

Ein Reisetext als Textreise

Andreas Okopenkos Lexikon-Roman als Beispiel für die Möglichkeiten und Grenzen der Leserbeteiligung im Printroman

von Jens Keßler

Seminarabschlussarbeit im Modul „Kultur, Literatur und Medien“ im Fach Kulturwissenschaften, FernUniversität Hagen (SS 2012).

Inhaltsverzeichnis

1. Erzählen, Mediengese und Hyperfiktion
2. Lesereteiligung in Printroman und Hyperfiktion
 - 2.1 Linearität, Nonlinearität und Interaktivität
 - 2.2 Linearität und Printroman
 - 2.3 Hypertext und Nonlinearität
3. Hypertextmerkmale im Printroman
 - 3.1 Multilinearität
 - 3.2 Uneindeutigkeit und Viel-Enden
 - 3.3 Hypermedialität
4. Fazit

1. Erzählen, Mediengenesse und Hyperfiktion

Die Entwicklung des Computers und seiner ganz eigenen Möglichkeiten der nichtlinearen Verknüpfung von Informationen mittels Hyperlinkstruktur hat nicht nur die Textverarbeitung und -darstellung verändert, sondern auch auf die Präsentation narrativer Formen zurückgewirkt. Erst durch die nicht-sequentielle Verknüpfung von Textblöcken konnte sich das Genre computerbasierender Hyperfiktionen entwickeln.¹ Hyperfiktionen sind narrative Darstellungen in Hypertext, welchen ihr erster Beschreiber Ted Nelson folgendermaßen definiert: „By Hypertext I mean non-sequential writing – text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen.“² Die nonlineare Darstellungsweise bzw. die multiplen³ und explorativen⁴ Zugangsmöglichkeiten zu den einzelnen Texteinheiten versetzen den Leser in die Lage, durch Auswahl der Lesepfade die Gestalt des Textes im Akt des Lesens selbst zu erzeugen, was Hypertext und somit auch Hyperfiktion ganz wesentlich vom linearen Buch mit festgeschriebener Leserichtung unterscheidet. Anders aber als vielfach vorhergesagt,⁵ hat die innovative Form der Hyperfiktion nicht das lineare Erzählen in Buchform verdrängt, stattdessen hat die digitale Entsprechung des Buches, das E-Book, das lineare Lesen auf eine neue Benutzeroberfläche übertragen ohne dabei die Gestaltungsmöglichkeiten des digitalen Mediums zu erschließen.⁶ Die Idee einer Leserbeteiligung an der Gestalt des Textes ist damit aber nicht einfach verschwunden, sondern beeinflusst sowohl die Form des scheinbar linear festgelegten Printromans, wie auch die digitale Darstellung erzählender Texte im Web im Sinne einer kollaborativen Medienautonomie, wie sie der Medienwissenschaftler Harro Segeberg beschrieben hat.⁷

In dessen dreistufigem Modell einer Mediengenesse folgt diese zum gegenwärtigen Zeitpunkt erreichte 3. Phase der Unabhängigkeit der Medien bei gleichzeitiger konstruktiver gegenseitiger Beeinflussung auf eine 1. Durchsetzungsphase, in

¹Vgl. Suter (2000), S. 9-15 und S. 25-46.

²Nelson übertrug Vannevar Bushs Idee einer universell verlinkten Bibliothek (Memex) auf den Computer. Nelson (1987), S. 2. Zitiert nach Suter (2000), S. 26.

³Ebd., S. 28.

⁴Aarseth (1997), S. 60.

⁵„Interactive Fiction is the inevitable next step, like the take off of an airplane that has been gaining speed on the runway.“ Bolter (1991), S. 132. Solcherart technikorientierte Ansätze führen zur Überbewertung der Möglichkeiten des neuen Mediums. Segeberg ordnet sie der 2. Phase der Mediengenesse zu, siehe unten.

⁶Vgl. Simanowski (2002), S. 12f.

⁷Vgl. Segeberg (2005), S. 16-22.

der sich das Medium in Anlehnung an die alten Medien etabliert, und eine 2. Phase des radikalen Durchbruchs.⁸ Hier kommt es zur Betonung der technischen und medialen Andersartigkeit der neuen Medien in Abgrenzung zu den alten, was sich in der Einführung neuer Begrifflichkeiten, Darstellungsformen und Analysemodelle niederschlägt, die distinktiv zu denen des Vorgängermediums gesetzt sind. Genau hier setzt die vorliegende Arbeit ein: Eignet sich die Einengung der Begrifflichkeit Hyperfiktion auf ein digitales Trägermedium, wo die Hyperfiktion doch mehr Gemeinsamkeiten mit experimentellen Erzählformen teilt als etwa mit dem digitalen E-Book? Anders herum gefragt: Kann es Hyperfiktionen unter Nicht-Berücksichtigung des Trägermediums auch in Druckform geben? Diese Frage soll anhand eines prominenten Beispiels - Andreas Okopenkos *Lexikon-Roman*⁹ – beantwortet werden. Zur Kenntlichmachung der Unterschiede wird diesem Johann Wolfgang Goethes *Die Wahlverwandtschaften*¹⁰ zur Seite gestellt sowie das Ergebnis einer Vergleichsanalyse ähnlich gelagerter Werke.¹¹ Untersucht werden beide Werke unter den für Hyperfiktionen definierten Kennzeichen: Wahlmöglichkeit durch Multi- bzw. Nonlinearität und Deutungsoffenheit durch prinzipiell nicht vorgegebenen Abschluss, sowie dem nicht konstitutiven aber häufig einhergehenden und herausgestellten Merkmal der Multi- bzw. Hypermedialität. Dem sind ein paar unverzichtbare Fakten und Begriffsbestimmungen zu Linearität bzw. Non-Linearität im geschriebenen Buch sowie der Hyperfiktion vorangestellt. Die Arbeit endet mit einem kurzen Fazit, das sich in das von Segeberg vorgeschlagene Modell zur Mediengenese einzuordnen versucht.

2. Leserbeteiligung in Printroman und Hyperfiktion

2.1 Linearität, Nonlinearität und Interaktivität

Das schlüssigste Modell zur Leser-/Nutzerbeteiligung am Text hat Aarseth vorgelegt.¹² Er geht dabei von Texträumen und Schrifträumen aus, die er Textone und Scriptone nennt. Ersteres meint hierbei die Texteinheiten, letzteres die möglichen

⁸Ebd. Durchsetzungs- und Durchbruchphase sind bei Segeberg zwar inhaltlich schlüssig voneinander unterschieden, aber sprachlich kaum überzeugend abgegrenzt. Segeberg hat zusätzlich und plausibel der Durchsetzungsphase noch eine Vorlaufphase vorgeschaltet, in der auf das neue Medium experimentell hingedeutet wird.

⁹Okopenko (1970).

¹⁰Goethe (1956 EA 1809).

¹¹Eine umfassende Vergleichsanalyse kann hier nicht unternommen werden, eine Kurzübersicht erfolgt im Anhang.

¹²Vgl. Aarseth (1997), S. 62-65.

Lesefolgen. Hat der Leser für eine Abfolge von Texträumen (z.B. Kapitel) nur eine mögliche Lesefolge, handelt es sich um Linearität. Kann er hingegen die Abfolge der Texträume wählen und hat somit mehrere, mindestens aber zwei mögliche Lesefolgen, handelt es sich um Nonlinearität: „the ability to vary, to produce different courses.“¹³ Hier unterscheidet Aarseth mehrere Stufen. Ist es dem Leser möglich, die Abfolge der Texträume per Wahl frei zu erkunden, heißt dies explorativ, kann der Leser Scriptone entwickeln konfiguratív, textonisch schließlich, wenn der Leser selbst Textone erstellen kann.

