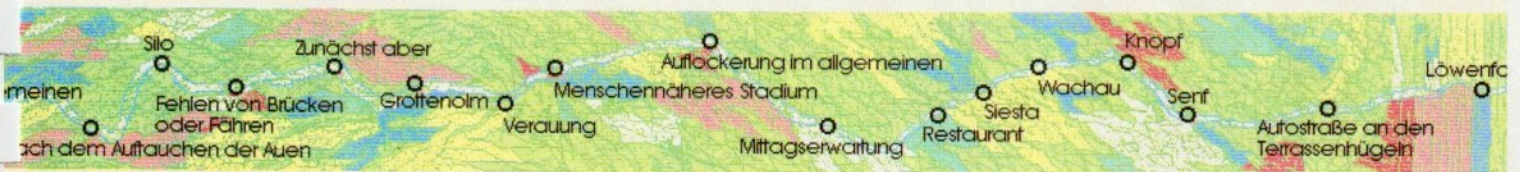




Auf dem Weg zum multimedialen Erzählen

Elektronischer Lexikon-Roman:



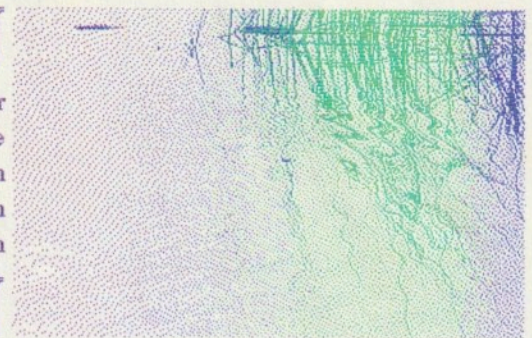
Franz Nahrada

Mit der Arbeit an einer elektronischen Version von Andreas Okopenkos "Lexikon-Roman" vertritt die Wiener Gruppe "Libraries Of The Mind" ihre Auffassung vom digitalen Gesamtkunstwerk. Im Vordergrund steht dabei nicht eine "virtuelle Realität", sondern die "digitale Leinwand": die durch den Computer gegebene Möglichkeit der Synthese traditioneller Kunstgattungen.

LEXIKON

einer
sentimentalen Reise
zum
Exporteurtreffen
in Druden

ROMAN



Andreas Okopenko

Hypertext - Version von
Libraries Of The Mind

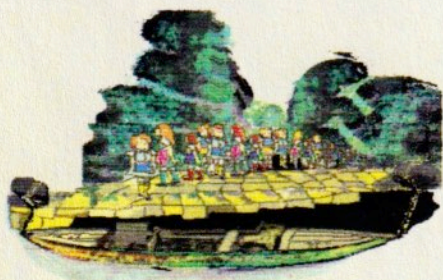
Idee und Konzeption: Franz Nahrada
Graphische Gestaltung: Alfgard Kircher
HyperCard - Programmierung: Wolfgang Biró

Die Gruppe "Libraries Of The Mind" ist ein lockerer Zusammenschluß von Programmierern, Computerkünstlern und Mediendesignern im Apple-Macintosh-Bereich. Wie bei vielen anderen Gruppen und Firmen war der Ausgangspunkt der Zusammenarbeit die technische Möglichkeit und der Wunsch, Multimedia zu machen. Da "Multimedia" aber noch ein völlig neues

Feld ist, das von vielen sehr verschieden definiert wird, stand gleich am Beginn des Wegs eine Alternative: entweder das kommerziell Akzeptable zu machen und sich mit Messeleitsystemen und Präsentationsshows zu beschäftigen oder den Weg eines experimentellen Projekts zu beschreiten, in dem die freie spielerische und wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Computer als

Medium im Vordergrund steht. Die Gruppe entschied sich für die zweite Möglichkeit und arbeitet seit mehr als einem Jahr als freies Forschungsprojekt im Bereich der Hypermedien.

Die Publikation und Präsentation der Ergebnisse soll in Form eines anschaulichen und benutzbaren Produkts erfolgen, das als "Work in Progress" über die Fähigkeiten des Computers als Informationsmedium Auskunft gibt - und damit vielleicht auch neue und unkonventionelle Informationsgestaltungsmöglichkeiten erschließt.



