



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Literatur 2.0  
Hyperfiktionalität und Intermedialität  
digitaler Literaturprojekte“

Verfasserin

Lisa Zehner, Bakk. phil

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:  
Studienrichtung lt. Studienblatt:  
Betreuer:

A 317  
Diplomstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft  
Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert



# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einleitung</b> .....	1
<b>2 Digitale Literatur: Definition und Abgrenzung</b> .....	5
2.1 Digitale Literatur versus digitalisierte Literatur .....	5
2.1.1 Digitalisierte Literatur.....	6
2.1.2 Digitale Literatur.....	8
2.2 Digitale Literatur – ein Konglomerat an Begriffen .....	10
2.3 Digitale Literatur oder digitale Kunst?.....	16
2.4 Merkmale digitaler Literatur .....	21
2.5 Arten digitaler Literatur.....	26
2.5.1 Hyperfiction .....	27
2.5.2 Hypermediale Fiktionen.....	31
2.5.3 Mitschreibeprojekte .....	32
2.5.4 Digitale Lyrik.....	36
2.5.5 Textgeneratoren .....	39
2.5.6 Codeworks .....	42
<b>3 Digitales Erzählen</b> .....	45
3.1 Hypertext .....	45
3.1.1 Geschichtliche Entwicklung des Hypertextes.....	46
3.1.2 Die Struktur des Hypertexts.....	48
3.2 Interaktivität.....	52
3.3 Neuer Autor und neuer Leser .....	57
3.3.1 Der Autor in Hypermedialen Fiktionen .....	59
3.3.2 Der Leser in Hypermedialen Fiktionen.....	61
3.4 Intermedialität.....	65
3.5 Konstruktion einer Erzählung in Hypermedialen Fiktionen.....	70

<b>4 Analyse</b> .....	81
4.1 Wie analysiert man digitale Literatur? .....	82
4.2 Analyse des Fallbeispiels <i>Endlose Liebe – Endless Love</i> von Frank Klötgen .....	86
4.2.1 Untersuchungsgegenstand: <i>Endlose Liebe – Endless Love</i> von Frank Klötgen .....	87
4.2.2 Struktur .....	90
4.2.3 Gestaltung .....	99
4.2.4 Navigation und Links.....	104
4.2.5 Hypermediale Einheit .....	110
4.2.5.1 Textliche Ebene.....	111
4.2.5.2 Visuelle Ebene.....	116
4.2.5.3 Auditive Ebene .....	122
4.2.5.4 Intermediales Zusammenspiel der Elemente.....	124
<b>5 Fazit</b> .....	127
<b>6 Bibliografie</b> .....	133
6.1 Literatur und Internetquellen .....	133
6.2 Beispiele digitaler Literatur: .....	140
<b>7 Abbildungsverzeichnis</b> .....	143
<b>Abstract</b> .....	145
<b>Lebenslauf</b> .....	147

# 1 Einleitung

Die Digitalisierung ist ein Stichwort unserer Zeit und in aller Munde. Überall ist das Web 2.0 präsent. Man spricht von *digital natives* und die Diskussionen um Facebook sowie andere soziale Netzwerke reißen nicht ab. Auch auf der Frankfurter Buchmesse im Jahr 2011 war die Digitalisierung ein zentrales Thema. Es ging um Entwicklungen im Verlagswesen, digitales Publizieren und die Zukunft der Literatur im Umkreis der Neuen Medien.<sup>1</sup> Ein Buchmarkt, der sich im Wandel befindet. Eine literarische Entwicklung, die sich im digitalen Medium Computer und im Netz seit Jahren vollzieht, ist das Aufkommen digitaler Literatur.

Es handelt sich hierbei um eine Form von Literatur, die sich die Möglichkeiten des digitalen Mediums zu eigen macht und damit eine neue Form von Literatur erstellt. Diese kann den Leser<sup>2</sup> interaktiv in den Gestaltungsprozess einbeziehen und verschiedene Medien in das Werk integrieren. Ebenso zeichnet sich diese Form der Literatur dadurch aus, dass der Inhalt nicht mehr statisch und linear angeordnet sein muss.<sup>3</sup>

Den Anfang des Phänomens im deutschsprachigen Bereich kann Mitte der 1990er festgelegt werden, auch wenn es schon zuvor literarische Experimente im Bereich von Computer und Sprache gab. Vor allem in dieser Zeit bis Anfang der 2000er entstanden viele Projekte im Bereich der digitalen Literatur, welche durch Wettbewerbe gefördert wurden, die ebenfalls zu dieser Zeit häufig vorzufinden waren.<sup>4</sup> In diesem Zusammenhang wurden auch viele wichtige Publikationen zu diesem Bereich veröffentlicht, welche das Phänomen erfassen und beschreiben. Dazu gehören unter anderem die Sammelbände *Hyperfiction* von Beat Suter und Michael Böhler<sup>5</sup>, *Liter@tur* von Hansgeorg Schmidt-Bergmann und Torsten Liegegang<sup>6</sup> und die Ausgabe zum Thema digitale Literatur aus der Reihe *Text und Kritik*<sup>7</sup> sowie die Monografien *Interfictions* von Roberto Simanowski<sup>8</sup> und *Literatur im elektronischen Raum* von Christiane

---

<sup>1</sup> Vgl. Frankfurter Buchmesse (2011): Themen. Online Verfügbar unter <http://www.buchmesse.de/de/fbm/themen/> [24.09.2011].

<sup>2</sup> **Anmerkung:** An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass in der gesamten Arbeit die männliche Schreibweise im Sinne einer geschlechtsneutralen Form verwendet wurde und sich Angaben wie Nutzer, Rezipient, Leser und Autor auch auf Nutzerinnen, Rezipientinnen, Leserinnen und Autorinnen beziehen. Dies dient nur Gründen der Übersichtlichkeit sowie der besseren Lesbarkeit und soll kein Geschlecht bevorzugen.

<sup>3</sup> Vgl. Simanowski, Roberto (2001a): Autorschaften in digitalen Medien. Eine Einleitung. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 3–21. Hier: S. 4f.

<sup>4</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen, Dorota (2009): Hypermediale Fiktionen. Zu einem Phänomen der Digitale Literatur. Frankfurt am Main, S. 4f.

<sup>5</sup> Vgl. Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999b): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel.

<sup>6</sup> Vgl. Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liegegang, Torsten (Hg.) (2001a): Liter@tur. Computer – Literatur – Internet. Bielefeld.

<sup>7</sup> Vgl. Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München.

<sup>8</sup> Vgl. Simanowski, Roberto (2002c): Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt am Main.

Heibach<sup>9</sup>. Ebenfalls wichtig für die Betrachtung digitaler Literatur sind Internetseiten wie die von Johannes Auer, Christiane Heibach und Beat Suter geführte Seite *netzliteratur.net*<sup>10</sup>, auf der sich theoretische Texte und eine Liste von Projekten aus dem Bereich digitaler Literatur versammeln, sowie die Website *dichtung-digital.de*<sup>11</sup>, die von Roberto Simanowski betreut wird und sich ebenfalls der theoretischen Auseinandersetzung mit diesem Phänomen widmet.

In den letzten Jahren ist es hier etwas ruhiger geworden. Die anfänglichen Wettbewerbe im deutschsprachigen Raum wurden nach kurzer Zeit wieder eingestellt und ebenso verzeichnet beispielsweise die Projektsammlung digitaler Literatur (welche vorwiegend deutschsprachige Werke umfasst) auf *netzliteratur.net* wenige Werke, die in den letzten Jahren entstanden sind.<sup>12</sup> So wird auch in den wissenschaftlichen Auseinandersetzungen zumeist immer wieder auf dieselben Projekte aus der Anfangsphase der digitalen Literatur verwiesen.<sup>13</sup>

Dennoch ist digitale Literatur keineswegs ausgestorben. Sie existiert weiter. So schreibt Frank Klötgen auf seiner Website, dass er 2012 eine neue hypertextbasierte Narration veröffentlichen möchte.<sup>14</sup> Daneben entstehen neue Formen, die sich im Bereich der digitalen Kunst und Literatur verorten lassen. Ebenso bietet das Gebiet der digitalen Literatur weiterhin ein spannendes Feld für die wissenschaftliche Betrachtung und es besteht nach wie vor Forschungsbedarf. Wie Piestrak-Demirezen 2009 in ihrer Dissertation schreibt, scheint die Analyse konkreter Projekte, vor allem was narrative Werke aus dem deutschsprachigen Bereich betrifft, eine Forschungslücke darzustellen. Sie selbst stellt in ihrer Arbeit Kriterien für eine solche Analyse auf, die sie auch auf ein praktisches Beispiel anwendet, welche als Ausgangsbasis für diese Arbeit dienen sollen.<sup>15</sup>

Um der Schließung dieser Lücke weiter entgegenzuarbeiten, ist das Ziel dieser Arbeit die Analyse eines solchen Fallbeispiels aus dem Bereich der digitalen Literatur. Es handelt sich dabei um die Hypermediale Fiktion *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen. Der Begriff *Hypermediale Fiktion* bezieht sich auf eine Erweiterung der Gattung der *Hyperfic-*

---

<sup>9</sup> Vgl. Heibach, Christiane (2003): Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt am Main.

<sup>10</sup> Vgl. Auer, Johannes/Heibach, Christiane/Suter, Beat (o.J.a): Netliteratur.net. Netzliteratur//Internetliteratur//Netzkunst. Online verfügbar unter <http://www.netzliteratur.net/> [07.09.2012].

<sup>11</sup> Vgl. Simanowski, Roberto (o.J.): Dichtung-digital. Journal für digitale Ästhetik. Online verfügbar unter <http://www.dichtung-digital.de> [07.09.2012].

<sup>12</sup> Vgl. Vgl. Auer, Johannes/Heibach, Christiane/Suter, Beat (o.J.b): Projekte: Netzliteratur//Internetliteratur//Hyperfiction. Online verfügbar unter [http://www.netzliteratur.net/netzliteratur\\_projekte\\_a.php](http://www.netzliteratur.net/netzliteratur_projekte_a.php) [07.09.2012].

<sup>13</sup> Auch in dieser Arbeit wird meist auf diese Projekte zurückgegriffen, wenn es darum geht die einzelnen Arten digitaler Literatur vorzustellen.

<sup>14</sup> Vgl. Klötgen, Frank (o.J.): Website von Frank Klötgen. Lesen. Online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/lesen.html> [01.06.2012].

<sup>15</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 9f.

tions, deren Ziel es ist, mithilfe einer Hypertextstruktur eine Geschichte zu erzählen. In Hypermedialen Fiktionen werden zusätzlich unterschiedliche Medien, wie Text, Bild und Ton, miteinander kombiniert und das intermediale Zusammenspiel dieser Elemente wird in den Vordergrund gestellt.<sup>16</sup>

Anhand von *Endlose Liebe – Endless Love* soll in dieser Arbeit gezeigt werden, wie auf der formalen Ebene mithilfe der technischen Möglichkeiten und der Kombination aus Text, Bild und Ton eine Erzählung konstruiert wird. Dabei sollen die Struktur, die allgemeine Gestaltung, die Navigationsmöglichkeiten sowie der Einsatz der Medien untersucht werden. Eine inhaltliche Analyse im Sinne der klassischen Erzählforschung soll dabei jedoch nicht vorgenommen werden.

Bevor dies geschieht, beschäftigt sich diese Arbeit allerdings zunächst im ersten Themenblock damit, was unter Digitaler Literatur verstanden wird, was ihre spezifischen Merkmale ausmacht und welche Ausprägungsformen zu diesem Bereich zählen. Ebenso gilt es zu klären, wie digitale Literatur von digitaler Kunst abgegrenzt werden kann. Die ausführliche Beschreibung der Grundlagen der digitalen Literaturforschung zu Beginn dieser Arbeit dient vor allem dazu, diese Arbeit über Hypermediale Fiktionen im Kontext der Forschung im Bereich der digitalen Literatur zu verorten und die Vielfalt digitaler Literatur und deren Möglichkeiten darzustellen. Es soll gezeigt werden, welche Bandbreite dieser Forschungsbereich umfasst. Ebenso ermöglicht die ausführliche Erläuterung der unterschiedlichen Arten digitaler Literatur, die Differenzen zwischen Hypermedialen Fiktionen und anderen Gattungen aufzuzeigen und so ein besseres Verständnis dafür zu bekommen, was diese Form der digitalen Literatur ausmacht.

Im zweiten Themenblock dieser Arbeit werden anschließend die spezifischen Merkmale Hypermedialer Fiktionen thematisiert und erläutert. Dazu gehören die Erklärung dessen, was ein Hypertext ist und die Funktion von Links, sowie die Begriffserläuterungen zu Interaktivität und Intermedialität. Daneben beschäftigt sich die Arbeit im zweiten Teil damit, welche Möglichkeiten der Autor Hypermedialer Fiktionen besitzt, um mit den neuen Mitteln, die ihm das digitale Medium zur Verfügung stellt, eine Geschichte zu kreieren. Ebenso wird darauf eingegangen, wie sich die Autorenrolle und die Funktion des Lesers in Hypermedialen Fiktionen durch die neuen technischen Möglichkeiten verändert haben. Im anschließenden dritten Teil wird schließlich die Analyse des Fallbeispiels präsentiert.

---

<sup>16</sup> Vgl. ebd., S. 78.





## 2 Digitale Literatur: Definition und Abgrenzung

Digitale Literatur zu definieren, stellt sich als gar nicht so einfach dar, vor allem da es im Forschungsbereich der digitalen Literatur derzeit noch keine Einigung über die Begrifflichkeiten gibt. Es existieren verschiedene Definitionen nebeneinander, die teilweise nur einzelne Merkmale digitaler Literatur fokussieren und nicht alle Formen digitaler Literatur abdecken. Die wissenschaftliche Gemeinde ist sich hier noch nicht einig geworden. Dirk Schröder macht dies 1999 provokativ deutlich, indem er schreibt:

„Statt die allgemeine Begriffsverwirrung zu bedauern oder gar anzugehen, produziert die Literaturwissenschaft Sekundärtexte zur digitalen Literatur, für die Terminologie Nebensache ist.“<sup>17</sup>

Hier scheint sich in den letzten zehn Jahren nicht viel geändert zu haben. Auch Hartling sieht 2009 das gleiche Problem noch gegeben:

„Es existieren scheinbar ebenso viele Definitions- und Abgrenzungsversuche wie Teilnehmer an dieser Debatte. Mithin herrschen ein wahrhaft babylonisches Sprachgewirr und eine erstaunliche Uneinigkeit über Kriterien, die diese neuen Formen von Literatur beurteilen und einordnen.“<sup>18</sup>

Die Schwierigkeiten, eine geeignete Definition für digitale Literatur zu finden, ergeben sich vor allem auch aus den unterschiedlichen Formen, in denen Literatur im digitalen Bereich auftritt.<sup>19</sup>

Im Folgenden soll dies näher beleuchtet werden. Dabei wird zunächst erläutert, worum es sich bei digitaler Literatur handelt. Eine wichtige Unterscheidung, die hier gemacht werden muss, ist die Differenzierung zwischen digitaler und digitalisierter Literatur. Anschließend werden einzelne Begriffsdefinitionen von verschiedenen Theoretikern dargelegt und daraus die Definition des Begriffs, der dieser Arbeit zugrunde liegt, ausgearbeitet.

### 2.1 Digitale Literatur versus digitalisierte Literatur

Um den Begriff digitale Literatur zu definieren, ist es ebenso wichtig, sich neben der eigentlichen Definition damit auseinanderzusetzen, wovon es diesen Begriff abzugrenzen gilt. Hierzu

---

<sup>17</sup> Schröder, Dirk (1999): Der Link als Herme und Seitensprung. Überlegungen zur Komposition von Webfiction. In: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel, S. 43–60. Hier: S. 43.

<sup>18</sup> Hartling, Florian (2009): Der digitale Autor. Autorschaft im Zeitalter des Internets. Bielefeld, S. 44.

<sup>19</sup> Vgl. Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (2001b): Zur Einführung. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (Hg.) (2001): Liter@tur. Computer – Literatur – Internet. Bielefeld, S. 7–26. Hier: S. 7.

zählt in dieser Arbeit die Unterscheidung zwischen digitaler Literatur und digitalisierter Literatur. Dorotea Piestrak-Demirezen erklärt, dass sich im Rahmen der Neuen Medien zwei Richtungen im Bereich der Literatur entwickelt haben:

„Die neuen Technologien beeinflussen einerseits die Funktionsweise der traditionellen Literatur und bewirken andererseits eine Entstehung neuer Literaturformen wie z.B. Digitale Literatur. Beide Entwicklungen vollziehen sich parallel, jedoch mit unterschiedlichen Ansichten: Werden zum einen die neuartigen technologischen Vorteile des Computers und kommunikativen Möglichkeiten des Internets genutzt, um die älteren Verfahrensweisen des Literaturbetriebs zu modernisieren, wird zum anderen aus diesen Möglichkeiten nach einer völlig neuen Ästhetik in Gestalt der Digitalen Literatur gesucht.“<sup>20</sup>

Es gibt also zwei unterschiedliche Entwicklungen, die man mit den Begriffen *digitalisierte* und *digitale Literatur* zu fassen versucht. Diese Unterscheidung wird im Folgenden näher erläutert.

### 2.1.1 Digitalisierte Literatur

Digitalisierte Literatur bezeichnet literarische Texte, die außerhalb des Computers existieren und auch ohne ihn gelesen werden können. Man versteht darunter Werke, die zumeist nachträglich ins Internet oder allgemein in ein digitales Medium transformiert worden sind. Sie bedürfen nicht der spezifischen Eigenschaft des Mediums Computer, sondern können ohne ästhetische Verluste auf Papier existieren.<sup>21</sup> Nur weil ein Text in einem digitalen Medium zu finden ist, handelt es sich dabei noch nicht um digitale Literatur.<sup>22</sup> Der Computer oder das Internet ist für digitalisierte Literatur vielmehr ein neuer Distributionskanal und eine Speichermöglichkeit. Zusätzlich bietet das Internet die Möglichkeit über Literatur zu diskutieren.<sup>23</sup> Solche Texte, die meist nachträglich erst ins Internet gestellt werden, bezeichnet man häufig auch als *Literatur im Netz*.<sup>24</sup> Florian Hartling fasst dieses Phänomen folgendermaßen zusammen:

„Literatur im Netz bedient sich des Internets allein als Publikations- oder Reproduktionsmedium: Recht traditionelle Texte (serielle ‚Buchstabenwürmer‘) werden einfach in ein anderes Medium transformiert, wo sie auf herkömmliche Art und Weise rezipiert

---

<sup>20</sup> Piestrak-Demirezen 2009, S. 19.

<sup>21</sup> Vgl. Simanowski, Roberto (2005b): Lesen. Sehen. Klicken: Die Kinetisierung Konkreter Poesie. In: Segeberg, Harro/Winko, Simone (Hg.) (2005): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München, S. 161–177. Hier: S. 161f sowie Dirk Schröder 1999, S. 46.

<sup>22</sup> Simanowski, Roberto (2005a): Close reading und der Streit um Begriffe. Online verfügbar unter <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2005/1/Simanowski/index.htm> [07.09.2012].

<sup>23</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 12ff.

<sup>24</sup> Vgl. Simanowski, Roberto (2001b): Interactive Fiction und Software-Narration. Begriff und Bewertung digitaler Literatur. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (Hg.) (2001): Liter@tur. Computer – Literatur – Internet. Bielefeld, 117-140. Hier: S. 124.

werden: Schwarze Buchstaben auf weißen Grund. Netzspezifische Techniken treten in den Hintergrund und dienen zumeist nur der hierarchischen Navigation durch den Textbestand. Der traditionelle Zugang wird noch dadurch verstärkt, dass Besonderheiten von Büchern simuliert werden: So werden Texte z.B. mit Buchtexturen hinterlegt und mit Navigationselementen versehen, die ein ‚Durchblättern‘ der Texte erlauben.“<sup>25</sup>

Ein typisches Beispiel dafür ist das Gutenbergprojekt auf SPIEGEL ONLINE.<sup>26</sup> Es handelt sich hierbei um eine Textsammlung von traditionellen Texten, die zuvor bereits gedruckt in Buchform erschienen sind und jetzt, da ihre Verwertungsrechte abgelaufen sind, kostenlos im Internet abgerufen werden können. Teilweise finden sich dort auch Texte, deren Urheberrecht noch nicht verstrichen ist, wenn die Inhaber dieses Werks der Veröffentlichung zugestimmt haben.<sup>27</sup> Das Internet wird hier nicht „für den kreativen Schaffensprozess“<sup>28</sup> genutzt. Neben Klassikern befinden sich dort auch Texte von Gegenwartsautoren, die hier ihre Arbeiten veröffentlichen können.<sup>29</sup> Auch Fachliteratur online zu rezipieren oder virtuelle Bibliotheken sind keine Seltenheit mehr. Literarische Texte wandern ins Netz und so entstehen neue Vertriebsformen für Literatur.<sup>30</sup> Auf Autoren-Homepages veröffentlichen Autoren ihre eigenen Texte und stellen sich selbst vor. Hier sind sie nicht mehr auf einen Verleger angewiesen. Es kann auf diese Weise schnell und einfach publiziert werden.<sup>31</sup> So schreiben Gendolla und Schäfer: „[...] das digitale Archiv für Literatur, in dem die ältesten wie die neusten Texte abrufbar sind, wächst täglich [...].“<sup>32</sup> E-Books zählen ebenfalls nicht zu den Formen digitaler Literatur, sondern es handelt sich auch hierbei um digitalisierte Literatur. E-Books sind elektronische Bücher, die nicht gedruckt werden, aber durchaus neben der digitalen Version auch als gedruckte Bücher existieren können. Sie können kostenlos oder gegen Bezahlung digital abgerufen sowie gespeichert und dann auf Leseendgeräten rezipiert werden.<sup>33</sup>

---

<sup>25</sup> Hartling, Florian (2004): Wo ist der Online-Ulysses. Kanonisierung der Netzliteratur. Online verfügbar unter [http://edoc.bibliothek.uni-halle.de/servlets/MCRFileNodeServlet/HALCoRe\\_derivate\\_00001466/halma19.pdf](http://edoc.bibliothek.uni-halle.de/servlets/MCRFileNodeServlet/HALCoRe_derivate_00001466/halma19.pdf) [07.09.2012], S. 10.

<sup>26</sup> Vgl. SpiegelOnline: Projekt Gutenberg. Online verfügbar unter <http://gutenberg.spiegel.de/> [07.09.2012].

<sup>27</sup> Vgl. Kuhlen, Rainer (1996): Zur Virtualisierung von Bibliotheken und Büchern. In: Matejovski, Dirk/Kittler, Friedrich (Hg.) (1996): Literatur im Informationszeitalter. Frankfurt am Main, S. S. 112-142. Hier: S. 117.

<sup>28</sup> Hartling 2004, S. 11.

<sup>29</sup> Vgl. Ortman, Sabrina (2001): Netz Literatur Projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute. Berlin, S. 48f.

<sup>30</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 20.

<sup>31</sup> Vgl. Ortman 2001, S. 49f.

<sup>32</sup> Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (2001): Auf Spurensuche. Literatur im Netz, Netzliteratur und ihre Vorgeschichte(n). In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 75–86. Hier: S. 75.

<sup>33</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 22ff.

## 2.1.2 Digitale Literatur

Unter *Digitaler Literatur* hingegen werden literarische Werke verstanden, „die auf einem digitalen Code basieren und deren Entstehung wie Rezeption ohne den Computer nicht möglich ist“<sup>34</sup> und welche ebenfalls nicht in Buchform gedruckt werden können.<sup>35</sup> Das Wort *digital* verweist hier auf die numerische Repräsentation, welche der digitalen Literatur zugrunde liegt. Manovich sieht darin die Grundlage der Neuen Medien. Er schreibt: „[...] numerical representation turn media into computer data, thus making it programmable. And this indeed radically changes the nature of media.“<sup>36</sup> Auch Gesine Boesken verweist auf die Besonderheiten von digitalen Daten, wenn sie schreibt: „Digital gespeicherte Daten sind potentiell modifizierbar und können gelöscht werden; sie haben also einen deutlich flüchtigeren Charakter als beispielsweise gedruckte Texte.“<sup>37</sup> Wie Piestrak-Demirezen anfügt, ist die numerische Repräsentation auch als Grundlage für digitale Literatur zu sehen und unterscheidet sie so von traditionellen Literaturformen, die auf Papier gedruckt werden.<sup>38</sup> Doch nicht nur die numerische Repräsentation macht digitale Literatur aus, vielmehr zeichnet sie sich durch eine neue Ästhetik aus, welche die neuen technischen Mittel nutzt. Dies macht auch Roberto Simanowski deutlich, der das Phänomen folgendermaßen beschreibt:

„Sie [digitale Literatur] benutzt das digitale Medium nicht in erster Linie als Ort der Distribution oder Diskussion, sie braucht es als Produktions- und Rezeptionsort, weil sie sich in der einen oder anderen Form seiner spezifischen Eigenschaften in ästhetischer Absicht bedient. Diese Literatur besteht aus Texten, die man nicht von links nach rechts und von vorne nach hinten lesen kann, die der Leser sich erst zusammenstellen, mitunter auch erst schreiben muß. Diese Literatur besteht aus Wörtern, die sich bewegen, ihre Farben und Bestandteile ändern und wie ›Schauspieler aus Buchstaben‹, ihren zeitlich programmierten Auftritt haben. Diese Literatur ist mitunter unabgeschlossen und gleicht eher einer Performance, einem andauernden Ereignis als einem fertigen Werk. Diese Literatur ist hypertextuell, interaktiv und multimedial.“<sup>39</sup>

Simanowski macht hier deutlich, was digitale Literatur von digitalisierter Literatur unterscheidet. Die digitalen Medien werden nicht nur als Publikationsweg genutzt, sie sind auch für die Erstellung der Texte notwendig. Ebenfalls macht Simanowski in diesem Zitat schon auf spezifische Eigenschaften digitaler Literatur aufmerksam. Zu den wichtigsten Merkmalen

---

<sup>34</sup>Winko, Simone (2005): Hyper – Text – Literatur. Digitale Literatur als Herausforderung an die Literaturwissenschaft. In: Segeberg, Harro/Winko, Simone (Hg.) (2005): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München, S. 137–157. Hier: S. 138.

<sup>35</sup> Vgl. Gendolla/Schäfer 2001, S. 80.

<sup>36</sup> Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Massachusetts/London, S. 52.

<sup>37</sup> Boesken, Gesine (2010): Literarisches Handeln im Internet. Schreib- und Leseräume auf Literaturplattformen. Konstanz, S. 28.

<sup>38</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 34f.

<sup>39</sup> Simanowski 2002c, S. 14.

digitaler Literatur zählen für ihn: Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung.<sup>40</sup> In Kapitel 2.4 *Merkmale digitaler Literatur* werden diese näher erläutert.

Zwei wichtige Begriffe, die von Simanowski in diesem Zusammenhang noch eingeführt werden, sind *Medienechtheit* und *Medienrelevanz*. Unter *Medienechtheit* versteht Simanowski, dass digitale Literatur auf digitale Medien angewiesen ist. Dabei betont er, dass es sich um eine formbezogene Abhängigkeit handelt.<sup>41</sup> Er erklärt: „Definitionsrelevant ist nicht der Tatbestand, sondern die Notwendigkeit der Existenz und zwar nicht im Netz, sondern umfassender in den digitalen Medien.“<sup>42</sup> Mit dem Begriff *Medienrelevanz* macht Simanowski deutlich, dass er sich bei dem Begriff digitale Literatur auf den technischen Aspekt dieses Gegenstandes bezieht, nicht aber auf die Semiotik des Materials und reagiert damit auf den Einwand, dass Sprache immer ein Ergebnis einer digitalen Codierung sei. Digitale Literatur benötigt auf der Produktionsebene das digitale Medium. Der vorgestellte Begriff *digital* bezieht sich also auf einen technischen Medienbegriff. Damit wird, wie Simanowski anführt, deutlich, wie sich digitale Literatur von anderer Literatur abgrenzt.<sup>43</sup> Er schreibt dazu:

„The result of this characterization is a shift from linguistic hermeneutics to a hermeneutics of intermedial, interactive, and performative signs. It is not just the meaning of a word that is at stake, but also the meaning of the performance of this word on the monitor that may be triggered by the reader’s action.“<sup>44</sup>

Um digitale Literatur von anderen Medienformen wie dem Fernsehen und dem Radio zu unterscheiden, betont Simanowski zudem, dass es sich bei dem neuen Phänomen um *digitale* Literatur handelt und man dieses nicht als *elektronisch* bezeichnen kann.<sup>45</sup>

Schmidt-Bergmann und Liesegang sehen die neuen Entwicklungen vor allem in der Kombination aus verschiedenen Medien miteinander zu einem Ganzen:

„Das qualitativ Neue der Computerliteratur entsteht, wenn literarische Texte mit Programmelementen versehen werden, um kinematographische Bewegung oder mimetische Effekte zu erzeugen. Als digitale Rechenmaschine stellt der Computer eine Technik der Informationsverarbeitung dar, die für verschiedene semiotische Systeme, ob Schrift,

---

<sup>40</sup> Vgl. Simanowski 2001a, S. 4f.

<sup>41</sup> Vgl. Simanowski 2005a.

<sup>42</sup> Ebd.

<sup>43</sup> Vgl. ebd.

<sup>44</sup> Simanowski, Roberto (2011): *Digital art and meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*. Minneapolis, S. 32f.

<sup>45</sup> Vgl. Simanowski 2005a.

Bild oder Ton gleichermaßen geeignet ist. Insofern ist eine Aufhebung der Grenzen zwischen Bild, Literatur und Musik bereits im Medium angelegt.“<sup>46</sup>

Es zeigt sich also, dass es sich bei digitaler Literatur um ein neues Phänomen handelt, welches sich deutlich von traditioneller Literatur unterscheidet.

Nachdem zunächst eine grobe Definition von digitaler Literatur dargelegt wurde, sollen nun die verschiedenen Definitionen und Begriffe, die das Phänomen zu beschreiben versuchen, aufgezeigt und diskutiert werden, um daraus den Arbeitsbegriff, der dieser Untersuchung zugrunde liegt, herauszuarbeiten.

## **2.2 Digitale Literatur – ein Konglomerat an Begriffen**

Im Forschungsbereich der digitalen Literatur konnte man sich bisher noch nicht auf eine eindeutige Bezeichnung für diese neue Form von Literatur einigen. Dies ist wohl dem Umstand zu schulden, dass es sich bei digitaler Literatur um ein komplexes Feld handelt, welches viele unterschiedliche Formen beinhaltet und es einem ständigen Wandel unterliegt. Aus diesem Grund haben sich im Laufe der Jahre verschiedene Begriffe eingebürgert, welche in der wissenschaftlichen Forschung auch vielfach diskutiert wurden, was aber noch zu keiner Einigung geführt hat. Diese Begrifflichkeiten gilt es im Folgenden zu besprechen.

Der Begriff *Interactive Fiction* wird 1989 von Richard Ziegfeld eingeführt. „Interactive fiction is literature delivered via software rather than print book. Available software permits options of three types: graphic/visual, audio, and those that involve author/reader dialogue.“<sup>47</sup> Ziegfeld spielt hier deutlich auf die Verbindung unterschiedlicher Medien innerhalb digitaler Literatur und die Möglichkeit der neuen Kommunikationsformen zwischen Autor und Rezipienten an. Er sieht in der neuen literarischen Form ein neues Genre, bezieht sich in seinen Ausführungen jedoch nur auf das Potential dieser neuen Form, da dieses seiner Meinung nach Ende der 80er Jahre noch nicht ausreichend ausgeschöpft wurde. Natürlich gibt es zwischen traditioneller Literatur und der neuen Interactive Fiction Gemeinsamkeiten, dennoch beschreibt Ziegfeld einige Neuheiten, die für ein eigenständiges Genre sprechen. Dazu zählen: neue ästhetische Formen durch die Verbindung unterschiedlicher Medien, neue Bewertungskriterien, neue Produktionstechniken und neue Lesegewohnheiten, die auch eine neue Form

---

<sup>46</sup> Schmidt-Bergmann/Liesegang 2001b, S. 13.

<sup>47</sup> Ziegfeld, Richard (1989): Interactive Fiction: A New Literary Genre? In: New Literary History. A Journal of Theory and Interpretation Winter 1989 (20/2), S. 341–372. Hier: S. 341.

der Interaktion beinhalten. Hier nennt Ziegfeld vor allem auch das *Branching*, bei dem der Leser zwischen verschiedenen Pfaden wählen kann.<sup>48</sup>

Kritisch an Ziegfelds Begriff der Interactive Fiction ist anzumerken, dass hier der Fokus sehr stark auf der Interaktion liegt. Es handelt sich eher um ein Merkmal digitaler Literatur und sollte daher nicht so viel Raum einnehmen, wenn man nach einen Oberbegriff für das Phänomen der digitalen Literatur sucht.<sup>49</sup>

Des Weiteren sind die Begriffe *Hypertext*, *literarischer Hypertext* oder *Hyperfiction* zu nennen. Alle Begriffe verweisen auf eine Hypertextstruktur und sind in der gängigen Literatur zu finden.<sup>50</sup> Der Begriff Hypertext geht auf Ted Nelson zurück. Er verstand darunter Texte, die keinem linearen Ablauf folgen und durch Links miteinander verbunden sind. Der Leser kann hier zwischen unterschiedlichen Pfaden wählen.<sup>51</sup> Der Zusatz *literarisch* bei dem Begriff literarischer Hypertext verweist darauf, dass es sich um literarische Projekte handelt, die eine neue Erzählform aufweisen, da durch die Hypertextstruktur eine Abkehr vom klassischen, linearen Erzählen stattfindet.<sup>52</sup> Eine ausführliche Erläuterung zum Begriff des Hypertexts findet sich in Kapitel 3.1.

Auch für Suter und Böhler steht die Narration im Vordergrund. Für sie beschreibt Hyperfiction „[d]ie Eröffnung eines neuen, virtuellen Narrationsraums, worin Geschichten von Menschen und Lebensumständen erzählt werden wie in traditioneller Literatur zwar auch, wozu aber ganz neue Wege gesucht und neue Formen erprobt werden.“<sup>53</sup> Weiter schreiben sie: „Eine Hyperfiction ist ein elektronischer Hypertext, der Text als Gewebe oder Textur versteht, an dem ständig weitergeflochten wird.“<sup>54</sup> Der Begriff Hyperfiction ist also ähnlich wie der Begriff literarische Hypertexte zu verstehen.

Als ein Oberbegriff für digitale Literaturformen eignen sich die Begriffe Hypertext, Hyperfiction oder literarische Hypertexte jedoch nicht, da sie nur einen Teilbereich digitaler Literatur abdecken, bzw. sich nur auf ein typisches Strukturmerkmal – nämlich den Hypertext – vieler Formen digitaler Literatur beziehen, aber es weisen eben nicht alle Formen der digitalen Literatur eine solche Hypertextstruktur auf. Vielmehr verwendet man häufig den Begriff Hyper-

---

<sup>48</sup> Vgl. ebd., S. 358-370.

<sup>49</sup> Vgl. Simanowski 2001b, S. 118f.

<sup>50</sup> Vgl. Schmidt-Bergmann/Liesegang 2001b sowie Suter, Beat/Böhler, Michael (1999a): Hyperfiction – eine neues Genre? Einleitung. In: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel, S. 7–25.

<sup>51</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 15.

<sup>52</sup> Vgl. Schmidt-Bergmann/Liesegang 2001b, S. 16-19.

<sup>53</sup> Suter/Böhler 1999a, S. 15.

<sup>54</sup> Ebd., S. 15f.

fiction als eine Gattung digitaler Literatur.<sup>55</sup> Diese wird daher im Kapitel 2.5 *Arten digitaler Literatur* noch ausführlicher behandelt. Ein weiterer Begriff, der hier noch genannt werden kann, ist der Begriff *Webfiction* von Dirk Schröder. Schröder selbst sieht den Begriff nur als eine Gattung digitaler Literatur und grenzt ihn von anderen Arten digitaler Literatur ab. Aber auch für ihn steht die Narration im Vordergrund, wobei er sich vor allem auf Werke im Internet bezieht.<sup>56</sup> Er beschreibt den Begriff wie folgt:

„Für webpublizierte, für das Web geschaffene und dort möglichst lebendige (z.B. wachsende) Werke narrativen Charakters möchte ich den Begriff Webfiction vorschlagen, zur Unterscheidung von nicht-multimedialer Hyperfiction ohne externe Verknüpfungen, von kollaborativen Projekten konventioneller Schriftlichkeit und von MUDs. Damit ist weder gesagt, dass Webfictions unbedingt multimediale Elemente aufweisen müssen, noch dass sie einer nichtlinearen Organisation bedürfen. Meist ist aber beides der Fall.“<sup>57</sup>

Zwei weitere Begriffe, die hier noch dargelegt werden müssen, sind die Begriffe *Ergodic Literature* und *Cybertext* von Espen Aarseth, die eng in Verbindung mit dem Begriff des Hypertextes stehen. Bei Aarseth beschränkt sich der Begriff Cybertext nicht nur auf Texte in elektronischer oder digitaler Form.<sup>58</sup> Er erklärt seine Idee des Cybertextes wie folgt:

„The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text [...]. However it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim. The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence [...].“<sup>59</sup>

Wie man deutlich erkennt, liegt hier der Fokus auf der Interaktivität des Users oder Lesers und unterscheidet sich daher von anderen Textformen. Wie bei den Konzepten zum literarischen Hypertext und der Hyperfiction spricht auch Aarseth von einer non-linearen Form. Der User selbst ist nicht nur Leser sondern, wie Aarseth es formuliert, auch ein Spieler. Er kann Einfluss nehmen auf das, was passiert. Der Cybertext ist wie eine Art Labyrinth, aus dem der Leser selbst die Wege auswählen kann, die er beschreiten möchte. Dies kostet den Leser eines Cybertextes aber auch Mühe und Arbeit.<sup>60</sup> In diesem Zusammenhang spricht Aarseth von *Ergodic Literature*. Der Begriff *ergodic* setzt sich dabei aus *ergon* (griechisch für „Arbeit“) und *hodos* (griechisch für „Weg“) zusammen<sup>61</sup> und so weist der Begriff Ergodic Literature

---

<sup>55</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 2.

<sup>56</sup> Vgl. Schröder 1999, S. 48ff.

<sup>57</sup> Ebd., S. 48.

<sup>58</sup> Vgl. Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, S. 1.

<sup>59</sup> Ebd., S. 1.

<sup>60</sup> Vgl. ebd., S. 1-5.

<sup>61</sup> Vgl. ebd., S. 1.



daraufhin, dass der Leser Energie aufwenden muss, um selbstständig einen Weg durch das literarische Werk zu finden und die Zusammenhänge herzustellen. So erklärt Aarseth: „In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.“<sup>62</sup> Auch der Cybertext zählt zu einer solchen Literaturform und Aarseth bezeichnet somit die Lesart von Cybertexten als ergodisch. Wie Aarseth betont, ist der Cybertext selbst kein literarisches Genre sondern vielmehr eine Beschreibungskategorie „to describe and explore the communicational strategies of dynamic texts“<sup>63</sup>.

Auch Aarseths Begriff eignet sich nicht als Überbegriff für das Phänomen digitaler Literatur, da es sich nur auf die Arten digitaler Literatur bezieht, die kombinatorische Mittel nutzen, und somit auch einen Teil digitaler Literatur ausschließt.<sup>64</sup> Ebenso bezieht sich der Begriff nicht nur auf digitale Phänomene, um die es in dieser Arbeit aber ausschließlich gehen soll.

Ein zentraler Begriff, der in der Forschungsliteratur immer wieder auftaucht, ist die Bezeichnung *Netzliteratur*. Zu den Vertretern dieses Begriffes zählt Florian Hartling. Mit Netzliteratur beschreibt er eine Form von Literatur, die

„Gebrauch von den kommunikativen, sozialen und technischen Möglichkeiten des Internets [macht]. Software und Hardware des Computers sowie netzspezifische Techniken und Kommunikationsmuster des Internets werden dabei als Mittel zur Textproduktion eingesetzt, um z.B. Animationen, Sound, Interaktivität, Kollaboration mit der Literatur zu verbinden.“<sup>65</sup>

Dabei grenzt er sogenannte Literatur im Netz von dem Phänomen der Netzliteratur ab, bei der es sich nur um digitalisierte Texte handelt. Schmidt-Bergmann und Liesegang üben an dem Begriff jedoch Kritik und schreiben in der Einleitung des Buches *Liter@tur*: „[...] noch immer ist die Annahme verbreitet, eine digitale Literatur sei mit dem Begriff der Netzliteratur hinreichend beschrieben.“<sup>66</sup> Auch Roberto Simanowski, der den Begriff der digitalen Literatur vertritt, sieht Schwachstellen. Einerseits bezieht sich die Bezeichnung Netzliteratur nur auf ein Merkmal digitaler Literatur, nämlich auf das Gegensatzpaar *online* und *offline*, andererseits ist der Begriff nicht eindeutig und somit verwirrend.<sup>67</sup> Er erklärt:

„Der Begriff Netzliteratur buchstabiert sich demnach einmal als Literatur *im* Netz (das Netz als Präsentationsort), als Literatur *für* das Netz (das Netz als Adressat), als Litera-

---

<sup>62</sup> Ebd., S. 1.

<sup>63</sup> Ebd., S. 5.

<sup>64</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 15.

<sup>65</sup> Hartling 2009, S. 46.

<sup>66</sup> Schmidt-Bergmann/Liesegang 2001b, S. 7.

<sup>67</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 17.

tur *über* das Netz (das Netz als Thema) und als Literatur *durch* das Netz (das Netz als Technologie).“<sup>68</sup>

Simanowski macht deutlich, dass der Begriff Netzliteratur Schwächen aufweist, da hier nicht alle Merkmale digitaler Literatur abgedeckt werden, sondern sich der Begriff hauptsächlich auf den Vernetzungs-Aspekt bezieht.<sup>69</sup> So schreibt auch Yoo, dass „[d]ie Mindestvoraussetzung für digitale Literatur [...] kein vernetztes, sondern ein rechnergestütztes Medium [...]“<sup>70</sup> ist.

Hartling hingegen verteidigt seinen Begriff, indem er darauf verweist, dass das Internet zumeist Publikations- und Rezeptionsort ist. Auch wenn digitale Literatur auf anderem Weg, wie CD-ROM, vertrieben werden kann, sind es Texte, die zumeist im Internet rezipiert werden könnten. Ebenfalls verweist der Begriff darauf, dass das Internet eine enorme Bedeutung an der Entstehung dieser neuen literarischen Form innehat. Außerdem, so Hartling, macht der Begriff deutlich, dass sich die Aufgaben des Autors im Bereich der Netzliteratur geändert haben. Ebenso verweist er auf eine Änderung im Literatursystem, die neue Vertriebswege fordert.<sup>71</sup> Hartling operiert auch mit dem Begriff digitale Literatur, verwendet ihn aber als Überbegriff für Literatur im Netz und Netzliteratur. Innerhalb der Netzliteratur unterscheidet er nochmals zwischen Texten, die vorwiegend computerspezifische Stilmittel nutzen, und solchen, die eher netztypische Strukturen verwenden.<sup>72</sup>

Während bei Hartling das Netz eine zentrale Rolle einnimmt, unterscheidet Christiane Heibach zwischen vernetzter und unverbundener Literatur, was sie folgendermaßen definiert:

„Online-Literatur (oder Netzliteratur) ist demnach jene, die entweder die technischen oder die sozialen Vernetzungen zu ihrer explizierten Existenzbedingung macht, Offline-Literatur dagegen benötigt keine Kommunikationsformen, die über die der direkten Mensch-Maschine-Interaktion hinausgehen.“<sup>73</sup>

2003 führt Heibach für das neue Phänomen der digitalen Literatur den Begriff *Literatur im elektronischen Raum* ein.<sup>74</sup> Unter einem elektronischen Raum versteht Heibach „einerseits generell computergenerierte dreidimensionale Räume (virtual reality), andererseits Räume,

---

<sup>68</sup> Simanowski 2001b, S. 124.

<sup>69</sup> Vgl. Simanowski 2005a.

<sup>70</sup> Yoo, Hyun-Joo (2007): Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg, S. 15.

<sup>71</sup> Vgl. Hartling 2009, S. 46f.

<sup>72</sup> Vgl. Hartling 2004, S. 11ff.

<sup>73</sup> Heibach, Christiane (2001): Ins Universum der digitalen Literatur. Versuch einer Typologie. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 31–42. Hier S. 33.

<sup>74</sup> Vgl. Heibach 2003.

die durch Computernetzwerke erzeugt werden [...]“<sup>75</sup>. Innerhalb dieser Räume gibt es für den Nutzer neue Möglichkeiten zu handeln und zu interagieren. Den Fokus legt Heibach in ihrer Betrachtung der Literatur im elektronischen Raum auf die zweite Form und dabei vorwiegend auf das Internet, das nicht nur technologische Neuheiten mit sich bringt sondern auch neue soziale Praktiken.<sup>76</sup> Mittels vernetzter Computer können Menschen auch über große räumliche Distanzen miteinander in Kontakt treten, was zu neuen Formen der sozialen Interaktion führen kann. Wie schon zuvor erwähnt, macht Simanowski deutlich, dass die Digitalisierung bei dem neuen literarischen Phänomen im Vordergrund steht, daher scheint Heibachs Begriff elektronische Literatur auch eher ungeeignet zu sein, da dieser eben diese spezifische Grundlage digitaler Literatur außer Acht lässt und sie als elektronisch bezeichnet.

Roberto Simanowski verwendet als Oberbegriff die Bezeichnung *digitale Literatur*. Als Gründe dafür nennt er, dass sich dieser Begriff, im Gegensatz zu Termini wie *Hypertext* oder *Netzliteratur*, nicht auf einzelne Merkmale digitaler Literatur bezieht und so solche Einschränkungen vermeidet.<sup>77</sup> So schreibt er bereits 2001:

„Der Vorsatz *digital* verweist vielmehr ganz allgemein darauf, dass es sich um Phänomene handelt, die sich in irgendeiner Form der genuinen Eigenschaften der digitalen Medien bedienen, wie etwa Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung. Der Begriff *digital* mag in diesem Sinne zugleich als Abgrenzung gelten gegenüber der *digitalisierter* Literatur, die allein auf die besonderen Distributionseigenschaften der Neuen Medien zugreift, aber ebenso im Printbereich funktioniert und dort zumeist auch ihren zweiten und eigentlichen Auftritt hat. Die Begriffe Hypertext, Hypermedia und Netzliteratur sind als Subkategorien zu verstehen, die auf eine bestimmte Verfasstheit digitaler Literatur zielen. Dabei ist freilich zu betonen, dass diese Subkategorien ineinander verschmelzen, wenn etwa ein Mitschreibeprojekt hypertextuell strukturiert ist und sowohl Text wie Bild- und Tondateien aufnimmt. Der Begriff *Literatur* hält am Fiktionalen fest und verordnet das Gemeinte in Neben- oder Gegenposition zu nicht-künstlerischen Ereignissen.“<sup>78</sup>

Simanowski entscheidet sich also für den Begriff digitale Literatur als einen Überbegriff für eine Vielzahl von Formen innerhalb dieser und grenzt diese von digitalisierter Literatur ab.

In seinem Werk *Interfictions* aus dem Jahr 2002 führt Simanowski noch einen weiteren Begriff ein, den titelgebenden Begriff *Interfiction*. Dieser verweist laut ihm auf die Fiktionalität, grenzt das neue Phänomen von digitaler Kunst ab und macht durch die Vorsilbe *Inter-* auf

---

<sup>75</sup> Ebd., S. 27.

<sup>76</sup> Vgl. ebd., S. 27f.

<sup>77</sup> Vgl. Simanowski 2011, S. 32.

<sup>78</sup> Simanowski 2001b, S. 128.

zwei zentrale Merkmale digitaler Literatur (Intermedialität und Interaktivität) sowie auf das Internet aufmerksam.<sup>79</sup>

Innerhalb dieser Arbeit wird im Folgenden der Begriff digitale Literatur verwendet. Dieser bildet dabei einen Oberbegriff für künstlerisch-literarische Formen, welche die spezifischen Eigenschaften der Neuen Medien ästhetisch nutzen.

Obwohl sich innerhalb dieser Arbeit für den Begriff digitale Literatur, entgegen dem ebenfalls gängigen Begriff der Netzliteratur, entschieden wurde, soll an dieser Stelle noch darauf verwiesen werden, dass das Netz trotzdem einen besonderen Stellenwert im Bereich der digitalen Literatur innehat. Denn auch wenn digitale Literatur nicht immer im Netz rezipiert werden muss, ist dieses doch der typische Kommunikationsort für diese neue Form der Literatur. Piestrak-Demirezen formuliert das treffend:

„[...] der eigentliche Diskurs über Digitale Literatur findet nach wie vor im Netz statt. Dort erfährt man von Neuerscheinungen, dort liest man Projekte (oder ihre Auszüge), dort erscheinen Rezensionen und nicht zuletzt finden dort die Wettbewerbe für Digitale Literatur statt, über die man nur im Internet erfährt. Das alles ist eine Grundlage für spätere Treffen der Autoren in der ‚realen Welt‘ auf Konferenzen, Symposien, Preisverleihungen etc. Außerdem wäre das Interesse für digitale Literatur nie ohne die kommunikativen Möglichkeiten des Netzes zustande gekommen.“<sup>80</sup>

Nachdem nun die Begriffsdefinition im Vorangegangenen ausführlich bearbeitet wurde, gilt es im Folgenden die Ausprägungen und Merkmale von digitaler Literatur zu klären. Zuvor soll jedoch noch erläutert werden, warum von digitaler Literatur und nicht etwa von digitaler Kunst gesprochen werden kann.

## **2.3 Digitale Literatur oder digitale Kunst?**

Neben den vielen unterschiedlichen Begriffsdefinitionen digitaler Literaturformen gibt es noch eine weitere Debatte, die in der Forschung betrieben wird. Es geht dabei um die Frage: Handelt es sich bei dem Phänomen eigentlich um Literatur oder ist es eher Kunst? Speziell die Tendenz verschiedene Medien, wie Text, Bild und Ton, innerhalb von digitaler Literatur zu kombinieren, führte dazu, dass der Text nicht mehr den zentralen Stellenwert innerhalb des Werkes einnimmt.<sup>81</sup> Dies führte zu der Diskussion, ob es sich bei dem Phänomen nicht eher

---

<sup>79</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 22f.

<sup>80</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 67.

<sup>81</sup> Vgl. Simanowski 2001b, S. 126 sowie Simanowski 2005b, S. 163f.

um Kunst handle. Auch Schmidt-Bergmann und Liesegang greifen diese Fragestellung auf und kommentiere sie wie folgt:

„Richtig ist, dass der Computer durch seine Fähigkeiten zur multimedialen Informationsverarbeitung prädestiniert erscheint, auch visuell-auditive Elemente künstlerisch zum Einsatz zu bringen. Insofern werden die Grenzen von digitaler Literatur hin zur Netzkunst vermutlich immer stärker aufgelöst. Damit erübrigt sich aber nicht eine Reflexion über die Verwendung von Sprache, sondern es vollzieht sich höchstens eine Aufhebung kategorialer Beschreibungsgrenzen.“<sup>82</sup>

Dieses Kapitel versucht genau hier anzusetzen und eine mögliche neue Grenzziehung zwischen Kunst und Literatur auszuloten. Die Übergänge sind jedoch oft fließend zu betrachten. So wurde in der wissenschaftlichen Diskussion auch der Begriff *New Media Writing* vorgeschlagen, um genau dieses Problem, zwischen Literatur und Kunst unterscheiden zu müssen, zu umgehen. Simanowski wirft hier zurecht ein, dass der Begriff zu allgemein gehalten ist und somit auch sämtliche Homepages im Internet einschließen würde.<sup>83</sup> Eine begriffliche Differenzierung ist also notwendig. Mögliche Grenzziehungen zwischen digitaler Literatur und digitaler Kunst sollen daher im Folgenden dargelegt und diskutiert werden. Eine wichtige Frage bei der Unterscheidung zwischen Kunst und Literatur ist – wie Heibach anführt – die Frage, wie man die beiden Begriffe definiert. Sie meint,

„dass es keine unverrückbaren ontologischen Qualitäten von »Literatur« und »Kunst« geben kann, sondern dass die Definitionen jeweils zeit- und kulturabhängig sind – und damit auch von der Dominanz der jeweils kulturakzeptierten Medien und deren standardisierten Gebrauch abhängen.“<sup>84</sup>

Durch den Computer und das Internet haben sich neue Möglichkeiten aufgetan, Literatur oder Kunst herzustellen, die es zuvor noch nicht gegeben hat. Dadurch sind auch die Grenzziehungen neu zu überdenken. Aber auch vor der Digitalisierung gab es immer wieder Bemühungen die Gattungsgrenzen zu überschreiten, was aber in der Literatur oft daran scheiterte, dass sie an die Grenzen des eigenen Mediums Buch gebunden waren. In Reaktion auf die Neuen Medien und um die damit verbundenen neuen Möglichkeiten für literarische Werke besser fassen zu können, plädiert Heibach dafür, den Begriff *Sprachkunst* anstatt des Begriffes *Literatur* zu verwenden. Sie versucht hier einen weitergefassten Begriff einzuführen, da der Begriff Literatur zumeist mit dem gedruckten Text und dem Medium Buch in Verbindung gebracht wird,

---

<sup>82</sup> Schmidt-Bergmann/Liesegang 2001b, S. 13f.