Auf die narrative Form übertragen heißt das: Linear ist das von vorn nach hinten ohne Abweichung oder Wahlmöglichkeit zu lesende Buch. Explorativ sind vom Autor zur Verfügung gestellte abgeschlossene Texte, deren einzelne Bausteine der Leser in mehreren sich unterscheidenden Abfolgen lesen kann, wobei auch die Wahlmöglichkeiten vom Autor vorgegeben sind. Konfiguratív heißt, wenn vom Leser eine Art Karteikartensammlung mit Textsegmenten nach eigenen Vorstellungen in Reihenfolge gebracht werden kann.¹⁴ Hier wählt der Leser nicht mehr, sondern formt und gestaltet das Werk aus einem vorgegebenen Fundus, einer Storybase; er wird gewissermaßen zum Regisseur.¹⁵ Textonisch schließlich heißt, wenn der Leser auch zum Schreiber wird¹⁶ und den Textkorpus verändern kann, wie das in Mitschreibprojekten möglich ist.

Diese weitgehenden Gestaltungsmöglichkeiten sind allerdings nicht mit Interaktivität gleich zu setzen, da diese voraussetzt, dass „soziale Wesen miteinander interagieren“¹⁷ und dies gleichzeitig¹⁸ verläuft wie in einem verlaufsoffenen Gespräch.¹⁹ Aarseth vermeidet denn auch den allzu heiklen Modebegriff in Bezug auf Literatur: „interactive fiction is perhaps best understood as a fiction: the fiction of

¹³Ebd. S. 41.

¹⁴Ebd. Aarseth nennt das Bsp. *Cent mille milliards de poèmes* von Raymond Queneau, wo 140 Textbausteine dem Leser als frei zusammenstellbar angeboten werden. Das damit erreichbare quantitative Möglichkeitsspektrum ist im Titel angegeben. Ein seltenes Bsp. für einen Roman ist Marc Saportas *Composition No. 1*, der als lose Blattsammlung dem Leser zur beliebigen Konfiguration des Materials erst verpflichtet.

¹⁵Suter (2000), S. 126f.

¹⁶Zum sogenannten *wreader*. Hier sind dem Leser die Änderungsfunktionen der klassischen Rhetorik möglich: *de-tractio* (Auslassung), *immutatio* (Umtausch) und *adiectio* (Hinzufügung), während konfiguratíve Texte lediglich *transmutatio*, also Umstellung erlauben. Zu diesen: Ueding/Steinbrink (1986), S.277.

¹⁷Suter (2000), S.36.

¹⁸Der Medienwissenschaftler Andy Lippman nennt „mutual and simultaneous“ als Kennzeichen der Interaktivität. Zitiert nach Douglas (2000), S. 42.

¹⁹Die (fast) beliebige Reaktionszeit in einem Mitschreibprojekt, die ja gleichartig ganz gewöhnlichem Briefeschreiben ist, kann eben nicht mehr als simultan verstanden werden, wäre auch einem konventionellen Gespräch eher abträglich. Suter nennt als einzige Bsp. für Interaktivität div. MUDs und MODs, also Computerspiele, wo mehrere Spieler gleichzeitig miteinander (inter-)agieren z.B. Dragon MUD: Suter (2000), S. 31-35.

interactivity.“²⁰ Andere Wissenschaftler wie Landow oder Simanowski sehen das weniger eng und verstehen unter Interaktivität jede Interventionsmöglichkeit des Nutzers eines Computers in einen bestehenden Diskurs,²¹ Leo Manovich hingegen zählt selbst Ellipsen in Form offener Enden zu klassischen Interaktionsangeboten, Torsten Stapelkamp Interpretation als Form passiver Interaktion.²² Eine derartige Ausweitung, die somit fast jedes Lesen von Romanen zur Interaktion werden ließe, wird hier mit Bezugnahme auf Aarseths genauere Bestimmungskriterien vermieden.²³

2.2 Linearität und Printroman

Um Uneindeutigkeiten zu vermeiden, müssen zu Beginn einige Festlegungen erfolgen. Printromane basieren auf Schrift, diese ist grundsätzlich linear, der Sinngehalt nur im Nacheinander der einzelnen Bausteine zu entschlüsseln möglich,²⁴ nicht im gleichzeitigen Überblick, weswegen gleichzeitig stattfindendes nur nacheinander dargestellt werden kann.²⁵ Auch das Kommunikationsverhältnis ist linear. Nicht nur ist der Leser dem Schreiber abwesend bzw. umgekehrt, auch kann am gedruckten Wort keine Manipulation (also ein textonischer Eingriff) mehr erfolgen.²⁶ Und: Chronologische Nonlinearität wird als Achronizität verstanden und hier nicht berücksichtigt.²⁷ Diese Eigenschaften teilt der gedruckte Roman mit Hypertexten;²⁸ relevante Unterscheidungen sind folgende:

²⁰Aarseth (1997), S. 51.

²¹Landow (2006), S. 41-43. Simanowski (2002), S. 18.

²²Manovich (2001), S. 71. Stapelkamp (2007), S. 436.

²³Inwieweit Erzählen Interaktivität ausschließt, weil es um sich sinnvoll zu erfüllen mindestens einen nicht agierenden Zuhörer=Leser benötigt, kann hier nicht weiter erörtert werden. Vgl. hierzu: Simanowski (2002), S. 80f.

²⁴Die generelle Linearität von Schrift wird auch durch Segmentierungen, Umstellungen und kalauernde Mehrdeutigkeiten nur in Frage gestellt und reflektiert, kann dennoch nicht aufgehoben werden. Zu berücksichtigen ist allerdings, dass nur der alphanumerische Code völlig zweifelsfrei fixiert, während etwa Piktogramm-Erzählungen gehörige interpretatorische und improvisatorische „Ausfüllung“ bedürften. Bei aller avantgardistischen Experimentierfreude ist dieser Aspekt selten fruchtbar gemacht worden.

²⁵Lessing (1964 EA 1769), S.114.

²⁶Vgl. Aarseth (1997), S. 62-65. Ong (1987), S. 173ff, betont jedoch den dialogischen Charakter von Schrift entgegen einem statischen Sender-Empfänger-Modell, da in ihr immer schon und immer stärker der Leser mitgedacht werde.

²⁷Der Leser liest eine in sich geschlossene und sich kausal bedingende Ereigniskette von Anfang zum Ende selbst dann, wenn am Buchende der zeitliche Anfang stehen sollte. Die umfassenden Analepsen in der Odyssee etwa beeinträchtigen nicht die Geschlossenheit des Werkes, sondern lassen es auch heute noch als mustergültig erscheinen. Vgl. hierzu: Vogler (1987). Zur zeitlichen Ordnung in erzählenden Formationen: Genette (1988), S. 17-52.

²⁸Insofern sie als Text verfasst und textonisch abgeschlossen sind.

a) Der (konventionelle) Printroman wird technisch linear rezipiert. Der Erzähldiskurs setzt mit der ersten Seite ein, entwickelt sich durch lineares Vorwärtsblättern im Buch und endet mit der letzten Seite.²⁹

b) Die narrative Linearität ist nicht mit der des Mediums identisch, sondern eine auf Konvention und Erwartungshaltung gründende Festlegung der Diskursfolge zur narrativen Beschreibung von (fiktiven) Ereignissen.³⁰ Deren Darstellung bildet das Sinnzentrum, die Gründe im idealen Fall den Anfang, die Folgen den Schluss einer Narration. Hierdurch liegt eine Zielbindung vor: die Folgen deuten den Sinn des Geschehens.³¹

Die Linearität des Mediums und der Benutzeroberfläche setzt sich so in der Gestaltung und Aufnahme des Erzähldiskurses fort. Die einzige Wahlentscheidung des Rezipienten liegt zwischen Weiterlesen oder Aufhören, also einem digitalen Ja/Nein, denn alle analogen Bewertungen sind nicht in der Nutzung des Mediums sondern in der Reflexion darauf deutbar.³²

