

Roberto Simanowski

Autorschaften in digitalen Medien. Einleitung

in: Text & Kritik, Heft 152 (Oktober 2001), S. 3-21

Literatur im Internet ist mittlerweile zu einem Schlagwort geworden, dessen sich viele, euphorisch oder abwinkend, bedienen, ohne dass dabei immer klar würde, von welcher Art Verbindung zwischen Literatur und Internet eigentlich die Rede ist. Für die meisten bezeichnet die Kopplung beider Begriffe eine neue Distributionsform, die an den Lektoren und Buchläden vorbei eine direkte Verbindung zwischen Autor und Leser aufbaut. Stephan King hat nicht nur mit dem Verkauf seiner Erzählung "Riding the Bullet" über das Internet gezeigt, wieviel Geld die Verbindung Literatur und Internet erbringt, wenn als dritter Part ein bereits etablierter Name wie eben King hinzukommt.¹ Der Bestsellerautor hat mit "The Plant" auch bewusst gemacht, dass das Netz selbst die Produktion von Literatur beeinflusst, wenn man z.B. erst auf die entsprechende Reaktion des Publikums hin angefangene Texte weiterschreibt.² Das Fürchten, das King die Verlage damit lehrte, hat die Beziehung Literatur und Internet medienwirksam lanciert und genau unter diesem Vorzeichen einer *ins Netz gewanderten* Literatur etabliert.

Der Erfolg dieses Missverständnisses beruht auf der Reduktionslogik, mit der das Internet im Zeitalter seiner Kommerzialisierung insgesamt betrachtet wird. Im Mittelpunkt stehen nicht mehr die anarchistischen und utopischen Kommunikationsformen des Anfangs, sondern neue Vertriebswege für altbekannte Produkte: Informationen, Flugtickets, Autos, Immobilien, Musik, Bücher... Das Verhältnis von Literatur und neuem Medium bestimmt sich aus dieser Perspektive vornehmlich finanziell, was die neuen Diskussions- und Feedbackforen auf den Websites im Sinne einer modernisierten PR-Strategie durchaus einschließt. Daneben gibt es eine diskursiv ausgerichtete Variante, die das Netz als Verständigungsort der Autoren und Leser nutzt, von dem aus zugleich die Regeln des traditionellen literarischen Feldes unterlaufen werden können.³

Der Akzent der in diesem Heft versammelten Beiträge liegt allerdings nicht auf der distributiven oder diskursiven, sondern auf der ästhetischen Seite des Gedankengangs Literatur und Internet. Es ist nicht

¹ "Riding the Bullet" wurde noch in Zusammenarbeit mit Kings Verlag Simon & Schuster online verkauft, und zwar binnen zwei Tagen 500 000 Mal; vgl. "New York Times", 18. 8. 2000; online: www.nytimes.com/2000/08/19/technology/19netlibrary-ipo.html (alle in diesem Beitrag aufgeführten URLs wurden zuletzt im Juli 2001 besucht). –

² Dies Reaktion hatte im vorliegenden Falle darin zu bestehen, dass zumindest 75 Prozent derer, die die ersten zwei Kapitel von der Website (www.stephenking.com) runterladen, einen Dollar einzahlen, damit der Autor die nächsten Kapitel liefert. –

³ Beispiele solcher digitaler Debattierzirkel sind *Pool* (www.ampool.de) und das *Forum der Dreizehn* (www.forum-der-13.de). –

von Literatur die Rede, die ins digitale Medium übertragen oder dort diskutiert wird, sondern von Literatur, die unmittelbar in und aus diesem Medium entstanden ist. Was kennzeichnet diese Literatur und wie ist sie begrifflich zu fassen?

So unerforscht das hier behandelte Phänomen im deutschen akademischen Diskurs bisher auch ist, es hat sich in den über zehn Jahren seit seinen Anfängen bereits eine Menge konkurrierender Begriffe herausgebildet. Die terminologische Unsicherheit resultiert zum einen aus konkurrierenden Positionsbestimmungen und -besetzungen in der Entwicklungsphase eines neuen Forschungszweiges, zum anderen ist sie auf die zum Teil sehr unterschiedlichen Phänomene zurückzuführen, die mit den Begriffen jeweils gefasst werden. Allein der heute sehr populäre Begriff Netzliteratur ruft ganz unterschiedliche Lesarten hervor, in denen das Bestimmungswort wahlweise den Existenz- bzw. Distributionsort, den Gegenstand oder die Existenz- und/oder Produktionsbedingungen bezeichnet: Literatur *im* Netz, *über* das Netz oder *des* Netzes.

Legt man den ästhetischen Gestaltwandel der Literatur durch das digitale Medium als Definitionskriterium zugrunde, kann Variante eins und zwei zwar leicht ausgeschlossen werden, die Probleme sind damit allerdings noch keineswegs gelöst. Denn das Netz ist nur eines der digitalen Medien und hat den anderen – Computer, Diskette, CD-ROM – allein die Vernetzung und damit die unmittelbare Mensch-Mensch-Interaktion voraus. Die technische Grundlage der Programmierung dagegen kann ebenso offline erfolgen. Christiane Heibach unterscheidet in ihrem Beitrag daher völlig zu Recht “zwischen vernetzter und unnetzter digitaler Literatur”, wobei mit *digitaler Literatur* zugleich der Terminus eingeführt ist, der sich in den letzten Jahren als tragfähiger Dachbegriff herausgebildet hat und der zugleich eine Abgrenzung zur *digitalisierten* Literatur im Fall des bloßen Medienwechsels à la Stephan King erlaubt.

Was die genuinen Eigenschaften der digitalen Literatur betrifft, so sind diese recht vielfältiger Natur und weisen im Grunde nur die Tatsache notwendiger digitaler Existenz als gemeinsamen Nenner auf. Der Definitionsvorschlag steht zwangsläufig im Zeichen der Merkmalsalternativität und folgt damit methodisch der adjunktiven Definition des Emblems, das mit seiner Intermedialität vor vergleichbare Schwierigkeiten stellt und im Lösungsvorschlag von Bernhard F. Scholz lediglich die Erfüllung eines oder mehrere Merkmale aus einer definitionsrelevanten Merkmalmenge zur Bedingung macht.⁴ Die Diskussion und Exemplifizierung der Merkmale digitaler Literatur erfordert freilich eine eigene ausführliche Behandlung und v.a. Fallstudien, die am konkreten Werk die ästhetische Nutzung des digitalen Mediums

⁴ Vgl. dazu Bernhard F. Scholz: “Das Emblem als Textsorte und als Genre: Überlegungen zur Gattungsbestimmung des Emblems”, in: Christian Wagenknecht (Hg.): “Zur Terminologie der Literaturwissenschaft. Akten des IX. Germanistischen Symposiums der Deutschen Forschungsgesellschaft”, Stuttgart: Metzler 1988, S. 289-308. –

untersuchen.⁵ Als Ergebnis der bisher vorgenommenen Analysen kann digitale Literatur hier immerhin kurz bestimmt werden als eine künstlerische Ausdrucksform, die der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedarf, weil sie sich durch mindestens eines der spezifischen Merkmale digitaler Medien auszeichnet: Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung.

