

Andjelka Ž. Krstanović*
Universität in Banja Luka
Philologische Fakultät
Lehrstuhl für Germanistik

LITERATUR ALS HYPERTEXT IM WEB ODER HAT DIE LITERATUR EINE DIGITALE ZUKUNFT?*

Original scientific paper
UDC 004.55+82

<https://doi.org/10.18485/kkonline.2022.13.13.8>

Nachdem Jay David Bolter und Michael Joyce 1987 auf der First Hypertext Conference Storyspace als Programm für Hyperfiction vorgestellt haben, trat auf der literarischen Szene eine neue Gestalt von Literatur auf, deren Entwicklungslinien schwer vorauszusehen waren. Das digitale Zeitalter hat somit mit seinen unüberschaubaren Möglichkeiten auch die Sphäre Literatur umfasst. Hypertext in Genettes Bedeutung der Überlagerung von Texten bekam nun eine neue Ausprägung nicht nur in Bezug auf die Relation Autor - Text, sondern auch in Bezug auf die Relation Autor - Leser. Die Autoren nutzten die neuen Möglichkeiten der Textgestaltung und veröffentlichten ihre Werke in Programmen Hypercard und Storyspace. Ihre Hypertexte wiesen eine nicht-lineare Struktur auf und der Leser bewegte sich frei durch das Geflecht dank einer alternativen Navigation durch Hyperlinks.

Dieser Beitrag hat zum Gegenstand den Hypertext, dessen Konsequenzen für die Produktion von Literatur bzw. für die Autorschaft, Vermittlung und Rezeption hinterfragt werden. Insbesondere werden in der Analyse die Aspekte der Vernetzung von Text, dessen Offenheit, Entwicklung in Richtung Multimedia und die Angewiesenheit der Autoren auf eine Interaktion mit dem Nutzer berücksichtigt. Nicht zuletzt wird in die Analyse die Grenzüberschreitung zwischen Text und Leser einbezogen sowie das künftige Potenzial des Lesers als Kreators.

Schlüsselwörter: Hypertext, Hyperfiction, Multimedia, Mitschreibprojekte, Autorschaft, Interaktivität.

1. Einleitung

Seit den 1990er-Jahren bekommt die Literatur eine neue Gestalt im neuen Medium, sie wird etwa als eine revolutionäre Erscheinung erfasst, die in der Kritik oft mit den Umbrüchen, welche die Gutenberg-Ära mit sich gebracht hat, verglichen wird. Die Autoren nutzen computerisierte Textverarbeitung (vgl. Engelmeier, 2017: 31) und auf diese Weise entstehen hyperfiktionale Projekte, die unter dem Sammelbegriff digitale Literatur (vgl. Simanowski, 2002) oder Netzliteratur (vgl. Gendolla & Schäfer, 2003) bekannt wurden. Dank den computerbasierten Medien werden seitdem sowohl

* Filološki fakultet, Petra Bojovića 1A, 78 000 Banja Luka, Bosna i Hercegovina; e-mail: andjelka.krstanovic-jankovic@flf.unibl.org.

** Der vorliegende Beitrag lehnt an die ursprüngliche Fassung des Referats an, das bei der Zweiten Internationalen Tagung zur Angewandten Germanistik in Miskolc im Jahr 2018 präsentiert wurde.

die Autoren als auch die Rezipienten mit der Form des Hypertextes konfrontiert. Laut Lamping bezeichnet Hypertext „eine multi-lineare, netzförmige Organisation von Segmenten durch `Hyperlinks`, die dem Leser eine alternative Navigation durch das Gesamtdokument erlaubt“ (2009: 387). Das inzwischen entwickelte globale World Wide Web Medium führte zu unzähligen Möglichkeiten der Vernetzung von einzelnen Segmenten in Hypertexten.

Der Hypertext in Genettes ursprünglicher Bedeutung der Überlagerung von Texten wird im Netz zur technischen Basis, auf der literarische Artefakte als Hyperfiction erscheinen. Diese Umstellung bot den Autoren mehr Freiheit an, denn sie konnten jetzt ihre Werke ohne komplizierte Verträge mit Verlagshäusern im Netz frei produzieren und vermitteln, allerdings unter der Voraussetzung, dass sie sich im technischen Umgang mit dem Computer gut auskennen. Die Demokratisierung der Produktion führte zu einer unübersichtlichen Zahl von veröffentlichten Hypertexten, die als Experimente oft kurzlebige Erscheinungen waren und sich zwischen hochästhetisierten und banalen Strukturen bewegten.

Die englischsprachigen Autoren, die sich in der neuen Literaturform erfolgreich profilierten, benutzten seit den 1980er-Jahren die speziellen Softwares `Storyspace` und `Hypercard` und entwickelten auf diesen auf Hypertext basierten Plattformen literarische Geschichten. In Deutschland setzt die positive Bewertung von Hypertext-Stories im Jahr 1995/96 ein, als der erste Wettbewerb zur Netzliteratur von *Die Zeit* und IBM organisiert wird. Auf diesem Wettbewerb wurden von den Literaturkritikern Preise für die besten Hypertext-Versuche verliehen. Nach den 1990er-Jahren erlebt die Netzliteratur einen Boom, deren Potenzial und die Prognose der Entwicklung im Medium Internet schwerlich voraussehen waren.