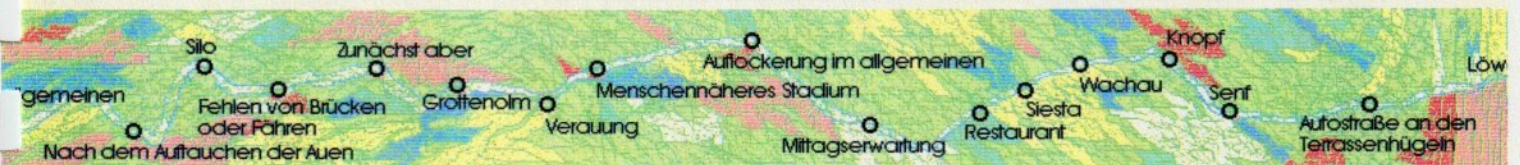
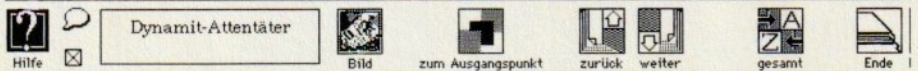
dialität (das vielfältige Über-Sich-Hin-ausweisen einer Informationseinheit) als auch nach Multimedialität (die Kombination von traditionell geschiedenen Darstellungsformen wie Text, Bild und Musik) verlangen.

Die Wahl fiel schließlich auf ein Stück

Die ungewohnte Muße läßt ihn beiläufig sein Leben reflektieren, andererseits die Schönheiten, Häßlichkeiten und Tiefen der Landschaft und die Schicksals-Spots der wahrgenommenen Menschen mit großer Intensität erfassen. So "fährt" er nicht nur entlang einer Haupt-

Dynamit-Attentäter. Dynamit-Attentäter sind typische Dynamit-Attentäter. Sie schlendern in eine Kaschemme, blinzeln sich beim Eintritt zu, kauen an einem Zünder, hüsteln anzüglich, begrüßen sich — wenn nur die Kellnerin zuhört — mit Spreng Heill, drücken sich nur in Kilogramm TNT aus, zeigen einander ihre Sprengwunden und polizeilichen Brandnarben, teilen die Landschaft in Planquadrate, brummen unhörbar "Du nimmst dir C5 — ich geh auf D4", schwärzen sich das Gesicht mit Korkruß, die weißen Zähne blitzen nur so, sie lesen in Zeitungen am liebsten die Anschlagmeldungen, haben alle Chemie studiert, telefonieren in Nachtklosetten, sagen von einem schönen Mädchen "Das ist eine brisante Katz!", schleichen in Steinbrüchen hinter die Sprengfahne

Schilder malen
Menschen
Spielregel
Paddelclub-Haus
Leere
Ufermutter
Station Nixdorf
Berglebesiedlung
Deck
Kreissäge
Befreiung der Aussicht
Dynamit-Attentäter
Berglebesiedlung
Dynamit-Attentäter
Spielregel
Malkasten
Dynamit-Attentäter



Bei der Wahl der Art von Information, die solchermaßen auf den Computer "transponiert" werden sollte, waren mehrere Kriterien zu berücksichtigen:

- Es sollte ein zunächst unveränderlicher, abgeschlossener und zeitloser Korpus von Information sein, bei dem die Weiterentwicklung der formalen Darstellungsmöglichkeiten im Vordergrund stehen kann (was natürlich auch seine Offenheit betreffen kann).
- Der Inhalt sollte in einem traditionellen Medium dargestellt worden sein, um Vergleichsmöglichkeiten zu besitzen.
- Gleichzeitig sollte aber schon das Problembewußtsein existent sein, daß es nicht genügt, diesen Inhalt mit traditionellen Möglichkeiten auszudrücken. Der Inhalt sollte sowohl nach Hyperme-

gegenwartsliteratur, den "Lexikon-Roman" von Andreas Okopenko. Nicht nur, weil dieser Text alle genannten formalen Voraussetzungen mustergültig erfüllt und überdies eine sehr reizvolle inhaltliche Komponente hat; sondern auch und vor allem deswegen, weil zumindest nach Meinung der Gruppe der Österreicher Okopenko auf seine Art ein Hypertext-Pionier ist und sein Name durchaus in einem Atemzug mit Vannevar Bush, Douglas Engelbart und Ted Nelson genannt werden kann.