Mit Interaktivität ist dabei die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes gemeint, was in Reaktion auf Eigenschaften des Werkes (programmierte Interaktivität: Mensch-Software)⁶ oder in Reaktion auf Handlungen anderer Rezipienten (netzgebundene Interaktivität: Mensch-Mensch via Software) erfolgen kann. Mit Intermedialität ist die Verbindung der traditionellen Medien gemeint, also Text-Bild-Ton-Konstellationen, die tendenziell auf eine neue Art Gesamtkunstwerk zielen und perspektivisch nur mit einem weiten Textbegriff noch als Literatur bezeichnet werden können.⁷ Das Merkmal Inszenierung steht für die Programmierung einer werkimmanenten bzw. rezeptionsabhängigen Performance: Dem digitalen Werk können auf seinen unsichtbaren Textebenen (HTML-Quellcode; JavaScripts, Befehle innerhalb einer Bild- oder Tondatei) Aspekte der Aufführung eingeschrieben werden, so dass die Worte und Bilder ihren 'Auftritt' haben, dessen Stichwort entweder vom Programm oder vom Rezipienten ausgeht.⁸

Legt man diese Begrifflichkeit zugrunde, können Konkurrenzbegriffe wie Hypertext, Netzliteratur und Multimedia oder Hypermedia nur den Stellenwert von Subkategorien einnehmen, die innerhalb dieser Merkmalsalternativität bestimmte Aspekte als gegeben anzeigen. Das Merkmal Intermedialität zielt z.B. auf den Typus Multimedia bzw. Hypermedia, das Merkmal Interaktivität zielt, wenn es sich um die Zusammenstellung der nonlinear angeordneten Textsegmente im Rezeptionsprozess handelt, auf Hypertext oder, wenn es sich, wie bei den verschiedenen Mitschreibprojekten, um die netzgebundene Interaktivität zwischen *Usern* handelt, auf den Typus Netzliteratur. Diese beiden Varianten der Interaktivität verkörpern zugleich sehr entgegengesetzte Konzepte, was Werkcharakter und Autorposition betrifft. Sind Mitschreibprojekte prinzipiell durch Unabgeschlossenheit und kollektive

⁵ Zur Definition vgl. ausführlich Roberto Simanowski: „Interactive Fiction und Software-Narration. Begriff und Bewertung digitaler Literatur“, in: „Liter@tur.

Computer/Literatur/Internet. Beiträge zu einer Theorie einer digitalen Literatur“, hg. v. Torsten Liesegang und Hansgeorg Schmidt-Bergmann, Bielefeld: Aisthesis 2001 (zugleich online: www.dichtung-digital.com/2000/Simanowski/29-Nov), vgl. auch: ders.: „Chaos und Vergnügen. Literatur im Internet“, in: „Neue Deutsche Literatur“ 3/2000, S. 130-149. Zu Fallstudien vgl. www.dichtung-digital.com/Reviews. –

⁶ Dazu zählt auch die Navigation des Lesers durch das nicht-lineare Textgeflecht der Hyperfiction. –

⁷ Der Begriff Intermedialität betont, im Unterschied zur bloßen Addition verschiedener Medien (*Multimedia*), die „Integration von ästhetischen Konzeptionen einzelner Medien in einem neuen medialen Kontext.“ Jürgen E. Müller: „Intermedialität und Medienwissenschaft. Thesen zum State of the Art“, in: „montage/av“ 3, 2, (1994), S. 119-138, hier: 133. –

⁸ Vgl. dazu Roberto Simanowski: „Der versteckte Text: Aspekte digitaler Bilder“ (www.dichtung-digital.com/Forum-Kassel-Okt-00/Simanowski). –

Autorschaft gekennzeichnet, bewahren Hyperfiction durchaus die Idee des singulären Autors und des zwar nicht abgeschlossenen, aber durchaus geschlossenen Werkes (im Unterschied etwa zu Hypertexten mit externen Links ins Internet hinaus). Mit der Hyperfiction, die lange vor dem Internet und selbst vor dem Computer existierte, sei die genauere Betrachtung der Phänomene digitaler Literatur eröffnet.

Der Leser als Autor

Noch ehe das Thema außerhalb eines kleinen Kreises an Aktivisten und Interessierten breitere Aufmerksamkeit erreicht, ist es faktisch eines der Vergangenheit. “Für jene”, so schreibt Robert Coover in einem Essay Anfang 2000, “die erst kürzlich den Halt verloren haben und in die Flut der Hypertexte, literarisch oder nicht, gefallen sind, mag es bestürzend sein zu erfahren, dass sie ankommen, da das Goldene Zeitalter bereits vorbei ist. Aber dies liegt in der Natur der Goldenen Zeitalter: Es existiert nicht, bevor es nicht von den nachfolgenden Generationen so gesehen wird.”⁹ Dass sich in den digitalen Medien eine neue Art von Literatur entwickelt, das hatte Coover dem Publikum der *New York Times Book Review* schon 1992 unter dem spektakulären Titel “The End of Books” eindringlich ins Bewußtsein gebracht: “‘Hypertext’ is not a system but a generic term, coined a quarter of a century ago by a computer populist named Ted Nelson to describe the writing done in the nonlinear or nonsequential space made possible by the computer. Moreover, unlike print text, hypertext provides multiple paths between text segments, now often called ‘lexias’ in a borrowing from the pre-hypertextual but prescient Roland Barthes. With its webs of linked lexias, its networks of alternate routes (as opposed to print’s fixed unidirectional page-turning) hypertext presents a radically divergent technology, interactive and polyvocal, favoring a plurality of discourses over definitive utterance and freeing the reader from domination by the author.”¹⁰

Das Wesen des Hypertextes liegt in der nichtlinearen Anordnung seiner Teile und in der Aufforderung des Lesers, diese selbst zusammenzustellen. Das Herzstück des Hypertexts ist der Link, der die Verbindungen zwischen den Textsegmenten bereitstellt. Uwe Wirth sieht mit Bezug auf Norbert Bolz’ Bezeichnung des Hypertexts als *generalisierte Fußnote* in der extensiven Verlinkung zu Recht die “Demarkationslinie zwischen ‘Literatur im Netz’ und ‘Netzliteratur’”, denn sie “impliziert zum einen eine nichtlineare Form des Schreibens, zum anderen einen aktiven Leser, der sich bei jedem Link entscheiden muß, ob er dem angebotenen Pfad folgt oder nicht.”¹¹ Die Unterscheidung zwischen *Literatur im Netz* und

⁹ Robert Coover: “Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age”, in: FEED: www.feedmag.com/document/do291_master.html?alert. Zitiert wird aus der in diesem Band abgedruckten Übersetzung. –

¹⁰ Robert Coover: “The End of Books”, *New York Times Book Review* (21. 6. 1992: 1, 11, S. 24-25) –

¹¹ Vgl. Uwe Wirths Beitrag in diesem Heft. –

Netzliteratur kann hier natürlich auch als eine zwischen *digitalisierter* und *digitaler* Literatur gelesen werden, wobei nach der oben vorgenommenen Differenzierung die Verlinkung kein spezifisches Merkmal der Netzliteratur ist – insofern dieser Begriff auf das Internet zielt –, sondern des Hypertextes, als einer Subkategorie der digitalen Literatur.¹²

Die griffige Bezeichnung des Hypertextes als generalisierte Fußnote verkennt allerdings den strukturellen Unterschied zwischen Fußnote und Link. Während erstere deutlich auf einer Subebene positioniert ist, von der man wieder zum Ausgangstext zurückkehrt (die wenigsten folgen den Verweisen auf andere Texte vor Beendigung der Lektüre des vorliegenden), führt der Link in den meisten Fällen direkt aus dem vorliegenden Text hinaus zu einem anderen, der wiederum Links zu anderen Texten anbietet, so dass sich der Leser zunehmend vom Ausgangstext entfernt und diesen unter Umständen nicht wieder aufsucht.¹³ Während die Fußnote, 'textpsychologisch' argumentiert, durch ihre kontrollierte Kontextualisierung und überlegt platzierten Autoritätsbelege als Bestätigung des Muttertextes fungiert, stellt der Link mit seinem Konzept des *zentrifugalen Lesens*¹⁴ eher dessen Negation dar.

