

Rainer Leschke:

„Diese Site wird nicht mehr gewartet“.

Medienanalytische Perspektiven in den Medienwechseln.

---

Dass eine Kunstform, nämlich die von hypertextuellen Erzählungen, bereits nach kaum mehr als einem Jahrzehnt am Ende zu sein scheint und ihr klammheimlicher Abgang sich vorbereitet, dass also immer seltener versucht wird, Erzählungen als Hypertexte zu organisieren, ist wenn auch nicht unerhört so doch zweifellos ein Vorgang, der Beachtung verdient. Gleichzeitig verspricht er Licht auf dreierlei zu werfen: die Objekte dieser Kunstform selbst, nämlich narrative Hypertexte, und die Theorie, die diese Kunstform ausgerufen hat, sowie die Risiken dieser spezifischen Form des Medienwechsels. Da es sich ferner um eine Kunstform handelt, bei der der theoretische Textbestand den des Materials bei weitem übertrifft, was gerade im Bereich der Literatur nicht unbedingt zum Standard gehört, kristallisiert sich schnell die Theorie selbst, also die sich mit dem Wechsel von linearen zu non-linearen Medien beschäftigenden medienwissenschaftlichen Konzepte, als Schwerpunkt des zu fassenden Problems heraus. Es handelt sich also vornehmlich um ein theoretisches Problem, das allerdings über nicht unerhebliche praktische Konsequenzen verfügt.

Aber zunächst einmal zur Diagnose: Hyperfiction, wie ich narrative Hypertexte<sup>1</sup> einmal nennen möchte, ist entweder konventionell und dann ästhetisch zumeist belanglos oder aber ambitioniert und dann eher selten. Und dies hat durchaus einen Grund: Kommerzieller Return on Investment und narrativer Aufwand stehen bei hypertextuellen Narrationen in einem nahezu katastrophal inversen Verhältnis. Die Komplexität der Erzählungen wächst mit jedem Knoten, mit jeder Kopplung oder Verlinkung exponentiell, die Geschäftsmodelle im Netz lassen hingegen noch erheblich zu wünschen übrig und Literatur wird, bei all ihrem schon beinahe zur Tugend kultivierten ökonomischen Ungeschick, zweifellos nicht die erste sein, die erfolgreich die Hürden nimmt und dem Autor nicht nur zu bequemem Ruhm, sondern eben auch zu den nötigen Subsidien verhilft.

Bei aller Praxis handelt es sich dennoch um eine verteuft theoretische Kunst: Hyperfiction ist zunächst einmal theoretisch erfunden und kultiviert worden, bevor der Wille zur Kunst auch zu ihrer Praxis fand. Es handelt sich damit ziemlich genau um das, was Hegel in der Ästhetik einmal eine „Außengestalt“ des Geistes (vgl. Hegel 1971, 255) nannte, nämlich ein Kunstwollen, das stets möglichst natürlich ausfallen soll, meist aber als verkrampfte allegorische Konstruktion endet. Wenn dann noch das theoretische Konzept wie im Falle von Hyperfiction allenfalls mäßig durchdacht ist, dann wird kaum mehr etwas anderes als jene abstrakte Gewolltheit in Szene gesetzt, die bereits Hegel zurückwies:

„In dieser Beziehung haben wir uns klarzumachen, daß Kunstwerke nicht für das Studium und die Gelehrsamkeit zu verfertigen sind, sondern dass sie ohne diesen Umweg weitläufiger entlegener Kenntnisse unmittelbar durch sich selber verständlich und genießbar sein müssen. Denn die Kunst ist nicht für einen kleinen abgeschlossenen Kreis weniger vorzugsweise Gebildeter, sondern für die Nation im großen und ganzen dar.“ (Hegel 1971, 383)

Wenn also selbst Hegel auf der Genießbarkeit ästhetischer Objekte insistiert, eine Haltung die zweifellos die europäische Avantgarde nicht unbeschadet überstanden hat, so muss doch zumindest das charakteristische Auseinanderfallen von Programm und Rezeption befremden: Hyperfictions sind programmatisch offen bis zur Selbstaufgabe. Der konzeptionellen Rücknahme der Produzenten entspricht jedoch keineswegs die engagierte Übernahme des Zepters durch den historisch bislang stets funktionalisierten Rezipienten. Die Rezeption fiel schlicht aus, sie unterschritt, wiewohl sie „billig wie Leitungswasser“ (Brecht 1932, 128) war, selbst die immer schon begrenzten Auflagen lyrischer Texte.

Neue und vor allem wohlfeile Distributionsformen sind zunächst offenbar vor allem für unter ökonomischem Druck stehende Kunstformen und Künstler attraktiv. Lyrik etwa hat sich bereits dem Radio als die diesem Medium an und für sich adäquate Textsorte<sup>2</sup> angedient. Nun gilt diese Problematik für Erzählungen wenigstens nicht im selben Maße, eine hohe Sensibilität gegenüber neuen Distributionsfor-

---

<sup>1</sup> Vgl. zur Definition von Hypertext: „Hypertext is the interactive interconnection of a set of symbolic elements (...).“ (Bolter 1991, 27)

<sup>2</sup> So etwa bei Rudolf Leonhard: „Und es wird im wesentlichen für die Verbreitung durch Radio nur Lyrik in Frage kommen, (...).“ (Leonhard 1924, 71)

men ist hier vor allem in jenen notorisch ökonomisch schwachen Sektoren derjenigen zu finden, die noch über keinen Zugang zum Literatursystem verfügen. Das Material und die Distribution von Hypertexten sind also grenzenlos billig und dennoch, also trotz der Abwesenheit ökonomischer Hürden und Hemmschwellen, wird es schlicht nicht rezipiert. Dabei sind die hier auszumachenden Vorbehalte keineswegs auf eine sich ggf. als Rezeptionshindernis erweisende, herausragende ästhetische Qualität zurückzuführen, denn auch hier werden nicht selten die im Kunstsystem geltenden Margen unterschritten. Denn die haltlose Demokratisierung der Produktion<sup>3</sup> führt eben dazu, dass jeder darf und kann, selbst wenn er nach den Vorstellungen des Literaturbetriebs nicht können sollte. Die mangelnde Rezeption von Hyperfiction ist also weder auf etwaige ökonomische noch ästhetische Anforderungen zurückzuführen. Das Problem scheint also struktureller Natur zu sein und damit tiefer zu liegen.

Nun scheitern Dinge bisweilen und das ist dann nicht unbedingt in jedem Fall Aufsehen erregend. Es wäre von daher auch keineswegs tragisch, wenn das Netz in schlechten Erzählungen erstickte. Fatal sind jedoch die Konsequenzen für die Medientheorie. Diese hat sich – von einigen warnenden Stimmen abgesehen – zunächst einmal grandios verkalkuliert. In einer Art konzertierter Aktion von Medien- und Literaturwissenschaft wurde Hyperfiction als neue, dem Zeitgeist entsprechende ästhetische Form gefeiert. Der Geehrte war von all der Würde offenbar merklich überfordert, wenigstens fiel es ihm schwer, das durchaus anspruchsvolle Programm<sup>4</sup> auch einzulösen.

Und zunächst einmal gab es wie bei den meisten Kopfgeburten vor allem das, nämlich das Programm: Hyperfiction tut es nicht unter der universalen Verknüpfung<sup>5</sup>, die Poesie verlagert sich mittels einer „Transportpoetik“<sup>6</sup> in die Übergänge, es gibt nicht nur eine ‚Poetik des Links‘<sup>7</sup>, sondern sogar eine ‚Erotik der Verknüpfung‘ (Idensen 2000). Es handelt sich um nichts weniger als die Geburt einer neuen Literatur, ja eines neuen Denkens aus der Maschine. Und wie bei allen einigermaßen vielversprechenden

---

<sup>3</sup> Das muss noch längst kein Nachteil sein, solange wenigstens die, die können, auch noch im Spiel bleiben und von der Masse der Amateure nicht marginalisiert werden. Nur fällt die Diskriminierung angesichts des Materials zunehmend schwer, ist doch bekanntlich immer noch keine Software in der Lage, zwischen ästhetischen Niveaus zu diskriminieren.

<sup>4</sup> Vgl. dazu etwa die Zusammenstellung von Hannah Möckel-Rieke (Möckel-Rieke 1996, 69 f.).