Da die Literatur als Hypertext eine neue Form gewinnt, fordert sie zugleich vom Leser eine neue Form des Rezipierens, die vor allem auf der Interaktivität basiert. Der Autor wird nicht mehr als eine übergeordnete Instanz begriffen, er produziert vielmehr offene Schöpfungen, die vom Leser weiter gestaltet und entwickelt werden. Die Hypertexte brechen also mit der traditionellen linearen Struktur ab, die Texte werden auf der Bildschirmfläche als einzelne Segmente verteilt, die, durch Hyperlinks vernetzt, ohne eine bestimmbare Anordnung rezipiert werden.¹ Eine weitere Konsequenz dieser

¹ Johannes Auer, einer der einflussreichen Theoretiker in diesem Bereich, hat in seinem Beitrag „7 Thesen zur Netzliteratur“ (2000: <https://www.netzliteratur.net/thesen.htm>, abgerufen am 22.07.2022) die Netzliteratur in Bezug auf ihre Grundmerkmale erforscht und dabei sieben Thesen aufgestellt. Nach Auer kann der Leser im Internet nicht gleichzeitig Autor sein, denn in einem fiktionalen Text muss die Entscheidungsmöglichkeit des Lesers vom Autor beschränkt werden. Dennoch ist das traditionelle Konzept des Autors durch die medialen Möglichkeiten des Internets in Frage gestellt. Er betrachtet ferner den Hyperlink als aktuelles Mittel zur Gestaltung von fiktionalen Texten im Internet, geht aber künftig auch von

Gestaltung ist, dass die neue Form als Flächenerscheinung wahrgenommen wird, sie wird sowohl visuell als auch strukturell nicht mehr zeitlich im Sinne eines Nacheinanders erfasst. So wird die Literatur zu einem räumlichen Phänomen, das keine Spannung anhand der Progressivität der Geschichte innerhalb einer sequenziellen Ordnung aufbaut. Solche Versuche der Aufhebung der These von Lessing, die Literatur sei zeitgebunden, da sie eine Handlung, ein „Aufeinander folgend“ präsentiert, bzw. deren Umwandlung in die These, sie könne auch räumliche Gestalt annehmen, gab es bekanntlich schon in der Zeit der historischen Avantgarde und Neoavantgarde. Diese historisch belegbaren Tendenzen gewinnen aber in der Netzliteratur eine radikalere und durch das Potenzial der neuen Technologie viel komplexere Ausprägung. Die avantgardistischen Versuche der Verflechtung des visuellen Mediums mit verbalen Segmenten und der raumorientierten Verteilung von Textfragmenten waren immer von den Potenzialen des Printmediums bestimmt, man konnte dementsprechend nur mit fixer visueller Gestaltung operieren. Das Internet aber bietet die Möglichkeit einer weiteren Entwicklung der Intermedialität an, sodass die Autoren mit anderen Medien und deren Verflechtung mit dem verbalen Material komplexer operieren. Es werden Filme, Grafiken, Videoclips, Toneffekte und Ähnliches einbezogen und alle benutzten Materialien interagieren mit den Textsegmenten, wobei sie auch als eigenständiges Kommunikationspotenzial projiziert werden. Für diese intermediale Vernetzung in hyperfiktionalen Werken ist der Ausdruck Hypermedia, auch Multimedia geläufig. Die anfänglichen Experimente mit dem Hypertext, dessen Segmente durch Links vernetzt und vom Leser/Nutzer weiter navigiert wurden, haben sich also allmählich zu komplexeren Formen entwickelt, in denen auch andere Medien einbezogen wurden. Somit wurde die Frage, ob Hyperfiction ausschließlich als literarische Erscheinung zu betrachten ist, erschüttert.

Sich an die ausgeführte Entwicklungslinie haltend, werden folgend drei Hypertexte als Pioniere der deutschen Netzliteratur dargestellt, um zu veranschaulichen, welche Konsequenzen sich aus dieser neuen Form für den Autor, Text und Nutzer ergeben.

anderen Potenzialen der Entwicklung aus, z. B. von akustisch und optisch gesteuerten Interfaces. Auer unterscheidet unter These 4 zwischen elektronischen, digitalen und Netz-Texten, wobei er der Netzliteratur die einzige Existenzmöglichkeit im Computernetz zuspricht und dabei nicht ausschließt, dass auch digitale Literatur zur Netzliteratur werden kann. Anlehnend an die These von Reinhold Grether schreibt er der auf dem Bildschirm rezipierenden Netzkunst zwei weitere Ebenen zu – eine technische (Programmierung) und eine soziale (Interaktion der Nutzer). Die These 6 als vorletzte These bestätigt, dass die Internetkunst an die Avantgardekonzepte anlehnt, und die abschließende These 7 hebt die Notwendigkeit der Kongruenz von Inhalt und Form auch in der Netzliteratur hervor.

