

Proseminararbeit

Lexikon-Roman und Elex

Sonia Ladstätter

Vortragender des Proseminars „Interaktive Narrative“: Paul Ferstl
Studium: Vergleichende Literaturwissenschaft im Wintersemester 2010/11

1	Anfang	3
2	Interaktivität	3
2.1	Begriffssysteme	3
2.1.1	Soziologie	4
2.1.2	Informatik	4
2.1.3	Wolfgang Isters Interaktionstheorie	5
3	Lexikon-Roman	6
3.1	Struktur	6
3.2	Typografie	7
3.3	Perspektive	8
3.4	Wie funktioniert der Lexikon-Roman?	8
3.4.1	Reise	8
3.4.2	Essays und Füllmaterialien	8
3.4.3	Beziehungen	9
3.4.4	Möglichkeiten	9
3.5	Hypertextualität	9
3.6	Interaktivität	10
3.7	Resümee	11
4	Elex	11
4.1	Entstehung	11
4.2	Medium	11
4.3	Inhalt und Funktionsweise in nuce	12
4.4	Hypermedialität	12
4.5	Interaktivität	13
4.5.1	Subsumtion	13
4.5.2	Kritik	13
4.5.3	Authentische Interaktivität	13
4.5.4	Reduktion	13
4.5.5	Neue Subsumtion	14
4.6	Resümee	14
5	Ende	15
6	Quellenverzeichnis	16
6.1	Primärliteratur	16
6.2	Sekundärliteratur	16

1 Anfang

Der Rahmen dieser Arbeit, das Proseminar, trägt bekanntlich - siehe Seite 1 - den Titel „Interaktive Narrative“. So liegt es nahe anzunehmen, die beiden Arbeitsthemen, der Lexikon-Roman und der Elex, seien interaktiv. Um aber diese Annahme entweder bestätigen oder widerlegen zu können, muss zunächst einmal geklärt werden, was Interaktivität überhaupt bedeutet.

2 Interaktivität

Begriffe können bezüglich ihrer Verbindungen so scharf definiert werden, dass ein geschlossenes System entsteht, und wird ein einziger Begriff darin geändert, kann dies das ganze System zerstören.¹ Der Begriff der Interaktivität wird mit allem Möglichen verbunden - interaktives Spiel, interaktive Fiktion, interaktive Demokratie, interaktives Radio, interaktives Fernsehen, interaktives World Wide Web, interaktiver Unterricht, interaktives Museum, ... interaktive Narrative -, bildet aber nicht mit allem Möglichen auch ein System und ruft daher oft unklare Vorstellungen von Bedeutung hervor. In den nächsten Absätzen wird er auf Systeme abgeklopft.

2.1 Begriffssysteme

Interaktivität oder besser Interaktion steht in den einzelnen Disziplinen, in denen sich die Menschen damit beschäftigen, für ganz unterschiedliche Sachverhalte oder Tatbestände. Während die Interaktion in der Medizin die Wechselwirkung gleichzeitig verabreichter Arzneimittel meint, geht es bei der Interaktion in den Ingenieurwissenschaften um das Verhalten von Materialien unter Belastung, in der Linguistik um die Einflüsse mehrsprachigen Aufwachsens auf das Sprachverhalten, und in der Statistik wird darunter der gemeinsame Effekt mehrerer Variablen auf eine abhängige Variable verstanden.²

Maßgebend für den gegenständlichen Kontext sind das Konzept der Interaktion in der Soziologie, weil Menschen den Lexikon-Roman lesen und den Elex rezipieren, und

¹ Heisenberg: Physik und Philosophie, 72.

² Goertz: Wie interaktiv sind Medien?, in: Interaktivität, 98.

jenes in der Informatik, weil die Daten des Elex mit Hilfe eines Rechensystems gelesen werden. Diese Konzepte werden im Folgenden erläutert.

2.1.1 Soziologie

Max Weber³ definiert

- *Handeln* als ein menschliches Verhalten, mit dem die Handelnden einen subjektiven Sinn verbinden und
- *soziales Handeln* als auf das Verhalten eines anderen oder mehrerer anderer Menschen bezogenes und daran orientiertes Handeln.

Danach verlangt soziales Handeln oder *Interaktion* oder *Interaktivität*

- zumindest zwei Menschen,
- subjektiv sinnvolles Verhalten dieser Menschen (Handeln) und
- Bezogenheit, d.h. das eine Handeln muss sich auf das andere Handeln irgendwie beziehen und daran orientieren.

