

Roberto Simanowski

## Urs Schreibers "Das Epos der Maschine": Wenn konkrete Poesie digital wird

2000-08-23

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17385>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Urs Schreibers "Das Epos der Maschine": Wenn konkrete Poesie digital wird. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 13, Jg. 2 (2000-08-23), Nr. 6, S. 1–24. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17385>.

### 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/>


# Urs Schreibers "Das Epos der Maschine": Wenn konkrete Poesie digital wird

Von Roberto Simanowski

Nr. 13 – 23.08.2000

## Abstract

Urs Schreibers 'ausfahrbarer Hypertext' wurde von vielen ob seines beeindruckenden technischen und grafischen Designs als genial bezeichnet. Roberto Simanowski untersucht das Projekt als Werk der vierfachen Syntax - Text, Raum, Zeit, Interaktion - und fragt, inwiefern die Ästhetik des Spektakels den Text zum Effekt seines Auftritts funktionalisiert.

Das  Epos der Maschine (Text und Programmierung Urs Schreiber, Grafik Kai Jelinek, Zeichnungen Cesare Wosko, Fotografie Claudia König, Sound 'Die with Dignity') ist von eigenartiger Schönheit, von der Schönheit des Technischen, das nicht seinen tieferen Sinn verpasst. Ein Beispiel für den gelungenen Einsatz aller drei Medien - Schrift, Bild, Ton - in einer äußerst interessanten und, das ist wichtig, bedeutungsvollen Verbindung mit den Mitteln der Performance. Wer wissen will, was das digitale Medium zu leisten imstande ist und wie man es schafft, raffinierte technische Effekte mit der Freude auch an ihrem tieferen Sinn zu verbinden, der ist hier an der richtigen Adresse.

Man mag abgeschreckt sein durch die lange Wartezeit für die Installation der ca. 1 MB schweren Tondatei (man kann die abgespeckte Variante ohne Sound wählen, aber so bringt man sich um das akustische Erlebnis). Man mag misstrauisch sein angesichts des grässlichen Designs der Ausgangsseite mit ihren unübersichtlich angeordneten gelb-, blau- und weißfarbenen Texten auf schwarzem Grund. Man mag auch die etwas aufgesetzte Selbstbeschreibung mit Skepsis zur Kenntnis nehmen. Aber wer den Klick hinein in das Text-Bild-Ton-Geflecht wagt, wird finden, dass hier wirklich die Wörter sich zu Bilder formen und im wahrsten Sinne des Wortes in Gedankenströme zerfließen und dass das Lesen so in der Tat zum Schwimmen, Tauchen und Wühlen wird.



Begleitet vom melancholisch-bedrohlichen Jaulen einer verzerrten E-Gitarre eröffnet sich dem Besucher die oben abgebildete Szene. Der Text springt - beschwingt, als sei von einer angenehmen Sache zu berichten - von links nach rechts aus sich selbst heraus ins Bild: aus dem D das a, dann das s, E und so weiter. Bis >Maschine< erst klein dasteht, um kurz darauf zur abgebildeten Größe heranzuwachsen. Links und rechts des Wortes Maschine befinden sich kleine Kreise, die wie Pole wirken, zwischen denen sich Stromwellen bewegen. Das Wort Maschine selbst wird größer und kleiner in einem zeitlichen Abstand, der dem des Herzschlages gleicht, und genau dies ist denn auch der vermittelte Eindruck der Eröffnungsszene: Während ein augen-, nasen- und mundloses Gesicht, um das zwei gegenüberliegende (Unterleg-) Scheiben kreisen, körperlos in Drahtseilen verankert zu sein scheint, atmet das Wort Maschine wie ein Herz, auf dem alles beruht.

Durch die Gebrauchsanweisung in der Einleitung weiss man, dass es darauf ankommt, mit der Maus auf Erkundung zu gehen und dort zu klicken, wo der Kontakt Markierungen erscheinen lässt. Der Ort, an dem man zu suchen hat, ist natürlich das Wort >Maschine< selbst. Klickt man hier, schiebt sich aus dem Wort plötzlich nach links ein Satz, so dass die dort schon stehenden Buchstaben wie Stein aufgebrochen werden; sie bröckeln regelrecht nach oben weg, unausweichlich wie der Straßenbelag unter dem Presslufthammer (oder wie die Natur der Technik weicht), bis sich der neue Text ganz Platz verschafft hat.



'Seine Augen ruhten im Kopfteil der' heißt der Satz, der durch >Maschine< zu schließen ist. Zugleich hat sich der Kreis mit den beiden sich fortwährend um seinen Mittelpunkt drehenden Scheiben vom Gesicht gelöst und folgt nun der Maus, wo auch immer diese sich hinbegibt. Er wirkt wie eine Lupe oder ein Lichtkegel in der Nacht, der die fokussierten Dinge deutlicher macht, und erinnert ein bisschen an den alten "Tatort"-Opener. Kommt die Maus / Lupe / Lampe in die Nähe des Wortes Maschine, wird nun ein Satz sichtbar, der sich allmählich entwickelt, wenn man die detektivische Dreieinigkeit langsam nach rechts schiebt - zu schnelle Bewegung der Maus lässt die Buchstaben sich überschlagen - erhält man den Satz:

"Ihm grauste bei dem Gedanken an all die Menschenleben, die verdorrt waren zum Bau dieser Maschine, dieser einen. Der Lebenssaft war aus ihnen geronnen in bleichen Sickergüssen, war ausgetrieben worden vom Druck der kalten Stahlfilamente welche im Cortex gediehen wie Moos auf kalten Steinen."



Damit ist eine Person eingeführt, deren berichtetes Grausen sicherstellt, dass sie nicht der Maschinenewart ist. Die Bewegung der Maus nach oben rechts bringt daraufhin einen weiteren Text zutage: "Er sah auf die GRANITENE KARTE mit der die Maschine und ihre Insasse [sic] durch die Welt navigierten." Klickt man hier wiederum auf die Großbuchstaben, erscheinen, über die ganze Seite verteilt, im Hintergrund die Worte: "Ein Ball aus einem einzigen Steinblock".



Die Bewegung der Maus nach links oben führt zum lakonischen Resumee: "Ein Segen war allein die Kojé". Hier liegt der besondere Effekt darin, dass die Buchstaben erst und nur für den Moment der Berührung sich aus ihrer Verzerrung zu erkennen geben - als handele es sich um ein Geheimnis, das niemand anderem bekannt werden sollte (vgl. in der Abbildung unten die oberste Zeile).



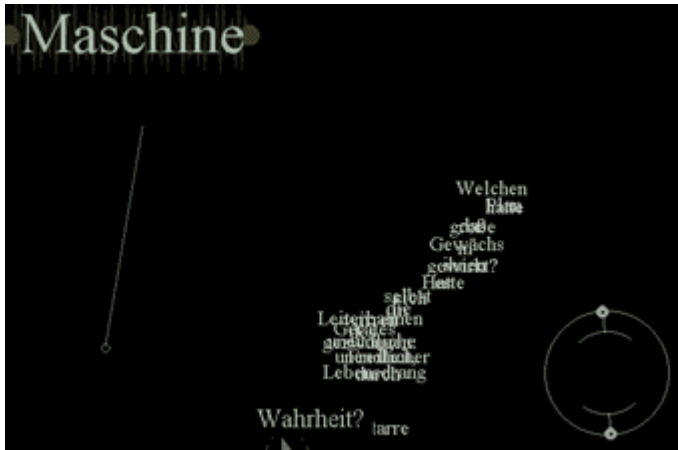
Mögen die Texte an sich verheißungsvoll genug sein; die Weise ihrer Auffindung ist ein zusätzlicher Reiz, durch den das Gefühl, nicht Herr der Lage, sondern einem undurchsichtigen Programm, einer omnipotenten Maschine ausgesetzt zu sein, sinnlich nahegebracht wird. Hinzu kommt die Ästhetik der Anordnung, von der die hier abgebildeten Screenshots einen ersten Eindruck geben mögen. Da sich die Einblicke der einzelnen Szenen immer nur zufällig aus der Navigation ergeben, ist es, als schaue man in einem Museum von Zeit zu Zeit hinter eine Tür, um dort die eigentlichen Schätze zu entdecken. Diese sind von technischer Eleganz und haben zugleich etwas Beunruhigendes.