Auf diese Linearität der Rezeption nimmt auch die oft beschriebene Tatsache keinen Einfluss, dass jeder Leser den Text erst durch seinen Akt des Lesens konstituiert. Hier handelt es sich um den Einfluss, den Wissensstand, Zeitumstände aber auch Fantasie des Lesers auf den bereits gelesenen Text nehmen und somit ein ganz eigenes, im Kopf des Rezipienten verlinktes Double des Textes erzeugen, weswegen sich mit voller Berechtigung behaupten lässt, dass x-viele völlig identische Druckbücher ebenso viele verschiedene Versionen im Kopf der Leser erzeugen. Hier konnotiert und interpretiert der Leser;³³ auf den Erzähldiskurs hingegen nimmt er keinerlei Einfluss, wie ein erneuter Blick in das Buch zweifelsfrei bestätigt.³⁴ Diese Eingerichtetheit wurde vor allen Dingen ab dem 20. Jahrhundert kritisch hinterfragt, stattdessen ein offenes Kunstwerk angestrebt, welches sich dem

²⁹Die Unterscheidung technische und narrative Linearität bei Huelswitt (2010), S. 80f. Hier allerdings die Feststellung, das Buch sei prinzipiell technisch linear. Diese Behauptung ist falsch, siehe unten. Hierzu auch Aarseth (1997), S. 46, der die konventionelle Nutzung eben nicht mit den potentiellen Möglichkeiten gleichsetzt.

³⁰Aristoteles (1972), S. 31/33.

³¹Dass diese lineare Erzähllogik auch das faktuale Erzählen der Geschichtschreibung beeinflusst, hat Hayden White aufgezeigt. Vgl. White (1991).

³²Wie bei so vielen analogen Äußerungen auch hier (mindestens) Doppelbelegung: Hastiges Lesen kann sowohl für Langeweile wie für Neugier stehen, ebenso kann sehr langsames Lesen ästhetisches Wohlgefallen aber auch Ermüdung anzeigen. Vgl.: Watzlawick/ Beavin/ Jackson (1990), S. 66f.

³³Vgl. Eco (1977), S. 30. Eco nennt es die Offenheit der Interpretation, die jedes geschlossene Kunstwerk zulässt. Hierzu auch Aarseth (1997), S. 64f, der dem konventionellen statischen Text die Nutzerfunktion Interpretation zuordnet.

³⁴Eselsohren, Anmerkungen und herausgerissene Seiten führen zu einem individuellen Nutzungsexemplar, greifen aber nicht auf den Diskurs zurück. Mit Aarseth (1997), S. 64f, ist der Text statisch *und* linear, erlaubt also weder explorative noch konfigurative Eingriffe seitens des Lesers. Ausführlicher unten.

Rezipienten als Möglichkeitsfeld darstellt. Offen für ständige Neuknüpfung innerer Beziehungen leugnet es einen einzigen privilegierten Zugang oder – im Sonderfall des Kunstwerks in Bewegung – ist es als Einladung zu verstehen, zusammen mit dem Hervorbringer kombinatorisch das Kunstwerk erst zu vollenden, es zu „machen“. ³⁵ Diese Öffnung des Kunstwerks hinterfragt die oben diagnostizierte Linearität, führt aber auch an die Grenzen der Möglichkeiten des Buches:

a) Die technische Linearität ist dem Buch nicht zwangsläufig eigen, wie Telefonbuch und Lexikon beweisen, sondern wurde nur in Entsprechung zur narrativen Linearität so gut wie nie hinterfragt. Hier bieten sich von gegenläufiger Blättrichtung, alphabetischer Indexierung, Querverweisen, Verlagerung des Erzähldiskurses in Fußnoten bis hin zu ungebundenen Kapiteln und Seiten vielfältige Möglichkeiten nichtlinearen Lesens.

b) Um die narrative Linearität geht es hier vornehmlich. Kann ein Erzähldiskurs aus dem Kausalitätszwang herausgelöst werden und statt einer Ursache-Wirkung-Verkettung mit möglichst stringenter Linienführung und einer fragwürdigen Charakterlogik ³⁶ eine räumliche Vernetzung darstellen, die mit der Realität von Welt und Geschehen viel eher in Übereinstimmung gebracht werden kann? ³⁷ Ist es möglich, das Finalitätsstreben, was jedem Erzähldiskurs innezuwohnen scheint, aufzuheben, um Leben nicht als Abfolge von Zieldurchläufen sondern als work in progress, besser noch als walk in process, als Wandeln im Wandelbaren zu verstehen und damit einhergehend andere Bedeutungen in den Blick zu bekommen? Die computerbasierte Hyperfiktion mit ihren Vernetzungsmöglichkeiten verspricht genau dies. ³⁸

³⁵ Vgl. Eco (1977), S. 27-57. Ein Vergleich der Nutzerfunktionen bei Eco (Interpretation, Vieldeutigkeit, Kombination) mit denen Aarseths (Interpretation, Exploration, Konfiguration, textonische Veränderbarkeit) zeigt auf der 1. und 3. Stufe Deckungsgleichheit, während die 4. Stufe bei Eco mit Verweis auf den abendländischen Kunstwerkbegriff, also auf einen Schöpfer, eingeschränkt ist. Signifikanter Unterschied stellt die 2. Stufe dar, weil Aarseth statt der weitgreifenderen Bedeutungszuordnung nur die äußeren Zugangsmöglichkeiten berücksichtigt. Siehe unten.

³⁶ Das bedeutet: Die Charakterbeschreibung ordnet sich der Erzähl- also Ereignislogik unter und nicht umgekehrt. Charaktere (und deren Vielschichtigkeiten) führen nicht zu Handlungen, sondern Ereignisbeschreibungen fordern stringente, immer selbstidentische Charaktere. Salopp gesagt: ein Odysseus, der statt zu seiner Ehefrau heimzukehren bei seiner Circe bliebe, ist menschlich gesehen sehr viel wahrscheinlicher, widersprüche aber der linearen Erzähllogik, die eine Rückkehr zum Ausgangspunkt einfordert. Vgl. Vogler (1987).

³⁷ Vgl. Deleuze/ Guattari (1977) „Es gibt keinen Tod des Buches, sondern eine neue Art zu lesen. Ebd., S. 40.

³⁸ Hierzu allgemein Bolter (1991). Und: Douglas (2000), hier besonders S. 37-63 und 89-122. Kritische Zusammenfassung bei Simanowski (2002), S. 66-72 und 82f.

2.3 Hypertext und Nonlinearität

Bezeichnet der Text ein Gewebe, so versteht man unter einem Hypertext ein Netz aus Texteinheiten, die mittels Hyperlink miteinander verknüpft sind.³⁹ Informationen sind somit aus ihrer linearen Präsentation und Zugänglichkeit herausgelöst und können in unterschiedlichen Navigationsformen dargestellt und erschlossen werden. Deren Komplexitätsgrad reicht von Linie, Achse und Tentakel bis Baum, Labyrinth und Rhizom,⁴⁰ wobei ersteres dem konventionell gebrauchten Buch, die Achse einem Text mit Fußnoten, Tentakel einem einmaligen multikursalen Einstieg ohne Verzweigungen entsprechen, weswegen sie nicht als Hypertexte angesprochen werden.⁴¹ Erzählende Formationen in Hypertext heißen Hypertext-Fictions oder kurz Hyperfictions bzw. Hyperfiktionen.⁴² Um die Möglichkeiten nichtlinearer Verknüpfung von Texteinheiten sowie die Folgen für Verständnis und Umgang mit fiktionalen Texten besser nachvollziehen zu können, werden sie im Folgenden an einem kurzen Beispiel dargestellt, welches nicht zufällig Motive der *Wahlverwandtschaften* auf die der *Odyssee* überträgt.