2. Das Korpus im deutschsprachigen Raum

Die erste Hyperfiction von Susanne Berkenheger *Zeit für die Bombe* gewann 1997 den Pegasus-Wettbewerb der Zeitung *Die Zeit* und setzte somit eine erfolgreiche Karriere der Autorin im Bereich Netzliteratur in Gang. Der Roman erschien im Internet:

Sie hatte sich eben alles ganz anders vorgestellt! Der Bahnhof - ein zwitscherndes Gewölbe mit lachenden Kiosken, flatternden Zeitungen und Tauben, die sich aufregten - so hätte es sein sollen. Doch nichts davon hatte sie angetroffen. Kein Bahnsteig lag faul in der Sonne, der Augenblick summte kein bißchen, sondern plumpste wie ein unverzeihlicher Fehler in Veronikas Magen. Sie stand am falschen Bahnhof. Vladimir, Veronikas Magier der Bahnhöfe, wartete sicher an einem der ganz anderen Bahnhöfe - Moskau war ja voll davon. Gewiß hatte er wieder das ganze Rußland unterm Arm, dachte Veronika. Ihr könnt Euch vielleicht vorstellen, wie sie nach Luft schnappte, ganz erschüttert vom heftigen Laufen und mit stechenden Schmerzen in der Seite. "Taxi!", "Taxi!" wedelte ihr Stimmchen vor dem falschen Bahnhof mit dem falschen Mann drin. An beiden hatte Veronika doch einfach vorbeifahren wollen. Iwan hätte sich die Augen ausgeschaut, sie hätte von weitem gewunken und alles wäre klar gewesen. Die Wahrheit hätte kurz gebrannt wie ein Wodka. Die Realität brannte da ganz anders. Erst als sie Iwan auf sich zustürzen sah, hatte sie gedacht: Um Himmels willen, nichts wie zurück, und war gestolpert - ausgerechnet in Iwans Arme.

Abb. 1 *Zeit für die Bombe* (<http://www.berkenheger.netzliteratur.net>, abgerufen am 12.09.2022)

Zeit für die Bombe, wie die Abbildung 1 zeigt, präsentiert eine Geschichte, die sich in Russland abspielt und um das Motiv der Bombe kreist. Die Hauptprotagonistin Veronika bekommt von Vladimir den Auftrag, die Bombe für die „Rettung der russischen Seele“ einzusetzen, verliert sie aber an Iwan, in dessen Hände der Bombenkoffer gerät. Die Bombe wird aber schließlich durch den Leser entzündet. Es ist eine spannende Geschichte, die zuerst in einer linearen Abfolge beginnt. Danach navigiert der Leser mittels Hyperlinks durch die Textsegmente, die in verschiedenen Farben erscheinen und durch markierte Wörter und Zeichen dem Leser die Signale geben, wie er in der Geschichte weiter surfen kann.

Indem der Leser/Nutzer auf den jeweiligen Link klickt, wählt er auch eine bestimmte Perspektive, durch welche die Geschichte präsentiert wird. Er bekommt ferner Hinweise von der Autorin und wird von ihr unmittelbar angesprochen, sodass er in der Vielfalt der Möglichkeiten zuletzt doch von der Autorin gesteuert wird. Der Leser/Nutzer genießt einerseits die Freiheit und kann die Geschichte nach beliebigen

Versionen zusammensetzen, er wird aber andererseits innerhalb der Vernetzungsstruktur in dieser Freiheit kontrolliert. Die spannendste Stelle, an der das Aktivierungspotenzial des Lesers bis zum Äußersten getrieben wird, ist die Stelle, an der der Leser/Nutzer durch das Anklicken des bestimmten Links die Bombe zur Explosion bringt. Danach werden ihm Vorwürfe von der Figur Iwan erteilt. Das Phänomen, dass der Leser in den Erzählvorgang einbezogen wird, gab es auch in der Printliteratur, das Neue daran ist aber, dass er durch eine konkrete physische Tat des Klicks den Erzählvorgang steuert und als Strafe, wie Dieter Lamping bezüglich dieses Hypertextes anführt, möglicherweise eine konkrete Vergeltung in seinem realen Leben in Kauf nehmen muss:

So wird [...] in S. Berkenhegers Hyperfiction *Zeit für die Bombe* (1997) der Leser in die Position von Iwan versetzt, der einen Koffer mit einer Bombe entdeckt hat und nun versucht ist, den Zeitzünder auszulösen. Nach der Auslösung durch den Klick des Lesers macht Iwan diesem Vorwürfe, sich in der warmen Stube an seinem Unglück zu weiden und droht mit einer Handgranate. Diese kommt dann zwar nicht zum Einsatz, aber die `Bestrafung` des Lesers wäre durch einen Crash des Computers durchaus möglich (2009: 389).