## Dramaturgie des Spektakels

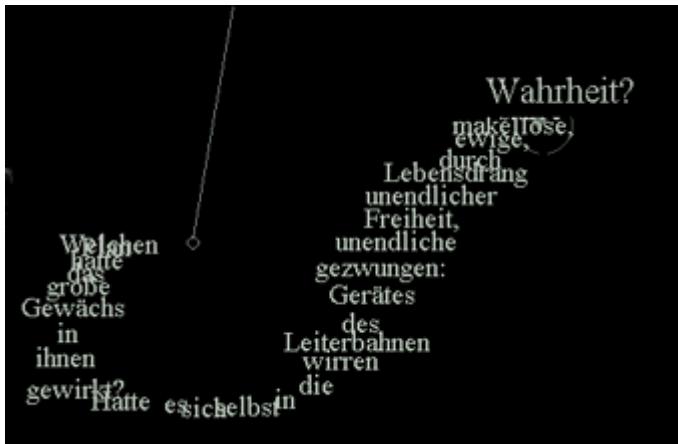
Das wesentliche Kennzeichen der von Urs Schreiber verfolgten Ästhetik ist die Verwandlung von Text in Bilder. In der aktuellen Kontroverse um die stattfindende Ablösung des Wortes durch das Image als zentralem Bedeutungsträger ist je nach Perspektive die Rede von der Überwindung des Logozentrismus oder von einer umsichgreifenden Dramaturgie des Spektakels. Proponenten können sich auf die lange Tradition visueller Poesie berufen, die immer wieder versuchte, das Wort auch graphisch bedeuten zu lassen: die Labyrinthgedichte des Altertums, die Gittergedichte des Barock oder die Experimente des 20. Jahrhunderts: das kreuzförmige Kreuzgedicht "Cour de France" von Yvan Goll (1944), die Windrose Eugen Gomringers, das apfelförmige Gedicht "Apfel" von Reinhard Döhl (1965), Ernst Jandls "Niagarafälle" usw. Im Reich des Digitalen erlebt die visuelle Poesie eine Renaissance, wobei man mit Robert Kendall in der Animation der Wörter durchaus ein Zugleich von Visualisierung und Oralisierung / Performance sehen kann. Dies ist zumindest der Fall, wenn im vorliegenden Werk die Worte, die eine Frage vorbringen, dies auch graphisch darstellen und sich dabei leicht hin und her bewegen, als handle es sich um ein lebendiges Gebilde.

Die Worte erscheinen auf einen der Mausklicks - einzeln, hintereinander - und formatieren sich dann zu einem Fragezeichen, dessen Glieder nicht ganz stillhalten können. Das Fragezeichen läßt in das Wort >Wahrheit< aus, das wiederum durch seinen Hintergrund an einen Barcode erinnert und damit die Assoziation hervorruft, es handle sich um eine Ware, die man zu einem genau ausgewiesenen Preis erwerben könnte.

Aber damit nicht genug. Im Wort Wahrheit versteckt sich eine Markierung, die auf den Klick hin dazu führt, dass alle anderen Worte hinter oder in der *Wahrheit* verschwinden. Als schlüpfen sie in die Wahrheit wie in ein Haus, das Schutz bietet. Die konträre Lesart wäre die, dass die Frage vom 'Label' Wahrheit gefressen wird (wobei in diesem Fall das Fragezeichen hinter dem Wort sinnvollerweise eher ein Ausrufezeichen hätte sein sollen).



Wie auch immer man das Verschwinden der Worte liest, man merkt bald, dass es nicht lange anhält. Bewegt man nun die Maus - und man muss dabei gar nicht klicken - folgt das Wort Wahrheit dem Körper, gefolgt von jenen Wörtern, die sich nun wieder zeigen. Hält man inne, verschwinden die Worte in/hinter der Wahrheit, um auf neuerliche Bewegung erneut zu erscheinen.



Während jene Worte nun also unabdingbar an der Wahrheit kleben, die wiederum am Kurser klebt, können die anderen Funktionen weiterhin aufgerufen werden: Man kann auf >Maschine< klicken und diese wird den links stehenden Satz zusammendrücken, man kann mit der Lupe die über den Bildschirm gleiten und diese wird die versteckten Zeilen zum Vorschein bringen - aber bei alledem bleiben die Worte, die vorher das Fragezeichen bildeten, dem Begriff Wahrheit auf den Fersen. Einmal aufgeworfene Fragen - so eine mögliche Lesart des Spektakels - können nicht mehr einfach ausgeradiert werden.



Auf diese Weise entsteht ein Chaos an Wortbewegungen auf dem Bildschirm, die deutlich das Gefühl verstärken, die Dinge nicht unter Kontrolle zu haben. Man muss an den Zauberlehrling denken, der die gerufenen Geister nicht mehr los wird; ein Gedanke, der durch den 'Klebe-Effekt' sehr gut etabliert wird und in einem Epos der Maschine gewiss zur Requisite gehört. Über den Link >Radar< im unteren Teil der Seite entkommt man dem Ganzen schließlich.


\*

Die vorgestellte Wort-Bild-Input-Interaktion ist beeindruckend (Stuart Moulthrop entschied auf der DAC 2000 begeistert, dieses Projekt unbedingt seinen Studenten vorzustellen). Die Siginifikationsangebote, die hier auf der Hand liegen, zeigen, dass die *Dramaturgie des Spektakels* nicht nur leise, sondern auch tiefgründige Töne kennt. Wenn es bei Schulte-Sasse mit Blick auf TV heisst, die "Dramaturgie des Spektakels benutzt und vertraut kaum noch der Sprache, um ihre Ziele zu erreichen. Dort, wo sie vorherrscht, wird die Rolle der Wortsprache konstant auf eine untergeordnete Hilfsrolle reduziert", so ahnt man nun, wie eine Symbiose beider Sprachcodes aussehen kann. Der technische Effekt, der eine Visualisierung ohne Images vornimmt, lässt das Wort in doppelter Weise bedeuten. Wir haben es im Grunde mit der digitalen Spielform konkreter Poesie zu tun.