Während einer Urlaubsreise kommt es zu einer Begegnung zweier sich fremder Paare und durch Sympathie (oder auch aufgrund der Langeweile mit dem eigenen Partner) zu gemeinsamen Unternehmungen, infolge deren sich die Beziehungen neu ordnen, weswegen dieselben Personen als andere Paare die Heimreise antreten. Dieser klassische Komödienstoff⁴³ würde in einer linearen Erzählung stringent mit einigem Augenmerk auf Reisevorbereitung und Charakterzeichnungen durchgezählt, sodass das Ergebnis Trennung und Neukombination bereits in der unbefriedigenden Ausgangssituation angelegt ist. Bei einem Hypertext unterbleibt diese kausale Stringenz, schon allein weil die Handlung auf getrennte Textbausteine verteilt ist (*Segmentierung*), und diese Textbausteine vom Leser in beliebiger Folge gelesen werden können (*Wahlmöglichkeit*). So kann auf die Beschreibung einer erfolglosen Bergbesteigung kausal an die Reisevorbereitung angeschlossen

³⁹Suter (2000), S. 25-27. Suter bezieht sich bei seinen grundlegenden Ausführungen auf Bolter und Landow.

⁴⁰Ebd., S. 55-63.

⁴¹Ebd., S. 64. Die genannten Modelle weisen keinen Netzcharakter auf, Verzweigung und Wählbarkeit des Pfades fehlen bzw. sind deutlich eingeschränkt.

⁴²Ebd., S. 27. Die Einkürzung zum Kofferwort ist zwar nachvollziehbar aber fragwürdig, da es zwar Übertexte nicht aber Über-Fiktionen geben kann. Problematisch ist sie insofern, als hier ein Überbietungsgestus mitschwingt.

⁴³Komödienstoff natürlich nur insofern sie sich kriegen, Dramenstoff hingegen, wenn sie sich aufgrund z.B. gesellschaftlicher Konventionen nicht kriegen wie bei Goethe. Dass Goethe die dramatische Last wieder abgetragen hat und den Stoff eben dafür in einem Roman gestaltet hat, kann hier nur erwähnt werden.

werden (was eine mangelhafte Ausrüstung hierfür erklären könnte) oder temporal einen nachfolgenden Streit im Hotel. Der Leserin wäre es aber auch möglich, sich hier eine Landschaftsszene (mit Kontrast zum menschlichen Streben) oder eine Charakterskizze durchzulesen, assoziativ auch eine ähnliche Streitszene (*Assoziativität*) oder vermeintlich willkürlich ein nächtliches Stimmungsbild. Jede dieser möglichen Verzweigungen (*Multilinearität*) enthielte wiederum potentiell den Kosmos der Geschichte.⁴⁴ Hierdurch wird der extreme Zeitbezug aufgelöst, Geschichten nicht mehr zu Geschehensfolgen verdichtet, sondern als Möglichkeitsfeld verstanden, wodurch der Autor und mit ihm der Leser statt dem Diktat der dramaturgisch konsequenten Führung zu folgen, das Geschehen in einem Netz erfasst (*Netzmetapher für Denken und soziale Interaktion*). Jede Betonung durch Lesen verändert als Zug in eine Richtung die Gesamtkonstruktion (*Deutungsvielfalt und Einflussmöglichkeit*). Das Geschehen aus verschiedener Sicht darzustellen ist wie in jedem Printroman optional vorhanden, wird durch die medienspezifischen Eigenheiten aber gefördert (*Multiperspektivität*).⁴⁵ Die im Stoff fast vorgegebene Pointe des Schlusses kann auf verschiedene mögliche Abschlüsse des Erzähldiskurses aufgefächert werden oder auch dem Leser überlassen bleiben (*Multi- bzw. Nonending*),⁴⁶ wodurch z.B. auch ein schwebendes Ende möglich wird. Und natürlich ist es in einer solchen Hyperfiktion auch möglich, Bilder und Musik, Animationen, Filmsequenzen und Stimme zuzufügen, sodass das genannte nächtliche Stimmungsbild etwa musikalisch unterlegt wird oder auch nur als Musik und ohne Text erscheint (*Multi- bzw. Hypermedialität*).

Angesichts dieser Vielzahl von Möglichkeiten ist es geradezu unverständlich, weswegen sich das neue Genre (noch) nicht durchgesetzt hat. Deswegen ist auf einige Kritikpunkte einzugehen. So seien alle diese Möglichkeiten im Printroman bereits angelegt und auch durchgeführt worden. Das komplizierte Bedeutungsgeflecht, wie z.B. in Goethes Wahlverwandtschaften werde hier nur offensiver herausgestellt und habe die Benutzeroberfläche gewechselt.⁴⁷ Der unüberschaubare

⁴⁴Diese Forderung kann das Baum-Modell nicht erfüllen, genausowenig die Labyrinthtour. In multikursalem Labyrinth und Rhizom ist es hingegen potentiell möglich, wenn der Autor nicht Restriktionen der Pfadwahl oder absichtsvoll Sackgassen eingebaut hat, wie es aus Kohärenzgründen allerdings häufig geschieht.

⁴⁵Multiperspektivität ist eine narrative Kategorie und entgegen anderer Behauptungen kein medienspezifisches Kennzeichen. Ich folge hier Mahne (2006), S. 89.

⁴⁶Multiple Enden sind im Baummodell möglich, kein definiertes Ende enthält das Rhizom.

⁴⁷Hier wird die interpretatorische Offenheit von der kombinatorischen nicht unterschieden. Bsp. Florian Cramer: Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt. Neun Thesen. http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html, 2000 (Datum 23.7.2012). Eine lautet dann bezeichnender Weise: „Hypertext“ fügt dem literarischen „Text“ nichts hinzu. Kann stimmen, muss er auch gar nicht: er organisiert ihn neu!

Umfang genauso wie die potentielle Unabgeschlossenheit verunsichere den Leser, die Wahlmöglichkeiten ermüdeten ihn eher als seine Spannung zu erhalten.⁴⁸ Die überzeugendsten Kritikpunkte aber sind folgende: Zum einen fördere der spielerische Einfluss des Nutzers Zwischenformen zwischen Literatur und Spiel wie auch poetische und experimentelle Klein-, nicht aber prosaische Großformen.⁴⁹ Zum anderen führe die Erwartungshaltung an das Medium dazu, dass selbst Vielleser am Bildschirm jene oft beschriebene Grashüpfermentalität des Webusers annähmen.⁵⁰ Die kontemplative Ruhe, an die das Lesen eines Buches in der Erwartung des Lesers gekoppelt ist, steht hier genau konträr zur Nutzung des Arbeitsrechners. Hier könnten nur neue, ähnlich luxuriös⁵¹ zu handhabende Medien wie das Taschenbuch, den Bildschirm für Romanleser erschließen, dann aber zumeist in Übertragung der linearen Erzählmodelle. Diese Kritikpunkte haben ihre Berechtigung, unberücksichtigt bleibt hierbei allerdings die schon oben aufgeworfene Frage, ob das lineare Erzählen, das durch die technischen Möglichkeiten hinterfragt wurde, generell nicht mehr repräsentativ für heutige Welterfahrung und -darstellung ist:

„Es ist nicht wichtig, ob der Computer die Literatur überlebt,⁵² sondern ob sich eine bereits verbrauchte Literatursprache ändern und sich der Nichtlinearität der menschlichen Gedanken, Gefühle und Träume annähern kann.“⁵³

3. Hypertextmerkmale im Printroman

3.1 Multilinearität

Liest eine Leserin einen konventionellen Roman wie Goethes Wahlverwandtschaften, steigt sie entsprechend der Ausgabe auf Seite 3 mit dem ersten Kapitel des ersten Teiles in die Handlung der Geschichte ein und liest sich bis Seite 261

⁴⁸Vgl. Zimmer (2001), S. 78-87.

⁴⁹Der lyrische, performative auch spielerische und experimentelle Charakter der meisten literarischen Arbeiten steht im Vordergrund und bricht sich mit narrativen Strategien und Erwartungshaltungen. Landow verweist in seiner überarbeiteten Fassung von *Hypertext* selbst darauf: „Many of those workings in new media [...] tend to produce genres that seem more like poetry than narrative.“ Landow (2006), S. 268.

