

XIX. Fazit

Während die Beispiele komplexen Erzählens durch alternative Chronologien und die Rahmenstruktur der Erzählung bei Gustafsson bzw. Kermani sowie die Interaktion zwischen Jetztzeit und erlebter Vergangenheit bei Kluge das Subjekt als erzählendes gewissermaßen sogar konsolidieren und darüber hinaus zu neuen Möglichkeiten der Darstellung gelangen, fällt das Urteil im Fall des ersten und der beiden zuletzt besprochenen Texte weniger positiv aus, wohl weil das in ihnen entwickelte Szenario im Vergleich radikaler ist. Sowohl in ANHs *Buenos Aires. Anderswelt* als auch in Morshäusers *Berliner Simulation* und Jirgls *Abschied von den Feinden* findet das erzählende Subjekt nicht mehr zu einer kohärenten Wirklichkeitswahrnehmung und daher auch nicht zu einer kohärenten Identität zurück. Im Zuge der parodistischen Absage an die Möglichkeit einer irgendwie noch realistischen Darstellung von Wirklichkeit gleitet das Erzählen, besonders bei Herbst, in die Simulation hinüber, die, wie Baudrillard festhält, »sich niemals gegen das Reale austauschen lässt, sondern nur in sich selbst zirkuliert und zwar in einem ununterbrochenen Kreislauf ohne Referenz (référence) und Umfang (circonférence).«¹

Wie Baudrillard weiter ausführt, wird im Zustandsraum der Simulation die traditionelle Form der Kausalität mit ihrer Unterscheidung zwischen Ursache und Wirkung, aktiv und passiv sowie Subjekt und Objekt obsolet,² weil gewissermaßen alles gleichzeitig geschieht und schon da ist, ohne dass die Möglichkeit besteht, in den Prozess der Simulation einzugreifen oder anders, als von den Programmen vorgesehen, zu reagieren.³ Sobald die Differenz

1 Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*, übers. aus d. Franz. von Lothar Kurzawa und Volker Schaefer, Berlin: Merve 1978, S. 14.

2 Vgl. ebd., S. 49.

3 Daraus ergibt sich die Frage, wie man dann überhaupt sprachlich, d.h. mit einer Subjekt-Objekt-Struktur sowie den entsprechenden Strukturen für Kausalität, Finalität und Bedingtheit, auf die Herausforderungen durch Komplexität reagieren soll,

zwischen Realität und Illusion/Fiktion, zwischen Wahrheit und Schein/Täuschung/Lüge in der Spirale der Simulation verschwindet, ergibt sich auch für die Parodie das Problem der Referenz,⁴ das in der *Berliner Simulation* nur durch die (gespenstische, marionettenhafte) Bezugnahme auf das Referenzial der zeitgeschichtlichen Berliner Vergangenheit umgangen wird, die sich mit der Biografie des Ich-Erzählers resp. des empirischen Autors deckt. Wenn das, was parodistisch herabgesetzt oder konterkariert werden soll, letztlich selbst nur noch als Simulakrum existiert, läuft die Attacke ins Leere und wird selbstbezüglich wie das, worauf sie gezielt hatte. Dies resultiert daraus, dass das Imaginäre sich nicht länger mit dem Realen, sondern unmittelbar mit der Simulation austauscht. Wie gezeigt, geschieht genau das dem Ich-Erzähler Alban Herbst mit seinem digitalen Double Hans Deters, wie auch dem namenlos bleibenden Ich-Erzähler der *Berliner Simulation* mit der Berichterstattung in den Medien. Gleiches gilt für den jüngeren Bruder in *Abschied von den Feinden*, dessen Erzählen aufgrund der Homunkulus-Struktur selbstbezüglich bleibt. Obwohl es die Perspektiven zu vervielfältigen vermag, nimmt das sich entwickelnde Szenario den Charakter eines Simulakrums an, in dem der Erzähler im Sinne eines Phantasmas gefangen bleibt.