Somit kommen die Potenziale der neuen Technologie ins Visier, die in dieser Hyperfiction nur zum Teil erschöpft sind. Das Ganze basiert bei Berkenheger immer noch auf Textsegmenten ohne Inanspruchnahme der anderen Medien, und sie behält zum Teil auch die lineare Abfolge nicht nur am Anfang, sondern auch durch die Zwischentexte, die in Pausen zwischen zwei Textblöcken auf dem Bildschirm erscheinen und dadurch die Progressivität der Geschichte aufrechterhalten. Allerdings gibt es bei Berkenheger auch die Möglichkeit der Verirrung des Lesers/Nutzers, wenn er zum Beispiel auf einen falschen Link klickt, was ihn dann zu einem erneuten Versuch zurücksteuert. Am Ende der Geschichte angelangt, kann der Leser/Nutzer durch einen bestimmten Link wieder zum Anfang der Geschichte zurückkehren. So wird ein sympathisches und spannendes Spiel mit dem Leser/Nutzer vollzogen, indem er immer wieder aktiviert wird. Dass die Geschichte auf jeglichen Zusammenhang verzichtet, belegt die Hauptprotagonistin am Ende, indem sie zugibt, dass sie keine Zusammenhänge aus dieser Geschichte in Russland nachvollziehen kann.

Eine weitere Hyperfiction, welche anhand von Potenzialen der neuen Technologie zur Multimedia entwickelt wurde, ist das Bilderdrama *Die Aaleskorte der Ölig*, das

1998, also ein Jahr nach *Zeit für die Bombe* erschien und ebenso den Pegasus Wettbewerb gewann. Folgend wird ein Ausschnitt aus dem Drama dargestellt:



Abb. 2 *Die Aaleskorte der Ölig* (<http://www.aaleskorte.de/anfang.htm>, abgerufen am 14.9.2022)

Die Aaleskorte der Ölig unterzeichnen Frank Klötgen und Dirk Günther. Wie aus der Online-Titelseite zu entnehmen ist, beruht dieser Hypertext auf der Aktivierung des Nutzers, und zwar viel intensiver als das in *Die Zeit für die Bombe* der Fall ist, da hier der Leser/Nutzer durch den Klick auf die dargebotenen Links die Zusammenstellung des ganzen Dramas bewirkt. Auf dem Bildschirm erscheinen die Fotos der Protagonisten und die Hinweise für den Leser/Nutzer. Nach dem Klick auf das jeweilige Foto wird die Regieanweisung angezeigt und die weitere Bilderfolge ist durch die gewählte Perspektive bestimmt. Das ganze Drama ist abgeschlossen, wenn 20 Bilder in der Reihenfolge präsentiert werden. Der Leser/Nutzer kann die Perspektive wählen und durch die Regieanweisungen das Drama zusammenstellen, wobei er auch verschiedene Versionen zur Geltung bringen kann. Er hat aber nicht die Freiheit, die Figuren zu tauschen und zu erweitern oder die eigenen Regieanweisungen zu benutzen. Das heißt, dass der Nutzer nur unter der angegebenen Auswahl eine

Entscheidung treffen kann. In diesem Hypertext wird das Bild mit den Textblöcken kombiniert, was ihn zur Hypermedia oder Multimedia macht.

Eine weitere Stufe der Entwicklung des Hypertextes stellen die Mitschreibprojekte dar. Unter einem Mitschreibprojekt wird die verteilte Autorschaft in einer Hyperfiction verstanden. Der ursprüngliche Hypertext bietet nun die Möglichkeit an, den Nutzer zum Koautor zu machen, und zwar in einem komplexen Gebilde, das mit Text, Ton, Bild, Film etc. operiert.

Der bekannte deutsche Wegbereiter der Mitschreibprojekte *Assoziations-Blaster* wurde 1999 von Dragan Espenschied und Alvar Freude gegründet.



Abb. 3 *Assoziations-Blaster* (<https://www.assoziations-blaster.de>, abgerufen am 14.9.2022)

Auf der Titelseite des *Blasters*, wie aus der obigen Abbildung zu entnehmen ist, erscheinen Informationen über das Projekt und die Hinweise für die Autoren. Das Projekt gründet auf der Interaktivität der Nutzer. Jeder Nutzer kann den eigenen Text hinzufügen. Zugleich hat er die Möglichkeit, durch die vorhandenen Texte zu surfen. Sie sind aber nicht linear präsentiert, sondern vernetzt, sodass der Leser von einem Text zum anderen springen kann, sich dabei an die Stichworte haltend. Die Stichworte bieten Assoziationen an, welche die bestimmten Textsegmente miteinander verbinden. Der Nutzer hat die Möglichkeit, eigene Kommentare zu den Texten hinzuzufügen. Die positiven Kommentare über die Texte eines Nutzers ermöglichen ihm Punkte, nach

denen er Beurteilungen der anderen Texte vermitteln kann. Der *Blaster* ist ein dicht vernetztes Hypertext-Gebilde und ermöglicht auch Zugang zu den Texten auf anderen Webseiten.

3. Autor – Text – Leser

Das vorliegende Korpus verdeutlicht, dass es sich beim Hypertext nicht nur um ein neues literarisches Genre handelt, wie Beat Suter anführt (1999: <https://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm>, abgerufen am 01.06.2022), sondern im Hinblick auf das zugrundeliegende Potenzial der neuen Technologie und die multimediale Gestaltung des Textes auch um eine neue Art der Literatur oder, wie Nina Hautzinger noch präziser definiert, um eine neue Kunstform (2014: www.berlinerzimmer.de/eliteratur/hautzinger/hautz3.htm, abgerufen am 10.01.2018). Sich im Netz etablierend, bringt der Hypertext radikale Veränderungen mit sich in Bezug auf die Autorschaft, Textgestaltung und das Verhalten des Lesers.