2.1.2 Informatik

Die Informatikerinnen übertragen dieses Konzept auf die Prozesse zwischen dem Menschen und dem Computer, als der *Dialogbetrieb*⁴ die frühen *Batch-Programme*⁵ zu ersetzen beginnt. Bei den letzteren sendet die Benutzerin dem Rechner eine ganze Reihe von Befehlen auf einmal, und der Rechner arbeitet diese einen nach dem anderen ab und fasst sämtliche Resultate in einem einzigen Output zusammen. Im interaktiven Modus konfrontiert nun der Rechner die Benutzerin bis zum Ende immer wieder mit Zwischenergebnissen, und jedes erfordert einen Befehl (Tastatur- oder Mauseingabe) der Benutzerin. Sie bezeichnen mit dem Begriff der Mensch-Computer-Interaktion die Bedienung eines Computers durch einen Menschen.⁶

³ Weber: Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre, 542.

⁴ Definition z.B. in: Müller, Lexikon der Informationstechnologie, Normen und Standards, Dialogbetrieb.

⁵ Definition z.B. in: Müller, Lexikon der Informationstechnologie, Multimedia und IT-Endgeräte, Batch-Betrieb.

⁶ Goertz: Wie interaktiv sind Medien?, in: Interaktivität, 98.

Wesentlich ist, dass in der Soziologie die Menschen miteinander interagieren und in der Informatik der Mensch und die Maschine; auch beinhaltet die Mensch-Maschine-Interaktion nicht die Interaktion von Menschen mittels einer Maschine.⁷

Geistvoll sind die Gedanken, die in der Literaturtheorie zur Interaktion entwickelt und zum Abschluss des zweiten Kapitels anhand eines Beispiels dargestellt werden.

2.1.3 Wolfgang Iser's Interaktionstheorie

Bei Wolfgang Iser interagieren die Leserin und die Struktur eines Texts miteinander, und im Verlauf dieser Interaktion, die während des Lesens stattfindet, konstituiert sie den Text. Die Struktur ist einerseits Sprachstruktur und steuert die Leserin, andererseits affektive Struktur und affiziert die Leserin.⁸ Das Lesen entspricht dem Modell der Homöostase: Das Ziel ist der Text, die Leserin erreicht es, indem sie die Zeichen (Signifikanten) empfängt.⁹

Die Leserin-Textstruktur-Interaktion nachzuvollziehen, mag als eine charmante gedankliche Übung gelten. Bringt man sie aber mit dem Interaktionskonzept der Soziologie zusammen, lässt sich dagegen einwenden, dass an dieser „Interaktion“ nicht einmal zwei Menschen beteiligt sind, sondern ein Mensch und eine Textstruktur, womit schon die erste Voraussetzung für das Interagieren nicht erfüllt ist. Wer dennoch Interaktion annimmt, macht die Textstruktur menschlich.

Fragwürdig ist, dass die Leserin den Text erst konstituieren muss, obwohl dessen Struktur bereits existiert, sonst könnte sie nicht mit ihr „interagieren“. Wenn es aber die Struktur gibt, gibt es dann nicht zwingend auch den Text? Keine triviale Frage. In Wirklichkeit geht es hier natürlich wieder um die Bedeutung. Übrigens scheint Arbeit ein besser passender Ausdruck für die Tätigkeit zu sein, die Wolfgang Iser als Interaktion bezeichnet, Lesen als Arbeit mit der Struktur eines Texts. So produziert jede Leserin Bedeutung, wenn sie mit Textstruktur arbeitet, was heißt, dass keine Erzählung¹⁰

⁷ Goertz: Wie interaktiv sind Medien?, in: Interaktivität, 99.

⁸ Iser: Der Akt des Lesens, 38 - 40.

⁹ Iser: Der Akt des Lesens, 108, 110.

¹⁰ Erzählung im Sinn von Gérard Genettes Triade Geschichte/Narration/Erzählung:

- Geschichte (histoire), d.h. der narrative Inhalt, die realen oder fiktiven Ereignisse in ihrer Reihenfolge
- Narration, d.h. das Erzählen, der narrative Akt

diskutiert werden kann, der die Diskutantinnen nicht Bedeutung verleihen. Ohne das Lesen, ohne die Arbeit mit der Struktur eines Texts, keine Diskussion. Existiert dann so etwas wie Textstruktur an sich überhaupt?¹¹

Mit dem Wissen um die Systeme und die Bedeutung von Interaktivität vor allem in den für den gegenständlichen Zusammenhang maßgebenden Konzepten zu den Arbeitsthemen, zum Lexikon-Roman und zum Elex.