Was die Demarkation betrifft, so ist die extensive Verlinkung in der Tat ein recht geeignetes Mittel der Differenzierung. Wenn nicht mehr nur ein Link zu einer Erläuterung und von dort wieder zum Haupttext führt – wie es oft in Form eines 'aufpopenden', nach der Lektüre zu schließenden zusätzlichen Fensters geschieht –, wenn vielmehr verschiedene Links zur Auswahl stehen und möglicherweise nicht erst am Ende eines Textes und wahrscheinlich ohne nähere Angaben des Ziels, dann befindet sich der Leser in jenem "Taumel der Möglichkeiten",¹⁵ in dem er nicht nur entscheiden muss, welchem Link er folgen will, sondern auch, ob dies gleich geschehen soll oder erst nach Kenntnisnahme des vorliegenden Lauftextes. Der zur Entscheidung, zur Aktivität gezwungene Leser hat dabei oft nur wenige Anhaltspunkte für die vorzunehmende Navigation. Zwar gibt es eine Routine der Vermutung: So darf man hinter dem Link auf einem Personennamen oder einem Buchtitel nähere Angaben zur Person oder zum Buch erwarten, wobei die in der Taskbar angezeigte Zieladresse eines Links Hinweise gibt, ob dieser extern (etwa zur Website dieser Person) oder intern (als Segment innerhalb des vorliegenden Hypertextdokuments) ausgerichtet ist; neben dem in der Taskbar angezeigten URL findet man zudem

¹² Zum erweiterten Begriff der Netzliteratur im Sinne des hypertextuellen oder nicht-hypertextuellen Netzwerks an Dateien vgl. z.B. Beat Suter im Interview: "Hyperfiction - Theorie und Praxis eines neuen Genres" (www.dichtung-digital.com/Interviews/Suter20-Maerz-01/index1.htm). –

¹³ Die Fußnote wäre dem Link nur dann vergleichbar, erfolgte sie als Fußnote zur Fußnote zur Fußnote ..., wobei die dann vorliegende Subkategorisierung sie noch immer unterscheiden würde von der im Hypertext vorliegenden Parität der Links. –

¹⁴ So Uwe Wirths Beschreibung des Lesens von Hypertexten (vgl. "Literatur im Internet. Oder: Wen kümmert's, wer liest?", in: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hg.): "Mythos Internet", Frankfurt am Main: Edition Suhrkamp 1997, S. 319-337. –

¹⁵ Wirth (Anm. 14), 319. –

gegebenenfalls nähere Angaben zum Link im Text selbst oder durch Hinweise, die erscheinen, wenn der Kurser den Link berührt. Insgesamt weiss der Leser aber kaum, wohin ein Link ihn oder sie führen wird. Wenn Johanna Bucur im Anschluss an Todorovs Narrative Grammatik und im Hinblick auf die Plotrelevanz der Konjunktionen vermutet, dass Links in der Hyperfiction die Rolle der Konjunktion übernehmen,¹⁶ so ist mit Karin Wenz dagegenzusetzen, dass diese Konjunktionen sich zunächst nur als *und* lesen und erst im Nachhinein als kausale, temporale, additive oder adversative usw. konkretisieren lassen.¹⁷

Dieser Umstand der eher aggregativen als integrativen Verknüpfung der Textsegmente führt zu jenem Phänomen, das Uwe Wirth als *abduktives Lesen* beschrieben hat. Der Leser von Hypertexten “übernimmt die Rolle eines abduzierenden Detektivs, der die Spuren des Hypertextes liest, den Links folgt und einen plausiblen Zusammenhang zwischen den verschiedenen Textfragmenten herstellt.” Wirth betont zugleich die Nowendigkeit eines limitierenden Relevanzkriteriums und verweist auf die Gefahr der semantischen Orientierungslosigkeit in der grenzenlosen Verlinkung von allem mit allem: “Das Prinzip der universellen Anschließbarkeit karnevalisiert alle pragmatischen Relevanzsysteme. Es stellt willkürliche Kohärenzbeziehungen her und verwischt die Grenze zwischen relevanten und irrelevanten Aspekten.”¹⁸ Damit sind sowohl Organisationsprinzip wie Problematik des Hypertextes erfasst. Die rhizomatische Verlinkung befreit von der Logik grad- und einliniger Anschließbarkeit, steht aber immer auch im Verdacht der Willkür und Unverbindlichkeit. Das in der Verlinkung bewahrte Ausmaß an Kohärenz bestimmt im Grunde, inwiefern dem Leser die Rolle als “sinnsuchender Detektiv” oder als “surfender Dandy” abverlangt wird.¹⁹ Wirth optiert für eine Integration des assoziativen, hypertextuellen Lesens in den Prozeß des abduktiven Hypothesenaufstellens: “Als guter Leser-Detektiv wird er [der Leser] seine abduktive Kompetenz als geistigen Kompaß im rhizomatischen Labyrinth des Diskurses nutzen. Doch er muß auch seine abduktive Kompetenz, welche immer schon auf ‘vor-ausgelegte’ Relevanzstrukturen und Kohärenzkriterien zurückgreift, ironisch reflektieren können, ja sie womöglich ‘auf den Kopf stellen’.”²⁰

Während Wirth die Lektüre eines Hypertextes als *peripathetisches Lesen* bzw., mit Bezug auf Derrida, als *diskursiven Spaziergang* diskutiert, spricht Beat Suter vom *Orientierungsläufer* und knüpft damit am Labyrinthtopos an, der auch in der berühmten Formel *lost in hypertext* Ausdruck findet.²¹ Was

¹⁶ Johanna Bucur: “The HyLink Framework: A Study of Link Performance in Hypertext Fiction”, Vortrag auf der 10. Hypertext Conference Februar 1999 in Darmstadt, online: www.daimi.au.dk/~pnuern/ht99dc/bucur/final.pdf –

¹⁷ Vgl. den Beitrag von Karin Wenz in diesem Heft. –

¹⁸ Wirth (Anm. 14), 329. –

¹⁹ Ebd., 335. –

²⁰ Ebd., 336. –

²¹ Beat Suter: “Hyperfiktionen und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre”, Zürich 2000, 159. Zum Topos des Labyrinths vgl. bereits die Titel bei David Kolb: “Socrates in the Labyrinth”, in: George P. Landow

auf den ersten Blick als Flanieren durch die bereitgehaltenen Diskursangebote erscheint, erweist sich auf dem zweiten als Notwendigkeit der Orientierung. Das Phänomen der *diskursiven Abschweifung* bedeutet rezeptionsästhetisch fortwährend die Option von *Absprung* oder *Aufschub*. Die Leser müssen bei jedem Link entscheiden, ob sie den angebotenen Absprung aus dem Text sofort vornehmen oder bis zur Beendigung des laufenden Textes verschieben wollen. Was auch immer sie tun, das Mögliche bleibt hinter dem Realisierten erkennbar mit einer zentrifugalen Kraft, selbst oder gerade wenn es ausgeschlagen wurde: “Once the choice is made, the reader may regret her decision and be haunted with the ‘could have been’”, resümiert Marie-Laure Ryan und zitiert mit Gareth Rees eine Lesermeinung, die von den Schwierigkeiten dieser Art der Lektüre zeugt: “I think that as readers we are not ready for tree fiction: I know that when I read such a story, I want to find out all the consequences of every decision, to read everything that the author wrote, fearing that all the interesting developments is going on in another branch of the story that I didn't investigate.”²²

Wie die zitierte Passage aus Coovers Essay bereits anklingen lässt, wurde die vorliegende Integration des Rezipienten in die Erstellung des Textes als Befreiung des Lesers gefeiert, wobei – auch das klingt im Zitat an – poststrukturalistische und postmoderne Theorien die griffigen Losungen vom *Tod des Autors* lieferten und die Hypertext-Technologie als Praxis zur Theorie erscheinen ließen.²³ Dass die Befreiung des Lesers aus der Dominanz des Autors von zweifelhafter Art ist, gehört heute zu den Allgemeinplätzen. Der Leser kann nur im Rahmen vorgegebener Möglichkeiten Entscheidungen treffen, er schreibt nicht selbst, er stellt das Geschriebene nur zusammen.²⁴ Den Vorwurf der Schein-Koautorschaft erhoben allerdings eher die Proponenten der neuen Literatur. Die Kontrahenten disqualifizierten schon die wirklich bestehende Beteiligung am Zustandekommen des Textganzen als unsinnig und unerwünscht: “Hypertext is sometimes said to mimic real life, with its myriad opportunities and surprising outcomes, but I already have a life, thank you

(Hg.): “Hyper/Text/Theory”, Baltimore und London: John Hopkins University Press, 1994, S. 323-344 (siehe auch Kolbs CD-Rom: “Socrates in the Labyrinth: Hypertext, Argument, Philosophy”, Eastgate Systems), und Ilana Snyder: “Hypertext. The Electronic Labyrinth”, Melbourne University Press 1996. –

²² Marie-Laure Ryan: “Immersion and Interactivity in Hypertext”, in: www.dichtung-digital.com/2000/Ryan/29-Maerz. –