<sup>83</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 21f.

<sup>84</sup> Heibach 2003, S. 24.

was die Betrachtung von literarischen Werken einschränkt.<sup>85</sup> Der Begriff Sprachkunst weiß es, diese Einschränkungen zu überwinden, wie Heibach deutlich macht:

„»Sprachkunst« signalisiert eine Allgemeinheit, weil er – mehr als der Begriff Literatur – eine Flexibilität in der Referenzierung auf die verwendeten Medien verspricht. »Sprachkunst« verweist auf die Sprache als prinzipiell transmedialen Code, der weitgehend in verschiedenen Medien umgesetzt werden kann, wobei er sich allerdings je nach medialer Struktur verändert. Sprachkunst umfasst daher nicht nur Text, sondern auch gesprochene Sprache, ebenso wie multimediale und performative Umsetzungen [...]“<sup>86</sup>

Heibach vollzieht hier eine Öffnung des literarischen Felds. Diese Arbeit wird zwar weiterhin den Begriff *Literatur* verwenden, zumal im vorigen Kapitel der Begriff der digitalen Literatur als Beschreibung des Gesamtphänomens gewählt wurde, ihn aber im Sinne von Heibach in einem weitergefassten Sinn verstehen, der ihn von der Fixierung des gedruckten Texts im Buch löst und so den Blick auch auf andere Medien erweitert und so auch den Computer und das Internet einschließt.

Schon 1989 stellte sich Richard Ziegfeld bereits die Frage „Is interactive fiction a literary or a visual art form?“<sup>87</sup> und beantwortet diese auch gleich selbst, indem er mit der Fokussierung auf den Text argumentiert:

„While interactive fiction offers potent possibilities in the visual realm, it presents a proportion of word in relation to graphic device that sharply distinguishes it from the visual electronic media. Thus, interactive fiction is the first *literary* electronic form.“<sup>88</sup>

Für Ziegfeld handelt es sich also um eine literarische Form, da der Text im Fokus der digitalen Literatur steht. Die Proportionen von Wort zu Grafik geben bei ihm den Ausschlag, ob man von Literatur oder Kunst sprechen kann. Doch muss beachtet werden, dass zu der Zeit von Ziegfelds Publikation die Intermedialität in digitalen Literaturprojekten noch nicht so ausgeprägt war, wie dies heute der Fall ist.<sup>89</sup>

2003 beschäftigt sich Christian Köllerer in seinem Aufsatz *Der feine Unterschied* mit der Unterscheidung zwischen traditioneller und digitaler Literatur und beschreibt, wann man bei digitaler Literatur von Literatur sprechen kann.<sup>90</sup> Literatur im Allgemeinen ist für Köllerer

---

<sup>85</sup> Vgl. ebd., S. 24ff.

<sup>86</sup> Ebd., 2003, S. 25.

<sup>87</sup> Ziegfeld 1989, S. 370.

<sup>88</sup> Ebd., S. 370.

<sup>89</sup> Vgl. Simanowski 2005a.

<sup>90</sup> Vgl. Köllerer, Christian (1999): Die feinen Unterschiede. Über das Verhältnis von Literatur und Netzliteratur. Online verfügbar unter <http://www.koellerer.net/museum/unterschiede.html> [07.09.2012].

„ein komplex strukturierter sprachlicher ästhetischer Gegenstand“<sup>91</sup>. Ebenso ist digitale Literatur als ein „ästhetischer Gegenstand, der komplex strukturiert ist“<sup>92</sup> zu verstehen. Hier sieht Köllerer deutlich die Gemeinsamkeiten von digitaler und traditioneller Literatur. Beide unterscheiden sich zwar durch ihr Trägermedium, was sich auch in unterschiedlichen Produktions- und Rezeptionsarten zeigt, dennoch weisen sie Ähnlichkeiten auf. Der Unterschied der beiden bezieht sich bei Köllerer vor allem auf die Kategorie der Sprachlichkeit, die für traditionelle Literatur zentral ist, wohingegen digitale Literaturformen auch häufig auf intermediale Gestaltungsmittel zurückgreifen. Hier stellt sich dann die Frage, ob man nun von Literatur sprechen kann oder es doch eher als Kunst bezeichnen sollte. Um als Literatur zu gelten, muss in digitaler Literatur die Sprachlichkeit einen zentralen Stellenwert einnehmen, auch wenn dies in einer anderen Form als bei traditioneller Literatur geschehen kann. So schließt Köllerer auch Audioelemente ein. Sollte ein Werk jedoch nicht überwiegend von sprachlicher Natur sein, spricht man besser von Netzkunst.<sup>93</sup> Zusammenfassend schreibt Köllerer:

„Eine akzeptable Begriffsexplikation von ‚Netzliteratur‘ muß selbstverständlich noch um weitere Merkmale ergänzt werden: Ein Werk im Internet gehört genau dann zur Klasse der Netzliteratur, wenn es sich um einen überwiegend sprachlichen, komplex strukturierten ästhetischen Gegenstand handelt, auf den zusätzlich eines der folgenden Merkmale zutrifft: Er ist hypertextuell *oder* multimedial *oder* interaktiv.“<sup>94</sup>

Auch bei Köllerer steht wie bei Ziegfeld die Proportion der sprachlichen zu grafischen Mitteln im Fokus, wenn es darum geht, digitale Literatur und Netzkunst zu unterscheiden.

Ein wenig anders sieht Roberto Simanowski diese Unterscheidung. Er schlägt 2005 in seinem Text *Close Reading und der Streit um die Begriffe* vor, digitale Literatur und Netzkunst nicht mehr nach der Quantität der Sprache zu unterscheiden, sondern den Fokus eher darauf zu legen, welche Bedeutung der Text im Werk einnimmt.<sup>95</sup> So erklärt er auch 2010:

„[...] the counting of words or letters may not be the most sufficient means for deciding this question since there are many works that provide a lot of words and letters but nonetheless can be perceived without any reading.“<sup>96</sup>

Das Kriterium, nach der Proportion des Textes zu unterscheiden, ob es sich um digitale Literatur oder Kunst handelt, ist laut Simanowski zwar naheliegend, sei jedoch praktisch kaum

---

<sup>91</sup> Ebd.

<sup>92</sup> Ebd.

<sup>93</sup> Vgl. ebd.

<sup>94</sup> Ebd.

<sup>95</sup> Vgl. Simanowski 2005a.

<sup>96</sup> Simanowski, Roberto (2010): Reading Digital Literature. A Subject Between Media and Methods. In: Simanowski, Roberto/Schäfer, Jörgen/Gendolla, Peter (Hg.) (2010): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld, S. 15–28. Hier: S. 17.

umsetzbar, da sich hier einige Probleme auftun. Es stellt sich die Frage, anhand welcher Kriterien man die Quantität messen soll. Gibt die Anzahl der Wörter den Ausschlag oder geht es darum, wie viel Platz der Text im Bildschirm beansprucht. Wie ist es zu bemessen, wenn das Wort zwar viel Platz einnimmt, aber eher als Bild eingesetzt wird und keine Bedeutung als Wort selbst hat.<sup>97</sup> Simanowski plädiert daher für ein neues Unterscheidungskriterium und beschreibt dies wie folgt:

„Mein Differenzvorschlag basiert nicht auf der Proportionalität, sondern auf der Rolle, die der Text für das Ganze spielt. Ist der Text weiterhin als linguistisches Phänomen bedeutsam und wahrnehmbar, kann man von digitaler Literatur sprechen. Wird der Text zu einem visuellen Objekt der Interaktion, handelt es sich um digitale Kunst, die je nach taxonomischem Eifer als digitale Installations- oder Performance-Kunst spezifiziert werden mag. Mit dieser Differenzierung wird Literatur nicht im Hinblick auf den Buchstaben (lat: littera) zu fassen versucht, sondern im Hinblick auf dessen Eigenschaft, sich mit anderen Buchstaben zu sinnvollen Wörtern zusammenzutun.“<sup>98</sup>

Simanowski geht es bei der Unterscheidung darum, welche Bedeutung der Text innerhalb des Werks einnimmt. Nicht mehr die Proportion steht im Vordergrund der Betrachtung sondern seine semantische Bedeutung. Ist die Lektüre des Textes also wenig von Bedeutung, so sollte man besser von digitaler Kunst sprechen, hat der Text jedoch eine inhaltlich tragende Rolle, so kann durchaus von digitaler Literatur gesprochen werden.

Die von Simanowski getroffene Unterscheidungsmöglichkeit wird auch innerhalb dieser Arbeit favorisiert. Die Menge des Textes steht nicht im Vordergrund, sondern es geht mehr darum, dass etwas erzählt wird, bzw. der Text als solcher eine Bedeutung hat. So gibt es auch in der traditionellen Literatur Genres, in denen der Text nicht im Vordergrund steht, so wie beispielweise in Bilderbüchern oder Comics, die ebenfalls zum Bereich der Literatur zählen.

Dennoch gilt es, abschließend weiter zu beachten, dass keine klare Trennlinie zwischen digitaler Literatur und Kunst gezogen werden kann, da die Grenzen, wie schon zu Beginn des Kapitels erwähnt, nicht starr zu verstehen sind. Auch Wardrip-Fruin setzt hier an und nimmt keine Trennung vor, sondern sieht digitale Literatur als einen Teilbereich der digitalen Kunst an und schreibt: „To me ‚digital art‘ is the larger category of which ‚digital literature‘ is a part. It encompasses all the arts that require digital computation, not just the literary arts.“<sup>99</sup>

---

<sup>97</sup> Vgl. Simanowski 2011, S. 35ff.

<sup>98</sup> Simanowski 2005a.

<sup>99</sup> Wardrip-Fruin, Noah (2010): Five Elements of Digital Literature. In: Simanowski, Roberto/Schäfer, Jörgen/Gendolla, Peter (Hg.) (2010): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld, S. 29-58. Hier: S. 29.



Die oben angeführte Unterscheidung zwischen digitaler Literatur und Kunst von Simanowski soll daher als Richtlinie angesehen werden, wenn es notwendig ist eine Klassifizierung vorzunehmen.

Nachdem sich diese Arbeit nun eingehend mit den Begrifflichkeiten des Phänomens digitaler Literatur auseinandergesetzt hat, soll im Anschluss näher auf das Phänomen als solches eingegangen werden. Merkmale und Gattungen digitaler Literaturformen werden vorgestellt und näher erläutert.

## 2.4 Merkmale digitaler Literatur

In den unterschiedlichen Begriffsdefinitionen wurden schon einige Merkmale digitaler Literatur deutlich. Im folgenden Kapitel sollen nun die typischen Merkmale bzw. Eigenschaften aufgegriffen und erklärt werden. Ebenso soll gezeigt werden, durch welche Merkmale sich digitale von herkömmlicher Literatur abgrenzt. Ähnlich wie bei den Begriffen gibt es auch hier eine Vielzahl unterschiedlicher Auffassungen der Merkmale. Das liegt vor allem auch daran, dass es innerhalb digitaler Literatur unterschiedliche Gattungen gibt, denen man in der Folge unterschiedliche Merkmale zuordnen kann. Diese Arbeit versucht, die wichtigsten Merkmale von unterschiedlichen Wissenschaftlern herauszugreifen und diese näher zu erläutern, um so einen Überblick geben zu können.

Für Roberto Simanowski gibt es drei zentrale Merkmale von digitaler Literatur: *Interaktivität*, *Intermedialität* und *Inszenierung*, wobei er darauf verweist, dass nicht alle Merkmale auf ein Werk zutreffen müssen.<sup>100</sup> Unter Interaktivität versteht Simanowski „die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes“<sup>101</sup>. Dabei unterscheidet er eine programmierte Interaktivität (Mensch-Software-Interaktivität) und eine netzgebundene Interaktivität (Mensch-Mensch-Interaktivität). Bei ersterem interagiert der Nutzer mit dem Werk – wie dies beispielsweise beim Navigieren durch einen Hypertext geschieht, wenn er Links betätigen muss. Bei der netzgebundenen Interaktivität reagiert er auf andere Personen.<sup>102</sup> Intermedialität bezieht sich darauf, dass in digitaler Literatur verschiedene Medien miteinander verbunden werden. Dazu gehören: Sprache, Bild und Ton.<sup>103</sup> Als drittes und letztes Merkmal nennt Simanowski die Inszenierung und bezieht sich darauf, dass es innerhalb digitaler Literatur eine werk-

---

<sup>100</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 18ff.

<sup>101</sup> Simanowski 2001b, S. 134.

<sup>102</sup> Vgl. ebd., S. 134f.

<sup>103</sup> Vgl. ebd., S. 136.

immanente oder eine rezeptionsabhängige Performance gibt.<sup>104</sup> Dafür verantwortlich macht Simanowski die zweite Textebene, also den digitalen Code der Werke:

„Dem digitalen Werk können auf seinen unsichtbaren Textebenen Aspekte der Aufführung eingeschrieben werden, so daß die Worte und Bilder ihren »Auftritt« haben. Eine solche unsichtbare Textebene findet man zum Beispiel in einer Bildanimation, der das Verhalten ihrer Einzelbilder eingeschrieben wurde.“<sup>105</sup>

In dieser Eigenschaft grenzt sich digitale Literatur auch deutlich von traditioneller Literatur ab. Der Text und die Bilder sind hier nicht statisch angeordnet, sondern können in Bewegung sein, verschwinden oder auftauchen. Simanowski konzentriert sich in seiner Beschreibung der Merkmale digitaler Literatur auf die Bildschirmmerkmale. Die Codierung selbst zählt für ihn nicht zu den Merkmalen digitaler Literatur, da, wie er schreibt, jedes Phänomen auf dem Computer codiert ist, so auch digitalisierte Literatur.<sup>106</sup>

Auch für Beat Suter gehören *Interaktivität*, *Intermedialität* und *Inszenierung* zu den Merkmalen digitaler Literatur. Diese drei Eigenschaften fasst er zu einer Merkmalsgruppe zusammen und bezeichnet diese als *relationale Merkmale*.<sup>107</sup> Diese Merkmalsgruppe wird bei Suter aber noch durch zwei weitere Merkmalsgruppen ergänzt. Eine dieser Gruppen umfasst die Begriffe *Transversalität* und *Transfugalität*. Diese werden bei Suter als *grundsätzliche* bzw. *notwendige allgemeine* Eigenschaften von digitaler Literatur verstanden. Mit dem Begriff Transversalität verweist er auf eine neue Form des vernetzten Denkens im Zusammenhang mit digitaler Literatur.<sup>108</sup> Er sieht das

„Schreiben und Denken im Netz bzw. im World Wide Web [...] als praktische Vollzüge transversaler Vernunft [...], die im Kontext von Internetliteratur strukturbildenden Charakter haben. Denn Schreiben und Denken im Netz sind nicht zu trennen von der kreativen und ästhetischen Gestaltung einzelner Projekte. Konkret heißt Schreiben und Denken im Netz für einen Autor: offen sein für vernetzte neue Darstellungs- und Kommunikationsformen [sic!], kreatives Installieren von Hyperlinks, ästhetisches Gestalten des Designs von Webseiten, geschickter und einfallsreicher Umgang mit Bildbearbeitungsprogrammen wie Photoshop und multifunktionalen Editoren wie Dreamweaver, geschicktes Programmieren mit Auszeichnungs- und Skriptsprachen, Multimedia-Werkzeugen und Datenbanken. Der Künstler hat also keine Wahl, er muss sein Spekt-

---

<sup>104</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 19.

<sup>105</sup> Ebd., S. 19.

<sup>106</sup> Vgl. Simanowski 2005a.

<sup>107</sup> Vgl. Suter, Beat (2005b): Literatur@Internet – oder warum die Zukunft des Schreibens längst da ist. In: Segeberg, Harro/Winko, Simone (Hg.) (2005): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München, S. 199–220. Hier: S. 204–207.

<sup>108</sup> Vgl. ebd., S. 202f.

rum erweitern und sich gewisse Programmierer- [sic!] und Gestalterqualitäten erarbeiten.“<sup>109</sup>

Auf den Autor kommen innerhalb der Neuen Medien neue Aufgaben zu. Eine andere Denkstruktur ist nötig. Man muss vernetzt denken können und unterschiedliche Codes miteinander verbinden und kombinieren. Der Begriff Transfugalität hingegen verweist auf die Flüchtigkeit des Mediums. Dieses Merkmal wird für Suter dadurch geprägt, dass der Autor sein Werk jederzeit ändern kann. Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten den Inhalt schnell und einfach umzugestalten. Ebenso entstehen viele Inhalte digitaler Literatur erst in dieser spezifischen Reihenfolge während des Leseprozesses. Daher ist die Anzeige auf dem Bildschirm nur kurzzeitig und nicht dauerhaft vorhanden.<sup>110</sup> Andererseits weist er auf „die relative Flüchtigkeit des materiellen Datenträgers und der binären Datenspeicherung auf unterschiedlichsten, schnell veraltenden Datenträgern“<sup>111</sup> hin. So können Werke nicht mehr in ihrer intendierten Weise rezipiert werden, wenn sie nicht an eventuell neue technische Entwicklungen, die vorhergehende ersetzt haben, angepasst werden. Hierunter fallen zum Beispiel neue Versionen von Webbrowsern, aber auch die von Suter angesprochenen Datenträger, für die nach einiger Zeit womöglich keine Geräte mehr existieren, wie beispielsweise für Disketten mittlerweile an nur noch wenigen Computern Laufwerke zur Verfügung stehen.

Die Merkmale Experiment, Rhizomatik/Multilinearität, De- und Reterritorialisierung, Performance, Immersion, Oraliteralität und Konkreativität werden von Suter in der dritten Merkmalsgruppe unter der Bezeichnung *weitere Merkmale* zusammengefasst. Mit dem Merkmal *Experiment* weist er daraufhin, dass einige Werke experimentell wirken, da die Autoren noch auf wenige Erfahrungswerte zurückgreifen können und sich erst mit den neuen Gestaltungsmöglichkeiten vertraut machen müssen. *Rhizomatik* und *Multilinearität* beziehen sich auf neue Strukturmerkmale, die in vielen Arten der digitalen Literatur zu finden sind. Die Abfolge ist hier nicht mehr linear, wie das bei traditioneller Literatur der Fall ist. Suter betont jedoch, dass dieses Merkmal nicht allen Formen der digitalen Literatur eigen sein muss. Das Merkmal der *Deterritorialisierung* bzw. *Reterritorialisierung* bezeichnet laut Suter den ständigen Prozess der Entgrenzung und Verortung innerhalb digitaler Literaturformen, die auf vertrauten Schemata aus anderen Bereichen wie Film und Literatur aufbauen, diese aber auch durchbrechen und neue noch unbekanntere Rezeptionsformen einführen.<sup>112</sup> Das Merkmal *Per-*

---

<sup>109</sup> Ebd., S. 203.

<sup>110</sup> Vgl. ebd., S. 203f.

<sup>111</sup> Ebd., S. 204.

<sup>112</sup> Vgl. ebd., S. 202f und 207-210.

*formanz* bezieht sich auf die neue Rolle, die der Leser innerhalb der digitalen Literatur einnimmt. Man hat es hier mit einem Leser zu tun, „der als ‚Performer‘ eine aktive Rolle einnimmt und eine (von vielleicht mehreren) Geschichte(n) ‚nachscreibt“<sup>113</sup>. Unter *Immersion* versteht Suter das Eintauchen des Rezipienten in die Inhalte des Werkes. In virtuellen Realitäten ist Immersion am stärksten ausgeprägt. Da hier der Leser die Wege selbst beschreitet, wird er in die Welt hineingezogen. Solchen Welten begegnet der Leser auch in digitalen Literaturformen. Das Merkmal *Oraliteralität* bezieht sich auf die Sprache, die innerhalb von digitaler Literatur vorzufinden ist und häufig eher der mündlichen als der schriftlichen Sprache ähnelt. *Konkreativität* verweist darauf, dass digitale Literaturformen häufig in kollaborativen oder kooperativen Prozessen entstehen. Mehrere Autoren arbeiten zusammen an einem Projekt, übernehmen einzelne Aufgaben (Autor, Illustrator, Programmierer) oder – wie in Form von Mitschreibeprojekten – schreiben Leser die Geschichte weiter. Abschließend verweist Suter in seiner Merkmalsbeschreibung darauf, dass Projekte der digitalen Literatur immer mehrere dieser Merkmale aufweisen, jedoch muss nicht alles immer auf ein Projekt zutreffen.<sup>114</sup>

Simone Winko spricht in ihrem Text *Hyper – Text – Literatur* von sechs Merkmalen digitaler Literatur, wovon sie zwei als variabel bezeichnet. Wie bei allen vorher genannten Autoren ist auch bei Winko *Interaktivität* ein zentrales Merkmal digitaler Literatur, wobei sie darauf verweist, dass meist die minimale Variante von Interaktivität gewählt wird, bei welcher die Nutzer nur mittels Links weiterklicken können. Neben der Interaktivität zeichnet sich digitale Literatur durch einen *doppelten Text* aus: dem Text auf der Oberfläche und dem dahinterliegenden Quellcode. Daneben gehören *Multimedialität* und *Nicht-Linearität* zu den Merkmalen digitaler Literatur, wobei Winko darauf verweist, dass die beiden letztgenannten Merkmale zwar nicht auf alle Formen digitaler Literatur aber auf die meisten zutreffen. Anschließend nennt sie noch zwei Merkmale, die digitaler Literatur das Prädikat *literarisch* verleihen. Einerseits nennt sie hier *paratextuelle Hinweise*, also Zusatzinformationen die darauf verweisen, dass es sich um Literatur handelt. Dies kann beispielweise in der Form geschehen, dass ein Werk explizit als Literatur, Gedicht oder Ähnliches bezeichnet wird oder aufmerksam darauf gemacht wird, dass das Werk eine Auszeichnung im Bereich digitaler Literatur bekommen hat. Diese ergänzende Information macht deutlich, dass es sich um ein literarisches Werk handelt. Ebenso führt sie an, dass es *inhaltliche* oder *formale Hinweise* geben muss, die den

---

<sup>113</sup> Ebd. S. 210.

<sup>114</sup> Vgl. ebd., S. 202 und 210-213.

Text als Literatur auszeichnen. Dazu gehört meist ein narrativer Inhalt oder das Übernehmen von klassischen Gattungsmerkmalen aus dem Bereich der traditionellen Literatur.<sup>115</sup>

Piestrak-Demirezen weist darauf hin, dass man in Bezug auf die Merkmale von digitaler Literatur im Allgemeinen nur schwierig sprechen kann, sondern man diese je Projekt bzw. je Gattungsart differenzieren muss. Ihrer Meinung nach gibt es nur zwei Merkmale, die allen Formen von digitaler Literatur gleichsam eigen sind: *Digitalität* und *Interaktivität*.<sup>116</sup>

Des Weiteren führt Piestrak-Demirezen fünf Kategorien an, die sich auf bestimmte Eigenschaften von digitaler Literatur beziehen und anhand derer digitale Literatur kategorisiert werden kann. Diese sind als mögliche Eigenschaften zu verstehen, die zutreffen können, aber nicht müssen. Hiermit lassen sich verschiedene Arten digitaler Literatur voneinander unterscheiden und in eine Gattung einordnen. Die erste Kategorie nennt sie *Technologie*. Hier unterscheidet sie zwischen netzgebundenen und nicht-netzgebundenen Formen. Die zweite Kategorie *Medium* bezieht sich darauf, ob das Projekt multimedial, also verschiedene Medien integriert, oder monomedial angelegt ist. Die dritte Kategorie verweist auf die *Struktur* des Projektes und unterscheidet zwischen nicht-hypertextbasiert und hypertextbasiert, wobei sich Hypertextprojekte noch in lineare und non-lineare unterteilen lassen. Die vierte Kategorie umfasst die *Gattungszuordnung* und Piestrak-Demirezen differenziert zwischen narrativ-orientierter und lyrik-orientierter digitaler Literatur. Die fünfte und letzte Kategorie bezieht sich auf die *Form der Autorenschaft* und unterscheidet eine individuelle und eine kollaborative Autorenschaft.<sup>117</sup> Wie erkennbar ist, führt auch Piestrak-Demirezen ähnliche Merkmale an wie die zuvor genannten Autoren, nur betont sie, dass es sich dabei um fakultative Merkmale handelt.

Abschließend lässt sich erkennen, dass man nur schwierig von *den* Merkmalen digitaler Literatur sprechen kann, da es eine Vielzahl möglicher Merkmale gibt, die aber nicht auf alle Projekte zutreffen müssen. Es gibt vielmehr ein Reservoir an diversen Eigenschaften, die zutreffen können. Dennoch lassen sich bei den Autoren Übereinstimmungen feststellen. So wird von allen das Merkmal der Interaktivität genannt. Auch Intermedialität bzw. Multimedialität<sup>118</sup> wird als ein sehr zentrales Merkmal digitaler Literatur angesehen, ebenso wie die grundlegende Eigenschaft der Digitalität und die Flüchtigkeit der Materie. Aber auch der Inszenie-

---

<sup>115</sup> Vgl. Winko 2005, S. 138-141.

<sup>116</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 31f.

<sup>117</sup> Vgl. ebd., S. 52-57.

<sup>118</sup> **Anmerkung:** In dieser Arbeit wird der Begriff Intermedialität favorisiert. Eine Begriffsklärung findet in Kapitel 3.4 statt.

rungscharakter ist für viele Werke digitaler Literatur zentral. Im Folgenden wird sich die Arbeit mit den unterschiedlichen Formen digitaler Literatur näher beschäftigen.

## 2.5 Arten digitaler Literatur

Digitale Literatur selbst ist als ein Sammelbegriff für viele verschiedene Formen zu verstehen, welche im folgenden Kapitel näher erläutert werden. Auch hier gibt es noch keine eindeutige Kanonisierung, was vor allem daran liegt, dass das Phänomen der digitalen Literatur eine ständige Weiterentwicklung erfährt. Neue Techniken entstehen und werden eingebaut.<sup>119</sup> Ebenso kann keine klare Trennlinie zwischen einzelnen Gattungen gezogen werden, da es sich häufig um Mischformen handelt. Dennoch versucht die vorliegende Arbeit in diesem Kapitel nun die gängigen Formen digitaler Literatur zu ordnen und zusammenfassend darzustellen. Dabei orientiert sie sich stark an der Kategorisierung von Norbert Bachleitner, der in seinem Skript zur Vorlesung *Formen digitaler Literatur* eine gute Ausgangsbasis dafür bietet. Er unterscheidet zwischen *Hypertext*, *Multimedialen Dichtungen*, *Dichtungsgeneratoren*, *Programm Code Poetry* und *literarischen Computerspielen*.<sup>120</sup>

In Kombination mit anderen wichtigen wissenschaftlichen Werken aus dem Bereich der digitalen Literatur, dazu gehören unter anderem Simanowskis Werk *Interfictions*<sup>121</sup> und sein Beitrag *Autorschaften in digitalen Medien*<sup>122</sup>, Dirk Schröders Einteilung in *Der Link als Herme*<sup>123</sup>, Hartlings Kategorisierung in *Der digitale Autor*<sup>124</sup> und Dorota Piestrak-Demirezens Dissertation *Hypermediale Fiktionen*<sup>125</sup>, werden fünf Formen digitaler Literatur unterschieden. Dazu gehören: Hyperfiction, Mitschreibprojekte, Digitale Lyrik, Dichtungsgeneratoren und Codeworks. Darüber hinaus sollen noch die Hypermedialen Fiktionen aufgeführt werden, die eine Erweiterung der Hyperfiction darstellen und für die Fallanalyse dieser Arbeit von Bedeutung sind. Diese Kategorieneinteilung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern dient vielmehr dazu, einen Überblick über die verschiedenen Formen digitaler Literatur zu geben.

---

<sup>119</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 49.

<sup>120</sup> Vgl. Bachleitner, Norbert (2010): VO: Formen Digitaler Literatur 2.0. Online verfügbar unter <http://complit.univie.ac.at/skripten/digitale-literatur-20/> [07.09.2012], S. 3f.

<sup>121</sup> Vgl. Simanowski 2002c.

<sup>122</sup> Vgl. Simanowski, 2001a.

<sup>123</sup> Vgl. Schröder 1999, S. 46.

<sup>124</sup> Vgl. Hartling 2009, S. 47.

<sup>125</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009.

## 2.5.1 Hyperfiction

Der Begriff *Hyperfiction* verweist mit seiner Vorsilbe *hyper-* auf das grundlegende Strukturmerkmal, welches dieser Gattung von digitaler Literatur zugrunde liegt: den Hypertext. Die Texte einer Hyperfiction sind durch Verlinkungen miteinander verbunden, die vom Leser aktiviert werden müssen, damit dieser innerhalb des Textes vorankommen kann.<sup>126</sup> So ist der Text selbst in kleinere Abschnitte unterteilt. Hierbei kann ein Abschnitt mehrere Links enthalten, zwischen denen der Leser wählen muss, wodurch er unterschiedliche Abschnitte zu lesen bekommt.<sup>127</sup> So kann man innerhalb von Hyperfictions, wie Bolter erklärt, nicht mehr von einer *Story* sprechen, weil es nicht mehr nur eine Geschichte gibt, die man linear liest, sondern vielmehr bestehen Hyperfictions aus mehreren *readings*.<sup>128</sup> Denn je nachdem, in welcher Reihenfolge und welchen Links man folgt, verändert sich der Kontext bzw. der Inhalt der Geschichte. Wie Hyperfictions das Lesen verändern, wird in Kapitel 3.3 *Neuer Autor und neuer Leser* näher beleuchtet.

Trotz der Wahlmöglichkeiten sind Hyperfictions als geschlossene Werke zu sehen. Es gibt meist nur Verlinkungen innerhalb des Projektes. Ebenso gibt es hier meist einen klar definierten Autor, der das Werk erstellt hat, auch wenn die Leser eine neue aktivere Position einnehmen.<sup>129</sup>

Der zweite Teil des Wortes Hyperfiction, also *-fiction*, verweist auf den narrativen Charakter dieser Gattung. Suter und Böhler verstehen eine Hyperfiction als „komplexe literarische Gewebe, in denen multiple, narrative Abläufe durch implementierte Verknüpfungsstruktur direkt sichtbar werden und die dem Leser zum Nachwandern offenstehen“<sup>130</sup>.

Durch die Hypertextstruktur werden neue Möglichkeiten des Erzählens gegeben, wie beispielweise ein multilinearer oder non-linearer Erzählaufbau, ebenso kommt die Komponente der Interaktivität hinzu, da der Leser selbst durch den Text navigiert.<sup>131</sup> So ähneln Hyperfictions den *Choose your own Adventure*-Geschichten aus dem Bereich der traditionellen Literatur.<sup>132</sup> Denn auch vor dem Übergang in das digitale Medium gab es Literaturexperimente, die

---

<sup>126</sup> Vgl. Mahne, Nicole (2007): *Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung*. Göttingen, S. 110f.

<sup>127</sup> Vgl. Heibach 2003, S. 50.

<sup>128</sup> Vgl. Bolter, Jay David (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, S. 124.

<sup>129</sup> Vgl. Simanowski 2001a, S. 5.

<sup>130</sup> Suter/Böhler 1999a, S. 16.

<sup>131</sup> Vgl. Bachleitner, Norbert (2002): *Hypertext als Herausforderung der Literaturwissenschaft. Probleme der Rezeption einer Form digitaler Literatur*. In: Foltinek, Herbert /Leitgeb, Christoph (Hg.) (2002): *Literaturwissenschaft: intermedial – interdisziplinär*. Wien, S. 245–266. Hier: S. 247.

<sup>132</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 64.

mit der nicht-linearen Leseweise von Texten arbeiteten.<sup>133</sup> Doch bildete dies dort eher die Ausnahme und der gedruckte Text ist meist klar strukturiert und in einer linearen Reihenfolge festgelegt.<sup>134</sup> Das digitale Medium Computer bietet hier neue Möglichkeiten der Gestaltung. So schreibt auch Idensen: „Das Genre Hyperfiction [...] stellt eine Fortsetzung literarischer Experimente mit den Mitteln hypertextueller Verknüpfungen dar – mit dem Anspruch, eine »Literatur des digitalen Zeitalters« zu begründen.“<sup>135</sup> Weiter wird die Hyperfiction von Heibach als „»traditionellste« Umsetzung narrativer Texte in eine spezifisch elektronische Struktur“<sup>136</sup> bezeichnet.

Die erste Hyperfiction *Afternoon, a story* von Michael Joyce aus dem Jahr 1987 erschien 1990 im Verlag Eastgate Systems in den USA und wurde dort auf Diskette vertrieben. Später verlief der Vertrieb dann via CD-ROM. Mittlerweile sind viele Hyperfictions gratis im Internet zugänglich. Erstellt wurde *Afternoon* mittels des Programms *Storyspace*, welches von Mark Bernstein, J. David Bolter und Michael Joyce entwickelt wurde.<sup>137</sup> *Afternoon* wird aus Sicht verschiedener Personen erzählt und umfasst eine Vielzahl von Themen. Im Zentrum steht jedoch ein Ich-Erzähler dessen Sohn wahrscheinlich bei einem Autounfall gestorben ist. *Afternoon* nutzt die Strategie des unzuverlässigen Erzählens und daher kann der Leser sich nicht sicher sein, was tatsächlich passiert ist. Vieles muss er selbst kombinieren und die Widersprüche klären, denn es gibt keine eindeutige Aufklärung.<sup>138</sup> So schreibt der Ich-Erzähler beispielsweise „I want to say I may have seen my son die this morning.“<sup>139</sup> Das Wort *may* deutet hier schon darauf hin, dass dies keine Tatsache ist. Der Leser muss sich selbst aus den Erzählsträngen ein Urteil bilden.<sup>140</sup>

---

<sup>133</sup> Vgl. Bruns, Karin/Reichert, Ramón (2007): Hypertext, Hypermedia, Interfiction. Einleitung. In: Bruns, Karin/Reichert, Ramón (Hg.) (2007): Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld, S. 165–171. Hier: S. 166.

<sup>134</sup> Vgl. Simanowski, Roberto (2002a): Digitale Literatur? Das Essay zum Wettbewerb. In: Simanowski, Roberto (Hg.) (2002): Literatur. digital. Formen und Wege einer neuen Literatur. München, S. 11–26. Hier: S. 13.

<sup>135</sup> Idensen, Heiko (1999): Hyper-Scientifiction. Von der Hyperfiction zur vernetzten Kulturwissenschaft. In: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel, S. 61–83. Hier: S. 64.

<sup>136</sup> Heibach 2003, S. 49.

<sup>137</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 5. sowie Simanowski 2002c, S. 23f.

<sup>138</sup> Vgl. Wingert, Bernd (1996): Kann man Hypertexte lesen? In: Matejovski, Dirk/Kittler, Friedrich (Hg.) (1996): Literatur im Informationszeitalter. Frankfurt am Main, S. 185–218. Hier: S. 209–215 sowie Bachleitner 2010, S. 22–27.

**Anmerkung:** Eine kurze inhaltliche Erläuterung erfolgt nach Wingert 1996 und Bachleitner 2010, da *Afternoon*, nicht kostenlos im Netz rezipiert werden kann. Erhältlich ist die Hyperfiction beim Eastgate Verlag: Joyce, Michael (1990): *Afternoon, a story*. (Eastgate System). Watertown.

Eine Demoversion findet sich unter: Joyce, Michael (1991): Demoversion: *afternoon, a story*. Online verfügbar unter <http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/> [07.09.2012].

<sup>139</sup> Joyce 1991.

<sup>140</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 23f.



Die Bedienung von *Afternoon* ist vielseitig. Der Leser kann mit der Return-Taste vorwärtsnavigieren, mit der back-Taste gelangt er wieder zurück. Innerhalb des Textes gibt es Wörter (Links), die der Leser anklicken kann, um die Geschichte in eine bestimmte Richtung zu lenken. Außerdem gibt es Fragen, die man mit *Yes* oder *No* beantworten kann sowie ein Link-Menü.<sup>141</sup>

Wie Norbert Bachleiter darlegt, besteht *Afternoon* aus 539 Abschnitten (Lexien genannt) und beinhaltet über 900 Linkmöglichkeiten, die diese miteinander verknüpfen. Dabei bestehen viele Lexien nur aus einer geringen Anzahl an Wörtern und so würde das Werk gedruckt nur ca. 100 Seiten umfassen. Eine Besonderheit bei *Afternoon* sind vor allem die *Conditional Links*. Diese Links werden nicht grundsätzlich angezeigt, sondern nur wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden. So zeigen sie sich oft nicht beim ersten Besuch auf einer Seite, sondern erst, wenn man sie nochmals durchläuft oder sie werden nur angezeigt, wenn man die Seite in einer bestimmten Reihenfolge erreicht.<sup>142</sup>

Neben *Afternoon* gehören außerdem *Victory Garden* von Stuart Moulthrop und *Patchwork Girl* von Shelley Jackson zu den Klassikern der Hyperfiction-Geschichte.<sup>143</sup>

Die Geschichte der digitalen Literatur fand ihren Beginn also in Amerika mit dem Format der Hyperfiction. In den 1990er Jahren fand das Phänomen auch Einzug in den deutschsprachigen Raum. Die dortigen Gestaltungsvarianten entwickelten sich in enger Verbindung mit dem Internet.<sup>144</sup>

„Mit dem World Wide Web war ein Vehikel entstanden, das in seiner Anlage die Tendenz des Computers zur Amalgamierung verschiedener ästhetischer Ausdrucksformen verkörperte und u.a. auch virtuelle Narrationsräume eröffnete, neue Möglichkeiten des Erzählens in völlig andersartiger Umgebung, die bisher in der Mediengeschichte nicht vorgekommen waren.“<sup>145</sup>

Die Entwicklung war daher vor allem durch kooperative Projekte geprägt und es entstanden eine Vielzahl von Mitschreibprojekten,<sup>146</sup> welche in Kapitel 2.5.3 ausführlich erläutert werden. Das Internet bot hier neue produktionstechnische Möglichkeiten, aber auch einen neuen Vertriebsweg. Diese Veränderung der deutschsprachigen Projekte gegenüber den amerikanischen Vorbildern beschreibt auch Piestrak-Demirezen:

---

<sup>141</sup> Vgl. Wingert 1996, S. 212 sowie Joyce 1991.

<sup>142</sup> Vgl. Bachleiter 2010, S. 22.

<sup>143</sup> Vgl. Simanowski 2001b, S. 121 sowie Piestrak-Demirezen 2009, S. 45.

<sup>144</sup> Vgl. Suter/Böhler 1999a, S. 11f.

<sup>145</sup> Ebd., S. 11.

<sup>146</sup> Vgl. Suter, Beat (1999): *Fluchtlinie*. Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions. Online verfügbar unter <http://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm> [07.09.2012].

„Im Rückblick wird deutlich, dass insbesondere die ersten, aber auch spätere deutschsprachige Projekte unter keinen Umständen vollständig in die Gattung Hyperfiction eingestuft werden können. Die Gesamtheit der deutschsprachigen Projekte unterschied sich gravierend in ihrer Form und zielte auf eine heterogene Ästhetik ab, die nicht nur die Sprachkunst oder die Fiktion in den Vordergrund stellte. Es fanden sich unter ihnen Projekte, die unterschiedliche Eigenschaften der digitalen Medien nutzten und sie mit traditionellen literarischen Konzepten kombinierten, so z.B. lyrische Projekte, die Hypertextstrukturen nutzten, aber auch hypertextuelle Projekte, die nicht den Inhalt, sondern, ohne klare literarische Gattungszugehörigkeit, bloß die Form – die Vernetzung – zum Thema machten. Zudem entstanden Projekte in digitalen Netzwerken, die vor allem auf kommunikativen Möglichkeiten beruhten.“<sup>147</sup>

Es wird deutlich, dass sich das Feld der digitalen Literatur somit in den 90er Jahren erweitert hat und vor allem durch die neuen Möglichkeiten des Internets verändert wurde. Laut Piestrak-Demirezen können bis heute in den Entwicklungen zwei Tendenzen ausgemacht werden. Dazu gehören Projekte, die narrativ aufgebaut sind, und solche, die eher in den Bereich der Lyrik einzuordnen sind.<sup>148</sup>

Ein bekanntes Werk aus dem deutschsprachigen Bereich, welches sich in die Gattung Hyperfiction einordnen lässt, ist Susanne Berkenhegers *Zeit für Bombe*.<sup>149</sup> Neben dem Internet waren vor allem auch digitale Literatur-Wettbewerbe für das Aufkommen des neuen Phänomens förderlich.<sup>150</sup>

Während die frühen Hyperfictions zunächst allein aus Text mit Verlinkungen bestanden, änderte sich dies mit der Zeit. Neben Text wurden auch Bilder und Töne eingebaut. Der Text begann seinen primären Stellenwert einzubüßen, wie Suter und Böhler es bereits 1999 deutlich ausdrücken:

„Rein textbasierte Hyperfictions z. B. haben mittlerweile einen schweren Stand in der multimedialen Umgebung des World Wide Web. Anders als bei der Veröffentlichung von Michael Joyce‘ inzwischen klassischen Hyperfiction »Afternoon, a story« 1991 nimmt der Text heute keine prioritäre Stellung im elektronischen Medium mehr ein. Auch im deutschen Sprachbereich hat sich das drastisch gewandelt: Konnte man 1994 bis 1996 noch vom Text als wichtigstem Element des elektronischen Publizierens ausgehen, hat er 1999 auch in Hyperfictions seine Führungsrolle eingebüsst [sic!]. Text ist zwar noch immer wichtiger Sinnträger, doch er reiht sich nun als ein Spielelement

---

<sup>147</sup> Piestrak-Demirezen 2009, S. 46.

<sup>148</sup> Vgl. ebd., S. 46f.

<sup>149</sup> Vgl. Berkenheger, Susanne (1997): *Zeit für die Bombe*. Online verfügbar unter <http://www.wargla.de/index3.htm> [07.09.2012].

**Anmerkung:** Eine Analyse zu diesem Werk findet sich beispielsweise bei Mahne, Nicole (2006): *Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum. Untersuchung narrativer Darstellungstechniken der Hyperfiction im Vergleich zum Roman*, S. 111-119.

<sup>150</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 4f.

gleichrangig neben Bild, Ton und Animation ein – schließlich sind sie alle gleichermaßen in binären Daten ausdrückbar.“<sup>151</sup>

In diesem Zusammenhang tauchte auch der Begriff *Hypermedia* auf, der Werke bezeichnet, die mehrere Medien integrieren und eine Hypertextstruktur aufweisen.<sup>152</sup> Der Text ist dabei nur als ein Teil der Gesamtkomposition zu sehen. Piestrak-Demirezen führt in ihrer Dissertation in diesem Zusammenhang den Begriff *Hypermediale Fiktionen* ein. Was sie genau darunter versteht, wird im Folgenden näher erläutert.

## 2.5.2 Hypermediale Fiktionen

Der Begriff *Hypermediale Fiktion* kann als eine Erweiterung des Begriffs Hyperfiction gesehen werden. Er stammt von Piestrak-Demirezen, die ihn folgendermaßen beschreibt: „Ziel einer Hypermedialen Fiktion ist es, anhand des Zusammenspiels unterschiedlicher medialer Codes in einem Hypertextsystem eine Geschichte zu präsentieren.“<sup>153</sup> In dem Begriff Hypermediale Fiktion vereinen sich die Begriffe Hyperfiction und Multimedialität. In dieser Arbeit wird statt Multimedialität der Begriff Intermedialität dafür bevorzugt. Eine Begriffsklärung findet in Kapitel 3.4 statt. Der Text wird hier also um andere Faktoren, wie Bild und Ton, ergänzt, wobei hier die verschiedenen Medien so miteinander kombiniert werden, dass eine gemeinsame Einheit entsteht. Piestrak-Demirezen führt diesen neuen, erweiterten Begriff ein, um diese Form der digitalen Literatur von den rein textbasierten hyperfiktionalen Formaten abzugrenzen.<sup>154</sup>

Zu den typischen Merkmalen Hypermedialer Fiktionen zählen, wie bei allen Formen der digitalen Literatur, wenn es nach Piestrak-Demirezen geht, *Digitalität* und *Interaktivität*. Hinzu kommen *Hypermedialität*, *Multilinearität* und *Fiktionalität* bzw. *Narrativität*.<sup>155</sup> Die Eigenschaften Hypermedialität und Multilinearität verweisen dabei auf die grundlegende Struktur von Hypermedialen Fiktionen, nämlich den Hypertext. Die Autorenschaft kann dabei sowohl einem individuellen Autorenkonzept als auch einem kollaborativen folgen, worunter zu verstehen ist, dass das Werk sowohl von einem einzelnen Autor angefertigt werden kann als auch von einem Autorenteam.<sup>156</sup> Was ihre Länge angeht, können Hypermediale Fiktionen ebenso Kurzgeschichten wie auch Erzählungen in Romanlänge umfassen. Zentral ist, dass es sich um

---

<sup>151</sup> Suter/Böhler 1999a, S. 20.

<sup>152</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 112.

<sup>153</sup> Ebd., S. 124.

<sup>154</sup> Vgl. ebd., S. 78 sowie 124.

<sup>155</sup> Vgl. ebd., 87.

<sup>156</sup> Vgl. ebd., S. 55 sowie 69f.

einen narrativen Text handelt.<sup>157</sup> Ebenso merkt Piestrak-Demirezen an, dass es sich bei Hypermedialen Fiktionen zwar um eine Gattung digitaler Literatur handelt, diese sich aber untereinander stark unterscheiden können.<sup>158</sup>

Als Beispiele für Hypermediale Fiktionen lassen sich *Nord* von Esther Hunziker<sup>159</sup> sowie die Werke *Spätwinterhitze*<sup>160</sup> und *Endlose Liebe – Endless Love*<sup>161</sup> von Frank Klötgen nennen. Letzteres wird der Gegenstand der Fallanalyse dieser Forschungsarbeit sein.

Bevor aber in dieser Arbeit näher auf die einzelnen Merkmale Hypermedialer Fiktionen eingegangen wird und die Analyse von *Endlose Liebe – Endless Love* stattfindet, sollen zunächst die anderen Formen digitaler Literatur dargestellt werden.

### 2.5.3 Mitschreibprojekte

Mitschreibprojekte gehören zu den Formen digitaler Literatur, für die das Internet im Fokus steht. Anders als bei Hyperfictions können die Leser tatsächlich selbst einen eigenen Teil der Geschichte schreiben. Das Internet wird hier neben seiner Funktion als Produktions- und Distributionsort auch zu einem Ort der Interaktion.<sup>162</sup> Prinzipiell zeichnen sich Mitschreibprojekte dadurch aus, dass jeder Leser die Möglichkeit hat an dem Projekt mitzuschreiben, und diese unterscheiden sich so von anderen Formen digitaler Literatur, was auch Boesken deutlich formuliert:

„Während der Leser eines in sich geschlossenen Literaturprojekts [...] häufig zwar reaktiv in die Gestaltung des Textablaufs eingreifen kann, indem er über die Auswahlmöglichkeiten zwischen den verschiedenen Elementen des Textes seine persönliche Version des Textes zusammenstellt, kann er in Mitschreibprojekten einen (inter-)aktiven Beitrag zum Projekt leisten, indem er einen eigenen Text verfasst und einfügt. Er verändert damit auch die Grundsubstanz des für den Lesevorgang verfügbaren Materials.“<sup>163</sup>

Boesken betont damit den interaktiven Charakter von Mitschreibprojekten und die neuen Möglichkeiten des Lesers. Anders als die eben vorgestellten Hyperfictions sind Mitschreibprojekte als unabgeschlossene Werke zu verstehen, da sie weitergeschrieben werden sollen.<sup>164</sup>

Auch Hartling betont, dass in Mitschreibprojekten die traditionelle Grenze zwischen Autor und Leser gelöst werden:

---

<sup>157</sup> Vgl. ebd., S. 78.

<sup>158</sup> Vgl. ebd., S. 87.

<sup>159</sup> Vgl. Hunziker, Esther (2004): *NORD*. Online verfügbar unter <http://www.ref17.net/nord/> [07.09.2012].

<sup>160</sup> Vgl. Klötgen, Frank (2004): *Spätwinterhitze*. Ein interaktiver Krimi. Dresden/Leipzig.

<sup>161</sup> Vgl. Klötgen, Frank (2005): *Endlose Liebe - Endless Love*. Online verfügbar unter <http://www.himpoma.de/trashical/> [07.09.2012].

<sup>162</sup> Vgl. Hartling 2009, S. 266.

<sup>163</sup> Boesken 2010, S. 61.

<sup>164</sup> Vgl. Simanowski 2001a, S. 5.

„Jeder Leser ist dazu eingeladen und angehalten selbst am Schreibprozess teilzunehmen; die Organisatoren der Schreibprojekte verstehen sich dagegen eher als Techniker und Moderatoren im Hintergrund. Das Werk selbst entsteht durch die Zusammenarbeit ganz verschiedener Schreiber [...]“<sup>165</sup>

Hartling nennt dies eine *kollaborative Autorschaft* und unterscheidet hier vier Stufen: Als erste Stufe nennt er, dass der Leser innerhalb eines Werkes selbst Sinn stiften muss, wie das oft bei Hyperfictions und deren Erweiterung der Hypermedialen Fiktionen der Fall ist. Hier findet laut ihm aber *keine echte Kollaboration* statt. Die zweite Stufe nennt Hartling *aneinander orientierte Kollaboration* und bezeichnet damit die Form der Kollaboration, dass im Internet eingestellte Inhalte mit anderen Inhalten verlinkt werden. Auf der dritten Stufe steht die *Kollaboration mit ungleichen Kraftverhältnissen*. Hier hat man es mit Mitschreibeprojekten zu tun, in denen Moderatoren oder Initiatoren ein Konzept oder gewisse Schreibrichtlinien vorgeben.<sup>166</sup> So wie beispielsweise bei dem Projekt *23:40* von Guido Grigat. Dieses Werk stellt eine Art kollektives Gedächtnis dar und umfasst einen Tag, dessen 1440 Minuten es zu füllen gilt. Jeder ist dazu aufgerufen, eine Minute dieses fiktiven Tages mit Inhalten zu beschreiben. Es kann sich dabei um eine Erinnerung an eine bestimmte Minute handeln oder etwas, was man zu einer bestimmten Minuten getan hat. Diesen Eintrag ordnet man dieser Uhrzeit zu und der Beitrag kann dann auch nur zu dieser gelesen werden. In Phase 1 durfte der Text zunächst nur 200 Wörter lang sein und es durfte nur ein Beitrag für eine bestimmte Uhrzeit vorliegen, während in Phase 2 des Projekts auch mehrere Beiträge einer Uhrzeit zugeordnet werden können. Hier gibt es jedoch die Einschränkung, dass es sich um keine fiktiven Geschichten oder Lyrik handeln soll sondern nur um reale Beschreibungen.<sup>167</sup> Wie deutlich zu erkennen ist, gibt es hier klare Rahmenvorgaben eines Initiators, der Regeln festlegt. Als vierte und letzte Stufe nennt Hartling die *Co-Autorschaft* oder *echte gemeinschaftliche Autorschaft*. Hier gibt es keine Regeln, die im Vorhinein festgelegt wurden, und alle Schreiber besitzen die gleichen Rechte.<sup>168</sup>

Auch Simanowski nimmt innerhalb von Mitschreibeprojekten eine Unterscheidung vor und differenziert zwischen drei Gruppen. Die *erste Gruppe* beinhaltet Projekte, bei denen die Teilnehmer nacheinander an einer linearen Geschichte schreiben. Die *zweite Gruppe* an Mitschreibeprojekten ist multilinear aufgebaut, so dass die Autoren an verschiedenen Abzweigungen weiterschreiben können. Die *dritte Gruppe* umfasst Textsammlungen, bei denen die

---

<sup>165</sup> Hartling 2009, S. 266.

<sup>166</sup> Vgl. ebd., S. 267.

<sup>167</sup> Vgl. Grigat, Guido (o.J): 23:40. Online verfügbar unter <http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/> [07.09.2012].

<sup>168</sup> Vgl. Hartling 2009, S. 267.

Autoren nicht an einer Geschichte weiterschreiben, sondern voneinander unabhängige Inhalte erstellen. Ein Beispiel dafür ist das ebengenannte Projekt 23:40.<sup>169</sup>

Das Internet zeichnet sich durch seinen Vernetzungscharakter prinzipiell als geeigneter Ort für gemeinschaftliches Schreiben aus. Heibach nennt in diesem Zusammenhang vier Projektformen für kollektives Schreiben und unterscheidet zwischen kooperativen, partizipativen, kollaborativen und dialogischen Projekten. Dabei versteht sie unter *kooperativen Projekten* solche Werke, die von einer geschlossenen Gruppe in gemeinsamer Arbeit erstellt werden. Es handelt sich hier einfach um eine Form der Arbeitsteilung und ist daher nicht als typisches Netzphänomen zu verstehen, da es diese Form auch schon zuvor gegeben hatte. Doch durch die technischen Voraussetzungen des Computers und des Internets, denen der Autor gegenüber steht, können neue Formen der Kooperation entstehen, wie jene zwischen Autor und Programmierer.<sup>170</sup> Bei *partizipativen Projekten* gibt es Initiatoren, die für das Projekt gewisse Richtlinien erstellen und auch für deren Einhaltung sorgen. Die Teilnehmer können dann Beiträge hinzufügen. Dabei handelt es sich um Einzelbeiträge, die zwar Teil eines gemeinsamen Projektes sind, sich aber dadurch auszeichnen, dass meist ein Autor zum jeweiligen Beitrag zugeordnet werden kann.<sup>171</sup> *Kollaborative Projekte* dagegen weisen keine Vorgaben auf und es gibt kein Kontrollorgan. Sie sind prinzipiell offen gestaltet, sodass jeder Beiträge einstellen kann. Ebenso sind die einzelnen Autoren nicht erkennbar.<sup>172</sup> Unter *dialogische Projekte* fasst sie solche Formen, in denen Nutzer tatsächlich miteinander in Kommunikation treten, wie dies in virtuellen Welten und *Multi User Dungeons* aber auch Chat-Rooms geschieht. Auch hier können künstlerische und literarische Formen entstehen.<sup>173</sup>

Im Vergleich mit Hartling erkennt man, dass Heibachs partizipative Projekte analog zu Hartlings kollaborativer Autorschaft mit ungleichen Kraftverhältnissen zu verstehen sind, ebenso wie Heibachs kollaborative Projekte mit Hartlings echter gemeinschaftlicher Autorschaft bzw. der Co-Autorschaft zu vergleichen sind. Beide nehmen hier also eine ähnliche Unterscheidung vor.