3 Lexikon-Roman

Andreas Okopenko (1930 – 2010) schreibt mit seinem 1970 erstmals erschienenen *Lexikon einer sentimental Reise zum Exporteurtreffen in Druden – Roman (Lexikon-Roman)* einen der ersten Hypertextromane.¹² Dies in der Absicht, seine Leserinnen aus der Lektüre in die Welt zu befreien.¹³

3.1 Struktur

Als Mittel dazu dient die Struktur, die jener eines Lexikons gleicht, für einen Roman abnorm ist, und sich prima facie aus der

- Gebrauchsanweisung und den
- übrigen Textelementen

zusammensetzt.

Die Erzählung beginnt mit der Gebrauchsanweisung. Dieser folgen hunderte Textelemente, die fett gedruckte Titel haben und nach dem Anfangsbuchstaben des jeweiligen Titels alphabetisch von „A“ bis „Zz“ montiert sind. Die Titel bestehen teils nur aus einem oder zwei Zeichen, wie erwähnt, teils aus einem Wort oder mehreren Wörtern, wie etwa „Wasserereignisse“ oder „Begründung für den Artikel Körper“.

-
- Erzählung (récit), d.h. der narrative Diskurs, der von den Ereignissen in seiner Reihenfolge erzählt
- Genette: Die Erzählung, 11, 12, 181, 182, Eagleton: Einführung in die Literaturtheorie, 84.

¹¹ Vgl. Eagleton: Einführung in die Literaturtheorie, 52, der fragt, ob die Kritikerin gottähnliches Wissen über den Text an sich habe, das der normalen Leserin verwehrt sei, und Heisenberg: Physik und Philosophie, 85, nach dem die Quantentheorie eine völlig objektive Beschreibung der Natur nicht mehr zulässt.

¹² Lux: Ein elektronischer Roman, in: Dossier 23 Andreas Okopenko, 193.

¹³ Okopenko: Lexikon-Roman, 7.

Auf den zweiten Blick wird klar, dass sich die Textelemente in Art und Funktion nicht gleichen und es drei verschiedene Gruppen davon gibt:

- Die Etappen der den Titel der Erzählung bildenden sentimental Reise zum Exporteurtreffen in Druden,
- die Essays, in denen sich Andreas Okopenko selbst themenbezogen äußert, und
- das von Margit Waid-Cuchnal¹⁴ so genannte Füllmaterial, das fast 90 % der Textpartikel ausmacht.

Jedes Reiseelement außer das letzte enthält am Ende einen mit einem Hinweisfeil versehenen schräg gedruckten Hinweis, das ist der Titel desjenigen Textelements, in welchem die Reise ihren weiteren Verlauf nimmt, und irgendwo mittendrin einen Hinweis oder mehrere Hinweise, auch jeweils mit einem Hinweisfeil, aber normal gedruckt, hin zu den Essays und Füllmaterialien. In den Essays und Füllmaterialien gibt es keinen schräg gedruckten Hinweis, sondern nur gegebenenfalls wieder einen normalen.

3.2 Typografie

Zahlreiche typografische Leistungen gestalten das Innere der Textelemente bunt:

- Leerstellen
- Listen
- Zentrierte, zwei- und mehrspaltige Passagen
- Verschiedene Schriftgrößen
- Grafiken
- Lyrik
- Zitate
- Großbuchstaben
- Passagen im Fett- und Kursivdruck
- Horizontale Linien
- Sprachliche Experimente
- Handschrift des Autors etc.¹⁵

¹⁴ Waid-Cuchnal: Andreas Okopenko – zum Romanwerk eines Lyrikers, 64.

¹⁵ Für weitere Beispiele siehe etwa Schunda: Andreas Okopenkos Lexikonroman, 38, und Waid-Cuchnal, Andreas Okopenko – zum Romanwerk eines Lyrikers, 75, 76.

3.3 Perspektive

Die Textelemente sind nicht nur typografisch unterschiedlich gestaltet, sondern unterscheiden sich auch dadurch, dass Andreas Okopenko zwischen der allwissenden Erzählperspektive, der Ich-, Man-, Er- und der Perspektive des Helden des Lexikon-Romans, des zum Exporteurtreffen nach Druden reisenden Chemiekaufmanns J. oszilliert. Er erhellt in der „Taufstelle“, wann welche Perspektive zum Einsatz kommt.

3.4 Wie funktioniert der Lexikon-Roman?

Nach der Gebrauchsanweisung handelt es sich um einen Roman, der noch nicht existiert, sondern aus dem bereit liegenden Material erst gebastelt werden muss.¹⁶

3.4.1 Reise

Die Reise¹⁷ entfaltet sich, wenn die Leserinnen ohne Abschweifung einem mit einem Hinweisfeil versehenen schräg gedruckten Hinweis nach dem anderen folgen und die entsprechenden Etappen lesen. Sie ist die Geschichte und der Rahmen¹⁸ der Erzählung.