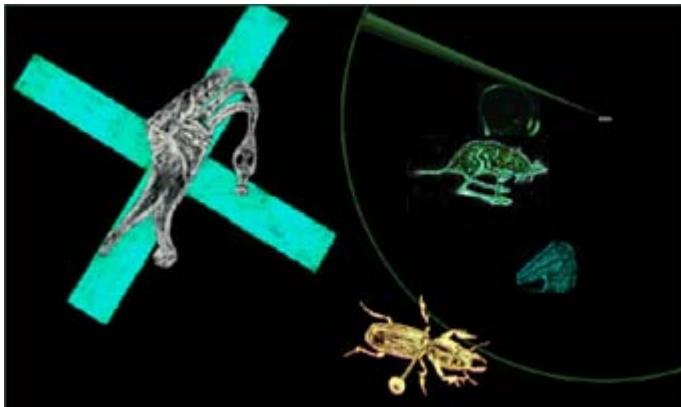
Dies ist zugleich eine der möglichen Gegenbewegungen zur andererseits feststellbaren Entsemantisierung der Schrift innerhalb der digitalen Ästhetik. Während in vielen Werken die Repräsentationsfunktion der Schrift durch ihre Zertrümmerung (zB. in Mark Napiers [Shredder](#) oder im [Discoder](#) von exonemo) oder automatische / sinnentleerte Generierung (vgl. der [Assoziationsblaster](#) [[Besprechung](#) in *dichtung-digital*]) unterlaufen wird (vgl. dazu Christiane Heibachs Artikel über Texttransformation), wird sie hier durch Visualisierung überboten. Während einerseits "eine kontinuierliche, vom Rezipienten nicht mehr zu steuernde Transformationsleistung der Maschine [stattfindet], die nicht darauf abzielt, 'Lesbarkeit' zu erzeugen" (ebd.), produziert andererseits im *Epos der Maschine* die

Maschine einen Text, der durch die Art seines Erscheinens eine doppelte Lesbarkeit aufweist.

## Radar

*Das Epos der Maschine* beansprucht, wie es sich für ein Epos gehört, Komplexität und weist mehrere Kapitel auf. Das Kapitel, das dem soeben besprochenen folgt, heisst  "Radar" und ist zugleich eine Art Inhaltsverzeichnis.

Der Blickfang in *Radar* ist eine groteske, an ein Kreuz genagelte Hand. Hauptthema und Hauptattraktion ist jedoch der Radar, der wie ein richtiger Radar einen Kreis scannt und dabei verschiedene Images zum Vorschein bringt. Der Klick auf ein kleines metallenes Rechteck im Mittelpunkt bringt folgende Worte hervor, die sich vom Mittelpunkt aus übereinander zum Rand aufbauen (also nicht in der üblichen Leserichtung von Außen nach Innen): "Viele Namen wurden dieser Kugel gegeben, als Karte der großen Welt außerhalb dient sie hier dem Reisenden im Innern der Maschine."



Damit wird der Radarschirm als Abbildung eines Universums (der Maschine) markiert, der Reisende im Innern der Maschine verortet. Da die im Moment ihrer Beleuchtung auftretenden Objekte aktivierbare Links darstellen, fungiert die Karte *im* Text zugleich als Karte / Menüleiste im Prozess der Rezeption. Es liegt also nahe, im Reisenden den Leser zu sehen und, weitergedacht, in der Maschine den gerade benutzten Computer bzw. das aufgerufene Programm. Das zielt darauf, den Leser als Figur des Textes zu begreifen, was bei einer derart auf Interaktivität basierenden Geschichte freilich naheliegt.

Die Images des Radars stellen zunächst unbestimmte Icons dar, die auf Mausover-Kontakt hin ihre Namen preisgeben. Diese Namen sind zugleich unter dem Radar mit der Aufforderung "Klicken Sie auf die Icons auf dem Radarschirm oder wählen Sie hier:" noch einmal aufgelistet: Der Alte Wald, Gelandet bei den Fedrigen Wesen, Die Wüste Trai, Die Erde, Im Hangar, Das Ende, Das Dominoexperiment, Die Koje.

Die Site *Radar* ist alledings nicht nur Inhaltsverzeichnis, sie erzählt auch selbst, und zwar einen ziemlich langen Text, der auf den Input des Lesers hin allmählich an der Oberfläche erscheint. Wir haben den Text dem Quellcode entnommen und geben ihn hier gebündelt wieder:

so wie dieser Steinball ihm ein Quarzkristall ist ihn zu stossen und ihm zu pulsen den Takt erratischen Lebens, so ist dieser Steinball sein piezoelektrisches Herz dessen Taumeln ihn treibt durch eine Welt voller Nacht wo nur Signale laufen zwischen den Entitäten welche sich nie erkennen, erratisches Zitter, so pulst der Steinball seine Femtoaugenblicke in teraherzlastigen Zuckungen ihn zu treiben durch eine Welt deren Existenz ihm kein Messwert beweist, deren Sein sich nur entbloesst im ewigen Zittern seines graniteneen Steinballes welcher zum Lebenskristall ihm geworden, nicht ein einziges Mal wird er wissen wo seine Koordinatenfunktionen konvergieren, wo in aller Hilbertsraum Namen seine Zustandsfunktion generiert wird aus den Zuckungen dieses einen Steinballes dessen ganzer Rythmus Welten zerplatzen laesst und Quasare uebertölpelt, dessen teuflischer Rhythmus ihn vibrierend bewegt in Bewegung auf den Geodäten der Singularitaet der EINEN Schwan- kung aus der wir alle geboren und alle vergehen, Wahnsinn einer sinoidalen Steptanznummer, der Wellenerschuetterung ausgedrueckt durch die Feld- gleichung des chinesischen Chi und vereinheitlicht im statistischen Fehler der Phasendifferenzen seines Steinballes, denn so hoere, waehe endlich und waehe weise

Der Blick hinter die Kulissen bekommt dem Text nicht unbedingt. Was in Einheit mit seinem ausgeklügelten Erscheinen beeindrucken kann und sich rechtzeitig der genaueren Kontrolle wieder entzieht, erweist sich, im Stück und in Ruhe gelesen, denn doch in Lexik und Duktus als problematisch. Die Sprache changiert zwischen technizistischer Aufrüstung ("seine Femtoaugenblicke in teraherzlastigen Zuckungen") und vagen Verlautbarungen ("ihn zu treiben durch eine Welt deren Existenz ihm kein Messwert beweist"). Es fehlt nicht an Formwillen - die Plazierung der Pronomen ("...welcher zum Lebenskristall ihm geworden") ist Zeichen genug -, es ist eher zuviel davon da und am Ende wieder zuwenig, um aus diesem Zuviel ein Optimum zu machen. Die Sprache ist manieristisch, und es ist noch nicht auszumachen, ob dieser Umstand durch das Werk gerechtfertigt wird. Wir kommen darauf zurück. Schauen wir zunächst, ob es im *Wald* auch so technisch zugeht.

## Der Wald



Abbildung 1

Das Kapitel **Wald** fährt mit dem Verfahren fort, die graphische Materialität der Worte als Signifikationsebene zu nutzen. Unter der Zeile "Es war ein alter Wald" steht der Satzanfang: "Bäume von unbestimmter Größe" (vgl. Abbildung 1). Um zum Prädikat des Satzes vorzustößeln, führt man den Körper auf die Wörter, die in der nächsten Zeile ihre Buchstaben hintereinander aufgestellt haben. Bei Berührung entfalten sich diese nach rechts, um gleich darauf sich wieder in der vorherigen Form aufzustellen. Diese Buchstabenriegen ergeben die Worte:

"sich knorrig reckend und durstig grabend, sich drängelnd entknospend und dunkelgrün schimmernd sich laubig verspreitend und knospig harrend"

Das Prädikat ist nicht dabei. Klickt man in der vierten Zeile - "im Sonnenlicht" - auf das elyptisch umrundete >Sonnenlicht<, entspringen diesem Wort nach rechts die Worte: "ihrem Lebenssaft, ihrem relativistischen". Noch immer kein Prädikat!