Der "Lexikon-Roman" von Andreas Okopenko wurde in den Jahren 1968 - 70 geschrieben. Wie vieles aus jener Zeit war auch Okopenkos Text ein Versuch, herkömmliche literarische Konventionen zu durchbrechen. Die Beschränkung auf eine lineare, durchgehende Erzählung erschien dem Autor nicht geeignet, das darzustellen, worauf es ihm ankam: ein Gefühl von unendlichen Möglichkeiten, Freiheitsgraden, Alternativen und subtilen Zusammenhängen, als das er die Welt wahrnehmen und schildern wollte.

Sein Held, ein Exportkaufmann, fährt an einem Vorsommertag auf einem Donauschiff zu einem Exporteurtreffen.



route, sondern er "geht" auch gedankliche - scheinbar zufällige - Nebenwege über Zeiten, Personen, Orte, Dinge, Qualitäten, Fluida und Begriffe und erfährt so die vielfältige Vernetzung und Möglichkeiten-Struktur der Welt.

Das gedankliche Adventure bleibt gefahr- und folgenlos, hinterläßt aber einen tiefen Eindruck im Helden und wohl auch im Leser. - Vielfältig wie die Gegenstände sind auch die Erzählweisen: vom inneren Monolog des Kaufmanns über das Berichten des Autors bis zu kommentarlos Dialogen und Gesprächsfetzen anderer, von der Darstellung des Akustischen über intensive Visualeindrücke bis zu Gaumen-, Haut- und Nasenfreuden, vom Sprachexperimentellen über die Alltäglichkeit bis hin zum Dialekt.

Was den Lexikon-Roman aber wirk-

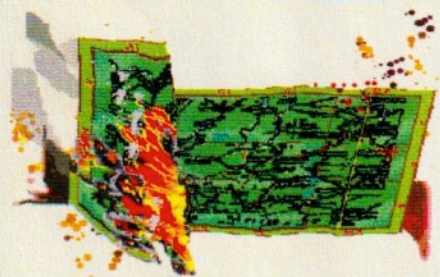
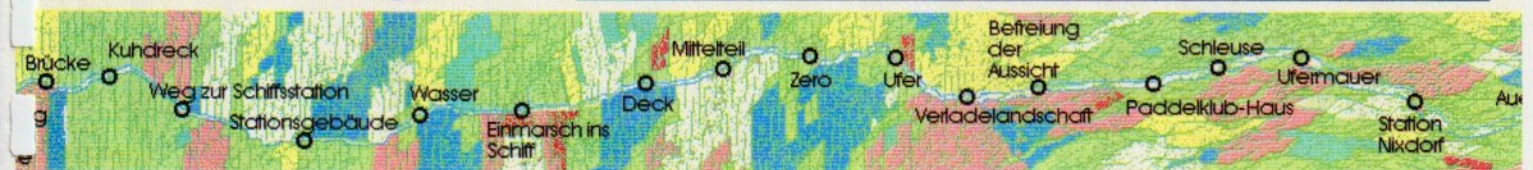
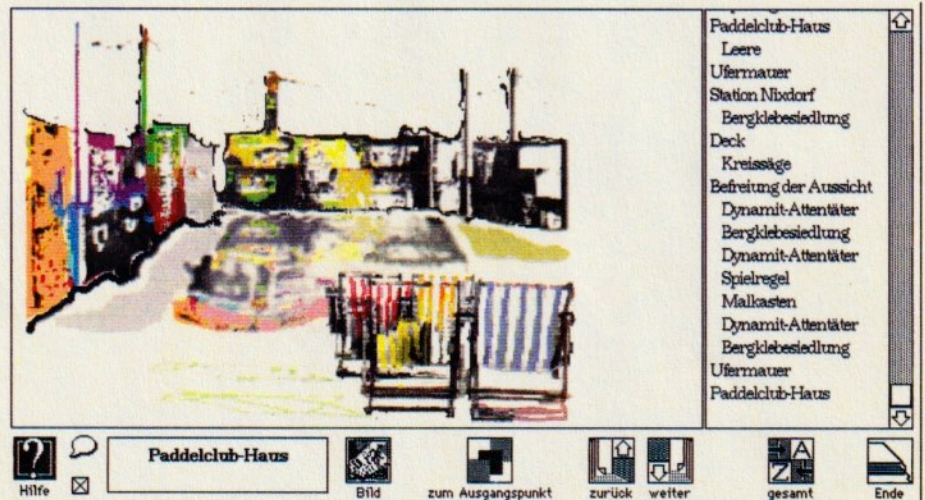
lich zum literarischen Experiment macht, ist der Versuch, über das lineare Erzählen hinauszugehen und einen interaktiven Roman zu schreiben. Der Hauptstrang der Geschichte, insgesamt nicht länger als 30 Seiten, ist wie der Rest des Buches auf unzählige Artikelchen verteilt. Diese sind wie ein Lexikon alphabetisch gereiht. Dies erlaubt dem Leser die freie Bewegung im Inhalt und im Nachvollzug der vom Autor gegebenen Hinweise die Re-Konstruktion jeweils einer aus einer fast unendlichen Vielfalt von Möglichkeiten.