Hier zeigt sich, dass die Simulation in gewissem Sinn gefährlicher ist als das Reale, »denn sie läßt über ihr Objekt hinaus die Annahme zu, die Ordnung und das Gesetz könnten selber ebenso gut nur Simulation sein.«⁵ Durch diese erneute Drehung der Spirale droht die Grundlegung dessen, was als politische und gesellschaftliche Realität gilt, im Orkus der Simulation zu verschwinden. Dehnt man diesen Ansatz auf die Grundlagen von Logik, Syntax und Semantik aus, indem man sie mit Nietzsche nicht als Spiegel gegebener Wirklichkeit, sondern als kognitiv programmiertes Produkt auffasst,⁶ wird neben der politischen auch die referenzielle und epistemische Dimension der Simulation offenkundig. Dies wird dann zum unlösbaren Problem, wenn man die

die im gesellschaftlichen Leben heutzutage hauptsächlich in Form der Digitalisierung begegnen. Darauf hat auch Nassehi in der Wissenschaftstalkshow SCOBEL: »Ethik fürs Digitale«, 3sat, Sendung vom 03.09.2020, aufmerksam gemacht.

4 Vgl. J. Baudrillard: *Agonie des Realen*, S. 35.

5 Ebd., S. 35 f.

6 Mit diesem Aspekt hat sich Ralf Beuthan in seiner Studie zum Undarstellbaren in Film und Philosophie auseinandergesetzt. Ich habe darauf in einem Aufsatz über Annäherungen zwischen Erzähltheorie und Neurowissenschaft Bezug genommen, wo dieser Zusammenhang auch bereits hergestellt wird. Vgl. dazu A. Steiner: »Eine andere Gegenwart?«, in: *Revista de Filologia Alemana* 22(2014), S. 23.

Simulation für alle Bereiche des Wirklichen verallgemeinert, eingeschlossen sich selbst. Angesichts der Geschlossenheit dieser Konstruktion, aus der es kein Entkommen gibt, solange man sich innerhalb der Logik von Simulation und Dissimulation bewegt, weil sie jede Äquivalenz, jeden Austausch mit dem Realen unmöglich macht, kommt es wieder darauf an, Kontextsensibilität zu entwickeln. Würde man umgekehrt der fortgesetzten »Torsion des Sinns«⁷ dadurch zu begegnen versuchen, dass man das Möbiusband der Simulation noch einmal teilt, so entstünde »daraus eine zusätzliche Spirale, ohne daß die Reversibilität der Oberflächen [...] aufgelöst würde.«⁸ Wie sich am Beispiel von Gustafssons Roman gezeigt hat, mündet diese Strategie auf der Ebene der Rezeption jedoch auch in die Möglichkeit der operativen Erweiterung einer Geschichte hin zu alternativen Chronologien des erzählten Geschehens.

Man entkommt also nicht, indem man die Struktur als Repräsentation eines gegebenen Sinns einfach nur perpetuiert und dabei innerhalb des *Closed circuit* der simulierten Wirklichkeit(en) verbleibt. Vielmehr geht es darum zu begreifen, dass das Verständnis der Welt in der Interaktion, d.h. im Zwischenraum des Umgangs mit den Dingen jenseits der Simulation liegt, wie das Beispiel von Gustafsson gezeigt hat. Es käme also darauf an, dass eine Rückübersetzung aus der Komplexität digitaler Simulation bzw. dem *Closed circuit* der Homunkulus-Struktur in eine analoge Form stattfindet.⁹ Diese Rückübersetzung wird durch die (re-)produktive Aktivität des Subjekts gewährleistet, dem es dabei durch Lernen gelingt, das Paradigma der Repräsentation in Richtung Emergenz zu überschreiten. Intelligenz und damit intelligentes Verstehen und Verhalten wären dann zudem, wie Varela vorgeschlagen hat, »nicht mehr als die Fähigkeit des Problemlösens zu verstehen, sondern

7 J. Baudrillard: Agonie des Realen, S. 32.

8 Ebd.

9 Darauf verweist auch Nassehi in seinem Buch zur soziologischen Theorie der digitalen Gesellschaft allerdings in eher technischer Hinsicht: »Jedenfalls ist Digitalität als eine Kombination von Vereinfachung und Komplexitätssteigerung anzusehen. Man bringt analoge Formen in eine digitale Gestalt, rekombiniert diese digitale Gestalt im Hinblick auf Strukturen und wendet diese dann wieder auf die analoge Welt an, aus der die Daten stammen, oder besser: von der her die Welt in Datenform verdoppelt wurde. [...] Jedenfalls setzt die Anwendung von Computern nicht einfach auf die interne Bearbeitung von Daten, sondern auf deren Rückübersetzung in analoge Formen.« Armin Nassehi: *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München: C.H. Beck 2019, S. 34.