⁵⁰Vgl. Zimmer (2001), S. 78-87. Das entsprechende Kapitel heißt: *Literatur für Grashüpfer*.

⁵¹Der Roman in Form des Taschenbuchs als jederzeit zur Verfügung stehendes, nur geringschweres und für Stunden zu nutzendes (wenn auch allein zu genießendes) Freizeitvergnügen ist bis heute unübertroffen luxuriös. Dieter E. Zimmer weist zu Recht darauf hin, dass ein „digitales Taschenbuch“ aber nicht prinzipiell ausgeschlossen ist und in kürzester Zeit tatsächlich das gedruckte Buch zum Verschwinden bringen könnte. Ebd., S. 26-41.

⁵²Hier kann, wie das weitere Zitat zeigt, nicht Literatur generell sondern nur deren gedruckte Präsentation gemeint sein, was möglicher Weise auf einen signifikanten Übersetzungsfehler zurück geht, wodurch Literatur mit dem Druckbuch gleichgesetzt wird...

⁵³Milorad Pavić: Mein Jahrhundertbuch (17). Zeit online 1999: http://www.zeit.de/1999/17/199917.jh-pavic_perec_.xml. (Datum: 23. Juni 2012)

dem Ende des 18. Kapitels des zweiten Teils durch, wo von Tod und Begräbnis des mit dem ersten Wort eingeführten Barons berichtet wird.⁵⁴ Dazwischen darf die Leserin Aufklärung über die Gründe für das frühzeitige Ableben des Barons, sowie für den Umstand, weswegen die verwitwete Gattin ihn neben einer anderen Frau beisetzen lässt, erwarten. Es ist nicht möglich in diesen Diskurs beliebig einzusteigen bzw. zu springen; ein solcher Versuch würde die unkonventionelle Leserin sofort in den Stand der Orientierungslosigkeit versetzen. Der Autor erwartet, dass wir seiner Leserichtung folgen, andernfalls gehen die Zusammenhänge verloren.⁵⁵ Vergleichen wir diese vorgegebene Nutzung nun mit dem Lesen von Andreas Okopenkos Lexikon-Roman. Als eiliger Leser überfliegen wir Einleitungen, Grußformeln, Widmungen und dgl. und beginnen auf Seite 9 mit einem fettgedruckten Stichpunkt A.

Sie sind es gewohnt – unter Umgehung des Vorwortes – von vorn nach hinten zu lesen. Sehr praktisch. Aber diesmal schlagen Sie, bitte, zur Gebrauchsanweisung zurück, denn ohne die werden Sie das Buch nicht zum Roman machen. Ja: dieses Buch müssen Sie erst zum Roman machen.⁵⁶

Nach diesem außergewöhnlichen Einstieg machen wir uns mit der Gebrauchsanweisung vertraut, wo uns der Autor den lexikalischen Aufbau des Romans erklärt und auffordert den vorgefertigten Mikrokosmos nach eigenem Befinden zu durchstreifen und das alphabetisch geordnete Textmaterial auf diese Weise erst zu einem Roman zu „basteln“.⁵⁷ Die Navigation ist als eine Guided Tour⁵⁸ angelegt, wo wir der im Buch durch alphabetische Indexierung verteilten Story entsprechend der Hauptstichworte folgen können. Zusätzliche Verweispfeile, dem Vorgänger des Hyperlinks, ermöglichen es dem Leser nach eigenem Belieben durch das „Mikromodell Welt“⁵⁹ zu blättern, also zusätzliche Informationen neben der Hauptgeschichte zu lesen. Der Autor erinnert an den ersten Computer, fordert den Leser auf, den Roman durch eigene Reizwörter zu erweitern, am Besten gleich ein eigenes Buch zu schreiben. „*Das ist Welt.*“, schreibt Okopenko, „in vorgeschriebener Reihenfolge vorgeschriebene Blicke zu werfen, ist hingegen klassische Lek-

⁵⁴Goethe (1956), S. 3 und 261.

⁵⁵Vgl. hierzu Suter (2000), S. 66. - Diese Feststellung schließt nicht exponiert herausgestellte Verbindungen keineswegs aus, noch versteht sie sich als Werturteil.

⁵⁶Okopenko (1970). S. 9.

⁵⁷Ebd. S. 5

⁵⁸Unter einer Guided Tour versteht man eine geführte Lesefolge. Die Nonlinearität ist damit allerdings beeinträchtigt, siehe unten.

⁵⁹Okopenko (1970), S. 6.

türe oder vortauwetterlicher Ost-Tourismus.“⁶⁰ Diesen Hinweisen folgend und für unsere Analyse den Inhalt außen vor lassend, stellen wir fest, dass die mittels vorgegebener Hauptleserichtung dargebotene Geschichte nur einen Bruchteil des Romanstoffs erschließt.⁶¹ Beschreibungen, Assoziationen und Reflexionen genauso wie zitierte Zeitungsartikel, Anzeigen oder Pissoirschilder, der ganze Mikrokosmos Okopenkos zumeist ironischer Einfälle ist frei zufügbar. Beim Vergleich mit Hyperfiktionen fällt auf, dass Merkmale wie Segmentierung (selten den Seitenumfang überschreitende Artikel), Assoziativität (vom Autor genauso wie für den Leser) und Wahlmöglichkeit gegeben sind. Allerdings betreffen die Wahlmöglichkeiten Zusatzfunktionen ähnlich dem Lesen einer Fußnote. Das Navigationsmodell ist das einer Achse, wobei die Abzweigungen allerdings nicht wie Suter es festlegt, mit einem Sprung beendet sind,⁶² sondern wiederum häufig weiterverweisen und hier ein ausgedehntes Spiel mit der Verweisteknik betreiben. Okopenko selbst hat in der Gebrauchsanweisung, ohne diese namentlich zu benennen, auf Serendipity-Effekte⁶³ angespielt, allerdings bleibt die zurückgedrängte Haupt-handlung davon unberührt.⁶⁴ Und so lässt sich der überraschende Schluss ziehen, dass Nonlinearität wie sie für eine Hyperfiktion definiert wird, nicht gewährleistet ist. Die Geschichte verzweigt sich nicht, der Kommentar hat lediglich den Haupttext überwuchert.⁶⁵

Der Vergleich mit einigen anderen Werken bestätigt diesen Befund: Während ein Spielbuch wie *Insel der 1000 Gefahren*⁶⁶ der Anforderung, *that branches and allows choices to the reader*; problemlos gerecht wird, muss das für oft nonlinear

⁶⁰Ebd. S. 6. Hervorhebung im Original.

⁶¹35 Artikeln der zentralen Fabel stehen 759 (!) periphere Fußnoten-Artikel gegenüber. Zahlen übernommen von Schunda (2003), S. 32f.

⁶²Suter (2000), S. 56f. Suter genauso wie Aarseth und Landow gehen nicht auf die Guided Tour ein.

⁶³Serendipity-Effekte bezeichnen glückliche, aber nicht gesuchte Informationsgewinne, wie sie sich beim Lesen von Verweisartikeln im Lexikon einstellen können. Okopenko (1970), S. 6, vergleicht diese treffend mit Erinnerungsstrukturen.

⁶⁴Es handelt sich also um eine technische Nonlinearität des Buches, wie sie eben im Lexikon ebenfalls Anwendung fand und findet. Eine Rückführung der durch alphabetischen Verweis verstreuten Einzelteile der Hauptgeschichte würde eine völlig unveränderte lineare Geschichte mit Fußnoten erzeugen, ganz im Gegensatz zu Hyperfiktionen wie *aftermoon, a Story* von Michael Joyce. Zu dieser ausführlich: Douglas (2000), S. 97-106.

⁶⁵Der Hypertext ist kein Untertext. Es geht nicht darum, beschreibende, reflexive und assoziative Momente gegenüber der Romanhandlung auszuweiten. Nicht wenige Romane bestehen zu großen Teilen aus solchen Ausweitungen auf Kosten der Handlungsführung. Hypertext meint aber nicht solcherart „Rache der Fußnote am Haupttext“, sondern organisiert auch die Handlungsebene neu. Diese irrtümliche Sichtweise bei Haarkötter (2007), S. 25.