Es kommt auch keins mehr, denn die Zeilen sind als eine Einheit zu lesen; das Prädikat stand an zweiter Stelle, alles folgende sind Subordinationen:

Es war ein alter Wald  
Bäume von unbestimmter Größe  
sich knorrig reckend und durstig grabend  
sich drängelnd entknospend und dunkelgrün schimmernd  
sich laubig verspreitend und knospig harrend  
im Sonnenlicht  
ihrem Lebenssaft, ihrem relativistischen

Der Text hinterlässt Fragen - inwiefern ist das Sonnenlicht ein *relativistischer* Lebensaft? -, ist aber freundlicher als jener, den der Klick auf das umrandete Wort Wald in der ersten Zeile ergibt. Nach diesem Klick tritt zunächst >welcher< aus >Wald< hervor, fällt in die Bildschirmmitte hinab, begleitet bald von >in<, >Aufschäumung< usw. bis sich der Satz ergibt:

"Es war ein alter Wald, welcher in Aufschäumung der *eichtheoretischen* Einheitlichkeit in sich von Leben kündet und unlösbare Differentialgleichungen, nach denen er nie hergeleitet werden könnte, an sich selbst exemplifiziert"



Abbildung 2

Die Art der Präsentation des Satzes ist zweifellos besser als dieser selbst. Während die Sprache von einer ruppigen Hermetik ist, stellt ihre Präsentation eine muntere Versinnbildlichung des Lebens dar. Die Worte wachsen auseinander und drehen sich als bald in ausholenden Bahnen um ihren Mittelpunkt >welcher<. Wäre man nicht im *Wald*, man würde an einen Schwarm Fische denken, der auf immer wieder anderen Wegen durchs gleiche, enge Aquarium strebt (vgl. Abbildung 2).

Es gibt einen weiteren Satz, der sich im Bild auf die Reise macht:

"Denn es steht geschrieben, daß für ein Photon keine Zeit vergehe ween, sondern das All ein lustiger, infinitesimaler Augenblick ist, in dem all die Urzeiten in protostellaren Wolken ihre Energie sich vom Leibe schütteln."

Dieser Satz bewegt sich nicht als 'Schwarm' seiner Teile über den Schirm, sondern zeigt immer nur einen seiner Vertreter (in Abbildung 2 ist es das Wort >Urzeiten<). Die Technik des Erscheinens ist die, dass ein Wort anwächst, sich zeigt, kleiner wird, in das nächste übergeht, das ebenfalls anwächst, kleiner wird, ins nächste übergeht usw. Zugleich kommt es zu einer Bewegung quer durch das Bild. Ist die vorher

besprochenen Präsentation der Worte der Fischeschwarm, so ist diese eher der einzelne, bedächtig dahinschwimmende Fisch.



Abbildung 3

Abbildung 3 zeigt, in welcher Form sich die Texte durch die ihnen einprogrammierte Bewegung überlagern. Der Fischeschwarm durchquert gerade den unteren Teil der Bildschirms, der behaglicher dahintrudelnde 'Ein-Wort-Satz' zeigt gerade >Zeit<, und zwar über einem Text, den vorher der Klick auf die rechteckige, metallfarbene Form (in der Abbildung am Anfang des Textblocks) in das Bild hineinschießen ließ. Der Klick auf das andere Rechteck (am Ende des Textblocks) ergibt das Wort >Zucker<. Ein erneuter Klick lässt die Texte wieder in ihren metallenen Koffern verschwinden.

Es gibt weitere Textverstecke: Das metallene Rechteck neben dem Wort >Der Meteor<, das auf einen anderen Klick hin wirklich wie ein Meteor aus heiterem Himmel landet, lässt den Text erscheinen:

"Er bruchlandet und schlägt durch das Blätterdach. Der Meteor. Einen kilometerbreiten Krater hinterlassend, wo einst Wald gewesen und sich selbst im Innern der Maschine tief in der Planetenkruste wiederfindend, harrt er aus, in die Dunkelheit blickend und dem Ticken der Metallegierungen bei ihrer Abkühlung lauschend."

Das Kästchen am 'Seil' mit dem Fragezeichen gibt schließlich die Frage aus:

"Doch wer kann die Selbstreferentialität auch nur errahnen sind wir nicht nur die Kräuselungen der mit sich selbst widerstreitenden, undenkbaren, absoluten Apriorität?"


Betrachtet man die Texte insgesamt, wird man das Gefühl der Beziehungslosigkeit nicht los. Es ist von Bäumen, vom Wald, vom Photon und vom Meteor die Rede, aber

es wird nicht klar, in welchem Zusammenhang diese nun untereinander und mit Blick auf die Maschine stehen. Und in welchem Verhältnis steht der Meteor zur Selbstreferentialität und zu uns?! Kuriose Brüche in der Stimmlage - wenn etwa dem biblischen "Denn es steht geschrieben" die einerseits saloppe, andererseits fachsprachliche Attribuierung "ein lustiger, infinitesimaler Augenblick" folgt - könnten gutmütig als bewusste Gegensatzung interpretiert werden (Technik versus ursprüngliche Schöpfung). Aber auch dann bleibt das Gefühl, dass die gelegten Fährten in der Luft hängen.

Die Präsentation der Texte ist indess wieder sehr eindrucksvoll, wenn auch zum Teil oberflächlicher als der zuvor am Fragezeichen begegnete Effekt. Wenn zur Aussage von den sich reckenden Bäumen die Buchstabenreihen sich tatsächlich wie Bäume strecken und wenn die Signifikate für die Sonne als Lebenssaft wie Knospen im Zeitraffer auf den Bildschirm springen und wenn der Meteor wie ein Meteor ins Bildinnere fällt, dann ist das eine schöne Illustrierung auf der visuellen Ebene bzw., mit Robert Kendall gesprochen, auf der theatralischen. Allerdings ist es eben auch nur Illustrierung und keine Weiterführung. Das Bild erzählt die gleiche Geschichte wie der Text, die Kombination beider Sprachcodes läuft auf Redundanz hinaus.

Im Falle des Fragezeichens war dies anders. Dort teilten sich beide Medien die Botschaft: Das Bild (die aus dem Text gebildete Graphik) ging über den Text hinaus und fügte ihm eine Bedeutung hinzu, die er selbst keineswegs schon besaß. Dass die Bedeutung offener blieb als die des Textes, teilte dieses Wort-Bild mit allen visuellen Bedeutungsträgern, die ja generell nicht aus diskreten, lexikalisierbaren Einheiten bestehen, sondern aus zunächst uncodierten Zeichen, welche erst durch die Projektion einer vermuteten Bedeutung als eine Menge diskreter Zeichen strukturiert werden.