<sup>5</sup> „(...) die ‚Literatur‘ des Informationszeitalters wird zu einem Netzwerk untereinander verknüpfter Dateien.“ (Idensen 1996, 83)

<sup>6</sup> „Navigieren durch Hypertexte kann als ein Ausprobieren, Berühren, Testen, Verfolgen, Aufspüren von Gedächtnisorten gesehen werden. Die funktionale Desktop-Oberfläche als eine Weiterführung der Gedächtniskünste - räumlicher Aufbau einer Wissensarchitektur, die dynamisch kognitive Prozesse unterstützt, visualisiert, ortet und abspeichert. Eine ‚Poetik des Transports‘ könnte vielleicht das alte Konzept der Metapher als Netzwerkladungen verfügbar machen, die durch Ankunft und Abreise, Import und Export, Ein- und Ausgänge in Wissenspartikel organisiert werden. Hypertextuelles - nicht-referentielles - Denken heißt nicht beliebiger postmoderner Zitatismus, sondern eine neue Form der Begriffsbildung und der gesellschaftlichen Kommunikation: eine aktive Semiose, in der Schreibende und Lesende fortwährend neue Zusammenhänge entdecken, Spuren nachgehen, Kommentare aufzeichnen - nicht als private (‘innere’) Tätigkeit, sondern öffentlich, indem sie Wissenspfade in die Netze zurückkoppeln, wieder einspeisen, die Informationen ‘füttern’.“ (Idensen 1995)

Entwicklungen hat es die Literatur selbst immer schon geahnt, hat sie doch den Hypertext im Print-Medium – wenn auch notgedrungen mit unzulänglichen Mitteln - bereits vorbereitet. Ähnlich wie die Erwartungen werden auch die literarischen Referenzen keineswegs bescheiden gewählt. So geht es selten unter Proust (Dotzler 2000), Joyce und Burroughs<sup>8</sup> ab. Wir haben es also nicht nur mit einer Bewegung, sondern mit einer – soviel wird auch dem unbefangenen Rezipienten klar – mit einer eminent bedeutsamen Bewegung zu tun, die die Zeichen der Zeit erkannt und sie zunächst einmal in ein literarisches Programm übersetzt hat. Das Hypertextprojekt wird solcherart mittels ideologischer Aufladung mit Bedeutung versorgt: Die Strukturen des medientechnischen Programms werden als solche eines post-modernen Denkens<sup>9</sup> wiedererkannt.

Üppiges Anforderungsprofil und ausufernde Bedeutung machen deutlich, dass es bei dem, was Hyperfiction ins Werk setzt, sich um nichts Geringeres als einen literarischen Paradigmenwechsel handelt. So wird mit der behaupteten Aufhebung des Autor-Leser-Gefälles<sup>10</sup> immerhin eine der zentralen Kategorien der bürgerlichen Kunstproduktion angegangen. Es handelt sich hierbei um eine Fortschreibung jener Benjaminschen Utopie, nach der allein aufgrund der medientechnologischen Evolution jeder

---

<sup>7</sup> „Die Poetik eines *link* liegt keineswegs in der bloßen Anspielung, in einer metaphorischen oder impliziten Bezugnahme, sondern vollzieht sich in einem wirklichen Sprung, einer tatsächlichen Kopplung – eine Poetik des Transports entsteht.“ (Idensen 1996, 86)

<sup>8</sup> „Als ästhetisches Stilmittel finden sich solche Ausgangs- und Knotenpunkte künstlerischer Prozesse in Werken und Genres, die im weitesten Sinne einer Poetik des offenen Kunstwerkes zuzurechnen sind.“ (Idensen 1996, 88 f.) „Experimentelle literarische Verfahren wie *cut-up*, intertextuelle Verknüpfungen, Verschachtelungen, Labyrinthstrukturen dringen als diskursive Methoden in den Wissensraum ein, beschleunigen die allgemeine Zirkulation und das Zusammenfließen von Informationen aus unterschiedlichen Bereichen, schaffen Anschlussmöglichkeiten und Schnittstellen zu anderen Wissensgebieten. Kurzschlüsse und Interferenzen zwischen Diskursen werden zu produktiven Feldern, in denen sich Entdeckungen, Erfindungen und Innovationen abspielen. Das Denken selbst ereignet sich in den Zwischenräumen, im Übergang von einem Gebiet in ein anderes.“ (Idensen 1996, 92) „Neben literarischen Experimenten quer durch die Literaturgeschichte werden – gerade in Übergangszeiten des Medienwechsels Innovationen und Diskursexperimente hervorgebracht, die sich geradezu als Antizipation des virtuellen Schreibens in digitalen Netzwerken lesen lassen.“ (Idensen 1996, 103)

<sup>9</sup> „Die unter den Medientransformationen der Postmoderne einsetzende Zerstreung von Erzählungen und Aussagen in kleinste Partikel (Wolken, Inseln, Datensätze) ohne verbindliche diskursive Zusammenhänge führt zu erheblichen Konflikten in den sogenannten Sprachspielen, die den Ernst selbst literarischer Destruktionen deutlich machen. Die Frage nach den Verkettungen und Verknüpfungen der einzelnen isolierten Splitter ist die Entscheidende.“ (Idensen 1995, 1)

<sup>10</sup> Dotzler schreibt diese nicht so sehr der Interaktivität des Mediums, sondern vielmehr der Unwirklichkeit der Buchstaben auf dem Schirm zu: „Die Buchstaben auf dem Bildschirm werden nur vorgetäuscht. Text im Computer ist *simulierter* Text. Darum trifft die Erfindung des Hypertexts Autor und Leser. Beide verschwinden. Der Autor, weil das Medium Computer umstellt von Eigentumsfragen, wie die Fußnote sie ausweist, zu Techniken des Zugangs, wie der Hyperlink sie operationalisiert. Aber genauso der Leser, denn ebendiese Technik des Hyperlinks spannt ihn an die Marionettenfäden der Mausbedienung, während im Hintergrund der Link selber agiert.“ (Dotzler 2000, 2) Ohnehin ist Dotzler erheblich skeptischer, was die Chance von Hyperfiction anbelangt: „Es gibt, könnte man also sagen, keine Literatur im Netz und daher erst recht nicht die sog. Netzliteratur.“ (Dotzler 2000, 2) Die Negativität der Perspektive auf die Netzliteratur verdankt sich allerdings nicht so sehr der strukturellen Analyse eines ästhetischen Potentials, sondern vor allem jenem insbesondere postmoderner Medientheorie eigenen Kokettieren mit dem Ende des Menschen, in das sich das Ende der Literatur vorzüglich einpasst: „Womöglich wäre überhaupt, während alle Literatur sich über Hölderlins „festen Buchstab“ definiert, eine „Ästhetik [sog.] digitaler Literatur“ über die Löschfunktion als Basisoperation zu entwickeln - und das um so mehr, als gerade die Netzprojekte, die dezidiert „literarische Absichten“ vor sich her tragen, dahin tendieren, doch wieder „das Transfugale [das Flüchtige] einer Internetliteratur ins Gefugte des Literaturbuchs zurückzubinden“ (Suter/Böhler, Hyperfiction, S. 11.).“ (Dotzler 2000, 4)

das Recht habe, gefilmt zu werden<sup>11</sup>, in digitale Zeiten: Jeder hat in diesem Sinne medientechnologisch das Recht auf Autorschaft<sup>12</sup> erworben. Nun haben überschießende medientechnologische Utopien selten mehr bewirkt, als das Marketing für die möglichst profitable Implementierung einer neuen Technologie zu betreiben. So blieb Benjamins ‚zerstreuter Examinator‘ (vgl. Benjamin 1936, 41), der die Barriere zwischen Wissenschaft und Praxis der Rezipientenmassen überwunden haben sollte, ein Konstrukt, auf das man immer noch wartet. Medieninventionen wird von ihren Propagandisten keineswegs selten unterstellt, sie wären in der Lage, lang gehegte kulturelle Hierarchien einfach mittels Technik einzureißen. Schlichter Medientechnik wird damit implizit das Versprechen auf eine Inversion von Machtstrukturen unterstellt. Dass auf solche Versprechen, was bei Marketingmaßnahmen kaum ernstlich verwundert, in der Regel nicht allzu viel zu geben ist, wird spätestens daran bemerkbar, dass es flugs wieder zurückgeholt wird:

„Das Schreibzeug arbeitet schließlich mit an unseren Gedanken“ ... mußte schon Nietzsche (nach seinen leidvollen Erfahrungen u.a. mit Kugelschreibmaschinen) feststellen - und er entwickelte - frei nach Friedrich Kittler - u.a. auch im Kampf mit seinen Schreibutensilien z.B. seinen aphoristischen Stil ...“ (Idensen 2000)

Dass das Schreibzeug an der Verfertigung von Gedanken zu Büchern durchaus beteiligt sein kann, stellt bereits eine erheblich vermindert Variante jener oben sich andeutenden medientechnologischen Potenzphantasien dar. Nun gibt es offenbar jenen Zusammenhang zwischen Medium und Diskurs, ein Konnex, der sich im Falle von Buch und Literatur offenkundig bewährt hat, und es stellt sich die Frage, wie es der Literatur nach dem proklamierten Medienwechsel denn ergehen mag. Die Prognosen sind, wie bei Netzenthusiasten nicht anders zu erwarten steht, die denkbar besten: Das Netz und seine hy-