⁶⁶Packard (1996).

genannte Werke⁶⁷ bezweifelt werden. Eine Ausnahme bildet *Das Chasarische Wörterbuch* von Milorad Pavić,⁶⁸ das sich eindeutig als nonlinear zuordnen ließ.

3.2 Uneindeutigkeit und Viel-Enden

Mehrere Möglichkeiten der Schlussgestaltung zu besitzen ist direkte wenn auch nicht zwangsläufige Folge der Multilinearität. Bei einer Labyrinth-Tour gibt es nur ein Ende, bei einer Baumstruktur sind mehrere Enden möglich, bei multi-kursalem Labyrinth und Rhizom ist das Ende häufig Ermessenssache des Lesers: hält dieser die Lektüre für abgeschlossen, beendet er die Rezeption. Praktisch kann somit jede Texteinheit den Abschluss der Lektüre bedeuten.⁶⁹ Das widerspricht ganz eindeutig den Konventionen des Printromans, wo die letzte Seite den festgelegten Abschluss des Erzähldiskurses darstellt. Goethes *Wahlverwandtschaften* etwa spielt dann auch symbolisch mit der Entsprechung der linearen Form und dem Leben: pflöpft zu Beginn der Baron frische Reiser auf junge Stämme, erfahren wir am Ende von seinem Tod. Der Roman versteht sich als Metapher für das Leben, also die Ereignisse zwischen Geburt und Tod.⁷⁰ Inwieweit diese kausale Verknüpfung Ursache-Wirkung, Anfang-Ende tatsächlich unserer Lebenserfahrung entspricht, lässt sich schwer abschätzen, da die konventionalisierte Form der Darstellung die Wahrnehmung und Darstellung des eigenen Er-Lebens wieder beeinflusst.⁷¹ Die Tatsache, dass Hyperfiktionen oft kein eindeutiges Ende haben und somit nicht auf ein eindeutiges Sinnresultat abzielen, enthält also durchaus auch eine politische Dimension, weswegen dieses Merkmal hier auch gesondert behandelt wird.

Die Analyse unseres Beispielromans fällt ernüchternd aus: Okopenkos Lexikon-Roman schließt nicht mit der letzten Seite, aber mit dem Ende der Reise des

⁶⁷Gemeint sind Robert Coovers *Babysitterin*, Julio Cortázers *Rayuela* und Jorge Luis Borges *Im Garten der Pfade, die sich verzweigen*. Details im Anhang.

⁶⁸Tatsächlich ist in diesem dreifachen Wörterbuch vom Anfang bis zum Ende durch Querverweise alles frei wählbar. Pavić (1988).

⁶⁹Vgl. Douglas (2000), S. 39-42. Hier auch Verweis auf *The Magic death* als Abschluss konventioneller Lektüre: Ebd. S.87f.

⁷⁰Von diesem Muster weichen weder Reise-, Detektiv- oder Liebesroman ab: das Ziel der Reise, der Ermittlung und des Liebesworbens bildet den Abschluss, den symbolischen Tod des Erzähldiskurses. Erzählte Reisen enden nicht auf See, Ermittlungen nicht ohne überführten Täter, Liebesgeschichten nicht in folgeloser Abweisung noch im zähen Ehealltag. Für den Fall eines gescheiterten Liebesworbens wird zumindest der Tod der Protagonisten angeboten oder aber eine sinnfällige Konsequenz aufgezeigt.

⁷¹Inwieweit z.B. stößt die vorgeschlagene Ehe auf Zeit nicht gerade deswegen auf Ablehnung, weil es unserer Vorstellung kausaler Abgeschlossenheit widerspricht, und wird als unmoralisch angefeindet, obwohl es die offenen Bindungsverhältnisse unserer Gesellschaft spiegelt?

Chemiekaufmanns am Zielort Druden.⁷² Alle jetzt noch gelesenen Verweise lassen sich als Bonusmaterial verstehen, die auf den Erzähldiskurs keinerlei Einfluss haben.⁷³ Dessen Sinnkonstituierung ist durch die ironische Brechung in Form und Sprache allerdings in Frage gestellt. Der Sinn, so paradox es klingen mag, ist auf den Un-Sinn der Verweise ausgelagert. Hier, im Launischen, Spielerischen und Heiteren dieser fortlaufenden Digressionen scheint die eigentliche Deutung des Geschehens aufzugehen: Leben ist Nebenbei. Das Werk lässt sich als augenzwinkernde Reflexion auf den Ganzheitsanspruch des Romans verstehen, die Welt im Kleinen zu repräsentieren, narrative Mehrdeutigkeit wird aber weder anvisiert noch erreicht.⁷⁴

Ein Vergleichsblick bestätigt dieses Ergebnis nur bedingt. Die letzte Seite des Mediums ist bei experimentellen Formen häufig nicht mit dem narrativen Abschluss identisch. Gegen eine Sinnkonstituierung durch den Abschluss sperren sich solche Werke, ohne dass man diesen bewusst ausgelassenen *magic death* mit der für labyrinthische bzw. rhizomatische Hypertexte angenommene Unabgeschlossenheit gleichsetzen könnte. Die letzte Seite als technischer Abschluss des Mediums besitzt hier eine viel stärkere Sogwirkung auch auf den narrativen Diskurs als im prinzipiell offeneren Hypertext.⁷⁵ Diese Abschlusserwartung wird zwar reflektiert und bewusst konterkariert – so auch bei Okopenko, kann indes nie ganz aufgelöst werden, wie selbst das schon genannte *Chasarische Wörterbuch* von Pavić zeigt.⁷⁶

3.3 Hypermedialität

Mit Multi-, Inter- und Hypermedialität existiert ein Spektrum von Benennungen ähnlicher Phänomene, das sich in ein sich oft widersprechendes Definitions-

⁷²Okopenko (1970), auf Seite 162 (von 292 Seiten). Bezeichnender Weise endet dieser Abschnitt und damit die Reisebeschreibung mit einer Quellenangabe, also einer Fußnote.

⁷³Ebd. Der letzte Verweis *Nachworte* weist nur wieder auf andere, zumeist literaturtheoretische Artikel.

⁷⁴Damit korrespondiert der auktoriale Erzähler, den Okopenko fast ausschließlich etabliert. Wie beim *Tristram Shandy* von Laurance Sterne regiert hier ein „Diktator der Geschwätzigkeit“, der statt erwarteter Handlung den Leser mit belangloser aber hintersinniger Eloquenz unterhält.

⁷⁵Durch das medial bedingte „Diktat der letzten Seite“ sowie die nicht unerhebliche Spannungserwartung des Lesers hat der Printroman ein inneres Verhältnis zur Teleologie, die, wie Mahne (2006), S. 20-23, hervorhebt, sozial impliziert ist, als *forward causality* ideologisch geprägte Weltentwürfe transportiert, deren Hintergehung als Reflexion nicht als Aufhebung zu verstehen sind.

⁷⁶Das tatsächlich kein eindeutiges Ende aufweisende Werk bietet dann in den *Abschließenden Bemerkungen über den Nutzen dieses Wörterbuchs* eine Art Meta-Ende an: Die einsame Leserin solle das Buch verwenden, einen Partner zu finden, um sich mit diesem dann bedeutsameren Beschäftigungen als Lesen zu widmen... Pavić (1988), S. 364.

geflecht ausfächert. Im Nachfolgenden wird die Begrifflichkeit Hypermedialität verwendet und mit der einfachstmöglichen Definition festgelegt: Multimedialität in Hypertext ergibt Hypermedialität.⁷⁷ Es geht also im Nachfolgenden um die Präsentation eines narrativen Diskurses in Hypertext und in verschiedenen Medien, wie sie der Computer mittels Verweis- und Linktechnik ermöglicht und somit Text, Fotografien und Grafiken, Animationen und Filme, Musik, Stimme und Geräusche, nicht zuletzt auch kartographische Orientierungshilfen als räumliches Äquivalent des Erzähldiskurses, zugänglich macht, um die erzählte Welt vielfältig zu erschließen.