Die neue Ästhetik des Mitmachens, die im Rahmen des Internets und so auch der Mitschreibprojekte entsteht, führt zu einer neuen Schreibkultur, bei der vor allem der Schaffensprozess im Vordergrund steht.

---

<sup>169</sup> Vgl. Simanowski 2002a, S. 16.

<sup>170</sup> Vgl. Heibach 2003, S. 60 sowie 161.

<sup>171</sup> Vgl. ebd., S. 60 sowie 161 -172.

<sup>172</sup> Vgl. ebd., S. 60 sowie 172-184.

<sup>173</sup> Vgl. ebd., S. 60 sowie 189-197.

„Mitschreibeprojekte im Internet erzeugen zwar einen Text als Endergebnis, doch primär zählen nicht sein Inhalt, sondern die Prozesse, während derer er erstand. Diese entwickeln ihren Reiz wiederum aus der Gruppendynamik der miteinander kommunizierenden Autoren und den Momentaufnahmen des Online-Lebens.“<sup>174</sup>

Ähnlich, wenn auch etwas negativer, was die literarische Bedeutung angeht, formuliert dies Daiber:

„Mitschreibeprojekte machen sicher dem einen oder anderen Spaß – und danach ist auch nicht das Geringste zu mäkeln. Nur: Bei diesen Projekten wird alles Mögliche entstehen; in der Mehrzahl jedoch keine Literatur, die eine größere Anzahl von Rezipienten online hält.“<sup>175</sup>

Dass die Qualität des Inhalts nicht immer die oberste Priorität in Mitschreibeprojekten innehat, zeigt sich auch beim vielzitierten Klassiker-Projekt *Beim Bäcker*<sup>176</sup>. Das Projekt beginnt mit einem ersten Eintrag einer Ich-Erzählerin, die sich in einer Bäckerei befindet und dort drei Kinder sieht, die nicht genügend Geld haben um sich drei Lutscher zu kaufen. Sie hilft ihnen, indem sie das Geld dafür bezahlt. Im Folgenden denkt sie darüber nach, selbst Kinder zu bekommen und entwickelt sexuelle Phantasien mit einem im Laden anwesenden Mann. Danach verlässt sie mit einem eigenen Lutscher in der Hand den Laden.

In den 37 Beiträgen, die darauf folgen, werden immer wieder neue Figuren und Erzähler eingeführt, darunter sogar ein Hund. Während die Texte zu Beginn noch Bezug aufeinander nehmen, ist dies später nicht mehr der Fall und es entstehen vielmehr einzelne Szenen. Ebenso entwickeln sich diverse Konkurrenzkämpfe unter den Teilnehmern.<sup>177</sup> Simanowski, der sich ausgiebig mit dem Projekt beschäftigt hat, fasst dies wie folgt zusammen:

„Das Projekt wimmelt nur so von blutigen Textstümpfen, die keiner versorgt. Alle hinterlassen sie ihre Beiträge mit Ereignissen, die, so meint man, nach der ›Werbepause‹ unbedingt weiter aufgelöst werden sollten. Aber keiner kümmert sich richtig darum. Die hartnäckige Ignoranz macht das Kollektivprojekt schließlich zu einem Tummelplatz von Egoisten, und aus diesem Grund vegetiert die Geschichte bald nur noch vor sich hin, von Zeit zu Zeit jemanden noch zu einem Beitrag bewegend – [...] Was sie braucht, ist ein Autor, der ihr Scheitern erzählt – anders gesagt: ihr Ende. Wenn keiner an der Zusammenführung und Schließung der Spannungsbögen arbeiten will, bleibt letztlich nichts als ein gekonnter Abbruch.“<sup>178</sup>

---

<sup>174</sup> Piestrak-Demirezen 2009, S. 58.

<sup>175</sup> Daiber, Jürgen (2002): Miss Latex, Harry Potter und der verrückte Affe – oder: Zum (noch) ungeordneten Verhältnis von digitaler Literatur und Literaturwissenschaft. In: Simanowski, Roberto (Hg.) (2002): Literatur. digital. Formen und Wege einer neuen Literatur. München, S. 92-110. Hier: S. 98.

<sup>176</sup> Klinger, Claudia (o.J.): Beim Bäcker. Online verfügbar unter <http://www.claudia-klinger.de/archiv/baecker/> [07.09.2012].

<sup>177</sup> Vgl. ebd.

<sup>178</sup> Simanowski 2002c, S. 32.

Jeder versucht der Geschichte seine eigene Note zu verleihen. So entwickelt sich eine eigene Dynamik und der Inhalt selbst kann in den Hintergrund geraten. Simanowski macht im eben genannten Zitat ebenfalls noch auf eine andere Besonderheit von Mitschreibeprojekten aufmerksam: das Ende. Wie kann solch ein Projekt beendet werden? Das Projekt gehört im Prinzip niemanden oder besser gesagt allen. So kann jemand zwar versuchen, das Projekt mit seinem Beitrag zu beenden, aber sein Nachfolger muss sich nicht daran halten. Eine Möglichkeit kann hier sein, dass ein Initiator oder Moderator das Projekt beendet, wie es auch bei *Beim Bäcker* der Fall war. Ebenso kann es beendet werden, indem am Text einfach nicht mehr weitergeschrieben wird.<sup>179</sup>

Wie man erkennen kann, unterscheiden sich Hyperfictions und deren Erweiterung der Hypermedialen Fiktionen deutlich von Mitschreibeprojekten. Während bei Hyperfictions meist ein Autor ein abgeschlossenes, narratives Werk anderen Lesern zur Verfügung stellt, liegt bei Mitschreibeprojekten eher das gemeinschaftliche Schreiben im Fokus. Die Werke sind un abgeschlossen und sollen erweitert werden. Der Prozess des gemeinschaftlichen Schreibens dominiert den Inhalt. Auch die folgenden Gattungen zeigen die Vielseitigkeit innerhalb digitaler Literatur.

## 2.5.4 Digitale Lyrik

Piestrak-Demirezen unterscheidet in ihrer Dissertation *Hypermediale Fiktionen* zwischen narrativen und lyrischen Projekten.<sup>180</sup> Unter dem Begriff *Digitale Lyrik* sollen hier solche lyrischen Werke zusammengefasst werden. Darunter fallen Projekte, die in der Tradition der visuellen und konkreten Poesie stehen, sowie alle Formen der Lyrik, die mit Bildern und Ton untermalt sind oder die mit den Mitteln des digitalen Mediums inszeniert werden und die sogenannten *Hyperpoetry*.<sup>181</sup> Oft werden diese Formen, wie bei Simanowski oder Bachleitner auch unter den Kategorien *Multimedia* oder *Multimedialen Dichtungen* zusammengefasst.<sup>182</sup> Um deutlich zu machen, dass es auch rein textliche Formen gibt, wurde in dieser Arbeit der allgemeine Begriff *Digitale Lyrik* bevorzugt. Im Folgenden werden nun verschiedene Formen der digitalen Lyrik kurz dargestellt.

---

<sup>179</sup> Vgl. ebd., S. 32ff. sowie Boesken 2010, S. 61f.

<sup>180</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 46.

<sup>181</sup> Vgl. Bachleitner, 2010, S. 3 und S. 40.

<sup>182</sup> Vgl. Bachleitner 2010 sowie Simanowski 2002c.



Werden lyrische Formen ins digitale Medium übertragen, so bieten sich neue Möglichkeiten der Gestaltung. Ein typisches Merkmal digitaler Literatur ist die Inszenierung. Dieser Inszenierungscharakter findet sich auch in digitaler Lyrik wieder, so auch beispielsweise im Werk *Raindrops* von William Harris.<sup>183</sup> Das Gedicht ist nicht statisch angeordnet, sondern die Worte sind in Bewegung. Das Werk erhält auf diese Weise eine zeitliche Komponente. Wie Simanowski anführt, ermöglicht das Medium Computer zwei neue Ebenen der Gestaltung, die es in der traditionellen Literatur noch nicht gab: die Interaktion und die Inszenierung. Im Zusammenhang mit der Inszenierung digitaler Lyrik spricht er auch von einer Kinetisierung der Poesieformen.<sup>184</sup> An zwei Beispielen sollen die neuen digitalen Möglichkeiten deutlich gemacht werden.

Digitale Lyrik kann als eine Form der Erweiterung visueller und konkreter Poesie verstanden werden. In beiden Formen spielt die Visualisierung eines Textes eine große Rolle. So schreibt Bachleitner:

„Ganz allgemein gesprochen verwendet die Visuelle Poesie Buchstaben als zeichnerische Elemente. Visuelle Texte können und sollen nicht linear von links nach rechts bzw. von oben nach unten gelesen, sondern als Wortfelder, geometrische Muster oder Bilder ganzheitlich aufgefasst werden.“<sup>185</sup>

So auch in der konkreten Poesie, die sich in den 50er und 60er Jahren herausgebildet hat und in der Tradition der visuellen Poesie steht. Das Wort wird hier als Gestaltungselement eingesetzt, um so mit dem Inhalt spielen zu können. Es handelt sich dabei, wie Simanowski anführt, um *Sehtexte*, die nicht mehr vorgelesen werden können und dessen Aussagen erst durch die Verknüpfung der grafische Gestaltung und der semantischen Bedeutung der Wörter deutlich wird.<sup>186</sup> Ein bekanntes Beispiel aus dem Bereich der konkreten Poesie ist das Werk *Apfel* von Reinhard Döhl.<sup>187</sup> Döhl hat aus dem sich immer wiederholenden Wort *Apfel* auch visuell einen solchen geformt. Mittendrin befindet sich einmal das Wort *Wurm*, was so anzeigt, dass ein Wurm im Apfel steckt.

Dieses Werk hat sich Johannes Auer als Vorbild für sein Projekt *worm apple pie for doehl* genommen und um das Merkmal der Inszenierung ergänzt. Das Wort Wurm erhält in Auers Adaption eine rote Färbung und beginnt sich zu bewegen und den Apfel tatsächlich zu verspeisen, indem sich das Wort Wurm über die Wörter Apfel bewegt und diese verschwinden

---

<sup>183</sup> Vgl. Harris, William (2008): *Raindrops*. Online verfügbar unter <http://community.middlebury.edu/~harris/Hyper-Poetry/raindrops.html> [07.09.2012].

<sup>184</sup> Vgl. Simanowski 2005b, S. 167f.

<sup>185</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 45.

<sup>186</sup> Vgl. Simanowski 2005b, S. 165ff.

<sup>187</sup> Vgl. ebd., S. 167.

lässt. Ebenso wird das Wort Wurm mit der Zeit größer. Dieses Vorgehen kann beliebig oft wiederholt werden.<sup>188</sup> Auch Simanowski macht dies deutlich, wenn er schreibt:

„Er [der Wurm] frißt sich durch die Frucht und tilgt mit dem sprachlichen Signifikanten auch den visuellen. Da es sich um ein animiertes Image mit Endlos-Loop handelt, erfolgt dieser Vorgang wieder und wieder. [...] Der bewegliche Wurm im Apfel steht für die Fortführung konkreter Poesie mit digitalen Mitteln.“<sup>189</sup>

Ein weiteres Beispiel für einen spielerischen Umgang mit Lyrik im digitalen Raum stammt ebenfalls von Johannes Auer und trägt den Titel *Kill the Poem*.<sup>190</sup> Beide Werke gehören zu den Klassikern im Bereich der digitalen Lyrik, die immer wieder aufgegriffen werden. Bei *Kill the Poem* liegt keine werkimmanente Inszenierung vor, wie beim vorherigen Beispiel, die von selbst abläuft, sondern eine rezeptionsabhängige Inszenierung.

In Auers Werk *Kill the Poem* wird dem Leser ein Gedicht mit einem Wortspiel mit den Begriffen *keine, faxen, mit, tango, ist* und *ernst* präsentiert. Daneben ist eine Pistole zu sehen, auf welcher der Begriff *faxen* steht. Fährt der Leser mit der Maus über diese Pistole, wird er mit den Worten *Click and Kill* dazu angehalten, die Pistole zu aktivieren und löscht damit das Wort *faxen* aus dem Gedicht, dabei ertönt auch ein Schussgeräusch. Danach kann der Leser nachladen und so nacheinander alle Wörter aus dem Gedicht löschen. Anschließend kann wieder von vorne begonnen werden.<sup>191</sup> Der Leser wird in das Geschehen miteinbezogen, muss aktiv werden und erlebt so einen spielerischen Umgang mit dem Material. Die folgende Abbildung 1 verdeutlicht das Konzept des Werkes:

### Kill the Poem



next bullet

keine faxen mit tango ist ernst kein  
tango ist ernst mit faxen keine faxen  
ist tango mit ernst mit tango ist ernst  
ohne faxen mit ernst sind faxen ohne  
tango mit tango ist faxen ohne ernst  
mit faxen ist ernst ohne tango ernst  
ohne faxen ist kein tango faxen ohne  
ernst ist tango faxen mit ernst ist ohne  
tango ernst ohne faxen ist kein tango  
kein ernst ist mit faxen ohne tango  
keine faxen ohne ernst mit tango kein  
tango mit ernst ohne faxen mit ernst  
ohne tango eine faxen mit faxen ohne  
tango kein ernst mit tango kein ernst  
keine faxen ohne tango mit faxen ohne  
ernst mit ernst keine faxen mit tango

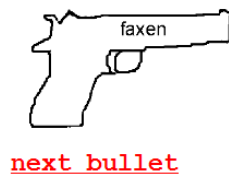
<sup>188</sup> Vgl. Auer, Johannes (1997b): Worm applepie for doehl. Online verfügbar unter <http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm> [07.09.2012].

<sup>189</sup> Simanowski 2002c, S. 129f.

<sup>190</sup> Vgl. Auer, Johannes (1997a): Kill The Poem. Online verfügbar unter <http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm> [07.09.2012].

<sup>191</sup> Vgl. ebd.

## Kill the Poem



keine mit tango ist ernst kein  
tango ist ernst mit keine  
ist tango mit ernst mit tango ist ernst  
ohne mit ernst sind ohne  
tango mit tango ist ohne ernst  
mit ist ernst ohne tango ernst  
ohne ist kein tango ohne  
ernst ist tango mit ernst ist ohne  
tango ernst ohne ist kein tango  
kein ernst ist mit ohne tango  
keine ohne ernst mit tango kein  
tango mit ernst ohne mit ernst  
ohne tango eine mit ohne  
tango kein ernst mit tango kein ernst  
keine ohne tango mit ohne  
ernst mit ernst keine mit tango

**Abbildung 1:** Screenshots von Kill the poem<sup>192</sup>

In diesem Werk zeigt sich ebenfalls die Verknüpfung von Lyrik und Bild (Pistole) sowie Ton. Was hier ein Geräusch (das Schussgeräusch) ist, kann bei anderen Projekten Musik oder Sprache sein.<sup>193</sup> Ein weiteres Beispiel für ein Werk, das Intermedialität, Interaktivität und Inszenierung miteinander verknüpft, ist Bas Böttchers *Looppool*, welches seit 1998 existiert und 2010 überarbeitet wurde.<sup>194</sup>

Daneben gehört in den Bereich der digitalen Lyrik die Form der Hyperpoetry, in der entweder einzelne Teile eines Gedichts im Hypertextprinzip angeordnet oder mehrere Gedichte via Hyperlink miteinander verbunden sind.<sup>195</sup> Wie deutlich wird, gibt es innerhalb digitaler Lyrik eine Vielzahl von Möglichkeiten, lyrisches Material mit den spezifischen Eigenschaften des digitalen Mediums zu kombinieren.

### 2.5.5 Textgeneratoren

Eine weitere Form digitaler Literatur bilden Textgeneratoren, welche an dieser Stelle kurz vorgestellt werden sollen. Anders als bei Mitschreibeprojekten soll hier nicht der Leser zum Autor werden, vielmehr zielen Textgeneratoren darauf ab, dass der Computer bzw. die Software selbst zum Autor wird und aus einem bestimmten Zeichenvorrat mittels vorgegebener Algorithmen automatisch Texte produziert.<sup>196</sup> Dabei können aber auch Benutzereingaben bei der Textproduktion berücksichtigt werden. So kann beispielsweise die Länge des Ergebnistext-

<sup>192</sup> Ebd.

**Anmerkung:** Abbildung der Screenshots mit freundlicher Genehmigung des Autors.

<sup>193</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 72-76 sowie Simanowski 2002c, S. 134.

<sup>194</sup> Vgl. Böttcher, Bas (2010): *Looppool*. Online verfügbar unter <http://www.looppool.de/> [07.09.2012].

<sup>195</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 40ff.

<sup>196</sup> Vgl. Reither, Saskia (2006): *Poesiemaschinen oder Schreiben zwischen Zufall und Programm*. In: Giuriato, Davide/Stingelin, Martin/Zanetti, Sandro (Hg.) (2006): "System ohne General". *Schreibszenen im digitalen Zeitalter*. München, S. 131–147. Hier: 136.

tes vom User voreingestellt oder bestimmte Wörter eingegeben werden, die dann in den Text integriert werden. Im Fokus steht jedoch die automatische Textgenerierung durch eine Software.

Ähnlich formulieren dies auch Gendolla und Schäfer, wenn sie schreiben: „Es wird [...] versucht, die literarische Produktion explizit einer *maschinellen* Logik zu unterwerfen.“<sup>197</sup> Dies ist, wie Simanowski schreibt, jedoch nicht so einfach:

„Es geht zum einen darum, aus einem Vorrat an Wörtern grammatisch richtige Sätze zu bilden, es geht zum anderen darum, dass die Sätze auch sinnvoll sind und in ihrer Addition eine kohärente Geschichte erzählen. Während ersteres mittels ausgefeilter Verfahren zur Strukturerkennung relativ einfach zu organisieren ist, erweist sich letzteres als die Achillesferse computergestützter Textgenerierung.“<sup>198</sup>

Simanowski macht hier auf ein Problem aufmerksam. Es gibt einen Unterschied zwischen Programmen, die zwar korrekte Sätze bilden können, aber nicht auf die inhaltliche Ebene achten und Textgeneratoren, die wirklich auch semantisch vorgehen und einen kohärenten Inhalt erzeugen. Wie Bachleitner erklärt, setzt man sich gerade im Bereich der künstlichen Intelligenzforschung mit diesem Problem auseinander und versucht Generatoren zu kreieren, die auch inhaltlich sinnvolle Texte erzeugen, während man im Internet hingegen häufig einfachere Formen, die mit Permutationen arbeiten, findet. Solche permutativen Generatoren erstellen aus bereits vorhandenem Material neue Werke. Nach gewissen algorithmischen Vorgaben werden mittels Zufallsgeneratoren die Inhalte miteinander kombiniert und zu etwas Neuem verwandelt.<sup>199</sup> Man verwendet daher auch häufig die Begriffe *kombinatorische Dichtung*<sup>200</sup> oder *aleatorische Kunst*<sup>201</sup>. Solche permutativen Dichtungen, in denen einzelne Wörter oder Sätze nach einem gewissen Schema neu angeordnet werden können, gab es auch schon vor dem digitalen Medium. Jedoch ist dies im gedruckten Medium mühsam, da es händisch neu angeordnet und gegebenenfalls ausgeschnitten werden muss.<sup>202</sup> Im digitalen Medium hingegen funktioniert dies einfacher, was Florian Cramer auf seiner Website *Permutationen*<sup>203</sup>

---

<sup>197</sup> Gendolla/Schäfer 2001, S. 82.

<sup>198</sup> Simanowski, Roberto (2004): Der Autor ist tot, es lebe der Autor – Autorschaften im Internet. In: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.) (2004): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt am Main, S. 190–215. Hier: S. 194.

<sup>199</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 77f.

<sup>200</sup> Cramer, Florian (2000): Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur (Kasseler Fassung). Online verfügbar unter [http://cramer.pleintekst.nl/essays/combinatory\\_poetry\\_-\\_permutations/kombinatorische\\_dichtung\\_-\\_permutationen.pdf](http://cramer.pleintekst.nl/essays/combinatory_poetry_-_permutations/kombinatorische_dichtung_-_permutationen.pdf) [07.09.2012].

<sup>201</sup> Vgl. Döhl, Reinhard (2001): Vom Computertext zur Netzkunst. Vom Bleisatz zum Hypertext. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (Hg.) (2001): Liter@tur. Computer – Literatur – Internet. Bielefeld, S. 27–50. Hier: S. 27f.

<sup>202</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 78-82.

<sup>203</sup> Vgl. Cramer, Florian (1996): per.m]utationen. Online verfügbar unter <http://permutations.pleintekst.nl/index.cgi> [07.09.2012].

deutlich macht. Er übersetzt hier solche Werke von der Spätantike bis zur Gegenwart, die auf Kombinatorik beruhen, ins digitale Medium, was den Kombinationsvorgang vereinfacht.<sup>204</sup> Was im Druckmedium eine mühevollere Arbeit ist, geht im digitalen Medium schnell und simpel.

Wichtig für die Entwicklung von Textgeneratoren im deutschsprachigen Raum war vor allem die Stuttgarter Gruppe, die schon in den 50er Jahren mit künstlichen Poesieformen experimentierte. Unter dem Titel *Stochastische Texte* veröffentlichte Theo Lutz 1959 einen der ersten zentralen Aufsätze zu diesem Thema und berichtet darin von ersten Beispielen. Seitdem hat sich die Forschung stetig weiterentwickelt.<sup>205</sup>

Im Folgenden sollen nun zwei Beispiele für permutative Dichtungen vorgestellt werden. Ein bekanntes Beispiel für einen kombinatorischen Dichtungsgenerator im Internet ist der *Poetron4G*<sup>206</sup> von Günter Gehl, der sein Programm wie folgt beschreibt:

„Das Programm würfelt auf der Basis von Zufallszahlen Worte und Satzstrukturen aus, welche mit den Vorgaben des Nutzers kombiniert und ergänzt werden und mixt daraus einen ‚Gedicht‘ genannten Text.“<sup>207</sup>

Bei Gehls Poetron kann der Leser auf den Inhalt einwirken, indem dieser selbst Wörter einfügt. Dabei kann es sich um eine Person, ein Substantiv, Verb und/oder Adjektiv handeln. Diese werden dann in das Gedicht eingebaut und zufällig mit anderen Textstücken kombiniert, sodass ein neues Werk in Versform entsteht. Inhaltliche Kohärenz ist aber nicht zu erwarten, da das Programm keine semantische Analyse vornimmt.<sup>208</sup> Vielmehr steht das Projekt für einen spielerischen Umgang mit Sprache.

Ein neueres Beispiel aus dem Bereich der kombinatorischen Dichtung stammt von Johannes Auer, René Bauer und Beat Suter. In ihrer *Search Trilogie*<sup>209</sup> arbeiten sie jedoch nicht nur mit Text sondern auch mit Ton. Ihr Projekt beschreiben sie selbst wie folgt:

„Die SEARCH TRILOGIE (search lutz!, 2006 - searchSongs, 2008 - searchSonata 181, 2011), führt algorithmisch generierte Texte auf. Konstante dieser Trilogie ist die Verwendung von Worten, die gerade in Suchmaschinen wie Google & Co. eingegeben werden. Diese Suchworte werden algorithmisch verarbeitet. Im ersten Teil, bei se-

---

<sup>204</sup> Vgl. Cramer 2000.

<sup>205</sup> Vgl. Döhl 2001, S. 29-35.

<sup>206</sup> Vgl. Gehl, Günter (o.J.): Poetron. Online verfügbar unter <http://www.poetron-zone.de/poetron.php> [07.09.2012].

<sup>207</sup> Ebd.

<sup>208</sup> Vgl. ebd.

<sup>209</sup> Vgl. Auer, Johannes/Bauer, René/Suter, Beat (2011b): SEARCH TRILOGIE. Online verfügbar unter <http://searchsonata.netzliteratur.net/fiwi/> [07.09.2012].

archLutz!, zu Texten, im zweiten, bei searchSongs, zu Tönen und im letzten, der searchSonata 181, zu Lauten, die ja die akustische Brücke bilden zwischen Text und Ton. Das Webinterface von search lutz!, searchSongs und der searchSonata 181 ist nur Mittel zum Zweck. Das Eigentliche entsteht, wenn die algorithmisch generierten Texte live performt werden. Die Botschaft muss durch den Algorithmus hindurch, ohne dort hängen zu bleiben.<sup>210</sup>

In ihrem Projekt geht es Auer, Bauer und Suter nicht nur darum kombinatorische Texte zu erstellen, sondern diese auch noch zur Aufführung zu bringen. Die geschieht im ersten Teil *Search lutz!*<sup>211</sup> dadurch, dass der Text von einem professionellen Sprecher gesprochen wird, bei Teil zwei *searchsongs*<sup>212</sup> durch die Umwandlung der Wörter in Töne und die daraus resultierende Vertonung. Im dritten Teil *searchSonata 181*<sup>213</sup> werden die einzelnen Buchstaben zu Lauten. Das Projekt zeichnet sich also neben der permutativen Grundlage der Texte so noch zusätzlich durch eine performative Ebene aus und reflektiert, da Inhalte aus Suchmaschinen integriert werden, noch das eigene Medium. Ebenso kann der User, wie auch beim *Poetron*, selbst Wörter hinzufügen, die in das Projekt eingebaut werden.<sup>214</sup>

Abschließend lässt sich zu Textgeneratoren noch anmerken, dass sich Gedichte, wie Simanowski erklärt, besser für Experimente im Bereich der permutativen Dichtung eignen, da man hier als Leser anders als in Prosatexten nicht davon ausgeht, dass man eine nachvollziehbare Geschichte präsentiert bekommt.<sup>215</sup>

## 2.5.6 Codeworks

Wie schon zu Beginn dieser Arbeit erläutert, gehört die Digitalität zu den Grundvoraussetzungen digitaler Literatur und zeichnet diese als solche erst aus. An diesem Punkt setzen auch die sogenannten *Codeworks* an. Unter Codeworks, oder auch *Programcode-Poetry*, versteht man, wie Suter formuliert, „literarische Projekte, die reflektieren und darstellen, dass digitale Literatur immer auf Software beruht.“<sup>216</sup> Im Zentrum dieser Form der digitalen Literatur steht der Programcode. Was sonst versteckt unter der Oberfläche liegt, wird hier als künstlerisches Ausdrucksmittel genutzt und an die Oberfläche gebracht. Man setzt sich selbstreferenti-

---

<sup>210</sup> Ebd.

<sup>211</sup> Vgl. Auer, Johannes (2006): search lutz! Online verfügbar unter <http://searchlutz.netzliteratur.net/ausstellung.php> [07.09.2012].

<sup>212</sup> Vgl. Auer, Johannes/Bauer, René/Suter, Beat (2008): searchsongs. Online verfügbar unter <http://searchsongs.cyberfiction.ch/> [07.09.2012].

<sup>213</sup> Vgl. Auer, Johannes/Bauer, René/Suter, Beat (2011a): searchSonata 181. Online verfügbar unter <http://searchsonata.netzliteratur.net/> [07.09.2012].

<sup>214</sup> Auer/Bauer/Suter 2011b.

<sup>215</sup> Vgl. Simanowski, Roberto (2003): Automatisches Schreiben. Online verfügbar unter <http://www.xcult.ch/helmhaus/simanowski.html> [07.09.2012].

<sup>216</sup> Hartling 2009, S. 47.

ell mit dem Medium Computer auseinander, dessen Inhalt immer auf einer standardisierten Codierung basiert.<sup>217</sup> So schreibt auch Florian Cramer:

„Sogenannte Softwarearchitekturen, das Internet eingeschlossen, sind selbst nichts als Text; Text, der in Computersprachen geschrieben ist und als digitaler Schriftcode übermittelt, transformiert und ausgeführt wird.“<sup>218</sup>

Alles, was der User auf dem Interface präsentiert bekommt, basiert auf einer digitalen Codierung und somit zählen für Cramer die Programmierer zu den neuen Schriftstellern des digitalen Mediums.<sup>219</sup> Da Codeworks auf den dahinterliegenden Programmcode verweisen und damit spielen, ist es für die Rezeption hilfreich, wenn man über einige Kenntnisse in Programmiersprachen verfügt, um diese zu verstehen.<sup>220</sup>

Innerhalb der Codeworks gibt es verschiedene Arten sich künstlerisch mit dem Code auseinanderzusetzen. Eine Möglichkeit ist die sogenannte *ASCII Art*. Sie basiert auf dem *American Standard Code for Information Interchange* (kurz ASCII), welcher den Zeichenvorrat (128 Buchstaben, Zahlen und Zeichen) umfasst, den man auf der Tastatur einer amerikanischen Schreibmaschine findet. Dieser bildet die Grundlage für alle Programmiersprachen sowie die Email-Kommunikation. Der ASCII Code kann aber auch genutzt werden, um aus den vorhandenen Zeichen (z.B. durch entsprechende Anordnung dieser) Grafiken zu erstellen. So sind beispielsweise auch Smileys entstanden.<sup>221</sup> Anders als in der visuellen Poesie haben die Zeichen in den ASCII-Grafiken nur eine visuelle Komponente. Trotzdem sind die Zeichen, wie Cramer anführt, nicht nur visuell zu verstehen sondern als Reflektion des Codes<sup>222</sup>, was er wie folgt erklärt:

„Einerseits zeigt ASCII Art diese Codierung an sich selbst auf und verschmilzt damit Code und sinnliche Darstellung, andererseits irritiert sie den Betrachter sowohl als Bild als auch als Text – und führt ihm damit vor Augen, dass Codierung und Darstellung eben nicht identisch sind [...].“<sup>223</sup>

Der Code wird so in das Bewusstsein des Users gebracht. Eine weitere Art der Reflektion des Mediums zeigt sich, wie Heibach erklärt, in den Arbeiten des Künstlerduos Jodi. Während auf dem Interface nur ungeordnete Zeichen zu erkennen sind, verbergen sich im Quellcode

---

<sup>217</sup> Vgl. Heibach 2003, S. 250f.

<sup>218</sup> Cramer, Florian (2001): sub merge {my \$enses; ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 112–123. Hier: S. 112f.

<sup>219</sup> Vgl. ebd., S. 113.

<sup>220</sup> Vgl. Simanowski 2001a, S. 14.

<sup>221</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 112f.

<sup>222</sup> Vgl. Cramer 2001, S. 114.

<sup>223</sup> Ebd., S. 114.

ASCII-Bilder. Was auf der Oberfläche wie ein Fehler aussieht, zeigt erst im Quellcode, was es eigentlich ist.<sup>224</sup>

Die höchste Stufe der ASCII Art bilden, laut Hartling, Projekte, die rekursiv sind. Sie beinhalten ASCII Grafiken, deren Code ausführbar ist und die selbst einen neuen Code generieren. Daneben nennt Hartling als weitere Form der Codeworks die Kategorie der *Broken Codes*. Broken Codes sind funktionsunfähig und meist eine Mischung aus natürlicher und Kunstsprache.<sup>225</sup> Eine weitere Form, die hier noch kurz erwähnt werden soll, ist die Lyrik in Programmiersprachen, welche bereits seit den 1960er Jahren existiert. Hier wird versucht in einer Programmiersprache ein Gedicht zu erstellen. Dabei kann es sich auch um Broken Codes handeln.<sup>226</sup>

Wie erkennbar wird, gibt es auch innerhalb von Codeworks eine Reihe unterschiedlicher Formen, die aber alle gemein haben, dass sie „die interne Textualität des Computers reflektier[en].“<sup>227</sup> Sie tun dies, indem sie den Code selbst in den Fokus rücken oder damit spielerisch umgehen.

Nachdem die einzelnen Formen digitaler Literatur im Vorangegangenen ausführlich erläutert wurden und damit die Vielfältigkeit der Formen deutlich wurde, soll im nachfolgenden Abschnitt die Form der Hyperfiction bzw. der Hypermedialen Fiktion näher beleuchtet werden, um so eine Basis für die Analyse von *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen zu schaffen.

---

<sup>224</sup> Vgl. Heibach 2003, S. 252-255.

<sup>225</sup> Vgl. Hartling 2009, S. 283-286.

<sup>226</sup> Vgl. Bachleitner 2010, S. 115f.

<sup>227</sup> Cramer, Florian (2004): Über Literatur und Digitalcode. In: Block, Friedrich W./Heibach, Christiane/Wenz, Karin (Hg.) (2004): p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie. Ostfildern-Ruit, S. 263–276. Hier: S. 272.



## 3 Digitales Erzählen

Wie im ersten Abschnitt dieser Arbeit deutlich wurde, ist das zentrale Ziel von Hyperfictions und Hypermedialen Fiktionen das Erzählen einer Geschichte. Dazu bedienen sie sich den neuen Mitteln, die ihnen das digitale Medium zur Verfügung stellt. Bevor nun im analytischen Teil dieser Arbeit die Hypermediale Fiktion *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen untersucht wird, muss zunächst näher auf die spezifischen Eigenschaften Hypermedialer Fiktionen eingegangen werden. Dazu gehört die Erläuterung des zugrunde liegenden Formats des Hypertextes sowie die zentralen Begriffe Intermedialität und Interaktivität. Eng mit dem Hypertext und der Interaktivität verbunden sind die neuen Produktions- und Rezeptionsverfahren, die in Kapitel 3.3 *Neuer Autor und neuer Leser* erläutert werden. Im Abschluss dieses zweiten Teils wird dann noch darauf eingegangen, wie eine Erzählung im Hypertext gestaltet werden kann und wie Bild, Text und Ton gemeinsam verknüpft werden können.

Auch wenn die meisten Studien, auf die in dieser Arbeit verwiesen wird, den Begriff Hyperfiction verwenden, wird im Folgenden mit dem Terminus Hypermediale Fiktion operiert, da dieser in der vorliegenden Arbeit den zentralen Untersuchungsgegenstand darstellt. Dies ist deshalb möglich, da der Begriff Hyperfiction oftmals sowohl für rein textbasierte als auch für intermedial aufgebaute Werke genutzt wird. Ebenso können die Erkenntnisse zu textbasierten Hyperfictions in den meisten Fällen auch auf Hypermediale Fiktionen übertragen werden.

### 3.1 Hypertext

Die Struktur des Hypertextes ist ein Merkmal vieler Formen digitaler Literatur, so auch der hier in dieser Arbeit zu untersuchenden Hypermedialen Fiktionen. Er nimmt einen zentralen Stellenwert innerhalb digitaler Literatur ein, da sie aus diesem heraus entstanden ist und so kann er, wie Simanowski anführt, auch als Vater der digitalen Literatur angesehen werden.<sup>228</sup>

Wie Yoo formuliert, bildet der Hypertext auch die Voraussetzung für Multilinearität, Multimedialität und Interaktivität,<sup>229</sup> welche alle ebenfalls zu den Eigenschaften Hypermedialer Fiktionen zählen. Er ist somit zentraler Gegenstand des Untersuchungsobjektes und daher wird im Folgenden eine ausführliche Erläuterung des Begriffes vorgenommen. Zunächst soll dabei kurz die Entwicklung des Hypertextes dargelegt werden, bevor der Hypertext als solcher vorgestellt wird und einige Hypertexttheorien aufgezeigt werden.

---

<sup>228</sup> Vgl. Simanowski 2001b, S. 120.

<sup>229</sup> Vgl. Yoo 2007, S. 17.

### 3.1.1 Geschichtliche Entwicklung des Hypertextes

Prinzipiell versteht man unter dem Begriff Hypertext die „nicht-lineare Abfolge von Textsegmenten, welche durch Links miteinander verbunden sind [...]“<sup>230</sup>. So ist der Hypertext grundlegend als eine neue Ordnung von Texten zu verstehen.

Der Ursprung dafür ist bei Vannevar Bush und seiner Idee der MEMEX (*Memory Extender*) zu finden. In seinem Text *As we may think* präsentiert dieser eine Maschine, die er Memex nennt und wie folgt beschreibt:

„A memex is a device in which an individual stores all his books, records, and communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility. It is an enlarged intimate supplement to his memory.“<sup>231</sup>

Vom Aussehen gleicht seine Memex einem Schreibtisch, auf dem sich Bildschirme befinden, auf welchen das gespeicherte Material, das auf der Basis von Mikrofilmen vorliegt, angezeigt werden kann. In der Memex kann eine Vielzahl von Informationen gespeichert werden, die der Nutzer jederzeit abrufen kann.<sup>232</sup> Das von Bush entworfene System der Memex ist jedoch nicht auf den Computer ausgerichtet, sondern besitzt einen mechanischen Aufbau.<sup>233</sup>

Das Besondere an Bushs Idee ist vor allem die neue Form der Verknüpfung von Daten. Herkömmlicherweise sind Informationen in Bibliotheksarchiven alphabetisch oder numerisch geordnet. Dieses Indizierungsverfahren nennt Bush künstlich,<sup>234</sup> was er wie folgt erklärt:

„The human mind does not work that way. It operates by association. With one item in its grasp, it snaps instantly to the next that is suggested by the association of thoughts, in accordance with some intricate web of trails carried by the cells of the brain.“<sup>235</sup>

In seiner Memex sollen die Informationen deshalb assoziativ miteinander verknüpft sein, um so dem menschlichen Denken entgegenzukommen. Wie Porombka schreibt, ermöglicht dies den Nutzern sprunghaft von Text zu Text zu gehen und so wird aus einer hierarchischen Anordnung eine Netzstruktur.<sup>236</sup> Bei Bushs Maschine muss der Bedienende aktiv werden. So kann er selbst Informationen und Kommentare der Memex hinzufügen und Verknüpfungspfa-

---

<sup>230</sup> Piestrak-Demirezen 2009, S. 40.

<sup>231</sup> Bush, Vannevar (1945): *As we may think*. In: *Interactions* Volume 3, Issue 2, March 1996, S. 36-46. Hier: S. 43.

<sup>232</sup> Vgl. ebd., S. 43f.

<sup>233</sup> Vgl. Heibach 2003, S. 47.

<sup>234</sup> Vgl. Bush 1945, S. 43.

<sup>235</sup> Ebd., S. 43.

<sup>236</sup> Vgl. Porombka, Stephan (2001): *Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos*. München, S. 33.

de anlegen.<sup>237</sup> Abschließend prophezeit Bush: „Wholly new forms of encyclopedias will appear, ready-made with a mesh of associative trails running through them, ready to be dropped into the memex and there amplified.“<sup>238</sup>

Bush selbst konnte die Memex nicht verwirklichen, doch mit seiner Idee davon und der neuen Ordnung von Informationen legte er den Grundstein für den PC und prägt die Idee des Hypertextes.<sup>239</sup> In den 60er Jahren setzte Ted Nelson Bushs Ideen fort und fand im Computer die „ideale Basis für die Realisierung dieses Dokumentenspeicher-, Verbindungs- und Verarbeitungssystem[s]“<sup>240</sup>. Auch war es Ted Nelson, der erstmals den Begriff *Hypertext* einführte. Er versteht darunter ebenfalls eine Verknüpfung von Texten, die keinem linearen Ablauf folgen.<sup>241</sup> Der Leser selbst legt den Leseweg fest, indem er zwischen Alternativen wählen kann. Nelson formuliert dies wie folgt:

„[...] by ‚hypertext‘ I mean *non-sequential writing* – text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways.“<sup>242</sup>

Zusammenfassend lässt sich Nelsons Hypertext als eine neue Systematik der Ordnung von Texten im Computer beschreiben, die non-linear angeordnet durch Verlinkungen miteinander in Verbindung stehen.

Auf der Basis seines Hypertextkonstrukts entwickelte Ted Nelson sein Projekt *Xanadu*, das er, genau wie Bush, nicht verwirklichen konnte. Xanadu sollte ein System werden, das möglichst alle Informationen einschließt. Nelson bezeichnet es daher als *docuverse* (document universe). Es ist als ein offenes Netzwerk konzipiert, an dem eine Vielzahl an Personen teilnehmen kann. Innerhalb dessen sind die Texte durch Links miteinander verbunden. Der Leser nimmt im System eine aktive Rolle ein. Neben dem Lesen von Texten kann er vorhandene Texte korrigieren, eigene Verlinkungen setzen und Inhalte mit Kommentaren versehen.<sup>243</sup> Das System zeichnet sich deutlich durch seine Offenheit aus. Es kann immer wieder erweitert und verändert werden. Ebenso steht die Aktivität des Lesers im Vordergrund, der vom reinen Leser auch zum Schreibenden werden soll. Die Grundlage für Xanadu liegt auch in Nelsons

---

<sup>237</sup> Vgl. Bush 1945, S. 43ff.

<sup>238</sup> Ebd., S. 45.

<sup>239</sup> Vgl. Porombka 2001, S. 29f. und S. 47.

<sup>240</sup> Heibach, Christiane (2000): *Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*. Berlin, S. 209.

<sup>241</sup> Vgl. ebd., S. 209.

<sup>242</sup> Nelson, Theodor Holm (1993): *Literary Machines* 93.1. Sausalito, S. 0/2.

<sup>243</sup> Vgl. Heibach 2003, S. 48f. sowie Yoo 2007, S. 41ff.

Verständnis von Literatur begründet, worunter er miteinander verbundene Schriften versteht. Für ihn ist Literatur „*a system of interconnected writings*“.<sup>244</sup> So erklärt Heibach zu Xanadu:

„Das Grundprinzip dieses Archivs basiert auf der fundamentalen Intertextualität jedes Dokuments – es bezieht sich unweigerlich, sei es explizit oder implizit, auf frühere Texte und ist wiederum Basis für noch zu entstehende Materialien.“<sup>245</sup>

Obwohl Ted Nelson die Verwirklichung des Xanadu-Projekts nicht gelang, gab er damit einen weiteren Anstoß für die Entwicklung eines solchen Hypertext-Projekts. In den 1980er Jahren kamen schließlich erste Hypertext-Softwares, wie *HyperCard* und *Storyspace*, auf den Markt.<sup>246</sup> Ebenso entstanden in diesem Zeitraum, wie in Kapitel 2.5.1 *Hyperfiction* erwähnt, auch erste Hyperfictions. Seinen großen Durchbruch erlebte der Hypertext aber vor allem durch die Entstehung des World Wide Web. 1989 entwickelte in der Schweiz am CERN der Forscher Tim Berner-Lee die Idee eines Computernetzwerks um den Datenaustausch von Wissenschaftlern weltweit zu erleichtern, welchem das Konzept des Hypertextes zugrunde lag. Damit die Dateien nicht auf ein spezifisches Hypertextprogramm angewiesen waren und vielmehr universell erstellt sowie gelesen werden konnten, wurde die Auszeichnungssprache HTML eingeführt.<sup>247</sup> Hier beginnt der eigentliche Erfolg von Hypertexten, wie auch Piestrak-Demirezen schreibt:

„Obwohl an Hypertextsystemen schon in den 60er Jahren geforscht wurde und obwohl sie des Internets nicht grundsätzlich bedürfen, erreichten sie ihre Popularität erst Anfang der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts, eben mit der Entwicklung des Internets, dessen populärste Nutzungsform – das WWW – selbst einen gigantischen Hypertext bildet.“<sup>248</sup>

Nachdem nun die Entstehungsgeschichte des Hypertextes in ihren Grundzügen erläutert wurde, soll im Folgenden näher auf dessen Struktur und Aufbau eingegangen werden.

### 3.1.2 Die Struktur des Hypertexts

Betrachtet man die geschichtliche Entwicklung des Hypertextes, zeichnet sich dieser vor allem durch seine nicht-lineare Anordnung von Texten und seiner damit verbundenen neuen Interaktivität aus, da die Leser durch den Text navigieren müssen und ihnen zumeist mehrere Alternativen zur Verfügung stehen oder selbst etwas hinzufügen können. Im Vordergrund stand vor allem die Suche nach einem neuen Ordnungssystem von Dokumenten. Zusammenfassend lässt sich nach Kuhlen der Hypertext folgendermaßen definieren:

---

<sup>244</sup> Vgl. Nelson 1993, S. 2/9.

<sup>245</sup> Heibach 2000, S. 210.

<sup>246</sup> Vgl. Yoo 2007, S. 44.

<sup>247</sup> Vgl. ebd., S. 44f sowie Heibach 2000, S. 211f.

<sup>248</sup> Piestrak-Demirezen 2009, S. 41.

„Die Grundidee von Hypertext besteht darin, daß informationelle Einheiten, in denen Objekte und Vorgänge des einschlägigen Weltausschnittes auf textuelle, graphische oder audiovisuelle Weise dargestellt werden, flexibel über Verknüpfungen *manipuliert* werden können. Manipulation bedeutet hier in erster Linie, daß die Hypertexteinheiten vom Benutzer leicht in neue Kontexte gestellt werden können, die sie selber dadurch erzeugen, daß sie ihnen passend erscheinenden Verknüpfungsangeboten nachgehen. Die Einheiten bleiben in der Regel unverändert.“<sup>249</sup>

Kuhlen verweist hier auf die zentralen Eigenschaften des Hypertextes und macht deutlich, dass im Hypertext mehrere Medien integriert und miteinander verknüpft werden können. So ist es möglich, in einem Text ein Bild eines Malers zu erwähnen und den Titel des Bildes als Link auszuzeichnen, so dass der Leser die Möglichkeit hat, sich mit einem Klick das Bild anzuschauen. In diesem Zusammenhang, dass verschiedene Medien integriert werden, benutzt man auch den Begriff *Hypermedia*, der ebenfalls von Ted Nelson geprägt wurde.<sup>250</sup>

Ein Problem der Definition von Hypertexten ergibt sich daraus, dass diese einerseits als technischer Begriff und andererseits als ein mentales Konzept genutzt werden.<sup>251</sup>

Im Folgenden soll nun zunächst der technische Hypertextbegriff bzw. der Aufbau des Hypertextes erläutert werden, bevor in den nachfolgenden Kapiteln der Begriff Interaktivität und die neuen Möglichkeiten für Autor und Leser in Hypermedialen Fiktionen diskutiert werden, die in engem Zusammenhang mit dem Hypertext stehen.

Ein Hypertext definiert sich als „Verknüpfung von Textdokumenten durch hierarchische Relationen und/oder Verweisstrukturen“<sup>252</sup>. Kuhlen führt weitergehend den Begriff der *Hypertextbasis* ein. Diese besteht aus Einheiten sowie deren Verknüpfungen innerhalb eines Hypertextprojekts. Die Verknüpfungen können in den ebengenannten verschiedenen Formen vorliegen.<sup>253</sup> Die einzelnen Einheiten werden als *Lexia* (auf Deutsch *Lexien*) oder *Nodes* (*Knoten*) bezeichnet und umfassen bestimmte Inhalte wie Texte, Bilder oder Ähnliches.<sup>254</sup> Lexien sind durch Links miteinander verknüpft und bilden dadurch ein Informationsnetz. Dabei kann dieses Netz linear, hierarchisch als Baumstruktur oder als Rhizom angeordnet sein.<sup>255</sup> Unter einer Baumstruktur versteht man eine hierarchische Ordnung, bei der die vernetzten Lexien eine Art Baum darstellen, welcher verschiedene Verästelungen aufweist. Das bedeutet, dass zu-

---

<sup>249</sup> Kuhlen, Rainer (1991): Hypertext. Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank. Berlin/Heidelberg, S. 13.

<sup>250</sup> Vgl. Schnupp, Peter (1992): Hypertext. München, S. 56.

<sup>251</sup> Vgl. Heibach 2000, S. 213.

<sup>252</sup> Schnupp 1992, S. 15.

<sup>253</sup> Vgl. Kuhlen 1991, S. 20f.

<sup>254</sup> Vgl. Simanowski, Roberto (2002b): Hypertext: Merkmale, Forschung, Poetik. Online verfügbar unter <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2002/07/31-Simanowski/Simanowski-Hypertext.htm> [07.09.2012].

<sup>255</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 40f.

meist von einer Hauptlexie ausgehend eine sukzessive Differenzierung in einzelne Unterpfade stattfindet. Aus einer Lexie können sich demnach beliebig viele Differenzierungen bilden. Es kommt jedoch nicht zu Querverbindungen zwischen den Lexien, die sich zuvor bereits unterschiedlich differenziert haben. Beim Rhizom hingegen können alle Lexien miteinander verbunden sein und es gibt dabei keine hierarchische Struktur.<sup>256</sup> Der Begriff Rhizom geht auf ein Modell von Deleuze und Guattari zurück.<sup>257</sup>

Hypertexte können außerdem in geschlossene und offene Hypertextsysteme unterschieden werden. Während geschlossene Systeme sich nicht mehr verändern lassen und keine externen Verknüpfungen erlauben, können offene Hypertextsysteme erweitert werden. Geschlossene Hypertexte sind daher nur zum Lesen vorgesehen, offene hingegen können frei bearbeitet werden. Hier kann der Leser auch selbst Inhalte verfassen, wodurch diese eine dynamische Komponente erhalten, da sie sich in einem ständigen Wandel befinden können.<sup>258</sup> Wie schon in Kapitel 2.5.1 *Hyperfiction* angeführt, handelt es sich bei Hyperfictions meist um abgeschlossene Systeme, die nicht mehr erweitert werden können.

Wie in der Definition des Hypertextes deutlich wird, ist der Link oder auch Hyperlink genannt, ein zentrales Merkmal des Hypertextes. Wie Suter definiert, ist dieser

„eine Schnittstelle eines Textes, ein Ort, ein Interface beziehungsweise ein Interface innerhalb eines Interfaces. Ein Hyperlink ist eine Markierung einer elektronischen Textstelle auf einem Bildschirm. Der Link besteht aus einem Anker und einem Ziel. Der Anker ist ein Wort, Bild oder Multimedia-Element, das in HTML als ebensolcher ausgezeichnet ist und auf das Ziel verweist.“<sup>259</sup>

Ein Link verbindet immer einen Ausgangspunkt mit einem Zielpunkt, häufig ist der Link als solcher im Text markiert, beispielsweise farblich oder unterstrichen, damit sich dieser vom restlichen Text abhebt und so ins Auge sticht. Links müssen nicht direkt in den Text eingebaut sein, sie können sich auch in einem Menü befinden.<sup>260</sup> Simanowski schreibt dem Link eine Dreifachfunktion zu und versteht diesen „als Teil des Textes, als Index eines anderen Textes und als Absprung zu diesem anderen Text“<sup>261</sup>.

Landow unterscheidet verschiedene Arten von Verlinkungen: Dabei können die Verknüpfun-

---

<sup>256</sup> Vgl. Schröder, 1999, S. 53.

<sup>257</sup> Vgl. Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1977): *Rhizom*. Berlin.

<sup>258</sup> Vgl. Yoo 2007, S. 45ff.

<sup>259</sup> Suter, Beat (2005a): *Der Hyperlink in der Lektüre. Pause, Leerstelle oder Flucht?* Online verfügbar unter <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2005/2/Suter/index.htm> [07.09.2012].

<sup>260</sup> Vgl. Kuhlen 1991, S. 25 und S. 108ff.

<sup>261</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 72.

gen von Lexie zu Lexie, von einem Wort oder einem Satz, was Landow als String bezeichnet, zu einer anderen Lexie oder von String zu String führen. Daneben gibt er noch die Unterscheidung *One-to-many*, bei welchem eine Lexie zu mehreren anderen Lexien führen kann, und die umgekehrte Form des *Many-to-One* an. Differenzieren kann man außerdem zwischen *uni-directional* Links, die nur in eine Richtung führen, sowie *bidirectional* Verlinkungen, bei denen der Nutzer von einer zur anderen Lexie und wieder zurück navigieren kann. Darüber hinaus führt Landow noch die Kategorie der *typed Links* an, die einen konkreten semantischen Zusammenhang zwischen den Lexien herstellen.<sup>262</sup> Landow zeigt deutlich, dass es eine Vielzahl von verschiedenen Link-Typen geben kann.

Eine weitere Kategorisierung von Verlinkungen nimmt Kuhlen vor, bezieht sich dabei aber eher auf die räumliche Verknüpfungsform. Er unterscheidet in *intra-*, *inter-* und *extrahypertextuelle Verknüpfungen*. Intrahypertextuelle Verknüpfungen sind solche Verlinkungen, die innerhalb einer Lexie vorliegen. Das heißt, sie verweisen beispielsweise auf einen weiter unten liegenden Abschnitt, ohne die eigene Lexie zu verlassen. Interhypertextuelle Verknüpfungen führen auf eine andere Lexie in derselben Hypertextbasis. Extrahypertextuelle Verknüpfungen hingegen ermöglichen den Sprung in ein anderes Projekt und verlassen die eigene Hypertextbasis. So sind damit beispielweise Verlinkungen im Internet gemeint, die von einer Website auf eine andere führen.<sup>263</sup> Wie schon Landow durch seine Kategorisierung der *typed Links* deutlich macht, kann ein Link innerhalb eines Textes, vor allem in literarischen Texten, auch eine semantische Bedeutung haben, auf welche in Kapitel 3.5 *Konstruktion einer Erzählung in Hypermedialen Fiktionen* näher eingegangen wird.