---

<sup>11</sup> „Jeder heutige Mensch kann den Anspruch vorbringen, gefilmt zu werden. Diesen Anspruch verdeutlicht am besten ein Blick auf die geschichtliche Situation des heutigen Schrifttums. Jahrhundertlang lagen im Schrifttum die Dinge so, daß einer geringen Zahl von Schreibenden eine vieltausendfache Zahl von Lesenden gegenüberstand. Darin trat gegen Ende des vorigen Jahrhunderts ein Wandel ein. .... Damit ist die Unterscheidung von Autor und Publikum im Begriff, ihren grundsätzlichen Charakter zu verlieren. ... Die literarische Befugnis wird nicht mehr in der spezialisierten, sondern in der polytechnischen Ausbildung begründet, und so ein Gemeingut.“ (Benjamin 1936, 29) Insofern beschreibt bereits Benjamin die beobachteten Veränderungen im Verhältnis von Autor und Rezipient in Abhängigkeit von medientechnologischen Veränderungen, wenn er sie auch im Gegensatz zu manchen gegenwärtigen Kurzschlüssen stets sozialhistorisch zu vermitteln sucht (vgl. a. Enzensberger 1970, 168). Zugleich besetzt auch Benjamin das Ziel einer wenn nicht möglichen Interaktivität, so doch zumindest einer Symmetrie im Verhältnis von Publikum und Produzent durchaus positiv als eine Art regulatives Prinzip der Medienentwicklung und er misst diesem Telos zugleich ein notwendig emanzipatorisches Potential bei, was aus seiner Entgegnung auf Huxley (Benjamin 1936, 30) deutlich wird. Bereits bei Benjamin besteht die medientechnische Utopie somit in der Wiederherstellung des Dialogs.

<sup>12</sup> „Im Gebrauch digitaler Informationsnetzwerke bricht der für die abendländische Kultur konstitutive wesentliche Unterschied zwischen Schreiben und Lesen, Senden und Empfangen, Bezeichnen / Codieren und Interpretieren / Decodieren zusammen. Produktion, Verbreitung, Interpretation, Kommentierung, Retrieval von Informationen spielen sich in einem hypermedialen Netzwerk offener Verweis-, Navigations- und Strukturierungsoperationen ab. Neue Paradigmen für Schreiben und Lesen bilden sich erst langsam heraus: Navigieren, Interagieren, Informationsdesign, Bild-Schirm-Denken ... So wie es beim Hypertexten darauf ankommt, den Reader-Level (der völlig unbegründet einen komplexen Gebrauch vieler Hypertext-Programme verhindert) zu verlassen, so geht es bei den hier entworfenen Kreuzungs- und Knotenpunkten hypertextueller Praxis nicht darum, daß alles schon immer Hypertext war (Ars combinatoria, experimentelle Schreibweisen, Art of Memory, die Welt als graphische Benutzeroberfläche), sondern darum, endlich damit aufzuhören, in der Welt bloß zu lesen, zu deuten, zu interpretieren (und das Eingreifen den Politikern und Gen-Technologen zu überlassen).“ (Idensen 1995, 1)

pertextuellen Möglichkeiten befreien die Literatur von ihren medialen Fesseln insbesondere von ihrer fatalen Linearität.

„Statt linearer evolutionärer Literaturrezeption (Autor - Werk - Tradition) ist Hypertext ein Werkzeug für strukturelle synchrone Text- und Datenmodellierungen (Text - Diskurs - Kultur) auf der Basis der Grundlegungen strukturalistischer Tätigkeit: auseinandernehmen und wieder zusammensetzen. Das ist gleichzeitig auch eine Grundtätigkeit ästhetischen Handelns.“ (Idensen 1995)

Die These, dass die Abkehr von der Linearität einen Wert darstelle, geht auf die Anfänge medientheoretischer Reflexion zurück: Bereits Platon beklagte im Phaidros das mangelnde interaktive Potential von Schrift und Bild. Und von da ab hat das regulative Prinzip dialogischer Kommunikation die Medienutopien eigentlich nicht mehr verlassen. Das vornehmste Ziel medientechnologischer Entwicklung besteht demnach darin, sich selbst überflüssig zu machen, indem sie die Möglichkeit zum Dialog - wenn auch medientechnisch vermittelt - wiederherstellt. In den verschiedenen medientheoretischen Debatten ist dieses Moment etwa von Brecht mit seiner Abkehr von den Distributions- und seinem Plädoyer für die Kommunikationsmedien, über Benjamins Rehabilitierung des Publikums und Enzensbergers emanzipatorischen Mediengebrauch (Enzensberger 1970, ) bis hin zur postmodernen Medienontologie Flussers hochgehalten worden. Vilém Flusser - und dessen Position ist es vor allem, die in den gegenwärtigen Debatten erinnert wird - feiert die Ablösung der Schrift durch die technischen Bilder als ein epochemachendes Ereignis, das nichts weniger als die Überwindung des Zeitalters der Rationalität<sup>13</sup> verspricht. Wie alle Medienutopien<sup>14</sup> verfügt auch die von Flusser über eine technologische Basis, nämlich die durch den Computer ermöglichten Netzstrukturen. Hypertext und Hyperfiction stellen somit die Einlösungen des medientheoretischen Versprechens dar. Sie sind von daher nicht nur Signaturen eines neuen Zeitalters, sondern Belege einer Theorie, die zweierlei behauptet: Es gibt einen notwendigen

---

<sup>13</sup> „Mit Hilfe des Alphabets wurde das mythische Geplapper begradigt, damit es eindeutig eine Zeile entlang einem Ruf-, einem Fragezeichen oder einem Schlußpunkt zulaufen könne (statt sich in Kreisen zu winden), damit es überhaupt erst kompetent werde, richtige Fragen zu stellen, richtige Befehle zu erteilen, richtig zu erzählen und zu erklären. Das Alphabet wurde erfunden, um das mythische Sprechen durch ein logisches Sprechen zu ersetzen, und damit das mythische Denken durch ein logisches Denken. Das Alphabet wurde erfunden, um überhaupt erst buchstäblich »denken« zu können.“ (Flusser 1989, 36) „Wir sprechen, wenn wir uns die neuen Bilder auf Monitoren anschauen, von Computer-»Kunst«, ganz so, als ob es sich dabei nur um eine neue Technik handeln würde, Bilder herzustellen. Durch die Kategorie »Kunst« versperren wir uns den Weg zu diesen Bildern. Computer(tasten) simulieren Gehirnprozesse. Die Bilder, die da aufleuchten, sind beinahe unmittelbar - wenn denn »unmittelbar« für ein entfremdetes Wesen, wie der Mensch es ist, einen Sinn hat - aus dem Gehirn nach außen entworfene Bilder. Es ist daher irreführend, die veröffentlichten und exakt gewordenen Träume »Kunst« nennen; wollen - außer man fügte hinzu, daß alle bisherige Kunst nichts ist als zögernde Annäherung an diese Bilder. Der Begriff »Kunst« ist aber selbst so gefaßt eine Kategorie, die an den Bildern vorbeigeht. Die meisten der bisher erzeugten Computerbilder wurden in wissenschaftlichen und technischen Laboratorien hergestellt, nicht in von benjaminischer Aura verklärten künstlerischen Winkeln. Diese in Laboratorien erzeugten Bilder haben zumindest die gleiche ästhetische Kraft wie jene, die von »Computerkünstlern« hergestellt werden. Die Grenze zwischen der Kategorie »Kunst« und der Kategorie »Wissenschaft und Technik« wird von solchen Bildern beseitigt. Die Wissenschaft stellt sich als eine Kunstform heraus und die Kunst als eine Quelle von wissenschaftlicher Erkenntnis.“ (Flusser 1989, 36)

<sup>14</sup> Bezog sich Platon noch auf die Schrift, so orientierte sich Brecht am Radio, Benjamin am Film und Enzensberger an einem Mediensystem, das das Fernsehen und die Videotechnologie einschloss. Allein die unterschiedlichen vor allem aber sich wechselseitig ausschließenden Medienbezüge lassen die Problematik dieser These deutlich werden.

Konnex zwischen Medium, Denken und ästhetischer Form. Darüber hinaus lässt sich dieser Konnex auch noch bewerten: Das durch ein neues Medium wie die Netzstrukturen stimulierte Denken und die korrespondierenden ästhetischen Formen sollen nach Flusser allen bisher verfügbaren Formen überlegen seien.