als die Fähigkeit, in eine mit anderen geteilte Welt einzutreten.«¹⁰ Von hier aus wird auch verständlich, warum die Idee transkultureller Kommunikation bei Welsch sich vom hermeneutischen Modell des Verstehens verabschiedet und sich dabei auf das konnektionistische Modell aus der Neurowissenschaft verlegt. Denn dies demonstriert ja auf der Basis der Informationsverarbeitung im Gehirn, wie auch außerhalb davon, etwa in der künstlichen Intelligenz, an sich unintelligente Bestandteile netzwerkartig »in angemessener Weise verknüpft, interessante übergreifende Eigenschaften zeigen«,¹¹ wie Varela schreibt. Anstelle der Reduktion eines Problems auf seine Lösung wird der Möglichkeit des Eintritts in einen intersubjektiv geteilten Raum komplexer Pluralität der Vorzug gegeben.

Rückübersetzung in eine analoge Form bedeutet nun im Zusammenhang komplexen Erzählens, dass man komplexe literarische Formen/Muster, wie an den Beispieltexten erörtert, in eine sinnfällige Anweisung für ihre Lektüre zurückübersetzt. So kann der Begriff des Erlebnismodells,¹² den Vilém Flusser in Analogie zu den Modellen der Simulation als Zweck literarischer Texte begreift, etwas anders, als vom Autor intendiert, d.h. nicht im Sinn der Ablösung der linearen Darstellungsform durch die digitale Simultaneität der technisch erzeugten Bilder, sondern vor dem Hintergrund einer Rückübersetzung der genannten Phänomene (Echtzeit, Simultaneität, Zeitumkehr) in den Kode der Literatur verstanden werden und so für diese erhalten bleiben. Die Literatur zeigt sich damit durchaus in der Lage, auf die Modelle der Simulation zu antworten, indem sie textuelle Muster entwickelt, die es dem Leser erlauben, die neuen, mit dem digitalen Kode verbundenen Phänomene im Prozess der Lektüre zu reproduzieren. Gelingt es umgekehrt, die alte, an Linearität orientierte Lesart und das daran gekoppelte Verständnis von Geschichte als sukzessiv-lineare Abfolge von Ereignissen in ein kybernetisches Bewusstsein zu transformieren, so wird der Leser dadurch in die Lage versetzt, nicht nur sein eigenes Netz aus Information und Bedeutung sondern auch »seine eigenen Zeitströme zu knüpfen.«¹³ Auf diese Weise wäre einer einseitigen Umkodierung literarischer Inhalte in digitale Formate und der damit verbundenen Reduktion menschlicher Gefühls- und Erlebniswelten

10 F. Varela: Kognitionswissenschaft – Kognitionstechnik, S. 111.

11 Ebd., S. 58.

12 Vgl. V. Flusser: Die Schrift, S. 66-70.

13 Ebd., S. 136.

vorgebeugt. Vielmehr kommt es so zu einer echten, wechselseitigen Interaktion zwischen Literatur und digitaler Simulation, bei der die Komplexität der in den neuen Medien repräsentierten Wirklichkeit(en) durch Rückübersetzung in komplexe Muster literarischen Erzählens im Sinn von Flussers Erlebnismodell erst erschlossen werden kann. Wenn Flusser im Zusammenhang der Umkodierung/Übersetzung des linearen Codes der Literatur in den netzwerkartigen der digitalen Simulation gar davon spricht, dass der Code des Alphabets, mit ihm die lineare Schrift und das daran gekoppelte historische Bewusstsein, aus dem Gedächtnis der Menschheit gelöscht werden müssten, um den neuen digitalen Codes Platz zu machen,¹⁴ so haben die Textanalysen gezeigt, dass auch der umgekehrte Weg möglich und sogar sinnvoll ist. Zwar kann dadurch die »Mehrfachkodierung von allem mit der Komplexität der Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Hinsichten«,¹⁵ von der Nassehi spricht, nicht völlig desambiguiert werden. Doch durch die Rückübersetzung in den Code der Literatur wird die Differenz zwischen verschiedenen, möglichen Bedeutungen als interne vom Subjekt im Prozess der Lektüre reproduziert. Sie kann auf diese Weise jedenfalls wahrnehmbar und dadurch womöglich auch besser handhabbar gemacht werden.