Vom Autor wird zum einen eine zusätzliche Kompetenz im Umgang mit dem Computer verlangt. Zum anderen genießt jeder Autor unabhängig von Printmedien die Möglichkeit der freien Distribution seiner Werke, womit die Netzliteratur eine Demokratisierung der Autorschaft verbreitet. Schäfer unterstreicht in seiner Untersuchung, dass die Erweiterung der Vermittlung von Literatur zu einem ausgeprägten Zeichen der globalen World Wide Web-Ära im Bereich Literaturbetrieb geworden ist (2013: 484). Auf diesem Hintergrund melden sich im Internet viele Hobbyschriftsteller, Schreibwerkstätte und personale Blogs, die hyperfiktionale Werke frei distribuieren. Im enormen Universum an entstandenen Texten erscheinen auch Werke der namhaften Autoren, z. B. *Das Autopol* (1997) von Ilija Trojanow, *Neid. Privatroman* (2008) auf der Homepage von Elfriede Jelinek oder *Freinacht* (2017) als Mitschreibprojekt von Thomas Lang. Symptomatisch dabei ist, dass sich die renommierten Autoren nach dem Experiment im Netz meistens für die Buchform entscheiden. Thomas Ernst hat sich mit Autoren Florian Meimberg und Tilman Rammstedt befasst, deren Mitschreibprojekte zuletzt in der Buchform fixiert waren. Ernst sieht diesen Umstand als Konsequenz einer Transformationsperiode, in der das Potenzial eines offenen Interagierens zwischen Autor und Leser noch nicht zum Vorschein kommt und die Abhängigkeit von der tradierten, urheberrechtlich geschützten Veröffentlichung stark ausgeprägt ist (vgl. 2017: 163).

Dank der neuen Technologie verwandeln die Autoren die ursprüngliche Idee von einem Allkunstwerk, wie sie beispielsweise in der Romantik oder in der Avantgarde

proklamiert wurde, in komplexere Schöpfungen, denn sie sind innerhalb der hypermedialen Projekte nicht nur auf fixe Formen aus anderen Medien angewiesen (in den Printmedien waren das vor allem Grafiken, Bilder, neue Typografie usw.), sondern sie beziehen nun, wie schon weiter oben erwähnt, Videoclips, Ausschnitte aus Fernsehsendungen, Filme, Musik und Ähnliches ein. Dadurch werden auch die neuen Kompetenzen vom Autor verlangt, die sich unmittelbar auf das Werk reflektieren, das nicht mehr als pure literarische Erscheinung zu betrachten ist.

Schließlich gestalten die Autoren ihre Werke in der Interaktion mit dem Leser, was zur Verminderung oder gar Aufhebung der Stellung des Autors als einer souveränen Instanz führt. Dieser Umstand knüpft an die Tendenzen, die schon im 20. Jahrhundert dazu geführt haben, die Position des Autors zu relativieren. Es sei an dieser Stelle an Roland Barthes und seine These vom Tod des Autors zu erinnern (2000: 146). Barth bestreitet in seiner Studie die Autorschaft als alleinige Kontrollinstanz der Sinnggebung in einem literarischen Werk und verlegt den Fokus auf die Sprache bzw. auf die Bezüge zu anderen Texten, denen ein Autor unterordnet ist, sowie auf den Leser, der nun zu einer neuen sinnstiftenden Instanz wird.

Der Hypertext unterscheidet sich erheblich von einem Text in der Printliteratur. Der Autor verbindet die Textsegmente nicht mehr linear, sondern sie werden durch Hyperlinks räumlich vernetzt und sind auf eine Interaktivität mit dem Leser angewiesen. Reinhard Döhl verweist auf zwei Änderungen, die sich aus der komplexen Form der Hyperfiction ergeben, die er übrigens als eine neue Kunstform im Internet betrachtet: Erstens kommt es zur „Aufmerksamkeitsverschiebung des Lesers vom Text zum Sprung“ und zweitens zur „Diskrepanz von Theorie und Praxis“, weil sich die theoretischen Ansprüche an die Hyperfiction ästhetisch schnell erschöpfen, wenn man diese Strukturen dem traditionellen Erzählen unterordnet (2000: https://www.netzliteratur.net/computertext_netzkunst.htm, abgerufen am 01.09.2022). Die Struktur des Hypertextes ist umso komplexer, als das Potenzial der möglichen Verbindungen zu anderen Sequenzen größer wird. Die unmittelbare Konsequenz dieser Nicht-Linearität bzw. der Vernetzung der Texte, wie Nina Hautzinger in ihrem Beitrag ausführt, ist die Unmöglichkeit, die Netzliteratur in der Printform zu verwirklichen (2014: www.berlinerzimmer.de/eliteratur/hautzinger/hautz3.htm, abgerufen am 10.01.2018). Da räumlich verstreut mit mehreren Ein- und Ausgängen haben die Texte keinen Anfang und Schluss, sondern sie fungieren als flexible Gebilde, die dank einer offenen Form verschiedene Variationen zur Verfügung stellen. Daraus ergibt sich die