Nun verdankt sich ein solches Denken einer recht einfachen Analogie, die in ihrer frappanten Einfachheit zumeist auch recht schnell und stillschweigend wieder zurückgeholt oder relativiert wird: Schrift ist in Linien organisiert und wird gelesen, indem die Abfolge von Zeichen eingehalten und reproduziert wird. Zugleich sind die Operationen von Wissenschaft – so das Modell – durch Folgerichtigkeit, also Kausalität gekennzeichnet, so dass man es auch hier mit einer unumkehrbaren Folge und damit mit Linearität zu tun habe. Hypertexte befreien Textstrukturen nun von dieser Linearität und eröffnen dadurch ein neues Reich der Möglichkeiten. Das Problem ist nur, dass Texte eigentlich niemals in diesem banalen Sinne linear waren. Gängige Aufhebungen der Linearität lassen sich auf jeder Ebene des Textes feststellen: anaphorische und kataphorische Verweisungen, Flash-backs und Flash-forwards kennen alle ‚linearen Medien‘ und zu allem Überfluss weisen Texte immer schon mehr als eine Dimension auf: Sie sind gerade nicht linear, sondern sie verfügen stets über paradigmatische und syntagmatische Relationen (vgl. Saussure 1916, 147 ff.) zugleich, von den pragmatischen ganz zu schweigen. Narrationen sind demgegenüber zweifelsohne linear wenigstens in dem Sinne, dass Umstellungen nicht zu den Regeln ihres Gebrauchs gehören. Von daher ist es auch durchaus konsequent, wenn etwa Dotzler, der den Hypertext am Paradigma der Fußnote aufhängt, von einem Spannungsverhältnis von Narration und Hypertext<sup>15</sup> ausgeht. Hyperfiction stellt aus dieser Perspektive zumindest einen latenten Widerspruch dar.

Es bleibt allerdings die Frage nach der Struktur dieses Widerspruchs. Zunächst einmal sind die Zeitverhältnisse – und Linearität ist primär ein solches Verhältnis gerichteter Zeit – ein konstitutives Element narrativer Komposition. Die absichtsvolle achronologische Anordnung von Geschehnissen in der Zeit, jegliche Verzögerungen und Dynamisierungen im Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit, Vorausdeutungen, Zeitdifferenzen zwischen Handlungssträngen, Zeitdifferenzen zwischen Fraktionen des Figurenensembles und schließlich Zeitdifferenzen zwischen Rezipienten und Figuren, all diese Differenzen<sup>16</sup>, die Zeit narrativ prozessieren, markieren potentiell bedeutungstragende Elemente. Insofern ist es gerade umgekehrt: Nicht die Linearität, sondern die auf diese aufmodulierten Abweichungen von Linearität - also in diesem Zusammenhang Chronologie - erzeugen Bedeutung. Offene Bedeutungskonstituie-

---

<sup>15</sup> „Die andere ist aber eben die Fußnote. Einerseits koextensiv mit der Technik des Buchdrucks steht sie andererseits in einem genuinen Spannungsverhältnis zur Linearität der Schrift im allgemeinen wie der, sagen wir, Erzählliteratur im besonderen.“ (Dotzler 2000, 1)

<sup>16</sup> Über die Zeitbezüge des Erzählens klärt immer noch Lämmert auf, was allerdings von der Hypertextdiskussion leider nicht hinreichend zur Kenntnis genommen wird.

lung – und nur eine solche ist in ästhetischen Gefilden als Voraussetzung von Polyvalenz gefragt - setzt die minimale Komplexität von Ambivalenzen voraus. Textstrukturen müssen über Unschärfen<sup>17</sup> verfügen. Sie dürfen also prinzipiell nicht eindeutig sein, da andernfalls das Spiel der Interpretation, das in der Vereindeutigung einer polyvalenten Struktur besteht, keinen Sinn machte. Singulärer und zudem auch noch im Text selbst expliziter Sinn lässt die Angelegenheit trivial und das Spiel der Interpretation langweilig werden. Polyvalenz setzt damit Abweichung, also Differenzen voraus und jegliche Chance zur Hervorbringung von Differenzen ist eine Chance zum Komplexitätsgewinn und damit zur Polyvalenz. Bedeutsamkeit verdankt sich eben dieser Polyvalenz, sofern sie als intentional gedacht zu werden vermag. Das narrative Spiel mit Zeitverhältnissen entfaltet so Bedeutung. Steht eine solche Möglichkeit nicht mehr zur Verfügung, dann wirkt sich das automatisch bedeutungsverknappend aus.

Nun sind die Zeitverhältnisse in Narrationen üblicherweise festgeschrieben. Werden sie wie bei der hypertextuellen Organisation flexibel gehalten, dann geht die Erzeugung von Bedeutungspotential – wohlgermerkt nicht die Realisierung von Bedeutung – an den Rezipienten über, der im Zuge der Rezeption die Zeitverhältnisse einer aktualisierten Narration für diese einzelne Rezeption festlegt. Die Bedeutung von narrativen Strukturen in Hypertexten wird so systematisch reduziert und zugleich inkommunikabel. Der aktualisierte Text, also der im Zuge der Lektüre gewählte Pfad, interessiert niemanden, da er allenfalls nur unter Schwierigkeiten überhaupt wiederholbar ist und damit die Kollektivität von Publika systematisch ausfällt. Zudem fallen die im konventionellen Rezeptionsprozess an unterschiedliche Instanzen delegierten Aktionen – der Entwurf von Bedeutungspotential (Autor) und die Aktualisierung einer Bedeutung im Akt der Sinnzuweisung der Interpretation (Rezipient) – in der hyperfictionalen Rezeption notgedrungen zusammen. Hyperfictionale Rezeptionsprozesse fallen so strukturell trivial aus: Wenn das Bedeutungspotential selbstgemacht ist, wird die Interpretation überflüssig. Denn wenn die ‚Intention‘ bekannt ist, dann erscheint auch nur diese eine Sinnzuschreibung als legitim<sup>18</sup> und alle möglichen weiteren scheiden zwangsläufig aus. Damit verliert der Sinn sein Geheimnis oder aber – ein wenig nüchterner formuliert – seine konstitutive Informationsdifferenz. Der narrative Hypertext weist also notgedrungen und konstruktionsbedingt entschieden geringere Spannung auf. Der sich in der eigenen Konstruktion offenbarende Zusammenhang wird monovalent und damit zwangsläufig auch trivial.

Hinzu kommt, dass im Falle einer hypertextuellen Lektüre, das Sprungziel in der Regel unbekannt ist, sind doch keineswegs alle wählbaren Textblöcke dem Rezipienten verfügbar wie umgekehrt dem ‚Autor‘ nicht alle potentiellen Lektüren seines Textnetzes präsent sind. Die Verknüpfung selbst ist zufällig, also

---

<sup>17</sup> Diese sind von Iser bekanntlich unter dem Titel Unbestimmtheitsstellen thematisiert worden.

<sup>18</sup> Der Fall des Versuchs, das Bedeutungspotential eines intentional hergestellten Zusammenhangs über den von der Intention vorgegebenen Sinn hinaus zu entwickeln kann als randständig weitgehend vernachlässigt werden, weil er eine ungewöhnliche Kenntnis ästhetischer Strukturen sowie den kontrollierten Umgang mit diesen voraussetzte, wovon allenfalls in Ausnahmen die Rede sein kann.



nicht oder nur in Ansätzen intentional, was bedeutet, dass die Verknüpfung bedeutungslos wird. Der Zufall ist nur ein schlechter Autor. Das Potential dieser Errungenschaft der Netzkultur, der Verlinkung, schwankt so zwischen weitgehender Bedeutungslosigkeit und Trivialität, was aus ästhetischer Perspektive allenfalls eine mäßig attraktive Alternative darstellt. Das ästhetische Potential der Verlinkung ist somit zu vernachlässigen und die angeblichen Freiheitsgrade eigenständigen Konstruierens werden durch die Unerheblichkeit des Zufälligen wieder neutralisiert. Die hypertextuelle Verknüpfung changiert insofern zwischen Unterkomplexität und Hyperkomplexität. Es handelt sich also um Verknüpfungen ohne ästhetisches Sinnpotential.

Es sind damit nicht Linearität und Non-Linearität, die Hyperfiction von konventionellen Narrationen unterscheiden, sondern es ist vielmehr die Festlegung der Zeitverhältnisse durch eine autorisierte Instanz wie eben den Autor, die den Unterschied macht. Die Differenzierung von Bedeutungserzeugung und Bedeutungsrealisation ist wesentlich für den literarischen Funktionsprozess. Die Sucht, die Positionen von Autor und Rezipient wechselseitig ineinander aufgehen zu lassen und damit eines der letzten kulturellen Herrschaftsverhältnisse zu schleifen, verkennt so diesen Funktionsprozess von Literatur grundlegend. Die vergleichsweise vorübergehende Attraktivität von hyperfictionalen Konstruktionen und die Enttäuschung durch die zwangsläufig sich einstellende Langeweile haben in genau dieser Verkenntnis ihren Grund. Das Verschleifen von Autorschaft und Rezeption, das tendenzielle Zusammenfallen von der Konstruktion eines Potentials für Sinn und der Sinnsetzung selbst sind also im Sinne eines Funktionsprozesses von Narrationen kontraproduktiv und daher alles andere als erstrebenswert.