ven und Gesundheit besser nicht länger als unbedingt nötig aufhält, mit dem Leserlebnis eines Buches zu vergleichen, daß einen in die Badewanne genauso begleitet wie auf die Almhütte und das seine eigenen sinnlichen Qualitäten hat.

Aber das ändert nichts an der Tatsa-

menschlichen Wissens sein - und die Auswahl, der Pfad, den man wählt, wird so flexibel sein wie das literarische Mobile im Lexikon-Roman. Man wird alte Pfade speichern können, Lektüren beliebig wiederholen oder aber modifizieren können. Herkömmliche Trennungen

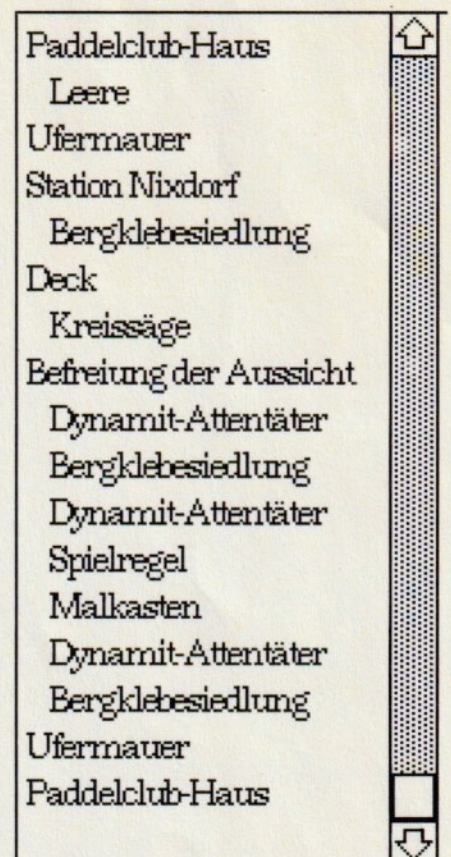


Inhaltlich sinnvolle Assoziationen zur möglichen Fortsetzung, Reflexion, Relativierung oder Vertiefung des bereits im Lesen Aktualisierten werden durch Verweispfeile des Lexikons angedeutet, und der Leser kann diesen Assoziationen nachgehen, indem er das zugehörige Stichwort nachschlägt. So entsteht je nach Lust und Laune des Lesers jedesmal ein anderes Buch und kaum jemals dasselbe; obwohl die Handlung vorgegeben ist, ist sie nur der dünne Faden, an dem ein Mobile "von der Decke herabhängt, damit es in jedem Luftzittern mitlebt und wechselt."

Natürlich ist es beim heutigen Stand der Computertechnik noch einigermaßen frivol, summende Ventilatoren und flimmernde Bildschirme, in deren Nähe man sich zur Schonung von Augen, Ner-

che, daß das Buch diesen Vergleich nicht mehr allzulange für sich entscheiden wird können und daß aus der Flimmerkiste von heute das universelle Medium von morgen wird - irgendwann auch biegsam, handlich, leise, strahlungsfrei und wasserdicht, aber darüberhinaus eben viel mehr als das traditionelle Medium. Ein Aspekt dieses Vergleichs ist die Künstlichkeit, mit der in einem Buch ein Ausschnitt aus einem Wissensgebiet, ein Pfad durch eine Gedankenwelt, ein Schnitt durch ein lebendiges Ganzes quasi "festgefroren" wird. Vielleicht wird den Nachgeborenen die Geschwindigkeit, mit der heutzutage Bücher auf den Markt kommen und wieder verschwinden, das absurde Mißverhältnis zwischen einer immer mehr anschwellenden Informationsflut und dem Versuch, immer wieder einen neuen Ausschnitt davon zwischen zwei Buchdeckel zu pressen und in immer kürzeren Zeitabständen zu verramschen, wie eine gewaltige Verschwendung vorkommen.