3.4.2 Essays und Füllmaterialien

Wenn die Leserinnen von der Reise abschweifen, den mit Hinweisfeilen versehenen normal gedruckten Hinweisen folgen und die entsprechenden Essays und Füllmaterialien lesen, transzendieren sie den Rahmen und tauchen ein in die Welt des Lexikon-Romans,¹⁹ die, weil von hier kein vorgezeichneter Weg irgendwohin führt, der wirklichen Welt gleicht, wo der Mensch ja auch selbst seinen Weg finden muss.

¹⁶ Okopenko: Lexikon-Roman, 5.

¹⁷ Die Reise spielt, nebenbei bemerkt, im Werk von Joseph Beuys eine große Rolle. Sie ist dort ein Bild für die „transformativen und transitiven Fähigkeiten des Menschen.“ Vgl. Nichols: Mich interessiert Transformation, in: Beuys. Die Revolution sind wir, 33.

¹⁸ Lämmert: Bauformen des Erzählens, 44.

¹⁹ Lämmert a.a.O. Da die Essays und Füllmaterialien dominieren, lässt sich nicht von der Reise als dem Hauptstrang und von den Essays und Füllmaterialien als den Ergänzungssträngen ausgehen, sondern muss von der Reise als der Rahmenhandlung und den Essays und Füllmaterialien als den eingelagerten Handlungssträngen ausgegangen werden. Vgl. Graf: Ein elektronischer Roman, in: Dossier 23 Andreas Okopenko, 156. Anders Fromm, die von der Hauptroute und den Nebenrouten des Lexikon-Romans schreibt (Fromm: Lexikon und Elexikon, 50, 51.), Schunda, der die Ausdrücke Hauptstrang und Peripherie benützt (Schunda: Andreas Okopenkos Lexikonroman, 33, 34.), Waid-Cuchnal, die für die Reise die Begriffe Kernfolge und Gerüst verwendet und die Essays und Füllmaterialien Kleinhandlungen nennt (Waid-Cuchnal: Andreas Okopenko – zum Romanwerk eines Lyrikers, 64, 95.) - weder eine Kernfolge noch ein Gerüst ist im Allgemeinen etwas, das etwas anderes einrahmt,

3.4.3 Beziehungen

Im Rahmen der Geschichte gehen die Textelemente die Beziehung der Anreihung ein, die einer Kette oder einer Linie gleicht - unter Außerachtlassung des Vor- und Zurückblätterns der Seiten im Buch. Sobald der geschichtliche Rahmen transzendiert wird, entsteht eine ganz andere Art der Zusammenordnung, nämlich jene der Assoziation.²⁰

3.4.4 Möglichkeiten

Der Lexikon-Roman ermöglicht eine Reise in die Welt. Er ist potenziell viele Romane, so viele, wie Hinweiskombinationsmöglichkeiten existieren. Er ist also tatsächlich insofern ein Möglichkeitenroman,²¹ als immer ein Lesen einen Roman ermöglicht, der sich von jenem differenziert, den ein anderes Lesen ermöglicht. Denn jedes Lesen orientiert sich an seinen Hinweisen und Kombinationen davon.

3.5 Hypertextualität

Dass der Lexikon-Roman ein Hypertext ist, steht bereits fest - siehe Seite 6 -, zum Ganzen fehlt noch der Grund dafür und davor die Klärung der Bedeutung von Hypertextualität.

Seit sich in der ersten Hälfte der 1990er Jahre in enger Verbindung mit dem Internet und dem Internetdienst World Wide Web der elektronische Text etabliert hat, wird das griechische *hyper*, das wie das lateinische *super* z.B. überdies, außerdem, darüber, mehr, über u.ä. bedeutet,²² als Präfix verwendet, um die Struktur einer bestimmten Art von Text zu beschreiben.²³ Diese Textart wird Hypertext genannt.

Und worin unterscheidet sich Hypertext von - Text?

sondern etwas, das sich im Zentrum von etwas anderem findet -, und Amanshauser, der die Reise als den Hauptweg wahrnimmt (Amanshauser in: Literatur und Kritik, 43.).

²⁰ Saussure: Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft, 147, 148, 151.

²¹ Okopenko: Lexikon-Roman, 7.

²² Stowasser: Der kleine Stowasser, 444.

²³ Suter: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem literarischen Genre, 9, 10, 18, 31.