Während die Rückübersetzung in sinnförmige Information (für die Lektüre oder das Schreiben) bei Gustafsson in den alternativen Chronologien besteht, für Kermani in der Rahmenstruktur von Fiktion und Realität sowie dem Anspruch des Erzählens in Echtzeit, bei Kluge hingegen in der Interaktion von Jetztzeit und erlebter zeitgeschichtlicher Vergangenheit gekoppelt an die Idee alternativer Chronologien des geschichtlichen Verlaufs, wird die Suche nach einem weiteren, aus dem Schreiben/Lesen hervorgehenden Sinn (Emergenz) bei ANH und Bodo Morshäuser durch eine parodistische Absage suspendiert. Der Sprung zurück aus dem fraktalen Raum der Simulation in die analoge Welt will zumindest auf der Ebene des erzählten Geschehens nicht gelingen oder bleibt defizitär, sodass es nicht zu einer kohärenten Wirklichkeitswahrnehmung und der damit verbundenen Konsolidierung der Identität des erzählenden Subjekts kommen kann. Weder die erotische Strategie der Annäherung an Sally noch der Versuch der Verschmelzung der eigenen Identität mit der von Deters durch die kybernetische Operation des *Paste-and-Copy*-Befehls bewirken für die Erzähler das, was durch sie erreicht werden soll. Gerade dadurch, dass Simulation und Realität ununterscheidbar werden

14 Vgl. ebd., S. 131-137.

15 A. Nassehi: *Muster*, S. 321.

und sich das Imaginäre nicht mehr mit der Wirklichkeit, sondern unmittelbar mit der Simulation tauscht, bleibt das Subjekt fragmentiert und findet sich nicht in einer mit anderen geteilten, neuen Wirklichkeit, die sich qualitativ von der überkommenen unterscheiden würde. Es wird vielmehr auf sich zurückgeworfen und kommt nicht in einer Weise zu sich selbst, die es erlauben würde, von einem damit erreichten, neuen Horizont emergenter Erfahrung zu sprechen. Ähnliches gilt für den doppelgesichtigen Erzähler in *Abschied von den Feinden*, der angesichts einer von Tod und Verfall geprägten Vergangenheit letztlich in den fraktalen Iterationen selbstbezüglichen Erzählens zu verschwinden droht.¹⁶

Doch was bedeutet dies für die mit dem komplexen Erzählen verbundene Möglichkeit des Lesers aus fixiertem Verstehen und den daran gebundenen Weisen von Erfahrung und Motivation aufzubrechen? Festzuhalten ist, dass auch in den anderen Erzähltexten die Vorstellung kohärenter Ich-Identität im Sinne der Einheit eines durch die Zeit hinweg Identischen als heuristische Fiktion entlarvt und dekonstruiert wird. Wenn Mieth darauf rekurriert, dass eine vereinfachte Sicht der Wirklichkeit durch komplexe Erzählwelten aufgeschlossen werden könne,¹⁷ so ist zu bedenken, dass es in keinem der besprochenen Erzähltexte darum geht, durch Nachahmung eines Vorbilds das eigene Verhalten (adaptiv) zu verändern. Wie sich in der Analyse herausgestellt hat, handelt es sich vielmehr darum, die in der Rezeption erkannten Modelle für eine neue Interpretation des eigenen Lebens zu nutzen. Dieser Prozess wiederum kann beim Leser durch die Wahrnehmung alternativer Kohärenzen und dem damit verbundenen *Clash* der Vorstellungen, welche die Lektüre komplexer Erzähltexte gewöhnlich begleiten, angestoßen werden. Wie im Fall der alternativen Chronologien kann dies im Sinn von Lommels Lebensvarianten geschehen oder, indem die Modelle den Leser anregen, das eigene Handeln in bestimmten Hinsichten praktisch zu verändern, sofern Anschlüsse an ursprünglich gar nicht intendierte Kontexte gesucht und gefunden werden.

16 So spricht der Erzähler am Ende des Textes von einer Reduktion des älteren Bruders auf eine punktförmige Existenz: »Er war kein Reisender mehr. Er war an einem Ort, der seinen Namen verloren hatte & der niemals 1 Namen wieder bekommen würde. Der vielleicht zerfallen, in Dreck Stein & Staub sich zurückverwandelnd, und schließlich verschwinden würde; ein Ort also, an dem er nicht gewesen wäre. Dort, in diesem langsam erbleichenden Ort, würde er, unvereinbar mit-sich u: seinen Bildern, 1 blinder Punkt sein, 1 Fleck. Der würde bleiben.« R. Jirgl: *Abschied von den Feinden*, S. 321.