²³ “contemporary theory proposes and hypertext disposes”, resümiert z.B. George P. Landow in seinem ebenso einflussreichen wie verhängnisvollen Buch mit dem programmatischen Titel: “Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology”, Baltimore und London: Johns Hopkins University Press, 1997, S. 91 (zuerst 1992). –

²⁴ Vgl. dazu die umfassende Auseinandersetzung von Anja Rau: “What you click is what you get? Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur”, Berlin 2001. –

very much, and it is hard enough putting that in order without the chore of organizing someone else's novel.”²⁵

Die Gründe der mangelhaften Umarmung hypertextuellen Erzählens lassen sich mit einer Erweiterung der Detektivmetapher fassen. Es ist bemerkenswert, dass die Lektüre von Hypertexten als detektivischer Akt beschrieben wird, die Detektivgeschichte selbst aber, wie Chris Willerton auf der Hypertext Konferenz 2000 feststellt, nie richtig Einzug in den Hypertext gehalten hat.²⁶ Willerton erklärt dies damit, dass Leser in Detektivgeschichten sehr gezielt mit Indizien konfrontiert werden, was im Hypertext insofern unmöglich ist, als man die Navigation des Lesers durch den Text nicht vorhersehen kann. Zwar hält Willerton die Verbindung von Hypertext und Detektivstory keineswegs für unmöglich, und Mark Bernstein sieht in der unübersichtlichen Struktur des Hypertextes sogar ein besonders geeignetes Versteck,²⁷ die Frage bleibt jedoch, inwiefern die *Entdeckung zur rechten Zeit* für das Funktionieren der Geschichte notwendig ist und inwiefern der Autor in einer Hyperfiction dies beeinflussen will und kann. Es liegt auf der Hand, dass im gleichen Maße, wie die Kalkulierbarkeit des Lektüreganges gestärkt, die Navigationsfreiheit des Lesers geschwächt wird. Ebenso prinzipiell – und genreunabhängig formuliert – ist zu fragen, wie man die jahrhundertealte Erwartung eines wohldurchdacht komponierten Textes, der in seinen Bann zieht und die Realität vergessen lässt, mit der multilinearen Struktur der Hyperfiction verbinden kann, die ja schon durch die abgenötigte Navigationsentscheidung den Leser immer wieder aus der Versenkung in die Textwelt herausreißt und die mediale Situation zu Bewußtsein bringt.

Die hier angesprochenen Fragen nach der Planung des Lektüreganges und nach der Verbindung von Immersion und Interaktivität sind die Grundfragen einer Poetik und Ästhetik der Hyperfiction. Ryan widmet dem Thema ein ganzes Buch und entwickelt eine Typologie unterschiedlicher Vernetzungs-Modelle, die in verschiedenen Abstufungen traditionelle Erzählregeln und avantgardistische Erzählstruktur verbinden.²⁸ Ryan problematisiert die Möglichkeit der Immersion in Hyperfictions in dreifacher Hinsicht – zeitliche, räumliche und emotionale Immersion – und sieht die Zukunft des Genres entweder im Einsatz einer einfachen, für Autor und Leser leicht zu handhabenden Struktur oder in “instant

²⁵ Laura Miller: “BOOKEND:www.claptrap.com”, in: “New York Times”, 15. 3. 1998, online: www.nytimes.com/books/98/03/15/bookend/bookend.html. –

²⁶ Vgl. Bernd Wingerts Konferenzreport: www.dichtung-digital.com/2000/Wingert-22-Dez/index7.htm –

²⁷ “For a mystery writer, whose craft consists in hiding and revealing facts, these capabilities could be invaluable.” Mark Bernstein: “Patterns Of Hypertext”, in: Frank Shipman, Elli Mylonas und Kaj Groenback (Hgg.), AACM, New York: “Proceedings of Hypertext '98”, S. 235 (online: www.eastgate.com/patterns/Patterns.html). –

²⁸ Ryan: “Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media”, Johns Hopkins University Press 2001; vgl. Vorabdruck des Kapitels “Interactivity and Narrativity” in *dichtung-digital* (Anm. 22). –

satisfaction” durch die Konzentration auf “relatively self-contained lexias such as poems, aphorisms, anecdotes, short narrative episodes...”²⁹

Während Ryan der nichtlinearen Erzählstruktur die bescheidene Zukunft innerhalb einer avantgardistischen Ästhetik voraussagt, glaubt Coover, dass das Sichverlieren in den Leseprozess nur eine Frage der Gewöhnung ist, mit der dann auch “jene Art des konzentrierten, imaginierenden, ‘verlorenen’ Leseerlebnisses” erreichbar sei, “das wir so an Büchern schätzen”, und findet in Shelley Jacksons “Patchwork Girl” eben dieses “Erlebnis des Selbstvergessens”. Vielleicht ist der Zustand der Versenkung in der Tat nach einem entsprechenden Abgleiten der notwendigen Navigationsentscheidungen ins Unbewusste erreichbar. Vielleicht liegt der heimliche Sinn dieser Lektüre aber auch gerade in einer fortwährenden Bewussthaltung des Navigationsvorganges, weil dieser selbst einen Teil der Bedeutung des Werkes transportiert. In diese Richtung zielt z. B. J. Yellowlees Douglas’ Hyperfiction “I have said nothing”, in der ein tödlicher Autounfall beschrieben wird. Das *zentrifugale Lesen*, das Hinausgeworfenwerden aus der Geschichte und die Drehung des Lesers im Kreis der Textsegmente trägt hier dem Unvermögen des Erzählers Rechnung, die schreckliche Erfahrung in Worte zu fassen; die poetische Kraft des Textes entfaltet sich aus seiner Struktur als *Hypertext*. Douglas, die den Stoff zuerst in linearer Form niederzuschreiben versuchte, erklärt: “It never worked as a print story: it's too perverse for print, using thousands of words to arrive at the conclusion that you can't say anything about death and, moreover, that everything you've just said is not only contingent on all sorts of circumstances but is also deeply suspect, perhaps null.”³⁰ Ein anderes Beispiel für die sinnvolle Verbindung von Form und Inhalt wäre Janet Murrays imaginierte Hyperfiction des “electronic portrait of Rob's mind on the night of his suicide”, an der sie beschreibt, wie Alternativität – als Strukturmerkmal des Hypertextes – mit dem Mangel an Alternativen – als Voraussetzung des Selbstmordes – gekoppelt und so die Aussage des Textes gerade durch die Betonung der Navigation verstärkt werden kann.³¹

Von dem Gefühl, durch die Wahl *dieses* Links den Text hinter *jenem* zu verpassen, war schon die Rede. Allerdings ist der Zusatz nötig, dass sich in einer geschlossenen Hyperfiction das Problem zumeist nur als Wann und nicht als Ja oder Nein stellt. Der Aufschub ändert zwar den Zeitpunkt, zu dem, und die Richtung, aus der ein Textsegment besucht wird – und damit den Kontext, in dem man seine Bedeutung generiert –, nicht aber die Möglichkeit des Zugriffs an sich. Aufgeschoben bedeutet nicht aufgehoben, darin unterscheidet sich der Hypertext vom Leben, wo Entscheidungen in einem Zeit- und Bedingungs Zusammenhang getroffen werden, den man, entgegen der Verlautbarung des Sprichworts, kaum wiederherstellen kann. Anders als Laura Miller in der oben zitierten Passage behauptet, imitiert Hypertext keineswegs das Leben, wenn Entscheidungen reversibel sind und

²⁹ Ebd.. –

³⁰ www.dichtung-digital.com/Interviews/Douglas-25-Maerz-00 –

³¹ Janet H. Murray: “Hamlet on the Holodeck”, New York 1997, S. 176f. –

es immer ein zweites und drittes Mal gibt. Eine Imitation des Lebens läge dann vor, wenn getroffene Entscheidungen nicht nur Folgen für die Textzusammenstellung, sondern auch für den Textzugang hätten. Und vielleicht liegt genau hier die eigentliche ästhetische Bestimmung der Hyperfiction. Denkbar ist ein Text, der die Navigation des Lesers beobachtet und auf dessen Entscheidungen reagiert, indem er ausgeschlagene Links nun unzugänglich macht oder indem er die Adressen von Links ändert. Auf diese Weise wird dem Leser verwehrt, auch die anderen Links aufrufen und so allmählich alle Textsegmente 'auszulesen'. Was ausgeschlagen ist kommt nicht zurück, wie im richtigen Leben. Das heisst freilich auch, dass die Lektüre nicht nur Begegnung mit dem Text ist, sondern zugleich Verzicht auf Text bedeutet. Die Leser befinden sich damit praktisch in einer ähnlichen Situation wie die Figuren in der Geschichte, sie überblicken nur noch die Fäden, die sie selber ziehen: eine neue Form der Immersion, deren Konsequenz schließlich auch darin bestünde, dass das Programm sich nach der ersten Lektüre einem Neustart versagt.