Stefan Münz definiert den Hypertext als ein Medium.²⁴ Das, was er meint, muss aber der *Medieninhalt* sein, d.h. eine Mitteilung oder Darbietung mit gedanklichem Inhalt in Wort, Schrift, Ton oder Bild, die in einem Medium enthalten ist. Denn ein *Medium* ist jedes Mittel zur Verbreitung von Mitteilungen oder Darbietungen mit gedanklichem Inhalt in Wort, Schrift, Ton oder Bild an einen größeren Personenkreis im Wege der Massenherstellung oder der Massenverbreitung.²⁵ Er führt aus, ein Hypertext liege dann vor, wenn in einem Text die lineare Struktur in den Hintergrund tritt, ein Text nicht vom Anfang bis zum Ende Seite für Seite lesbar ist, und differenziert, ein linear strukturierter Text werde gelesen, in einem Hypertext navigiert.²⁶

Nach Beat Suter, der auf die Definitionen von Jay Bolter, George Landow, Roland Barthes und Ruth Nestvold rekurriert, ist ein Hypertext ein Textsystem, das die Autorin konstituiert, indem sie Texteinheiten assoziativ verbindet. Die Struktur eines solchen Textsystems gleiche einem Gewebe oder einem Netz, und die Leserinnen könnten darin „verschiedenen Gewebefäden... folgen“ oder „neue... spinnen“.²⁷

Das Spezifikum eines Hypertexts ist also dessen assoziative Struktur.

Werden nur die Einheiten ein- und desselben Textdokuments verknüpft, liegt ein *geschlossener Hypertext* vor, in einem *offenen Hypertext* finden sich sowohl intratextuelle Verbindungen als auch Verbindungen mit den Einheiten anderer Textdokumente.

Die Hypertextualität des Lexikon-Romans liegt darin, dass sich die Geschichte, an sich linear, nur durch Vor- und Zurückblättern der Seiten im Buch entfaltet und in den beschriebenen Möglichkeiten.

3.6 Interaktivität

Um die Frage nach der Interaktivität des Lexikon-Romans beantworten zu können, muss das Interaktionskonzept der Soziologie angewendet werden. Es setzt bekanntlich

²⁴ Münz: Hypertext.

<http://web.archive.org/web/19980220172555/www.teamone.de/hypertext/htxt102.htm>

²⁵ § 1 Abs 1 Z 1 (Medium) und Z 1a (Medieninhalte) Mediengesetz.

²⁶ Münz: Hypertext.

<http://web.archive.org/web/19980220172304/www.teamone.de/hypertext/htxt103.htm>

²⁷ Suter: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem literarischen Genre, 25, 26, 27.

dreierlei voraus und zuerst die Beteiligung von zumindest zwei Menschen. Da ihn zu einer bestimmten Zeit maximal ein Mensch liest, ist der Lexikon-Roman nicht interaktiv. Die Prüfung der Gegebenheit der zweiten und dritten Voraussetzung (subjektiver Sinn und Bezogenheit) darf daher entfallen.

3.7 Resümee

Andreas Okopenko beabsichtigt, seine Leserinnen in die Welt zu befreien, und sucht dabei Hilfe in der Struktur. Gerade die Struktur lässt aber dadurch, dass sie sich in den Vordergrund drängt und damit Teil der Vorführung wird, die Welt nicht unmittelbar sinnfällig werden. Und selbst wenn seine Leserinnen die Welt erkennen, so ist doch seine Logik falsch. Denn der Mensch kann nicht befreit werden, er kann sich nur selbst befreien.

4 Elex

4.1 Entstehung

In seiner Hypertextualität scheint der Lexikon-Roman wie für eine elektronische Umsetzung gemacht zu sein. Auch die Libraries of the Mind, eine Gruppe von Künstlerinnen und Mediendesignerinnen in Wien, betrachten ihn in den frühen 1990er Jahren als die geradezu ideale Ausgangsbasis ihres experimentellen Projekts, bei dem die Auseinandersetzung mit dem Computer die Hauptrolle spielt. Sie wollen im *elektronischen Lexikon-Roman (Elex)* eine Welt konstituieren, keine virtuelle Realität aus isolierter und perfektionierter Kunst im Elfenbeinturm, sondern eine aus Schrift, Bild und Ton zwar künstlerisch gestaltete, aber in ihrer Gestalt veränderbare Welt, die immer so ist, wie sie von den Menschen, die sich am Elex irgendwie beteiligen, im Moment der Beteiligung erlebt wird. Dahinter steht die Vision vom Kunstwerk als einem offenen System.²⁸

4.2 Medium

Die CD-ROM läuft auf den Macs von Apple.

²⁸ Hauptfeld: Elex.