Polyperspektivität als ihre Grundeigenschaft. Da sie ferner als offene Form ohne organische Einheit rezipiert werden, sind die Hypertexte im Lichte einer Polysemantisierung zu betrachten, die auf einen einheitlichen Zusammenhang nicht hinauslaufen. Die variable vernetzte Struktur eines Hypertextes oder einer Hypermedia wird insbesondere in Mitschreibprojekten zu einem progressiven Gebilde erweitert (vgl. Suter, 1999: <https://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm>, abgerufen am 01.06.2022). Die Variationen innerhalb einer flexiblen Form verwandeln sich somit in Fragmente innerhalb einer progressiven Struktur in Entstehungsphase, die in Mitschreibprojekten dank der Beteiligung mehrerer Autoren immer weiter korrigiert und erweitert wird. Die Mitschreibprojekte, wie das oben genannte Beispiel zeigt, erweisen die Tendenz der Entwicklung einer kollektiven poetischen Schöpfungskraft. Sie wird zurzeit insbesondere in sozialen Netzen weiter gefördert.

Die Rezeptionsbedingungen in einer Hyperfiction ziehen mit sich neue Lesestrategien. Dem Rezipienten wird im Vergleich zum Zeitalter des Buchdrucks eine andere Rolle zugeschrieben. Berbeli Wanning untersucht die Voraussetzungen des digitalen Lesens aus drei Perspektiven, indem sie die Struktur des Hypertextes, die Lesestrategien und die Kompetenzen des Lesers in die Analyse einbezieht. Nach Wanning ist der Hypertext durch eine multilineare Organisation gekennzeichnet, er kann Verbindungen zu anderen Medien aufweisen und mittels der aufgestellten Links vielfältige Verknüpfungen zur Verfügung stellen. Allerdings sind die Angebote der Verknüpfung nicht hierarchisch konzipiert, sodass der Leser bei der Auswahl der Lesewege an Selbstständigkeit gewinnt. Der Leser ist mit einem nicht-linearen Lesen bzw. mit einem performativen Lesen konfrontiert. Es wird vom Leser/Nutzer also eine Erweiterung der Lesefähigkeiten eingefordert, denn die „Qualität der Texte, die fiktional und poetisch sind, hängt nun nicht mehr nur von der künstlerischen Sprachverwendung oder dem intelligenten Aufbau der Handlung ab, sondern auch von der Art des Linkeinsatzes“ (Wanning, 2015: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/bd-2015-0109/html?lang=de>, abgerufen am 01.09.2022). Der Leser wird somit zum Mitgestalter des literarischen Werkes. Die Entwicklung seiner aktiven Rolle lässt sich vom Navigieren innerhalb der dargebotenen Möglichkeiten bis zur Korrektur und Erweiterung des Vorhandenen verfolgen. In Mitschreibprojekten macht ihn seine eigenständige Kreation zum Koautor. Die Grenzüberschreitung zwischen Autor und Leser vollzieht sich somit im Umstand, dass der Leser/Nutzer zugleich Rezipient und Autor ist. Wie sich im vorliegenden Hypertext *Zeit für die Bombe* und in der Multimedia *Aaleskorte der Ölig*

zeigt, ist die aktive Rolle des Lesers/Nutzers darin ersichtlich, dass er je nach Wahl der dargebotenen Links den semantischen Schlüssel der Geschichte determiniert. Ein weiterer Vorteil für den Leser/Nutzer ist, dass er jeden Schritt auch irreversibel machen kann, was ihm ein offenes Spiel mit dem Text erlaubt. Der Rezipient ist zudem nicht mehr darauf angewiesen, sich mit der dargebotenen Illusion zu identifizieren, vielmehr wird er selbst zum Kreator der diegetischen Welt. Die Grenzüberschreitung auf der Relation Text - Leser bekommt nun eine viel komplexere Ausprägung als in der Printliteratur. Der Leser/Nutzer kann sogar, wie z. B. *Zeit für die Bombe* belegt, durch eine konkrete physische Tat in seinem realen Leben in das fiktionale Universum einbezogen werden.

Allerdings ist bei der neuen Rolle des Lesers nicht zu übersehen, dass er neben dem spielerischen Reiz des Suchens in der Erschließung der semantischen Ebene auch überfordert sein kann. Simanowski verweist in seinem Beitrag auf die Warnung von Uwe Wirth, der Leser könne wegen der endlosen Verlinkung einer semantischen Orientierungslosigkeit verfallen (2013: www.dichtung-digital.com/homepage/text-kritik-intro.htm, abgerufen am 02.09.2022). Die Mitschreibprojekte bieten dem Nutzer in dieser Hinsicht mehr Freiheit an. Er kann ohne Last einer übergeordneten semantischen Intention frei mitwirken, eigene Fragmente einfügen und das angebotene Projekt unter Wahrnehmung des gruppenorientierten Austausches weiter erweitern. Bei diesen Konzepten ist nach Simanowski auch Vorsicht geboten. Zwar ist das Kommunikationspotenzial auf globaler Ebene zu begrüßen, aber die Ebene des ästhetischen Wertes lässt in Mitschreibprojekten zu wünschen übrig: „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“ (ebenda).