Fasst man den Begriff des Links zusammen, wird deutlich, dass dieser immer einen Ausgangspunkt mit einem Zielpunkt verknüpft. Um einen Vergleich zum gedruckten Text herzustellen, wird hier häufig die Fußnote angeführt, die ebenfalls auf andere Texte verweist. Auch hier wird der Leser, wenn er sich die Mühe macht die Verweistexte herauszusuchen, von einem Ausgangs- auf einen Zieltext verwiesen.<sup>264</sup> Norbert Bolz bezeichnet den Hypertext als eine generalisierte Fußnote, der ein Netzwerk aus Fußnoten bildet, welche aber so nicht in gedruckter Literatur abgebildet werden können.<sup>265</sup> Anders als die Fußnote, die den Leser im-

---

<sup>262</sup> Vgl. Landow, George P. (2006): *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore, S. 13-20.

<sup>263</sup> Vgl. Kuhlen 1991, S. 107f.

<sup>264</sup> Vgl. Wingert 1996, S. 191.

<sup>265</sup> Vgl. Bolz, Norbert (1995): *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München, S. 222.

mer wieder zum Ausgangstext zurückleitet, da kaum ein Leser seine Lektüre unterbricht, um den Verweisen zu folgen und dann einen anderen Text zu lesen, geleitet der Link den Leser mit einem Klick unmittelbar zum neuen Inhalt.<sup>266</sup> In diesem Zusammenhang wird oft von einer neuen Form der Intertextualität gesprochen. Denn hier werden die intertextuellen Anspielungen direkt mit dem Ausgangstext verknüpft, während dies in gedruckter Literatur so nicht möglich ist. Idensen spricht in diesem Zusammenhang von einer Poetik des Transports:

„Die Intertextualität im Netz ist konkret, flach, pragmatisch, real(istisch), d.h. die Dokumente/Fragmente »treffen« tatsächlich aufeinander – ein *link* führt tatsächlich zu einer (oder mehreren) Referenzstelle(n) im selben Text [...] oder in anderen Texten. Die Poetik eines *link* liegt keinesfalls in der bloßen Anspielung, in einer metaphorischen oder impliziten Bezugnahme, sondern vollzieht sich in einem wirklichen Sprung, einer tatsächlichen Koppelung – einer *Poetik des Transports*.“<sup>267</sup>

Durch diesen tatsächlichen Sprung kann es aber auch passieren, dass sich der Leser zu weit vom Ausgangstext entfernt, was zu Desorientierung führen kann. Dieses Phänomen wird häufig auch als *Lost in Hyperspace* bezeichnet, denn dadurch, dass der Nutzer immer weiterklicken kann, besteht die Möglichkeit, dass er die Orientierung im Text verliert und vom eigentlichen Thema abkommt und nicht wieder zurückfindet. Dies geschieht eher bei Hypertextsystemen, die eine Vielzahl an Verknüpfungen aufweisen. Ein weiteres Problem der Orientierungslosigkeit ist, dass der Leser oft nicht weiß, wohin ihn ein Link führt oder wie er bestimmte Informationen innerhalb des Hypertextes finden kann. Mit gut durchdachten Navigationssystemen und Orientierungshilfen kann dem Problem jedoch entgegengewirkt werden.<sup>268</sup> Der Hypertext als Grundstruktur Hypermedialer Fiktionen lässt sich zusammenfassend als Netz von Verknüpfungen verstehen. Lexien werden durch Links miteinander verbunden und der Leser wählt aus, welchem Link er folgt und nimmt somit eine interaktive Rolle ein. Aus diesem Grund wird der Begriff der Interaktivität im folgenden Kapitel näher beleuchtet.

## 3.2 Interaktivität

Interaktivität gehört zu den zentralen Merkmalen digitaler Literatur und ist so auch für die Hypermedialen Fiktionen von Bedeutung, da Interaktivität häufig mit dem Hypertext in Verbindung gebracht wird. Das folgende Kapitel wird den Begriff Interaktivität an sich näher erläutern. Dies geschieht einerseits, um dieses Merkmal digitaler Literatur näher zu beschrei-

---

<sup>266</sup> Vgl. Simanowski 2001a, S. 6.

<sup>267</sup> Idensen, Heiko (1996): Die Poesie soll von allen gemacht werden! Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibräumen der Netzkultur. In: Matejovski, Dirk/Kittler, Friedrich (Hg.) (1996): Literatur im Informationszeitalter. Frankfurt am Main, S. 143–184. Hier: S. 145.

<sup>268</sup> Vgl. Kuhlen 1991, S. 132-136 sowie Yoo 2007, S. 48-51.



ben, was für die Analyse von Bedeutung ist, andererseits dient es auch als Grundlage für das nachfolgende Kapitel, das sich näher mit der neuen Stellung von Autor und Leser beschäftigt.

Interaktivität wird nicht nur als zentrale Eigenschaft digitaler Literatur verstanden, sondern ist, wie Bieber und Leggewie anführen, zu *dem* Schlüsselbegriff in der Auseinandersetzung mit neuen Medientechnologien geworden und grenzt diese von anderen traditionellen Medien ab.<sup>269</sup> Ebenso gibt es eine Vielzahl von Definitionen dieses Begriffs aus den unterschiedlichsten Fachbereichen und es kommt bei der Verwendung des Begriffs zu einigen Unklarheiten. Prinzipiell liegt der Ursprung im Wort Interaktion, worunter Wechselwirkungen verstanden werden. Darauf aufbauend sind für diese Arbeit vor allem die Definition des Interaktivitätsbegriffs aus dem Bereich der Soziologie, Psychologie und Pädagogik, die darunter aufeinander ausgerichtete menschliches Verhalten verstehen, sowie dem Bereich der Informatik, die sich hier auf die Beziehung zwischen Mensch und Computer bezieht, wichtig.<sup>270</sup>

Auch innerhalb digitaler Literatur kann diese Unterscheidung getroffen werden. So ist, wie Piestrak-Demirezen zurecht anführt, Interaktivität zwar ein typisches Merkmal fast aller Gattungen digitaler Literatur, doch sind hier verschiedene Arten von Interaktivität zu unterscheiden.<sup>271</sup> Daher differenziert Simanowski, der sich mit dem Begriff Interaktivität darauf bezieht, wie bereits im Kapitel 2.4 *Merkmale digitaler Literatur* erläutert, wie sich der Nutzer am Werk beteiligen kann, zwischen *programmierter* und *netzgebundener Interaktivität*. Programmierte Interaktivität geht dabei auf die Begriffsdefinition der Informatik zurück und beschreibt die Interaktion zwischen der Software und dem Nutzer und umfasst die Möglichkeiten, die ein Werk einem Rezipienten bietet, um an dessen Gestaltung mitzuwirken. Daneben versteht Simanowski unter netzgebundener Interaktivität, dass Nutzer über eine Software miteinander agieren.<sup>272</sup> Auf Gattungen bezogen zählen vor allem Mitschreibeprojekte zu netzgebundener Interaktivität und Hypermediale Fiktion meist in die Kategorie der programmierten Interaktivität. Hier reagiert der Leser auf die Vorgaben des Programmes und wählt meist nur aus. Es ist eine eingegrenzte Form von Interaktivität, wie Heibach es formuliert:

„Solange er [der Leser] die Linkstruktur nicht eigenständig verändern kann, bleibt seine Auswahl auf Links beschränkt und bewegt sich im Paradigma der initialen Interaktivi-

---

<sup>269</sup> Vgl. Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (2004): Interaktivität - Soziale Emergenzen im Cyberspace. In: Bieber, Christoph/ Leggewie, Claus (Hg.) (2004): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt am Main, S. 7–14. Hier: S. 7.

<sup>270</sup> Vgl. Goertz, Lutz (2004): Wie interaktiv sind Medien? In: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.) (2004): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt am Main, S. 97–117. Hier: S. 98f.

<sup>271</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 35.

<sup>272</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 18.

tät, bei der der Benutzer eine Aktion ausführt, deren Ergebnis er nicht beeinflussen kann [...].“<sup>273</sup>

Heibach macht hier deutlich, dass der Rezipient einer Hypermedialen Fiktion den Text selbst nicht wirklich verändern kann. Interaktivität bezieht sich damit auf die Wahlmöglichkeiten, die dem Leser zur Verfügung stehen. Heibach spricht dabei, wie schon im ebengenannten Zitat deutlich wird, von *initialer Interaktivität* und versteht darunter „Werke, die dem Besucher das reine Auslösen eines Prozesses erlauben“<sup>274</sup>. Daneben führt sie noch zwei weitere Formen der Interaktivität an. So nennt sie die *reaktive Interaktivität*, bei welcher der Rezipient zwar auch nur in einem vorgefertigten Rahmen reagiert, also den Inhalt selbst nicht verändern aber den Ablauf oder die Form beeinflussen kann, sowie die *kreative Interaktivität*, bei welcher der Rezipient den Inhalt des Projektes mitbestimmen und verändern kann. Diese drei Unterscheidungen von Interaktivität entlehnt Heibach dem Bereich der Medieninstallationen und bezieht sich auf die Ausführungen von Annette Hünnekens.<sup>275</sup>

Wichtig bei Heibach ist zu erwähnen, dass sie unter dem Terminus Interaktivität die Beziehung zwischen Mensch und Maschine versteht. Der Begriff Interaktion hingegen beinhaltet nach ihr den Begriff Interaktivität sowie die Interaktion von Mensch zu Mensch.<sup>276</sup> Wie im anfänglichen Zitat deutlich wird, ordnet Heibach hypertextbasierte Werke in den Bereich der initialen Interaktivität ein. Es lässt sich aber darüber diskutieren, ob diese nicht eher in den Bereich der reaktiven Interaktivität fallen. Hypermediale Fiktionen erlauben dem Leser nämlich nicht nur das Auslösen eines Prozesses, sondern ermöglichen ihm teilweise auch eine Wahl, durch die sich der Fortgang des Werkes ändern kann. Grundsätzlich lassen sich Hypermediale Fiktionen zwischen diese beiden Begriffen einordnen.

Eine zeitliche Differenzierung des Interaktivitätsbegriffs nimmt Suter vor, indem er zwischen *synchroner* und *asynchroner Interaktivität* unterscheidet. Synchroner Interaktivität steht für eine zeitgleiche Interaktion zwischen Menschen, bzw. wie im Fall der Online-Kommunikation von Mensch zu Mensch mittels eines Programms, während bei asynchroner Interaktivität die Interaktion zeitversetzt stattfindet. Asynchrone Interaktivität ist beispielsweise in Mitschreibeprojekten zu finden. Hingegen ist die Form der synchronen Interaktivität nur sehr selten in digitaler Literatur zu finden.<sup>277</sup>

---

<sup>273</sup> Heibach 2003, S. 90.

<sup>274</sup> Ebd., S. 71.

<sup>275</sup> Vgl. ebd., S. 71-74.

<sup>276</sup> Vgl. ebd., S. 76ff.

<sup>277</sup> Vgl. Suter 2005b, S. 204f.

Wie die verschiedenen Kategorisierungen von Heibach, Suter und Simanowski deutlich machen, gibt es verschiedene Abstufungen bzw. verschiedene Arten von Interaktivität, die es zu unterscheiden gilt. So gibt es in der wissenschaftlichen Forschung auch eine Vielzahl von Versuchen, diesen Begriff zu kategorisieren und das Interaktivitätsniveau messbar zu machen, dazu gehört auch Lutz Goertz' Modell eines Interaktivitäts-Indexes, in dem Interaktivität als ein Kontinuum angesehen wird. Sein Modell beruht auf vier Dimensionen, anhand derer der Interaktivitätsgrad gemessen werden kann. Dazu gehören: der Grad der Selektionsmöglichkeiten, der Grad der Modifikationsmöglichkeiten, die Größe des Selektions- und Modifikationsangebots sowie der Grad der Linearität bzw. der Nicht-Linearität. Prinzipiell gilt für alle diese Kategorien, dass ein höherer Wert für eine höhere Interaktivität spricht.<sup>278</sup> Im Folgenden sollen die einzelnen Kategorien näher erläutert werden.

Die Kategorie *Grad der Selektionsmöglichkeiten* bezieht sich, wie der Name schon deutlich macht, auf die Formen der Auswahl, die der Nutzer treffen kann bzw. auf die Freiheitsgrade, wie Goertz sie nennt. So kann man im Fernsehen oder Radio beispielsweise zwischen verschiedenen Sendern auswählen. Goertz unterscheidet hier insgesamt fünf Ausprägungsformen. Die erste Form beziffert er mit 0. Hier gibt es keine Auswahlmöglichkeiten mit der Ausnahme, dass man den Beginn und das Ende der Rezeption setzen kann. Stufe 1 bezieht sich auf eine einfache Wahlmöglichkeit, wie beispielsweise die Auswahl der Lautstärke. Die nächste Stufe baut auf Stufe 1 auf, nur dass hier zusätzlich auch noch zwischen verschiedenen Inhalten gewählt werden kann, die zur selben Zeit angeboten werden, wie es beispielweise beim Fernsehen der Fall ist. Stufe 3 umfasst wieder Stufe 2, aber es kann die Zeit selbst gewählt werden, wann diese Inhalte rezipiert werden sollen. Während auf den Stufen davor die Auswahl nur auf eine Angebotsdimension beschränkt ist, das heißt, es konnte beispielweise nur zwischen verschiedenen Fernsehhalten gewählt werden, aber nicht beispielweise zwischen Fernseh- und Radioinhalten, umfasst Stufe 4 zusätzlich diese Möglichkeit.

Die zweite Kategorie *Grad der Modifikationsmöglichkeiten* bezieht sich darauf, inwiefern der Nutzer einen Inhalt verändern oder auf diesen einwirken kann. Auch hier beginnt Goertz wieder bei der Stufe 0, die keine Modifikation zulässt. Auf Stufe 1 kann der Nutzer die Inhalte leicht modifizieren, indem beispielsweise die Farbe geändert werden kann. Stufe 2 umfasst Medien, in denen in einem geringen Rahmen Inhalte geändert, gelöscht oder ergänzt werden können. Stufe 3 erlaubt Modifikationen in einem größeren Rahmen.

Die *Quantitative Größe des Selektions- und Modifikationsangebots* bildet die dritte Kategorie. Sie baut auf den ersten beiden auf und bezieht sich nun auf die Anzahl der Möglichkeiten, die

---

<sup>278</sup> Vgl. Goertz 2004, S. 105-108.

dem Nutzer zur Verfügung stehen. Denn auch dies hat einen Einfluss. So ist es ein großer Unterschied, ob man zwischen 2 oder 200 Möglichkeiten auswählen kann. In beiden Fällen hat man zwar eine Wahl, doch ist die Größe different. Goetz hat hierfür ebenfalls eine fünfstufige Skala angelegt. Stufe 0 beinhaltet die Formen, die keine Selektionsmöglichkeit erlauben und Stufe 1 umfasst eine Auswahl von 2 bis 10 Alternativen innerhalb einer Selektions- oder Modifikationsdimension. Stufe 2 erhöht die Anzahl auf mehr als 10 Alternativen, zwischen denen der Leser wählen kann. Stufe 3 geht ebenfalls von mehr als 10 Möglichkeiten aus, welche ein Medium bietet, diese sind aber in mehr als zwei Dimensionen im Bereich der Selektion bzw. Modifikation möglich. Ebenso umfasst Stufe 3 solche Formen, die eine beliebige Anzahl von Wahlmöglichkeiten innerhalb einer Dimension anbieten. Stufe 4 umfasst eine freie Auswahl in mehreren Dimensionen. So beinhaltet diese Stufe vor allem Medien, die der Kommunikation dienen, bei denen der Rezipient den Inhalt selbst verfasst.

Die letzte Kategorie *Grad der Linearität/Nicht-Linearität* bezieht sich auf den Einfluss, die der Nutzer für die zeitliche Dimension und die Reihenfolge hat, denn auch hier gibt es große Unterschiede. So hat ein Zuschauer eines Fernsehfilms keinen Einfluss, wann die Sendung anfängt und er kann auch das Tempo nicht selbst bestimmen. Anders ist dies beispielsweise bei einem Buch. Hier kann der Leser selbst auswählen, wann und in welcher Geschwindigkeit er liest. Aber in beiden Fällen hat er keinen Einfluss auf die Abfolge des Inhalts.

Hat der Rezipient keinen Einfluss auf den zeitlichen und inhaltlichen Ablauf wird dies der Stufe 0 zugeordnet. Bei Stufe 1 kann der Nutzer den Ablauf und das Tempo nicht beeinflussen, er kann aber den Inhalt stoppen oder wiederholen, wie es bei einer Kassette oder einem Video der Fall ist. Bei Stufe 2, die Stufe 1 mit einschließt, kann der Nutzer die Rezeptionsgeschwindigkeit an sein eigenes Tempo anpassen. Stufe 3 ist ähnlich wie 2 zu verstehen, nur dass der Nutzer hier einzelne Inhalte auswählt und daher die Reihenfolge bestimmt. Diese Inhalte sind relativ unabhängig voneinander rezipierbar. Goertz nennt hier als Beispiel die Zeitung. Stufe 4 ist wie Stufe 3 zu verstehen, nur dass die einzelnen Inhalte miteinander in Verbindung stehen, wie es beispielsweise in Hypertexten vorkommt.

Abschließend fügt Goertz alle Stufen der einzelnen Kategorien zum Gesamtindex der Interaktivität zusammen, der 15 Stufen aufweist. 0 steht dabei für keine Interaktivität und 15 für eine hohe Interaktivität, wie es beispielsweise bei einer Videokonferenz der Fall ist. Das Kino hingegen ordnet Goertz auf Stufe 0 an. Dabei bezieht er sich immer auf das Interaktivitätspotential.<sup>279</sup>

---

<sup>279</sup> Vgl. ebd., S. 108 -115.

Digitale Literatur als solche in Goertz' Schema einzuordnen, ist aufgrund seiner Vielfältigkeit nicht wirklich möglich und sinnvoll. Für einzelne Projekte dieser Literaturform ist dies aber natürlich denkbar. Auch die Gattung Hypermedialer Fiktionen als solche zu platzieren ist schwierig. Goertz bezieht sich in seinem Modell darauf, welche Möglichkeiten der Interaktivität ein Medium zulässt und nicht auf seine tatsächlichen Ausprägungsformen. Hier lässt sich in Bezug auf Hypermediale Fiktionen anmerken, dass diese Form mehr Interaktivitätspotential aufweist, als tatsächlich genutzt wird, gerade wenn diese auch im WWW vertreten sind. Es ist durchaus möglich, dass der Leser auf Inhalte einwirken und diese verändern kann, indem er beispielsweise die Namen der Figuren eintippt oder andere Inhalte hinzufügt. Meist ist jedoch keine Modifikation möglich und der Leser kann meist nur zwischen Pfaden auswählen, den Inhalt selbst aber nicht ändern. Betrachtet man diese aktuellen Ausprägungsformen so lassen sich Hypermediale Fiktionen wohl bei einem mittleren Wert in Goertz' Skala einordnen, welche von Projekt zu Projekt ein wenig anders sein kann, da die Auswahlmöglichkeiten variieren können. Im Vergleich zum Roman, den Goertz bei einem Wert von 3 einordnet, sind Hypermediale Fiktionen doch deutlich interaktiver.<sup>280</sup> Während der Roman in linearer Form vorliegt und der Leser keine Auswahlmöglichkeiten hat, sondern einen Roman von vorne nach hinten durchliest, sind Hypermediale Fiktionen multilinear angelegt. In solchen Werken kann der Nutzer zwischen Handlungsabläufen auswählen, wobei diese Wahl eingeschränkt ist, aber durchaus vielseitig sein kann. Schlussendlich lässt sich hier aber nochmals festhalten, dass Hypermediale Fiktionen durchaus ein höheres Interaktivitätsniveau aufweisen können.

Abschließend lässt sich zu Hypermedialen Fiktionen bzw. Hyperfictions und Interaktivität sagen, dass man es nach Simanowski mit dem Phänomen der programmierten Interaktivität zu tun hat, die nur in einem eingeschränkten Rahmen möglich ist. Welche Möglichkeiten und Freiheiten dies dem Leser bietet, soll im nächsten Kapitel näher untersucht werden.

### **3.3 Neuer Autor und neuer Leser**

Mit dem Aufkommen hypertextueller Formate im Bereich digitaler Literatur und der damit verbundenen neuen Form von Interaktivität, die sich dem Leser bietet, wurde auch die Frage danach aufgeworfen, wie sich dadurch das Verhältnis von Leser und Autor ändert. Vor allem zu Beginn der Hypertextforschung wurde häufig vom Verschwinden des Autors gesprochen.

---

<sup>280</sup> Vgl. ebd. S. 114.

Man ging davon aus, dass der Autor seine Macht an den Leser verliert.<sup>281</sup> So führte Landow in diesem Zusammenhang den Begriff des *Wreaders* ein, der sich aus den beiden Wörtern *writer* und *reader* zusammensetzt und die neue Funktion des Lesers beschreibt.<sup>282</sup> Er erklärt dazu:

„The particular importance of networked textuality [...] appears when technology transforms reader into reader-authors or ‚wreaders‘, because any contribution, any change in the web created by one reader, quickly becomes available to other readers.“<sup>283</sup>

Unter einem *Wreader* wird also zunächst ein Leser verstanden, der sich am Schreibprozess beteiligt oder, wie Wirth es formuliert, einen „mit-schreibenden Leser[...]“<sup>284</sup>. Diese Idee kann aber nur bedingt auf Hypermediale Fiktionen übertragen werden, da der Leser zwar seinen eigenen Weg wählt, die Inhalte aber nicht selbst schreibt, sondern nur aus vorhandenem Material auswählt, welches ein Autor zur Verfügung gestellt hat. Anders als in anderen offenen Formen von Hypertexten oder Mitschreibeprojekten kann der Leser meist keine eigenen Verknüpfungen oder Inhalte erstellen.<sup>285</sup> Hier setzt auch Simanowski mit seiner Kritik an, wenn er betont, dass in Hypermedialen Fiktionen noch immer ein Autor für den Text verantwortlich ist und somit nicht vom Leser abgelöst wird.<sup>286</sup> Man kann aber durchaus feststellen, dass sich das Verhältnis zwischen Leser und Autor im Gegensatz zu traditioneller Printliteratur gewandelt hat.

Im Folgenden sollen diese Veränderungen aufgezeigt werden. Dabei muss beachtet werden, dass sich dieses Kapitel auf die neue Rollen und die neuen Aufgabe des Autors und Lesers in Hypertext-Literatur, also Hyperfictions und darauf aufbauenden Hypermedialen Fiktionen bezieht und andere Formen digitaler Literatur nicht thematisiert.

---

<sup>281</sup> Vgl. Hartling 2009, S. 9f. sowie Piestrak-Demirezen 2009, S. 68f.

**Anmerkung:** In diesem Zusammenhang wird auch oft vom Tod des Autors gesprochen und dabei auf die Theorien von Roland Barthes und Michel Foucault verwiesen, was in dieser Arbeit jedoch nicht weiter ausgeführt werden soll. Eine ausführliche Analyse dazu findet sich bei Simanowski 2002b.

<sup>282</sup> Vgl. Landow, George P. (1994): What's a Critic to Do? Critical Theory in the Age of Hypertext. In: Landow, George P. (Hg.) (1994): *Hyper/Text/Theory*. Baltimore, S. 1–48. Hier S. 14.

<sup>283</sup> Ebd., S. 14.

<sup>284</sup> Wirth, Uwe (1999): Wen kümmert's, wer spinnt? Gedanken zum Lesen und Schreiben im Hypertext. In: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999): *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur*. Frankfurt am Main/Basel, S. 29–42. Hier: S. 31.

<sup>285</sup> Vgl. Yoo 2007, S. 69f.

<sup>286</sup> Vgl. Simanowski 2004, S. 192f.

### 3.3.1 Der Autor in Hypermedialen Fiktionen

Dass der Autor in Hypermedialen Fiktionen noch vorhanden ist, aber eine veränderte Rolle eingenommen hat, darin ist man sich in der Forschung mittlerweile einig. Dies machen auch Schmidt-Bergmann und Liesegang deutlich, wenn sie schreiben:

„Die einheitsstiftende Rolle des Autors überträgt sich auf den Leser, der im Hypertext durch eigene Entscheidung eine Textfolge kombiniert und eine kohärente Verbindung der Textfragmente herstellen muss. Selbst wenn dies einen Wandel in der Beziehung von Autor und Leser bedeutet, ist daraus nicht das Ende der Autorschaft zu schließen. Wer die Verknüpfungs- und Wahlmöglichkeiten des Hypertextes mit einer neu gewonnenen ‚Freiheit des Leser‘ gleichsetzt, übersieht, dass es weiterhin der Autor ist, der Verknüpfungspfade setzt.“<sup>287</sup>

Auch Hypermediale Fiktionen besitzen also noch einen Autor, der ein Werk einem Leser zur Verfügung stellt. Er setzt die Wege, die der Leser beschreiten kann, und wählt somit aus, welche Teile einer Geschichte es gibt. Jedoch verliert er in Hypermedialen Fiktionen ein wenig Macht, da er, aufgrund der Non-Linearität bzw. Multilinearität der Werke, nicht eindeutig bestimmen kann, welchen Pfad der Leser wählt und in welcher exakten Reihenfolge er die Geschichte durchläuft. Der Autor büßt so, wie Simanowski anführt, an Kontrolle ein:

„Es stimmt, dass er [der Autor] es ist, der die Links setzt, aber es stimmt auch, dass er die Navigationsvarianten, die sich daraus ergeben, nicht mehr überblicken kann. [...] Die Interaktivität zwischen Leser und Text geht hier in der Tat einher mit dem Tod des Autors als Kontrolleur des von ihm ermöglichten Textes.“<sup>288</sup>

Wie Simanowski hier nochmals deutlich macht, verschwindet der Autor nicht als solcher, aber er verliert an Macht. Hier muss natürlich beachtet werden, dass dieser Machtverlust sehr unterschiedlich sein kann, da es darauf ankommt, wie viele Wahlmöglichkeiten der Autor dem Leser zu Verfügung stellt, bzw. in welchem Maße er bereit ist, etwas von seiner Kontrollmacht abzugeben und diese Macht in der Form von Wahlfreiheit auf den Leser zu übertragen. Wie im Zitat ebenfalls deutlich wird, geht Simanowski davon aus, dass der Autor keinen Überblick mehr über die vollständigen Wahlmöglichkeiten hat. Piestrak-Demirezen sieht dies anders und erklärt, dass der Autor zumeist eine solche Übersicht über sein Werk besitzt, sodass er jegliche Rezeptionsvorgänge überschauen kann.<sup>289</sup> Auch hier wird die Anzahl der möglichen Kombinationsmöglichkeiten den Ausschlag geben, ob dies tatsächlich der Fall ist.

---

<sup>287</sup> Schmidt-Bergmann/Liesegang 2001b, S. 15f.

<sup>288</sup> Simanowski 2004, S. 193.

<sup>289</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 69.

Trotz Nicht-Linearität und den damit verbundenen verschiedenen Wahlmöglichkeiten, die der Autor dem Leser zur Verfügung stellt, kann der Autor doch in einem gewissen Maße über sein Werk verfügen und den Rezeptionsvorgang lenken: Indem er beispielweise konditionale Links setzt, kann er bestimmen, zu welcher Zeit der Leser eine bestimmte Lexie wählen kann, bzw. wann bestimmte Links erscheinen und was der Nutzer davor schon gelesen haben muss, damit dies passiert. Zeitliche Programmierung ermöglicht dem Autor, dass er dem Leser eine Frequenz präsentiert, die dieser nicht stoppen oder anderweitig beeinflussen kann.<sup>290</sup> Hier kann er sich ein wenig seiner Kontrollmacht zurückholen und über den Rezeptionsvorgang bestimmen.

Hartling nennt dies eine *genialistische Autorschaft*. Es handelt sich hierbei um eine starke Autorschaft, ähnlich wie in der traditionellen Printliteratur, da die Interaktivität in Hypermedialen Fiktionen auf einen Rahmen beschränkt ist, den der Autor vorgibt.<sup>291</sup> Dass ein Autor noch vorhanden ist, zeigt sich auch daran, dass Hypermediale Fiktionen nicht anonym verfasst werden und ihnen so zumeist eindeutig der Autor zugeordnet werden kann.<sup>292</sup>

Neben dem Machtverlust haben sich aber auch die Produktionsbedingungen für den Autor gewandelt. So ist er nicht mehr nur für den Inhalt der Geschichte zuständig, sondern muss sich auch Gedanken über die Programmierung machen. Es stellt sich beispielsweise die Frage danach, wo und wann Links verwendet werden sollten.<sup>293</sup> Ebenso muss sich der Autor damit beschäftigen, wie und in welchem Maß der Leser beteiligt werden soll und welche digitalen Inszenierungsmöglichkeiten eingesetzt werden.<sup>294</sup> Piestrak-Demirezen macht deutlich, dass sich diese Schaffensarbeit daher von der eines Print-Autors unterscheidet:

„Die Entwicklung Digitaler Literatur-Projekte hat, den Autoren selbst zufolge, nur noch wenig mit der Schreibe eines herkömmlichen, für den Druck bestimmten literarischen Textes zu tun. Sie gleicht eher architektonischen Entwürfen, welche jedes inhaltliche und technische Element genau vorplanen müssen.“<sup>295</sup>

Damit nicht alle Aspekte von einer Person übernommen werden müssen, gibt es teilweise Autorenteam, welche sich die verschiedenen Aufgaben teilen. Jedoch scheint die Anzahl der

---

<sup>290</sup> Vgl. Schmidt-Bergmann/Liesegang 2001b, S. 16.

<sup>291</sup> Vgl. Hartling 2009, S. 263f.

<sup>292</sup> Vgl. Schmidt-Bergmann/Liesegang 2001b, S. 16.

<sup>293</sup> Vgl. Wenz, Karin (2001): Eine Lese(r)reise: Moving text into e-space. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 43–53. Hier: S. 44.

<sup>294</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 166.

<sup>295</sup> Ebd., S. 166.



allein arbeitenden Autoren zu überwiegen. Dafür müssen diese aber gewisse technische Kenntnisse besitzen.<sup>296</sup>

Neben den veränderten Produktionsbedingungen hat sich auch die Distribution der Werke gewandelt. Durch die neuen Publikationswege des World Wide Web bietet sich den Autoren digitaler Literatur die Möglichkeit ihre Werke selbst zu veröffentlichen. Sie sind daher nicht auf traditionelle Vertriebswege angewiesen und können unabhängig von Institutionen agieren, was ihnen zum einen zu einer größeren künstlerischen Freiheit verhilft, andererseits ergibt sich im Internet ein anderes Problem. Nur wenige Autoren digitaler Literatur können von diesen Arbeiten leben, da nur wenige Personen bereit sind, im Internet für künstlerische Produkte zu zahlen und so sind die Werke auch meist kostenlos rezipierbar. Um dem Problem entgegen zu wirken, gibt es teilweise Förderungsmittel für solche Projekte, die sich aber noch im Aufbau befinden.<sup>297</sup> Einige Autoren versuchen auch ihre Werke auf CD-ROM zu verkaufen. Ein typisches Beispiel, wo solche Werke gekauft werden können, ist der Eastgate Verlag, bei welchem beispielsweise auch die Hyperfiction *Afternoon, a story* von Michael Joyce zu kaufen ist.<sup>298</sup>

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich die Aufgabe des Autors gewandelt hat. Suter und Böhler sprechen in diesem Zusammenhang vom Autor als *Bereitsteller* und erklären, dass „[m]an [...] von ihm keine abgeschlossenen Fiktionen mehr [erwartet], sondern eine große Fülle von gegliederten Materialien und Beziehungen [...]“<sup>299</sup>. Diese sollen vom Leser selbst zusammengestellt und in einen narrativen Kontext gebracht werden.<sup>300</sup> Wie sich dadurch die Rolle des Lesers wandelt, soll im folgenden Kapitel ausgearbeitet werden.

### 3.3.2 Der Leser in Hypermedialen Fiktionen

Wenn sich die Rolle des Autors und damit seine Aufgaben verändert haben, wie im vorigen Kapitel deutlich wurde, stellt sich damit auch die Frage, wie sich diese Veränderung auf den Leser und dessen Funktion auswirkt. In Hypermedialen Fiktionen hat man es tatsächlich mit einem neuen Lesevorgang zu tun, der sich von alten und vertrauten Lesemustern unterscheidet.

---

<sup>296</sup> Vgl. ebd., S. 69-77.

<sup>297</sup> Vgl. Hartling, 2009, S. 232-247.

<sup>298</sup> Vgl. Eastgate Verlag (2011): Hypertext Fiction. Online verfügbar unter <http://www.eastgate.com/catalog/Fiction.html> [07.09.2012].

<sup>299</sup> Suter/Böhler 1999a, S. 19.

<sup>300</sup> Vgl. ebd., S.19f.

det.<sup>301</sup> Solche Veränderungen macht Wingert in seinem Aufsatz *Kann man Hypertexte lesen?* deutlich. So bekommt der Leser von Hypertexten zunächst nur kleine Textteile zu Gesicht, wodurch er kein Gefühl für die Gesamtmenge des Werkes entwickeln kann. Das Werk verliert seine Räumlichkeit, welche hier in eine zeitliche Struktur umgewandelt wurde. Zweitens werden durch Links immer neue Lexien miteinander verbunden und das Lesen wird dadurch sprunghaft. Wie Wingert formuliert, verändert dies auch die Aufmerksamkeitsstruktur des Lesers. Drittens muss sich der Leser in Hypertexten den Inhalt zusammensuchen und kann dabei mögliche Inhalte verpassen, was bei einem Buch nicht der Fall ist. So führt Wingert auch an, dass man Bücher im Gegensatz zu Hypertexten besser überfliegen oder querlesen kann. Als vierte Veränderung nennt er, dass im Hypertext ein Metalesen notwendig ist. Der Leser muss überlegen, wohin ein Link führen kann, und die Hinweise darauf deuten. Eine weitere neue Erfahrung bietet die Intermedialität von Hypertexten. Im Gegensatz zum Buch gibt es hier auch Ton und bewegtes Bildmaterial. Diese Gesamtkomposition muss vom Leser verarbeitet werden. Sechstens wird das Lesen mit motorischen Bewegungen des Lesers verknüpft, er muss beispielsweise Links aktivieren und erhält so spielerisches Potenzial. Als letztes nennt Wingert, dass der Text einen Ereignischarakter erhält.<sup>302</sup>

Man kann also deutlich eine Veränderung vom digitalen zum klassischen Lesen ausmachen, welches nun in viel höherem Maße eine Mitarbeit des Lesers fordert.<sup>303</sup> Diese kann in unterschiedlicher Art und Größe gefordert werden. Für diese Beschränkungen oder Freiheiten ist jedoch wieder der Autor zuständig. Vor allem die Multilinearität oder Nicht-Linearität der hypertextbasierten Literatur, wobei hier anzumerken ist, dass der Lektürevorgang selbst linear verläuft, da der Leser immer nur den einen, von ihm selbst gewählten Weg durch die Geschichte präsentiert bekommt, fordert vom Leser aktives Mitwirken.<sup>304</sup>

Der Leser von Hypermedialen Fiktionen wird daher häufig als Steuermann oder Navigator bezeichnet, da er sich seine Route selbst aussucht. Die einzelnen Leser werden hier unterschiedliche Wege einschlagen und so entstehen ebenfalls unterschiedliche Geschichten.<sup>305</sup>

Wingert hingegen vergleicht das Lesen im Hypertext mit dem Spurenlesen eines Jägers im Wald,<sup>306</sup> woran Wirth Kritik übt. Er erklärt:

---

<sup>301</sup> Vgl. ebd., S. 16.

<sup>302</sup> Wingert 1996, S. 201ff.

<sup>303</sup> Suter/Böhler 1999a, S. 18.

<sup>304</sup> Vgl. Bachleitner 2002, S. 247.

<sup>305</sup> Vgl. ebd., S. 248f. sowie Suter/Böhler 1999a, S. 19.

<sup>306</sup> Vgl. Wingert 1996, S. 187-190.

„Links sind keine Abdrücke unschuldiger Tiere (wie Wingert in seinem Aufsatz behauptet), sondern absichtsvoll von einem Autor oder Herausgeber »vorgeschriebene Verweise«.“<sup>307</sup>

Wirth selbst bezeichnet den Leser dagegen als Detektiv, der nach dem Modell des abduktiven Lesens verfährt. Das bedeutet, dass der Leser zwischen den einzelnen Textteilen einen logischen Zusammenhang herstellen muss. Er kombiniert diese miteinander und erzeugt Sinn, indem er schlüssige Verbindungen zwischen den einzelnen Segmenten herstellt.<sup>308</sup> Die Links sind in diesem Zusammenhang, wie Karin Wenz anführt, zunächst als *und*-Verknüpfung zu verstehen, die verschiedene Lexien miteinander verbinden. Die eigentliche Interpretation des Zusammenhangs wird an den Leser übergeben.<sup>309</sup> Wie leicht oder schwer es dem Leser fällt einen Sinnzusammenhang herzustellen, hängt dabei von der Gestaltung des jeweiligen Hypertexts ab.

Wie deutlich wurde, ist das Lesen selbst sprunghaft. Der Leser hangelt sich mithilfe von Links von Lexie zu Lexie und stellt logische Verbindungen her. Die Auswahlmöglichkeiten, die dem Leser zur Verfügung stehen, sind zum einen als Freiheit des Lesers zu sehen, der selbst festlegen kann, welchem Link er folgen möchte. Andererseits kann diese Auswahl auch als eine Pflicht verstanden werden, da der Leser auswählen muss. Dies tut er aber zumeist nur in dem vom Autor vorgegebenen Rahmen.<sup>310</sup> Wie Wenz anführt, ist die Freiheit des Lesers in diesem Zusammenhang in Hypermedialen Fiktionen stärker eingeschränkt als in traditioneller Printliteratur:

„Es handelt sich [...] um eine kontrollierte Textumgebung, die den Leser zum Teil stärker gängelt, als dies gedruckte Texte tun, denn in gedruckten Texten kann ich blättern und einige Seiten frei überspringen. Im Hypertext hingegen folge ich strikt der Programmierung der Links. Ich habe zwar eine Auswahl, kann aber nicht ohne weiteres [sic!] frei entscheiden, wo genau ich weiterlesen möchte.“<sup>311</sup>

So wird erkennbar, dass die viel thematisierte Freiheit des Lesers im Hypertext zwei Seiten hat. Dieser kann einerseits wählen, ist aber auch an die Vorgaben des Autors gebunden. Die Aufgabe des Lesers ist das Weiterklicken und Kombinieren der Textteile, doch meist weiß er nicht, wohin ihn ein Link führen wird. Hierin steckt auch eine Gefahr von Hypermedialen Fiktionen. Die Texte sind für den Leser häufig nicht überschaubar. Sie besitzen meist kein

---

<sup>307</sup> Wirth, Uwe (1997): Literatur im Internet. Oder: Wen kümmert's, wer liest? In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hg.) (1997): Mythos Internet. Frankfurt am Main, S. 319–337. Hier: S. 327.

<sup>308</sup> Wirth 1999, S. 33–36.

<sup>309</sup> Vgl. Wenz 2001, S. 47.

<sup>310</sup> Vgl. Suter 2005a sowie Wirth, 1999, S. 32.

<sup>311</sup> Wenz 2001, S. 44.

Inhaltsverzeichnis oder andere Orientierungshinweise, sodass der Leser keinen Überblick mehr über das Gesamtwerk hat.<sup>312</sup> Das Phänomen des Lost in Hyperspace, das schon in Kapitel 3.1.2 *Die Struktur des Hypertexts* vorgestellt wurde, kann so, statt Lust am Lesen und Neugierde zu fördern, Orientierungslosigkeit und Unzufriedenheit erzeugen.<sup>313</sup> Wie Dirk Schröder anführt, kann dies dazu führen, dass der Leser einfach nur weiterklickt, was Langeweile zur Folge haben kann:

„Der Leser digitaler Literatur blättert keine Buchseiten um. Er klickt. Dann geht es weiter. Aber wohin? Folgt eine Illustration? Darf man dem Autor eine Nachricht zukommen lassen? Wird etwas erklärt? Ist der Text gar schon zu Ende? Wie die Detailansicht einer fraktalen Grafik findet sich die vielbeschworene Orientierungslosigkeit des Internet (»Lost in Cyberspace«) auch in so manchem Werk digitaler Literatur wieder. Der verlorene Leser ist wirklich verloren, er gibt auf. Klick und Weg. Gegen die Langeweile der »Klickeratur« steht die Hypertextkomposition: die Strukturierung der Texteinheiten zu einem Mehrwert des Nichtlinearen.“<sup>314</sup>

Es ist demnach von zentraler Bedeutung, dem Leser eine klare Struktur zu bieten, damit dieser die Lektüre nicht abbricht. Jedoch kann der Autor in Hypermedialen Fiktionen durchaus auch in einem gewissen Maß mit diesem Gefühl der Orientierungslosigkeit spielen.<sup>315</sup> Bernstein schreibt dazu:

„If hypertext is intrinsically disorienting, why have artists felt the need to develop such a diverse range of techniques to achieve it? If hypertext disorientation is undesirable, why have so many writers worked so hard to promote it? Indeed, a degree of [sic] disorientation, deliberately and thoughtfully controlled and guided, can be a powerful tool for writers.“<sup>316</sup>

An dieser Stelle zeigt sich deutlich, dass in Hypermedialen Fiktionen durchaus ein Autor von Nöten ist, der das Ganze ordnet, damit der Leser auch Sinn stiften kann. So lässt sich abschließend zusammenfassen, dass sich mit dem Aufkommen Hyperfiktionaler Formate die Rollen des Autors und Lesers gewandelt haben. Jedoch wurde der Autor nicht vom schreibenden Leser abgelöst, sondern hat neue Funktionen dazugewonnen und dafür andere eingebüßt. Auch der Leser ist nicht völlig frei in seiner Auswahl, sondern ist an die Vorgaben des Werkes gebunden. Wie Simanowski schreibt, findet

---

<sup>312</sup> Vgl. Suter/Böhler 1999a, S. 16.

<sup>313</sup> Vgl. Bachleitner 2002, S. 251.

<sup>314</sup> Schröder 1999, S. 50.

<sup>315</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 102.

<sup>316</sup> Bernstein, Mark (1991): *The Navigation Problem Reconsidered*. In: Berk, Emily/Devlin, Joseph (Hg.) (1991): *Hypertext/Hypermedia Handbook*. New York, S. 285-297. Hier: S. 293 zitiert nach Wingert 1996, S. 215.

„[d]ie wirkliche Befreiung des Lesers [...] nicht im Hypertext statt, sondern in Mitschreibeprojekten, die wirkliche Schwächung des Autors in digitalen Spielformen der kombinatorischen und aleatorischen Dichtung.“<sup>317</sup>

Nachdem im Vorangegangenen nun der Hypertext, der Begriff Interaktivität und die damit verbundenen neuen Rollen von Autor und Leser geklärt wurden, soll im nachfolgenden Kapitel ein weiteres zentrales Merkmal Hypermedialer Fiktionen, die Intermedialität, näher erläutert werden.

### 3.4 Intermedialität

Intermedialität und Multimedialität werden häufig als zentrales Merkmal digitaler Literatur genannt. Vor allem bei den in dieser Arbeit zu untersuchenden Hypermedialen Fiktionen steht diese Eigenschaft im Vordergrund. Wie in Kapitel 2.4 *Merkmale digitaler Literatur* beschrieben, nutzen Suter und Simanowski den Begriff Intermedialität, während Winko und Piestrak-Demirezen von Multimedialität bzw. von Hypermedialität (als Verbindung von Hypertext und Multimedialität) sprechen. Dies ist dem Umstand zu schulden, dass die Termini oft nicht trennscharf voneinander unterschieden werden.<sup>318</sup> Das folgende Kapitel wird sich dieser Unterscheidung widmen und darlegen, warum in dieser Arbeit dem Begriff Intermedialität der Vorzug gegeben wird. Anschließend wird der Begriff näher erläutert.

Ein häufig angeführtes Kriterium zur Unterscheidung der beiden ist, dass Multimedialität ein Nebeneinander darstellt, während es sich bei Intermedialität um ein Zusammenwirken mehrerer Medien handelt.<sup>319</sup> Dies macht auch Müller deutlich, wenn er erklärt:

„Ein mediales Produkt wird dann *inter*-medial, wenn es das *multi*-mediale Nebeneinander medialer Zitate und Elemente in ein konzeptionelles Miteinander überführt, dessen (ästhetische) Brechung und Verwerfung neue Dimensionen des Erlebens und Erfahrens eröffnen.“<sup>320</sup>

Simanowski kritisiert diesen Trennungsversuch zwar, da es kein klares Unterscheidungskriterium gibt, wann ein Nebeneinander zu einem Miteinander wird, spricht sich dann aber dennoch selbst für den Begriff der Intermedialität aus, um das Zusammenspiel der Medien her-

---

<sup>317</sup> Simanowski 2001a, S. 11.

<sup>318</sup> Vgl. Heibach 2003, S. 93.

<sup>319</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 16.

<sup>320</sup> Müller, Jürgen E. (1998): Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte. In: Helbig, Jörg (Hg.) (1998): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Berlin, S. 31–40. Hier: S. 31f.

vorzuheben.<sup>321</sup> Auch in dieser Arbeit soll daher der Begriff Intermedialität genutzt werden, um dieses Miteinander der unterschiedlichen Medien, wie es in Hypermedialen Fiktionen vorkommt, in den Vordergrund zu stellen. Damit deutlich wird, was mit diesem Miteinander gemeint ist und da es sich bei Intermedialität um einen komplexen Begriff handelt, muss im Folgenden noch näher darauf eingegangen werden.

Der Begriff Intermedialität ist in den 90er Jahren zu einem zentralen Schlüsselbegriff geworden.<sup>322</sup> Medien sollen nicht mehr getrennt voneinander betrachtet werden sondern in ihrer gegenseitigen Bezugnahme.<sup>323</sup> Prinzipiell versteht man unter Intermedialität, wie Werner Wolf es formuliert,

„das Überschreiten von Grenzen zwischen konventionell als distinkt angesehenen Kommunikationsmedien, wobei solches Überschreiten sowohl *innerhalb* von einzelnen Werken oder Zeichenkomplexen als auch *zwischen* solchen vorkommen kann.“<sup>324</sup>

Durch die Verbindung zwischen den einzelnen Medien sollen die eigenen Möglichkeiten erweitert und somit ein Mehrwert geschaffen werden.<sup>325</sup> Hierbei gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie Medien miteinander in Bezug gesetzt werden. Zwei Modelle, die versuchen, die verschiedenen Formen der Intermedialität zu gliedern, finden sich bei Rajewsky<sup>326</sup> und Wolf.<sup>327</sup> Diese sollen im Folgenden dargelegt werden.

Intermedialität ist, wie Rajewsky deutlich macht, als ein Oberbegriff „für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene“<sup>328</sup> zu verstehen. In ihrem Werk *Intermedialität* versucht sie den Begriff und seine verschiedenen Ausprägungen darzulegen. Dabei unterscheidet sie zunächst zwischen *Intermedialität*, *Intramedialität* und *Transmedialität*. Während *Intermedialität* über die Mediengrenzen hinausgeht, bleibt *Intramedialität* innerhalb dieser Grenzen. Dazu zählen solchen Formen, in denen beispielsweise ein Film auf einen anderen Film anspielt. Der Verweis bleibt innerhalb derselben Medienform. Neben diese beiden Begriffe setzt sie noch den Begriff *Transmedialität*, welcher sich auf Phänomene bezieht, die in

---

<sup>321</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 16ff.

<sup>322</sup> Vgl. Yoo 2007, S. 152.

<sup>323</sup> Vgl. Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen/Basel, S. 1.

<sup>324</sup> Vgl. Wolf, Werner (2002): *Intermedialität: Ein weites Feld und eine Herausforderung für die Literaturwissenschaft*. In: Foltinek, Herbert/Leitgeb, Christoph (Hg.) (2002): *Literaturwissenschaft: intermedial – interdisziplinär*. Wien, S. 163–192. Hier: S. 167.

<sup>325</sup> Vgl. Wirth, Uwe (2007): *Intermedialität*. In: Anz, Thomas (Hg.) (2007): *Handbuch Literaturwissenschaft. Band 1 Gegenstände und Grundbegriffe*. Stuttgart/Weimar, S. 254–264. Hier: S. 254ff.

<sup>326</sup> Vgl. Rajewsky 2002.

<sup>327</sup> Vgl. Wolf 2002.

<sup>328</sup> Rajewsky 2002, S. 12.

unterschiedlichen Medien aufgegriffen werden, aber keinem Ursprungsmedium zugeordnet werden können. Sie sind daher medienunspezifisch. Als Beispiel nennt sie das Aufgreifen mythischer Stoffe in unterschiedlichen Medien oder die Form der Parodie, die in allen Medien genutzt wird und nicht an ein bestimmtes Medium gebunden ist.<sup>329</sup>

Auch Wolf unterscheidet, wie Rajewsky, zwischen Intramedialität und Intermedialität. Der Begriff Transmedialität hingegen wird bei ihm dem Begriff der Intermedialität untergeordnet. Als Dachbegriff für seine Gliederung von Intermedialität wählt Wolf *Intermedialität im weiten Sinne*, welchen er in eine *werkübergreifende* und *werkinterne Intermedialität* unterteilt (die werkinterne Intermedialität bezeichnet Wolf auch als Intermedialität im engen Sinne). Bei beiden Unterformen geht es um das Überschreiten von Mediengrenzen. Während jedoch bei werkinterner Intermedialität die medialen Bezugnahmen innerhalb des Werkes erkennbar sind und diese so zur Generierung der inhaltlichen Bedeutung beitragen, ist dies bei der werkübergreifenden Intermedialität nur im Vergleich mit anderen Medien möglich.<sup>330</sup> Der werkübergreifenden Intermedialität ordnet Wolf, den eben schon genannten Begriff der Transmedialität unter, den er wie Rajewsky als „medienunspezifische Phänomene [bezeichnet], die gerade deshalb in mehreren Medien auftreten und insofern indirekte Beziehungen zwischen ihnen stiften können.“<sup>331</sup>

Neben der Transmedialität nennt er als zweiten Unterpunkt der werkübergreifenden Intermedialität die *intermediale Transposition*. Anders als bei der Transmedialität gibt es hier ein Postmedium, welches sich eines Werkes eines Prämediums bedient und dies im eigenen Medium umsetzt. Ein typisches Beispiel ist die Literaturverfilmung. Es handelt sich also um die Überführung eines Werkes von einem Medium in ein anderes. Die Übersetzung kann sich sowohl auf Inhalt als auch auf die formalen Aspekte beziehen. Für die inhaltliche Ebene und deren Deutung ist es nicht wichtig, dass es sich hier um eine Form von Intermedialität handelt.<sup>332</sup>

Auch für Rajewsky zählt die intermediale Transposition zu einer Unterform der Intermedialität, auch wenn diese bei ihr den Namen *Medienwechsel* trägt. Daneben unterscheidet sie noch innerhalb von Intermedialität die Formen der *Medienkombination* und der *intermedialen Bezüge*.<sup>333</sup> Auch hier lässt sich wieder eine Parallele zu Wolf erkennen, bei dem sich diese beiden Formen unter dem Punkt werkinterne Intermedialität anordnen. Anders als Rajewsky spricht er nicht von intermedialen Bezügen sondern von *intermedialen Referenzen*. Ebenfalls

---

<sup>329</sup> Vgl. ebd., S. 12f.

<sup>330</sup> Vgl. Wolf 2002, S. 165-177.

<sup>331</sup> Ebd., S. 170.

<sup>332</sup> Vgl. ebd., S.171f.

<sup>333</sup> Vgl. Rajewsky 2002, S. 15-18.

stellt die Medienkombination bei ihm nur einen Unterpunkt dar, der sich unter dem Begriff *Plurimedialität* anordnet und welchem hier noch der Terminus *Medienmischung* gegenübersteht.<sup>334</sup> Dennoch meinen beide Autoren dieselben Phänomene, die im Folgenden dargelegt werden sollen. Rajewsky bezeichnet Medienkombination „als ein mediales Zusammenspiel“<sup>335</sup> und nennt in diesem Zusammenhang auch die Begriffe *Multimedialität*, *Medien-Fusion* und *Plurimedialität*, was wiederum zeigt, dass sie und Wolf nur eine andere Strukturierung der Begriffe vornehmen.<sup>336</sup> Plurimedialität und Medienkombination beziehen sich darauf, dass mehrere Medien innerhalb eines Mediums miteinander verknüpft werden, wie dies beispielsweise bei illustrierten Büchern oder den Hypermedialen Fiktionen der Fall ist. Die einzelnen Medien sind noch als solche erkennbar und tragen aber alle durch ihre Eigenschaften und ihr Zusammenwirken zur Bedeutungsgenerierung bei.<sup>337</sup> Dieses Zusammenspiel kann soweit verschmelzen, dass sich daraus neue, eigenständige Medien entwickeln. Ein Beispiel für ein solches Phänomen, welches von Wolf als Medienmischung bezeichnet wird, ist der Tonfilm.<sup>338</sup> Die Trennung zwischen Medienkombination und Mischung ist jedoch fließend zu sehen.