17 Vgl. D. Mieth: *Komplexes Erzählen*, S. 105.

In diesem Sinn können die behandelten Texte auch als transformative Erzählungen verstanden werden. Im gegebenen Zusammenhang haben sich so aus der Betrachtung des literarischen Textes als komplexem Phänomen Konnektionen zu verschiedenen Diskursen ergeben, aus der die Öffnung in Richtung Pluralität möglicher Deutungsanschlüsse mit produktiven Rückkopplungseffekten resultiert.

Durch die Erfahrung zunehmender Selbstwirksamkeit gelingt es möglicherweise, den mit Komplexität und deren Bewältigung verbundenen *Wicked problems* nicht nur innerhalb, sondern vor allem auch außerhalb der Literaturwissenschaft besser zu begegnen als bisher. Gemeint sind damit einmal die Übersetzungsprobleme zwischen den unterschiedlichen Logiken, Intelligenzen und Funktionen, von denen Nassehi mit Bezug auf die Ausdifferenzierung der gesellschaftlichen Verhältnisse und ihrer digitalen Strukturen spricht. Dem entspricht in der vorliegenden Studie die Kopplung verschiedener Diskurse mit je unterschiedlichen Erkenntnisinteressen und Methodiken auf dem Feld des komplexen Erzählens. Dann aber auch das bereits angesprochene Problem, wie man als sprachliches Wesen angemessen auf komplexe Verhältnisse antworten soll, die strukturell durch die Gleichzeitigkeit von Parallelprozessen gekennzeichnet sind.¹⁸ Dabei geht es sicher weniger

18 Vgl. FN 3 des laufenden Kapitels. Die disruptive Brechung zwischen programmtriebener, virtueller und analoger Realität hängt vor allem damit zusammen, dass der Horizont des Wirklichen, der phänomenologisch besonders durch die visuelle und auditive Wahrnehmung erzeugt wird (Wahrnehmungshorizont), im fraktalen Raum der Simulation zerfällt und durch das ersetzt wird, was Virilio als »indirekte[...] Sichtbarkeit [...] des hindurch-sichtbaren Horizonts« bezeichnet. P. Virilio: Fluchtgeschwindigkeit, S. 41. Dieser kann zwar durch Datenhelm und -handschuhe auch dreidimensional und von hoher Auflösung sein, erreicht dabei jedoch nie die echte, direkte Sichtbarkeit des in die geografische Realität eingebetteten, analogen Wahrnehmungshorizonts visuell weitgehend euklidisch orientierter Subjekte. So kann es nicht unmittelbar zu einer Verschmelzung beider Realitäten kommen, denn das Subjekt interagiert zu gegebener Zeit entweder mit der einen oder der anderen »Welt«, wobei die Interaktion mit der einen durchaus Wirkungen in der anderen hervorruft, weil eben beide über das Subjekt, dessen Wahrnehmungen, Aktivitäten und Bedürfnisse miteinander vermittelt sind.

Dass es sprachlich mitunter so schwer fällt zu beschreiben, was an dieser Grenze zwischen analoger und digitaler Wirklichkeit mit einem geschieht, liegt eben daran, dass diese Grenze im bzw. durch das Subjekt hindurch verläuft. Ist das Bewusstsein an die virtuelle Simulation gekoppelt, können sich plötzlich die Verhältnisse zwischen Ursache und Wirkung, Subjekt und Objekt, aktiv und passiv umkehren. Typischerweise macht sich das dadurch bemerkbar, dass einem zumeist zwar nicht die Worte ganz,

darum, alle komplexen Zusammenhänge, verstanden als Gleichzeitigkeit von parallel ablaufenden Prozessen, auch gleichzeitig denken zu wollen, um auf diese Weise als konvergentes Resultat den verloren gegangenen, umfassenden Überblick zurück zu gewinnen. Wie Friedrich Cramer gezeigt hat, geht dieser Überblick verloren, sobald es darum geht, die Interaktion des Menschen mit der belebten Umwelt zu beschreiben. Nicht nur durch die gleichzeitig parallel zu berücksichtigenden Prozesse und deren Wechselwirkungen, sondern vor allem durch den Umstand, dass das Subjekt selbst Teil des lebendigen Netzwerks ist, das wissenschaftlich erfasst werden soll.¹⁹ Die Interaktion bzw. ihre wissenschaftliche Darstellung bleibt aus diesen Gründen in wesentlichen Hinsichten unbestimmt, darum unvollständig und kann deswegen nie im Sinn eines Gesamtüberblicks objektiviert werden. Angesichts der Komplexität eines solchen, hochgradig parallelen Prozessgeschehens entpuppt sich