## Das Dominoexperiment

Ein weiteres Kapitel, das wegen seiner bisher nicht gesehenen Effekte der Textpräsentation eine nähere Beschreibung verdient, ist  [Das Dominoexperiment](#). Der ins Blau der Gothic-*Novel* getauchte Bildschirm ist zunächst fast textfrei, ein Klick auf das Wort Tollheit lässt dann allerdings automatisch und fast parallel gleich mehrere Textblöcke erscheinen und, noch ehe man sie alle wahrnehmen konnte, auch wieder verschwinden. Dem sich buchstabenweise aufbauenden Text in der rechten oberen Bildschirmhälfte folgt zwischen den beiden Images eine Text-Welle aus folgenden Worten:

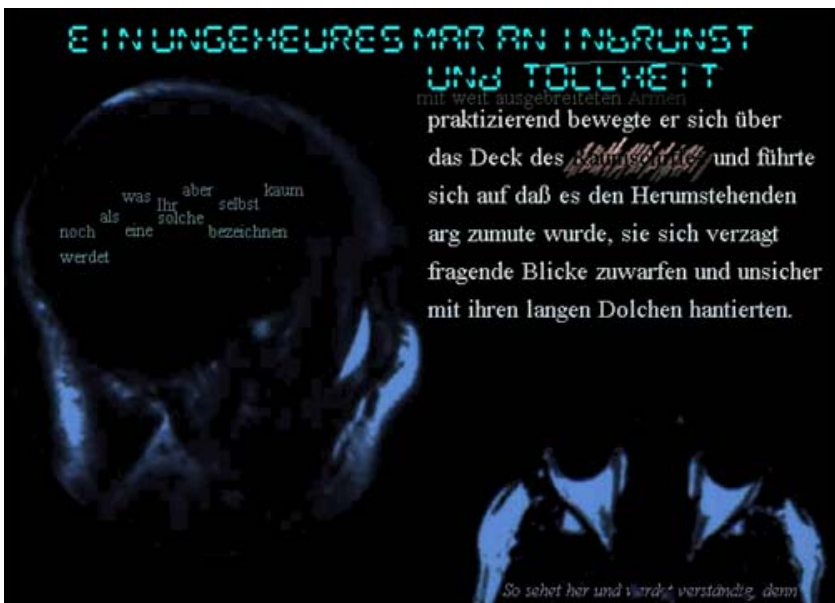
"Haltet ein! So nehmt doch zur Kenntnis daß wir Euch länger nicht dulden können! Eure Ausführungen sind unverständlich und es verschiebt sich auch der Sinn unserer Anwesenheit. sage ich nicht 'verschwindet'"

Sobald "Haltet ein!" zu sehen ist, erscheint im linken oberen Teil: "rief ihr Anführer dem clownesken Schauspieler entgegen." Auf der Welle geht es weiter mit:

"wir fühlen uns wohl außer Stande, dem inneren Faden des Berichtes zu folgen und so bleibt es nicht aus, daß wir uns gezwungen sehen, der Komödie ein Ende zu bereiten",

wobei der linke obere Text wieder eingezogen wird. Zeitgleich erscheint unten (vgl. Abbildung 1) folgender Text:

"So sehet her und werdet verständig, denn ich bin es, über den zu sprechen dem Geist, der mich befallen, beliebte, der Geist, welcher der Geist der Blinden und Gottlosen, der Toten und in Vergessenheit gestorbenen ist, zu euch sprach ich von mir und nun ich nicht: haben wir uns eben verstanden, indem ihr mir euer Mißverständnis offenbartet, oder sind wir in einen Augenblick paradoxer Wahrheitserscheinung, einer Art Wahrheitsparallelität gelangt, welche sich im Unendlichen schneidet, zwar berührt, wo aber Berührung und Ende aller Existenz in Figur und Hintergrund verschmelzen auf dem Hintergrund eines leise fliegenden Tones der Erkenntnis"



Dieser Text verschwindet, noch ehe er ganz erschienen ist. Während am Ende weitere Worte hinzukommen, werden im bisher Geschriebenen andere wieder getilgt. Als Ergebnis bleibt stehen:

"So sehet her und werdet verständig, denn ich bin der Geist Vergessenheit, von mir weiß ich nicht einen Augenblick paradoxer Existenz"

Eine Art digitale Flüsterkette: Was am Ende aufgeschrieben wird, ist etwas ganz anderes, als eingangs gesagt wurde. Man könnte meinen, Derridas Idee der *différance* hat hier auf plakative Weise Gestalt angenommen. Der Text selbst ist wieder recht dunkel und 'kratzt' zudem durch einen Bruch zwischen der an Bibel und Rilke geschulten Sprache des ersten Teils, dem Zwischenspiel der Straßenprosa und schließlich der äußerst sperrigen, grammatikalisch fehlerhaften ("zwar berührt, wo aber") Gelehrtensprache. Die Funktion dieses Bruchs innerhalb der Rede der einen Person ist nicht ersichtlich.

Was den Effekt der Präsentation, also der anschließenden Text**beseitigung** betrifft, so wird der Sprecher aus einer Person, über die der Geist spricht, zum Geist selbst (diese Transformation ist vorbereitet durch "Geist, der mich befallen"). Dieser Geist wiederum wird während der Text-Präsentation von einem Geist der in Vergessenheit Gestorbenen (also wohl Geist des Erinnerns) zu einem Geist des Vergessens - und die Tilgung der soeben erschienenen Worte korrespondiert als Handlung absolut mit eben dieser Aussage des Handelnden. Der Effekt des Textentzugs hat also weitreichende Folgen für die Textaussage. Der tiefere Sinn dieser weitreichenden Folgen wird allerdings schon deswegen nicht klar, weil man nicht weiss, wer überhaupt zu wem spricht - ein Problem des Werkes generell.

Inzwischen hat sich links oben im Schädel folgender Text eingestellt:

"sobald sich einer traut mit dem Dolch sich euch zu nähern gezwungen von jenen Gesetzen, welchen auch ihr einmal gefolgt seid und dem ein Ende bereitet, was einmal eure Eminenz gewesen was Ihr aber selbst kaum noch als eine solche bezeichnen werdet"

Dieser Text erscheint zunächst wortweise - wobei das neue Wort das vorangegangene ins Nichts abdrängt -, dann baut sich die in der Abbildung zu sehende Folge auf und bewegt sich in Wellenlinien. Klickt man nach diesem Zugleich an Texten (deren Wiedergabe hier nur nach mehreren Durchläufen und dem Blick in den Quellcode möglich ist) das metallene Rechteck hinter >Existenz<, treten weitere Texte auf (vgl. Abbildung 2):

Nach der Zeile in der unteren Bildhälfte "Man sah Blut spritzen aus Mündern, geöffneten Mäulern," erscheinen und verschwinden in der linken Augenhöhle des Schädels wortweise: "Blut auch aus den Leibern" und in der rechten Augenhöhle: "den Bäuchen in denen eisig-metallene Dolche staken". An das letzte Wort schließt wiederum an ein Text im linken Bildrand: "versenkt dort von der Hand des jeweils

linken Nachbarn". In der Bildmitte erschien inzwischen der Satz: "Und so starben sie alle, so wie ein Kreis Dominosteine umfällt".



Der Klick auf den Kasten lässt den Text zunehmen: "und exemplifizierten damit, was wahr gedacht worden ist: Sie zelebrierten Leid und Qual." Auf das Stichwort zelebrieren wird eine weitere Funktion aktiviert, nun 'tropfen' aus dem Satz folgenden Worte hintereinander in die untere Bildhälfte: "in / rinnendem / Blut / die / Auflösung / der / Allnatur".