Libraries of the Mind: Andreas Okopenko, Wolfgang Biró, Karlheinz Essl, Georg Hauptfeld, Krista Kempinger, Alfgard Kircher und Franz Nahrada.

4.3 Inhalt und Funktionsweise in nuce

Der Elex enthält den migrierten Text des Lexikon-Romans und liefert damit einen geschlossenen elektronischen Hypertext. Fotos und Grafiken, die Lexikon-Sonate²⁹ sowie die von Andreas Okopenko selbst vorgelesenen Textelemente komplettieren ihn. Er beginnt mit der Gebrauchsanweisung. Beim ersten Mal tragen sich die Rezipientinnen namentlich in ein freies Feld ein, um ihre persönlichen Lesezeichen und Notizen speicherbar zu machen. Seine Benutzeroberfläche ist dreigeteilt: Horizontal zeigt sich im oberen Viertel eine verweissensitive Grafik, die in der Art einer Landkarte die ganze Reiseroute darstellt, mit einem Scrollbalken, die Fläche darunter teilt sich vertikal in zwei Teile: Im rechten Drittel gibt es die Lesezeichen, Notizen und mehrere Buttons für Musik, Sprache, Finden, Hilfe, Foto, A-Z-Liste etc., den Rest der Fläche nehmen entweder Text oder Bild ein. Alle Textelemente sind über die A-Z-Liste zugänglich, die Reiseetappen auch über die Landkarte. Innerhalb jedes Textelements finden sich die vom Lexikon-Roman her bekannten durch Hinweispfeile gekennzeichneten Hinweise wieder.

Während sich die Leserinnen des Lexikon-Romans die Buchseiten blättern durch die Erzählung bewegen, ist das Transportmittel der Rezipientinnen des Elex der Link. Die Links kreieren eine unmittelbare Verbindung, ermöglichen einen direkten Sprung zum verbundenen Textelement und unterscheiden den Elex fundamental vom Lexikon-Roman.³⁰

4.4 Hypermedialität

Wie bereits erwähnt, handelt es sich beim Text des Elex um einen geschlossenen elektronischen Hypertext. Die Kombination des Texts mit auditiven (Ton) und visuellen (Foto, Grafik) Elementen macht den Elex in toto hypermedial.³¹

²⁹ Die Lexikon-Sonate ist ein Computerprogramm aus Kompositionsgeneratoren, die jeweils eine bestimmte musikalische Funktion (z.B. Triller) erfüllen, das in Echtzeit Klaviermusik komponiert. Sie entsteht in Abhängigkeit von der Rezeption des Elex. Den Rahmen der Lexikon-Sonate bildet der radikale Konstruktivismus, wonach die Wahrnehmung nicht eine objektive Wirklichkeit abbildet, sondern eine subjektiv konstruierte. Essl: Lexikon-Sonate, Essl: Kompositorische Konsequenzen des radikalen Konstruktivismus.

³⁰ Suter: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem literarischen Genre, 137, 152.

³¹ Suter: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem literarischen Genre, 30.

4.5 Interaktivität

4.5.1 Subsumtion

Um die Frage nach der Interaktivität des Elex beantworten zu können, muss das Interaktionskonzept der Informatik angewendet werden, das die Bedienung eines Computers durch einen Menschen erfordert. Da ein Mensch den Elex (CD-ROM im Apple Mac) rezipiert, lautet die Antwort „ja“.

4.5.2 Kritik

Wenn die Bedienung eines Computers durch einen Menschen interaktiv genannt wird, dann impliziert dies, dass der Mensch und die Maschine gleichwertig wären, was in der Übertragung des soziologischen Interaktionskonzepts in die Informatik wurzeln könnte. Auch werden Roboter, d.h. programmgesteuerte Arbeitsautomaten, die zumeist monotone Fertigungstätigkeiten durchführen, oft als denkende Maschinen dargestellt, die dem Menschen nicht nur nachgebaut sind, sondern diesen sogar überflügeln. Doch die Maschine ist bloß vom Menschen programmiert, den menschlichen Input aufzunehmen und darauf zu reagieren.³² Sie ist ein Werkzeug, ausgedacht und produziert, um vom Menschen benützt zu werden und so dem Menschen zu nützen. Anders als der Mensch kann sie selbst aus dem Aufgenommenen nichts Neues schaffen.

4.5.3 Authentische Interaktivität³³

Unter dem Titel „Authentische Interaktivität“ plädiert Johannes Auer für einen neuen Humanismus: Authentische Interaktion passiere überall dort, wo das Gegenüber des Menschen authentisch ist, d.h. autonom agiert, was die Maschine nicht könne.³⁴ Ansatzweise folgt er damit der Definition von Max Weber.