Die "Bücher", die sie haben werden, werden nichts als Projektionsflächen, Benutzerschnittstellen zu einem sich dahinter ständig vermehrenden Archiv



wie die zwischen Literatur und Sachbuch werden vielleicht abgelöst durch viel aufregendere Gratwanderungen zwischen Realität und Imagination, durch die gesamten Bibliotheken des menschlichen Geistes auf einmal, in de-

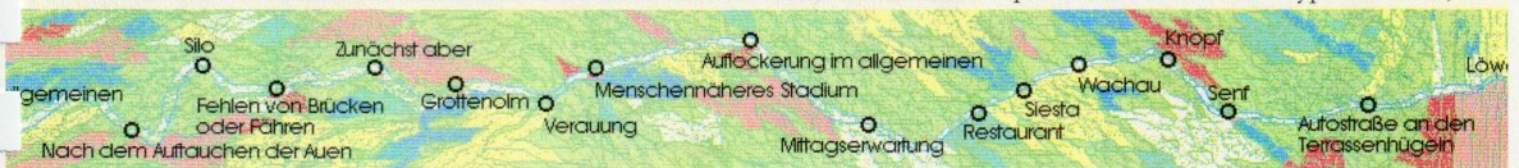
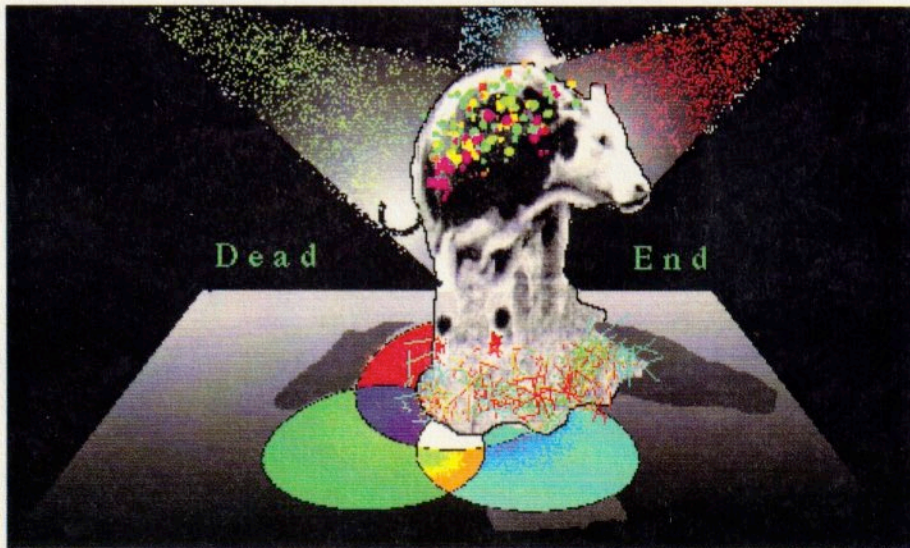
kon-Roman" siedeln sich genau an dieser Schnittstelle von Vergangenheit und Zukunft an. Zunächst sind zum erstmal die Produktionsmittel verfügbar, um die Medien von morgen überhaupt realisieren zu können. Die technische

sik oder von Interaktivität und Video, lassen sich erforschen, um ansprechende und sinnvolle Lösungen zu finden, die auch die formalen Errungenschaften der Vergangenheit in die Zukunft hinüberretten sollen.

In diesem Sinn ist der "Lexikon-Roman" ein erster Anfang und ein Work in Progress, und in diesem Sinne mögen die näheren technischen Erläuterungen verstanden werden.

Die Grundidee des Lexikon-Roman ist HyperText, das assoziative, am Kontext orientierte Verknüpfen zweier Textstellen. War in Okopenkos literarischer Urversion die Möglichkeit des Abschweifens oder Weiterverfolgens der Handlung durch das Lexikonprinzip gegeben, so genügt im elektronische Lexikonroman ein Anklicken des mit einem Pfeil versehenen Stichworts, um sofort den zugehörigen Lexikonartikel auf dem Bildschirm zu haben.