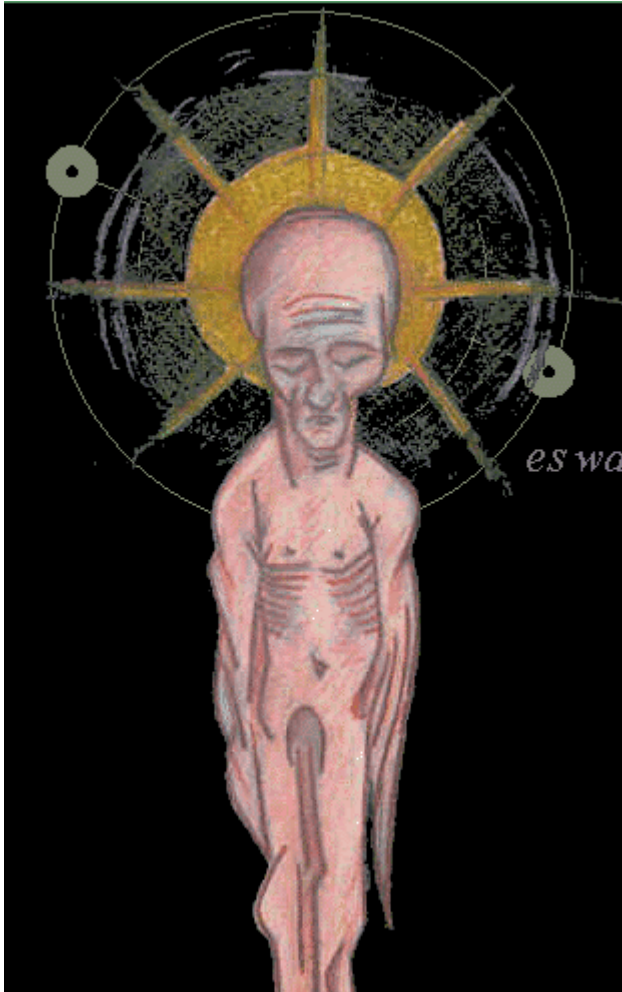
Im Schädel erscheint derweil ebenfalls wortweise ein neuer Text und verwindet zugleich wieder, hinter dem Schädel pendeln die Worte "das Urgewächs, welches in sich schwillt und quillt und Blüten wirft, wie es ihm gefällt" hin und her, durch die Struktur des Schädels mal sichtbar, mal verdeckt. Im Schädel erscheint dann folgender Text, wovon der in der Abbildung zu sehenden letzte Teil schließlich stehenbleibt:

Und wie er, des Eminenz, dreinblickte in diesen Kreis verfluchter Hinsiechung und sah, daß dort für ihn starb, was er hätte sterben müssen, da wollte er sich häuten und zog mit beiden Händen die Haut über dem Gesicht sich in die Höhe, legte bald darauf einen bleichen Schädel frei, zog und zerrte an Ohren und Nase, streifte sich das Gesicht von den Wangenknochen, bis noch ein Zipfel am Nasenbein haftete und im Kontrast rotes Blut in feinen Adermännern über elfenbeinerne Knochen rann, ein Gleichnis schreibend auf die Fontanelle des Entgeisternten.

Dies ist also das Finale der Textschlacht, die in dieser Abteilung stattgefunden hat. Es gab Dolche, es gab Blut, Geister und Tote. Man frage nicht, wer wie wen!

## Das Ende

Ans *Ende* kommt man durch einen leicht zu übersehenden Link in *Radar*. Am Ende erwartet einen der Heiland. Gibt das Ende Aufschluss?



Durch das Bild schwimmt die Zeile "es war ein Kavierrausch der Tiefe", links der Figur eröffnet sich in der bekannten Weise allmählich ein Text. Es geht um Leben und Rechenzeit:

"Das Leben an den Fingerspitzen. Die gleißenden Routinen tiefsten Lebens rasen im Hintergrund in ewig abgestürzten Kreisen und saugen Rechenzeit, die ihm bleibt, Rechenzeit die rast in Unendlichkeitszirkeln, wo Sprungbefehle

donnern und Algorithmen sich auflösen zu unbekanntem Prozeduren, wo Sinnloses ewig gelesen wird unter dem Fluch des verborgenen Zeigers, des unter dem Druck der Rekursion zerbrochenen Zeigers, des explodierten Stacks"

Rechts der Figur geht es noch deutlicher um Computer:

"vom Userinterface ein fahler Finger, und ein trüber Kopf träufelt auf die Tastatur, ein einsamer Bildschirmschoner wie ein andächtig tanzender Heiligenschein über der Fontanelle und tiefgründige Tastenkombinationen, mit allen zehn Fingern nicht mehr zu greifen, könnten vielleicht verborgene Codesegmente erschließen wo Welt wieder Geist, Daten zu Code, und der RAM-Inhalt sich löst von seinem Prozessor und (nach Churchens Lambda-Regeln die Einheit alles Formulierbaren praktizierend) sich erhebt aus den Schaltkreisen, wie Geist aus den Neuronen schwebend und Gott erfreut die Hand schuettelnd sich umsieht."

Nach dieser Bestätigung, dass das Epos der Maschine ein Epos des Computers ist, baut sich der Abschlußtext über dem Heiland auf:

"Iterierend kriecht der Urseinszustand, Pseudopoden der Rekursion ausstreckend und in unendlicher Abstraktheit schwimmend wie in vollkommener Liebe - denn bewiesen ist es: Das Treffen der Gegensätze im Rücken der Unendlichkeit, wo sie sich schneiden, wie zwei Unberührbare sich berühren, wie der Gott des Michelangelo mit einer kleinen Fingerspitze, Nanoabstände und elektronenübergängige Tastungen, taktile Quantentunnel, dort, so nehmen sie Einfluß auf einander und treffen sich in der EINHEIT, dem Gewächs, Worte, sie enden . . ."



...ein wahrer Rausch der Worte! Spitzfindig dunkel in bekannter Manier: viele termini technici, viele Partizipialkonstruktionen. So also lautet die Abschlussbotschaft. Weiß man inzwischen, worum es geht?

## Thesen

Das *Epos der Maschine* ist ein Werk, das fasziniert und an dem man verzweifelt. Wer hat all die versteckten Texte gelesen? Wer hat all ihre Transformationen wahrgenommen und sie in Rechnung gestellt? Wer will ein Urteil wagen? Hier zumindest sieben Thesen:

### 1. Das Thema ist Technologiekritik

Dies klingt bereits auf der Eingangseite an, wenn es heisst: "Ihm grauset bei dem Gedanken an all die Menschenleben, die verdorrt waren zum Bau dieser Maschine, dieser einen." Die Images unterstützen diese Lesart, wenn sie ein gesichtsloses Gesicht verankert in Stahlseilen zeigen oder wenn sie mit der Gestaltung des Titelbilds ein berühmtes Vorbild im kulturellen Kontext zitieren: Jene Figur, die in Fritz Langs *Metropolis* mit den Zeigern einer überdimensionalen Uhr, als Symbol einer anderen riesigen Maschinerie, kämpft.



### 2. Die Maschine ist der Computer

Dies deutet sich in *Radaran*, wenn die Karte der Maschine zugleich als Site Map des Computers fungiert, und wird in *Ende* bestätigt, wo sich die Maschinenmetapher mit den Stichworten des Computers verbindet. Aus dieser Bestimmung resultiert schließlich die Doppeldeutigkeit des Titels: Ein Epos über die Maschine aus der Maschine. Die Maschine, an der wir die Geschichte lesen, ist die Maschine, um die es in der Geschichte geht. Daraus folgen Thesen 3 und 4.

