

Beat Suter

Handfest oder virtuell?

Der allgemeine Literaturbetrieb hat Mühe, das neue Genre der Hyperfictions anzuerkennen. Ein Buch ist handfest, eine Hyperfiction ist flüchtig, so die einfache Formel. Was aber ist wirklich daran? Wie kann die Literatur das Internet nutzen, welche kreativen Verbindungen entstehen und wie liest man die neue digitale Literatur?

«Handfest oder virtuell: Literatur und Internet!» diesen Titel setzten die Organisatoren eines Symposiums im Künstlerhaus in Boswil zu «Literatur und ihre Vermittlung» über ein zu haltendes Einführungsreferat zum Thema Hyperfiction. Der Titel versuchte eine klare Position zu beziehen und stellte in knapper Form einen Gegensatz fest zwischen etwas Handfestem, nämlich der Literatur, und etwas Flüchtigem, dem Internet. Der wohl polarisierend gemeinte Titel muss aber sogleich mit einem Fragezeichen versehen werden, denn dem Eingeweihten ist sofort klar, dass weder die Literatur so richtig handfest ist, noch das Internet etwas völlig Flüchtliges, sich der Realität Entziehendes.

Buch versus Internet?

Der Titel meinte mit dem Handfesten wohl nicht die Literatur, sondern das Medium Buch, denn dieses besitzt eindeutig taktile Eigenschaften und hat nach wie vor eine hohe materielle Präsenz in unserer Gesellschaft. Das Internet hingegen wird als ein Transportmedium begriffen, dessen Daten von Computer zu Computer flüchten und nicht wirklich greifbar sind. Somit geht es also um die Diskussion des Mediums, bzw. um die Diskussion der Vermittlung, ihrer Greifbarkeit und Anwendbarkeit. Das Internet weist denn auch auf den ersten Blick keine dem Buch vergleichbaren taktilen Eigenschaften auf. Die Daten einzelner Texte erscheinen lediglich als flüchtige Imitate auf Bildschirmen. Immerhin können sie, wenn nötig, wenigstens auf einer Diskette oder einer CD-ROM gesammelt und nach Hause getragen werden.

Soweit so gut. Doch Internet und Buch haben auch vieles gemeinsam. Genauso wie das Buch ist das Internet ein Transport-medium für Sprache, Gedanken und Bilder. Das gedruckte Buch ist selbstverständlich ein herausragendes Medium, das die Erfahrungen von mehr als 500 Jahren in sich trägt, das Internet dagegen ein Medium, das sich in einer ersten Prägungs-phase befindet, gerade mal 30 Jahre alt und in den Köpfen der Allgemeinheit wohl erst seit drei Jahren so richtig verankert.

Man stelle sich also einen Dreijährigen vor, der neugierig seine neue Welt auskundschaftet. Das ist abenteuerlich für den Dreijährigen und ein Haufen Arbeit für die andern. Die Entdeckungen können nicht immer nachvollzogen werden. Und etwas Nachsicht ist wohl oft angebracht. Damit soll gesagt sein: Das Internet ist ein Medium, das nach wie vor viel Potenzial in sich birgt, denn es steckt noch immer in den Kinderschuhen. Dieses Potenzial muss allerdings zuerst ausgelotet und entwickelt werden. Dazu sind kreative Experimente und Ideen nötig, mit denen sich neue Kommunikationskanäle und neue literarische Formen erschliessen lassen. Denn der Cyberspace hat viel mehr zu bieten als nur hunderttausend Varianten desselben E-Commerce-Konzepts.

Mehr als das Medium und die Diskussion darüber aber interessiert den Leser sicherlich die Art und Weise, wie die Literatur das Medium Internet nutzt, bzw. welche kreativen Verbindungen zwischen Literatur und Internet entstehen können.

Drei Möglichkeiten

Im Grunde genommen existieren drei Möglichkeiten, das Internet für die Literatur zu nutzen: Literatur im Netz, literarische Hypertexte und Multimedia. Sie aber unterscheiden sich grundlegend voneinander:

1) *Literatur im Netz: Man setzt einen literarischen Text 1:1 ins Netz.*

Das heisst: Man benützt das Netz als Publikationsorgan und eventuell als PR-Maschine.

Dies ist die unspektakulärste Art, das Netz zu nutzen. Beispiele dafür gibt es zuhauf. Hunderttausend-

de von Schubladen-romanen, die mittlerweile auf einsamen Homepages vor sich hin fristen. Aber zum Beispiel auch ein Horrorthriller von Stephen King¹, bei dem King das Netz lediglich als Marketing- und E-Commerce-Instrument zum Vertrieb des Textes benutzt.