Der demokratische Impetus, der jeden zum Künstler befreit sehen wollte, hatte sich das durchaus anders vorgestellt: Es handelte sich um die Möglichkeit des Eintritts in den ästhetischen Kommunikationsprozess, nicht darum, nur noch selbstgeschriebene Texte zu lesen. Rezeption wurde nach wie vor konventionell als die Rezeption von Texten anderer Autoren gedacht. Allenfalls die Abkehr von der identifikatorischen Lektüre und eine damit verbundene Steigerung der Kompetenz des ästhetischen Urteils ließen sich durch die Verallgemeinerung der Autorschaft<sup>19</sup> imaginieren. Die hypertextuelle Lektüre verbindet aber systematisch und unlösbar Textkonstruktion und Sinnproduktion. Das führt im Falle von Narrationen zu einer ebenso systematischen Sinnverknappung oder aber zu dem Scheitern von Sinnsetzung und damit zur Desorientierung. Zudem vertut man mit der Aufhebung der Differenz von Autor und Rezipient auch die Chancen, die in dieser Differenz liegen: bietet doch die Aneignung eines Fremden die Bedingung für eine Erweiterung des lesenden Subjekts. Der Widerstand der Alterität eines frem-

---

<sup>19</sup> Zugleich gibt es Überlegungen, die verloren zu gehen drohende Kategorie des Autors an die Instanz des Programmierers (Bolter 1991, 191) zu verschieben, wodurch jedoch keine Autorschaft als eine Konstruktion von Bedeutungspotentialen bezeichnet wird, sondern vielmehr eine Zuschreibungsroutine fortgesetzt wird, die das Ritual des literarischen Funktionsprozesses quasi leer, nämlich ohne dass die Bedeutungspotentiale autorisiert werden könnten, fortschreibt.

den Textes, der immer auch eine Herausforderung für den Rezipienten ist, verflacht im Kontext von Hypertexten nachhaltig.

Nun gehen alle diese Überlegungen von einer tendenziell unbegrenzten Komplexität möglicher Anschlüsse aus, was eine extrem unökonomische Annahme darstellt, wenn man den für die Konstruktion selbst eines knappen Hypertextes erforderlichen Aufwand bedenkt. Hypertexte sind im Gegensatz zu den konventionellen narrativen Konstruktionsverfahren außerordentlich ineffektiv: Sie sind gezwungen endlose Mengen von Blindtexten zu produzieren, die kaum je der Lektüre gewürdigt werden, nur um ein Mindestangebot von Anschlussmöglichkeiten garantieren und damit wenigstens mit einigem Recht Anspruch auf den Titel Hypertext erheben zu können. Die konventionelle Textproduktion ist, was die Lektüre anbelangt, entschieden ‚digitaler‘ ausgelegt als die Konstruktion von Hypertexten: Sie funktioniert entweder ganz oder gar nicht. Allein schon die dramaturgische Struktur solcher Konstruktionen sorgt dafür, dass der Lektüreprozess, sobald er erst einmal begonnen hat, zwangsläufig defizitär bleibt, wenn er nicht zu seinem Ende geführt wird. Die hypertextuelle Lektüre bleibt demgegenüber systematisch unvollständig. Sie ist aufgrund der – zumindest potentiellen – Fülle des Materials gezwungen, irgendwann mehr oder minder willkürlich Schluss zu machen. Diese Unvollständigkeit der einzelnen Lektüre mag vielleicht zu einer Wiederholung und Variation des Lektüreprozesses animieren, mit dem heimlichen Telos, auch noch im Hypertext die gewohnte narrative Vollständigkeit wiederherzustellen. Nur lässt die Unsicherheit, dass man niemals weiß, ob man denn des Ganzen wirklich habhaft geworden ist, die Versuche zunehmend fad werden, zumal die Interpretation auf die Verfügbarkeit des Ganzen angewiesen bleibt.

Ähnlich unvollständig bleibt der Produktionsprozess, der mit einigem Sinn erst endet, wenn die Masse des Materials bis in die Unübersichtlichkeit hinein getrieben worden ist. Denn die Illusion einer grenzenlosen Freiheit der Kombination und damit die Interaktionsofferte funktioniert nur solange, solange die Grenzen des Materials nicht erfahrbar sind. Die netzbasierte kollektive Produktion, die zwar durch Rekrutierung des kostenlosen Idealismus der beteiligten Autoren das Material im nötigen Umfang heranzuschaffen vermag, hat sich dann jedoch mit dem Problem der prinzipiellen Unverfügbarkeit der Anschlüsse und der Kontrolle der Motive, Topik und Dramaturgie der Narration auseinanderzusetzen. Alle diese Ebenen der Erzählung sind bei der kollektiven Produktion mehr oder minder dem Zufall ausgesetzt, was die Wahrscheinlichkeit des Scheiterns massiv erhöht.

Das faktische Vorgehen ist demgegenüber erheblich pragmatischer und holt eben auch die Theorie von der abstrakten Höhe multipler, wenn nicht gar universeller Verknüpfungen herunter auf die begrenzte Kombination vergleichsweise wenig ausdifferenzierter Einheiten. Die notwendige Anschlussfähigkeit nötigt auf der Ebene der Textzellen zu einem Maximum an Offenheit bzw. Unbestimmtheit. Nun gewährleisten etwa hermetische Texte zwar in der Regel eine solche prinzipielle Offenheit und insofern mag

die Berufung auf die literarische Tradition der klassischen Avantgarde durchaus zu Recht erfolgen, nur erschwert die Kombination hermetischer Konstruktionen den interpretierenden Zugriff dermaßen, dass das Scheitern der Lektüre voraussehbar ähnlich exponentiell wächst: also auch hier eher ein grandioses Scheitern, denn ein neues literarisches oder narratives Paradigma. Da der Zufall keine weitere Bedeutung als eben die des Zufälligen kennt, fallen die möglichen Bedeutungen solcher Konstruktionen, sofern sie sich nicht allgemeiner narrativer Konventionen und Stereotype bedienen, in eins, eben im Zufälligen, zusammen: die hypertextuelle Narration terminiert so strukturell im Chaos.

Da Zufall und strukturelle Unübersichtlichkeit nun einmal nicht über die notwendige Attraktivität verfügen, um wenigstens einigermaßen für Publikum zu sorgen, liegt es nahe, Hypertexte nicht hermetisch, sondern hoch konventionell und offen zugleich zu konstruieren. Der Zufall wird also mit dem Stereotyp gebändigt. Es handelt sich zugleich um einen besonderen Typ des Stereotyps, der hier verlangt wird: Es muss hoch konventionell und anschlussfähig zugleich sein. Damit ist man gezwungen, mit flachen Stereotypen und unbedingt wiedererkennbaren Klischees zu operieren. Andernfalls wären die Anschlüsse an andere Texteinheiten und damit die Fortsetzbarkeit der Narration gefährdet. Dass solche flachen Stereotype konstruktionsbedingt zur Belanglosigkeit tendieren, ist offenkundig und sie verfehlen vor allem systematisch eines: die Varianz, die die einzelne Narration gegenüber den anderen auf dem Markt der Erzählungen befindlichen besitzen sollte. Je flacher jedoch die Konstruktion des Stereotyps ausfällt, umso schwerer fällt es, sie von den anderen Narrationen zu unterscheiden, die sich desselben Stereotyps bedienen. Zugleich mag die Zahl der Stereotype vielleicht groß sein, prinzipiell jedoch bleibt sie nicht nur endlich, sondern überschaubar, funktionierte doch andernfalls die Wiedererkennung nicht mehr hinreichend zuverlässig. Es wird also aufgrund der hypertextuellen Konstruktionsbedingungen schwierig, die Bedingungen zu erfüllen, die selbst für populäre Narrationen gelten: nämlich jene kontrollierte Varianz<sup>20</sup> hervorzubringen, die es gestattet, trotz der Verwendung von Konventionen und Stereotypen eine Differenz der einzelnen Narrationen kenntlich zu machen und am Markt zu behaupten. Dass, wenn schon die für massenmediale Distributionsbedingungen erforderliche kontrollierte Varianz nicht gegeben ist, von einer ästhetischen Varianz, wie sie vom Originalitätsimperativ des Kunstsystems unerbitlich eingefordert wird, erst Recht nicht die Rede sein kann, versteht sich beinahe von selbst. Es werden so bei hypertextuellen Narrationen konstruktionsbedingt und nicht abhängig vom Vermögen eines Autors oder aber eines Autorenkollektivs nicht nur die Margen des Kunstbetriebs systematisch unterschritten, sondern eben auch die der massenmedial zirkulierenden Narrationen. Wir haben es also kei-