4. Fazit

Aus der vorliegenden Analyse ergibt sich das Fazit, dass die Hyperfiction eine parallele Erscheinung zur Printliteratur ist. Sie hat zumindest zu der gegenwärtigen Zeit die Printliteratur nicht ersetzt. Außerdem ist sie eine relativ neue Erscheinung, die in der Entwicklung begriffen ist. Um die Möglichkeiten ihrer Potenziale und die Prognose der weiteren Entwicklung ausführlicher zu untersuchen, bedarf es weiterer Forschungen. Festzuhalten ist, dass der Hypertext als neue Erscheinung die Rolle des Autors und des Lesers sowie die Beschaffenheit der Texte erheblich verändert hat. Die

Texte erscheinen als das im Raum verstreute dichte Gefüge, durch Hyperlinks vernetzt. Der Autor bietet das Grundgerüst an, auf dem der Leser mittels der Navigation an der Mitgestaltung aktiv beteiligt werden kann. Der Rezipient wird zum erweiterten Autor, aber auch zum eigenständigen Kreator der Texte. In Bezug auf die dynamische Entwicklung der Hyperfiction, die durch den rasanten Fortschritt der Informationstechnologie immer komplexer wird, hält Nina Hautzinger in ihrer Untersuchung Folgendes fest:

Es bleibt abzuwarten, welche Richtung Netzliteratur einschlägt und welche künstlerische und soziale Relevanz ihr zukommt. Mit ihr könnte eine neue Kunstform entstehen, die Ausdruck der modernen Informationsgesellschaft ist. Ob dieses Potenzial jedoch realisiert wird, kann letztendlich nur die Zukunft zeigen (2014: www.berlinerzimmer.de/eliteratur/hautzinger/hautz3.htm, abgerufen am 10.01.2018).

Allerdings gibt es auch viel kritischere Bewertungen der Netzliteratur und ihrer Zukunft. So Christian Bennes Äußerung, der ihr jegliche Zukunft abstreitet:

Lesen im Internet ist wie Musikhören übers Telephon. [...] Literatur im Netz ist eine Totgeburt. Sie scheitert schon als Idee, weil ihr Widersinn womöglich nur noch von Hörspielen aus dem Handy übertroffen wird. [...] Literatur [...] kann allein in der Schrift von Generation zu Generation weitergegeben werden. Littera scripta manet. [...] Noch viel weniger als das Buch wird sie (die Internet-Literatur) in der Lage sein, eine moderne literarische Öffentlichkeit zu schaffen. Im Netz sind allen Chats zum Trotz, Lektorat und konstruktive Kritik so unvorstellbar wie ein WWW-Äquivalent zu dem Tisch mit den Neuerscheinungen. Im gigantischen Durcheinander des Internet regiert Zufall, nicht Qualität (Zit. nach Suter, 1999: <https://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm>, abgerufen am 01.06.2022).

Es ist sicherlich nicht zu bestreiten, dass die Netzliteratur dank der Informationstechnologie ein enormes Potenzial zu bieten hat. Ebenso ist der Umstand nicht zu übersehen, dass die Demokratisierung der Distribution und der Beteiligung der Nutzer an der Gestaltung der verschiedenen Netzprojekte zu einer enormen Zahl an veröffentlichten Texten geführt hat, deren Qualität, nach ästhetischen Maßstäben urteilend, oft umstritten ist. Der serbische Netzforscher Saša Radojčić schlägt in seiner

Untersuchung der literarischen Blogs die Errichtung eines allgemein verbindlichen ästhetischen Filters vor (Radojčić, 2009: 63) Diese Überlegungen könnte man etwa auf die Netzliteratur im Allgemeinen übertragen. Die geschichtliche Erfahrung lehrt, dass die Entwicklung der Literatur, in welcher Zeit auch immer, einem Kontrollmechanismus durch die Kritik notwendig unterzuordnen war. Die literarische Kritik kann die kreativen Potenziale nicht bestimmen, sie kann aber am Neuentstandenen das Ästhetische vom Banalen lösen. Auch wenn der Hypertext dank der neuen Technologie die Grenzen des Literarischen überschreitet, bleibt er weiterhin ein Produkt, das innerhalb eines bestimmten Zeitgeists nach ästhetischen Prinzipien, auch unter Berücksichtigung verschiedener Künste, zu bewerten ist. In diesem Sinne ist Franz Krahberger zuzustimmen, wenn er als etablierter Netzliteratur-Forscher festhält: „Hypertexte sind Artefakte, Konstrukte, keine virtuellen Realitäten“ (2002: <http://www.ejournal.at/NeueMed/hypertext.html>, abgerufen am 19.09.2022). Und: „Das Medium muss vor dem Hintergrund künstlerischer, kultureller und sozialer Anforderungen ausgelotet werden“ (ebenda). Das Medium soll und darf also nicht, wie Krahberger mit Recht unterstreicht, die Entwicklung vorschreiben, wie auch die Gutenberg-Ära die Entwicklung der Literatur nicht allein durch die neue Technik des Buchdrucks steuern konnte. Insofern sind die Potenziale der neuen Technologie zu begrüßen, sie sind aber zugleich, wenn es sich um die Hyperfiction handelt, notwendig nach ästhetischen und kulturellen Maßstäben zu bewerten und zu optimieren.