Die Texte selbst sind linear strukturiert und auf traditionelle Weise verfasst. Es gibt einige Exponenten der Netzliteratur, die diese Art von Literatur als Schmuggelware bezeichnen. Schmuggelware deswegen, weil sie meist auch als «digitale Literatur» oder «Netzliteratur» verkauft wird und der Allgemeinheit ein falsches Bild der Netzliteraturszene vermittelt, wie z.B. die Berichterstattungen über Rainald Götz' Abfall-Tagebücher - die zugehörige Website steht heute einfach leer mit dem Titel «exit» im Web² - und Thomas Hettches Anthologie «Null»³ zeigen. Das sind durchaus interessante Texte, sie haben aber nichts mit Netzliteratur oder Hyperfiction zu tun, denn die neuen Elemente des Mediums wie zum Beispiel Hyperlinks und asynchrone Interaktivität werden in keinen der Texte mit einbezogen. Es handelt sich also hierbei nicht um Netzliteratur, sondern um Literatur im Netz.

2) Literarische Hypertexte: Sie nutzen die Möglichkeiten der Vernetzung von Textteilen.

Literarische Hypertexte präsentieren sich als multilineare Texte, die dem Leser ein rudimentäres Mitwirken abverlangen. Der etablierteste Begriff für diese literarischen Texte ist wohl Hyperfiction. Er geht zurück auf die ersten Texte «Afternoon»⁴ (1987 entstanden und 1990/91 veröffentlicht) von Michael Joyce und «Victory Garden»⁵ von Stuart Moulthrop (1991). Sie waren noch vor der Etablierung des Netzes entstanden und wurden von Mark Bernsteins Verlag «Eastgate Systems»⁶ in Watertown, Massachusetts auf Diskette über den Buchhandel sowie später auch direkt übers Netz vertrieben.

Mit dem Aufkommen des Internets Mitte der neunziger Jahre wandelte sich die Situation stark. Besonders im deutschen Sprachraum entstand eine Szene, die sich ausschliesslich im Internet konstituierte und die neuen elektronischen Kommunikationsmöglichkeiten des Netzes mit mehr oder weniger grossem Erfolg ausloteten. Da die Texte dieser jungen Autorinnen und Autoren nur im Internet existierten, war der Begriff Netzliteratur für diese Art von Texten naheliegend. Doch da der Begriff Netzliteratur von vielen Literaturforen im Internet wie auch von vielen Anbietern von eigenen Texten im Netz schlicht mit Literatur im Netz interpretiert wird, drängt es sich auf, im wissenschaftlichen Umfeld für literarische Hypertexte (einschliesslich einem Teil der Netzliteratur) den Begriff «Hyperfiction» zu verwenden, der in seiner Knappheit das Phänomen eines neuen literarischen Genres am besten zu erfassen vermag. Und wenn es denn eine Definition dafür braucht, so müsste man diese so knapp wie möglich etwa folgendermassen formulieren: «Hyperfictions sind komplexe literarische Gewebe, in denen multiple narrative Abläufe durch die implementierte Verknüpfungstruktur sichtbar werden und die dem Leser zum Nachwandern offenstehen.»⁷ Eines der bekanntesten Beispiele einer romanartigen Hyperfiction im deutschen Sprachraum ist das preisgekrönte Projekt «Hilfe! Ein Hypertext aus vier Kehlen.»⁸ von Susanne Berkenheger. «Hilfe!» ist mittlerweile nicht nur im Netz zu lesen, sondern kann auch im Buchhandel auf CD-ROM erworben werden.

3) Multimedia(le Texte) und Welttexte.

Mit multimedialen Texten sind Texte oder Werke gemeint, die mit Bild-, Ton- und Videoelementen versetzt sind oder sein können und eine Art Gesamtkunstwerk darstellen. Ihre Nähe zur Kunst ist offensichtlich. Sie erscheinen entweder in linearer oder in multilinearer Form und werden gelegentlich auch als Hypermedia bezeichnet. Viele Exponenten der Netz-literaturszene sind der Überzeugung, es handle sich bei den Multimedia um den relevantesten Texttypus, der das hypertextuelle Erbe in die Multimedialität der neuen technischen Möglichkeiten überführt. Hierzu gehören zum Beispiel Projekte wie Mark Amerikas «Grammatron»⁹, «Die Aaleskorte der Ölig»¹⁰ von Dirk Günter und Frank Klötgen, ein Text, der bereits 1997 einen Preis der ZEIT gewann sowie die poetisch künstlerischen Projekte von Johannes Auer und Reinhard Döhl mit dem Titel «kill the poem»¹¹, die an die Experimente der Konkreten Poesie sowie der Pop Art anknüpfen.

Handfest oder virtuell? Oder handfest und virtuell?