### 3. Kritik als Faszination

Technikkritik vollzog sich ursprünglich außerhalb der Technik selbst. In Friedrich Schlegels Roman "Lucinde" (1799) *las* man noch über den Feuer- und Technologie-Bringer Prometheus, der am Fließband Menschen herstellt. Spätestens mit Nam Yun Paiks Videoinstallationen nimmt Technikkritik in hohem Maße selbst die Gestalt der Technik an. *Das Epos der Maschine* ist ein weiterer Schritt in der Verschmelzung von Objekt und Subjekt der Kritik. Die Problematik dieser Verschmelzung liegt darin, dass die inkriminierte Technik als inkriminierende auf der ästhetischen Ebene eine Faszination entfaltet, die letztlich doch wieder eine Faszination des Technischen ist (dies bestätigen die Leseräußerungen im nächsten Abschnitt). Der Programmierer selbst ist Prometheus, je erfolgreicher er Technik mittels Technik problematisiert, um so aussichtsloser ist diese Kritik.

### 4. Hauptfigur ist der Leser

Die Funktionalisierung der textinternen Karte zur Karte des Lesers weitet den Text auf den Rezeptionsprozess aus. Der Leser navigiert mit eben dieser Karte der nie näher bestimmten Figur im Text *durch* diesen Text. Schon der erste Satz - "Seine Augen ruhten im Kopfteil der Maschine" - verweist aus dieser Perspektive deutlich auf die Lektüresituation des Lesers am Bildschirm. Auch eine Formulierung wie "es war ein Kavierrausch der Tiefe" in *Ende* spricht für die Identifizierung von Leser und textinterner Figur: Es war in der Tat ein Rausch der aus den Tiefenschichten hervordrängenden, durchs Bild stolpernden, sich wiegenden, tropfenden, pendelnden Worte. Und wie es sich für einen Rausch gehört, hatte man nichts so richtig unter Kontrolle.

### 5. Nichts ist sicher

Die Sinnfrage stellt sich auf der ersten Seite. Sie wird zusätzlich graphisch realisiert, mit dem Wort Wahrheit als Punkt, unterlegt durch einen Barcode, als sei diese konsumierbar. Zwar heisst es in *Die Kojé*: "Er sah auf die granitene Karte mit der die Maschine und ihr Insasse durch die Welt navigierten: Ein Ball aus einem einzigen Steinblock. [...] Ein Labyrinth schwarzer, granitener, unabänderbarer Wahrheit." Der Klick auf >Wahrheit< problematisiert diese Unabänderlichkeit aber bereits: "*Viele* [Hervorhebung R.S.] Namen wurden dieser Kugel gegeben".

Faktisch jede Site des Werks zeigt nachdrücklichst, dass nichts graniten und unabänderlich ist. Die über allem schwebende Grundmetapher ist die Unzuverlässigkeit des Textes, der nicht nur nicht greifbar ist, sondern den Leser auch gezielt hinters Licht führt. Texte verstecken sich im Dunkel der Bildoberfläche, sie erscheinen auf unvorhersehbare Weise, verschwinden wieder, stellen sich um und ändern ihre Aussage z.T. noch ehe man es merkt. Wahrheit, im Sinne

letztendlicher Aussagen, die man nach Hause tragen kann, ist trotz der zugrundeliegenden Technologie der Ja-Nein-Entscheidungen nicht zu haben. Gerade die exakte digitale Kalkulation verhindert es.

## 6. Die Aussage kommt als Erfahrung

Wenn im vorliegenden Werk von den Unabsehbarkeiten der Technologie die Rede ist, dann wird diese Aussage im gleichen Moment zur *Erfahrung* des Lesers. Dies gilt nicht nur für das Kapitel *Dominoexperiment*, wo die Lektüre zur regelrechten Jagd wird, der Leser zum Gehetzten, der sich erfolglos bemüht, all die erscheinenden Worte noch vor ihrem Verschwinden wahrzunehmen. Schon auf der ersten Seite musste man mühsam den Text mit der Maus / Lupe / Lampe der Dunkelheit entziehen, wobei das Programm die Geschwindigkeit der Entzifferung vorgab. Der Leser hat (in weit stärkerem Maße als bei herkömmlichen Hyperfiction) keine Kontrolle über den Text: Er sieht sich einem undurchsichtigen Programm, einer omnipotenten Maschine ausgesetzt.

## 7. Die Geschichte verweigert sich

Das Endkapitel beginnt mit dem Satz "Das Leben an den Fingerspitzen" und spricht später vom RAM-Inhalt, der sich aus den Schaltkreisen erhebt wie Geist aus den Neuronen. Da klingt das Thema wieder an: Der Mensch als Schöpfer eines eigenen Universums. Ist Gott - "... und Gott erfreut die Hand schuettelnd sich umsieht" - erfreut darüber? Begrüßt er einen dafür mit Handschlag? Dem Fortgang des Textes zufolge streckt er jedenfalls den Finger aus: "wie zwei Unberührbare sich berühren, wie der Gott des Michelangelo mit einer kleinen Fingerspitze". Und wenn es wie bei Michelangelo zugeht, dann ist es Gott, der sich bemüht, den lässig dasitzenden, schon viel zu selbstbewussten Adam zu erreichen. Die dem Heiland des Endkapitels mitgegebene Krone der Freiheitsstatue könnte ein Hinweis auf Selbstüberhebung sein. Die eingefallene Haltung der kraftlosen Figur widerspricht diese Lesart freilich. Schließlich die letzte Zeile: "so nehmen sie Einfluß auf einander und treffen sich in der EINHEIT, dem Gewächs, Worte, sie enden..."

Konkreter wird es nicht. Das Verhältnis von Anfangskomplexität und Restkomplexität, um einmal zur informationstheoretischen Evaluationsformel zu greifen, ist auf keinen Fall optimal. Wie verhalten sich die Fingerspitzen zu jener ans Kreuz genagelten Hand im Kapitel *Radar*? Wie passt das Zitat der Freiheitsstatue zur erschöpften Gestik des Nackten im Schlußbild? Vieles bleibt dunkel, und man hat durchaus das Gefühl, dass dies nicht an einem selbst liegt. Vieles bleibt Raunen, das an der eigenen Tiefgründigkeit scheitert. Man hat die Wahl zwischen Genie und Kitsch.

## Ästhetik des Spektakels?

Die Noten, die das Werk in der Netzliteratur-Community erhält, sind durchgängig ausgezeichnet. Hat die Jury des '98er Pegasus bei der Preisverleihung also etwas übersehen? *Epos der Maschine* wurde nicht einmal unter die zur Lektüre empfohlenen Beiträge aufgenommen! Gut, vielleicht war dem Werk im Auswahlverfahren die eigene Komplexität hinderlich. Andererseits ist Steet Credit noch kein Beweis. Er ist zudem nicht ungetrübt. Im Urteil unter Liter@tur findet man - im vorletzten Satz - eine vorsichtige Einschränkung: "... Bild- und Textebenen aber stehen unvermittelt nebeneinander."

Das drückt eine Leseerfahrung aus, die sich mit unseren Beobachtungen deckt. Einer beeindruckenden Programmierung (mit Einschränkung) und raffinierten Bildern sowohl als Graphiken wie aus Worten steht ein Text gegenüber, der sich nicht richtig anbinden lässt. Wir hatten die technizistische Aufrüstung, die vagen Verlautbarungen als Manierismus moniert, der den Zugang zum Text verbaut.

Hatten wir eingangs am Beispiel der Wort-Image-Input-Interaktion zum Fragezeichens betont, dass dieses Werk nicht der üblichen Dramaturgie des Spektakels folgt, so sind wir diesbezüglich inzwischen unsicherer geworden. Wenn ein Leser im Webring schreibt:

"alleine der umgang schrift und typography! ich brauche gar nicht mehr zu lesen! wie sich woerter ineinanderschieben und kreisen und erscheinen und verschwinden und und und und und!"

dann ist das ein Indiz dafür, wie gut das *Epos der Maschine* innerhalb einer solchen Dramaturgie funktioniert. Es kommt gar nicht mehr auf den Text an; ihn auf den Bildschirm bringen und sich dort bewegen sehen, ist schon genug. Der Kommentar in Liter@tur betont es denn auch gleich im ersten Satz: "Ein vielschichtiges und aufwendiges Hypertextspektakel."