---

<sup>20</sup> Unter kontrollierter Varianz soll ein Anforderungsprofil verstanden werden, dass das Funktionieren massenmedial wirksamer Narrationen reguliert: Sie müssen stets einen Erwartungshorizont berücksichtigen – etwa in Hinsicht von Genrekonventionen, Konstruktionen von Protagonisten, Antagonisten etc. –, zugleich jedoch müssen sie mindestens über eine Differenz gegenüber den bisher dem Publikum zur Verfügung stehenden Narrationen verfügen, die die Rezeption der Narration überhaupt attraktiv erscheinen lässt. Wird der Erwartungshorizont nicht berücksichtigt, dann wird die Erzählung unverständlich, weist die Erzählung keine Differenzen gegenüber anderen auf, dann wird sie langweilig.

neswegs mit einem Aufbruch zu neuen narrativen Ufern, sondern mit dem prinzipiellen Unterschreiten aller bislang bekannten narrativen Standards zu tun, so dass sich der Verdacht aufdrängt, dass der Hypertext sich nun einmal nicht zum Erzählen eigne, womit zumindest eine der Grenzen dieser medialen Form des Hypertextes in einem ersten Zugriff bestimmt wäre.

Zugleich verfügen Narrationen über spezifische Beschränkungen der Anschlussfähigkeit. Die ihnen eigene Dramaturgie vereitelt beliebige Ein- und Ausstiege und sie errichtet zugleich systematische Kombinationsverbote. Dramaturgien legen funktionale Einheiten innerhalb des Narrationsverlaufs fest. Diese Einheiten sind wenn überhaupt dann auch nur durch funktional äquivalente Einheiten zu substituieren. Sie bestimmen also die Größe der bei Narrationen tauschfähigen Elemente<sup>21</sup> und sie bestimmen sie nicht quantitativ, sondern funktional. Es gibt also kleinste funktionale Einheiten, die nicht unterschritten werden können und die die Elemente definieren, die überhaupt sinnvoll der Kombination ausgesetzt werden können. Diese funktionale Grenze stellt keineswegs die einzige Abschottung der Narration gegenüber ihrer parzellierten Kombination dar: Diese Einheiten verfügen zugleich über ein definiertes und in der Regel nicht zu vernachlässigendes Verhältnis zum jeweiligen Stadium der Narration: Elemente der Exposition sind nun einmal nicht gegen solche der Retardation auszutauschen. Die funktionale Bestimmung limitiert von daher das narrative Stadium, in dem die einzelnen narrativen Partikel Verwendung finden können. Werden jedoch durch die narrative Dramaturgie Kombinationsverbote erzeugt, dann ist es zu jener kombinatorischen Unendlichkeit schon wieder ein wenig weiter<sup>22</sup>. Kombination ist also immer nur auf kompatiblen dramaturgischen Niveaus überhaupt möglich.

Zudem sind bei Erzählungen neben der Limitierung der Kombination durch die dramaturgischen Niveaus auch noch topische und personale Kombinationsbegrenzungen zu berücksichtigen. Orte, Themen, Konfliktstrukturen und das Personeninventar lassen sich weder einfach aussetzen, noch sind Wechsel in diesen Dimensionen ohne eine narrative Vorbereitung denkbar, was den kombinatorischen Anschlüssen wiederum harsche Begrenzungen auferlegt. Das Personal verfügt darüber hinaus über narrative Lebenszyklen und unterliegt zumindest der Konvention, dass es nach seiner Einführung wenigstens auf eine Art narrativer Minimalversorgung<sup>23</sup> Anspruch hat. Zugleich muss zum Zwecke der

---

<sup>21</sup> Binnendifferenzierungen sind allenfalls in begrenztem Umfang denkbar: So lässt sich etwa bei der Exposition einer Narration die von Haupt- und Nebenfiguren soweit differenzieren, dass letztlich jede einzelne Exposition einer Figur eine denkbare Einheit darstellt. Diese Größen lassen sich, sofern eine Kombinierbarkeit vorausgesetzt werden soll, nicht sinnvoll unterschreiten, da andernfalls die Anschlüsse unberechenbar werden und die Exposition des narrativen Personals ggf. nur unvollständig erfolgen könnte.

<sup>22</sup> Prosaischerweise benötigt man für das Erreichen derselben Unübersichtlichkeit und desselben Unendlichkeitseffekts schlicht die um den Faktor der Zahl kombinierbarer Einheiten erhöhte Zahl narrativer Einheiten, was in Abhängigkeit von der Tiefenschärfe der Differenzierung eine durchaus beachtliche Steigerung des narrativen Materials zur Folge haben kann.

<sup>23</sup> Mit Ausnahme von Statisten muss einmal eingeführtes Personal zumindest sterben gelassen werden, d.h. auf die Einführung muss, selbst wenn die Figur - wie bei Nebenfiguren üblich - nicht weiter entwickelt werden sollte, eine mit der jeweiligen Handlungslogik kompatible Ausführung folgen.

Steigerung der Anschlussfähigkeit der Antagonist sich zur Not auch noch zum Protagonisten mausern können, was ein außergewöhnlich flaches und indifferentes Personal notwendig werden lässt. Wenn der Text schon nicht polyvalent ist, dann müssen es wenigstens die Figuren sein. Soll die mögliche Kombinationslogik nicht überkomplex werden, dann sind auf allen diesen Ebenen Begrenzungen einzuführen, was die Unendlichkeit von Hyperfiction recht schnell wieder auf den Boden narrativer Tatsachen zurückholt. Statt unbegrenzter Möglichkeiten sind Spielregeln einzuführen, soll das ganze überhaupt noch beherrschbar bleiben und wenigstens in Ansätzen narrative Effekte zeitigen. Es muss dabei nicht nur eine Gewähr für das Einhalten der Spielregeln geben und daher die Überschaubarkeit des Materials zumindest für den Autor oder Administrator gegeben sein, sondern diese sind auch relativ eng zu fassen, damit die weiteren Konditionen erfüllt werden können.

Rigide werden solche Restriktionen allerdings, sobald Kollektive zu Produzenten avancieren. Und diese Spielregeln müssen dann eingehalten werden, damit wenigstens die einfachsten Bedingungen des Erzählens, wie etwa die bloße Verständlichkeit der Erzählung, strukturell gewahrt werden. Es dreht sich also keineswegs um überzogene Ansprüche, die hier an Hyperfiction herangetragen würden, sondern um die elementaren Konditionen des Erzählens. Die strukturellen Schwierigkeiten, die der Hypertext allein schon mit der Erfüllung dieser Anforderungen hat, sind also bemerkenswert. Bei solch elementaren Problemen mit einem ästhetischen Anforderungsprofil konkurrieren zu wollen, das zusätzliche, sich selbst kaum in Regeln fassen lassende Abweichungen gegenüber der massenmedialen Konfektionsware vorsähe, erscheint von daher aussichtslos. Allenfalls der Zufall der Kombination könnte unter Umständen so etwas wie einen ästhetischen Effekt zeitigen, der jedoch in jedem Fall ohne ein Subjekt auskommen müsste. Zudem wäre er auch nicht wiederholbar, so dass Ästhetik in diesen Gefilden sich nur rein zufällig ereignete.

Angesichts eines solch komplexen Ensembles von interferierenden Beschränkungen potentieller Kombinationen von Narrationspartikeln ist es keineswegs verwunderlich, dass hyperfictionale Projekte auf Erzählstrategien zurückgreifen, die schon traditionell die Komplexität der narrativen Verknüpfungsregeln merklich herabsetzen. Das Prinzip einer solchen Komplexitätsreduktion von Narrationsstrukturen besteht in einer Emanzipation der Narrationspartikel. Die Konjunktur, die Nietzsches aphoristischer Stil unter den Enthusiasten des Hypertextes hat, ist von daher keineswegs zufällig, reagiert man damit doch genau auf diesen Zwang zur Emanzipation narrativer Elemente. In dem Moment, in dem diese Narrationspartikel autonom werden, müssen sie bereits als einzelne die elementaren Konditionen des Erzählens erfüllen. Die Narrationspartikel sind also gezwungen, sich zumindest zu Episoden mausern, um dann relativ frei miteinander kombinierbar zu sein. Das bedeutet, dass die narrativen Regeln für die einzelnen Episoden automatisch dichter werden, um so die Kombinationsfreiheit zu erhöhen. Die Episoden werden also strukturell gleichförmiger allein schon dadurch, weil von ihnen narrative Geschlos-

senheit gefordert wird. Und diese Geschlossenheit ist zu fordern, um die Kombinationslogik zu entlasten. Jegliche Unabgeschlossenheit einer Episode stellt eine Hypothek für diejenige Episode dar, die mit der unabgeschlossenen verknüpft werden soll, muss sie doch die narrativen Leerstellen verfüllen, bevor sie mit dem eigenen narrativen Programm überhaupt beginnen kann.