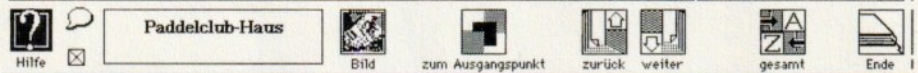
Ermöglicht wird das durch die HyperText-Funktion von HyperCard 2.0,



nen die Rolle des Autors vielleicht durch die des Reiseführers abgelöst wird. Und statt der vielbeschworenen "virtuellen Realität" sind wir vielleicht mit einer Renaissance all jener Darstellungsweisen konfrontiert, mit denen Menschen seit jeher anderen die "Realität" oder ihr Erleben davon zugänglich gemacht haben, Literatur, Theater, Malerei, Musik, Photographie, Film, nur diesmal nicht als isolierte, treibhausmäßig perfektionierte "Kunst", sondern als jederzeit aktualisierbaren Bestandteil multimedialen Erzählens, verwoben zu einem ständig offenen und erweiterbaren Gesamtkunstwerk.

Die Gruppe "Libraries Of The Mind" und das Projekt "elektronischer Lexi-

Paddelclub-Haus. Hier hat man die Verladewelt überstanden, hier herrscht die Illusion, daß es keine Kohlenstaublungen, verrosteten Arme, verbleiten Augen, keine Hundsmüdschiede vom Tag, der einem frühmorgens wie ein ewiger Morgen vorkam, keine im Rechnen, Messen und Schreien abgesoffenen Ingenieure und keine zerschissenen erkahlten Materialbeamten mit Rollmeter, Schublehren und Kubiktafeln im sperrhölzernen Brustkasten gibt. Hier wird man nicht geschweißt, wenn man ein Loch im Gerüst hat, hier wird man nicht mit einem Fußtritt auf die Zentimalwaage geschoben und mit gelbem Lack numeriert. Hier wird man nicht ausgebohrt, damit die Werkzeuge die Kette durch einen ziehen können, deren Enden sie nun plattschmieden und in die Betonrampe ein-



Entwicklung, die man längst nicht mehr in Jahren, sondern nurmehr in Monaten beschreiben kann, hat alle Bestandteile der Medienzukunft von morgen zur Existenz gebracht, zwar immer noch in minderer Qualität, wenn man von der durchschnittlichen Anwendermaschine ausgeht, aber doch verfügbar, einsetzbar, ausprobierbar.

Entwicklerversionen und Prototypen neuer Medien lassen sich erfinden, bauen, testen. Probleme der Kombination von Medien, etwa von Text und Mu-

die die direkte Auswertung des angeklickten Textstrings ermöglicht.

Im Unterschied zur Buchfassung benötigt der Leser freilich weder Lesezeichen noch ein Elefantengedächtnis, um den Überblick über seine assoziativen Sprünge zu behalten: seine momentane Position im Organisationsraster der Erzählung, der Reise, sieht er auf einer scrollenden Landkarte - und auf einer persönlichen Stichwortliste kann er seinen gesamten Benutzerpfad zurückverfolgen, um an einer früheren Abzwei-

MULTIMEDIA

gung weiterzumachen oder zum Hauptstrang zurückzukehren.

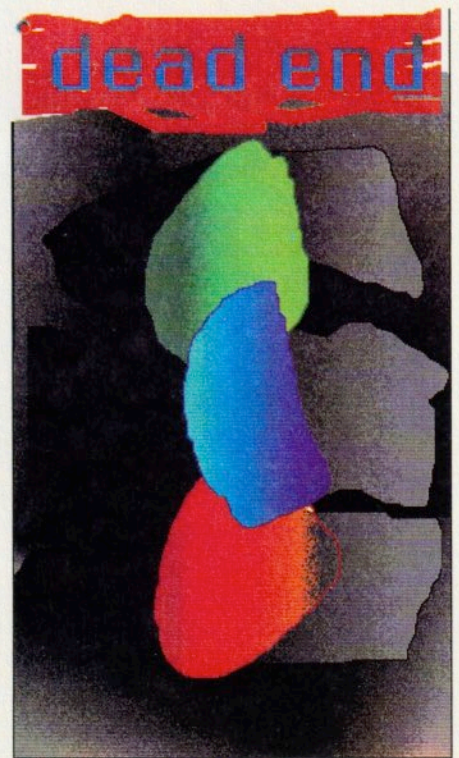
Abgerundet wird diese gegenwärtige Fassung durch Illustrationen, die sich auf Wunsch oder per Mausklick einblenden oder ausblenden lassen. Die Graphikerin Alfgard Kircher, die für die Bilder verantwortlich zeichnet, hat in ihrem persönlichen Stil den Okopenko-Text nachempfunden. Sie beschreibt den Vorteil der HyperText-Literatur so, daß sich dasselbe Buch beispielsweise von beliebig vielen Künstlern illustrieren und visuell interpretieren läßt.