Die Kategorie Intermediale Bezüge (nach Rajewsky) oder Intermediale Referenz (nach Wolf) meint, dass sich ein Werk auf ein bestimmtes Werk eines anderen Mediums oder die spezifischen Merkmale eines anderen Mediums bezieht, dabei ist dieses Fremdmedium nicht selbst anwesend, sondern es wird nur darauf referenziert,<sup>339</sup> was Rajewsky wie folgt zusammenfasst:

„[Es] werden Elemente und/oder Strukturen eines anderen, konventionell als distinkt wahrgenommenen Mediums mit den eigenen, medienspezifischen Mitteln thematisiert, simuliert oder, soweit möglich, reproduziert.“<sup>340</sup>

Wie Rajewsky in diesem Zitat deutlich macht, gibt es auch hier unterschiedliche Abstufungen der intermedialen Bezüge, die Wolf in *explizite* und *implizite Referenz* unterscheidet. Unter explizite Referenz versteht er, dass ein Medium ein anderes Medium an sich oder ein einzelnes Werk eines anderen Mediums erwähnt oder thematisiert, ohne dabei die Medienspezifik des anderen Mediums zu imitieren. Darunter fällt beispielweise die Nennung eines Bildes oder eines Films im Roman. Demgegenüber steht die implizite Referenz, welche die Nachahmung medienspezifischer Merkmale eines Medium in einem anderen Medium bezeich-

---

<sup>334</sup> Wolf 2002, 172-177.

<sup>335</sup> Rajewsky 2002, S. 15.

<sup>336</sup> Vgl. ebd., S. 15 sowie Wolf 2002, S. 172f.

<sup>337</sup> Vgl. Rajewsky 2002, S. 15.

<sup>338</sup> Vgl. Wolf, 2002 S. 172f.

<sup>339</sup> Vgl. ebd., S. 174f. sowie Rajewsky 2002, S. 16f.

<sup>340</sup> Rajewsky 2002, S. 17.



net.<sup>341</sup> Dazu zählt beispielsweise, wie Rajewsky anführt, eine filmische Schreibweise in der Literatur, welche sich Techniken des Films bedient und diese auf das eigene Medium anwendet.<sup>342</sup>

Die Darstellung der Modelle von Wolf und Rajewsky machen deutlich, dass es sich bei Intermedialität um ein komplexes Forschungsfeld handelt, in dem sich verschiedene Formen des medialen Zusammenspiels anordnen lassen. Im Folgenden soll, damit es zu keiner Verwechslung kommt und ein einheitliches Verständnis der Begriffe vorliegt, die Klassifizierung von Rajewsky verwendet werden. Abschließend ist noch zu den beiden Modellen der Intermedialität zu betonen, dass die drei Formen Medienwechsel, Medienkombination und intermediale Bezüge sich nicht gegenseitig ausschließen und durchaus gemeinsam auftreten können.<sup>343</sup>

Wirth hingegen ordnet diese Kategorien hierarchisch an. Seine vierstufige Skala beginnt er auf Stufe Null mit der Thematisierung eines Mediums in einem anderen oder, wie Wolf es nennt, mit der expliziten Intermedialität. Stufe Eins umfasst die Form des Medienwechsels und Stufe Zwei die Medienkombination. Auf Stufe Drei ist die zweite Form (bei Wolf implizite Intermedialität) der intermedialen Bezüge angesiedelt, also die Imitation spezifischer Merkmale eines anderen Mediums.<sup>344</sup>

Wenn in den Merkmalsbeschreibungen digitaler Literatur von Intermedialität gesprochen wird, beziehen sich die Autoren dabei auf die Form der Medienkombination. Daher ist für die vorliegende Forschungsarbeit vor allem diese Form der Intermedialität von Bedeutung. Auch in Hypermedialen Fiktionen werden Bild und Text und teilweise auch Ton miteinander verknüpft, wodurch ein mediales Zusammenwirken entsteht. Wie Rajewsky zeigt, entsteht dadurch eine neue Dynamik, die es zu untersuchen gilt. Welche Medien werden wie miteinander verknüpft und welche Funktionen der Bedeutungsgenerierung nehmen sie damit ein?<sup>345</sup> Natürlich können in Hypermedialen Fiktionen auch die beiden anderen Formen vorkommen. Bevor die in dieser Arbeit durchgeführte Fallanalyse dargestellt wird, beschäftigt sich das nächste Kapitel zunächst damit, wie in Hypermedialen Fiktionen eine Erzählung konstruiert werden kann.

---

<sup>341</sup> Vgl. Wolf 2002, S. 174ff.

<sup>342</sup> Vgl. Rajewsky 2002, S. 16f.

<sup>343</sup> Vgl. ebd., S. 17f.

<sup>344</sup> Vgl. Wirth 2007, S. 262f.

<sup>345</sup> Vgl. Rajewsky 2002, S. 18-22.

### 3.5 Konstruktion einer Erzählung in Hypermedialen Fiktionen

Das Ziel der Autoren von Hypermedialen Fiktionen ist, wie Simanowski betont, weiterhin das Erzählen – auch wenn dies dort mit anderen Mitteln, wie der Hypertextstruktur, der interaktiven Einbeziehung der Leser, der Kombination mehrerer Medien und den neuen Möglichkeiten der Inszenierung geschieht als es in traditioneller Literatur der Fall ist.<sup>346</sup> So schreibt er:

„Natürlich gestalten sich Plotaufbau und Figurenentwicklung anders, wenn eine nichtlineare Struktur zugrunde liegt. Solange es Plot und Figuren weiterhin gibt, sind die Fragen danach jedoch weiterhin zu stellen.“<sup>347</sup>

Der folgende Abschnitt möchte sich näher damit beschäftigen, wie das neue Erzählen in Hypermedialen Fiktionen aufgebaut ist. Zentral dafür sind vor allem die Struktur und die Links, aber auch der Einsatz und die Kombination verschiedener Medien. Zunächst ist aber noch zu klären, wann von einem narrativen Werk gesprochen werden kann. Marie-Laure Ryan definiert das wie folgt:

„[A] narrative text is one that brings a world to the mind (setting) and populates it with intelligent agents (characters). These agents participate in actions and happenings (events, plot), which cause global changes in the narrative world. Narrative is thus a mental representation of causally connected states and events that captures a segment in the history of a world and its members.“<sup>348</sup>

Für Genette hingegen reicht als Mindestvoraussetzung für eine Erzählung aus, dass ein Ereignis oder eine Handlung vorliegt. Sobald es ein Vorher und ein Nachher gibt, handelt es sich um eine Geschichte. Hierfür kann schon ein einziger Satz ausreichen.<sup>349</sup> Betrachtet man nun Genettes und Ryans Ausführungen, lässt sich festhalten, dass in einer Erzählung ein Ereignis beschrieben wird. Darin gibt es meist handelnde Personen, die in Aktion treten. Auch in Hypermedialen Fiktionen hat man es also mit einer Erzählung zu tun, sobald dort ein Ereignis dargestellt wird. Anders als dem Romanautor stehen dem Autor Hypermedialer Fiktionen jedoch andere Mittel zur Verfügung.

Da der Text in Hypermedialen Fiktionen im digitalen Medium vorliegt, muss dieser selbst nicht statisch angeordnet sein, sondern kann inszeniert und dynamisch in Szene gesetzt werden. Es entsteht dadurch, wie Piestrak-Demirezen anführt, auch eine neue Ebene:

---

<sup>346</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 71.

<sup>347</sup> Ebd., S. 72.

<sup>348</sup> Ryan, Marie-Laure (2004): Will New Media Produce New Narratives? In: Ryan, Marie-Laure (Hg.) (2004): Narrative across Media. The languages of storytelling. Lincoln, S. 337–359. Hier: S. 337.

<sup>349</sup> Vgl. Genette, Gérard (2010): Die Erzählung. Stuttgart, S. 183.

„Ein derartiges Animieren des Textes wird in Digitaler Literatur vor allem zur Erzeugung einer zusätzlichen Bedeutungsebene genutzt. Die Dynamisierung der Schrift kann die Aussage des Textes entweder bekräftigen oder eine zusätzliche Bedeutungsebene hinzufügen.“<sup>350</sup>

Ebenso steht die Form viel mehr im Vordergrund als dies in traditioneller Literatur der Fall ist. Der Bildschirm wird, wie Mahne deutlich macht, zur Bühne einer Hypermedialen Fiktion. Neben dem Hauptfenster steht dem Autor hier noch die Datei-Titelleiste zur Verfügung und es besteht die Möglichkeit Pop-up-Fenster zu integrieren, die sich öffnen können, um die Handlung räumlich zu gestalten.<sup>351</sup> Diese Pop-up-Fenster können ebenfalls genutzt werden, um die einzelnen Figuren und deren dialogischen Gesprächsverlauf darzustellen.<sup>352</sup>

Durch seine spezifische Hypertextstruktur liegt die Erzählung in Hypermedialen Fiktionen nicht als ein linearer Text vor, sondern besteht aus einzelnen Teilen, die durch Links untereinander verknüpft sind. Seine Eigenschaft der Multilinearität oder Non-Linearität führt dazu, dass es meist nicht mehr nur eine Geschichte gibt sondern mehrere. So können verschiedene Aspekte einer Geschichte gezeigt werden, die immer zum selben Ende führen oder einen unterschiedlichen Ausgang finden. Ebenfalls können verschiedene Geschichten nebeneinander koexistieren. Diese entstehen jedoch erst dadurch, dass der Leser tatsächlich durch den Text navigiert.<sup>353</sup> Daher nimmt der Weg innerhalb der Hypermedialen Fiktion einen zentralen Stellenwert für die Konstruktion der Geschichte ein. So schreibt Suter: „Raum- und Zeitdimensionen werden in Hyperfiktionen über das Prinzip des Weges verknüpft.“<sup>354</sup> Der Leser unternimmt laut ihm eine Reise und erst dadurch, dass dieser spezifische Segmente durchläuft und miteinander verknüpft, entsteht eine bestimmte Geschichte. Dieses Auskundschaften, wie Suter es nennt, hat dabei einen spielerischen Charakter.<sup>355</sup>

Die Hypertextstruktur nimmt demnach einen zentralen Stellenwert in Hypermedialen Fiktionen ein und kann verschiedene Strukturen annehmen, die für den Aufbau der Erzählung eine entscheidende Bedeutung haben.

Formal können nach Ryan sechs Hypertextstrukturformate unterschieden werden. Der *vollständige Graph*<sup>356</sup> ist in der Struktur des Rhizoms angeordnet und somit sind alle Lexien mit-

---

<sup>350</sup> Piestrak-Demirezen 2009, S. 60.

<sup>351</sup> Vgl. Mahne 2007, S. 120.

<sup>352</sup> Vgl. Suter 2005b, S. 206f.

<sup>353</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 89 und S. 128-132.

<sup>354</sup> Suter 20005a.

<sup>355</sup> Vgl. ebd.

<sup>356</sup> **Anmerkung:** Die deutschen Begriffe wurden von Mahne 2006 (S. 93-97) übernommen.

einander verbunden. Es gibt keine Hierarchie zwischen ihnen und der Leser kann frei navigieren. Inhaltliche Kohärenz zwischen den verschiedenen Lexien, wie sie für eine Geschichte notwendig sind, lassen sich jedoch nur schwierig erschließen.

In *Netzwerken* hingegen sind nicht mehr alle Lexien miteinander verbunden und der Leser wird etwas mehr gelenkt, besitzt aber durchaus noch viele Freiheiten. Das Netzwerk kann Kreisbewegungen aufweisen, daher kann es passieren, dass der Leser einzelne Lexien mehrfach durchläuft. Wie Ryan erläutert, werden hier kohärente Zusammenhänge nur in einzelnen Lexien oder in Lexien-Sequenzen, die sich durch notwendige Links auszeichnen, garantiert.

Die *Baumstruktur* weist eine hierarchisch geprägte Struktur auf und erlaubt die eben angeführten Kreisbewegungen nicht. Wenn der Leser sich für einen Weg entscheidet, gibt es keine Querverbindung zu anderen Wegen. Daher kann eine kohärente Erzählung aufgebaut werden, die nach dem Prinzip der *Choose-Your-Own-Adventure-Stories* funktioniert.

Unter einem *Vektor mit Seitenverzweigungen* wird ein Hypertext verstanden, welcher sich stark am linearen Prinzip orientiert. Es gibt einen Hauptweg, von dem immer wieder Seitenarme die Geschichte ausweiten. Der Leser kann diese wählen, wird aber danach immer wieder auf den Hauptweg zurückgeführt. Auch so lässt sich ein kohärenter Inhalt erzeugen.

Die Struktur des *Labyrinths* ist, wie der Name schon anzeigt, durch Irrwege geprägt, aus denen der Leser den richtigen Weg finden muss. Es ist die typische Struktur von Adventure-Games, da hier ein bestimmtes Endziel erreicht werden muss. Zu diesem Ende können jedoch mehrere Wege führen.

Das *geführte Netzwerk* ist für Ryan die beste Form, einen kohärenten Inhalt zu gestalten und trotzdem den Leser interaktiv einzubeziehen. Anders als im Labyrinth gibt es keine Irrwege. Der Leser wird relativ linear durch die Geschichte gelenkt, besitzt aber Wahlmöglichkeiten, um auf den Verlauf der Erzählung einzuwirken. Dementsprechend kann es auch unterschiedliche Enden geben.<sup>357</sup>

Neben den sechs Hypertextformaten, die eben vorgestellt wurden, führt Ryan noch zwei weitere an, welche, wie Mahne erläutert, sich aber weniger auf die Struktur als auf den Inhalt beziehen. Dazu gehören die *hidden story* und der *braided plot*.<sup>358</sup> Das Modell *hidden story* besteht bei Ryan im Prinzip aus zwei Ebenen. Der Leser rezipiert ungeordnete Lexien. Es gibt aber eine dahinterliegende chronologische Geschichte, welche im Hypertext in einer anderen Reihenfolge durchlaufen werden kann und vom Rezipienten erst antizipiert werden muss, nachdem er die Beziehungen zwischen den Lexien hergestellt und in ihre chronologische Rei-

---

<sup>357</sup> Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, S. 246-253.

<sup>358</sup> Vgl. Mahne 2006, S. 96f.

henfolge gebracht hat.<sup>359</sup> So schreibt Ryan dazu: „In this case [...] a narrative is written by the actions and the movements performed by the player in the attempt to reconstitute the underlying story.“<sup>360</sup>

Das Modell *braided plot* meint, dass die Handlung aus verschiedenen Perspektiven einzelner Charaktere beschrieben wird, die nebeneinander existieren und sich kreuzen können. Der Leser kann diese einzelnen Blickwinkel und Erlebnisse dann miteinander verflechten, um so wiederum auf die dahinterliegenden tatsächlichen Geschehnisse schließen zu können.<sup>361</sup> Als letztes nennt Ryan noch die Modelle *Action Space*, *Epic Wandering* und *Story World*, die alle ein Phänomen umschreiben: In diesen Hypertextmodellen werden verschiedene Geschichten miteinander verknüpft, die inhaltlich unabhängig voneinander sind. Es existiert nicht eine Gesamtnarration, sondern der Leser durchläuft mehrere einzelne Geschichten, die jeweils für sich selbst stehen.<sup>362</sup>

Ryans Modelle sind, wie Mahne deutlich macht, als Reinformen zu sehen, die beliebig miteinander kombiniert werden können. Ebenso ist zu beachten, dass mittels dieser Strukturen nur Annahmen darüber getroffen werden können, wie gut prinzipiell mit diesem Modell eine kohärente Erzählung gelingen kann. Da der Inhalt der einzelnen Lexien nicht betrachtet wird sondern nur ihre Anordnung, kann somit wenig über die inhaltliche Kohärenz innerhalb der Knoten ausgesagt werden.<sup>363</sup> Dennoch spielt die strukturelle Organisation eine wichtige Rolle, wie Mahne ebenfalls aufzeigt. So schreibt sie: „Die Textarchitekturen, die aus den Verknüpfungsstrukturen resultieren, erweitern oder begrenzen die Möglichkeiten des kohärenten Erzählens.“<sup>364</sup> Sie selbst geht davon aus, dass für eine kohärente Erzählung eine große Anzahl an Links, welche das Fortschreiten innerhalb der Geschichte vorgeben, von Bedeutung ist.<sup>365</sup>

Auch Ryan spricht sich für eine relativ einfache Struktur aus und sieht darin die Zukunft von Hypermedialen Fiktionen. Sie schreibt:

„It is only in hypertexts with a very simple map, such as the tree-sharped diagram that underlies the children’s stories known as Choose Your Own Adventures, that narrative continuity can be maintained for every traversal. On a tree diagram different readings follow different branches, but on a given branch a lexia is always preceded and followed by the same lexia. This makes it easy for the author to control the progression of the reader and consequently to guarantee proper logical sequence.“<sup>366</sup>

---

<sup>359</sup> Vgl. Ryan 2001 S. 253f.

<sup>360</sup> Ebd., S. 254.

<sup>361</sup> Vgl. ebd., S. 254f.

<sup>362</sup> Vgl. ebd., S. 255f.

<sup>363</sup> Vgl. Mahne 2006, S. 95f.

<sup>364</sup> Mahne 2007, S. 111.

<sup>365</sup> Vgl. ebd., S. 111f.

<sup>366</sup> Ryan 2004, S. 341.

Ebenfalls spricht sie sich für eine Reduzierung des Textumfangs und eine Fokussierung auf „relatively self-contained lexias such as poems, aphorisms, anecdotes, short narrative episodes or provocative thoughts“<sup>367</sup> aus. Auch eine Verbindung mit dem Genre der Computerspiele ist ein mögliches Zukunftsmodell.<sup>368</sup>

Ähnlich wie Ryan fordert auch Daiber eine geordnete Struktur innerhalb hyperfiktionaler Formate und sieht die Zukunft in „einer Mischform, sprich: eines ausbalancierten Wechselspiels zwischen nicht-linearer, kontingenter und linearer, kohärenter Informationsaufbereitung“<sup>369</sup>. Ebenso sollte für Aarseth ein Hypertext aus einer Balance zwischen *Aporie* und *Epiphany* bestehen. Während *Aporie* sich darauf bezieht, dass der Leser noch keinen Sinnzusammenhang herstellen kann, bzw. möglicherweise falsche Schlüsse zieht, bezeichnet *Epiphany* die Passagen, in denen der Sinn offenbart und der Zusammenhang erkenntlich wird.<sup>370</sup> Es geht um ein Wechselspiel zwischen Sinnsuche und Sinnoffenbarung oder wie Aarseth es formuliert:

„Together, this part of master tropes constitutes the dynamic of hypertext discourse: the dialectic between searching and finding typical of games in general. The aporia-epiphany pair is thus not a narrative structure but constitutes a more fundamental layer of human experiences, from which narratives are spun.“<sup>371</sup>

Genau hier scheint die Herausforderung einer Hypermedialen Fiktion zu liegen. Es muss ein gutes Maß an Freiheit und linearer Struktur gefunden werden.

Neben der allgemeinen Struktur sind als zentrale Komponenten für die Konstruktion einer Geschichte in Hypermedialen Fiktionen vor allem die Navigation und die vorhandenen Links von Bedeutung. Was die Navigation angeht, so kann diese als externe Navigation vorliegen, was heißt, dass es getrennt von der Geschichte selbst ein Menü gibt, so wie dies bei *Afternoon* von Michael Joyce der Fall ist.<sup>372</sup> An diesem Modell kritisiert Piestrak-Demirezen, dass sich der Leser hier nicht so sehr in die Geschichte involvieren kann, da ihn die Navigation immer wieder von der Geschichte wegführt. Anders sei dies bei der zweiten Form: der integrierten Navigation. Hier sind die Navigationselemente direkt in der Geschichte angebracht.<sup>373</sup> Neben der Navigation selbst kann es auch Navigationshilfen geben, die dem Leser helfen sich inner-

---

<sup>367</sup> Ryan 2001, S. 265.

<sup>368</sup> Vgl. ebd., S. 265.

<sup>369</sup> Daiber 2002, S. 102.

<sup>370</sup> Vgl. Aarseth 1997, S. 90ff.

<sup>371</sup> Ebd., S. 91f.

<sup>372</sup> Vgl. Suter, Beat (2000): Narrationspfade in Hyperfictions. Erzählung als Weg durch den fiktiven Raum. Online verfügbar unter <http://www.netzliteratur.net/suter/narrationspfade.htm> [07.09.2012].

<sup>373</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 103f.

halb der Erzählung zurechtzufinden. Dazu können Inhaltsverzeichnisse oder Übersichtskarten zählen. Ebenso kann das sogenannte *Backtracking* innerhalb von Hypermedialen Fiktionen erlaubt sein, welches dem Leser ermöglicht eine Entscheidung zu revidieren. Diese Funktion kann aber auch unterdrückt sein.<sup>374</sup>

Der Link ist die zentrale Verbindungsstelle im Hypertext, da über ihn die einzelnen Lexien miteinander verbunden sind. In Kapitel 3.1.2 *Die Struktur des Hypertexts* wurde der Link sowie seine Funktion innerhalb von Hypertexten bereits ausführlich erläutert. In Hypermedialen Fiktionen erhält der Link zusätzlich eine semantische Bedeutung, die es zu bestimmen gilt.<sup>375</sup> Die Bedeutung des Links hebt auch Simanowski hervor und erklärt, dass „[i]n der bewussten Semantisierung des Links durch den Autor [...] die Chance des literarischen Hypertexts“<sup>376</sup> liegt.

Johanna Bucur<sup>377</sup> bezieht sich in ihrem Konzept vor allem auf inhaltliche Aspekte und richtet sich dabei an traditionellen Erzählformen aus. Hierbei differenziert sie zunächst zwischen Links, die für den Fortgang der Handlung relevant und solche die dafür irrelevant sind. *Handlungsirrelevante Links* versorgen den Leser nur mit Hintergrundinformationen zum Geschehen, führen die Handlung aber nicht weiter. Sie können dabei beispielsweise zusätzliche Informationen zu den einzelnen Figuren bieten oder den Ort der Handlung näher beschreiben. *Handlungsrelevante Links* hingegen sorgen dafür, dass das Geschehen voranschreitet. Diese Art von Links wird bei Bucur nochmals unterteilt und zwar in Handlungsteile, die für die Handlung optional sind, und solche, die für die Handlung zwingend erforderlich sind, da sie elementare Ereignisse beinhalten.<sup>378</sup> An Bucurs Unterscheidung ist, wie Mahne anführt, jedoch zu kritisieren, dass diese wenig objektiv ist und sehr von subjektiven Entscheidungen abhängt.<sup>379</sup>

Eine andere Form der Kategorisierung der Semantik von Links nimmt Beat Suter vor. Seine erste Unterscheidung bezieht sich auf die formale Ebene und er differenziert *notwendige* und *optionale Links*. Gibt es nur einen Link innerhalb einer Lexie, so ist dieser als notwendiger

---

<sup>374</sup> Vgl. ebd., S. 103-107 sowie Suter 2000.

<sup>375</sup> Vgl. Bachleitner 2002 S. 258-264.

<sup>376</sup> Simanowski 2002c, S. 76.

<sup>377</sup> **Anmerkung:** Da der Text *The HyLink Framework: a Study of Link Performance* von Johanna Bucur nicht mehr unter den angegebenen URL-Adressen zugänglich ist, der Inhalt aber als relevant angesehen wird, werden die Texte von Bachleitner 2002 und Mahne 2006 und 2007 herangezogen um Bucurs Link-Konzept zu erläutern.

<sup>378</sup> Vgl. Bachleitner 2002, S. 262f. sowie Mahne 2006, S. 90f. und Mahne 2007, S. 116f.

<sup>379</sup> Vgl. Mahne 2007, S. 117.

Link zu verstehen. Man kann nur diesen anklicken, da keine Alternativen vorhanden sind. Gibt es dagegen mindestens zwei Links, kann der Leser wählen, welchem Weg er folgt und es handelt sich somit um optionale Links.<sup>380</sup>

Seine nächste Unterscheidung in *paradigmatische* und *syntagmatische Links* ist ähnlich der Unterteilung von Bucur in handlungsrelevante und irrelevante Links zu sehen. Er selbst formuliert dies wie folgt:

„In einfachen narrativen Geschichten sind Hyperlinks, die biografische Einheiten öffnen, oftmals paradigmatisch, während Links, die die Geschichte weitertreiben, meist syntagmatisch zugeordnet sind.“<sup>381</sup>

Paradigmatische Links ergänzen die Handlung also um zusätzliche Informationen. Des Weiteren nennt Suter noch *präskriptive* und *performative* Links. Präskriptive Links beziehen sich auf den Link-Text, worunter man den Text versteht, der als Link markiert ist. Zeigt der Link an, wohin er führt, wird von einem präskriptiven Link gesprochen. Performative Links hingegen verlangen vom Leser, dass dieser selbst etwas tut, wie es beispielsweise bei Links der Fall ist, die ein Email-Programm öffnen und vom Leser eine Eingabe verlangen.<sup>382</sup> Der Leser kann aber auch in anderer Weise dazu angehalten werden, etwas einzutippen oder auf eine andere Art aktiv einzugreifen.

Auch Suters Link-Unterscheidung wird von Mahne als unzureichend kritisiert und um zwei neue Formen ergänzt. Sie unterscheidet zusätzlich zwischen *geschichts-determinierenden* und *darstellungs-determinierenden Links*. Dabei geht es ihr darum, wie sehr durch die Auswahl eines bestimmten Links der Ablauf der Handlung verändert wird. Darstellungsdeterminierende Links haben nur Einfluss auf die Reihenfolge, in der die Handlung präsentiert wird. Geschichts-determinierende Links hingegen lenken die Geschichte in eine andere Richtung.<sup>383</sup>

Neben der spezifischen Hypertextstruktur und der Navigation ist für die Konstruktion einer Erzählung in Hypermedialen Fiktionen, die sich auch dadurch auszeichnen, dass verschiedene Medien kombiniert werden, von Bedeutung, wie diese Medien eingesetzt und miteinander verbunden werden, um daraus einen Mehrwert zu generieren.<sup>384</sup> Auch in gedruckter Literatur oder im Film gibt es solche Verbindungen zwischen Text, Ton und Bild. Um eine theoretische

---

<sup>380</sup> Vgl. Suter 2005a.

<sup>381</sup> Ebd.

<sup>382</sup> Vgl. ebd.

<sup>383</sup> Vgl. Mahne 2007 S. 118f.

<sup>384</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 112f.



Grundlage für die Analyse zu schaffen, soll hier auf bereits bestehende Theorien zurückgegriffen werden, um aufzuzeigen, welche Möglichkeiten der Komposition es geben kann.

Prinzipiell kann man von drei Arten ausgehen, wie Bild und Text in einem Verhältnis stehen können. Einerseits gibt es Text-Bild-Kombinationen, in denen Text und Bild nebeneinander angeordnet vorkommen. Zweitens kann der Text selbst zu einem Bild angeordnet sein, wie beispielsweise in Figurengedichten. Die Schrift nimmt hier auch eine visuelle Funktion an. Drittens kann ein Text Bilder beschreiben und so beim Leser Bilder erzeugen. Dies kann unter dem Begriff Beschreibungsliteratur zusammengefasst werden, welcher von Hans Christoph Buch eingeführt wurde und auf Texte verweist, deren primäres Ziel es ist, Bilder zu imaginieren.<sup>385</sup> Für diese Arbeit ist vor allem ersteres relevant, da in Hypermedialen Fiktionen Text und Bild (und auch Ton) gemeinsam präsentiert werden. Daher soll im Folgenden näher auf diese Form eingegangen werden.

Simanowski führt drei Aspekte für die Betrachtung der Kombination von Text und Bild in einem Medium an. Dazu gehört erstens die Frage, welchen Anteil jeweils Bild und Text im Gesamtwerk einnehmen und wie diese dann zueinander angeordnet sind. Dabei kann, wie es im Comic der Fall ist, der Text in das Bild integriert sein oder die Bilder können eher als Illustration des Textes dienen.<sup>386</sup> Zweitens können die einzelnen Medien eine unterschiedliche Bedeutung für den Inhalt haben. Dazu schreibt Simanowski:

„Wort und Bild können denselben Stoff jeweils mit ihren eigenen Mitteln wiedergeben wie in der Bilderbibel des Mittelalters, sie können einander wechselseitig kommentieren und auslegen oder sie können sich den Stoff teilen wie in den Bildergeschichten von Wilhelm Busch.“<sup>387</sup>

Bild und Text können also beide zum Inhalt beitragen und diesen auf diese Weise bereichern. Simanowskis dritter Punkt bezieht sich dabei auf diesen gemeinsamen Inhalt und auf die im oberen Abschnitt schon angesprochenen unterschiedlichen Eigenschaften der beiden Zeichensysteme und wie diese bestimmte Schwachstellen des jeweils anderen ausgleichen können. So kann ein Bild die Aufgabe übernehmen etwas zu veranschaulichen, was im Text erläutert wird, oder umgekehrt kann der Text Hintergründe und Zusammenhänge erklären, die im Bild nicht deutlich werden. In diesem dritten Punkt stellt Simanowski den Aspekt in den Vorder-

---

<sup>385</sup> Vgl. Rippl, Gabriele (2006): Intermediale Poetik: Ekphrasis und >iconic turn< in der Literatur/-wissenschaft. In: Hoffmann, Torsten/Rippl, Gabriele (Hg.) (2006): Bilder. Ein (neues) Leitmedium? Göttingen, S. 93–107. Hier: S. 94-99.

<sup>386</sup> Vgl. Simanowski 2002c, S. 112.

<sup>387</sup> Ebd., S. 112.

grund, inwiefern sich die beiden Formen ergänzen können.<sup>388</sup> Auf das Verhältnis in Bezug auf den gemeinsamen Inhalt soll im Folgenden noch weiter eingegangen werden.

Ballstaedt nennt hier drei verschiedene Beziehungstypen wobei beachtet werden muss, dass diese sich nicht gegenseitig ausschließen. Dazu gehören die *kongruente*, die *komplementäre* und die *elaborative Beziehung*. Als kongruente Beziehung bezeichnet Ballstaedt das Verhältnis von Bild und Text, indem das Bild die Informationen wiedergibt, die im Text beschrieben werden oder umgekehrt. Beide transportieren also den gleichen Inhalt und es würde daher prinzipiell eine Ebene ausreichen, um die relevanten Informationen zu erhalten.<sup>389</sup> Dabei muss aber darauf verwiesen werden, dass Bild und Text nicht wirklich identisch sein können, da es sich um unterschiedliche semiotische Systeme handelt, die unterschiedliche Eigenschaften besitzen. So können Bilder nur bedingt abstrakte Inhalte oder Handlungen darstellen, da das Bild (zumindest in gedruckter Form) statisch ist. Gegenstände können durch Bilder jedoch meist sehr konkret veranschaulicht werden.<sup>390</sup>

Komplementäre Beziehungen verweisen darauf, dass sich Bild und Text wechselseitig ergänzen. Bilder sind ohne Text oft nicht eindeutig zu interpretieren und manche Texte brauchen Abbildungen, um verstanden zu werden. Man spricht daher von einer komplementären Beziehung, wenn beide Elemente notwendig sind, um den Inhalt vollständig zu erfassen.<sup>391</sup> Die letzte Form, die elaborative Beziehung, umfasst Formen, in denen der Text zusätzliche Informationen zum Bild liefert oder der umgekehrte Fall eintritt.<sup>392</sup>

Auf Rauh verweisend führt Hickethier in seinem Werk *Film und Fernsehanalyse* noch weitere Formen an, wie Bild und Text in Verbindung stehen können. Laut Rauh gibt es vier Arten. Dazu gehört die *Parallelität*, die wie Ballstaedts Form der kongruenten Beziehung zu verstehen ist, ebenso wie Rauhs Form der *Potenzierung* dasselbe meint wie Ballstaedts komplementäre Beziehung. Daneben nennt Rauh noch die *Modifikation* und die *Divergenz*. Modifikation meint, dass gewisse Inhalte von Bild und Text nicht übereinstimmen. Divergenz bezieht sich darauf, dass Text und Bild in dem Sinne in Verbindung stehen, dass sie als Metapher gedeutet werden.<sup>393</sup>

---

<sup>388</sup> Vgl. ebd., S. 112f.

<sup>389</sup> Vgl. Ballstaedt, Steffen-Peter (1997): Wissensvermittlung. Die Gestaltung von Lernmaterial. Weinheim, S. 251f.

<sup>390</sup> Vgl. Franz, Kurt (2000): Bilder der Sprache - Sprache der Bilder. Spuren der 'Ur-Schrift' in der Kinderliteratur. In: Kurt Franz und Günter Lange (Hg.) (2000): Bilderwelten. Vom Bildzeichen zur CD-ROM. Baltmannsweiler (Schriftreihen der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e.V., 24), S. 4-29. Hier: S. 4-12.

<sup>391</sup> Vgl. Ballstaedt 1997, S. 252f.

<sup>392</sup> Vgl. ebd., S. 253f.

<sup>393</sup> Vgl. Rauh, Reinhold (1987): Sprache im Film. Die Kombination von Wort und Bild im Spielfilm. Münster, S. 75ff. zitiert nach Hickethier, Knut (2007): Film- und Fernsehanalyse. 4. Auflage. Stuttgart/Weimar, S. 102f.

Ähnliches gilt auch für eventuelle auditive Elemente, die, anders als in traditioneller Literatur, auch in digitale Literatur eingebaut sein können. Dies macht Mahne wie folgt deutlich:

„Integrierte Sounddateien fungieren im narrativen Kontext entweder als Bestandteil der erzählten Welt oder sie gehören zur Erzeugung oder Unterstützung von Atmosphäre und Spannung der Darstellungsebene an. Redebeiträge der Figuren und Geräusche des Settings sind Elemente der erzählten Welt. Klänge, die sich derselben nicht zurechnen lassen, funktionieren als ästhetisches Gestaltungsmittel.“<sup>394</sup>

Mahne zeigt hier auf, dass der Ton ebenfalls als ein ergänzendes Mittel in der Erzählung eingesetzt werden und diese so bereichern kann. Der Ton kann die Atmosphäre untermalen und Spannung erzeugen und dabei auf zwei Ebenen fungieren: Er kann Teil der Geschichte sein oder er kann als Unterstützung für den Inhalt dienen und nur für den Rezipienten hörbar sein. In den Bereich des Tons fallen die gesprochene Sprache, die Musik sowie die Geräusche (Sound Effects).<sup>395</sup> Ton beeinflusst, wie der Rezipient Bilder wahrnimmt und interpretiert und kann seine Aufmerksamkeit auf bestimmte Elemente lenken.<sup>396</sup> Wobei für das Wecken von Emotionen und die Erzeugung von Spannung vor allem die musikalische Ebene verantwortlich ist.<sup>397</sup>

Die im Vorangegangenen genannten Wechselwirkungen von Bild und Text, sowie Bild und Ton dienen als Ausgangslage für die Analyse der Hypermedialen Fiktion *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen. Natürlich kann es im Bereich der Hypermedialen Fiktionen zu neuen Formen der Verknüpfung kommen. Dies alles gilt es im analytischen Teil dieser Arbeit näher zu beleuchten.

---

<sup>394</sup> Mahne 2006, S. 105f.

<sup>395</sup> Vgl. Bordwell, David/Thompson, Kristin (2008): *Film Art. An Introduction*. 8. Auflage. New York, S. 268.

<sup>396</sup> Vgl. ebd., S. 265.

<sup>397</sup> Vgl. Lensing, Jörg U. (2005): *Filmton*. In: Schleicher, Harald/Urban, Alexander (Hg.) (2005): *Filme machen. Technik – Gestaltung – Kunst – klassisch und digital*. Frankfurt am Main, S. 109–154. Hier: S. 119f.



## 4 Analyse

Im analytischen Teil dieser Arbeit soll nun untersucht werden, wie das hypertextuelle und intermediale Erzählen in einem konkreten Fall angewendet wurde. Hierfür soll die Hypermediale Fiktion *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen als beispielhaftes Forschungsobjekt herangezogen werden. Dies hat einerseits den Grund, dass in diesem Werk sowohl Text, Bild als auch Ton verknüpft werden, andererseits fand das Projekt beim Wettbewerb *1. Junggesellenpreis für Netzliteratur* des Stuttgarter Literaturhauses eine lobende Erwähnung und wurde als gute Umsetzung für eine Erzählung mittels Hypertext bezeichnet. Konkret schrieb die Jury:

„Klötgen ist einer der wenigen deutschsprachigen Netzliteraten, die einen Weg gefunden haben, Narration und Dramaturgie gewinnbringend mit dem Medium Internet zu verbinden und sich dabei vor allem der Handlung gegenüber verpflichtet sehen. Es gelingt ihm außergewöhnlich gut, die uns geläufigen Mittel des Internets für seine skurrilen Geschichten einzusetzen.“<sup>398</sup>

Besonders wegen dieser positiven Resonanz scheint das Projekt für die Analyse dieser Arbeit geeignet zu sein. Die zentrale Fragestellung im Folgenden ist: Welche Mittel werden eingesetzt, um eine Geschichte zu erzählen?

Im Vordergrund der Analyse von *Endlose Liebe – Endless Love* steht daher die Frage, wie mithilfe einer Hypertextstruktur und verschiedenen Ausdrucksmedien eine Geschichte konstruiert wird. Es geht hier also vorwiegend um die formale und mediale Ebene und nicht um eine inhaltliche Untersuchung.

Das primäre Ziel von Hypermedialen Fiktionen ist es zwar, eine bzw. mehrere Geschichten zu erzählen, dennoch ist hier nicht nur von zentraler Bedeutung, was erzählt wird, sondern vielmehr auch wie erzählt wird, bzw. wie die Geschichte inszeniert wird. Hier unterscheiden sich Hypermediale Fiktionen von traditioneller Literatur. Gerade die Gestaltung, die bei der Analyse von dieser meist in den Hintergrund tritt, ist von Interesse. Und genau an diesem Punkt soll die Analyse ansetzen. Dabei kann natürlich der inhaltliche Aspekt nicht gänzlich außer Acht gelassen werden, da er im Bezug zur Struktur des Werkes steht.

Bevor jedoch das Werk *Endlose Liebe – Endless Love* analysiert werden kann, muss zunächst eine Auseinandersetzung damit stattfinden, mit welchen Methoden und Analysekriterien Hypermediale Fiktionen untersucht werden können.

---

<sup>398</sup> Höllerer, Florian/Auer, Johannes/Block, Friedrich W./Suter, Beat (2005b): 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur: Begründung der Jury. Online verfügbar unter <http://www.junggesellenpreis.de/jury.html> [07.09.2012].

## 4.1 Wie analysiert man digitale Literatur?

Traditionell war die Analyse von Literatur eine Aufgabe der Literaturwissenschaft. Wenn man nun aber digitale Literatur bzw. Hypermediale Fiktionen analysieren möchte, steht man noch vor einem Problem. Wie in vorangegangenen Kapiteln deutlich geworden ist, unterscheidet sich digitale Literatur deutlich von traditioneller Literatur und dies führt auch dazu, dass neue Methoden gefunden werden müssen, um diese zu analysieren. So besitzt

„[d]igitale Literatur [...] eine Dynamik, die den Büchern verschlossen bleibt. Sie lebt nicht mehr ausschließlich von Form und Inhalt des Textes, sondern von zahlreichen modernen technologischen Lösungsansätzen und Prozessen, welche neue Schreib- und Leseumgebungen sowie eine veränderte Rolle des Autors und des Lesers bewirken.“<sup>399</sup>

Mit den bisherigen literaturwissenschaftlichen Methoden allein ist es nicht möglich digitale Literatur zu untersuchen. In digitaler Literatur hat man es nicht mehr nur mit einem Text zu tun. Vielfach sind die Projekte, wie die hier zu untersuchenden Hypermedialen Fiktionen, ein intermediales Gesamtwerk, das vor allem auch durch eine neue Art der Interaktivität geprägt ist. Aufgrund dessen kann eine Analyse nur interdisziplinär erfolgen. Hier tritt vor allem auch die Medienwissenschaft auf den Plan. So müssen gemeinsam neue Methoden entwickelt werden, um dem Phänomen *digitale Literatur* gerecht zu werden.

Wie Winko anführt, stellt sich vor allem in multilinearen Texten die Frage, wie der Inhalt analysiert werden kann: Muss eine Analyse alle möglichen Textstränge umfassen oder nur einen bestimmten Lesevorgang, also den tatsächlich wahrgenommenen Text, der bei einmaliger Rezeption zufällig entstanden ist? Winko selbst betont hier, dass beide Ebenen betrachtet werden müssen: sowohl den Gesamttext als auch die einzelnen möglichen Handlungsstränge.<sup>400</sup> Es geht dabei vor allem darum, „*Textpotentiale* zu analysieren und verschiedene *mögliche* Lesarten zu rekonstruieren“<sup>401</sup>. Dies ist natürlich sehr aufwendig und es stellt sich die Frage, ob das in der Praxis in diesem Umfang möglich ist.

Ebenso betont Winko die Wichtigkeit der äußeren Erscheinungsform von digitaler Literatur, die anders als bei Print-Texten eine höhere Bedeutung einnimmt. Es bedarf einer Erweiterung der traditionellen literaturwissenschaftlichen Analyse und deren Begrifflichkeiten. So fordert sie eine Erweiterung des Textbegriffes, um die intermediale Komponente digitaler Literatur erfassen zu können und schlägt vor interdisziplinär zu agieren. Um ein ganzheitliches Verständnis für das Werk zu bekommen, sollte man sich auch mit dem Quelltext auseinanderset-

---

<sup>399</sup> Piestrak-Demirezen 2009, S. 59.

<sup>400</sup> Vgl. Winko 2005, S. 147f.

<sup>401</sup> Ebd., S. 148.

zen. Als drittes führt sie noch an, dass es innerhalb digitaler Literatur auch Projekte gibt, die nicht unbedingt eine Geschichte erzählen wollen, sondern eher mit bestimmten Effekten und den neuen Möglichkeiten des digitalen Mediums experimentieren und dies in den Vordergrund stellen, auch hierfür bedarf es neuer Analysemethoden. Insgesamt betont Winko, dass vermehrt das Zusammenspiel zwischen Form und Inhalt näher betrachtet werden sollte.<sup>402</sup>

Auch Simanowski verweist in seinem Beitrag *Interactive Fiction und Software-Narration* darauf, dass es neue Kategorien braucht, um digitale Literatur zu analysieren und zu bewerten und schlägt im Gegensatz zu Winko dafür konkrete Kategorien vor. Dazu gehören: Multimedialität, Technikästhetik, Performance, Navigation und Links sowie Bildschirmästhetik.<sup>403</sup>

Während innerhalb der Kategorie *Multimedialität* die verschiedenen Medien und deren Verhältnis zueinander sowie deren sinnvoller Einsatz analysiert werden sollen, bezieht sich *Technikästhetik* auf die technische Umsetzung, dazu gehört auch die Frage danach, welche technischen Voraussetzungen die Endgeräte eines potentiellen Lesers erfüllen müssen. Auch hier steht die Sinnhaftigkeit des Einsatzes der technischen Möglichkeiten im Fokus. In der Kategorie *Performance* wird untersucht, wie der Rezeptionsakt angelegt ist und bezieht sich demnach auf den Aufbau und den Inszenierungscharakter des Werkes. Ebenso stellt sich hier die Frage, welche Ziele der Autor mit diesen verfolgt. Unter *Navigation und Links* subsumieren sich hingegen die Fragen danach, wie und in welcher Form der Nutzer interaktiv einbezogen wird und wie Navigation und Links eingesetzt werden. Die letzte Kategorie *Bildschirmästhetik* bezieht sich auf die Gestaltung, wie sie dem Leser auf dem Bildschirm präsentiert werden und beschäftigt sich mit Fragen der Darstellung (z.B. wie die Elemente angeordnet sind). Wie Simanowski betont, können diese Kategorien als Richtlinien für eine Beurteilung und Untersuchung digitaler Literatur gelten und müssen durch klassische Analysekriterien ergänzt werden.<sup>404</sup>

Piestrak-Demirezen hingegen führt in diesem Zusammenhang an, dass es keine einheitliche Analyse für alle Formen digitaler Literatur geben kann, da sich diese stark voneinander unterscheiden. Digitale Literatur als Gesamtphänomen zu analysieren ist daher nicht möglich, vielmehr müssen Analyseschemata für die einzelnen Formen digitaler Literatur entwickelt werden. Einen Beitrag dazu leistet Piestrak-Demirezen in ihrer Dissertation und entwickelt Kriterien für eine Analyse und Bewertung von Hypermedialen Fiktionen. Wichtig ist dabei,

---

<sup>402</sup> Vgl. ebd., S. 150ff.

<sup>403</sup> Vgl. Simanowski 2001b, S 138.

<sup>404</sup> Vgl. ebd., S. 138ff.

wie Piestrak-Demirezen anführt, dass keine konkrete Trennung zwischen ästhetischen und technischen Aspekten vorgenommen wird, da diese in einem engen Zusammenhang zueinander stehen. Ihr Analyse-Modell soll im Folgenden dargestellt werden und anschließend zur Anwendung kommen. Anhand der von Simanowski vorgeschlagenen Kriterien und ausgehend von den Eigenschaften Hypermedialer Fiktionen nennt Piestrak-Demirezen sieben Kategorien. Dazu gehören: Technische Funktionalität, Kompatibilität, Komposition und Gestaltung, Navigationsmöglichkeiten, Ästhetik der Links, Hypermediale Einheit und die Erzählstrukturen.<sup>405</sup>

Die Kategorie *technische Funktionalität* bezieht sich, wie der Name bereits deutlich macht, auf die technische Umsetzung. Fehler in der technischen Umsetzung führen dazu, dass das Projekt nicht wie geplant gelesen werden kann. Das Funktionieren der Technik kann daher als Grundvoraussetzung angesehen werden. Daneben soll die technische Ebene so gestaltet sein, dass sie den Leser nicht bei der Rezeption behindert. Diese Aspekte gilt es unter dieser Kategorie zu beschreiben.<sup>406</sup>

In der Kategorie *Kompatibilität* muss betrachtet werden, ob sich die Projekte verschiedenen Endgeräten anpassen und so eine breite Rezeption ermöglichen. Anders als in einem gedruckten Buch hat der Autor von Hypermedialen Fiktionen nicht die Kontrolle darüber, auf welchem Gerät der Leser das Werk rezipiert. Unterschiedliche Endgeräte mit unterschiedlichen technischen Voraussetzungen und vor allem auch diversen Browsern, wenn es um netzbasierte Texte geht, stellen den Autor Hypermedialer Fiktionen vor eine neue Aufgabe. Ein gutes Werk sollte nach Piestrak-Demirezen universell und nicht nur unter bestimmten Systemvoraussetzungen funktionieren.<sup>407</sup>

Die dritte Kategorie *Komposition und Gestaltung* bezieht sich auf die Struktur und Nutzerfreundlichkeit. Traditionelle Webusability-Regeln, wie ein klarer Aufbau und eine einfache Bedienung müssen in Hypermedialen Fiktionen jedoch nicht zwangsläufig eingehalten werden, da hier eine Geschichte dargelegt werden soll. Anders als bei vielen anderen Websites im Netz geht es nicht darum dem Leser sachliche Informationen bereitzustellen. Dennoch sollte der Leser nicht abgeschreckt werden. In dieser Kategorie geht es darum, zu untersuchen, wie das Projekt aufgebaut ist und sich dem Leser präsentiert.<sup>408</sup>

---

<sup>405</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 78f. sowie 96f.

<sup>406</sup> Vgl. ebd., S. 97f.

<sup>407</sup> Vgl. ebd., S. 98ff.

<sup>408</sup> Vgl. ebd., S. 100ff.



Die Navigation nimmt in Hypermedialen Fiktionen einen zentralen Stellenwert ein, da sich der Leser damit durch den Inhalt bewegt und so die Geschichte durchwandert. In der Kategorie *Navigationsmöglichkeiten* müssen zwei Aspekte im Fokus stehen: Einerseits soll untersucht werden, in welcher Form die Navigation angeordnet ist. Dazu gehört auch die Frage danach, ob Navigationshilfen angeboten werden. Andererseits muss betrachtet werden, wie ein Leser durch die Navigationsmöglichkeiten die Geschichte mitbestimmen kann und einbezogen wird.<sup>409</sup>

Unter der Kategorie *Ästhetik von Links* wird die Funktionalität der Links näher betrachtet. Es geht darum, welche Arten von Links vorhanden sind und wie diese genutzt werden. Ebenso ist ihre semantische Funktion zu untersuchen. Dazu gehört auch die Betrachtung des Link-Textes. Grundsätzlich gilt hier, wie Piestrak-Demirezen anführt, dass nur ein einfaches Weiterklicken nicht für die Qualität eines Projekts spricht.<sup>410</sup>

Die Kategorie *Hypermediale Einheit* bezieht sich auf den Aspekt der Medienkombination in Hypermedialen Fiktionen. Wie Piestrak-Demirezen erklärt, müssen Text, Bild und Ton sowohl getrennt als auch in ihrem Zusammenspiel untersucht werden. Dabei muss betrachtet werden, dass nicht alle drei Formen in allen Werken vorkommen müssen.

In Bezug auf den Text gilt es beispielsweise zu analysieren, wie dieser eingesetzt wird. Welche Funktion übernimmt er? Ist der Text statisch oder dynamisch mit bestimmten Effekten versehen und was wird damit bezweckt? Der Text selbst kann schriftlich vorliegen oder auch gesprochen werden und somit in den auditiven Bereich übergehen.

In der Unterkategorie *das Visuelle* soll die bildliche Gestaltung untersucht werden. Welche grafischen Elemente werden genutzt und wie sind diese dargestellt? Auch die Bilder und Grafiken können dynamisch gestaltet werden, dabei kann es sich beispielsweise um filmische Sequenzen handeln oder die Simulation von Bewegung durch Aneinanderreihung von Bildern wie im Comic.

Der auditive Bereich kann Geräusche, Musik sowie Sprache umfassen. In dieser Kategorie gilt es zu untersuchen, was davon verwendet und wie dies eingesetzt wurde.

Hat man nun alle drei Ebenen einzeln betrachtet, muss auf das Zusammenspiel eingegangen werden. In welchem Verhältnis stehen die einzelnen Elemente zueinander? Welches Element dominiert? Und welche Rolle nehmen die Elemente so in der Bedeutungskonstruktion der Geschichte ein?<sup>411</sup>

---

<sup>409</sup> Vgl. ebd., S. 102-107.

<sup>410</sup> Vgl. ebd., S. 107-111.

<sup>411</sup> Vgl. ebd., S. 112-126.

Der letzte Punkt *Erzählstrukturen in Hypermedialen Fiktionen* in Piestrak-Demirezens Analysemodell bezieht sich auf die Eigenschaft der Fiktionalität. Während die zuvor genannten Kategorien sich eher auf die technische, formale sowie mediale Ebene beziehen, fokussiert diese Kategorie die inhaltliche Ebene einer Hypermedialen Fiktion.<sup>412</sup> Dazu greift Piestrak-Demirezen auf Analysekatgeorien aus der klassischen Erzähltheorie zurück und untersucht, wie sich diese auf Hypermediale Fiktionen anwenden lassen. In ihrer eigenen Analyse fokussiert sie dabei die Darstellungsebene und untersucht die klassischen Kategorien Zeit, Stimme und Modus und passt diese auf dem Gegenstandsbereich Hypermediale Fiktionen an.<sup>413</sup> Da in dieser Arbeit der Inhalt der zu untersuchenden Hypermedialen Fiktion *Endlose Liebe – Endless Love* nicht näher betrachtet werden soll, werden diese Kategorien nicht weiter ausgeführt. Dennoch soll im Folgenden auf einen Aspekt eingegangen werden, den Piestrak-Demirezen für eine inhaltliche Untersuchung anführt, der aber auch für eine formale und mediale Untersuchung hilfreich sein kann: die Protokollierung. Sie orientiert sich dabei am Filmprotokoll. Dabei sollen bei der Analyse Hypermedialer Fiktionen mehrere Lexien zu Sinnabschnitten bzw. narrativen Einheiten zusammengefasst werden, welche dann weiter zu untersuchen sind. Dabei müssen in der Beschreibung die Handlung, die textuelle, visuelle und auditive Ebene, die Navigationsmöglichkeiten sowie die zeitliche Dauer (diese kann auch unbegrenzt sein) notiert werden. Zusätzlich soll ein Kommentarfeld angeführt werden.<sup>414</sup>

## **4.2 Analyse des Fallbeispiels *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen**

Die im Vorangegangenen aufgezeigten Überlegungen zur Analyse digitaler Literatur und die von Simanowski und Piestrak-Demirezen aufgeführten Kategorien machen deutlich, dass die Analysemethodik digitaler Literatur noch in den Anfängen steht. Es gibt nur wenige konkrete Analysekatgeorien, anhand derer man sich dem Phänomen annähern kann. Dennoch bietet Piestrak-Demirezens Kriterienkatalog zu Hypermedialen Fiktionen eine gute Ausgangsbasis für diese Arbeit.

Anhand ihres Analysemodells soll untersucht werden, wie das Projekt *Endlose Liebe – Endless Love* aufgebaut und gestaltet ist, welche Struktur es aufweist und welche Navigationsmöglichkeiten und Freiheiten dem Leser angeboten werden. Ebenso soll analysiert werden,

---

<sup>412</sup> Vgl. ebd., S. 126.

<sup>413</sup> Vgl. ebd., S. 143-161.