Das Prinzip der Episodenerzählung besteht in einer Stärkung der Ordnung der Einzelelemente und einer gleichzeitigen Vereinfachung des Organisationsprinzips des narrativen Rahmens. Im einfachsten Fall greift im Rahmen das Prinzip schlichter Addition: Es wird dabei Episode an Episode gereiht und diese Reihung unterliegt keiner dramaturgischen Regie. Die Reihung lässt sich von daher prinzipiell endlos fortsetzen und sie kann auch je nach Bedarf wieder ausgesetzt werden. Damit erfüllt das Prinzip der Reihe die Konditionen, die für einen Hypertext unerlässlich sind. Zugleich fällt die Rahmenerzählung denkbar einfach aus: im Zweifel stellt sie nichts weiter als einen Rahmen dar, in dem mehr oder minder beliebig erzählt werden darf. Jede Steigerung des Organisationsprinzips der Rahmenerzählung – von der zeitlichen Sukzession bis hin zu seriellen Erzählformen mit z.T. komplexen dramaturgischen Interferenzen – greift zwangsläufig auch in die Autonomie der Binnenerzählungen ein und lässt damit die vom Hypertextkonzept erwünschte freie Kombination der Elemente nicht mehr zu. Hyperfiction tendiert so zu extrem einfachen Rahmungsprinzipien noch weit unterhalb von Serienstrukturen. Wenn es also Rahmenerzählungen gelingt, sich im wesentlichen zurückzuhalten, allenfalls grobe thematische Vorgaben zu machen und dabei zugleich ein hohes additives Potential zur Verfügung zu stellen, das sich durch sukzessives Abarbeiten einlösen lässt, dann wird offenbar das optimale erzählerische Umgebung für Hyperfiction zur Verfügung gestellt. Die Qualität und das Geschick solcher Rahmenkonstruktionen sind abhängig von dem Grad an Konventionalisiertheit dieser Konstellation und das Funktionieren der narrativen Nuklei, also der auf diesem Wege integrierten Binnenerzählungen, stützt sich auf Vertrautheit oder kulturelle Eingeführtheit der Situation. Was dabei im optimalen Fall herauschauen kann, ist eine einigermaßen interessante Anthologie von kurzen Geschichten; ansonsten hat man es mit in ein anderes Medium transferierten Buchbindersynthesen zu tun, wobei noch nicht einmal das merkantile Interesse eines Verlegers dafür verantwortlich gemacht werden kann.

Problematisch an diesen zurückgenommenen Rahmenkonstruktionen ist vor allem der geringe Einfluss auf die Dramaturgie der gesamten Erzählung. Da narrative Nuklei montiert werden, wobei man als Autor/Rezipient allenfalls marginalen Einfluss auf die Abfolge hat, ist eine gezielte Dynamisierung im Lektüreprozess nicht denkbar: Sie ist entweder zufällig oder aber man hat es wenn überhaupt mit recht flachen Dynamiken zu tun. Der Aufbau von Spannung über einen langen narrativen Zusammenhang hinweg ist so kaum möglich. Man hat sich entweder mit dem merklich geschrumpften Spannungsbogen einzelner Episoden zufrieden zu geben oder aber den zufälligen Wechsel zur nächsten Episode notgedrungen als Spannung zu interpretieren. Die banale Rezeptionserfahrung, wonach Konfliktpotentiale

der Steigerung bedürfen, wenn die affektive Involviertheit auch nur einigermaßen anhalten soll, lässt sich im Bereich von Hyperfiction nicht bedienen. Das Konfliktpotential der Binnenerzählungen wird versuchen, das denkbar Höchste auszureizen, und trotzdem wird es tendenziell verschleifen. Über die Alternative, mittels der sich der Spielesektor aus dieser Bredouille befreit, nämlich über eine Steigerung der Geschwindigkeit der Handlungsabläufe, über diese Alternative verfügt das Geschäft des Erzählens hingegen nicht. Um eine solche Dynamisierung des Erzählprozesses oder vielmehr desjenigen der Lektüre einzuleiten, bedürfte es einer Rahmenerzählung, die unterschiedliche narrative Dynamikniveaus einigermaßen zuverlässig diskriminierte und in eine zeitliche Anordnung überführte, den Zugang zu unterschiedlichen Niveaus der Binnenerzählung also an bestimmte Quanten an Lektüreleistung bände. Die nach solchen strukturellen Überlegungen fällige Konzeption von Rahmenerzählungen tendierte durchaus zu jenen aus dem Spielebereich bekannten notdürftigen Rahmenkonstruktionen, die Topoi und Bildanlass stiften und Niveaus abgrenzen helfen, ansonsten aber möglichst schnell und unproblematisch erzählt sind.

Auch die Erzeugung von Volumen durch Redundanzen und möglichst geringfügiger Variation, wie sie im Spielesektor Gang und Gäbe ist, fällt im narrativen Bereich weitgehend flach: Erzählerische Schleifen sind aufgrund eingeschränkter Varianzen eben nicht sonderlich populär. Eine Ausnahme bilden vielleicht jene running gags, die man allerdings aufgrund der unplanbaren Kombinationen auf hypertextuellem Terrain auch nicht so recht ans Laufen bekommt. Die Erstellung des Materials für die hyperfictionalen Universen wird jedoch, wenn der Rückgriff auf Redundanzen entfällt, genauso aufwändig wie der Anspruch hoch ist.

Hyperfiction ist von daher entweder von einem äußerst komplexen Regelapparat abhängig oder aber dramaturgisch flach. Die Kombinationsfreiheit wirkt sich systematisch sinnverknappend aus, so dass es sich um ein strukturell triviales Genre handelt. Die in Hyperfictions strukturell angelegte Verschleifung der Grenzen von Autorschaft und Rezeption sabotiert zugleich den Funktionsprozess von Erzählungen. Dies kann einzig um den Preis verhindert werden, dass die Wahlen des Rezipienten vom Autor kontrolliert werden können. Damit werden allerdings die Freiheit der Wahl des Rezipienten und damit das Versprechen des Hypertextes zur bloßen Farce. Fülle und Endlosigkeit müssen wohl oder übel mit Erzähltexten erst einmal erzeugt werden. Im Falle von Hypertexten können sie jedoch noch nicht einmal zielgerichtet produziert werden, sondern es muss Überfluss geschaffen werden, nicht so sehr, weil man auf einen geneigten Rezipienten rechnen könnte, sondern weil es die Textsorte und vor allem ihre Ideologie verlangt.

Der Enthusiasmus, mit dem das Konzept von Hyperfiction trotz allem verfolgt wurde, verdankt sich einer grundlegenden Verkennung und vor allem einer Unterschätzung des konventionellen Rezeptionsprozesses von Narrationen. Trotz der Begrenztheit des Textes und der damit zugleich gegebenen Verfüg-

barkeit des Ganzen ist der Prozess der Rezeption von Texten, wie ein Blick selbst in traditionelle Hermeneutiken lehren kann, unabschließbar und gerade hierin liegt ja der Reiz. Die Verfügbarkeit des Ganzen ist die Voraussetzung der unausgesetzten Tätigkeit des Lesers, die im Übrigen noch nie ein Autor kontrollieren konnte. Die unausgesetzte Tätigkeit des Rezipienten im Akt der Interpretation verdankt sich der strukturellen Polyvalenz geschlossener Texte. Interpretation wird überflüssig, sobald Texte tendenziell eindeutig werden oder aber wenn sie ihre Selbstexplikation mitführen, und Interpretation wird unmöglich, sobald kein Ganzes mehr verfügbar ist. Interpretation und damit das Spiel der Lektüre funktioniert also in einem recht genau definierten Zwischenbereich, aus dem Hyperfiction jedoch genauso präzise herausfällt.