4.5.4 Reduktion

Statt weiterhin alles Mögliche als interaktiv zu etikettieren, wäre es angemessen, den von Johannes Auer eingeschlagenen Weg konsequent zu Ende zu gehen und nur das interaktiv zu nennen, was Max Weber als soziales Handeln definiert. Für vieles

³² Aarseth: Cybertext, 48, Mertens: Computerspiele sind nicht interaktiv, in: Interaktivität, 272 - 274, Müller, Lexikon der Informationstechnologie, Multimedia und IT-Endgeräte, Roboter.

³³ Auer: Text, Algorithmus, Interaktion, 4 ff.

³⁴ Auer: Text, Algorithmus, Interaktion, 6, 7.

müssten dann andere Begriffe gefunden werden. Für Computerspiele z.B. wird statt der Interaktion die Akkomodation diskutiert, d.h. das Angepasstwerden oder die Anpassungsleistung der Spielerinnen an die Programmstruktur des Spiels. Da es ausgeschlossen ist, anders zu spielen als vorgesehen, erweist sich die Rede von der Freiheit beim Computerspielen als falsch, doppelt falsch, weil hier nicht nur die Maschine programmiert ist, wie bei der einfachen Bedienung eines Computers durch einen Menschen, sondern auch der Mensch nicht produktiv sein kann.³⁵

4.5.5 Neue Subsumtion

Bei Anwendung von Max Webers Definition auf den Elex ist der Schluss „nein“, der Elex ist nicht interaktiv, weil ihn zu einer bestimmten Zeit nur maximal ein Mensch rezipiert.

4.6 Resümee

Der Elex wird scharf kritisiert. Die permanente Sichtbarkeit der ganzen Reiseroute und seine mangelnde Reflexion über das eigene Medium sind dabei die Hauptvorwürfe.³⁶

Die assoziative Zusammenordnung der an sich linearen Reise, die durch das Vor- und Zurückblättern der Seiten im Lexikon-Roman entsteht und einen Teil von dessen Hypertextualität ausmacht, löst sich klar auf, wenn die ganze Route immer zu sehen ist. Aber erstens lässt ja die Landkarte genug Hypertextualität übrig, und zweitens ist die Reise nicht nur die Geschichte, sondern auch der Rahmen der Erzählung, und eine solche Unmittelbarkeit des Rahmens herzustellen, wie der Elex, schafft der Lexikon-Roman nicht. Die mangelnde Reflexion des Elex über das eigene Medium mag ebenso diskutabel sein. Denn in seiner für einen Roman abnormen Struktur spielt der Lexikon-Roman mit dem klassischen Lesen, während der Elex sein Medium nicht reflektiert. Aber wenn etwas von einem Medium in ein anderes transferiert wird, und es danach exakt dasselbe ist, wie vorher, wozu dann die Transferierung?

Insgesamt wirkt der Elex nicht mehr modern, was kein Wunder ist, wo in der Bild- und Tontechnik ständig neue Maßstäbe gesetzt werden.

³⁵ Mertens: Computerspiele sind nicht interaktiv, in: Interaktivität, 282, 283. Für eine Untersuchung der menschlichen Produktivität siehe etwa Fromm: Den Menschen verstehen, 71 ff, 174 ff.

³⁶ Gilbert: Übernimm du!, 5.

Und trotz aller Kritik - allein seine Stimme zu hören, lohnt die Arbeit mit dem Elex. Andreas Okopenko spricht nämlich „langsam und strukturiert, spitzfindig-freundlich, ... wie mit einem Lächeln“.³⁷

5 Ende

Am Ende stellt sich heraus, dass die am Anfang getroffene Annahme, der Lexikonroman und der Elex seien interaktiv, nach Schärfung der Vorstellung von Interaktivität widerlegt werden kann.

³⁷ Schunda: Andreas Okopenkos Lexikonroman, 63.

6 Quellenverzeichnis

6.1 Primärliteratur

Libraries of the Mind: Elex (CD-ROM), Mediendesign, Wien, 1998.

Okopenko, Andreas: Lexikon einer sentimentalen Reise zum Exporteurtreffen in Druden – Roman, Deuticke im Paul Zsolnay Verlag, Wien, 2008.

6.2 Sekundärliteratur

Aarseth, Espen: Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

Amanshauser, Gerhard: Andreas Okopenko: Lexikon einer sentimentalen Reise zum Exporteurtreffen in Druden. Roman., in: Literatur und Kritik, 51, 1971, 43 – 45.