Die hier vorgeschlagene Struktur der Hyperfiction basiert freilich genauso wie die von Ryan in Aussicht gestellten Varianten der Text- und Linkorganisation nicht auf einem schwachen, sondern auf einem starken Autor, der höchste Kontrolle über den Text besitzt, alle vom Leser wählbaren Möglichkeiten durchspielt und nicht nur den Texten Bedeutung gibt, sondern auch den Verbindungen zwischen diesen. Simone Winko spricht insofern völlig zu Recht von einer "Verdopplung des Autorbegriffs".³² Man kann im gleichen Atemzug auf der anderen Seite statt vom befreiten Leser vom befangenen, wenn nicht gar gefangenen sprechen, denn durch die Verlinkung wird eine mechanische Intertextualität installiert, die sowohl die äußeren Anschlussmöglichkeiten begrenzt, wie sie die inneren Assoziationsgänge der Leser im drängenden Klick-Gestus ihrer Lektüre zu überlagern droht: "die Annotationen des Autors überschreiben die Konnotationen des Lesers".³³

In diesem Zusammenhang bleibt anzumerken, dass neuere Arbeiten zur Poetik der Hyperfiction sich von dessem ursprünglicher Definition als "non-sequential writing"³⁴ fortbewegen und den Akzent eher auf die vom Autor konsequent geplante Inszenierung als auf die Navigationsalternativen des Lesers setzen. Die Herausgeber des "Cybertext Yearbook", Markku Eskelinen und Raine Koskimaa, diskutieren dies unter dem Titel "Temporally Dynamic Texts", wobei Eskelinens zugespitzter Kommentar keinen Zweifel an der Distanz zur Interaktivitäts-Rhetorik der Anfangsjahre lässt: "there actually are temporal alternatives to the metaphysics of explicit

³² Simone Winko: "Lost in hypertext? Autorkonzepte und neue Medien", in: Fotis Jannidis, Gerhard Lauer, Matias Martinez, Simone Winko (Hgg.): "Rückkehr des Autors. Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs", Tübingen 1999, S. 511-533. –

³³ Peter Matussek: "Hypomnemata und Hypermedia. Erinnerung im Medienwechsel: die platonische Dialogtechnik und ihre digitalen Amplifikationen", in: DVjS, 72. Jg., Sonderheft 1998, S. 264-278, hier: 275. –

³⁴ Theodor Holm Nelson: "Getting it Out in Our System", in: Georg Schechter (Hg.): "Information Retrieval. A Critical Viwe", Washington, DC: Academic Press, 1967; ders.: "Literary Machines", Selbstverlag 1987, 0/2. –

links, and its usual counterpart, the Pavlovian school of interactivity”.³⁵ Die wirkliche Befreiung des Lesers findet nicht im Hypertext statt, sondern in den Mitschreibprojekten, die wirkliche Schwächung des Autors in den digitalen Spielformen der kombinatorischen und aleatorischen Dichtung. Von letzterer im folgenden zuerst.

Das Programm als Autor

Der gegensätzliche Weg zur Vereinfachung der Hypertextstruktur besteht in der Erhöhung der Kombinationsvielfalt bis zur Unleserlichkeit. Berühmtes Beispiel im Vorfeld der digitalen Literatur sind Raimond Queneaus “Cent Mille Millions de poèmes” (1961), die nach Queneaus Berechnung 190 Millionen Jahre ununterbrochener Lektüre verlangen und somit die dekonstruktivistische Losung *Der Text ist klüger als sein Autor* in einem ganz banalen, mechanistischen Sinne auflösen: *Der Autor kennt seinen Text nicht*.³⁶

Queneaus Sonettenkombination sowie die Poetikmaschinen des Barock³⁷ relativieren, wie Peter Gendolla und Jörgen Schäfer in ihrem Beitrag in diesem Heft betonen, die “medienätiologische Perspektive”, die sich auf die apparativen Dispositive konzentriert und die Tradition der klassischen Avantgarde als Bezugfeld rechnergestützter Literatur ausblendet. Gleichwohl erhält die permutative Dichtung mit der digitalen Technologie freilich neue Impulse, und wie Gendolla/Schäfer zeigen, führt die Software-Entwicklung zur Produktion von Textgeneratoren, mit denen, die klassischen Autor-/Leserpositionen nicht mehr nur relativiert, sondern gründlich in Frage gestellt werden: “das Zählen mit einer Zufallszahl tritt an die Stelle des Erzählens oder allgemeiner: der Umsetzung einer literarischen Wahrnehmung.” Hier überlebt der Autor nur noch in der Programmierung des Programms, was zugleich die Frage stellen lässt, wie der Leser den “semantischen horror vacui”³⁸ aleatorisch erstellter Werke, die nicht durch eine Nachbearbeitung intentionalisiert wurden, übersteht bzw. wie weit er Nonsense wirklich als “Propädeutik für schöpferische Vorstellungen” begrüßen wird.³⁹

Dass die digitalen Medien sehr verschiedene Varianten der Desemantisierung hervorgebracht haben, zeigt Christiane Heibach mit

³⁵ “From spatial hypertext to temporally cybertext. Interview with Markku Eskelinen and Raine Koskimaa”: www.dichtung-digital.com/2001/05/30-Esk-Kosk; vgl. diess.: “Discourse Timer. Towards Temporally Dynamic Texts”: www.dichtung-digital.com/2001/05/29-Esk-Kosk. –

³⁶ Zu Queneaus Werk vgl. den Beitrag von Kurt Fendt in diesem Heft. –

³⁷ Vgl. z.B. Georg Philipp Harsdörffers “Wechselsatz” aus dem “Poetischen Trichter” (1648-53) oder Quirinus Kuhlmanns “Libes-Kuß” (1671). Zur digitalen Nachbildung dieser und anderer Beispiele sowie zur Geschichte der kombinatorischen Dichtung seit 330 n.C. vgl. Florian Cramers Website <http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/index.cgi>. –

³⁸ Holger Schulze: “Das Aleatorische Spiel. Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert”, München: Wilhlem Fink, S. 74f. –

³⁹ Dieter Baake: “Spiele jenseits der Grenze. Zur Phänomenologie und Theorie des Nonsense”, in: Klaus Peter Dencker (Hg.): “Deutsche Unsinnspoesie”, Stuttgart 1995, S. 355-377, hier: 377. –

Verweis auf die Kunst-Browser wie Mark Napiers *Shredder* oder *Discoder* von exonemo und Textgeneratoren wie Simon Biggs' *The Great Wall of China*.⁴⁰ Als gemeinsame Intention notiert Heibach in diesem Falle das Unterlaufen der Repräsentationsfunktion der Schrift durch ihre Zertrümmerung oder durch ihre automatische, sinnentleerte Generierung – wie etwa in Freudes und Espenschieds rechnergesteuertem Mitschreibprojekt *Assoziationsblaster*.⁴¹ Mit Blick auf *The Great Wall of China* resümiert sie die Verschiebung des kognitiven Schwerpunktes “vom Lesen fixierter Buchstaben hin zu einer umfassenden Wahrnehmungsleistung, bei der die Suche nach Bedeutung von der Schrift abgekoppelt und auf den Prozeß der Transformation verlagert wird. Dieser geht vom Text über dessen Transformation hin zu der Beobachtung des eigenen Rezeptionsverhaltens angesichts solcher Schriftperformanzen.”⁴²