Aber kommen wir zurück zur Unterscheidung «Handfest und Virtuell». Ein wichtiges Merkmal von Hyperfictions ist das performative Lesen. Der Leser wird vom Autor ins Stück miteinbezogen und kann eine mehr oder weniger aktive Rolle einnehmen. Auf dem Theater ist dieser Umstand nichts neues, in einer Literaturinszenierung auch nicht, in der 1:1-Beziehung zwischen Text und Leser aber schon eher. Denn die Beteiligung des Lesers an einem Text spielt sich normalerweise im eigenen Kopf ab. Man liest und imaginiert das Gelesene und knüpft dabei die Fäden im eigenen Kopf zusammen. Der Hyperfiction-Leser dagegen muss seine Rolle wahrnehmen -und sei dies auch nur über die Entscheidung einen Link anzuwählen und den andern sein zu lassen -denn wenn er nichts tut, entwickelt sich auch keine Story.

Das heisst aber, dass der Prozess des Imaginierens in Hyperfictions externalisiert wird.¹² Das Imaginäre im Kopf wird externalisiert, und es entsteht ein virtueller Raum, in dem der Leser mehr oder weniger eingeschränkt - je nach Hyperfiction - entscheiden und handeln, ja manchmal sogar konkret mitschreiben kann. Der Leser wird also zu einem Mit-Arbeiter am Text. Zwar ist auch das Lesen und Interpretieren eines Buchromans immer ein nicht zu unterschätzendes Stück Arbeit und Mitarbeit - dies soll überhaupt nicht in Abrede gestellt werden -, das Neue an vielen Hyperfictions ist jedoch die Möglichkeit, diese Mit-Arbeit ganz konkret in einem eigens dafür konstruierten bzw. fingierten Raum leisten zu können. Das wäre dann der virtuelle Raum. Aber in diesem virtuellen Raum kann sich der Leser mittels Navigationshilfen bewegen. Dabei gibt es viele Zwischenstufen von der einfachen Richtungswahl per Pfeil bis zum Ganzkörper-VR-Anzug, der einen Beteiligten vollkommen in eine neue Realität integriert.

Diese virtuellen Welten aber sind handfest geworden, denn sie können tatsächlich begriffen werden. Sie sind quasi das beim Lesen entstehende Imaginäre, das nun in einem neu gewonnenen Raum, dem virtuellen Raum, zu einer zweiten Realität geworden ist.

1 King, Stephen: The Official Stephen King Web Presence. Dito. 2000. <<http://www.stephenking.com/>> (10.07.2001).

2 Goetz, Rainald: Abfall für alle. *Rainald Goetz Homepage*. 1998. <<http://www.rainaldgoetz.de/>> (10.07.2001).

3 Hettche, Thomas u.a.: Null. *Dumont* 1999. <<http://www.dumontverlag.de/null/>> (10.07.2001).

4 Joyce, Michael: Afternoon, a Story. Diskette. Watertown: Eastgate Systems 1990.

5 Moulthrop, Stuart: Victory Garden. Diskette. Watertown: Eastgate Systems 1991.

6 Bernstein, Mark u.a.: Eastgate Systems. *Dito*. 1994-2001.

<<http://www.eastgate.com>> (10.07.2001).

7 Suter, Beat und Böhler, Michael: Hyperfiction - ein neues Genre. In: Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Hrsg. M. Böhler und B. Suter. Basel/ Frankfurt a. M.: Stroemfeld/ Nexus 1999, S. 15f.

8 Berkenheger, Susanne: Hilfe! Ein Hypertext aus vier Kehlen. CD-ROM. Zürich: update verlag 2000.

9 Amerika, Mark: Grammatron. Dito. 1996-1998. <<http://www.grammatron.com>> (07.07.2001).

10 Klötgen, Frank und Günther, Dirk: Die Aaleskorte der Ölig. *Internetkrimi*. 1997.

<<http://www.internetkrimi.de/aaleskorte/>> (07.07.2001).

11 Auer, Johannes und Döhl, Reinhard: kill the poem. CDROM. Zürich: update verlag 2000.

12 Siehe: Böhler, Michael: Stichworte zu den Ausgangsthesen des Rundgesprächs „Netzkunst. Künstlerische Gestaltungsmöglichkeiten von Hyperfiction und Hypermedia“. *IASL Diskussionsforum online*. 2000.

<<http://iasl.uni-muen-chen.de/discuss/lisforen/netzkun.htm>> (10.07.2001).

© Beat Suter, 9. September 2000. Schriftliche Fassung mit Ergänzungen: 7./10. Juli 2001.

Beat Suter, update AG - Kommunikationsagentur | update verlag GmbH - Verlag, Rämistrasse 7, CH-8001 Zürich
<mailto:verlag@update.ch> | <mailto:besuter@update.ch>