Für das Medium Printroman erscheinen die Möglichkeiten sehr viel eingeschränkter; auditive Ergänzungen sind auf ein anderes Trägermedium angewiesen, während die haptische Erfahrung des (linearen) Blätterns in der konventionalisierten Nutzung des Mediums derart verselbständigt war, dass sie erst durch die neue Benutzeroberfläche des Computers überhaupt wieder bewusst wurde. Haptische Erweiterungen wie erfühlbare Oberflächen, ausfaltbare Geschichten oder eingefügte Gegenstände finden sich praktisch nur dort, wo die Lesefähigkeit als eingeschränkt oder als nicht vorhanden angenommen werden darf: in Kinderbüchern. Diese lassen sich jedoch nicht als Printromane ansprechen. Dieses Urteil trifft auch Comics; hier übernimmt das Bild den narrativen Part.⁷⁸ Bilder erscheinen somit als einzige Medien der Texterweiterung. Die bis in die Antike zurück reichende Tradition der Buchmalerei bzw. Buchillustration ist allerdings von Hypermedialität folgendermaßen abzugrenzen: handelt es sich bei dem nichtschriftlichen Medium um einen für Verständnis und Aufbau des Textes notwendigen Bestandteil, wird von Hypermedialität ausgegangen, bleibt die Semantik des Textes davon unbeeinträchtigt wird von einem illustrativen Charakter ausgegangen.⁷⁹

Folgerichtig ergibt sich bei der Analyse: Goethes *Wahlverwandtschaften* sind Text und nur Text, demzufolge monomedial. Okopenkos *Lexikon-Roman* arbeitet

⁷⁷Norbert Lang: Multimedia. In: Faulstich 1998, S. 303. Zitiert (und Zitation) nach Simanowski (2002), S. 16. Während Intermedialität die Darstellungseigenarten in verschiedenen Medien und so z.B. Übertragungseffekte erhellt, bezeichnet Multimedialität lediglich den Einbezug verschiedener Medien ohne Navigationsbesonderheiten zu berücksichtigen. Hypermedialität bietet somit als einziger Begriff Abgrenzungsmöglichkeiten zur Buchillustration, siehe unten. Landow (2006), S. 3, versteht ähnlich der Definition unter Hypermedia einen mehrmedialen Hypertext. In diesem Sinne auch Suter (2000), S. 30f.

⁷⁸Und Worte den erklärenden für Nicht-Abbildbares z.B. Geräusche. Herman/ Jahn/ Ryan (Hg.) (2005), S. 71f.

⁷⁹Beispielhaft: Shelley Jacksons Hyperfiktion *Patchwork Girl* startet mit dem Bild einer Frau. Dieses dient als Imagemap, stellt also nicht nur das semantische Zentrum dar, es dient auch als Navigationsgrundlage (mit Anklicken bestimmter Körperteile wird man erst zu den einzelnen Textpassagen weiterverwiesen), und ist somit unauslassbarer Bestandteil dieser Hyperfiktion. Goethes Roman *Die Leiden des jungen Werther* enthält Buchillustrationen von Daniel Chodowiecki. Diese kunstvollen Erweiterungen des Erzähldiskurses wirken nicht auf diesen zurück; der Text bleibt ohne Illustrationen unverändert und kann auf diese verzichten.

mit den graphischen Gestaltungsmöglichkeiten eines Lexikons,⁸⁰ weswegen sich u.a. Tabellen, Formeln und Buchstabenarchitekturen als romanuntypische Textformationen finden lassen, zudem auch Freiflächen, die dem Leser anbieten, Bilder oder Schulaufsätze einzukleben, wobei die ironische Reflexion auf das Medium zunichte gemacht würde, wollte man dieses Angebot ernst nehmen. Lexikalisch indiziertes Weltwissen und dessen Präsentation wird hier auf subjektive Welterfahrung übertragen und erzielt absichtsvoll komische Effekte. Der narrative Diskurs wird damit aber nicht im Sinne von Hypermedialität aufgeweitet, denn an keiner Stelle übernimmt die Einfügung eine erzählerische Funktion.⁸¹

Für die meisten untersuchten Printromane lässt sich Monomedialität, maximal illustrative Bildverwendung nachweisen. Die Beifügung eines Kartenspiels zur Erschließung des Erzähldiskurses oder einer Fotostrecke, die sich nicht als künstlerische Beifügung sondern als faktuale Belegung des Erzählwerkes verstanden wissen will und somit die Fiktion zur historischen Wirklichkeit hin aufschließt, bilden erwähnenswerte Ausnahmen.⁸² Hier lässt sich auch Jonathan Safran Foers Werk *Tree of Codes* verorten, wo Weißung der Seiten und verschieden tiefe Ausstanzungen zur Sichtbarmachung von Wörtern die haptische Erfahrbarkeit von Text vorführen und ein „skulpturales Buchwerk“ hervorbringen.⁸³

4. Fazit

Nach einer Definition des Begriffes Hypertext und Nennung wichtiger Merkmale ist Okopenkos Lexikon-Roman daraufhin untersucht worden, ob er unter Ausblendung der Computernutzung diese bestimmenden Merkmale erfüllt und somit als gedruckte Hyperfiktion anzusprechen ist. Das überraschende Ergebnis ist, dass die Zuordnung als Hypertext unzutreffend ist, da die Nonlinearität eingeschränkt ist (Guided Tour bzw. erweiterte Achse), es einen schlüssigen Abschluss gibt, auch keinerlei Hypermedialität nachweisbar ist. Die Komplementäruntersuchung macht einen gleichen Schluss für fast alle Printromane wahrscheinlich.

⁸⁰In diesem Fall ließe sich von Intermedialität schreiben: Die typischen Gestaltungsformen eines Lexikons werden im Roman nutzbar gemacht. Ketzterisch ließe sich fragen, inwieweit das Genre der Hyperfictions überhaupt etwas anderes darstellt als ein intermediales Randphänomen oder populär ausgedrückt: Storys in Wikipedia-Format.

⁸¹Die visuelle Funktionsmetapher einer zu öffnenden Tür für zu öffnende Narrationsräume, wie sie etwa im Computerspiel Anwendung findet, ist nicht gegeben. Im Gegensatz etwa zu Pavić, siehe unten.

⁸²Das Kartenspiel in Pavić's Roman *Last Love in Constantinople* (die gelegte Tarotkarte entscheidet über das zu lesende Kapitel), die Fotostrecke in W.G. Sebalds Roman *Austerlitz*.

⁸³Foer (2010).

Überraschend ist dieses Ergebnis insofern, als die Andersartigkeit dieser Printromane ein anderes Ergebnis erwarten ließ. Hier schließt sich unweigerlich die Frage nach der Eignung der Definition von Hypertexten für Printromane, letztlich nach dem Wert der Untersuchung an.