Damit tritt der Text selbst in den Hintergrund, wird zum Anlass einer Metareflexion, die Präsentationsvoraussetzungen und Repräsentationsfähigkeit der digitalen Medien zum Gegenstand hat und auf eine Sensibilisierung für die zugrundeliegenden Prozesse zielt. Es wäre noch zu diskutieren, inwiefern die monierte Intransparenz der Präsentation wirklich vorliegt (der HTML-Code bleibt ja immer zugänglich) bzw. die Kommunikationsabsichten (für die die Vorgänge unter der Bildschirmoberfläche zumeist völlig irrelevant sind) wirklich verzerrt werden. Festzuhalten bleibt, dass sich solche didaktischen Projekte recht schnell erschöpfen, wenn sie immer wieder nur den Artefakt des Geschichtenerzählens und -rezipierens selbst thematisieren und eine eigene Geschichte verweigern. Es fehlt ihnen das Eigenleben, das über die ‘Enttarnung’ hinaus von Interesse wäre; sie sind in gewisser Weise, wie Hegel es für die Allegorie formuliert, „frostig und kahl“.⁴³ Dass Metareflexion und Narration sich nicht ausschließen, zeigt das Modell der *Realfiction*, die z.B. als gefälschte Website und damit verbunden als falsche Vertreter offizieller Institutionen die verborgene Wahrheit aufzudecken suchen, indem sie handfeste Lügen erzählen und somit Präsentationskritik mit der Lust am Erzählen verbinden.⁴⁴

Der Ansatz der *Realfiction* setzt freilich ganz auf der Bildschirmoberfläche an und ignoriert die darunterliegenden Prozesse, um die es wiederum den Kunst-Browsern geht. Man kann hier durchaus zwei Fronten innerhalb der digitalen Kunst und Literatur ausmachen, deren Trennlinie der Bildschirm ist: Während die einen das Bildschirmereignis akzentuieren, erklären die “binären Idealisten” (Johannes Auer) dieses zum

⁴⁰ Vgl. Christiane Heibach: “Die unsichtbare Geschichte. Thesen zum Wesen der Netzliteratur”: www.dichtung-digital.de/Forum-Kassel-Okt-00/Heibach. –

⁴¹ Vgl. auch Roberto Simanowski: “Assoziations-Blaster. Ein Mitschreibprojekt”, in: *Neue Deutsche Literatur* 6/2000, S. 146-157. –

⁴² Vgl. Heibachs Beitrag in diesem Heft. –

⁴³ Georg Wilhelm Friedrich Hegel: “Ästhetik”, 2. Teil, 3. Kapitel, B 2. –

⁴⁴ Vgl. Roberto Simanowski: “Zur Ästhetik der Lüge. Gefälschte Websites und Hochstapler”, “Wochenzeitung” am 14.7.2001, online: www.dichtung-digital.com/2001/07/17-Simanowski. –

Sekundärprodukt und bringen den Programmcode in Frontstellung.⁴⁵ Ihr Vorwurf zielt darauf, dass “die meiste neuere ‘Netzliteratur’ den PC mit seiner vorinstallierten Software nur als vernetztes Bildschirmlesegerät” nutzt bzw. Computer und Internet “simpel als Expansionen anderer Medien ansieht”, statt die wirklich genuinen Eigenschaften des Mediums zum Einsatz zu bringen.⁴⁶ Florian Cramer sieht daher “die Schriftsteller-Avantgarde des Internets” in seinen Programmierern, insofern diese im digitalen Medium und allein aus diesem heraus eine ganz eigene Literatur entwickeln. Wesentlicher Bestandteil einer solchen Perspektive ist ein weiter Textbegriff, der zugleich viel enger ist als etwa der von Juri Lotman entwickelte. Bilder und Töne sind demnach im buchstäblichen Sinne des Wortes Text, insofern sie im digitalen Medium tatsächlich als Textcode vorliegen und mit entsprechenden Programmen auch als Texte sichtbar gemacht werden können. Ebenso sind “Softwarearchitekturen, das Internet eingeschlossen, [sind] selbst nichts als Text; Text, der in Computersprachen geschrieben ist und als digitaler Schriftcode übermittelt, transformiert und ausgeführt wird.”⁴⁷ Die poetischen Formen, auf die Cramer vor diesem Hintergrund aufmerksam macht, sind folgerichtig ASCII Art, rekursive Akronyme und Lyrik in Programmiersprachen.

Cramers Rekurs auf die genuinen Eigenschaften des Mediums ist im Grunde unschlagbar. Keine andere literarische Form im Umfeld von Computer und Internet entsteht wirklich in diesem Maße aus dem digitalen Medium heraus und ist so wenig in andere Medien übertragbar.⁴⁸ Der Gewinn dieser ‘digitalen Authentizität’ geht freilich mit dem Verlust an Lesbarkeit einher, insofern diese Texte nur jenen kommunizierbar sind, die das Medium *unterhalb* seine benutzerfreundlichen Interfaces kennen und beherrschen. Wie Cramer einräumt, sind viele Textspiele mit der Selbstbezüglichkeit digitaler Codes nur noch für Computerkenner lesbar, womit diese ‘Intellektuellendichtung’ genauso wie die Experimente von Oulipo auf das *mathematical entertainment*⁴⁹ und die “doppelte Nationalität” im Reich von Literatur und Mathematik⁵⁰ zielen, das dann gewiss auch wieder für Literaturwissenschaftler interessant ist, die vor den Mühen der Programmierung nicht zurückschrecken und die beschriebenen Phänomene in die Tradition der modernen und vormodernen Avantgarde einordnen. Es ist zu fragen, inwiefern für die ‘normalen’ Leser Tradition und

⁴⁵ “Stuttgarter Gruppe und Netzprojekte. Interview mit Reinhard Döhl und Johannes Auer”: www.dichtung-digital.com/2001/07/4-Auer-Doehl/3.htm. –

⁴⁶ Florian Cramer in seinem Beitrag für dieses Heft. –

⁴⁷ Ebd. –

⁴⁸ Zu Cramers Plädoyer für eine Poetik digitaler Netzliteratur, “die sich nicht mehr mit Schlagwörtern wie ‘Hypertext’, ‘Multimedia’ und ‘Cyberspace’ aufhält”, vgl. seinen Beitrag: “Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur” unter: www.dichtung-digital.com/Forum-Kassel-Okt-00/Cramer. –

⁴⁹ Raymond Queneau: “Potential Literature”, in: Warren F. Motte, Jr. (Hg.): “Oulipo. A Primer of Potential Literature”, Dalkey Archiv Press 1998., S. 51-64, hier: 51f. (frz. in: Queneau: “Bâtons, chiffre de letters”, Paris Gallimard 1965). –

⁵⁰ François Le Lionnais mit Bezug auf Pascal, d’Alambert und Queneau: “Raymond Queneau and the Amalgam of Mathematics and Literature”, ebd., S. 74-78, hier: 76 (frz. in: *Pratique* 39 (1983)). –

Avantgarde ein Argument und die Anspielungen der Programmiersprachen-Lyrik oder der rekursiven Akronyme nachvollziehbar sind.

Man kann mit Niels Werber in dieser Hinsicht durchaus von einer “Unhintergebarkeit der Interfaces” sprechen, insofern für die Kommunikation von Menschen die Algorithmen der Maschinensprache ohne Bedeutung sind, und Digitalität selbst nicht beobachtbar ist, sondern nur ihre Effekte.⁵¹ Inwiefern von “literarische[n] ‘Kopfgeburten’, denen die Leidenschaft wirklicher Dichtung fehlt”, zu sprechen ist, bleibe dahingestellt.⁵² Wenn allerdings Ryan der Hyperfiction wegen ihrer Mißachtung altbewährter narratologischer Gesetze ein Nischendasein voraussagt, ist man durchaus geneigt, eine ähnliche Prognose für die hier besprochenen Beispiele der Computerliteratur zu stellen. Langfristig werden eher zwei andere Spielarten digitaler Literatur das Interesse eines breiteren Publikums auf sich ziehen. Die eine offeriert Entertainment durch Mitmachen, die andere durch bewusstes Festhalten am traditionellen Werkbegriff. In beiden Fällen ändert sich das Autormodell, und zwar weit stärker als bei der klassischen Hyperfiction oder der Programmiersprachenlyrik; einmal basiert es auf dem Fakt der Vernetzung, das andere Mal auf dem der Intermedialität.