Literatur

Auer, J. (2000). 7 Thesen zur Netzliteratur. <https://netzliteratur.net/thesen.htm>, abgerufen am 22.7.2022.

Barthes, R. (2000). The Death of the Author. In: D. Lodge (Hg.), *Modern Criticism and Theory. A Reader. Second Edition*. (S. 145-150). New York: Pearson Education. <https://mercaba.org/SANLUIS/Filosofia/autores/Contempor%C3%A1nea/Estudios%20de%20filosof%C3%ADa%20contempor%C3%A1nea/Lodge,%20David%20-%20Modern%20Criticism%20and%20Theory.pdf>, abgerufen am 30.06.2022.

Benne, Ch. (1998). Lesen, nicht klicken. In: *Die Zeit*. (S. 73). vom 03.09.1998. <https://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm>, abgerufen am 01.06.2022.

- Berkenheger, S. (1997). Zeit für die Bombe. www.berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm, abgerufen am 12.09.2022.
- Döhl, R. (2000). Vom Computertext zur Netzkunst. Vom Bleisatz zum Hypertext. https://www.netzliteratur.net/computertext_netzkunst.htm, abgerufen am 01.09.2022.
- Dreher, T. (2012). Geschichte der Computerkunst. <http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA-VI.3.html>, abgerufen am 01.06.2022.
- Engelmeier, H. (2017). Was ist die Literatur in "Digitale Literatur"?. In: *Merkur*. (S. 31-45). 823.
- Ernst, Th. (2017). Wem gehören Autor-Leser-Texte? Das geistige Eigentum, netzliterarische Standards, die Twitteratur von @tiny_tales und das Online-Schreibprojekt morgen-mehr.de von Tilman Rammstedt. https://pure.uva.nl/ws/files/28242319/Lesen_X.0_Rezeptionsprozesse_in_der_dig2.pdf. abgerufen am 24.12.2021.
- Espenschied, D., & Freude, A. (1999). Assoziations – Blaster. www.assoziations-blaster.de, abgerufen am 14.09.2022.
- Gendolla, P., & Schäfer, J. (2003). Literatur in Netzen/Netzliteratur. In: *Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft* (SPIEL). (S. 284-296). 20, 2.
- Hautzinger, N. (2014). Netzliteratur konkret. www.berlinerzimmer.de/eliteratur/hautzinger/hautz3.htm, abgerufen am 20.03.2018.
- Klötgen, F., & Günther, D. (1998). Die Aaleskorte der Ölig. www.aaleskorte.de/anfang.htm, abgerufen am 14.09.2022.
- Krahberger, F. (1997). Hypertext, Hyperraum, Kulturentwicklung. www.ejournal.at/Neue_Med/hypertext.html, abgerufen am 19.09.2022.
- Lamping, D. (2009). *Handbuch der literarischen Gattungen*. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.
- Radojčić, S. (2009). Srpska književna blogosfera [Die serbische literarische Blog-Sphäre]. In: *Kultura*. (S. 61-68). 124.
- Schäfer, J. (2013). Netzliteratur. In: N. Binczek, T. Dembeck, & J. Schäfer (Hg.), *Handbuch. Medien der Literatur*. (S. 481-501). Berlin/Boston: De Gruyter.

- Simanowski, R. (1999). Susanne Berkenhegers „Zeit für die Bombe“ die Tat des Lesers, die simulierte Zerstörung und die Redundanz der Animation. http://www.dichtung-digital.de/Simanowski/2-Juli-99/brief1_0_x.htm, abgerufen am 02.06.2022.
- Simanowski, R. (2002). *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*. München: dtv.
- Simanowski, R. (2013). Autorschaften in digitalen Medien. www.dichtung-digital.com/homepage/text-kritik-intro.htm, abgerufen am 02.09.2022.
- Suter, B. (2003). Fluchtlinie. Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions. <https://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm>, abgerufen am 01.06.2022.
- Wanning, B. (2015). Lesestrategien für digitale Medien. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/bd-2015-0109/html?lang=de>, abgerufen am 01.09.2022.

Summary

LITERATURE AS HYPERTEXT ON THE WEB OR DOES LITERATURE HAVE A DIGITAL FUTURE?

After Jay David Bolter and Michael Joyce presented Storyspace as a program for hyperfiction at the First Hypertext Conference in 1987, a new form of literature appeared on the literary scene whose lines of development were difficult to predict. The digital age has therefore also encompassed the sphere of literature with its unmanageable possibilities. Hypertext in Genettes meaning of overlaying texts got a new expression not only regarding the relation author - text, but also regarding the relation author - reader. The authors took advantage of the new possibilities of text design and published their works in programs Hypercard and Storyspace. Her hypertexts had a non-linear structure and the reader moved freely through the web thanks to alternative navigation through hyperlinks.

This article deals with the hypertext, the consequences which are questioned for the production of literature or for authorship, mediation and reception. In particular, the analysis takes into account the aspects of the meshing of text, its openness, its evolution towards multimedia and the authors' reliance on interaction with the user. Last but not least, the analysis includes the border crossing between text and reader as well as the future potential of the reader as a creator.

Key words: hypertext, hyperfiction, multimedia, note-taking projects, authorship, interactivity.