Für Okopenkos Roman wie auch für etliche der gewählten Beispiele ist nachweislich, dass sie im Wissen um die Vernetzungsmöglichkeiten des Computers geschrieben wurden und gerade dadurch ihre spezifische Form erhalten haben.⁸⁴ Das neue Medium hat durch seine neuen Möglichkeiten in das alte Medium zurückgestrahlt, es ist von einem kollaborativen Einfluss bei gleichzeitiger medialer Autonomie auszugehen. Auch für den Fall, dass das Buch und mit ihm der Printroman früher oder später verschwinden sollten, zeigen die jüngsten Entwicklungen sogenannter *enhanced E-Books* neue Formen der gegenseitigen Durchdringung.⁸⁵ In diesem Sinn scheint es nicht sinnvoll Linearität=Printroman und Nonlinearität=Hyperfiktion distinktiv gegeneinander zu setzen, sondern stattdessen von computerindizierten wie auch computergenerierten Möglichkeiten auszugehen, die das geschlossene hin zu einem offenen Kunstwerk im Sinne Umberto Ecos aufweiten können, ohne diesen Anspruch allerdings generell zu erfüllen und auch erfüllen zu wollen. Die Vielzahl von Möglichkeiten der Leserbeteiligung in narrativen Formen kann als Herausforderung und Anspruch sowohl der Autoren wie der Leser verstanden werden, die die Formvielfalt weiter ausdifferenziert. Hier wird es möglich, vernetzte Wirklichkeit und deren Wahrnehmung in einer Weise darzustellen, wie es die lineare Logik aristotelischen Erzählens nicht mehr zu leisten vermag, ohne dass diese dabei gänzlich verschwinden wird.⁸⁶ Es ist von einem kaum zu überschauendem Geflecht von Kreuzungen und Verästelungen, von Überschneidungen und komplementären Entwicklungen auszugehen. Und es zeigt sich auch im Fall der Mediengenesse, dass von linearen Entwicklungsmodellen, wie sie gerade in der Frühphase der Computernutzung und Hypertextentwicklung vertreten wurden, Abschied genommen werden muss zu Gunsten offenerer Modelle mit Verzweigungen, gegenseitigen Durchdringungen und Rückkopplungen.

⁸⁴Aussagen hierzu etwa von Robert Coover und Milorad Pavić. Okopenko hat in seiner Gebrauchsanweisung selbst darauf hingewiesen, siehe oben.

⁸⁵Beim *enhanced E-Book* handelt es sich um Texte, die multilinear zugänglich und multimedial aufgeweitet sind, also Vorteile des Hypertexts nutzen. Anwendung finden sie im Bereich der Kinder- und Sachliteratur, so z.B. bei Reiseführern. Belletristische Produkte arbeiten bis jetzt lediglich mit der Menü-Bonus-Funktion, hier sind Entwicklungen möglich und wünschenswert.

⁸⁶Denn sie bietet durchaus „Heimatgefühle“ im Zuge einhergehender Verunsicherung, weswegen sie im Fiktionalen wie im Faktualen so bald nicht auszusterben droht.

Anhang

Literaturverzeichnis

Primärliteratur – Printromane

- Borges, Jorge Luis:** Der Garten der Pfade, die sich verzweigen. In: Ders.: Gesammelte Werke. Der Erzählungen erster Band. München/Wien: Hanser 1991, S. 161-176.
- Coover, Robert:** Pricksongs & Descants. New York: Dutton, 1969.
- Cortazár, Julio:** Rayuela. Himmel und Hölle. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1987. (=suhrkamp taschenbuch 1462.)
- Foer, Jonathan Safran:** Tree of codes. London: Visuel Editions 2010.
- Goethe, Johann Wolfgang:** Die Wahlverwandtschaften. Stuttgart: Reclam 1956 (EA 1809). (=Reclams Universal-Bibliothek Nr. 7835.)
- Okopenko, Andreas:** Lexikon einer sentimental Reise zum Exporteurtreffen in Druden. Salzburg: Residenz 1969.
- Packard, Edward:** Die Insel der 1000 Gefahren. Du entscheidest selbst. Ravensburg: Ravensburger 1996.
- Pavić, Milorad:** Das Chasarische Wörterbuch. Weibliches Exemplar. München/Wien: Hanser 1988.
- Sebald, W.G.:** Austerlitz. München: Hanser 2001.
- Sterne, Laurence:** Leben und Ansichten von Tristram Shandy, Gentleman. Neu übersetzt von Michael Walter. München: DTV 1994 (OA 1759).

Primärliteratur – Hyperfictions

- Jackson, Shelley:** Patchwork Girl. Eastgate Systems 1995.
- Joyce, Michael:** afternoon, a story. Eastgate Systems 1987.

Sekundärliteratur

- Aarseth, Espen J.:** Cypertext, Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Hopkins University 1997.
- Aristoteles:** Poetik. Griechisch/ Deutsch. Aus dem Griechischen übers. von Walter Schönherr. Leipzig: Reclam 1972. (=Reclams Universal-Bibliothek Band 82)
- Bolter, Jay David:** Writing space. The computer, hypertext, and the history of writing. Hillsdale/ NJ [u.a.]: Erlbaum 1991.
- Deleuze, Gilles/ Guattari, Felix:** Rhizom. Berlin: Merve 1977.
- Douglas, J. Yellowlees:** The end of books or books without end? Ann Arbor: University of Michigan 2000.
- Eco, Umberto:** Das offene Kunstwerk. Aus dem Ital. von Günter Memmert. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1977.
- Genette, Gerald:** Die Erzählung. Aus dem Franz. von Andreas Knop. 2. Aufl., München: Fink 1998.
- Haarkötter, Hektor:** Nicht-endende Enden: Dimensionen eines literarischen Phänomens. Würzburg: Königshausen & Neumann 2007.
- Herman, David/ Jahn, Manfred/ Ryan, Marie Laure (Hg.):** Routledge encyclopedia of narrative theory. London: Routledge 2005.
- Huelswitt, Tobias:** Handbuch des nicht-linearen Erzählens. Hildesheim: Paechterhaus 2010.
- Landow, George P. :** Hypertext 3,0. Baltimore: Hopkins University 2006 (Rev. ed. of: Hypertext 2.0, 1997).
- Lessing, Gotthold Ephraim:** Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie. Stuttgart: Reclam: 1964 (EA 1769). (=Reclams Universal-Bibliothek Nr. 271.)
- Mahne, Nicole:** Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum. Frankfurt/ Main: Peter Lang 2006.

- Manovich, Leo:** The language of new media. Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press 2001
- Nelson, Theodor H.:** Literary Machines. Pennsylvania: Swarthmaor 1987
- Ong, Walter J.:** Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes. Aus dem Amerik. von Wolfgang Schömel. Opladen: Westdeutscher 1987.
- Schunda, Peter:** Andreas Okopenkos Lexikonroman: Spiel einer gedruckten Hyperfiktion mit wissenschaftliche Textgattungen. Diplomarbeit Fachhochschul-Studiengang Informationsberufe, FH Burgenland, Eisenstadt 2003.
- Segeberg, Harro:** „Parallelpoesien“. Buch- und/oder Netzliteratur. Einführung und Überblick. In: Ders./ Winko, Simone (Hg.): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München: Fink 2005, S. 16-22.
- Segeberg, Harro/ Winko, Simone (Hg.):** Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München: Fink 2005.
- Simanowski, Roberto:** Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt/Main: Suhrkamp 2002. (=edition Suhrkamp 2247.)
- Stapelkamp, Torsten:** Screen- und Interfacedesign. Gestaltung und Usability für Hard- und Software. Berlin: Springer 2007.
- Suter, Beat:** Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. Zürich: update 2000.
- Ueding, Gert/ Steinbrink, Bernd:** Grundriss der Rhetorik. Stuttgart: Metzler 1986.
- Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchautors. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. 5. Aufl., Frankfurt/Main: Zweitausendeins 1987
- Watzlawick, Paul/ Beavin, Jeanet H./ Jackson, Don D.:** Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. 8. unveränd. Aufl. Bern, Stuttgart, Toronto: Huber 1990. (Orig.: Pragmatics of Human Communication. Now York 1967.)
- White, Hayden:** Metahistory. Aus dem Amerikan. von Peter Kohlhaas. Frankfurt/Main: Fischer 1991.
- Zimmer, Dieter E.:** Die Bibliothek der Zukunft. Text und Schrift in Zeiten des Internets. München: Ullstein 2001.

Internetquellen

- Cramer, Florian:** Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt. Neun Thesen. http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html, 2000 (Datum 23.7.2012).
- Pavić, Milorad:** Mein Jahrhundertbuch (17). Zeit online 1999: http://www.zeit.de/1999/17/199917.jh-pavic_perc.xml. (Datum: 23. Juni 2012)