Der Autor als Initiator

Dem Etikettenschwindel hinsichtlich der Koautoschaft des Lesers in der Hyperfiction steht die ‘wahre Interaktivität’ in den Mitschreibprojekten gegenüber, die den Leser tatsächlich zum Autor werden lässt. Hier erfüllen sich Kommunikationsutopien, wie es sie schon angesichts der Erfindung des Kinos, des Radios, des Fernsehens, der Videokamera und der Xero-Kopierer gab, wobei gerade die Ergebnisse der offenen Teilnahmebedingungen – die anders als bei Vorformen wie der *écriture automatique* oder der *Mail Art* keine persönliche Adressierung als Inklusion/Exklusion aufweisen – zeigen, “dass Basisdemokratie im Reich der Ästhetik [...] keine erstrebenswerte Größe” ist.⁵³ Die sich gegenüberstehenden Parameter heißen Authentizität und Literarizität, und insofern banale, schlechte Beiträge immerhin dokumentarischen Wert haben, sind Mitschreibprojekte naturgemäß oft eher Gegenstand für Soziologen als für Philologen.

So wie bei den rechnererzeugten Texten die Autorschaft in der Programmierung des Programms überlebt, so lässt sich auch angesichts der aufgeteilten Autorschaft in kollaborativen Schreibprojekten noch eine privilegierte Autorrolle erkennen. Es ist der Initiator des Projekts, dem dieses zumeist sein konzeptionelles Design verdankt, unter dessen Vorgaben

⁵¹ Niels Werber: “Der Cyberspace als Medium der Literatur?”: www.diss.sense.uni-konstanz.de/lesen/werber.htm. –

⁵² So der Kommentar von Pegasus-Preisträger und Literaturwissenschaftler Jürgen Daiber zur Perl-Poetry in einem Interview unter: www.dichtung-digital.com/Interviews/Daiber-30-Nov-00. –

⁵³ Daiber, ebd. –

die Beiträge der Leser/Autoren sich vereinen. Das Konzept besteht freilich oft einfach darin, verschiedene User sukzessive an einer linearen oder an verschiedenen Zweigen einer multilinearen Geschichte schreiben zu lassen oder mehr oder weniger voneinander unabhängige Beiträge unter einem spezifischen Stichwort zu versammeln, was jeweils die Verwendung von Image- und Sound-Dateien einschließen kann. Aber schon das Stichwort und das *Setting* der Sammlung kann den Texten eine spezifische Bedeutung hinzugeben. Wenn zum Beispiel Olga Kisseleva unter der Überschrift *How are you* Personen in verschiedenen Ländern um die Einsendung von Beiträgen bittet, erfolgt, ganz gleich welcher Qualität diese Beiträge dann im einzelnen sind, durch das Ernstnehmen der Begrüßungsfloskel als Auskunftsanlass implizite eine interkulturelle Resemantisierung, die das Projekt als Ganzes zu einer Spielform konzeptioneller Kunst macht.⁵⁴ Wenn dagegen das Projekt *Noon Quilt* Eindrücke von Menschen rund um den Erdball jeweils um 12 Uhr Ortszeit sammelt, kommt es, da das Konzept selbst über den Aspekt der perspektivenreichen Beschreibung des einen Moments hinaus nicht sehr ergiebig ist, schon eher auf die Qualität der Beiträge an, zumal wenn diese schließlich, wie es oft der Fall ist, das Medium wechseln und als Buch erscheinen.⁵⁵

Ein eindrucksvolles Beispiel für die Bedeutung des Settings ist das Projekt *23:40* von Guido Grigat, das Texte zu jeder Minute eines abstrakten Tages nur in eben dieser Minute zugänglich macht. Damit gibt es zum einen die zunehmende Verknappung der Schreibplätze, zum anderen erfolgt schriftliche Kommunikation paradoxerweise wieder zu den Bedingungen der mündlichen. Es gibt einen Verlautbarungsanlass, den man nicht verpassen darf und der den Autoren Einfluss auf die Rezeptionssituation der Leser gibt: Man kann zusammenhängende Texte auf verschiedene Minuten verteilen, um die Leser in einer Art Schnitzeljagd durch den Tag zu schicken; man kann, mit welcher Absicht auch immer, die Beschreibung eines Sonnenuntergangs in den Morgenstunden plazieren; oder man kann das tun, was um 9:19 passiert. Nachdem ein User um 9:18 beschrieb, dass er unter den empfangenen Emails dieses Morgens die Nachricht vom Tod des Schulfreundes fand, plaziert er um 9:19 die vier Worte: „PS: Real Life ist SCHEISSE!“ Diese Minute ist damit vergeben und zugleich fast leer geblieben und wird so faktisch zur Schweigeminute für den toten Freund. Die leere Seite ist – als Zeit, die abgewartet werden muss – eine stärkere Botschaft als der vorangegangene Ausruf. Abwesenheit der Schrift wird somit zum Text – auf der Grundlage eines raffinierten Konzepts, das in diesem Fall nicht einmal vom Projektleiter stammt, sondern selbst das Produkt eines kollektiven Diskussionsprozesses in der Mailingliste *Netzliteratur.de* ist. Mitschreibprojekte wie *23:40* besitzen eine doppelte Ebene der Betrachtung und Bewertung: Was, im Hinblick auf die

⁵⁴ www.fraclr.org/hay/preface.htm –

⁵⁵ www.trace.ntu.ac.uk/quilt –

vorgelegten Texte, als Netz*literatur* nicht überzeugt, hat, im Hinblick auf deren Installation, noch eine zweite Chance als Netz*kunst*.⁵⁶

Autor als Designer

Eine andere Richtung der veränderten Autorschaft ist die Transformation des Autors zum Designer. Coover annouciert dies bereits im Hinblick auf den Hypertext, den der Autor als “strukturellen oder geographischen Raum bildete oder gestaltete”. Wenn auf der Hypertext-Konferenz 2000 eine Sektion “From Authoring to Design” hieß, bezog sich dies jedoch nicht mehr auf die Gestaltung des *Writing Space*, wie Jay David Bolter sein 1991 erschienenes Buch zum Hypertext betitelte, sondern auf die Ankunft des World Wide Web, dessen Visualisierungseffekt Bolters Aufsatz von 1997 “Die neue visuelle Kultur. Vom Hypertext zum Hyperfilm” ausdrückt.⁵⁷ Während Michael Joyce 1988 schrieb: “Hypertext is the word’s revenge on TV”,⁵⁸ hält Coover Anfang 2000 fest: “Und selbst das Wort, der eigentliche Stoff der Literatur und überhaupt aller menschlichen Gedanken, ist bedroht und macht täglich ein Stück mehr dem Image-Surfing, Hypermedia und verlinkten Icons Platz, ja das Wort selbst ist zunehmend reduziert auf das Icon oder die Überschrift.” Die beflissene Arbeit am Text, so Coovers Vermutung, weicht dem Bildschirm-Design, Hypermedia bringt die Gefahr mit sich, “die Substanz eines Werkes der Buchstaben-Kunst auszusaugen und es auf ein oberflächliches Spektakel zu reduzieren.”

Die Mahnung vor dem Spektakel hat eine lange Tradition; sie war in den letzten 100 Jahren bei jeder Etablierung eines Mediums – sei es Fensehens, Kino oder Fotografie – zu hören gewesen und lässt sich noch in der Lesesuchtdebatte des 18. Jahrhunderts mit ihrer Warnung vor der Lust an der Zerstreuung erkennen. Mit der Bilder- und Effektenflut des WWW scheint also auch der frühe Advokat der digitalen Literatur seine Toleranzgrenze erreicht zu haben. Allerdings ist Coover selbstreflexiv genug, um zu argwöhnen, dass traditionelle Sehweisen ihm eine unvoreingenommene Offenheit vereiteln, und so lässt er seine Spektakel-Klage in den Satz münden: “Andererseits: Nichts ist bloß Oberfläche, bloß Spektakel, oder?”