Unterschätzt wird demnach von den Enthusiasten der Netzliteratur der Eigenanteil des Rezipienten an der Konstituierung von Bedeutung: Man muss eben noch längst nicht notwendig auch schreiben, um auf literarischem Feld aktiv werden zu können. Nur handelt es sich bei der Konstruktion von Bedeutsamkeit und dem Zuweisen von Bedeutung um vollkommen verschiedene Tätigkeiten, bei denen auch nicht notwendig ein kulturelles oder soziales Gefälle angenommen werden muss. Wenn der Leser zum Autor wird, dann wird er nicht emanzipiert, sondern er wechselt schlicht in ein anderes Metier. Zugleich geht die Last der Erzeugung von Bedeutsamkeit und damit die Verantwortung für die ästhetische Qualität vom Produzenten auf den Rezipienten über: die Niveaus der Texte hierarchisieren zugleich Rezipienten. Rezeptions- und Produktionsniveaus fallen zusammen und die historische Ausdifferenzierung der Handlungsrolle Autorschaft wäre nur wenig erfolgreich gewesen, wenn sie durch beliebige Rezipienten ohne einen merklichen Niveauverlust übernommen werden könnte. Wenn das Schleifen der Autor/Rezipienten Differenz allein im Vertrauen auf Medientechnik unternommen wird, provoziert man, dass der Amateur<sup>24</sup> zur Universalie und damit zum Maßstab wird. Das mag vielleicht rührend sein, führt jedoch kulturell kaum nicht weiter. Die Delegation der Konstruktion von Bedeutsamkeit an den Rezipienten setzt damit auf das im Zweifel schwächste Glied im ästhetischen Konstruktionsprozess. Das Vertrauen in die ästhetische Produktivität des Publikums<sup>25</sup> ist historisch bereits zu oft strapaziert worden, als dass hier noch Illusionen erlaubt wären.

Ebenso wie die Aktivität des Rezipienten im Zuge der Lektüre wird der Effekt der Unverfügbarkeit eines Ganzen auf den Rezeptionsprozess zumeist unterschätzt: Texte, die nicht zumindest hypothetisch als Ganzes – und sei es auch nur als ein defizitäres wie im Fall von Fragmenten – betrachtet werden können, sind mittels Interpretation nicht zu verarbeiten. Eben diese Verfügbarkeit der Einheit, die die her-

---

<sup>24</sup> „Das Programm, das der isolierte Amateur herstellt, ist immer nur die schlechte und überholte Kopie dessen, was er ohnehin empfängt.“ (Enzensberger 1970, 169)

<sup>25</sup> Die Hofierung des Rezipienten passt zwar durchaus in die medientheoretische Landschaft, speist sie sich doch auch von dem Impuls der Cultural Studies (vgl. a. Leschke 2002), der allerdings selbst ähnlich problematisch (vgl. Leschke 2003) ist wie das Votum für die Aufhebung der Trennung von Autor und Rezipient.



meneutische Tradition nicht umsonst zum Werkbegriff verklärte, jedoch fehlt im Falle von Hyperfiction, die sich damit strategisch der Interpretation entzieht. Dies mag alles noch keineswegs tragisch sein, hat doch bereits Benjamin die Aura des Kunstwerks verabschiedet, so dass mit dem Verlust des Autor-Subjekts und der Interpretation allenfalls ein längst begonnener Prozess zu Ende geführt würde, nur sollte man sich auch darüber im Klaren sein, dass damit grundlegend in den Funktionsprozess des Erzählens eingegriffen wird. Was dann stattfindet, hat nicht mehr unbedingt etwas mit Erzählung zu tun, es ist vielmehr ein Spiel mit Texten wie ein Kreuzworträtsel ein Spiel mit Worten und Buchstaben ist. Zweifellos verlangt dieses Spiel seine eigenen Fertigkeiten und Kompetenzen, nur sind es nicht mehr vor allem die des Erzählens.

Fällt jedoch das Sinnpotential eines Textes weg, dann fällt konsequent gemäß der Benjaminschen Logik auch all das, was sowohl seinen Widerstand gegen die Zeit ermöglicht als auch jeweils Anlass zu neuer Rezeption geboten hat. Wir haben es also mit einem Verlust des Traditionswertes von Hyperfiction zu tun: die Lektüre eines Textes, die eben auch Konstruktion von Bedeutung ist, bleibt einmalig und wird als solche nicht dokumentiert. Die Bedeutung wird autonom produziert und sie bleibt einsam, ja sie ist noch nicht einmal kommunizierbar, da der Gegenstand in der individuellen Lektüre überhaupt erst hervorgebracht wird und mit ihr auch ebenso konsequent wieder verschwindet. Bedeutung wird zur Privatsache und ist damit nicht mehr traditionsfähig. Es gibt im Gegensatz zu traditionellen Texten schlicht kaum noch etwas, was überhaupt der Geschichte überantwortet werden könnte. Die Polyvalenz einer geschlossenen Konstruktion ermöglichte ihren Texten wenigstens einen historisch durchaus produktiven Traditionsprozess, Hyperfiction ist demgegenüber eben nicht tradierbar im Sinne einer Akkumulation und eines Wandels von Bedeutungen von verfügbaren Texten, sondern allenfalls als ein Spiel, das man vielleicht immer noch spielt.

Wie bei den meisten technologiebasierten medialen Innovationen, handelt es sich eben auch bei Hyperfiction um eine der „Erfindungen, die nicht bestellt“ (Brecht 1932, 127) wurden, wenigstens nicht von den Autoren. Und auch die Rezipienten verfügen offenbar über kein so nachhaltiges Interesse, dass es diesen Medienwechsel und seine neue Textsorte tragen könnte. Die Bilanz der vorgelegten formalästhetischen Analyse dieses Medienwechsels, die gleichermaßen von Medientechnologie und Medientheorie gezeugt wurde, ist fatal, so dass sich die Frage aufdrängt, was man denn mit Hypertexten machen kann wenn schon keine Erzählungen. Die erschreckend banale Antwort lautet: Man kann mit ihnen das machen, was immer schon mit Hypertexten gemacht wurde: man kann mit ihnen spielen und man kann Wissen organisieren.

## Literaturverzeichnis:

- Benjamin, Walter (1936): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. In: derselbe: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie. 11. Aufl., Frankfurt a. M. 1979, S. 7-44.
- Brecht, Bertolt (1932): Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. In: Derselbe: Gesammelte Werke in 20 Bänden. Bd. 18, 133.-137. Tsd., Frankfurt a. M. 1990, S. 127-134.
- Bolter, David Jay (1991): Writing Space. The Computer, Hypertext and the History of Writing. Hillsdale, New Jersey – Hove and London 1991.
- Dotzler, Bernhard (2000): Virtual Textuality oder Vom parodistischen Ende der Fußnote im Hypertext.
- Enzensberger, Hans Magnus (1970): Baukasten zu einer Theorie der Medien. In: Kursbuch 20, März 1970, S. 159-186.
- Flusser, Vilém (1989): Die Schrift: hat Schreiben Zukunft? 2. erg. Aufl., Göttingen 1989.
- Hegel, Georg W.F.(1971): Vorlesungen über die Ästhetik. 1. u. 2. Teil, hg. v. Rüdiger Bubner, Stuttgart 1971
- Idensen, Heiko (1995): Hypertext als Utopie. Entwürfe postmoderner Schreibweisen und Kulturtechniken.
- Idensen, Heiko (1996): Schreiben/Lesen als Netzwerk-Aktivität. Die Rache des (Hyper-)Textes an den Bildmedien. In: Klepper, Martin; Mayer, Ruth; Schneck, Ernst-Peter [Hrsg.]: Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters. Berlin, New York 1996, S. 81-107.
- Idensen, Heiko (1997): Hypertext-Fröhliche Wissenschaft? In: Warnke, Martin; Coy, Wolfgang; Tholen, Georg Christoph [Hrsg.]: HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien. Basel, Frankfurt a. M. 1997.
- Idensen, Heiko (2000): Hypertext, Hyperfiction, Hyperwissenschaft. Von der Hyperfiction zu kollaborativen Online-Projekten. Simulation eines Vortrags vom 18.4. 2000 in Karlsruhe, Museum für Literatur am Oberrhein.
- Möckel-Rieke, Hannah (1996): Der virtuelle Text. In: Klepper, Martin; Mayer, Ruth; Schneck, Ernst-Peter [Hrsg.]: Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters. Berlin, New York 1996, S. 68-80.
- Leonhard, Rudolf (1924): Technik und Kunstform. In: Schneider, Irmela [Hrsg.]: Radio-Kultur in der Weimarer Republik. Tübingen 1984, S. 67-72.
- Leschke, Rainer (2002): Die Verneigung vor dem Publikum. In: Navigationen 4, 2002, S. 101-116.
- Leschke, Rainer (2003): Einführung in die Medientheorie. München 2003.
- Saussure, Ferdinand de (1916): Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft. Hrsg. v. Ch. Bally u. A. Sechehaye. 2. Aufl. Berlin 1967.
- Schneider, Irmela (1981): Der verwandelte Text. Wege zu einer Theorie der Literaturverfilmung. Tübingen 1981.
- Walter, Klaus (2002): Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. Siegen 2002