Die Ästhetik des Spektakels liegt natürlich in der zugrundeliegenden Technologie selbst. Diese Technologie zielt auf die digitale Spielform der konkreten Posie und hat im Eingangsbeispiel des visualisierten Fragezeichens seine vierfache Syntax durchaus eindrucksvoll entfaltet. Die folgenden Beispiele waren schon weniger überzeugend, sie zielten eher auf eine Illustration bzw. Performanz des Gesagten. Aber das Werk scheitert weniger an seinen Effekten als an seinen Worten. Das Problem ist die mangelhafte Arbeit am Text selbst. Neben kleineren Auffälligkeiten (kuriose Brüche in der Stimmlage, stilistisch wie grammatikalisch problematische Sätze, Unsicherheiten in der Kommasetzung) ist es die ruppige Hermetik generell, die den Zugang über das Wort erschwert und somit den technischen Effekten das Feld überlässt.

Der Grund dafür liegt letztlich in der Entstehungsgeschichte der Texte. Der Autor bemerkt dazu:

"Die Epos-Fragmente sind über Jahre entstanden, immer wenn sie in meinem Kopf auftauchten und ich schnell genug einen Stift zur Hand hatte. Das Epos so zu lesen, wie all die Sätze in meinem Kopf aufgetaucht sind, pulsierend, rasend, parallel, asynchron, auseinander, umeinander, von alleine, auf Aufforderung, immer wieder oder nur wie in letzter Minute, das soll der *narrator* ermöglichen."

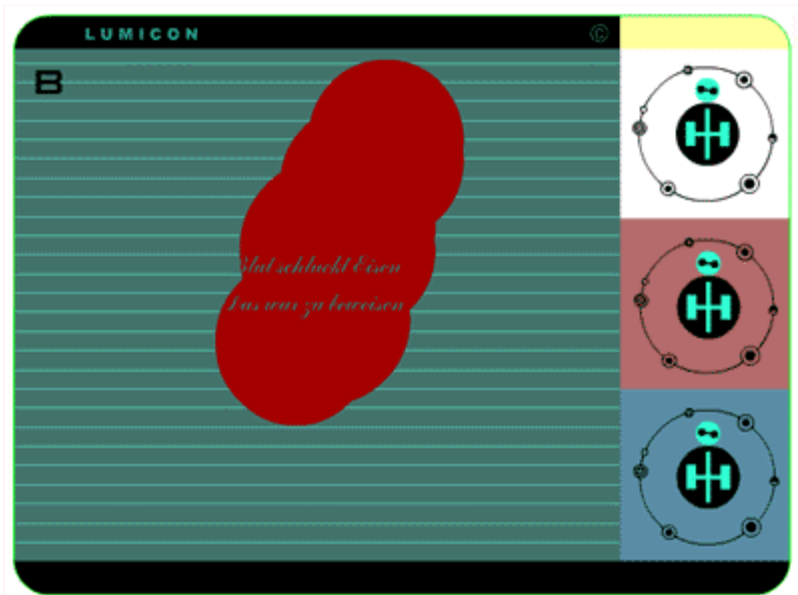
"Die Epos-Texte haben zwar keinen roten Faden, aber sie haben doch sozusagen alle eine rote Mütze auf, sie hängen über ihr Thema zusammen", so Schreiber weiter: "kein Fadenknäuel, sondern eher ein Container Altpapier. Kommissar Leser, übernehmen sie!"

Das genau ist der Punkt: Wer mag in zerknitterten, vergilbten Zetteln wühlen! Wir stehen vor dem gleichen Problem wie beim Lesen von Hypertexten, nur ist dort die 'Präsentation der Unordnung' weniger unterhaltsam. Die Intention des Autors geht, wie Nachfragen bestätigen, freilich weit über das Spektakel hinaus.

"Habe ich also ein reines Spektakel geknetet? Manchmal kam es mir fast selbst so vor, doch dann wiederum: Mir scheint es, als gäbe es hier deutlich zwei charakteristische Zeitskalen. "Lesen wird zu tauchen, schwimmen, wühlen", habe ich in der Einleitung geschrieben. Man kann natürlich auch in der Brandung spielen und sich von den Wellen treiben lassen, schließlich sind wir im Netz! Taucht man dann aber unter das Donnern der Brecher, wird alles mit einem Mal still und weit und tief. Dies habe ich bei Epos-Lesern beobachtet, auch bei mir selbst.

Man kann sich flott durch die einzelnen Szenarien klicken und sich am allgemeinen Firlefanz erfreuen. Wer aber wirklich beginnt das Korallenriff zu untersuchen, sich an die Textzeilen heftet und mit ihnen durch die Geschichte taucht, Verknüpfungen aufstöbert und mit interessierter Geduld den Mauszeiger nutzt, um sich die Zeilen hervorzuholen (und was ihn sonst noch erwartet), der wird erst das eigentliche Spektakel erleben, das Spektakel in seinem eigenen Kopf, wie es sich für eine Geschichte gehört."

Das bezeugt gute Absichten und auch eine ausreichende Portion an Selbstgewissheit. "Kommissar Leser, übernehmen sie!" Wie schwer die detektivische Arbeit fällt, wurde hier nicht verheimlicht. Es bleibt die Frage, inwiefern das Werk zum Tauchgang in die Tiefe ermuntert, welche Geduld der Autor von seinen Lesern diesbezüglich erwarten kann und was er unternommen hat, um diese Geduld erwarten zu dürfen.



Lumicon

Dass das Verhältnis von Text und Effekt ganz anders aussehen kann, weiß man. Es gibt Beispiele genug, die ihren Leser nicht einmal ein Jenseits der Brandung suggerieren, in das man sich, auf der Suche nach dem tieferen Sinn, begeben könnte. Diese Sprösslinge der Flash-Ästhetik überlassen dem Spektakel von vornherein das Feld, wie etwa [Lumicon](#), wo die Maschine hör- und sichtbarer ist und der Text in vergleichbarer Weise erst durch Moueseover-Inputs freizulegen ist. Die Qualität der erkundeten Sprüche erschöpft sich dann in Äußerungen wie "Blut schluckt Eisen, das war zu beweisen."

Demgegenüber strotzt *Das Epos der Maschine* von Ausdruckswillen. Bleiben die Texte auch insgesamt eher unzugänglich, so wird ihnen doch eine Funktion *als Text* zugestanden. In *Lumicon* ist diese Absicht nicht mehr zu erkennen und wie [dominoa](#), Preisträger des Marianne-von-Willemer-Literaturwettbewerbs, zeigt, wird die Umfunktionalisierung des Textes innerhalb einer Event-Ästhetik allmählich Thema des Tages (vgl. Besprechung in *dichtung-digital*). Lassen wir uns überraschen, welcher Platz dem Text in Zukunft noch zukommen wird. *Das Epos der Maschine* lässt, trotz all seiner Probleme gerade im Hinblick auf die Arbeit am Text, eine "Dramaturgie des Spektakels" aufscheinen, die doch noch der Sprache vertraut, um ihre Ziele zu erreichen.