Unbegründet sind Coovers Befürchtungen keineswegs. Wenn die Falle des Hypertexts die Verlinkung ohne tieferen Sinn ist, so liegt die der Hypermedia in der Lust an technischen Effekten, die nicht semantisch eingeholt werden. Man begegnet im WWW allzuoft der ambitionierten Präsentation des Bedeutungslosen, der technischen Ornamentalisierung des Banalen: dem digitalen Kitsch bzw., wenn man so will, dem Sieg des

⁵⁶ Zur Projektgenese von *23:40*, zu den anderen aufgeführten Beispielen und zum Phänomen der Mitschreibprojekte generell vgl: Roberto Simanowski, “Interfictions. Vom Schreiben im Netz”, Frankfurt am Main: Edition Suhrkamp 2002, Kapitel 3. Zur Differenzierung Netz*literatur* vs. Netz*kunst* vgl. ebd. Kapitel 2. –

⁵⁷ “Telepolis” 2, S. 84-91. –

⁵⁸ Michael Joyce: “Siren Shapes: Exploratory and Constructive Hypertexts”, in: ders.: “Of Two Minds”, University of Michigan Press 1995, S. 39-59, hier: 47 (zuerst 1988). –

Ingenieurs über den Dichter. Aber es gibt auch Gegenbeispiele wie Agnes Hegedüs' hintergründiges Erinnerungswerk *Things Spoken*, Lance Shields' medienkritisches Flash-Projekt *Tele-phony*, Donna Leishmans ambitionierte Rotkäppchen-Adaption oder Frank Klötgens und Dirk Günthers *Die Aaleskorte der Ölig*, Pegasus-Preisträger 1998 – und Urs Schreibers *Epos der Maschine* ist, bei aller Problematik, ein richtungsgebendes Beispiel für die digitalen Fortführung konkreter Poesie – auf die Friedrich Block in seinem Beitrag in diesem Heft zu Recht als weitere wichtige Traditionslinie digitaler Literatur hinweist.⁵⁹ Natürlich müssen die Möglichkeiten einer multimedialen Rhetorik erst entwickelt und erprobt werden und natürlich müssen auch die Leser erst lernen, die Zeichen unter der Oberfläche des Effekts zu verstehen. Die Herausforderung, sich auf die neuen technischen und ästhetischen Möglichkeiten des Mediums einzulassen, stellt sich auf beiden Seiten.

Auf der *Produktionsebene* bringt der multimediale Ansatz eine bisher ungekannte Vervielfältigung der Kompetenznotwendigkeit – Wort, Bild, Ton, Film, Inszenierung, Programmierung – mit sich, die kaum noch von einem Autor in Personunion zu leisten ist. Neben der Option, sich als Schriftsteller “durch die von den neuen Schreibmitteln gestellten Hausaufgaben durchzuschlagen”, notiert Coover daher die Möglichkeit, “mit Künstlern, Designern, Filmemachern und Komponisten zusammenzuarbeiten“. Die kollektive Autoschaft ist insofern ein Gebot der digitalen Medien auch unabhängig vom oben beschriebenen Modell der Mitschreibprojekte. Mark Amerika, der in seiner Eröffnungsrede “Reconfiguring the Author: The Virtual Artist in Cyberspace” auf der *Digital Art and Culture Conference 2000* das traditionelle Modell des individuell schöpferischen Autors verabschiedete, gibt anhand seines Projekts *Phone:me*, ein Beispiel für die moderne Arbeitsteilung: “Sure, I came up with the initial concepts and negotiated the funding and exhibition context for its eventual display, but the work itself was collectively-generated by both an internationally networked team of artists, DJs, writers, designers, programmers and curators.”⁶⁰ Es ist in diesem Zusammenhang bemerkenswert, dass mitunter erst der persönliche Kontakt mit Web-Designern, also der Zugang zu entsprechender Kompetenz, die “print-dominated misconceptions about text” der ersten Hyperfiction-Generation überwinden hilft, wie ‘Hyperfiction-Klassiker’ Stuart Moulthrop bezeugt.⁶¹

⁵⁹ Agnese Hegedüs: *Things Spoken*, in: artintact 5. CD-ROM-Magazin interaktiver Kunst, ZKM Zentrum für Kunst- und Medientechnologie Karlsruhe, Ostfildern: Cantz-Verlag 1999; Lance Shields: *Tele-phony*: www.opussoup.com/tele-phony; Donna Leishman: *Red Ridinghood*: www.6amhoover.com/index_flash.htm; Frank Klötgens und Dirk Günthers *Aaleskorte*: www.internetkrimi.de/aaleskorte; Urs Schreibers *Epos der Maschine*: kunst.im.internett.de/e-pos-der-maschine. Ausführliche Besprechungen zu den genannten Beispielen unter: www.dichtung-digital.de/reviews. –

⁶⁰ “network (h)activity. Interview with Mark Amerika”: www.dichtung-digital.com/Interviews/Amerika-3-Nov-00. –

⁶¹ “Operations of writing. Interview with Stuart Moulthrop”: www.dichtung-digital.com/Interviews/Moulthrop-22-Nov-00. –

Die Vervielfältigung der Kompetenznotwendigkeit hat freilich Konsequenzen auch auf der *Rezeptionsebene* und hier zuallererst für die öffentlich kommentierende Rezeption, die sich als kritische Mittlerinstanz versteht. Richard Ziegfeld stellte die Frage nach der angemessenen Evaluationsmethode bereits 1989 und konstatierte neben der Notwendigkeit mehrfacher Lesegänge aufgrund der multilinearen Textstruktur in Hyperfictions: “given the demands that the new medium places on the writer, we must learn enough about producing software to be able to judge accurately how well the author performed. Because of the swift changes in the technology, this will be an ongoing task.”⁶² Der aktuelle Stand der Technologie verlangt mittlerweile nicht nur Grundkenntnisse hinsichtlich HTML-Codierung, Bild- und Toneditoren sowie Inszenierungsprogrammen wie Flash, er fordert auf der Bildschirmoberfläche eine Multiperspektivität, die nicht erlaubt, „daß die sogenannten Fachleute, die sich nur auf *ein* Medium oder *eine* Kunstform konzentrieren, bestimmte Themen und Fächer für sich in Anspruch nehmen.“⁶³ Weitere Herausforderungen liegen in der beschriebenen Veränderung der Autorschaft sowie im Abhandenkommen der Reproduzierbarkeit des Kunstwerks im Zeitalter seiner permanenten Mutabilität, wie Michel Chaouli Benjamins Perspektive aktualisiert.⁶⁴

Es bleibt abzuwarten, ob die vom Gegenstand gestellte Aufgabe der Interdisziplinarität, der kollektiven Autorschaft auch auf *dieser* Seite des Phänomens durch eine modernisierte Literaturwissenschaft oder durch eine gegstandsbezogene Medienwissenschaft erfüllt wird. Fraglos ist der Bedarf an komplexen Rezeptionsstrategien für komplexe ästhetische Phänomene wie eben die der digitalen Literatur. Die Geisteswissenschaft steht hier in der Pflicht theoriebildender Beobachtung, die angesichts der technischen und interdisziplinären Konstitution des Gegenstandes zugleich eine Selbstreformierung verlangt.⁶⁵ Denn es kommt, wie Coover Literaten und Literaturwissenschaftlern ins Stammbuch schreibt, “eine neue Generation an Lesern auf, ein Publikum, das von der Grundschule an darin trainiert ist, in dieser neuen Weise zu lesen und zu schreiben – und insbesondere zu denken –, und dies wird das Publikum sein, das Schriftsteller werden zu erreichen suchen, wenn sie überhaupt jemanden erreichen wollen.”

⁶²Richard Ziegfeld: “Interactive Fiction: A New Literary Genre?”, in: “New Literary History. A Journal of Theory and Interpretation”, 20/2 (Winter 1989), S. 341-372., hier: 365. –

⁶³Volker Roloff: “Intermedialität als neues Forschungsparadigma der Allgemeinen Literaturwissenschaft”, in: Carsten Zelle (Hg.): “Allgemeine Literaturwissenschaft: Konturen und Profile im Pluralismus”, Opladen: Westdeutscher Verlag. 1999, S. 115-127, hier: 125. –

⁶⁴Vgl. Michel Chaoulis Beitrag in diesem Heft. –

⁶⁵Vgl. Roberto Simanowski: “Literaturwissenschaft und Neue Medien. Perspektiven einer Ästhetik der digitalen Literatur”, in: “Internationales Archiv für die Sozialgeschichte der deutschen Literatur” 2/2001, S. 1-35.