wesentlichen Bereichen Neuland erschließen:

- Einerseits sollen weitere Schritte auf dem Weg zur Medienintegration begangen werden, wie etwa die Integration digitaler Musik (MIDI) und digitaler Videotechnologien. Dabei sollen vor allem die Grenz- und Überschneidungsbereiche dieser Medien erforscht werden, zum Beispiel die graphische Gestaltung von digitalem Video (i.e. das Malen bewegter Bilder) oder die Zusammenhänge von formal erschlossener Textbedeutung und digital generierter Musik.
- Andererseits geht es auch um die innere Struktur der Information selbst, das Anlegen neuer Verbindungen und letztlich auch um die Assoziierbarkeit neuer Inhalte. Am Ende steht die Vision des Kunstwerkes als offenes System.

Es ist erfreulich, daß parallel zum Versuch des Lexikon-Romans auch andere Autoren sich des Mittels Hypermedium bedienen, um diese Idee eines offenen



Beschreibung der verwendeten Navigationssymbole und Buttons:

	Indikator: zeigt auf der Landkarte das zuletzt ausgewählte Hauptstichwort an (Gesamtlänge: 3 Bildschirmbreiten)		Zurück-Button: Im Text wird Seite für Seite zurückgeblättert, bei Textende Rückkehr zum Textbeginn
	scroll-Button nach rechts: die Landkarte wandert nach rechts		Weiter-Button: Im Text wird Seite für Seite vorwärtsgeblättert, die jeweils letzte Zeile einer Seite bildet die erste Zeile der nächsten
	scroll-Button nach links: die Landkarte wandert nach links		Gesamt-Button: ruft die Liste aller verfügbaren Stichwörter auf (fett gekennzeichnet sind die Hauptstichwörter = Hauptstrang)
	Hilfe-Button: ruft diese Karte auf		Persönlich-Button: ruft die Liste der besuchten Stichwörter auf (= das für jeden Leser angelegte Lesezeichen)
	Bild-Button: ruft die jedem Stichwort zugeordnete Graphik auf. Durch Klicken auf das Bild verschwindet dieses wieder		Ende-Button: schließt die Applikation und kehrt zur HyperCard-Home-Karte zurück
	Zum Ausgangspunkt-Button: ruft das jeweils zuletzt ausgewählte Stichwort auf		

Ist dies in groben Zügen eine Beschreibung der gegenwärtigen Demo-Version - etwa 5 % des Buches sind derzeit digitalisiert -, so sollen künftige Versionen nicht nur den gesamten Textkorpus erfassen, sondern auch in zwei

Werks zu realisieren. So wird zum Beispiel der Wiener Franz Kraherger am 56. Weltkongreß des Internationalen P.E.N. einen "Kongreß Essay" realisieren, ein offenes interaktives Computer-Textwerk, das den Leser mittels Asso-

ziationstechnik zum Mitautor macht. Okopenko hat ähnliches übrigens schon 1970 in der "Gebrauchsanweisung" zu seinem Roman folgendermaßen formuliert: "Die Dürftigkeit des Modells sehen Sie mir, bitte, nach. Geographisch wie psychologisch wie kombinatorisch könnte es ungleich reicher sein. Nehmen Sie das Prinzip für die Durchführung, denken Sie an den ersten Computer, erweitern Sie den Roman durch eigene Weiterverknüpfung an Reizwörter, am besten: schreiben Sie ein Buch, das meines in seiner Kleinheit festnagelt."

Eine Aufforderung, die die historische Schranke ebenso schön illustriert wie die Klarheit der Grundidee. □

**Zu sehen ist das
"Work in Progress"
am 8. November 1991
im Literaturhaus, Eingang
Zieglergasse 26a,
1070 Wien.**