<sup>414</sup> Vgl. ebd., S. 137-143.

welche Medien verwendet und wie diese miteinander kombiniert werden. Dabei sind jedoch nicht alle Kategorien des Modells von Piestrak-Demirezen für die vorliegende Analyse von Relevanz. *Technische Funktionalität* und *Kompatibilität* kommen nur in der allgemeinen Beschreibung des Projektes kurz zum Tragen und werden in die anderen Kategorien integriert. Genauso wird die Untersuchung der *inhaltlichen Ebene* ausgelassen, da diese für die Fragestellung dieser Arbeit nicht relevant ist. Alle anderen Kategorien von Piestrak-Demirezen, dazu gehören die Punkte Gestaltung und Komposition, Navigationsmöglichkeiten, Ästhetik der Links sowie die Hypermediale Einheit, sollen hier, wenn auch in abgewandelter Form, analysiert werden.

Piestrak-Demirezens Kategorie *Gestaltung und Komposition* wird in zwei Kategorien *Struktur* und *Gestaltung* unterteilt, wobei in ersterem die Hypertextstruktur näher untersucht wird und in letzterem mehr auf den Aufbau und Gestaltung eingegangen wird, welche dem Leser auf dem Bildschirm präsentiert werden. Diese Unterteilung ist insofern sinnvoll, da sich diese Arbeit näher mit dem zugrundeliegenden Hypertextgerüst auseinandersetzen soll und es daher übersichtlicher ist, wenn hier zwei Kategorien erstellt werden. Die Kategorie *Navigationsmöglichkeiten* und *Ästhetik der Links* hingegen werden zu einer Kategorie mit dem Titel *Navigation und Links* zusammengefasst, da diese eng miteinander in Verbindung stehen. Das letzte Kriterium *Hypermediale Einheit* wird so übernommen, wie von Piestrak-Demirezen angeführt. Der *Programmcode*, wie von Winko gefordert, wird in dieser Analyse nicht betrachtet. Es geht zwar um die technischen und formalen Aspekte, jedoch bezieht sich diese Arbeit dabei auf die Darstellung auf dem Bildschirm – eben jene Aspekte, die auch der Leser des Werkes zu Gesicht bekommt.

Bevor es nun zur Analyse dieser einzelnen Punkte kommt, soll eine Beschreibung des Projektes gegeben werden, die auch zum besseren Verständnis einen groben inhaltlichen Überblick bietet.

#### **4.2.1 Untersuchungsgegenstand: *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen**

Das Werk *Endlose Liebe – Endless Love* stammt von Frank Klötgen, der für den Text, die Programmierung sowie die Grafiken verantwortlich ist. Es ist im Internet gratis unter der URL-Adresse <http://www.hirnpoma.de/trashical/> erreichbar.

Bei dem Werk handelt es sich um eine Hypermediale Fiktion, welcher die Merkmale von Piestrak-Demirezen zugeordnet werden können. Es liegt in digitaler Form vor und macht sich

bestimmte Eigenschaften des digitalen Mediums, wie die Möglichkeit der Inszenierung, zunutze. Ebenso weist es eine multilineare Form auf und der Leser kann interaktiv eingreifen, indem er zwischen verschiedenen Handlungssträngen auswählen kann. Innerhalb des Werkes werden Text, Bild und Ton miteinander kombiniert und es handelt sich daher um eine Form der Medienkombination, die für das typische Merkmal von Hypermedialen Fiktionen, der Intermedialität, spricht. Schlussendlich werden in *Endlose Liebe – Endless Love* Geschichten erzählt und daher ist auch das Merkmal der Fiktion gegeben. Das Projekt weist also deutlich die Eigenschaften Hypermedialer Fiktionen auf und kann sich somit in diese Kategorie einordnen lassen.

Klötgen selbst beschreibt das Werk auf seiner Homepage als „Online-Musical über Zweisprachigkeit und Postwesen in zwei, drei, vier oder sehr viel mehr Akten“<sup>415</sup> und bezeichnet es als *Trashical*.<sup>416</sup> Dieser Begriff setzt sich aus *Trash* und *Musical* zusammen und verweist damit darauf, dass es sich bei dem Werk um ein Musical handelt – also um ein „Bühnenstück mit Musik“<sup>417</sup>. *Trash* stammt aus dem Englischen und heißt übersetzt so viel wie Müll, Schund oder Kitsch. Laut Duden versteht man unter der Bezeichnung *Trash* eine „Richtung in Musik, Literatur und Film, für die bewusst banal, trivial oder primitiv wirkende Inhalte und eine billige Machart typisch sind“<sup>418</sup>. Daneben wird als Synonym der Begriff *Schund* angegeben, welcher sich im Kunstbereich auf minderwertige Produkte bezieht.<sup>419</sup> Ähnlich formulieren dies auch Bergermann und Winkler, wenn sie angeben, dass in ihrem Sammelband *TV Trash* solche Werke untersucht werden, die „als simpel, unästhetisch, banal, verdummend oder unproduktiv erschein[en]“<sup>420</sup>. *Trash*-Werke sind daher im Gegensatz zu Qualitätsprodukten der

---

<sup>415</sup> Klötgen 2005, online verfügbar unter: <http://www.hirnpoma.de/trashical/> [07.09.2012].

**Anmerkung:** Im Literaturverzeichnis wird nur der Link der Startseite von *Endlose Liebe – Endless Love* angegeben. In den Fußnoten hingegen werden die unterschiedlichen URL-Adressen angegeben und – sofern es sich nicht um die Startseite handelt – mit dem Begriff *Unterseite* gekennzeichnet. Diese Angabe ist analog zu einer Seitenangabe eines Buches zu verstehen und daher werden auch in allen Kurzangaben zum Werk die URL-Adressen angegeben.

Da die URL-Adressen im Werk nicht nur auf eine Lexie verweisen, sondern immer eine Lexien-Sequenz beinhalten, wird, wenn innerhalb dieser Sequenz eine Auswahl getroffen werden muss, um zu der zitierten Lexie zu gelangen, diese Auswahl in Klammern hinter der URL-Adresse angegeben. Gibt es mehrere Möglichkeiten zu einer zitierten Lexie zu gelangen, wird in der Fußnote immer nur eine mögliche Auswahl angegeben, um eine bessere Lesbarkeit zu gewährleisten.

<sup>416</sup> Vgl. ebd., online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/> [07.09.2012].

<sup>417</sup> Kühnel, Jürgen (2000): Musical. In: Schnell, Ralf (Hg.) (2000): Metzler Lexikon Kultur der Gegenwart. Themen und Theorie. Formen und Institutionen seit 1945. Stuttgart/Weimar, S. 362-363. Hier: S. 362.

<sup>418</sup> DudenOnline (2012b): Trash. Online verfügbar unter: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Trash> [07.09.2012].

<sup>419</sup> Vgl. DudenOnline (2012a): Schund. Online verfügbar unter: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Schund> [Stand 07.09.2012].

<sup>420</sup> Bergermann, Ulrike/Winkler, Hartmut (2000): Vorwort. In: Bergermann, Ulrike/Winkler, Hartmut (Hg.) (2000): *TV-Trash. The TV-Show I Love to Hate*. Marburg. S. 7-9. Hier: S. 8.

Kultur zu sehen, da Trash sich von allgemein anerkannten kulturellen Normen abgrenzt und, wie Hickethier formuliert, eine ästhetische Widerspruchshaltung einnehmen. Sie zählen daher eher in den Bereich der Populärkultur.<sup>421</sup> So erklärt Hickethier: „Trash setzt – und dies ist bei allen Varianten und Unterschieden sein Kern – auf *Abgrenzung* und *Ausgrenzung*, setzt auf Differenz, und dies vor allem auf spielerische und letztlich unernste Art und Weise.“<sup>422</sup> Ebenfalls noch anzumerken ist, dass zwischen Werken unterschieden werden muss, die absichtsvoll mit den Normen spielen und solchen, die eher unabsichtlich in die Kategorie der minderwertigen Kulturprodukte rutschen.

Die Bezeichnung Trashical für das Werk *Endlose Liebe – Endless Love* weist also daraufhin, dass hier mit Normen der ästhetischen Gestaltung gespielt wird und das Werk eher einfach produziert ist. Da Klötgen selbst sein Stück als Trashical bezeichnet, ist dies eine absichtsvolle Entscheidung. Er greift das Genre der Liebesgeschichten im Stile eines Musicals auf ironische Art und Weise auf. Auch grundsätzlich liegt der Schwerpunkt von *Endlose Liebe – Endless Love* auf der ironischen und humorvollen, unterhaltenden Ebene, was sich in Inhalt und Gestaltung widerspiegelt.

Die Handlung des Trashicals spielt im Gasthaus *Der Stumme Hahn*, dessen Besitzerin „die Ölig“ genannt wird. Der Amerikaner und Unternehmensberater Peter Carter taucht dort mit seiner Schwester und Verlobten Gwenda auf, um das Gasthaus und dessen Abläufe zu optimieren. Zentral dafür ist sein Zweistufenplan. Innerhalb von *Endlose Liebe – Endless Love* gibt es mehrere Handlungsstränge, die vom Leser selbst bestimmt werden können, indem ausgewählt wird, wer in wen verliebt ist. Neben den drei schon genannten Personen gehört in dieses „Liebesviereck“ noch der Gast Prunkvoll Kerstetten. Je nachdem wie sich der Leser entscheidet, welche Person in welche andere Person verliebt ist, verläuft die Handlung anders. Dabei endet ein Handlungsstrang meist so, dass mindestens eine Person durch eine Bombe, die per Post in einem Paket gesendet wurde, getötet wird und ebenso werden in den meisten Fällen dann die Personen ein Paar, die der Leser zuvor ausgewählt hat, auch wenn einer dieser beiden das ehemalige Liebesobjekt seines jetzigen Partners zuvor mittels Paketbombe getötet hat. Dabei ist dieses Szenario nicht als Endpunkt anzusehen, da der Leser danach wieder an den Anfang geschickt wird und eine neue Kombination auswählen kann und so das Ganze wieder von vorne beginnt. Ein wirkliches Ende gibt es nur in einem Fall. Auf die Struktur des Werkes wird im nächsten Kapitel noch näher eingegangen.

---

<sup>421</sup> Vgl. Hickethier, Knut (2000): Trashfernsehen und gesellschaftliche Modernisierung. Bergermann, Ulrike/Winkler, Hartmut (Hg.) (2000): TV-Trash. The TV-Show I Love to Hate. Marburg. S. 23-37. Hier: 24-27.

<sup>422</sup> Ebd., S. 26.

Durch die immer wieder neuen Liebeskonstellationen und den schnellen Gefühlswechsel wird das Genre der Liebesgeschichten ironisiert. Die Partner sind austauschbar und auch innerhalb der Handlungsstränge wechseln die Paarkonstellationen, auch wenn eine Person zuvor die große Liebe verloren hat. *Endlose Liebe – Endless Love* ist so viel mehr als eine Parodie von Liebesgeschichten zu sehen, die sich humorvoll diesem Thema widmet, anders als dies in traditionellen Musicals der Fall ist.

Neben den oben genannten Personen gibt es noch weitere Personen, die im Stück ihren Auftritt haben. Dazu gehören die zwei Gäste des stummen Hahns Tropp und Trapp sowie der Doktor, der amerikanische Freund und der Rabattenchristian, die auch in die Handlung integriert aber kein Teil des Liebesreigens sind. Die Geschichte selbst ist hauptsächlich in Deutsch verfasst, wobei aber auch einige Passagen in Englisch vorkommen.

Da es sich um ein Musical handelt, beinhaltet *Endlose Liebe – Endless Love* 19 in das Projekt integrierte Lieder. Die Musik und Komposition dieser Lieder stammt von Joachim Schäfer, der zusammen mit Frank Klötgen für den Gesang zuständig ist. Die Bedeutung und Funktion der Musik sind unter dem Punkt Hypermediale Einheit zu untersuchen.

Was die technischen Voraussetzungen und die Kompatibilität betrifft, wird vom Autoren empfohlen das Werk ab einer Bildschirmauflösung von 600x800 zu rezipieren. Für PC-Nutzer eignet sich der Internet-Explorer und für MAC-Nutzer Firefox. Zusätzlich sollten Pop-up-Blocker deaktiviert werden, damit die Songtexte angezeigt werden können. Um die Wegweiserhilfe zu erhalten, müssen Cookies erlaubt werden.<sup>423</sup> Nur so ist eine optimale Durchführung möglich.

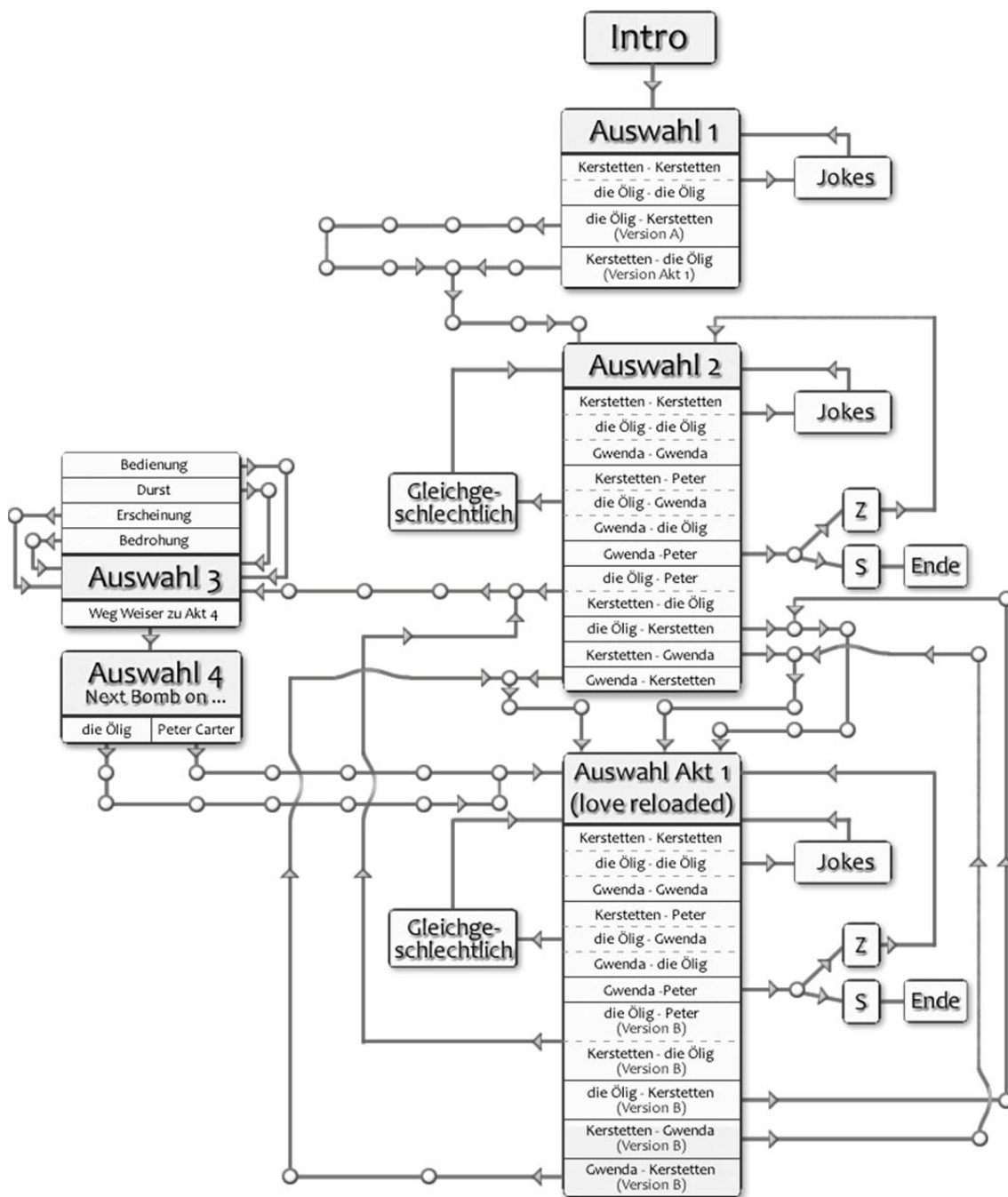
## 4.2.2 Struktur

Von der Struktur her ist *Endlose Liebe – Endless Love*, nach der Kategorisierung von Ryan, wie ein geführtes Netzwerk aufgebaut. Der Leser wird mit langen, linearen Passagen durch das Werk geleitet und kann nur wenig in den Verlauf eingreifen. Dies lässt sich auch deutlich in Abbildung 2 erkennen, welche schematisch die Struktur des Werkes wiedergibt. Daneben zeichnet sich das Werk durch Kreisbewegungen aus, die eigentlich nicht in das klassische Modell des geführten Netzwerkes bei Ryan passen. Durch diese wird der Leser immer wieder an den Anfang der Geschichte bzw. an einen Auswahlpunkt zurückgebracht und kann die Geschichte mit einer anderen Auswahl neu durchlaufen. Das Werk weist somit auch Merkma-

---

<sup>423</sup> Vgl. Klötgen 2005, online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/> [07.09.2012].

le eines Labyrinthes auf. Anders als bei der Reinform des Labyrinths aus Ryans Modell muss der Leser in *Endlose Liebe – Endless Love* aber kein Endziel erreichen. Dennoch kann man von einer labyrinthischen Struktur sprechen, da der Leser immer wieder zum Auswahlpunkt zurückgeführt wird und es, bis auf eine Ausnahme, kein Ende gibt. Diese Ausnahme ist aber nicht als Endziel zu verstehen. Vielmehr durchläuft der Leser immer wieder die verschiedenen Handlungsstränge. Es handelt sich also um eine Kombination aus Labyrinth und geführtem Netzwerk, was auch die folgende Abbildung 2 deutlich macht. Im Anschluss an die Grafik wird die Struktur detaillierter erläutert.



**Abbildung 2:** Struktur von *Endlose Liebe – Endless Love* (eigene Darstellung)

Das Werk beginnt mit einer kurzen Einführungssequenz, in welcher der Leser noch keine Wahlmöglichkeiten besitzt. Nach dieser kurzen Passage gelangt der Rezipient zu einer ersten Abzweigungsmöglichkeit, bei welcher der Verlauf der Geschichte beeinflusst werden kann. Der Leser kann hier in einem Drop-down-Menü entscheiden, ob Kerstetten die Ölig lieben soll oder umgekehrt. Dabei gibt es zwei Drop-down-Menüs, in denen jeweils beide Namen stehen, die dann miteinander kombiniert werden können. In Abbildung 2 wird dies als *Auswahl 1* bezeichnet. Auf die Funktion der Drop-down-Menüs wird in Kapitel 4.2.4 *Navigation und Links* näher eingegangen.

Je nachdem, wie sich der Leser hier entscheidet, setzt sich die Handlung fort. Dass eine Person sich selbst liebt, ist nicht möglich. Wird eine solche Kombination ausgewählt, erscheint folgender Text: „... seems there is somebody around here who likes to play jokes on us?“<sup>424</sup> Die Wörter *play* und *jokes* sind dabei unterstrichen und zeigen so an, dass sie einen Link darstellen. Wenn der Leser darauf klickt, gelangt er wieder zur ersten Auswahlmöglichkeit zurück (in Abbildung 2 wird diese Sequenz als *Jokes* bezeichnet).

Entscheidet sich der Leser für eine der beiden anderen Auswahlmöglichkeiten geht es danach zunächst linear weiter. Der Leser hat bis auf wenige Ausnahmen, die aber auch nicht den Handlungsverlauf ändern, sondern nur eine Zusatzinformation liefern, keine Auswahlmöglichkeiten außerhalb der Drop-down-Menüs, die den Handlungsstrang verändern. In *Endlose Liebe – Endless Love* wird vorwiegend mit notwendigen Links gearbeitet.

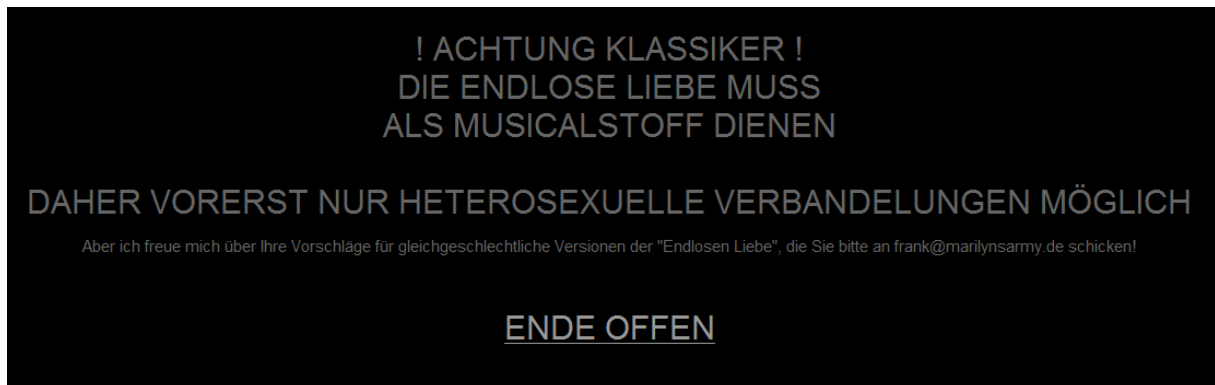
Entscheidet sich der Leser bei dieser ersten Auswahl für die Kombination *Kerstetten liebt die Ölig*, bekommt er einen ersten Akt präsentiert, welcher bis zur nächsten Auswahlmöglichkeit linear verläuft. In dieser nächsten Auswahlmöglichkeit kann der Leser entscheiden, wie der zweite Akt verlaufen soll und kann wieder mittels eines Drop-down-Menüs entscheiden, wer wen liebt. Dies soll als *Auswahl 2* bezeichnet werden. Hier hat der Leser mehr Möglichkeiten zur Auswahl, da noch zwei weitere Namen, Gwenda und Peter, hinzu gekommen sind. Der Rezipient kann somit wieder in den Verlauf der Handlung eingreifen. Die Auswahl erfolgt erneut mittels zweier Drop-down-Menüs, die miteinander kombiniert werden können. Im ersten stehen die Namen die Ölig, Kerstetten und Gwenda, diese können dann mit dem zweiten Drop-down-Menü kombiniert werden, bei welchem der Leser die Auswahl zwischen Kerstetten, Gwenda, die Ölig und Peter hat. Dabei können die Personen wieder nicht mit sich selbst

---

<sup>424</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/index\\_6s.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/index_6s.html) (Auswahl: *Kerstetten liebt/will Kerstetten*) [07.09.2012].



kombiniert werden. Auch hier erscheint wieder derselbe Text wie bei *Auswahl 1* und man gelangt zu *Auswahl 2* zurück. Eine gleichgeschlechtliche Liebe ist ebenfalls nicht möglich. Hier bekommt der Leser folgendes zu lesen:



**Abbildung 3:** Screenshot Gleichgeschlechtliche Liebe<sup>425</sup>

Gleichgeschlechtliche Liebe als Kombinationsmöglichkeit ist in *Endlose Liebe – Endless Love* also nicht möglich. Jedoch wird der Rezipient hier angehalten, selbst aktiv zu werden und eigene Ideen für einen Fortgang eines solchen Handlungsstrangs an den Autor zu schicken. Diese Lexie wird in Abbildung 2 mit dem Begriff *Gleichgeschlechtlich* gekennzeichnet. Auch an dieser Formulierung (siehe Abbildung 3) zeigt sich der ironisierende Umgang mit dem Genre der klassischen Liebesgeschichte.

Wenn der Leser an dieser Stelle auf *Ende offen* klickt, gelangt er wieder zum vorigen Auswahlmenü. Es ist also kein wirkliches Ende, auch wenn die Auswahl keinen Handlungsstrang nach sich zieht. Vielmehr ist es als ein Weg zu verstehen, der nicht weiterführt und der Leser gelangt von dort zur Auswahl zurück und kann einen anderen Handlungsstrang durchlaufen. Dem Leser bleiben an dieser Stelle noch sechs Auswahlmöglichkeiten übrig. Er hat die Wahl zwischen *Gwenda liebt Peter*, *Gwenda liebt Kerstetten*, *Kerstetten liebt Gwenda*, *Kerstetten liebt die Ölig*, *die Ölig liebt Kerstetten* und *die Ölig liebt Peter*.

Bei der Auswahl *Gwenda liebt Peter* folgt eine kurze Sequenz, in welcher Peter und Gwenda darüber reden, ob es tatsächlich ein Happy End geben soll, hier kann der Leser auswählen, ob ihre Liebe einen Schlusspunkt oder ein Zwischenspiel in der Handlung darstellen soll. Entschieden sich der Leser an dieser Stelle dafür, dass es sich um ein Zwischenspiel handelt, wird er wieder zu *Auswahl 2* geleitet. Wählt der Leser aber den Link *Schlusspunkt* aus, so gelangt der Leser tatsächlich zum einzigen Endpunkt der Geschichte, von dem er nicht wieder zum

<sup>425</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_e.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_e.html) (Auswahl: *Kerstetten liebt/will Peter*). [07.09.2012].

**Anmerkung:** Alle in dieser Arbeit verwendeten Screenshots von *Endlose Liebe – Endless Love* werden mit freundlicher Genehmigung des Autors Frank Klötgen abgebildet.

Auswahlpunkt zurückgelangt. Hier endet die endlose Liebe mit einem Happy End. Der Leser hat an dieser Stelle nur die Möglichkeiten zur Website von Frank Klötgen zu gelangen oder die Geschichte wieder von vorne zu starten. Ebenfalls wird der Leser auch hier angehalten, sich selbst aktiv einzubringen, indem er einen neuen Handlungsstrang kreiert und diesen Vorschlag per E-Mail an den Autor sendet. In Abbildung 2 wird diese Lexie als *Ende* bezeichnet.



**Abbildung 4:** Screenshot Ende<sup>426</sup>

Die anderen fünf Kombinationen ziehen Handlungsstränge nach sich, in denen mindestens eine Person stirbt und die in *Auswahl 2* ausgewählten Personen, bis auf eine Ausnahme, ein Paar werden. Danach folgt jedoch kein Ende, sondern der Leser gelangt zu einer neuer Auswahlmöglichkeit, die sich *Akt 1 (love reloaded)* nennt. Hier kann die Geschichte wieder von vorne beginnen.

Zu diesen fünf Geschichten, die bei *Auswahl 2* möglich sind, ist von der Struktur her zu sagen, dass es in den Kombinationen *Gwenda liebt Kerstetten*, *Kerstetten liebt Gwenda* und *die Ölig liebt Kerstetten* keine weiteren Auswahlmöglichkeiten gibt, welche die Handlung selbst verändern. Anders ist dies bei den Kombinationen *die Ölig liebt Peter* und *Kerstetten liebt die Ölig*, die beide dieselbe Geschichte nach sich ziehen. Innerhalb dieser Auswahl gibt es mehrere unterschiedliche Handlungsstränge. So sind hier noch zwei weitere Auswahlmenüs, welche die Handlungsebene betreffen, vorhanden.

---

<sup>426</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_e.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_e.html) (Auswahl: *Gwenda liebt/will Peter. Schlusspunkt*) [07.09.2012].

Der Leser kann in diesem Handlungsstrang in *Auswahl 3* zwischen fünf verschiedenen Optionen wählen, welche die Titel *Bedrohung*, *Erscheinung*, *Durst*, *Bedienung* und *Weg Weiser zu Akt 4* tragen. Die ersten vier sind als optionale Auswahlmöglichkeiten zu verstehen, der Leser kann sie auswählen und bekommt Zusatzsequenzen zu sehen, gelangt danach aber wieder zu *Auswahl 3* zurück. Diese Wahl hat keinen Einfluss auf den Verlauf der weiterführenden Handlung. Die Auswahl *Weg Weiser zu Akt 4* führt jedoch in der Geschichte weiter. Sie muss ausgewählt werden und der Leser gelangt anschließend zu *Auswahl 4*, hier muss er sich zwischen *Next Bomb on Peter Carter* oder *Next Bomb on die Ölig* entscheiden. Je nachdem, was der Rezipient auswählt, verläuft die Handlung anders weiter.

Wie bereits erwähnt, führen alle diese Handlungsstränge zur *Auswahl Akt 1 (love reloaded)* und die Geschichte kann von vorne beginnen. Dabei gibt es hier dieselbe Auswahlmöglichkeit innerhalb der Drop-down-Menüs wie bei *Auswahl 2* und die darauf folgenden Geschichten verlaufen prinzipiell alle gleich, wie nach *Auswahl 2*. Die einzige Veränderung ist, dass dem Leser bei den eben genannten Handlungssträngen unterschiedliche Kurzversionen eines ersten Aktes präsentiert werden, danach gelangt er jedoch wieder zu den Lexien aus *Auswahl 2* und die Geschichten verlaufen gleich und enden so auch wieder bei *Auswahl Akt 1 (love reloaded)*. Aufgrund dieser Veränderung werden diese Handlungsstränge mit dem Zusatz *Version B* gekennzeichnet. Die schematische Zeichnung der Struktur (siehe Abbildung 2) verdeutlicht dies. Die anderen Auswahlen, wie gleichgeschlechtliche Paarungen, die Auswahl *Gwenda liebt Peter* sowie die Auswahl, dass eine Person sich selbst liebt, verlaufen prinzipiell genau gleich, wie in den anderen Auswahlen.

Ein Handlungsstrang, der noch thematisiert werden muss, ist *die Ölig liebt Kerstetten* bei *Auswahl 1*. Wählt der Leser diese Kombination, folgt er einem linearen Handlungsstrang, in dem Peter und Gwenda sterben und die Ölig und Kerstetten ein Paar werden. Der Leser gelangt auch hier wieder zu einem Bildschirm mit der Aufschrift *Erster Akt (love reloaded)*. Hier gibt es jedoch keine Auswahlmöglichkeit, sondern der Leser wird zum Handlungspfad *Kerstetten liebt die Ölig* von *Auswahl 1* gelenkt. Auch dies kann in Abbildung 2 nachvollzogen werden. Von der Handlung her gleicht diese Auswahl im Prinzip dem Handlungsstrang *die Ölig liebt Kerstetten* aus *Auswahl 2*, auch wenn es ein paar kleine Unterschiede gibt. Daher wird diese Kombination aus *Auswahl 1* mit dem Zusatz *Version A* versehen.

Im Grunde hat man es in *Endlose Liebe – Endless Love* also mit sechs unterschiedlichen Handlungssträngen zu tun. Dazu zählen: *Kerstetten liebt Gwenda*, *Gwenda liebt Kerstetten*, *Gwenda liebt Peter*, *die Ölig liebt Kerstetten*, *Kerstetten liebt die Ölig/die Ölig liebt Peter* -> *Bomb on Peter Carter* und *Kerstetten liebt die Ölig/die Ölig liebt Peter* -> *Bomb on die Ölig*, die in leicht abgewandelten Formen von unterschiedlichen Auswahlpunkten aktiviert werden können. Wenn im Folgenden diese Handlungsstränge genannt werden, beziehen sich diese Angaben immer auf die Kombinationen in *Auswahl 2*, da dies den zentralen Auswahlpunkt im Werk darstellt. Die anderen Versionen werden, wie eben erwähnt, mit *Version A* oder *B* gekennzeichnet. Der Strang *Kerstetten liebt die Ölig* in *Auswahl 1*, der nur einen ersten Akt darstellt, ist nicht als eigener Handlungsstrang zu verstehen und wird daher mit Kennzeichnung *Version Akt 1* versehen. So kann es im Folgenden nicht zu Verwechslungen der Handlungsstränge kommen.

Innerhalb der Handlungsstränge kann zwar der Verlauf der Handlung nur in wenigen Fällen beeinflusst werden und diese laufen weitgehend linear ab, dennoch gibt es die Möglichkeit die Durchgänge unterschiedlich zu gestalten, da der Leser innerhalb der einzelnen Handlungsstränge immer wieder die Möglichkeit hat, Lieder abzuspielen – was aber optional und nicht handlungsrelevant ist. Ebenso können an einigen Stellen Bilder ein- und ausgeblendet werden und mit diesen wiederum Lieder aktiviert werden. Diese Funktionen ändern zwar nicht den Handlungsverlauf, dennoch ändert sich dadurch die Gestaltung und Ausformung der Handlung und es können somit verschiedene Aufführungen kreiert werden. Der Leser hat dadurch vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten – auch wenn dies nach einigen Durchläufen wahrscheinlich wenig neuen Reiz bietet. In den nachfolgenden Kapiteln wird dies ausführlich thematisiert.

Ebenfalls wichtig in Bezug auf die Struktur von *Endlose Liebe – Endless Love* zu erwähnen ist, dass nicht jede Lexie eine eigene URL-Adresse besitzt, sondern mehrere Lexien zu einer Einheit zusammengefügt werden. Nicht jeder Klick führt daher zu einer neuen URL-Adresse, sondern nur die Inhalte ändern sich. Es handelt sich immer um bestimmte Sequenzen, die auch unterschiedlich lang sein können. Das hat zur Folge, dass diese Lexien nur als Einheit rezipiert werden können und der Leser nicht eine einzelne Lexie mittels URL-Adresse aufrufen kann sondern immer nur eine bestimmte Einheit. Für den normalen Leser hat dies prinzipiell keine Konsequenzen, da dieser die Geschichte meist am Stück rezipiert und diese einzelnen Sequenzen nicht separat über die URL aufrufen wird, da er mittels der Links durch den

Text navigiert. Sollte der Leser jedoch eine Pause machen wollen, um zu einem späteren Zeitpunkt weiterlesen zu können und sich in diesem Zusammenhang den Link speichern, muss er diese Lexien-Sequenz, zu der dieser Link gehört, möglicherweise nochmals durchlaufen, insofern er nicht am Anfang einer Sequenz seinen Lesevorgang gestoppt hat. Ebenso hat dieser Aspekt Einfluss auf die Analyse des Werkes. Da die einzelnen Lexien nicht separat aufgerufen werden können, erschwert dies die Arbeit der Analyse, da immer die Sequenzen durchlaufen werden müssen – auch wenn sich die gesuchte Lexie eher am Ende einer solchen Sequenz befindet. Darüber hinaus kann in den Quellenangaben nicht die konkrete Lexie angegeben werden, sondern ebenfalls nur die URL-Adresse der Sequenz, in der sich diese befindet. Dies sind ebenfalls neue Aspekte, die es in Analysen Hypermedialer Fiktionen zu beachten gilt.

Technisch betrachtet bietet Klötgens Vorgehen, nicht jede Lexie mit einer eigenen URL-Adresse zu versehen, den Vorteil, dass die Ladezeit zwischen den Lexien verkürzt wird, was so den Lesefluss fördert.

Da die Wege immer wieder abgelaufen werden können, hat *Endlose Liebe – Endless Love* im Grunde eine endlose Struktur. Nur nach der Auswahl *Schlusspunkt* im Handlungsstrang *Gwenda liebt Peter* gibt es ein Ende, ansonsten gelangt man immer wieder an einen Auswahlpunkt zurück und kann von vorne beginnen. Der Name ist also Programm. Hat der Leser die Cookies aktiviert, wird ihm jedoch angezeigt, wenn er einen Weg schon einmal beschritten hat. Es kommt zum weiterführenden Handlungstext noch folgender Text hinzu: „Hinweis: Den Weg [...] sind Sie bereits gegangen. Um wieder zur Auswahl zurückzugelangen, drücken Sie hier.“<sup>427</sup> Der Leser kann hier entscheiden, ob er den Handlungsstrang nochmals durchlaufen möchte oder er kann zum Auswahlmenü zurückkehren.

Auch die Figuren im Stück thematisieren diese Struktur. Hier sind vor allem Trapp und Tropp und der Rabattenchristian zu nennen, die das Geschehen reflektieren und damit auch auf die Struktur des Stücks eingehen. Am Ende vieler Handlungsstränge trinken Trapp und Tropp auf die Endlose Liebe und thematisieren, dass es wieder von vorne losgeht. So sagt beispielsweise Tropp am Ende des Handlungsstrangs *Gwenda liebt Kerstetten* zu Trapp, als dieser ihn fragt, ob das nicht das Ende sei: „Es hat ja grad mal angefangen“<sup>428</sup> und spielt darauf an, dass es

---

<sup>427</sup> Klötgen 2005, Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_e.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_e.html) (Auswahl: *Kerstetten liebt/will Gwenda*, unter der Voraussetzung, dass man den Weg schon einmal gegangen ist) [07.09.2012].

<sup>428</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers3\\_akt\\_c.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers3_akt_c.html) [07.09.2012].

immer wieder von vorne beginnt. Auch Trapp reagiert auf die Struktur und antwortet: „Kommt mir vor, als ob's schon ewig so läuft hier.“<sup>429</sup>

Noch deutlicher wird dies, wenn Trapp und der Rabattenchristian am Ende des Handlungsstrangs *Kerstetten liebt die Ölig/die Ölig liebt Peter* -> *Bomb on Peter Carter* miteinander reden. So sagt Trapp: „Es ist ein endloses Spiel“<sup>430</sup> und der Rabattenchristian antwortet: „Endless, wie der Amerikaner sagt.“<sup>431</sup> Daraufhin sagt Trapp: „Es fängt immer wieder von vorne an, immer das gleiche Spiel. Schrecklich.“<sup>432</sup> Der Rabattenchristian entgegnet darauf: „Papperlapapp! Es ist wunderschön. Gibt einem Orientierung, Sicherheit. Man findet sich zurecht, immer wieder, von jedem beliebigen Punkt aus. Es hat Struktur. Ewige Struktur. Endlose Struktur.“<sup>433</sup> Dann trinken die beiden auf die Endlose Liebe und der Leser gelangt zum Auswahlmenü *Akt 1 (love reloaded)*. Die beiden Figuren thematisieren hier die zugrundeliegende Struktur des Projekts.

Neben der Thematisierung der Struktur gehen die Figuren auf die Funktion des Lesers ein. So sagt Tropp bevor der Leser zu *Auswahl 2* gelangt: „Ach, Kerstetten, wie soll das noch enden?“<sup>434</sup> und verweist damit darauf, dass der Leser hier auswählen kann, wie die Handlung fortfährt. Direkt im Anschluss an diese Frage bekommt der Leser ein Auswahl-Menü angeboten, damit er den weiteren Verlauf bestimmen kann. Auch Gwenda und Peter thematisieren die Wahlmöglichkeiten des Lesers. Im Handlungsstrang *Gwenda liebt Peter* sagt dieser: „Darüber zu entscheiden liegt nicht in unserer Hand“<sup>435</sup> und Gwenda antwortet darauf: „Dann soll darüber jetzt von fremder Hand entschieden werden, ob unsere Liebe ein Zwischenspiel oder der Schlusspunkt der Geschichte ist.“<sup>436</sup> Hier verweisen die Figuren deutlich auf die neue Rolle des Rezipienten in digitaler Literatur.

Wie abschließend deutlich wird, zeichnet sich die Struktur von *Endlose Liebe – Endless Love* durch lange lineare Passagen und Kreisbewegungen aus. Die langen linearen Passagen sorgen dafür, dass der Leser durch das Werk geleitet wird und immer einen bestimmten kohärenten Handlungsstrang präsentiert bekommt, auf dessen Handlungsablauf der Leser keinen Einfluss

---

<sup>429</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers3\\_akt\\_c.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers3_akt_c.html) [07.09.2012].

<sup>430</sup> Ebd., Unterseite, online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/version1/trapp4.html> [07.09.2012].

<sup>431</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/version1/rabatt5.html> [07.09.2012].

<sup>432</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/version1/trapp5.html> [07.09.2012].

<sup>433</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/version1/rabatt6.html> [07.09.2012].

<sup>434</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_e.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_e.html) [07.09.2012].

<sup>435</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_e.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_e.html) (Auswahl: *Gwenda liebt/will Peter*) [07.09.2012].

<sup>436</sup> Ebd., Unterseite, online verfügbar [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_e.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_e.html) (Auswahl: *Gwenda liebt/will Peter*) [07.09.2012].

nehmen kann. Daneben besitzt das Werk nur an einer Stelle ein Ende, sonst kann der Leser immer wieder von vorne beginnen. Das Ende der Rezeption wird daher eher dadurch erreicht, dass der Leser keine Lust mehr verspürt, eine neue Kombination auszuwählen und somit selbst seinen Lesevorgang beendet. Ebenso handelt es sich um eine geschlossene Hypertextform, in welcher der Leser selbst keine Inhalte hinzufügen kann. Er kann nur die vorgegebenen Inhalte rezipieren und deren Reihenfolge verändern. Der einzige Ausbruch aus dem geschlossenen System findet statt, wenn der Leser dazu aufgefordert wird, an jenen Stellen, an denen noch keiner existiert, einen neuen Handlungsstrang hinzuzufügen. Dies kann nicht direkt geschehen, sondern der Leser kann dem Autor eine E-Mail mit seinen Vorschlägen schicken. Dadurch hat der Autor weiterhin die alleinige Kontrolle über die Inhalte des Werkes, da er entscheiden kann, ob er einen solchen neuen Handlungsstrang hinzufügt oder nicht. Auf die Form der Interaktivität wird in Kapitel 4.2.4 *Navigation und Links* näher eingegangen. Zunächst soll aber die Gestaltung und der allgemeine Aufbau näher in den Fokus gerückt werden.

### 4.2.3 Gestaltung

Auf der Startseite des Werkes ist zunächst eine Einführung zu sehen, die das Projekt vorstellt und auf der die technischen Voraussetzungen aufgezeigt werden. Hier wird die Funktion der Drop-down-Menüs erklärt, die im Werk verwendet werden, um Bilder einzublenden und damit Songs abzuspielen. Außerdem wird erläutert, worum es sich bei dem Werk handelt. Dies bietet für den Leser eine adäquate Hilfestellung, um sich innerhalb des Werkes zurecht zu finden. Um dann das Musical zu starten, muss der Leser auf den Link mit der Bezeichnung *Endlose Liebe – Endless Love* klicken. Erst dann beginnt das Stück.

Zum Auftakt bekommt der Leser zunächst ein typisches Cover eines Reclam-Buchs zu sehen, worauf der Titel des Werkes *Endlose Liebe – Endless Love* sowie der Autorenname Frank Klötgen und die Genrebezeichnung Trashical zu lesen sind. Klickt der Leser auf dieses Buch, „öffnet es sich“, indem der Leser auf der nächsten Lexie die Personenaufzählung des Stückes präsentiert bekommt. Ein weiterer Klick auf das Buch zeigt die nächste Seite an, die den Beginn des ersten Aufzugs (im weiteren Verlauf des Werkes wird von Klötgen eine Unterteilung in Akte vorgenommen und nicht mehr von Aufzügen gesprochen) zeigt. Hier ist die Szenenbeschreibung zu lesen sowie der erste Dialog des Stückes. Bis dahin gleicht das Werk visuell einem Reclambuch, das eingescannt und online gestellt wurde und welches der Leser, statt

mit der Hand, mit einem Mausklick umblättert. Erst ein weiterer Klick auf das Buch öffnet den Hauptbildschirm des Stücks.

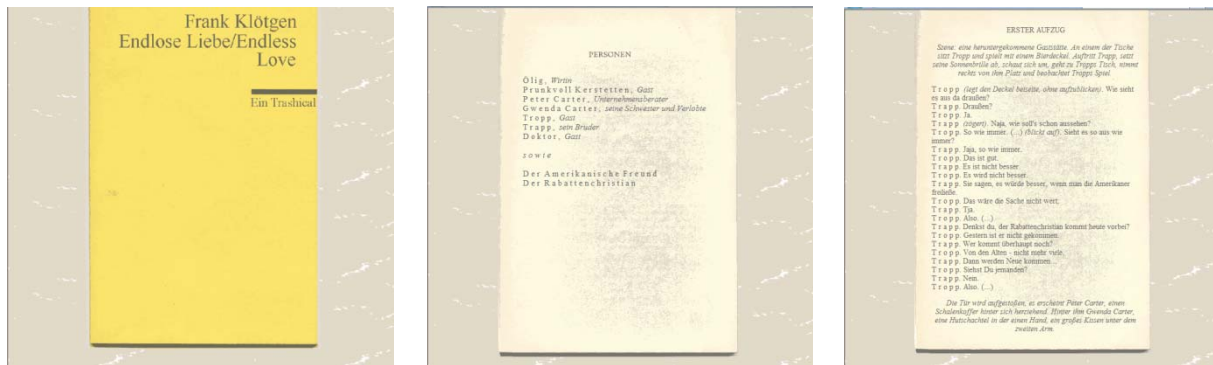


Abbildung 5: Drei Screenshots des Intros (ausgeschnitten)<sup>437</sup>

Neben der visuellen Ebene enthalten diese drei ersten Lexien auch eine akustische. Der Rezipient bekommt Musik und gehässiges Lachen zu hören, welches im Stück immer wieder aufgegriffen wird. Auf den Ton selbst wird im Kapitel 4.2.5.3 *Auditive Ebene* näher eingegangen.

Diese kurze Anfangspassage kann als Intro bezeichnet werden. Sie führt den Leser so zum eigentlichen Hauptbildschirm, auf welchem sich anschließend die Hypermediale Fiktion abspielt. Dieser grenzt sich gestalterisch deutlich vom Intro ab. Ebenso kann diese kurze Sequenz als eine Metareflexion des eigenen Mediums verstanden werden. Durch den intermedialen Bezug zum Buch, welches als Vorgänger für Hypermediale Fiktionen gesehen werden kann, verweist diese Sequenz darauf, dass Hypermediale Fiktionen eine Fortführung von Literatur mit den neuen Mitteln des digitalen Mediums darstellen und in deren Tradition stehen. Nachdem zunächst also der klassische Aufbau eines Buches gezeigt wird, wird im Anschluss gezeigt, welcher neuen Möglichkeiten sich im Gegensatz dazu Hypermediale Fiktionen bedienen können.

Nach diesem kurzen Intro öffnet sich die eigentliche Bühne des Stücks, ein Begriff, den auch die Jury des Junggesellenpreises für Netzliteratur dafür verwendet.<sup>438</sup> Der Bildschirm verwandelt sich in *Endlose Liebe – Endless Love* in eine Bühne, auf der die Handlung des Stückes aufgeführt wird. Hier kann der Leser erstmals mittels Drop-down-Menü auswählen, welche Figur eine andere Figur liebt und so die Handlung mitbestimmen. Diese Analogie von

<sup>437</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/index\\_start.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/index_start.html) [07.09.2012].

<sup>438</sup> Vgl. Höllerer/Auer/Block/Suter 2005b.



Bildschirm und Bühne ist passend gewählt, da es sich bei dem Werk um ein Musical handelt, welches üblicherweise auf einer Bühne aufgeführt wird. In der Hypermedialen Fiktion *Endlose Liebe – Endless Love* wird also tatsächlich eine Aufführungssituation dargestellt, die der Leser beeinflussen und lenken kann. Dabei liest er nicht nur Text, sondern bekommt ein hypermediales Gesamtkunstwerk aus Bild, Ton und Text präsentiert, die so eine Aufführung simulieren.

Das Bühnenbild bzw. der Hintergrund selbst ist schlicht gehalten und stellt den Ort der Handlung dar, das Gasthaus *Der Stumme Hahn*. Zu erkennen sind die Umriss eines Raumes, der farblich in schwarz und braun gehalten ist und düster wirkt. Die Personen und Gegenstände (oder um bei der Aufführungsmetapher zu bleiben: Requisiten) sind in weißen Umrissen gezeichnet und stellen diese eher skizzenartig dar. Durch die helle Farbe heben sich die Figuren deutlich vom Hintergrund ab. Der folgende Screenshot in Abbildung 6 zeigt diesen allgemeinen Aufbau.



**Abbildung 6:** Screenshot Hintergrundbild<sup>439</sup>

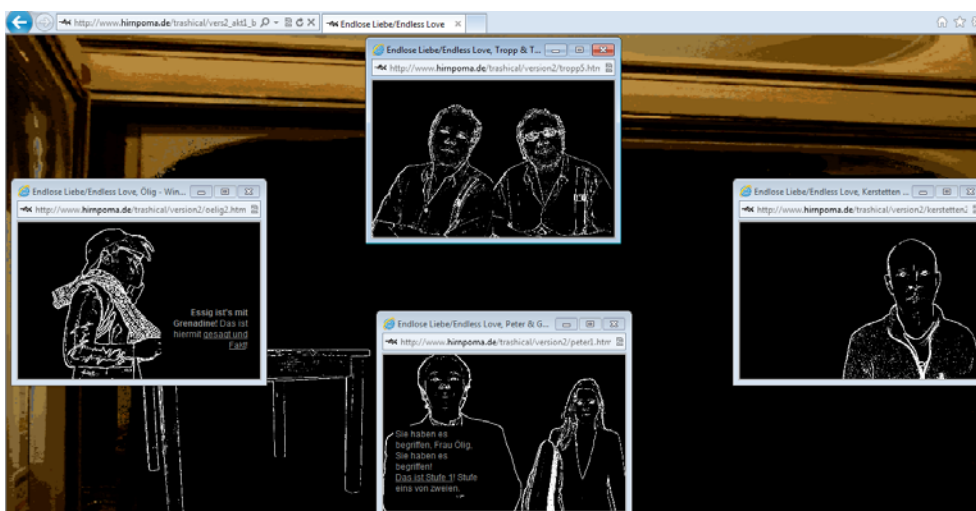
Fährt der Leser mit dem Mauszeiger über die Personen oder einige der Requisiten, wird deren Name bzw. deren Bezeichnung angezeigt. Auch dies ist im oberen Screenshot (Abbildung 6) zu erkennen. Durch diese Benennung kann der Leser deutlich erkennen, wer welche Person darstellt, auch wenn dies ebenfalls durch den inhaltlichen Kontext deutlich wird. Der Text der Handlung wird wie die Umriss der Personen weiß und daher auf dem dunklen Hintergrund gut zu lesen dargestellt.

---

<sup>439</sup> Klötgen 2005, Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers2\\_akt1\\_c.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers2_akt1_c.html) [07.09.2012].

Neben dem Hauptbildschirm gehören die Pop-up-Fenster zu den zentralen Gestaltungsmitteln des Werkes. Diese werden für zwei verschiedene Funktionen genutzt. Einerseits läuft auf ihnen der Liedtext der im Stück vorhandenen Lieder ab, sodass ihn der Rezipient mitlesen kann, andererseits werden sie eingesetzt, um einige Dialog-Szenen darzustellen. Zunächst soll letzteres an dieser Stelle Beachtung finden. Auf die Funktion der Lieder wird in Kapitel 4.2.5 *Hypermediale Einheit* eingegangen.

Die Pop-up-Fenster in *Endlose Liebe – Endless Love* sind zentrale Gestaltungselemente für das Gespräch zweier oder mehr Personen. Einige dialogische Sequenzen finden nicht auf dem Hauptbildschirm statt, sondern die einzelnen Gesprächspartner bekommen ihre eigene „Bühne“, indem sie in einem Pop-up-Fenster angezeigt werden. Die Pop-up-Fenster tauchen durch eine normale Link-Betätigung des Lesers im Text auf, ohne dass dieser weiß, dass sich im Anschluss solche öffnen. Sie ordnen sich dabei vor dem Hauptbildschirm an, sodass sie in den Vordergrund treten. Die folgende Abbildung 7 macht diesen Aufbau deutlich:



**Abbildung 7:** Screenshot Pop-up-Fenster-Gespräch<sup>440</sup>

Ein Pop-up-Fenster kann dabei eine Person oder eine Personengruppe repräsentieren. Dabei wird der Name der Person oder Personen als Überschrift des Fensters angezeigt. Ebenfalls besitzt jedes einzelne Pop-up-Fenster eine eigene URL-Adresse und kann somit auch einzeln, unabhängig vom Hauptbildschirm, aufgerufen werden, was, wie schon bei den URL-Adressen

<sup>440</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers2\\_akt1\\_b.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers2_akt1_b.html) [07.09.2012], sowie ebd., Unterseite online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/version2/kerstetten2.html> [07.09.2012], ebd., Unterseite online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/version2/oelig2.html> [07.09.2012], ebd., Unterseite online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/version2/tropp5.html> [07.09.2012], ebd., Unterseite online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/version2/peter1.html> [07.09.2012].

der Lexien-Sequenzen erwähnt, für eine gewöhnliche Rezeption keine Konsequenzen haben wird.

Über die Pop-up-Fenster treten die Personen in einen Dialog, indem der gesprochene Text im jeweiligen Pop-up-Fenster erscheint, und heben sich vom Hintergrund ab. Diese Methode bringt eine gewisse Dynamik mit sich und kann so eine Gesprächssituation imitieren, ebenso entsteht eine räumliche Abhebung vom Hauptbildschirm. Ist das Gespräch beendet, verschwinden die Pop-up-Fenster und die Handlung kehrt auf den Hauptbildschirm zurück. Diese Technik hat Klötgen, wie Piestrak-Demirezen in ihrer Dissertation angibt, auch schon bei Spätwinterhitze genutzt.<sup>441</sup> Eine Systematik in der Verwendung von Pop-up-Fenstern und Gesprächssequenzen, die im Hauptbildschirm ablaufen, ist nicht zu erkennen. Der Einsatz beider Formen dient wohl eher der Abwechslung und der Dynamik.

