zur Ablenkung hinwirft. Die Message von FILMTEXT 2.0 ist, die Message des Netzes zu spiegeln; ein Produkt der Inszenierung zu sein, die Fiction

und Faction programmgemäß in ein Schein-Sein zerfließen lässt. - So oder ähnlich lauten die Sätze, mit denen schließlich Amerika und FIMLTEXT 2.0 zu retten sind.

In der erwähnten Abschlusskolumne in Telepolis.de notiert Amerika am Ende seine Was-muss-ich-noch-tun-Liste:

- 1) invent new theory
- 2) turn new theory into a conceptual art "character" and give this character a diacritical name
- 3) create pseudo-autobiographical fiction around the concept-character
- 4) create other theoretically-charged concept-characters and give them diacritical names too
- 5) have these concept-characters participate in the pseudo-autobiographical fiction thus forming a network discourse wherein they invent their own behaviors consequently saying what they mean and meaning what they say
- 6) while conducting this "theory-play" take notes on the developing forms of hyperrhetoric that emerge from the ensuing discourse and feed them back into later "scenes of writing"
- 7) turn these "scenes of writing" into post(e)-pedagogical performance
- 8) reconfigure this post(e)-pedagogical performance into new forms of Internet Art

Vor diesem Hintergrund können wir festhalten, dass Amerika mit FILMTEXT 2.0 einen Großteil der aufgelisteten Punkte abgearbeitet hat. Wir dürfen uns zudem freuen, mit einer Besprechung des "theory-play" im Dienst der weiteren Schritte zu stehen. Bleiben wir gespannt, wie dieses Stück vom Publikum aufgenommen wird, und auch, ob nach den theoreibetonten Aktivitäten irgendwann das Erzählen doch wieder zum Zuge kommt.