Auer, Johannes: Text, Algorithmus, Interaktion., 2009.

<http://www.netzliteratur.net/>

Eagleton, Terry: Einführung in die Literaturtheorie, 4., erweiterte und aktualisierte Auflage, J. B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung und C. E. Poeschel Verlag, Stuttgart, 1997.

Essl, Karlheinz: Kompositorische Konsequenzen des radikalen Konstruktivismus, 1992.

<http://www.essl.at/bibliogr/rad-konstr.html>

Essl, Karlheinz: Lexikon-Sonate, in: Essl, Karlheinz: Lexikalische Metamorphosen, 1998.

<http://www.essl.at/bibliogr/lexmeta.html#lexson>

Fromm, Erich: Den Menschen verstehen - Psychoanalyse und Ethik, 8. Auflage, DTV, München, 2009.

Fromm, Sigrid: Lexikon und Elexikon, Diplomarbeit, Wien, 1996.

Genette, Gérard: Die Erzählung, 3., durchgesehene und korrigierte Auflage, UTB 8083, Wilhelm Fink Verlag, München, 2010.

Gilbert, Annette: Übernimm du! Offene Handlungsfelder in Literatur und Tanz am Beispiel von Andreas Okopenko, William Forsythe und Jo Fabian, in: *kunsttexte.de*, 1, 2010.

<http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2010-1/gilbert-annette-4/PDF/gilbert.pdf>

Goertz, Lutz: Wie interaktiv sind Medien?, in: Bieber/Leggewie (Herausgeberinnen): *Interaktivität*, Campus Verlag Frankfurt/Main, 2004.

Graf, Hansjörg: Lustfahrt eines Chemiekaufmanns, in: Fliedl/Gürtler (Herausgeberinnen): *Dossier 23 Andreas Okopenko*, Literaturverlag Droschl, Graz – Wien, 2004.

Hauptfeld, Georg: *Elex*, 1997/98.

<http://www.essl.at/bibliogr/elex.html>

Heisenberg, Werner: *Physik und Philosophie*, Ullstein Buch 249, Ullstein Taschenbücher Verlag, Frankfurt/Main, 1959.

Iser, Wolfgang: *Der Akt des Lesens*, UTB 636, Wilhelm Fink Verlag, München, 1976.

Lämmert, Eberhard: *Bauformen des Erzählens*, 8., unveränderte Auflage, J. B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung und C. E. Poeschel Verlag, Stuttgart, 1955/91.

Lux, Harald: Ein elektronischer Roman, in: Fliedl/Gürtler (Herausgeberinnen): *Dossier 23 Andreas Okopenko*, Literaturverlag Droschl, Graz – Wien, 2004.

Mertens, Mathias: *Computerspiele sind nicht interaktiv*, in: Bieber/Leggewie (Herausgeberinnen): *Interaktivität*, Campus Verlag Frankfurt/Main, 2004.

Müller, Peter J.: *Lexikon der Informationstechnologie, Multimedia und IT-Endgeräte*, 9. Ergänzungslieferung, Deutscher Wirtschaftsdienst, Köln, 2000.

Müller, Peter J.: *Lexikon der Informationstechnologie, Normen und Standards*, 2. Ergänzungslieferung, Deutscher Wirtschaftsdienst, Köln, 1999.

Münz, Stefan: *Hypertext. Informationen zu Geschichte, Forschungen, Literatur, Software*. 1997.

<http://www.netzliteratur.net/theorie.html>

Nichols, Catherine: Mich interessiert Transformation, in: Blume/Nichols (Herausgeberinnen): Beuys. Die Revolution sind wir, Steidl, Göttingen, 2008.

Saussure, Ferdinand de: Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft, 3. Auflage, Walter de Gruyter, Berlin, 2001.

Schunda, Peter: Andreas Okopenkos Lexikonroman: Spiel einer gedruckten Hyperfiction mit wissenschaftlichen Textgattungen, Bewertung der Textmigration in den digitalen Elex, Diplomarbeit, Eisenstadt, 2003.

<http://www.essl.at/bibliogr/elex.html>

Stowasser, Josef M.: Der kleine Stowasser, 2., unveränderte Auflage, Verlag Holder-Pichler-Tempsky, Wien, G. Freytag Verlag, München, 1987.

Suter, Beat: Hyperfiction und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem literarischen Genre, update Verlag, Zürich, 2000.

Waid-Cuchnal, Margit: Andreas Okopenko – zum Romanwerk eines Lyrikers, Dissertation, Wien, 1986.

Weber, Max: Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre, 7. Auflage, UTB 1492, J. C. B. Mohr Verlag, Tübingen, 1988.