Von der technischen Seite her ist hier noch zu berücksichtigen, dass die Pop-up-Fenster auch notwendige Links enthalten und somit zentral für den Fortgang der Handlung sind. Daher darf der Leser im Pop-up-Fenster nicht einfach den *Schließen*-Button betätigen, da sonst der Fortgang der Handlung gefährdet sein kann, wenn im Hauptbildschirm kein Link mehr vorhanden ist. Ist dort noch ein „alter“ Link vorhanden, muss der Leser die Pop-up-Sequenz nochmals durchlaufen. Ist kein Link vorhanden, ist die einzige Möglichkeit fortzufahren, dass der Leser den Hauptbildschirms aktualisiert. Anschließend gelangt er wieder an den Beginn dieser URL-Sequenz und muss möglicherweise einige Lexien wiederholen, die er schon rezipiert hat, kann dann jedoch weiter in der Geschichte fortfahren. Dieser technisch bedingte Aspekt kann beim Leser zu Frustration führen, da er anders als beim Buch nicht einfach auf die bestimmte Lexie „blättern“ kann. Um zu dieser Lösung zu gelangen, benötigt der Leser außerdem eine gewisse technische Kompetenz.

Klickt der Leser während der Pop-up-Fenster-Sequenzen auf den Hauptbildschirm, verschwinden die Pop-up-Fenster zunächst nur in der Task-Leiste und können vom Leser jederzeit wieder auf den Hauptbildschirm zurückgeholt werden, so dass der Fortgang der Geschichte nicht in Gefahr gerät.

Prinzipiell hat man es bei *Endlose Liebe – Endless Love* mit einer klaren und einfachen Gestaltung zu tun. Der Bildschirm ist übersichtlich gestaltet, der Hintergrund selbst ist schlicht gehalten und wirkt nicht überladen. Der Leser kann jedoch auf das Hintergrundbild einwirken und dieses mitgestalten, darauf wird im folgenden Kapitel sowie im Kapitel 4.2.5.2 *Visuelle*

---

<sup>441</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 126.

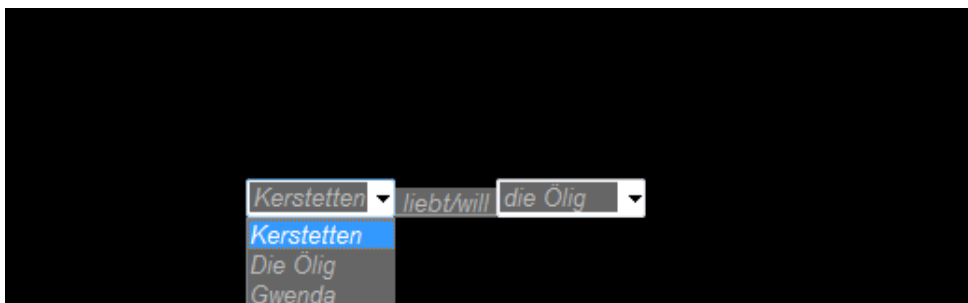
*Ebene* eingegangen. Jedoch muss noch angemerkt werden, dass die Darstellung je nach Endgerät mit unterschiedlichen Display- und Auflösungsgrößen variieren kann. Hier unterscheiden sich Hypermedialen Fiktionen deutlich vom Medium Buch, deren Form durch den Druck eindeutig festgelegt ist.

#### 4.2.4 Navigation und Links

Da die Navigationselemente und die vorhandenen Links eine zentrale Rolle in Hypermedialen Fiktionen einnehmen, müssen diese auch in einer Analyse näher betrachtet werden. *Endlose Liebe – Endless Love* bedient sich verschiedener Methoden der Navigation. Für die Auswahl der einzelnen Handlungsstränge gibt es Drop-down-Menüs, aus welchen der Rezipient auswählen kann, wer in wen verliebt ist, oder es können bestimmte Handlungssequenzen aktiviert werden.

Die Drop-down-Menüs zur Auswahl, welche Figur in welche andere verliebt ist, sind als sehr zentrale Elemente von *Endlose Liebe – Endless Love* zu verstehen, da diese eine starke Auswirkung auf den Fortgang der Handlung haben. Hier hat der Leser tatsächlich die Möglichkeit den Ablauf zu bestimmen, indem er zwischen verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten auswählt. Dazu zählen *Auswahl 1*, *Auswahl 2* und *Akt 1 (love reloaded)*, wie sie in der schematischen Darstellung des Werkes in Abbildung 2 bezeichnet werden.

Es handelt sich immer um zwei Drop-down-Menü-Felder, zwischen denen *liebt/will* steht. Diese Wörter selbst sind nicht auswählbar, sondern stellen einen Link dar. Erst wenn der Leser diesen betätigt, geht die Handlung voran. Innerhalb der beiden Drop-down-Menü-Felder muss der Leser jeweils einen Namen auswählen. Die folgende Abbildung 8 zeigt dies:



**Abbildung 8:** Vergrößerter Screenshot Drop-down-Menü (ausgeschnitten) <sup>442</sup>

Die Auswahl, die in den Drop-down-Menüs getroffen wird, beeinflusst, wohin der Link führt. Dadurch entstehen mehrere Optionen, wie die Handlung vorangeht, daher handelt es sich im

<sup>442</sup> Klötgen 2005, Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_e.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_e.html) [07.09.2012].

Zusammenhang mit der Auswahl innerhalb der Drop-down-Menüs im Prinzip um optionale Links, wie sie von Suter bezeichnet werden, und nicht um einen notwendigen Link, auch wenn nur einer vorhanden ist. Die Anzahl der Varianten wird durch die Kombinationsmöglichkeiten im Drop-down-Menü bedingt.

Daneben ist der Link syntagmatisch bzw. handlungsrelevant, da er die Handlung fortführt. Da sich je nach Auswahl der Handlungsfortgang jedoch ändert und der Leser einen bestimmten Handlungsstrang präsentiert bekommt, kann dieser Link auch als geschichts-determinierend beschrieben werden. Des Weiteren kann er auch als darstellungs-determinierend bezeichnet werden, wenn davon ausgegangen wird, dass der Leser alle Varianten durchläuft. Hier würde sich nur die Reihenfolge ändern, in welcher die verschiedenen Geschichten präsentiert werden. Da es sich aber um unterschiedliche Geschichten handelt und der Leser auch nur eine davon rezipieren kann, sollte man diesen Link eher als geschichts-determinierend bezeichnen, da tatsächlich der Verlauf der Geschichte beeinflusst wird.

Neben der Auswahl, wer wen liebt, kann der Leser auch mittels Drop-down-Menüs einzelne Handlungssequenzen auswählen, so wie bei *Auswahl 3*. In *Auswahl 4* kann entschieden werden, wer sterben bzw. von einer Bombe getötet werden soll. Die Handlungssequenzen, welche der Leser in *Auswahl 3* aktivieren kann, beeinflussen nicht den weiteren Handlungsverlauf. Hier kann der Leser lediglich auswählen, ob er bestimmte Zusatzelemente der Handlung präsentiert bekommt oder nicht. *Auswahl 3* besteht aus fünf möglichen Optionen: *Bedienung*, *Durst*, *Erscheinung*, *Bedrohung* und *Weg Weiser zu Akt 4*. Klickt der Leser auf einen der ersten vier Begriffe, bekommt er eine kurze lineare Sequenz präsentiert und gelangt anschließend wieder zu *Auswahl 3* und kann einen der anderen Begriffe auswählen. Entscheidet sich der Leser jedoch für *Weg Weiser zu Akt 4*, gelangt er direkt zu *Auswahl 4* und kann nicht wieder zu *Auswahl 3* zurückkehren. In *Auswahl 4* hingegen kann der Leser bestimmen, wer, entweder Peter oder die Ölig, von der Bombe getötet werden soll und beeinflusst somit den Verlauf der Handlung. Es handelt sich hierbei zwar nicht um Links, dennoch fungieren die Drop-down-Menüs im Prinzip hier als solche und leiten den Leser auf die nächste Lexie weiter. In *Auswahl 4* handelt es sich somit um optionale Links, die handlungsrelevant und geschichts-determinierend sind.

Bei *Auswahl 3* kann die Wahl zwischen *Durst*, *Erscheinung*, *Bedrohung* und *Bedienung* ebenfalls mit optionalen Links verglichen werden, da der Leser hier eine Auswahlmöglichkeit hat. Die Sequenzen, die daraufhin folgen, gehören zwar zur Handlung, sind aber nicht essentiell dafür. Sollten jedoch trotzdem nicht als handlungsirrelevant bezeichnet werden, vielmehr

können diese Auswahllinks als die Form der handlungsrelevanten Links, die optional zu verstehen sind, aufgefasst werden, wie sie auch im Konzept von Bucur im Kapitel 3.5 *Konstruktion einer Erzählung in Hypermedialen Fiktionen* vorgestellt wurden. Die letzte Option *Weg Weiser zu Akt 4* hingegen ist als notwendiger Link zu verstehen, da nur durch seine Auswahl der Handlungsstrang weiter fortgeführt wird und er dadurch zwangsläufig irgendwann ausgewählt werden muss. Er ist daher auch handlungsrelevant.

Des Weiteren werden Drop-down-Menüs dafür eingesetzt, dass der Leser durch sie Bilder auf dem Hauptbildschirm einblenden und dadurch bestimmte Lieder abspielen kann. Die Lieder und auch die eingeblendeten Bilder beeinflussen jedoch nicht den Fortgang der Handlung, sondern liefern Zusatzinformationen und schmücken die Handlung aus. Diese Drop-down-Menüs erscheinen an verschiedenen Stellen in der Geschichte am oberen Bildschirmrand. Dabei sind auch hier immer zwei Drop-down-Menü-Felder vorhanden: eines zum Einblenden der Bilder und eines, um sie wieder auszublenden. Der Leser kann hier den Fortgang der Handlung unterbrechen und verschiedene Bilder ein- und ausblenden, die im Hauptbildschirm angezeigt werden und mittels derer per Mausklick Lieder aus dem Musical abgespielt werden können. Das Drop-down-Menü zum Einblenden der Bilder wird mit *Inscene* betitelt und im geschlossenen Zustand steht dort *Kein Akt*, während im Drop-down-Menü zum Ausblenden der Bilder, welches mit *Outscene* betitelt ist, *ohne Szene* steht, so dass der Leser zusammen *Kein Akt ohne Szene* zu lesen bekommt. Der Leser wird also angehalten die Szene zu gestalten.

Jedes der beiden Drop-down-Menüs beinhaltet fünf Begriffe, mit denen die Bilder ein- und ausgeblendet werden können. Im *Inscene*-Menü ermöglichen die ersten vier Bilder das Abspielen von Musik, während das fünfte Bild, wie in der Instruktion von *Endlose Liebe – Endless Love* auf der Startseite erklärt wird, diese Musik wieder stoppen kann, wenn darauf geklickt wird. Die Bezeichnungen können in beiden Menüs identisch oder unterschiedlich sein und sind meist eher humorvoll gestaltet. In Kapitel 4.2.5 *Hypermediale Einheit* wird näher darauf eingegangen.

Diese Bildgrafiken dienen hier also als Verlinkungen, die, wenn der Rezipient darauf klickt, ein bestimmtes Lied starten. Dabei öffnet sich ein Pop-up-Fenster mit dem Text und die Musik setzt ein. Diese Links fungieren als optionale Links und sind als paradigmatisch bzw. handlungsirrelevant zu sehen, da sie nicht notwendig für den Fortgang des Handlungsstrangs sind. Es sind Zusatzinformationen und durch sie wird die Geschichte ausgeschmückt. Dennoch sind die Lieder zentrale Bestandteile des Werkes, da es sich um ein Musical handelt.

Wenn der Leser mit der Maus über ein solches Bild fährt, wird lediglich der Liedtitel angezeigt. Dadurch erfährt der Leser, was passiert, wenn er darauf klickt. Dies stellt somit eine Orientierungshilfe für den Rezipienten dar.

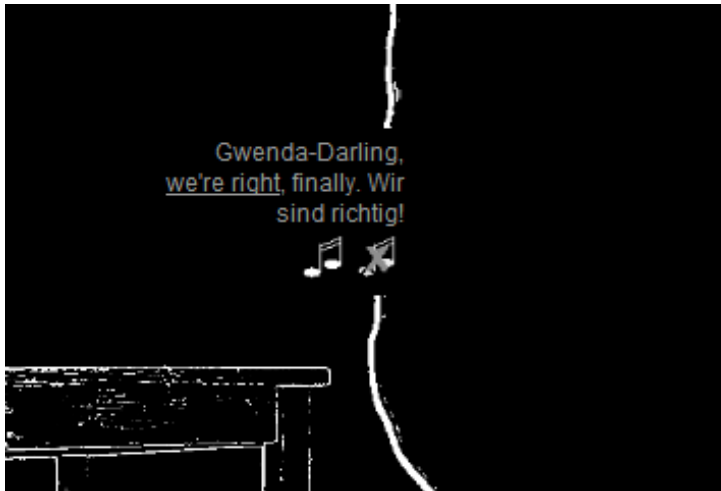
Die Drop-down-Menüs zum Ein- und Ausblenden der Bilder sind jedoch nicht immer aktiviert, wenn sie auf dem Bildschirm erscheinen und können so vom Leser nicht immer sofort benutzt werden, was wohl eher technisch bedingt sein dürfte, da kein dramaturgischer Zusammenhang erkennbar ist.



**Abbildung 9:** Screenshot Drop-down-Menü zum Einblenden der Bilder<sup>443</sup>

Neben diesen eben vorgestellten Bildgrafiken werden auch noch weitere grafische Elemente als Links verwendet. So werden die Lieder innerhalb der Handlung dadurch aktiviert, dass der Leser auf ein Notensymbol klickt, welches neben dem Dialogtext erscheint. Auch hier beginnt dann das Lied und der Text wird per Pop-up-Fenster eingeblendet. Es handelt sich dabei um dieselben Lieder wie jene, welche durch die eingeblendeten Bilder aktiviert werden können, nur dass durch die Notensymbole die Lieder passend zum Handlungsstrang angeboten werden, während die Lieder der eingeblendeten Bilder ohne Zusammenhang zum aktuellen Geschehen stehen. Um das Lied vorzeitig zu beenden, kann auf ein durchgestrichenes Notensymbol geklickt werden.

<sup>443</sup> Klötgen 2005, Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers2\\_akt1\\_c.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers2_akt1_c.html) [07.09.2012].



**Abbildung 10:** Screenshot Notensymbol (ausgeschnitten)<sup>444</sup>

Wie bei den vorigen Bildgrafiken wird auch hier der Liedtitel angezeigt, wenn man mit der Maus über das Notensymbol fährt. Das durchgestrichene Notensymbol wird mit den Worten *No Lied* beschrieben. Diese Erläuterung zeigt dem Leser an, was er zu erwarten hat bzw. was passiert, wenn er auf einen dieser Links klickt und bietet so eine Hilfe. Es handelt sich im Prinzip auch um einen präskriptiven Link. Auch wenn es hier keinen konkreten Linktext gibt, kommuniziert das durchgestrichene Notensymbol doch dem Leser, was passieren wird und ist daher mit einem präskriptiven Linktext vergleichbar.

Ob der Leser das Lied abspielt oder nicht, hat auch hier keinen Einfluss auf den Fortgang der Handlung. Es sind nur Ergänzungen, so kann das Musical auch nahezu ohne Lieder rezipiert werden. Es sind daher wieder paradigmatische Verlinkungen. Nur in wenigen Ausnahmen wird das Lied automatisch abgespielt oder stellt das Notensymbol einen notwendigen Link dar.

Auch das Reclambuch aus dem Intro ist als eine solche Bildgrafik zu verstehen, die eine notwendige Verlinkung darstellt, da es keine Alternative gibt. Der Leser hat keine Wahl und wird linear durch das Intro geleitet.

Die zentrale Navigation für den Fortgang der einzelnen Handlungsstränge läuft über Links ab, die im Text platziert sind. Diese sind dadurch hervorgehoben, dass sie unterstrichen sind und sind daher für den Leser als solche deutlich erkennbar. Bei den Verlinkungen im Text selbst hat der Leser keine Auswahl. Innerhalb des Handlungsverlaufs gibt es zumeist nur notwendi-

---

<sup>444</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/index\\_6s.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/index_6s.html) (Auswahl: *Kersteten liebt/will die Ölig*) [07.09.2012].



ge Links und der Leser hat bis auf wenige Ausnahmen keine Auswahl, welchen Link er wählt. Aber auch diese wenigen Auswahlmöglichkeiten haben keinen Einfluss auf den weiteren Verlauf der Handlung, sondern geben lediglich eine kurze Zusatzinformation.

Dieser lineare Ablauf kann nur durch eine Songauswahl bzw. das Ein- und Ausblenden von Bildern aus dem eben vorgestellten Drop-down-Menü durchbrochen werden. Dies schiebt den Fortgang der Handlung jedoch nur auf und verändert ihn nicht. Die Links im Text sind daher notwendige Links, auch wenn durch die eingeblendeten Bilder und die Notensymbole alternative Linkangebote entstehen, da nur temporär eine Alternative zur Verfügung steht. Nachdem der Leser beispielsweise ein Lied aktiviert hat, muss er den Link im Text aktivieren, da dies die einzige Möglichkeit ist die Handlung fortzuführen.

Die im Text vorhandenen Links geben keine Aussage darüber, was passiert, wenn darauf geklickt wird. Der Leser gelangt einfach zur nächsten Lexie, ohne dass er weiß, was anschließend passiert oder wohin er gelangt. Die Links im Text sind also nicht semantisch aufgeladen oder präskriptiv. Der Link-Text hat keine Bedeutung. Hier gibt es nur wenige Ausnahmen. So weist beispielsweise der Link-Text *liebt/will* in den Drop-down-Menüs darauf hin, dass nun der Handlungsstrang folgt, in welchem die eine ausgewählte Person die andere liebt bzw. will. Ebenfalls präskriptiv sind die Bezeichnungen *Zwischenspiel* oder *Schlusspunkt* im Handlungsstrang *Gwenda liebt Peter*.

Neben den Links und Drop-down-Menüs kann der Leser auch den Zurück-Button des Browser-Fensters zur Navigation nutzen, wenn er Entscheidungen revidieren oder an bestimmte Passagen zurückspringen möchte. Hier gelangt er immer wieder zur vorigen URL-Sequenz zurück und nicht zur letzten Lexie, die rezipiert wurde.

Das Werk liegt, wie im Kapitel 4.2.2 *Struktur* deutlich wurde, in einer geschlossenen Hypertextstruktur vor, wie es für Hypermediale Fiktionen typisch ist, welcher der Leser selbst nichts hinzufügen sondern nur aus Vorhandenem auswählen kann. An einigen Stellen – bei den Kombinationsmöglichkeiten, auf die noch kein Handlungsstrang folgt – wird der Leser vom Autor aber dazu angehalten, ihm per Email eigene Ideen zu senden. Dort kann der Leser selbst aktiv werden. Prinzipiell wird der Leser hier aber mit der Form der programmierten Interaktivität konfrontiert. Er interagiert nicht mit anderen Menschen sondern mit dem Programm und dies in dem Rahmen, wie es die Programmierung des Autors erlaubt. Dazu gehört vor allem das einfache Weiterklicken der Links. Da das Werk lange lineare Strecken beinhal-

tet, hat der Leser keine Auswahlmöglichkeiten und seine Aufgabe beschränkt sich auf ein schlichtes Weiterklicken. Dies wird immer wieder dadurch unterbrochen, dass er Bilder einblenden und somit die Gestaltung beeinflussen kann und durch diese Bilder oder die Notensymbole Lieder abspielen kann. Hier kann der Leser eine Auswahl treffen und so die aktuelle Aufführung beeinflussen.

Die langen linearen Passagen, die der Leser durchwandert, lassen sich in den Bereich der initialen Interaktivität einordnen. Der Leser löst hier lediglich Prozesse aus, die dann einfach ablaufen. Er löst damit aber keine Veränderungen aus. Die aktivierten Lieder und Bilder lösen ebenfalls keine Veränderung in der Handlung aus, sondern tangieren lediglich die Darstellungsebene.

In den Drop-down-Menüs *Auswahl 1, 2, Akt 1 (love reloaded)* oder *Auswahl 4* kann der Leser jedoch eine Veränderung des Handlungsverlaufs bewirken. Er hat die Wahl, wie die Handlung fortgesetzt wird. Auch hier wird natürlich ein vorprogrammierter Prozess ausgelöst, dennoch reagiert das Werk auf die Auswahl des Lesers und die Handlungsstränge verlaufen anders. Daher lässt sich diese Form eher im Bereich der reaktiven Interaktivität verorten. Hier tritt tatsächlich eine Veränderung ein. Auch die dritte Form, die kreative Interaktivität, lässt sich im Werk finden, wenn der Leser dazu angehalten wird, eigene Ideen einzusenden. Dies gehört jedoch nicht zentral zum Werk und wird wahrscheinlich eher in seltenen Fällen genutzt. Dennoch bietet Klötgen die Möglichkeit selbst kreativ zu werden, wenn auch nur in einem kleinen Rahmen abseits der eigentlichen Rezeption des Werkes.

Das Werk selbst liegt zwar online vor, dennoch ist es im Prinzip nicht notwendig, da keine netztypischen Eigenschaften, wie die Mensch-Mensch-Kommunikation, genutzt werden. Das Werk könnte auch abseits des Netzes auf CD-ROM oder einem ähnlichen Datenträger existieren, ohne dass dies ästhetische Verluste mit sich bringen würde. Aber da das Werk online vorliegt, kann es von jedem Internetnutzer erreicht werden und sich so schneller verbreiten. Ein weiterer Grund dafür, warum das Werk online vorliegt, wird sein, dass beim 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur, bei dem das Projekt eingereicht wurde, nur URL-Adressen akzeptiert wurden.<sup>445</sup>

#### **4.2.5 Hypermediale Einheit**

*Endlose Liebe – Endless Love* beinhaltet neben textlichen Elementen auch visuelle und auditive, die das Gesamtwerk gemeinsam kreieren und dabei sowohl einzeln als auch im Zusam-

---

<sup>445</sup> Vgl. Höllerer, Florian/Auer, Johannes/Block, Friedrich W./Suter, Beat (2005a): 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur. Online verfügbar unter <http://www.junggesellenpreis.de/> [07.09.2012].

menspiel gewisse Funktionen für die Handlung übernehmen. Gerade durch den intermedialen Einsatz zeichnen sich Hypermediale Fiktionen aus und grenzen sich damit von nur textbasierten Hyperfictions ab. Wie in Piestrak-Demirezens Analysemodell empfohlen, sollen in diesem Unterkapitel diese Elemente zunächst separat und dann in ihrem Zusammenwirken untersucht werden.

#### **4.2.5.1 Textliche Ebene**

Der Text ist das zentrale Element in *Endlose Liebe – Endless Love*, da mithilfe des Textes die Handlungsstränge dargelegt werden. Der Text liegt schriftlich vor und wird nicht vorgelesen bzw. nicht von den Personen gesprochen, sondern der Rezipient muss selbst lesen. Eine Ausnahme bilden dabei die Lieder des Musicals, die sowohl schriftlich als auch gesungen dargeboten werden.

Bei den zentralen Elementen des Textes handelt es sich um die Dialoge der Personen. Fast den gesamten Text in *Endlose Liebe – Endless Love* bilden diese Dialogsequenzen, welche entweder im Hauptbildschirm oder in den Pop-up-Fenstern dargestellt werden. Außer im kurzen Intro gibt es keine Szenen- oder Personenbeschreibungen. Sondern wie bei einer Aufführung eines Musicals oder Theaterstücks werden nur die Dialoge oder Lieder der Personen vorgeführt. Eine Ausnahme bilden die Beschreibungen des Aktes, die ebenfalls auf dem Hauptbildschirm angezeigt werden.

Die Dialogtexte sind in weißer Schrift auf dunklem Hintergrund zu lesen und liegen meist in statischer Form vor. Es handelt sich um kurze Textblöcke, die in der Nähe der Personen angeordnet sind, die diese Aussage machen. So können die Textblöcke immer der sprechenden Person zugeordnet werden. Der Text befindet sich dabei in einem schwarzen Kasten, um ihn vor dem Hintergrund abzuheben. Dabei wird der Text immer auf der vordersten Ebene angeordnet, so dass dieser nicht durch Personen oder andere Gegenstände verdeckt werden kann und immer lesbar ist. Es handelt sich dabei aber nicht um eine Sprechblase, wie es beispielsweise im Comic der Fall ist. Die Textsprache ist vorwiegend deutsch, aber es gibt auch einige Passagen in englischer Sprache, so dass ein Rezipient auch diese Sprache verstehen sollte, um das Werk optimal nachvollziehen zu können.

Da der Text aus kurzen Passagen besteht, werden Dialogpassagen einer Person nicht immer vollständig angezeigt, so dass nicht immer die ganze Aussage, die eine Person trifft, auf einmal lesbar ist, sondern sie wird nacheinander in Teilen eingeblendet. Dies dient vor allem der Übersichtlichkeit. Dadurch, dass nur wenig Text auf dem Bildschirm zu sehen ist, kann der

Leser diesen schneller erfassen und wird nicht von einer großen Textmenge abgeschreckt. Ebenso würde der visuelle Inhalt dadurch zu sehr vom Text überlagert werden. Des Weiteren kann diese Methode auch dem Spannungsaufbau dienen, indem Textteile erst nacheinander eingeblendet werden, was in dieser Form in *Endlose Liebe – Endless Love* eher nicht der Fall ist. Die folgende Abbildung 11 zeigt eine typische Anordnung eines Dialogtextes im Hauptbildschirm.



**Abbildung 11:** Screenshot Dialogtext<sup>446</sup>

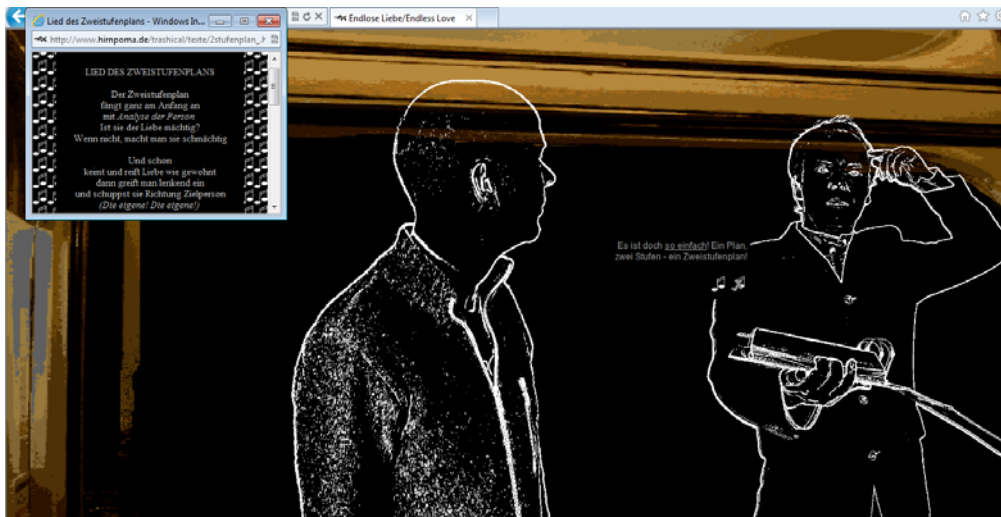
In den meisten Dialogpassagen ist ein Link im Text vorhanden, der durch Unterstreichungen hervorgehoben wird. Betätigt der Leser diesen Link, wird die darauffolgende Dialogpassage aktiviert und zumeist verschwindet der vorige Text, teilweise wird er auch noch eine Weile angezeigt und verschwindet erst bei der nächsten oder übernächsten Link-Betätigung in einer anderen Dialogpassage. Eine Link-Betätigung bringt entweder eine neue Aussage einer Person oder eine Sequenz von Aussagen zum Vorschein, die dann nacheinander eingeblendet werden, ohne dass jedes Mal ein Link aktiviert werden muss. In diesem zweiten Fall liegt der Text in einer dynamisierten Form vor und bestimmt das Lesetempo. Der Leser kann sich nicht so viel Zeit lassen, wie er möchte, da er sonst einzelne Textstücke verpassen könnte. Ebenso werden hier teilweise zeitgleich Aussagen von verschiedenen Personen eingeblendet, so dass der Leser Schwierigkeiten haben kann, alles zu erfassen. Diese dynamischen Textpassagen sind meist eher kurz gehalten und finden in den Dialogen in den Pop-up-Fenstern ihre Anwendung.

Im Hauptbildschirm wird diese Technik so nicht verwendet, sondern der Leser muss immer auf einen Link klicken, um eine neue Textpassage angezeigt zu bekommen. Dadurch wirken

<sup>446</sup> Klötgen 2005, Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_bb.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_bb.html) [07.09.2012].

die Gesprächssequenzen in den Pop-up-Fenstern lebhafter und schneller, was auch durch das Auftauchen und Verschwinden der verschiedenen Pop-up-Fenster unterstützt wird. Es lässt sich in der Verwendung jedoch kein deutliches Muster erkennen, wann die dynamischen Passagen in den Pop-up-Fenstern eingesetzt werden.

Neben den Dialogen sind die Liedtexte zentrale Elemente des Textes. Diese werden separat in einem Pop-up-Fenster angezeigt, welches sich links oben vor dem Hauptbildschirm platziert. Anders als bei den Dialogen werden die Liedtexte auch in Form von Gesang wiedergegeben und mit Musik kombiniert. Der Text liegt hier nicht mehr statisch vor, sondern läuft in einem vorgegebenen Tempo im Pop-up-Fenster ab und gibt so auch hier ein gewisses Lesetempo vor. An der Seite des Pop-up-Fensters gibt es jedoch einen Scroll-Balken, sodass der Leser in den zeitlichen Ablauf des Textes eingreifen kann.



**Abbildung 12:** Screenshot Liedtext<sup>447</sup>

Neben den Dialog- und Liedtexten gibt es in *Endlose Liebe – Endless Love* noch einige beschreibende Textstellen. Dazu gehört die Aktzuschreibung wie *Akt 1*, *Akt 2*, und *Akt 1 (love reloaded)*, die dem Leser angeben, in welchem Akt er sich befindet. Auch dieser Text liegt in statischer Form in Weiß auf dunklem Hintergrund vor. Ebenso kann hierzu das Wort *Bumm!* gezählt werden, welches als Text erscheint, wenn eine der Bomben explodiert. Auch hier hat der Text eine beschreibende Funktion für das, was geschieht, bzw. was geschehen ist. Diese Lautermalerei erinnert vom Stil her an Comics, die solche Techniken ebenfalls häufig nutzen. In *Endlose Liebe – Endless Love* wird diese Lautermalerei aber noch durch Ton ergänzt.

<sup>447</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_bb.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_bb.html) (Auswahl: *Notensymbol*) [07.09.2012] sowie ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/texte/2stufenplan\\_.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/texte/2stufenplan_.html) [07.09.2012].

Auch in den Drop-down-Menüs liegt Text vor. Hier werden beispielweise die Namen angezeigt, die ausgewählt werden können, um zu entscheiden, wer wen liebt. In diesem Fall sind die Bezeichnungen dessen, was ausgewählt werden kann, eindeutig. Anders verhält es sich bei den Drop-down-Menüs zum Ein- und Ausblenden von Bildern. Hier ist nicht immer sofort erkennbar, was angezeigt werden wird, wenn ein Eintrag davon ausgewählt wird. Die Bezeichnungen sind oft eher humoristisch gewählt. So wird dem Leser, wenn er *Menschenfresser* auswählt, ein Tiger auf dem Bildschirm präsentiert.<sup>448</sup> Das Einblenden der Bilder erhält damit vielmehr eine spielerische Komponente. Der Leser wird neugierig gemacht, herauszufinden, was sich hinter den Begriffen verbirgt. So baut sich eine Spannung auf. Teilweise sind die Begriffe aber auch eindeutig gewählt. So zeigt die Bezeichnung *Rosenstrauß* auch tatsächlich einen Rosenstrauß auf dem Hauptbildschirm an.

Außerdem befinden sich nicht immer dieselben Begriffe in den beiden Menüteilen *Inscene* und *Outscene*. So kann im Menü *Inscene* beispielsweise mit der Bezeichnung *Pro Spiegel* ein Spiegel ein- und mit *wider Spiegel* ausgeblendet werden. Ähnliche Beispiele sind die Begriffskombinationen *Wesen – Gewesen*, *Ave Maria* und *Ade Maria*.<sup>449</sup> Es handelt sich hierbei um Wortspiele, die der Rezeption eine spaßige Komponenten verleihen und die Rezeption so für den Leser amüsanter gestalten. Die Unterhaltungskomponente steht hier an erster Stelle.

Ähnlich verhält es sich bei den Erklärungstexten zum jeweils fünften Bild, welche durch die Drop-down-Menüs eingeblendet werden können und deren Aufgabe es ist, die Musik wieder zu stoppen. Hier werden ebenfalls häufig Wortspiele eingesetzt, um dem Leser zu verdeutlichen, dass mit diesen Bildern die Lieder gestoppt werden können. Es wird nicht einfach wie bei dem durchgestrichenen Notensymbol als Erklärung *No Lied* angezeigt, wenn der Leser mit der Maus darüber fährt, sondern vielmehr Bezeichnungen wie *Lärmschutz*, *Himmlische Ruh*, oder *Abschalten*, die oft in Verbindung zu den zugehörigen Bildern stehen.

Solche Erklärungstexte werden auch an anderen Stellen eingesetzt, um dem Leser entweder zu erklären, was oder wen er sieht, oder bei Verlinkungen um anzuzeigen, was passiert, wenn der Rezipient diesen Link betätigt.

Neben den eben genannten gibt es auch noch Beschreibungen innerhalb der Titelleiste der Pop-up-Fenster. Bei den Liedtexten wird dort der Titel des Liedes angezeigt und in den Dia-

---

<sup>448</sup> Vgl. ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers2\\_akt1\\_c.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers2_akt1_c.html) (Auswahl: *Menschenfresser*) [07.09.2012].

<sup>449</sup> Vgl. ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_bb.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_bb.html) [07.09.2012].

logfenstern können die Namen der Personen gelesen werden, die mithilfe dieser Pop-up-Fenster repräsentiert werden sollen. Dies alles sind Orientierungshilfen für den Leser.

Da es sich um eine Hypermediale Fiktion handelt, die online in einen Browser rezipiert wird, sind als letzte Textform noch die URL-Adressen zu nennen. Dies ist eine spezifische Textform, die nur in webbasierten Hypermedialen Fiktionen vorliegt. Über diese URL-Adressen können die einzelnen Handlungssequenzen abgerufen werden. Auch jedes Pop-up-Fenster hat eine eigene URL-Adresse, über welche diese aufgerufen werden können.

Die Webadressen im Hauptbildschirm zeigen an, um welche Version der Handlungsstränge es sich handelt und in welchem Akt man sich befindet. Die Angaben zum Handlungsstrang werden aber nicht mittels Wörtern angegeben sondern mit einer Zahl, sodass ein normaler Leser mit dieser Angabe wenig anfangen kann, da er den Zahlen nicht unbedingt den passenden Handlungsstrang zuordnen kann. Darüber hinaus werden die meisten Leser eher wenig auf die URL-Angaben achten und sich nur auf die Inhalte der Hypermedialen Fiktion konzentrieren. Die URL-Adresse der Pop-up-Fenster hingegen beinhaltet den Namen der Person, die in diesem dargestellt wird. Sind es mehrere Personen wird in der URL-Angabe nur eine Person genannt. Sie haben daher eher eine beschreibende Funktion, da es sich nicht um eine Zahlenkodierung handelt – auch wenn die Mehrheit der Nutzer diesen URL-Angaben ebenfalls wenig Beachtung schenken wird.

Daher lässt sich abschließend zu den URL-Adressen anmerken, dass sie prinzipiell für den Inhalt von *Endlose Liebe – Endlose Love* und eine gewöhnliche Rezeption keinen zentralen Stellenwert einnehmen. Für die Analyse hingegen ist die Nummerierung der Handlungsstränge eine gute Hilfestellung, um diese unterscheiden zu können. Auch wenn in *Endlose Liebe – Endless Love* die URL-Adressen nicht als Kommunikationskanal genutzt werden, bieten die URL-Adressen Autoren Hypermedialer Fiktionen jedoch grundsätzlich diese Möglichkeit.

In *Endlose Liebe – Endless Love* werden also eine Reihe unterschiedlicher Texttypen verwendet. Neben den Dialogen, welche die Handlung tragen, gibt es eine Vielzahl anderer Textelemente, die es in traditioneller Literatur nicht gibt. Dazu gehören dynamischer Text sowie die Kopplung mit Ton und Musik, auf die im Kapitel 4.2.5.4 *Intermediales Zusammenspiel der Elemente* noch näher eingegangen wird. Grundsätzlich kann festgehalten werden, dass der Text als Übermittler der Dialogsequenzen das handlungstragende Element darstellt.

#### 4.2.5.2 Visuelle Ebene

Neben dem Text spielt auch die visuelle Ebene in *Endlose Liebe – Endless Love* eine wichtige Rolle und ist ein zentrales Element der Hypermedialen Fiktion. Dabei dient diese Ebene vor allem der Darstellung der Personen und des Ambientes. Während auf der textlichen Ebene vorwiegend nur die Dialoge der Personen gezeigt werden, zeigt die visuelle Ebene die Personen und stellt das Bühnenbild mit den Requisiten für die Aufführung von *Endlose Liebe – Endless Love* dar.

Zentral für die visuelle Ebene sind daher das Hintergrundbild sowie die Zeichnungen der Personen und Requisiten. Wie in Kapitel 4.2.3 *Gestaltung* bereits erläutert, ist das Hintergrundbild in dunklen Tönen gehalten und stellt so das Gasthaus *Der Stumme Hahn* dar. Die Personen und Requisiten sind in weiß skizzenartig darauf gezeichnet. Diese können innerhalb der Handlung ihre Position ändern oder verschwinden. Dabei wird durch leichte Positionsänderung der Figuren Bewegung imitiert. Dies lässt sich am besten an einem Beispiel erklären:

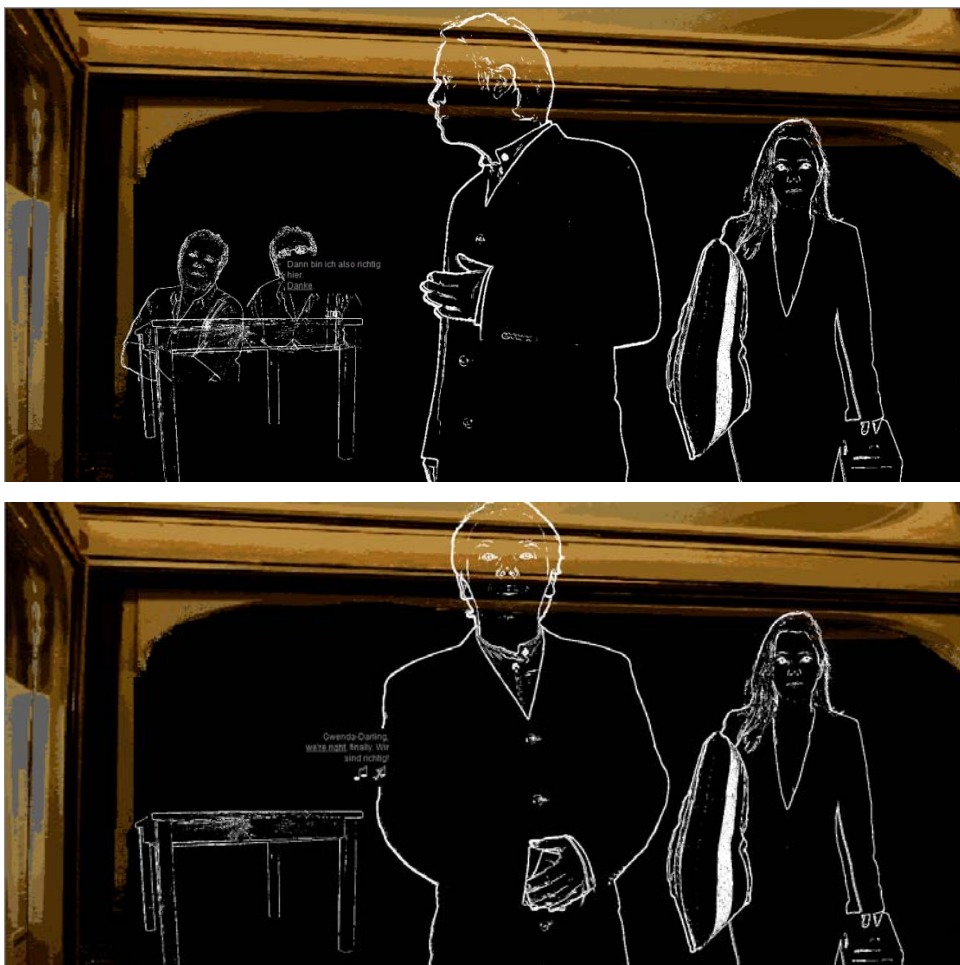
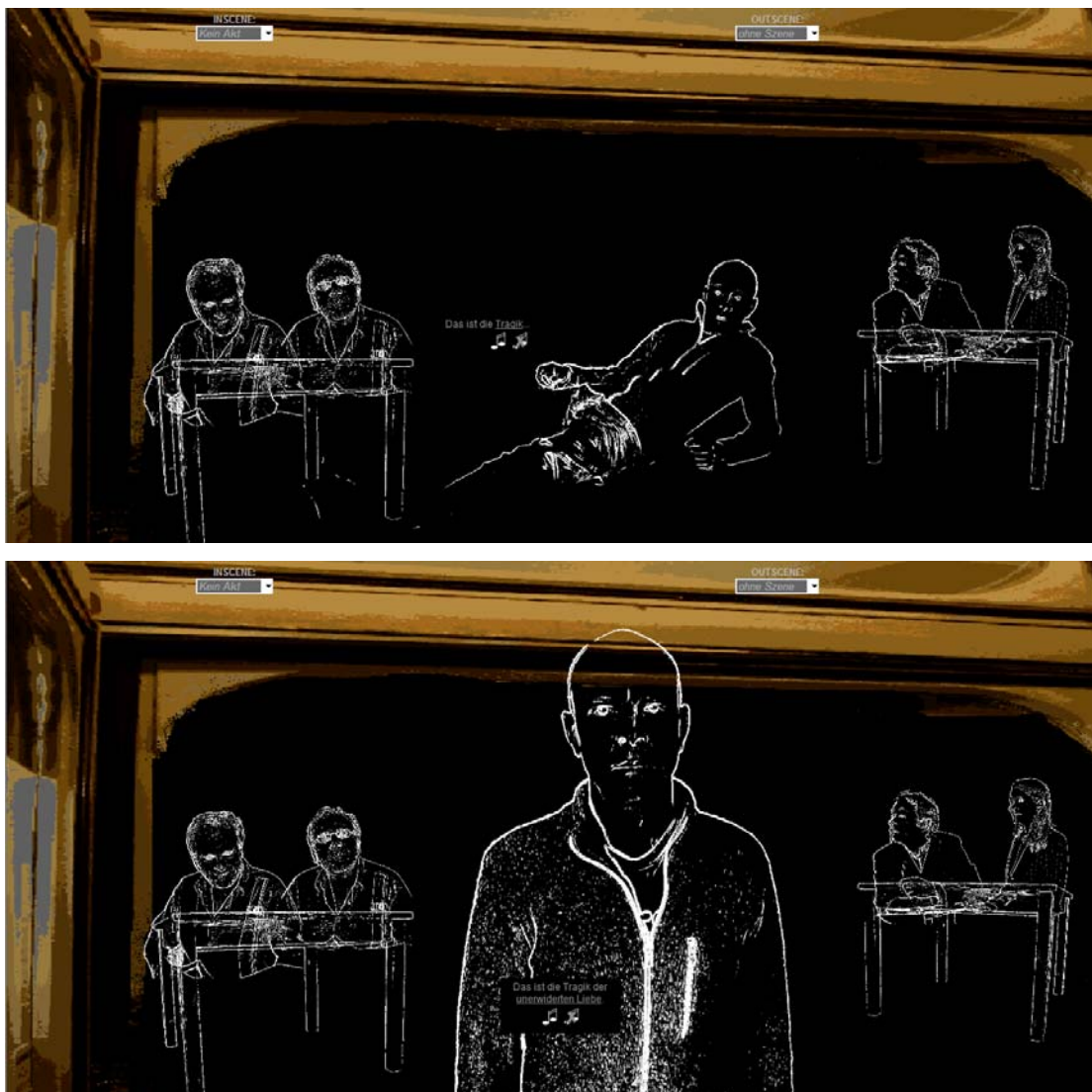


Abbildung 13: Screenshots Bewegung 1<sup>450</sup>

<sup>450</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/index\\_6s.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/index_6s.html) (Auswahl: *Kersteten liebt/will die Ölig*) [07.09.2012].



Während in dem ersten der beiden Screenshots in Abbildung 13 Peter Carter zur Seite gedreht dargestellt wird, da er sich in einem Gespräch mit den von ihm rechts befindlichen Personen befindet, wird er, nachdem er das Gespräch beendet hat, im nächsten Screenshot frontal gezeigt. Diese beiden nacheinander folgenden Bilder von Peter Carter simulieren so, dass sich dieser umgedreht hat und zeigen eine Bewegung der Person an. In anderen Fällen wird Bewegung beispielsweise dadurch simuliert, dass eine Person, die sich zunächst klein im Hintergrund befindet, nach vorne wandert und dort größer dargestellt wird. Dies zeigt ebenfalls eine Bewegung der Person an und verleiht dem Raum darüber hinaus Tiefe. Auch dies lässt sich gut an einem Beispiel zeigen:



**Abbildung 14: Screenshots Bewegung 2<sup>451</sup>**

Während sich Kerstetten im ersten Screenshot in Abbildung 14 noch am Boden liegend auf der Höhe des Tisches von Tropp und Trapp befindet, rückt er im zweiten Screenshot dersel-

<sup>451</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_bb.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_bb.html) [07.09.2012].

ben Abbildung in den Vordergrund und wird größer dargestellt. Diese beiden aufeinanderfolgenden Bilder zeigen so an, dass Kerstetten aufgestanden ist und in den vorderen Bereich des Gasthauses gelaufen ist.

Dabei kann die Bewegungssimulation entweder dynamisch ablaufen oder die Personen ändern ihre Position, nachdem der Leser einen Link im Text aktiviert hat. Anders als bei den dynamischen Textsequenzen sind hier die dynamischen Bildpassagen sowohl in den Pop-up-Fenstern als auch im Hauptbildschirm zu finden.

Dieses Gestaltungsmerkmal ist zentral für die Erzeugung von Bewegung im gesamten Werk und kommt viel zum Einsatz. So wird eine gewisse Dynamik erzeugt und der Aufführungscharakter wird verstärkt. Die Personen auf dem Bildschirm scheinen zu handeln und miteinander zu agieren. Diese Technik hat Klötgen, wie Piestrak-Demirezen in ihrer Dissertation angibt, auch schon in seinem Werk *Spätwinterhitze* verwendet.<sup>452</sup>

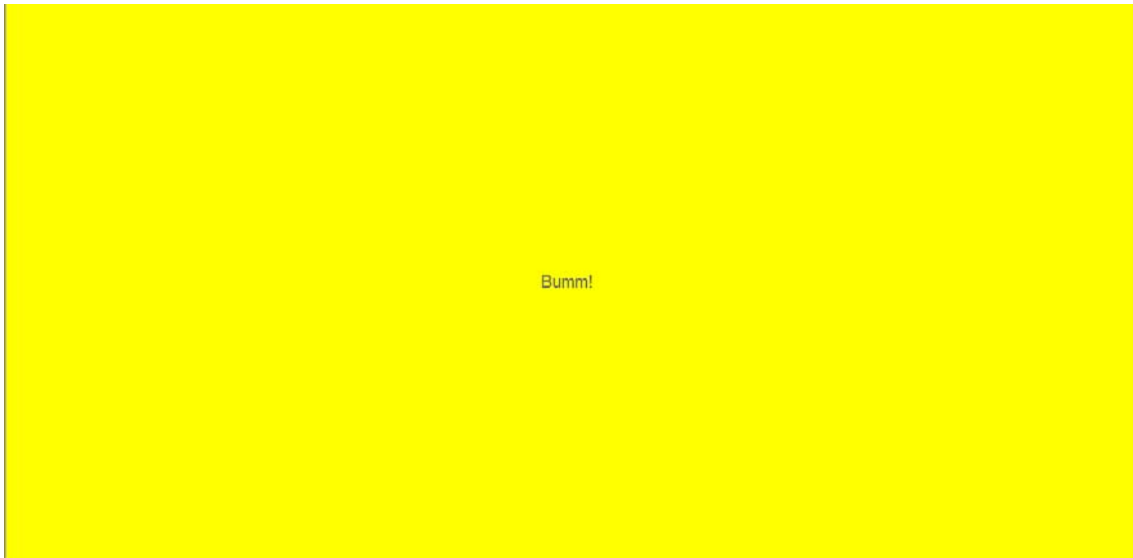
Die Personen- und Requisitenzeichnungen werden sparsam eingesetzt und sind meist nur zu sehen, wenn sie für die Handlung relevant sind. Dies zeigt sich auch im vorigen Beispiel. Tropp und Trapp, die im ersten Screenshot in Abbildung 13 noch zu sehen sind und am Tisch sitzen, da sie die Gesprächspartner von Peter darstellen, sind im nachfolgenden Screenshot nicht mehr zu sehen, ohne dass sie das Lokal verlassen hätten. Sie sind aktuell nicht mehr für den Fortgang der Handlung relevant, da sich Peter wieder Gwenda widmet.

Die dezente Gestaltung kann sich aber durchaus wandeln – nämlich dann, wenn der Leser die Möglichkeit nutzt, selbst Bilder einzublenden, was später in diesem Kapitel näher ausgeführt wird.

Während die Personen und Gegenstände verschwinden und ihre Position verändern können, bleibt der Hintergrund während des gesamten Stückes gleich. Die einzige Veränderung tritt auf, wenn eine Paketbombe explodiert. Hier wird der gesamte Bildschirm gelb gefärbt und überdeckt so das Wirtshausambiente. Auf dem Bildschirm ist das Wort *Bumm!* zu lesen und ein Explosionsgeräusch ist zu hören.

---

<sup>452</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 117-122.



**Abbildung 15:** Screenshot: Explosion<sup>453</sup>

Nach dieser kurzen Sequenz, die zeitlich vorprogrammiert ist, wird der Leser wieder zum Hauptbildschirm geleitet und sieht das vertraute Hintergrundbild. Die Explosion nimmt so bildlich einen zentralen Stellenwert ein. Was in der Geschichte einen zentralen Wendepunkt bzw. Höhepunkt einnimmt, nämlich die Ermordung mindestens einer der Personen im Stück, bekommt so auch visuell einen markanten Stellenwert. Diese einzige Farbänderung des Hintergrundes unterstützt die Dramatik und bildet eine Zäsur, da hier die konstante Gestaltung plötzlich unterbrochen wird.

Neben den gezeichneten Personen und Requisiten, an denen der Leser nichts ändern kann, gibt es auf der visuellen Ebene noch die Bilder, die der Rezipient in Drop-down-Menüs auswählen kann und mit denen er Lieder des Musicals abspielen kann. Diese Bilder ordnen sich auf dem Hauptbildschirm an und gestalten so die Szene mit. Hier kann der Leser in die Bühnengestaltung eingreifen und diese nach eigenem Belieben ein- und ausblenden, sofern die Drop-down-Menüs nicht deaktiviert sind, was an einigen Stellen im Werk vorkommt. Wo sich die Bilder anordnen, kann vom Rezipienten jedoch nicht beeinflusst werden, da diese eine feste Position besitzen. Anders als die vorgegebenen Requisiten, wie zum Beispiel der Tisch, die in weißer Farbe gezeichnet sind, sind die Bilder aus den Drop-down-Menüs in bunter Farbe gestaltet, heben sich so vom Hintergrund und den übrigen Requisiten ab und lenken die Aufmerksamkeit auf sich.

---

<sup>453</sup> Klötgen 2005, Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers3\\_akt\\_c.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers3_akt_c.html) [07.09.2012].