aber die Verben fehlen, die ja zwischen dem Subjekt und dem Objekt einer Aussage vermitteln und in dieser Struktur eine bestimmte Aktivität zum Ausdruck bringen. Kehren sich die Verhältnisse um und das System übernimmt an den Positionen, die zuvor in der Handlungsmacht des Subjekts gelegen waren, den Part des Agenten, kommt es zu entsprechender Verwirrung, die sich darin äußert, dass ein erlebtes Geschehen nicht mehr in herkömmlicher Weise der eigenen Aktivität oder den damit verbundenen Wirkungen zugeordnet werden kann. Der dadurch entstehende Autonomieverlust kann zumeist nicht ad hoc durch eigene Aktivität, sei diese sprachlich oder nicht, kompensiert werden.

Radikalisiert findet sich diese Verdoppelung der Welt in filmischen Szenarien wie *WELT AM DRAHT* (BRD 1973, R: Rainer Werner Fassbinder), *MATRIX* (USA/AUS 1999, R: Lana und Lilly Wachowski,) und *INCEPTION* (USA/CB 2010, R: Christopher Nolan). Gezeigt wird darin jeweils, wie virtuelle und analoge Wirklichkeit, Real- und Traumwelt sich an den Schnittstellen per Datenhelm, Bioport oder Traumsharing im Bewusstsein des Subjekts, das daran angeschlossen ist, miteinander tauschen. In der literarischen Erzählung ist dieser Austausch schwerer zu signifizieren, da es im linearen Medium kaum möglich ist, den instantanen Wechsel der Bewusstseinszustände mimetisch, d.h. durch Metapher, Allegorie oder Montage, so zum Ausdruck zu bringen wie im Film. Komplex wird ein solches Szenario dann, wenn, wie in *WELT AM DRAHT* und *INCEPTION*, die einfache Verdoppelung sich fraktal fortsetzt. So könnte durch den Supercomputer Simulacron (*WELT AM DRAHT*) in der Simulation (Ebene 1) eine weitere Simulation (Ebene n+1) erzeugt werden, wie auch das Unbewusste durch einen Traum im Traum usf. (*INCEPTION*) Binnenzustandsformen hervorbringt, die wiederum miteinander interagieren, sodass es dabei zu einem Schichtenmodell, einer *Mise en abyme* oder einer netzwerkartigen Struktur kommt.

19 Vgl. Kap. XIII.

schließlich auch die eingangs gestellte Frage, wie alles mit allem zusammenhängen mag, als rhetorische Falle, die sich aus den genannten Gründen gar nicht diskursiv beantworten lässt, weil sie sich der linearen Darstellung weitgehend entzieht.

Daraus lässt sich der Schluss ziehen, dass es vielmehr darum gehen müsste, sich mehr und mehr mit netzwerkartigem Denken vertraut zu machen. Dabei stünde Rekursion nicht nur für eine Rechenvorschrift innerhalb der Programmierung von Algorithmen, sondern vor allem auch für eine Bewegung des Denkens, sowohl in der Beschäftigung mit literarischen Texten, als auch in der Auseinandersetzung mit der Umwelt. Auf diese Weise kann es gelingen, die Interdependenzen zwischen den verschiedenen, simultanen Prozessverläufen besser verstehen zu lernen und Übersetzungsstrategien dafür in linear funktionierende Formate wie die Literatur zu finden. Diese Herausforderung betrifft sicher in gleichem Maße Literaturschaffende wie Literaturwissenschaftler. Daraus wiederum könnte sich angesichts der genannten *Wicked problems*, die sich eben sicher nicht durch den verloren gegangenen Überblick werden lösen lassen, weil Prozesskontrolle und -prognose streng genommen nur unter linearen Bedingungen gewährleistet werden können, ein neuer *Modus operandi* ergeben.