Der Leser kann zwischen einem und fünf Bildern auswählen, die sich dann auf dem Hauptbildschirm anordnen und sich teilweise mit den Personen oder andere Requisiten überschneiden. Die folgenden Screenshots in Abbildung 16 zeigen dies an:

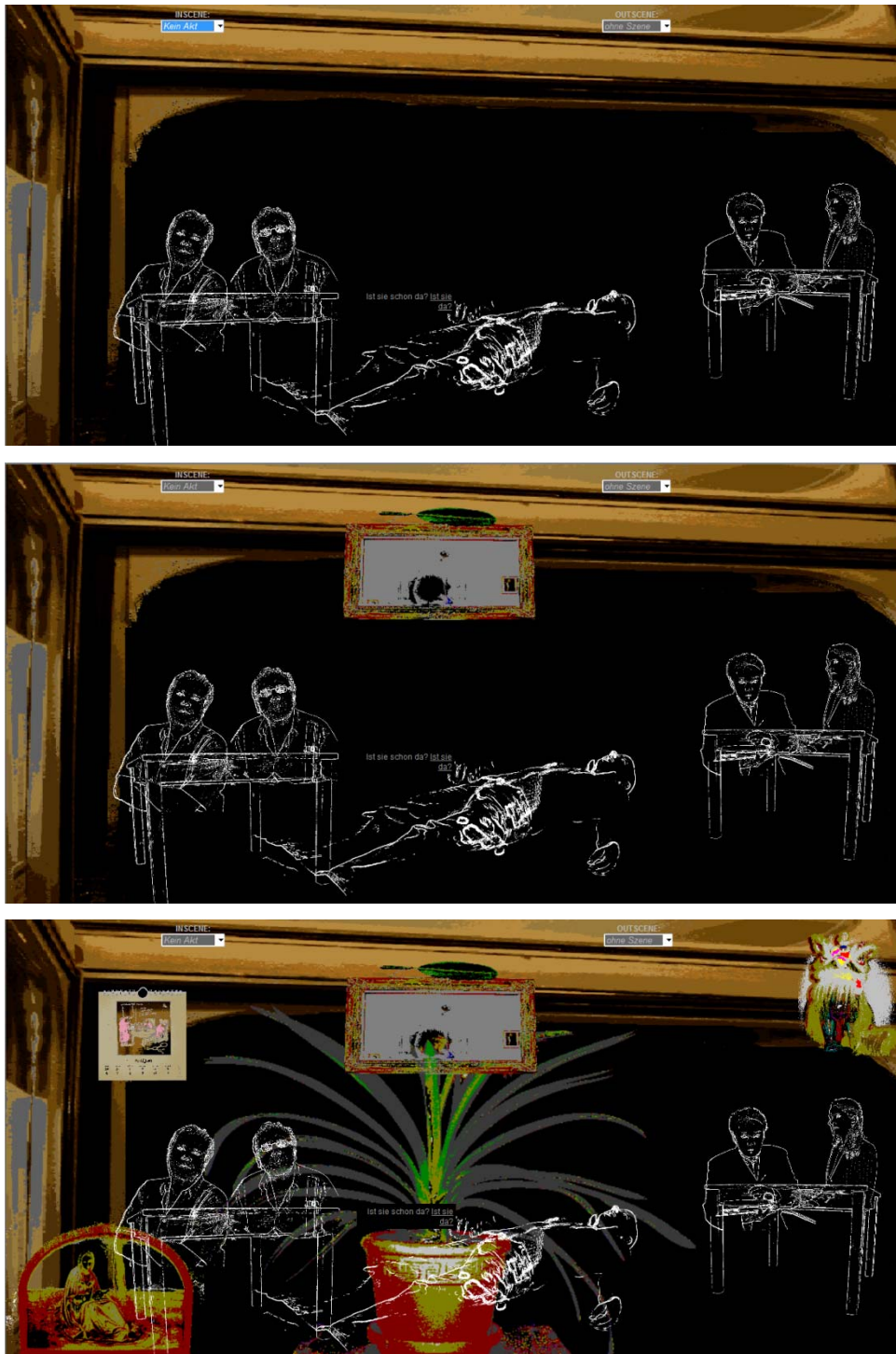


Abbildung 16: Screenshots mit eingeblendeten Bildern<sup>454</sup>

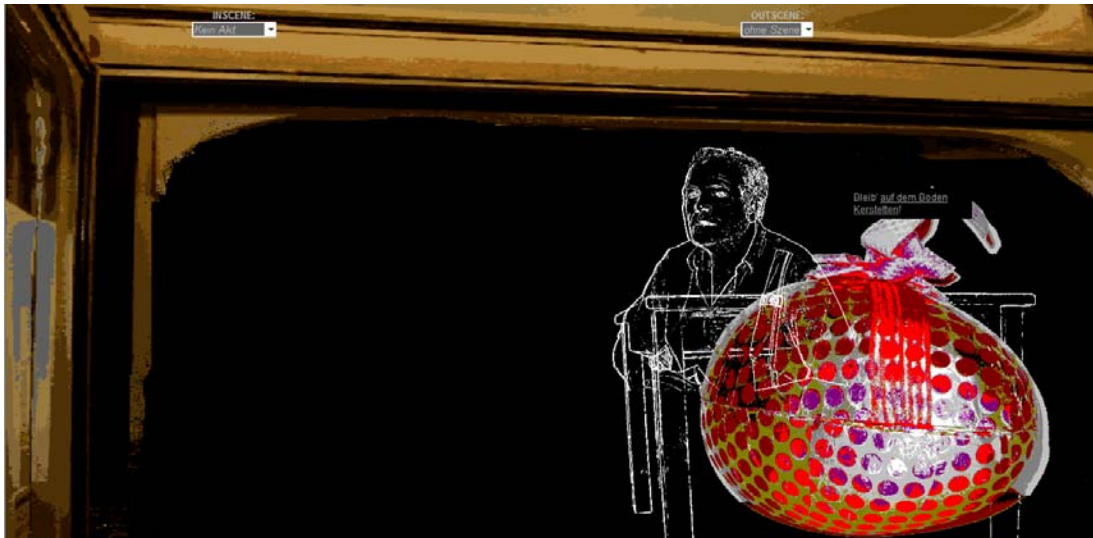
<sup>454</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_bb.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_bb.html) (Auswahl: beim 2. Screenshot *pro Spiegel* und beim 3. Screenshot *pro Spiegel, Wesen, Routenplaner, Topfblumen* sowie *Ave Maria*) [07.09.2012].

Während im ersten der drei Screenshots in Abbildung 16 das Bühnenbild noch ohne eingeblendete Bilder zu sehen ist, ist im nächsten Screenshot ein Spiegel zu sehen, der durch das Drop-down-Menü eingeblendet wurde. Dieser hat sich zentral auf dem Hauptbildschirm angeordnet und ist in Silber und Gold gehalten. Der dritte Screenshot zeigt die Lexie, wenn alle fünf Bilder eingeblendet sind. Der Hauptbildschirm wirkt ziemlich überladen und die eingeblendeten Bilder scheinen die Figuren zu überlagern, auch wenn diese als Grafiken hinter den Personen und den Dialogsequenzen angeordnet sind. Gerade durch ihre farbliche Gestaltung nehmen sie einen zentralen Blickpunkt ein. Vor allem die Topfpflanze überdeckt den am Boden liegenden Kerstetten und drängt sich in den Vordergrund.

Durch diese Überschneidungen ergeben sich auch Schwierigkeiten für die Navigation bzw. das Aktivieren der Lieder, die als Verlinkung mit den Bildern verbunden sind. Da sich die Bilder unter den Personen- und Requisitengrafiken anordnen, kann es passieren, dass diese nur an wenigen Stellen oder gar nicht angeklickt werden können, um das Lied überhaupt zu aktivieren, da die anderen Bilder darüber liegen. Dies ist technisch nicht optimal gelöst.

Inhaltlich gesehen haben diese eingeblendeten Bilder keinerlei Bedeutung für die Handlung. Sie sind eher als spielerische Gestaltungselemente anzusehen. Der Leser hat hier die Möglichkeit meist eher lustige Motive auszuwählen, die sich ohne Handlungsintegration irgendwo auf dem Bildschirm anordnen. Daher lassen sich die Bilder wohl eher dem Bereich des Nonsens und dem Trash-Aspekt des Werkes zuordnen. Es geht hier mehr um einen humorvollen und spielerischen Umgang mit den Requisiten, was auch die Betitelungen in den Drop-down-Menüs deutlich machen. Der humoristische Umgang mit dem Material steht hier im Vordergrund. Dies wird auch im nächsten Screenshot in Abbildung 17 deutlich. Hier ist ein übergroßes, buntes Osterei zu sehen, welches den Blick auf sich lenkt und die Personen sowie den Text in den Hintergrund rückt. Dieses Osterei nimmt keinerlei Bedeutung innerhalb der Handlung ein, sondern dient lediglich der Unterhaltung.

Neben den hier vorgestellten Bildern gibt es noch einige weitere Grafiken, die auf der visuellen Ebene eingesetzt werden, dazu gehört das Reclambuch aus dem Intro sowie die Notensymbole zum Aktivieren und Ausschalten der Lieder, welche als Links fungieren, aber bereits in den vorigen Kapitel ausführlich erläutert wurden.



**Abbildung 17:** Screenshot eingeblendetes Osterei<sup>455</sup>

#### 4.2.5.3 Auditive Ebene

Auch im Bereich des Auditiven gibt es in *Endlose Liebe – Endless Love* verschiedene Formen, wie Ton eingesetzt wird. Zentral sind, da es sich um ein Musical handelt, die Lieder. Diese bestehen auf der Ebene des Tons aus dem gesungenen Text und der musikalischen Vertonung. Jedes Lied besitzt dabei seine eigene spezifische Melodie, wobei das Lied *Do and Nodo* in zwei Versionen existiert: einmal in einer fröhlichen und einmal in einer Trauerversion. Das *Lied des Zweistufenplans* existiert ebenfalls in einer Lang- und einer Kurzform.

Die Lieder selbst tragen nicht zum Handlungsfortgang bei, sondern sind als Zusatzelemente zu sehen, welche die Handlungsebene ausschmücken und das Werk erst zu dem machen, was es ist: nämlich zu einem Musical. Prinzipiell sind sie aber nicht notwendig, um der Handlung zu folgen. Sie schmücken diese jedoch aus, dienen der Untermalung der Gefühlswelt und der Stimmungsdarstellung der Personen. So wird im *Lied des Zweistufenplans* der Zweistufenplan ausführlich erklärt und bietet so ausführlichere Informationen zu diesem Konzept, andere Lieder hingegen wie *Das Lied der unerwiderten Liebe* geben eher die Gefühle der Personen wieder.

Die Texte der Lieder sind meist humorvoll gestaltet und dienen vordergründig der Unterhaltung. Dies zeigt sich auch durch Songtitel, wie beispielsweise *Das Lied, das es nicht gibt aber trotzdem sein muss*. Auch am Text des Lieds *Abgesang auf Peter Carter* zeigt sich, dass es hier um keinen ernsten Umgang mit dem Material geht sondern um eine witzige Einbettung.

<sup>455</sup> Ebd., Unterseite online unter [http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1\\_akt1\\_e.html](http://www.hirnpoma.de/trashical/vers1_akt1_e.html) (Auswahl: *Kerstetten liebt/will Gwenda* sowie anschließend *Zweierlei*) [07.09.2012].

Wenn Peter Carter stirbt und die Ölig darüber trauert, kann dieses Lied abgespielt werden, welches folgendermaßen beginnt:

„Dort muss verenden der Baron meiner Lenden  
Das Gewonn'ne ist wieder dahin  
Es heißt, dass die Guten als erste verbluten  
doch wer gab dem Wahnsinn den Sinn?  
Peter Carter, Unternehmensberater  
angelangt an des Lebenswegs Ziel  
Nur erfüllte sich kaum, was sein Sinnen und Traum  
jäh gefällt im verdorbenen Spiel“<sup>456</sup>

Wortspiele und humoristische Passagen dominieren die Texte und sorgen hier beim Leser für Erheiterung. Wie beim restlichen Text liegt der Fokus auch in den Liedern auf der deutschen Sprache mit englischen Ergänzungen. Nur eines der Lieder, *Do and nodo*, liegt komplett in Englisch vor.

Neben den Liedern gibt es auf der musikalischen Ebene noch verschiedene musikalische Themen, die meist als Überleitung genutzt werden. Dabei kann es sich um dramatische oder bedrohliche Musik handeln, die Spannung erzeugt, oder um fröhliche Passagen, die eher als eine lockere Überleitung von einer Sequenz zur anderen eingefügt werden. Auch die musikalische Passage, die mit einem gehässigen Lachen untermalt ist und in Kapitel 4.2.3 *Gestaltung* im Zusammenhang mit dem Intro vorgestellt wurde, taucht im Stück wieder auf und erzeugt hier eine unheimliche, bedrohliche Stimmung. Diese musikalischen Zwischenpassagen gehören zu den Musicalelementen des Werkes.

Neben der Musik werden an einigen wenigen Stellen auch Geräusche eingesetzt, um die Atmosphäre zu unterstreichen. Dazu gehört das Geräusch einer Bombenexplosion. Diese ist immer dann zu hören, wenn eine Paketbombe explodiert und der Leser den gelben Bildschirm mit dem Wort *Bumm!* zu sehen bekommt. An einer Stelle im Stück explodieren zwei Bomben. Parallel dazu hört man auch zwei Explosionsgeräusche und sieht auch zweimal die Aufschrift *Bumm!* auf dem gelben Hintergrund.

Durch das Explosionsgeräusch wird neben der textlichen und visuellen Ebene das Geschehen auch akustisch dargestellt. Durch den plötzlichen Einsatz des Geräuschs wird der Inhalt dieser Passage zusätzlich verstärkt und hebt sich deutlich von anderen ab.

Neben seiner Funktion, die Bombenexplosion akustisch zu untermalen, wird das Geräusch noch in einer anderen Situation eingesetzt: Wenn die Ölig den von der Bombe getöteten Peter

---

<sup>456</sup> Ebd., Unterseite online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/texte/abgesang.html> [07.09.2012].

Carter betrauert, spricht sie davon, dass sie nicht mehr lieben kann, parallel dazu wird auf der akustischen Ebene das Explosionsgeräusch eingesetzt, was symbolisiert, dass mit Peter Carters Tod auch etwas in ihr zerbrochen ist. Das Geräusch verstärkt so die Dramatik.

Neben dem Explosionsgeräusch wird an einigen Stellen auch ein Schrei eingesetzt. So beispielsweise wenn Gwenda oder die Ölig Kerstetten auf dem Boden liegend entdecken. Sie erschrecken sich davor und deshalb ist dieser Aufschrei zu hören. Auch hier hat der Ton eine verstärkende Wirkung und stützt den Inhalt.

Nach fast jeder Auswahl, die der Leser im Menü in *Auswahl 2* wählen kann, ertönt ebenfalls ein solcher Schrei. Auch hier lassen sich inhaltliche Bezüge erkennen. Eine Ausnahme bildet der Handlungsstrang *Gwenda liebt Kerstetten*. Hier ertönt kein Schrei. Bei der Auswahl gleichgeschlechtlicher Paarungen oder wenn eine Person sich selbst lieben soll, bezieht sich der Schrei wohl darauf, dass hier kein Handlungsstrang folgt. Dieses Schrei-Geräusch nach einer derartigen Kombination erfolgt nur in *Auswahl 2* und ist daher neben dem inhaltlichen Bezug auch ein formales Kennzeichen, das den zweiten Akt einläutet. Hierdurch lässt sich auch erklären, warum bei der Auswahl *Gwenda liebt Kerstetten* kein Schrei ertönt, da nach diesem kein zweiter Akt folgt sondern wieder ein erster Akt, der als *erster Akt Reprise* bezeichnet wird.

Die wenigen vorhandenen Geräusche werden gezielt eingesetzt, um einen Mehrwert zu erzeugen und bestimmte Aspekte in den Vordergrund zu heben. Zentral für die Ton-Ebene in *Endlose Liebe – Endless Love* sind jedoch nicht die Geräusche sondern die Musik und die Lieder, welche zwar nicht die Handlung selbst vorantreiben, diese aber ausschmücken und das Werk erst zu einem Musical machen.

#### **4.2.5.4 Intermediales Zusammenspiel der Elemente**

Text, Bild und Ton nehmen, wie im Vorangegangenen deutlich wurde, alle eine zentrale Stellung in *Endlose Liebe – Endless Love* ein. Während der Text hauptsächlich über die Dialoge die Handlung trägt, übernimmt die visuelle Ebene die Gestaltung des Hintergrundes und zeigt die Personen an. Text- und Bildebene ergänzen sich auf diese Weise. Der Text wird durch die visuelle Ebene von der Aufgabe entlastet, den Handlungsort und die Personen zu beschreiben. Es handelt sich hierbei, wie in Kapitel 3.5 *Konstruktion einer Erzählung in Hypermedialen Fiktionen* bereits erläutert, um eine, wie Ballstaedt es formuliert, komplementäre Beziehung, oder, wie Rauh es ausdrückt, um eine Potenzierung.



Die Hauptaufgabe der auditiven Ebene besteht vor allem in der Untermalung der Atmosphäre und der Erzeugung von Spannung durch musikalische Überleitungen. Daneben ist der Ton von zentraler Bedeutung für die Lieder des Musicals. Neben der Musik und dem Gesang wird der Liedtext auch schriftlich in einem Pop-up-Fenster angezeigt. Prinzipiell handelt es sich hierbei zwar um eine redundante Ergänzung, also um eine kongruente Beziehung (nach Ballstaedt) oder die Form der Parallelität (nach Rauh), da Text und Ton hier identisch sind. Dennoch bietet der Text einen Mehrwert zum Gesang, da der Leser mitlesen kann, um so den Text besser verstehen zu können. Klötgen selbst spricht auf der Instruktionssseite von „Karaoke-PopUps“<sup>457</sup>, was nahelegt, dass der Text somit auch dafür vorgesehen ist, dass der Leser nicht nur mitlesen sondern auch mitsingen kann.

Außerhalb der Lieder und der musikalischen Zwischenspiele spielt der Ton innerhalb der Hypermedialen Fiktion nur eine geringe Rolle und wird nur selten in Form von Geräuschen eingesetzt. Dazu gehört aber das Explosionsgeräusch, welches einen zentralen Stellenwert in der Handlung einnimmt. Die Explosion zeichnet sich durch ein Zusammenspiel der drei Elemente Text, Bild und Ton aus. Gemeinsam wird ein Mehrwert generiert und so wird durch das Zusammenspiel aller drei Ebenen der Höhepunkt der Handlung markiert.

Zusammenfassend wird deutlich, dass jede der drei hier vorgestellten Ebenen ihre eigene Aufgabe innerhalb der Hypermedialen Fiktion einnimmt. Nur durch ihr gemeinsames Auftreten wird die spezifische Besonderheit der Aufführung von *Endlose Liebe – Endless Love* erreicht, die auf einem intermedialen Zusammenspiel basiert.

---

<sup>457</sup> Ebd., online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/> [07.09.2012].



## 5 Fazit

Anders als digitalisierte Literatur, für die das digitale Medium und das World Wide Web nur einen neuen Vertriebskanal darstellen, ist digitale Literatur auf das digitale Medium angewiesen und kann nur dort produziert und rezipiert werden, da sie sich spezifischer Eigenschaften des digitalen Mediums bedient. Diese Literaturform zeichnet sich dadurch aus, dass sie Formen der Inszenierung aufweist. Einzelne Elemente können in Bewegung gesetzt werden, auftauchen und wieder verschwinden. Daneben erlaubt das digitale Medium verschiedene Medien relativ problemlos miteinander zu kombinieren. Dadurch sind die Projekte häufig intermedial aufgebaut, wobei die einzelnen Elemente ein Gesamtwerk konstruieren. Daneben weisen viele Projekte Formen von Interaktivität auf, indem sie den Nutzer in das Werk einbeziehen. Dabei kann es sich um eine Mensch-Maschinen-Interaktion sowie um eine Mensch-Mensch-Interaktion, die über eine Maschine vermittelt wird, handeln.<sup>458</sup>

Ein weiteres wichtiges Kennzeichen dieser Literaturform ist ihre Flüchtigkeit. Anders als traditionelle Literatur liegt sie nicht in statischer Form gedruckt vor. Viele Werke sind im Internet rezipierbar und können so jederzeit vom Autor oder teilweise auch vom Leser verändert oder gelöscht werden. Werke, die auf CD-ROM oder ähnlichen Datenträgern vorliegen, können dagegen nicht mehr verändert werden. Ebenso muss sich digitale Literatur an die neuen technischen Innovationen anpassen. Ein weiteres Kennzeichen ist, dass viele Werke nicht in einer bestimmten Reihenfolge vorliegen, sondern erst im Leseprozess entstehen.

Die ebengenannten Merkmale sind jedoch nur als Orientierungspunkte zu verstehen und müssen nicht alle auf ein Werk zutreffen, um es in die Kategorie digitale Literatur einordnen zu können, da diese einen Sammelbegriff für unterschiedliche Formen darstellt. Im Vordergrund steht vielmehr, dass die Werke auf das digitale Medium angewiesen sind. Darüber hinaus unterscheidet sich digitale Literatur insofern von Formen der digitalen Kunst, als dass die Sprache innerhalb digitaler Literatur eine semantische Bedeutung einnimmt und nicht bloß eine visuelle Komponente verkörpert.<sup>459</sup> Dabei ist jedoch zu beachten, dass eine solche Grenzziehung nur als Richtlinie dienen kann und sich der Übergang fließend gestaltet.

Die einzelnen Arten digitaler Literatur fokussieren unterschiedliche Aspekte des digitalen Mediums und können sich so stark voneinander unterscheiden. Dazu gehören: Hyperfictions bzw. Hypermediale Fiktionen, Mitschreibprojekte, Digitale Poesie, Textgeneratoren und

---

<sup>458</sup> Vgl. Simanowski, 2002c, S. 18ff.

<sup>459</sup> Vgl. Simanowski 2005a.

Codeworks. Während Mitschreibprojekte die soziale Interaktion und die Vernetzung zwischen verschiedenen Nutzern in den Vordergrund stellen, wird in Codeworks der Programmcode als Ausdrucksmittel genutzt. Mittels computerlinguistischer Algorithmen wird in Textgeneratoren versucht literarische Texte automatisch zu erzeugen. Digitale Poesie bezieht sich, wie der Name schon verrät, auf lyrische Projekte im digitalen Medium, während Hyperfictions bzw. Hypermediale Fiktionen, die im Zentrum dieser Arbeit standen, den Fokus vor allem auf das Erzählen einer Geschichte legen und dazu als Grundlage eine Hypertextstruktur nutzen. Sie sind multilinear angelegt. Hyperfictions und Hypermediale Fiktionen unterscheiden sich insofern, dass für letztere ein intermedialer Aufbau charakteristisch ist. Dieser äußert sich zumeist in Form einer Medienkombination, in der Text, Bild und Ton miteinander verknüpft werden, dass daraus ein Mehrwert entsteht.<sup>460</sup> Jedes der einzelnen Elemente trägt so zum Gesamtwerk bei.

Daneben zeichnen sich Hypermediale Fiktionen durch eine Hypertextstruktur aus. Das heißt die einzelnen Inhalte sind durch Verlinkungen miteinander verbunden. Ebenso weisen sie eine multilineare Gestaltung auf, die unterschiedliche Ausmaße annehmen kann. Der Leser hat hier die Möglichkeit zwischen verschiedenen Lesepfaden zu wählen und sich auf diese Weise interaktiv zu beteiligen. Eine Interaktivität zwischen Menschen über das digitale Medium findet in Hypermedialen Fiktionen nicht statt. Es handelt sich vielmehr um eine Form der programmierten Interaktivität und der Leser kann meist den Inhalt selbst nicht verändern, sondern reagiert nur auf die Vorgaben des Werkes. Trotzdem ändern sich dadurch die Rollen von Leser und Autor.

Der Leser erhält neue Freiheiten, da er in Hypertexten zwischen verschiedenen Pfaden auswählen und somit die Abfolge beeinflussen kann. So können unterschiedliche Geschichten entstehen. Hypermediale Fiktionen erfordern vom Leser eine gewisse Mitarbeit. Trotzdem ist es noch der Autor, der die Inhalte erstellt. Die Rolle des Autors wandelt sich aber insofern, als dass er nicht kontrollieren kann, in welcher Reihenfolge die einzelnen Leser das Werk rezipieren, da diesem mehrere Wege zur Verfügung stehen. Daher muss sich der Autor damit beschäftigen, in welchem Ausmaß er dem Leser Wahlfreiheit gewährt. Darüber hinaus müssen gestalterische Mittel der Inszenierung und Ähnliches bedacht werden. Der Leser hingegen steht in Hypermedialen Fiktionen vor der Aufgabe, logische Verbindungen zwischen den einzelnen Inhalten herzustellen, was je nach Werk unterschiedlich leicht oder schwierig sein kann. Ebenso hat der Leser in Hypermedialen Fiktionen keine Übersicht zur Größe des Werkes und weiß oft nicht, wohin ihn ein Link führt, was zu Orientierungsproblemen führen kann.

---

<sup>460</sup> Vgl. Rajewsky 2002, S. 15f.

Die Rezeption verändert sich darüber hinaus, da die Werke intermedial gestaltet sind und die unterschiedlichen Codes miteinander in Verbindung gebracht werden müssen.

Was die Gestaltung einer Hypermedialen Fiktion angeht, stehen dem Autor viele neue Mittel zur Verfügung, die in traditioneller Literatur nicht vorkommen. Aufgrund dessen müssen auch die Analysekriterien traditioneller Literatur an den Gegenstand Hypermedialer Fiktionen angepasst werden. Die Form des Werkes rückt in den Vordergrund und nimmt in der Analyse einen zentralen Stellenwert ein.

Die in dieser Arbeit untersuchte Hypermediale Fiktion *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen zeichnet sie dadurch aus, dass sie Text, Bild und auch Ton miteinander verknüpft und eignete sich daher besonders gut als Untersuchungsobjekt für die Arbeit, die den Fokus auf den Einsatz unterschiedlicher Medien und deren Verknüpfung sowie auf die formalen Gestaltungsmittel legt. Untersucht wurden daher die Struktur, die Gestaltung, die Navigation und der Einsatz von Links sowie die Hypermediale Einheit, wobei hier sowohl die Medien einzeln als auch in ihren Zusammenwirken betrachtet werden. Die verwendeten Analyse-kriterien basieren dabei auf Kategorien, die Piestrak-Demirezen in ihrer Dissertation *Hypermediale Fiktionen* entwickelt hat.<sup>461</sup> Die inhaltliche Ebene wurde in der vorliegenden Arbeit in den Hintergrund gerückt, da diese für die zentrale Fragestellung dieser Arbeit nicht von zentraler Bedeutung ist. Dennoch kann sie nicht völlig außer Acht gelassen werden, da der Inhalt mit der Struktur in Zusammenhang steht.

Grundsätzlich geht es in *Endlose Liebe – Endless Love* um Liebesverwicklungen, die je nach Wahl des Lesers einen unterschiedlichen Ausgang nehmen. Dabei sind diese Geschichten als Parodie auf Liebesgeschichten zu verstehen und sind eher humorvoll als ernsthaft gestaltet. Dies wird auch durch die vom Autor gewählte Bezeichnung des Stücks als Trashical verdeutlicht.

Die Besonderheit des Werkes liegt im Gegensatz zu traditioneller Literatur darin, dass eine Aufführung inszeniert wird. Der Hauptbildschirm verkörpert dabei die Bühne, auf der sich das Geschehen abspielt. Ergänzt wird dieser Raum durch Pop-up-Fenster, in denen einzelne Personen dargestellt werden können, was die Handlung dynamischer gestaltet. Dies wird ebenfalls dadurch verstärkt, dass teilweise einzelne Textpassagen nacheinander eingeblendet werden. Bewegung von Figuren und deren Agieren wird durch leichte Positions- und Größenveränderungen der Figurenzeichnungen simuliert.

---

<sup>461</sup> Vgl. Piestrak-Demirezen 2009, S. 97-161.

Klötgen verwendet darüber hinaus in *Endlose Liebe – Endless Love* sowohl Text, Bild als auch Ton, die jeweils bestimmte Funktionen übernehmen und sich gegenseitig ergänzen. Der Text ist hierbei vor allem dafür verantwortlich, die Geschichte zu erzählen, und liegt in Dialogform vor. Auf der visuellen Ebene werden der Handlungsort, die Personen und die Requisiten dargestellt. So wird der Text davon entlastet, auch dies beschreiben zu müssen. Dabei zeichnet sich das Werk grundsätzlich durch eine einfache und schlichte Gestaltung aus. Die auditive Ebene, welche Musik, Gesang und Geräusche umfasst, dient der Untermalung der Stimmung, rückt bestimmte Passagen in den Vordergrund und schmückt mittels der Lieder die Handlung aus.

Grundsätzlich besteht das Werk strukturell aus langen linearen Passagen, sodass trotz der Wahlfreiheit des Lesers inhaltliche Kohärenz gewährleistet werden kann. Klötgen arbeitet vorwiegend mit notwendigen Links, die im Text angeführt werden. Dennoch hat der Leser Möglichkeiten interaktiv einzugreifen. Er kann zwischen verschiedenen Handlungssträngen wählen, die dann zumeist aber linear verlaufen. Das Werk ist daher durchaus multilinear angelegt und umfasst nicht eine komplexe Handlung sondern verschiedene Versionen einer Geschichte, die je nach Auswahl des Lesers abgespielt werden. Dabei ist das Werk neben seinen langen linearen Passagen in einer Art labyrinthischen Kreisstruktur aufgebaut, sodass der Rezipient immer wieder, wenn er einen Handlungsstrang durchlaufen hat, an die Auswahlpunkte zurückgeführt wird, sodass er eine neue Wahl treffen kann. Wie der Name des Werkes schon deutlich macht, hat es eine endlose Struktur, welche nur an einer Stelle durch ein tatsächliches Ende unterbrochen wird. Der Leser hat außerdem noch weitere Möglichkeiten in die Gestaltung der Geschichte einzugreifen, indem er entscheiden kann, ob die Lieder abgespielt werden sollen oder nicht. Darüber hinaus kann die visuelle Ebene mitgestaltet werden, indem er an verschiedenen Stellen aus einer vorgegebenen Auswahl Bilder einblenden kann, mit deren Hilfe wiederum Lieder abgespielt werden können. Diese Bilder stehen jedoch nicht in direktem Zusammenhang mit der Handlung selbst, sondern dienen vielmehr dem Unterhaltungaspekt. Durch diese Möglichkeiten einzugreifen, kann der Leser seine eigene Aufführung von *Endlose Liebe – Endless Love* gestalten.

Ein Punkt, der für die Rezeption negativ sein kann, ist, dass der Leser diese selbst beenden muss, da ihn die Geschichte immer wieder zu einem neuen Auswahlpunkt zurückführt. So wird ein Leser meist dann den Lesevorgang beenden, wenn er sich irgendwann langweilt. Darüber hinaus gibt es einige Stellen, an denen die Drop-down-Menüs zum Einblenden der Bilder nicht funktionieren oder Lieder nicht abgespielt werden können, da sich Bilder über-

lappen. Diese technischen Fehler können beim Leser auch zu Frustration führen. Es ist daher von großer Bedeutung für digitale Literatur, dass deren technische Umsetzung funktioniert.

Die Hypermediale Fiktion *Endlose Liebe –Endless Love* zeigt deutlich, wie sich Formen digitale Literatur von traditioneller Literatur unterscheiden und bietet ein völlig anderes Leseerlebnis. Daher sollten Hypermediale Fiktionen nicht als direkte Konkurrenten von dieser angesehen werden. Sie werden traditionelle Literatur nicht verdrängen oder diese überflüssig erscheinen lassen. Vielmehr handelt es sich dabei um eine neue Form von Literatur, welche sich im digitalen Medium gebildet hat und die bereits existierende Bandbreite an Literaturformen ergänzt.

Der Fokus liegt dabei auf einer spielerischen Komponente, die den Leser in die Gestaltung miteinbezieht und unterschiedliche mediale Codes verknüpft. Es muss beachtet werden, dass sich Hypermediale Fiktionen sowie digitale Literatur im Allgemeinen noch in einer Experimentierphase befinden und einer ständigen Anpassung an die technischen Gegebenheiten unterliegen. Dabei müssen sich diese Literaturformen, vor allem webbasierte Werke, an die gängigen Rezeptionsweisen im digitalen Medium anpassen, die häufig auf kurzweiliger Unterhaltung basieren.

In weiteren Studien zum Thema gilt es zu untersuchen, welche Mittel sich hier besonders eignen oder welche eher hinderlich sind. Dabei ebenfalls zu beachten, sind die technischen Begebenheiten, da diese auch gewisse Beschränkungen mit sich bringen können.





## 6 Bibliografie

### 6.1 Literatur und Internetquellen

Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore.

Auer, Johannes/Heibach, Christiane/Suter, Beat (o.J.): *Netliteratur.net. Netzliteratur//Internetliteratur//Netzkunst*. Online verfügbar unter <http://www.netzliteratur.net/> [07.09.2012].

Auer, Johannes/Heibach, Christiane/Suter, Beat (o.J.b): *Projekte: Netzliteratur//Internetliteratur//Hyperfiction*. Online verfügbar unter [http://www.netzliteratur.net/netzliteratur\\_projekte\\_a.php](http://www.netzliteratur.net/netzliteratur_projekte_a.php) [07.09.2012].

Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): *Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur*. München.

Bachleitner, Norbert (2002): *Hypertext als Herausforderung der Literaturwissenschaft. Probleme der Rezeption einer Form digitaler Literatur*. In: Foltinek, Herbert /Leitgeb, Christoph (Hg.) (2002): *Literaturwissenschaft: intermedial – interdisziplinär*. Wien, S. 245–266.

Bachleitner, Norbert (2010): *VO: Formen Digitaler Literatur 2.0*. Online verfügbar unter <http://complit.univie.ac.at/skripten/digitale-literatur-20/> [07.09.2012].

Ballstaedt, Steffen-Peter (1997): *Wissensvermittlung. Die Gestaltung von Lernmaterial*. Weinheim.

Bergermann, Ulrike/Winkler, Hartmut (2000): *Vorwort*. In: Bergermann, Ulrike/Winkler, Hartmut (Hg.) (2000): *TV-Trash. The TV-Show I Love to Hate*. Marburg. S. 7-9.

Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (2004): *Interaktivität - Soziale Emergenzen im Cyberspace*. In: Bieber, Christoph/ Leggewie, Claus (Hg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt am Main, S. 7–14.

Boesken, Gesine (2010): *Literarisches Handeln im Internet. Schreib- und Leseräume auf Literaturplattformen*. Konstanz.

Bolter, Jay David (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale.

Bolz, Norbert (1995): *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München.

Bordwell, David/Thompson, Kristin (2008): *Film Art. An Introduction*. 8. Auflage. New York.

Bruns, Karin/Reichert, Ramón (2007): Hypertext, Hypermedia, Interfiction. Einleitung. In: Bruns, Karin/Reichert, Ramón (Hg.) (2007): Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation. Bielefeld, S. 165–171.

Bush, Vannevar (1945): As we may think. In: Interactions Volume 3, Issue 2, March 1996, S. 36–46.

Cramer, Florian (2000): Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur (Kasseler Fassung). Online verfügbar unter [http://cramer.pleintekst.nl/essays/combinatory\\_poetry\\_-\\_permutations/kombinatorische\\_dichtung\\_-\\_permutationen.pdf](http://cramer.pleintekst.nl/essays/combinatory_poetry_-_permutations/kombinatorische_dichtung_-_permutationen.pdf) [7.09.2012].

Cramer, Florian (2001): sub merge {my \$enses; ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 112–123.

Cramer, Florian (2004): Über Literatur und Digitalcode. In: Block, Friedrich W./Heibach, Christiane/Wenz, Karin (Hg.) (2004): p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie. Ostfildern-Ruit, S. 263–276.

Daiber, Jürgen (2002): Miss Latex, Harry Potter und der verrückte Affe – oder: Zum (noch) ungeordneten Verhältnis von digitaler Literatur und Literaturwissenschaft. In: Si-manowski, Roberto (Hg.) (2002): Literatur. digital. Formen und Wege einer neuen Literatur. München, S. 92–110.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1977): Rhizom. Berlin.

Döhl, Reinhard (2001): Vom Computertext zur Netzkunst. Vom Bleisatz zum Hypertext. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (Hg.) (2001): Liter@tur. Computer – Literatur – Internet. Bielefeld, S. 27–50.

DudenOnline (2012a): Schund. Online verfügbar unter: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Schund> [07.09.2012].

DudenOnline (2012b): Trash. Online verfügbar unter: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Trash> [07.09.2012].

Eastgate Systems (2011): Hypertext Fiction. Online verfügbar unter <http://www.eastgate.com/catalog/Fiction.html> [07.09.2012].

Frankfurter Buchmesse (2011): Themen. Online Verfügbar unter <http://www.buchmesse.de/de/fbm/themen/> [24.09.2011].

Franz, Kurt (2000): Bilder der Sprache - Sprache der Bilder. Spuren der 'Ur-Schrift' in der Kinderliteratur. In: Kurt Franz und Günter Lange (Hg.) (2000): Bilderwelten. Vom Bildzeichen zur CD-ROM. Baltmannsweiler (Schriftreihen der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur Volkach e.V., 24), S. 4–29.

Gendolla, Peter; Schäfer, Jörgen (2001): Auf Spurensuche. Literatur im Netz, Netzliteratur und ihre Vorgeschichte(n). In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 75–86.

Genette, Gérard (2010): Die Erzählung. Stuttgart.

Goertz, Lutz (2004): Wie interaktiv sind Medien? In: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.) (2004): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt am Main, S. 97–117.

Hartling, Florian (2004): Wo ist der Online-Ulysses. Kanonisierung der Netzliteratur. Online verfügbar unter [http://edoc.bibliothek.uni-halle.de/servlets/MCRFileNodeServlet/HALCoRe\\_derivate\\_00001466/halma19.pdf](http://edoc.bibliothek.uni-halle.de/servlets/MCRFileNodeServlet/HALCoRe_derivate_00001466/halma19.pdf) [07.09.2012].

Hartling, Florian (2009): Der digitale Autor. Autorschaft im Zeitalter des Internets. Bielefeld.

Heibach, Christiane (2000): Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik. Berlin.

Heibach, Christiane (2001): Ins Universum der digitalen Literatur. Versuch einer Typologie. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 31–42.

Heibach, Christiane (2003): Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt am Main.

Hickethier, Knut (2000): Trashfernsehen und gesellschaftliche Modernisierung. Bergermann, Ulrike/Winkler, Hartmut (Hg.) (2000): TV-Trash. The TV-Show I Love to Hate. Marburg. S. 23-37.

Hickethier, Knut (2007): Film- und Fernsehanalyse. 4. Auflage. Stuttgart/Weimar.

Höllerer, Florian/Auer, Johannes/Block, Friedrich W./Suter, Beat (2005a): 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur. Online verfügbar unter <http://www.junggesellenpreis.de> [07.09.2012].

Höllerer, Florian/Auer, Johannes/Block, Friedrich W./Suter, Beat (2005b): 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur : Begründung der Jury. Online verfügbar unter <http://www.junggesellenpreis.de/jury.html> [07.09.2012].

Idensen, Heiko (1996): Die Poesie soll von allen gemacht werden! Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibräumen der Netzwerkkultur. In: Matejovski, Dirk/Kittler, Friedrich (Hg.) (1996): Literatur im Informationszeitalter. Frankfurt am Main, S. 143–184.

Idensen, Heiko (1999): Hyper-Scientifiction. Von der Hyperfiction zur vernetzen Kulturwissenschaft. In: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel, S. 61–83.

Klötgen, Frank (o.J.): Website von Frank Klötgen. Lesen. Online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/lesen.html> [01.06.2012].

Köllerer, Christian (1999): Die feinen Unterschiede. Über das Verhältnis von Literatur und Netzliteratur. Online verfügbar unter <http://www.koellerer.net/museum/unterschiede.html> [07.09.2012].

Kuhlen, Rainer (1991): Hypertext. Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank. Berlin/Heidelberg.

Kuhlen, Rainer (1996): Zur Virtualisierung von Bibliotheken und Büchern. In: Matejovski, Dirk/Kittler, Friedrich (Hg.) (1996): Literatur im Informationszeitalter. Frankfurt am Main, S. S. 112-142.

Kühnel, Jürgen (2000): Musical. In: Schnell, Ralf (Hg.) (2000): Metzler Lexikon Kultur der Gegenwart. Themen und Theorie. Formen und Institutionen seit 1945. Stuttgart/Weimar, S. 362-363.

Landow, George P. (1994): What's a Critic to Do? Critical Theory in the Age of Hypertext. In: Landow, George P. (Hg.) (1994): Hyper/Text/Theory. Baltimore, S. 1–48.

Landow, George P. (2006): Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. Baltimore.

Lensing, Jörg U. (2005): Filmtön. In: Schleicher, Harald/Urban, Alexander (Hg.) (2005): Filme machen. Technik – Gestaltung – Kunst – klassisch und digital. Frankfurt am Main, S. 109–154.

Mahne, Nicole (2006): Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum. Untersuchung narrativer Darstellungstechniken der Hyperfiction im Vergleich zum Roman. Frankfurt am Main.

Mahne, Nicole (2007): Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen.

Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Massachusetts/London.

Müller, Jürgen E. (1998): Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte. In: Helbig, Jörg (Hg.) (1998): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Berlin, S. 31–40.

Nelson, Theodor Holm (1993): Literary Machines 93.1. Sausalito.

- Ortmann, Sabrina (2001): Netz Literatur Projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute. Berlin.
- Piestrak-Demirezen, Dorota (2009): Hypermediale Fiktionen. Zu einem Phänomen der Digitalen Literatur. Frankfurt am Main.
- Porombka, Stephan (2001): Hypertext. Zur Kritik eines digitalen Mythos. München.
- Rajewsky, Irina O. (2002): Intermedialität. Tübingen/Basel.
- Reither, Saskia (2006): Poesiemaschinen oder Schreiben zwischen Zufall und Programm. In: Giuriato, Davide/Stingelin, Martin/Zanetti, Sandro (Hg.) (2006): "System ohne General". Schreibszenen im digitalen Zeitalter. München, S. 131–147.
- Rippl, Gabriele (2006): Intermediale Poetik: Ekphrasis und >iconic turn< in der Literatur/-wissenschaft. In: Hoffmann, Torsten/Rippl, Gabriele (Hg.) (2006): Bilder. Ein (neues) Leitmedium? Göttingen, S. 93–107.
- Ryan, Marie-Laure (2001): Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore.
- Ryan, Marie-Laure (2004): Will New Media Produce New Narratives? In: Ryan, Marie-Laure (Hg.) (2004): Narrative across Media. The languages of storytelling. Lincoln, S. 337–359.
- Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (Hg.) (2001a): Liter@tur. Computer – Literatur – Internet. Bielefeld.
- Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (2001b): Zur Einführung. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (Hg.) (2001): Liter@tur. Computer – Literatur – Internet. Bielefeld, S. 7–26.
- Schnupp, Peter (1992): Hypertext. München.
- Schröder, Dirk (1999): Der Link als Herme und Seitensprung. Überlegungen zur Komposition von Webfiction. In: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel, S. 43–60.
- Simanowski, Roberto (2001a): Autorschaften in digitalen Medien. Eine Einleitung. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 3–21.
- Simanowski, Roberto (2001b): Interactive Fiction und Software-Narration. Begriff und Bewertung digitaler Literatur. In: Schmidt-Bergmann, Hansgeorg/Liesegang, Torsten (Hg.) (2001): Liter@tur. Computer – Literatur – Internet. Bielefeld, 117–140.

Simanowski, Roberto (2002a): Digitale Literatur? Das Essay zum Wettbewerb. In: Simanowski, Roberto (Hg.) (2002): Literatur. digital. Formen und Wege einer neuen Literatur. München, S. 11–26.

Simanowski, Roberto (2002b): Hypertext: Merkmale, Forschung, Poetik. Online verfügbar unter <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2002/07/31-Simanowski/Simanowski-Hypertext.htm> [07.09.2012].

Simanowski, Roberto (2002c): Interfictions. Vom Schreiben im Netz. Frankfurt am Main.

Simanowski, Roberto (2003): Automatisches Schreiben. Online verfügbar unter <http://www.xcult.ch/helmhaus/simanowski.html> [07.09.2012].

Simanowski, Roberto (2004): Der Autor ist tot, es lebe der Autor – Autorschaften im Internet. In: Bieber, Christoph/Leggewie, Claus (Hg.) (2004): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt am Main, S. 190–215.

Simanowski, Roberto (2005a): Close reading und der Streit um Begriffe. Online verfügbar unter <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2005/1/Simanowski/index.htm> [07.09.2012].

Simanowski, Roberto (2005b): Lesen. Sehen. Klicken: Die Kinetisierung Konkreter Poesie. In: Segeberg, Harro/Winko, Simone (Hg.) (2005): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München, S. 161–177.

Simanowski, Roberto (2010): Reading Digital Literature. A Subject Between Media and Methods. In: Simanowski, Roberto/Schäfer, Jörgen/Gendolla, Peter (Hg.) (2010): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld, S. 15–28.

Simanowski, Roberto (2011): Digital art and meaning. Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations. Minneapolis.

Simanowski, Roberto (o.J.): Dichtung-digital. Journal für digitale Ästhetik. Online verfügbar unter <http://www.dichtung-digital.de> [07.09.2012].

SpiegelOnline: Projekt Gutenberg. Online verfügbar unter <http://gutenberg.spiegel.de/> [07.09.2012].

Suter, Beat (1999): Fluchtlinie. Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions. Online verfügbar unter <http://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm> [07.09.2012].

Suter, Beat (2000): Narrationspfade in Hyperfictions. Erzählung als Weg durch den fiktiven Raum. Online verfügbar unter <http://www.netzliteratur.net/suter/narrationspfade.htm> [07.09.2012].

Suter, Beat (2005a): Der Hyperlink in der Lektüre. Pause, Leerstelle oder Flucht? Online verfügbar unter <http://dichtung-digital.mewi.unibas.ch/2005/2/Suter/index.htm> [07.09.2012].

Suter, Beat (2005b): Literatur@Internet – oder warum die Zukunft des Schreibens längst da ist. In: Segeberg, Harro/Winko, Simone (Hg.) (2005): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München, S. 199–220.

Suter, Beat/Böhler, Michael (1999a): Hyperfiction – ein neues Genre? Einleitung. In: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel, S. 7–25.

Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999b): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel.

Wardrip-Fruin, Noah (2010): Five Elements of Digital Literature. In: Simanowski, Roberto/Schäfer, Jörgen/Gendolla, Peter (Hg.) (2010): Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook. Bielefeld, S. 29–58.

Wenz, Karin (2001): Eine Lese(r)reise: Moving text into e-space. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hg.) (2001): Text+Kritik. Heft 152. Digitale Literatur. München, S. 43–53.

Wingert, Bernd (1996): Kann man Hypertexte lesen? In: Matejovski, Dirk/Kittler, Friedrich (Hg.) (1996): Literatur im Informationszeitalter. Frankfurt am Main, S. 185–218.

Winko, Simone (2005): Hyper – Text – Literatur. Digitale Literatur als Herausforderung an die Literaturwissenschaft. In: Segeberg, Harro/Winko, Simone (Hg.) (2005): Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur. München, S. 137–157.

Wirth, Uwe (1997): Literatur im Internet. Oder: Wen kümmert's, wer liest? In: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hg.) (1997): Mythos Internet. Frankfurt am Main, S. 319–337.

Wirth, Uwe (1999): Wen kümmert's, wer spinnt? Gedanken zum Lesen und Schreiben im Hypertext. In: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.) (1999): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Frankfurt am Main/Basel, S. 29–42.

Wirth, Uwe (2007): Intermedialität. In: Anz, Thomas (Hg.) (2007): Handbuch Literaturwissenschaft. Band 1 Gegenstände und Grundbegriffe. Stuttgart/Weimar, S. 254–264.

Wolf, Werner (2002): Intermedialität: Ein weites Feld und eine Herausforderung für die Literaturwissenschaft. In: Foltinek, Herbert/Leitgeb, Christoph (Hg.) (2002): Literaturwissenschaft: intermedial – interdisziplinär. Wien, S. 163–192.

Yoo, Hyun-Joo (2007): Text, Hypertext, Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg.

Ziegfeld, Richard (1989): Interactive Fiction: A New Literary Genre? In: New Literary History. A Journal of Theory and Interpretation Winter 1989 (20/2), S. 341–372.

## 6.2 Beispiele digitaler Literatur:

Auer, Johannes (1997a): Kill The Poem. Online verfügbar unter <http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm> [07.09.2012].

Auer, Johannes (1997b): Worm applepie for doehl. Online verfügbar unter <http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm> [07.09.2012].

Auer, Johannes (2006): search lutz! Online verfügbar unter <http://searchlutz.netzliteratur.net/ausstellung.php> [07.09.2012].

Auer, Johannes/Bauer, René/Suter, Beat (2008): searchsongs. Online verfügbar unter <http://searchsongs.cyberfiction.ch/> [07.09.2012].

Auer, Johannes/Bauer, René/Suter, Beat (2011a): searchSonata 181. Online verfügbar unter <http://searchsonata.netzliteratur.net/> [07.09.2012].

Auer, Johannes/Bauer, René/Suter, Beat (2011b): SEARCH TRILOGIE. Online verfügbar unter <http://searchsonata.netzliteratur.net/fiwi/> [07.09.2012].

Berkenheger, Susanne (1997): Zeit für die Bombe. Online verfügbar unter <http://www.wargla.de/index3.htm> [07.09.2012].

Böttcher, Bas (2010): Looppool. Online verfügbar unter <http://www.looppool.de/> [07.09.2012].

Cramer, Florian (1996): per.m]utationen. Online verfügbar unter <http://permutations.pleintekst.nl/index.cgi> [07.09.2012].

Gehl, Günter (o.J.): Poetron. Online verfügbar unter <http://www.poetron-zone.de/poetron.php> [07.09.2012].

Grigat, Guido (o.J.): 23:40. Online verfügbar unter <http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/> [07.09.2012].

Harris, William (2008): Raindrops. Online verfügbar unter <http://community.middlebury.edu/~harris/Hyper-Poetry/raindrops.html> [07.09.2012].

Hunziker, Esther (2004): NORD. Online verfügbar unter <http://www.ref17.net/nord/> [07.09.2012].



Joyce, Michael (1990): Afternoon, a story. (Eastgate System). Watertown.

Joyce, Michael (1991): Demoverision: afternoon, a story. Online verfügbar unter <http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/> [07.09.2012].

Klinger, Claudia (o.J.): Beim Bäcker. Online verfügbar unter <http://www.claudia-klinger.de/archiv/baecker/> [07.09.2012].

Klötgen, Frank (2004): Spätwinterhitze. Ein interaktiver Krimi. Dresden/Leipzig.

Klötgen, Frank (2005): Endlose Liebe - Endless Love. Online verfügbar unter <http://www.hirnpoma.de/trashical/> [07.09.2012].



## 7 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Screenshots von Kill the poem.....	39
Abbildung 2: Struktur von <i>Endlose Liebe – Endless Love</i> (eigene Darstellung).....	91
Abbildung 3: Screenshot Gleichgeschlechtliche Liebe.....	93
Abbildung 4: Screenshot Ende.....	94
Abbildung 5: Drei Screenshots des Intros (ausgeschnitten).....	100
Abbildung 6: Screenshot Hintergrundbild.....	101
Abbildung 7: Screenshot Pop-up-Fenster-Gespräch.....	102
Abbildung 8: Vergrößerter Screenshot Drop-down-Menü (ausgeschnitten).....	104
Abbildung 9: Screenshot Drop-down-Menü zum Einblenden der Bilder.....	107
Abbildung 10: Screenshot Notensymbol (ausgeschnitten).....	108
Abbildung 11: Screenshot Dialogtext.....	112
Abbildung 12: Screenshot Liedtext.....	113
Abbildung 13: Screenshots Bewegung 1.....	116
Abbildung 14: Screenshots Bewegung 2.....	117
Abbildung 15: Screenshot: Explosion.....	119
Abbildung 16: Screenshots mit eingeblendeten Bildern.....	120
Abbildung 17: Screenshot eingeblendetes Osterei.....	122



## Abstract

Digitale Literatur zeichnet sich dadurch aus, dass sie die neuen Möglichkeiten der digitalen Medien nutzt, um einen ästhetischen Mehrwert zu generieren. Anders als digitalisierte Literatur kann digitale Literatur nicht einfach als Buch gedruckt werden, sondern nur digital produziert und rezipiert werden. Digitale Literatur zeichnet sich vor allem durch ihre Flüchtigkeit aus. Sie ist häufig interaktiv, intermedial und weist Formen der Inszenierung auf. Ebenso ändert sich in digitaler Literatur im Gegensatz zu traditioneller Literatur das Verhältnis zwischen Autor und Leser.

Hypermediale Fiktionen bilden eine Gattung digitaler Literatur, deren Ziel es ist, mit intermedialen Mitteln – Text, Bild und/oder Ton – eine Geschichte zu erzählen. Sie basieren auf einer Hypertextstruktur und sind multilinear aufgebaut. Innerhalb dieser Forschungsarbeit wurde exemplarisch für die Gattung das Werk *Endlose Liebe – Endless Love* von Frank Klötgen analysiert. Klötgen simuliert in diesem Projekt eine Musicalinszenierung, indem er Text, Bild und Ton miteinander verknüpft, so dass ein intermediales Zusammenspiel entsteht, das sich stark von traditioneller Literatur unterscheidet und in das der Leser interaktiv eingreifen kann, indem er zwischen verschiedenen Handlungsverläufen auswählen kann. Der Bildschirm gleicht hier einer Bühne, auf der sich das Geschehen abspielt. Der Text wird dabei als tragendes Element für den Fortgang der Handlung verwendet, während die Bildebene sozusagen das Bühnenbild gestaltet und die Personen sowie Requisiten visualisiert. Der Ton hingegen wird vor allem zur Untermalung der Stimmung und für die Liedsequenzen innerhalb des Musicals eingesetzt. Ebenso werden durch Geräusche gezielt einige Inhalte verstärkt. In seiner Gestaltung bietet *Endlose Liebe – Endless Love* ein völlig anderes Leseerlebnis als dies bei traditioneller Literatur der Fall ist.



# Lebenslauf

## Zur Person

Name: Lisa Zehner  
Geburtsdatum: 29.07.1987  
Geburtsort: Wiesbaden  
Staatsangehörigkeit: Deutsch

## Ausbildung

2007 – 2012 Diplom-Studium Theater-, Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien  
2008 – 2011 Bakkalaureats-Studium Publizistik und Kommunikationswissenschaft, Universität Wien  
Juni 2007 Abitur, Carl von Ossietzky Schule, Wiesbaden (D)

## Berufliche Tätigkeiten

08.08.2011 – 16.09.2011 Hospitanz bei 3SAT (Abteilung Kulturzeit), Mainz (D)  
20.07.2010 – 17.09.2010 Hospitanz beim ZDF (Abteilung ARTE Themenabende), Mainz (D)  
September 2009 Praktikum bei EIKON (Internationale Zeitschrift für Fotografie, Wien)