

TEXTE AUS DER SOFTMODERNE ODER

WAS MACHT DER ANALOGE LESER IM DIGITALEN RAUM?

Das Begeisternde ist nicht das, was wir sehen, sondern das, was wir hinter dem uns Sichtbaren wittern.

Vilém Flusser

Literatur im Internet und Internet-Literatur haben wenig gemeinsam. Auch wenn sich Faust, Effi Briest oder Gregor Samsa inzwischen gemeinsam auf den Festplatten dieser Welt in ZIP-Dateien gezwängt haben und darauf warten, angeklickt und ausgepackt zu werden, macht es letztlich keinen Unterschied, ob sie nun über den Ladentisch geschoben oder durch die Telefonleitung geschickt werden. Sie bleiben Literatur im Internet.

Internetliteratur aber soll, wie es sich die Theoretiker der Post(Soft)moderne bereits ausgedacht haben, eine Ästhetik des Immateriellen, eine Poetik des Transports, der Interaktion, des literarischen Raumes und der Schnelligkeit widerspiegeln. Sie soll aus dem Netz technisch herausholen, was herauszuholen ist und dabei eine neue Sprache entwickeln, die die virtuelle 'Poesie' der Vernetzung in Buchstaben, Links, Bilder etc. kleidet. Dazu braucht es neue Autoren, neue Texte und auch neue Leser.

In den letzten drei Jahren werden deshalb mit Hoffnung auf eine neue literarische Entdeckung Literaturwettbewerbe im WORLD WIDE WEB gestartet. Zum zweiten Mal bereits engagiert sich in Deutschland die ZEIT¹ und rief zu einen Netzwettstreit. Zahlreiche andere Projekte, Festivals, Onlinezeitschriften, die sich mit dem neuen Genre theoretisch und kritisch auseinandersetzen, beginnen sich im Internet zu verbreiten. Das Netz - inzwischen mit pragmatischen Texten und privaten Homepages überfüllt - soll nun auch Speicher für literarische und ästhetische Texte werden, die das neue Medium kritisch reflektieren.

Die ersten Versuche und Ideen zu einer computerisierten Poesie liegen schon weit zurück. Bereits 1962 wurde mit dem Programm 'Autobeatnik' von R.M.Worthy ein Textgenerator erfunden. Es folgten Prosageneratoren und Lyrikmaschinen, die heute als Onlineprogramme aufgepeppt diese Idee interaktiv, d.h. unter Beteiligung der Leser, weiterführen. Im Programm DADADATA² werden transelektrische Verse versprochen, das Resultat ist DADA, der von der Maschine erzeugt keinen Unterschied zum herkömmlichen DADA des menschlichen Gehirns aufzeigt: "Ein wohlgenährtes Cuvert entschärft den zerknüllten Datenbestand."

Doch Onlineliteratur kann jenseits der Textmaschinen auch mehr sein als ein Programm, das selbst Text ist und neue Texte hervorbringt.

Wo aber liegt der Unterschied zwischen linearen Texten und dem Hypertext, und was unterscheidet literarische Hypertexte von pragmatischen, bzw. nichtliterarischen Texten?

Das Internet ist bestimmt vom HYPERTEXT, d.h. von Texten, die einzeln oder miteinander verbunden darauf warten, aufgerufen zu werden. Sie koexistieren in einem virtuellen Raum, der, wenn man ihn betritt, keine sichtbaren Grenzen festlegt und genügend Möglichkeiten zu kreativer Manipulation bereithält. Der Hypertext kann aufgrund seiner internen Verweisstruktur weder gedruckt, noch überschaut werden. Ein solcher Text wird anders als ein linearer Text gelesen und geschrieben. Nicht nur die einzelnen Seiten - wie bisher im Buch - sind lesbar, sondern auch die Verknüpfung, das Netz, das zumindest im poetischen Text zu Bedeutung und Interpretation hinzugefügt werden kann. Der Autor eines Hypertextes schreibt nicht nur, sondern arrangiert zudem die Verweise, er ist der Autor der Interaktion.

Für literarische Hypertexte könnte eine ganze Poetik des Verweisens und der Verknüpfung erstellt werden, die je nach Leserichtung dem Text ein neues Gesicht verleiht. Das erinnert zweifellos an den Begriff der Intertextualität, doch geht es hier nicht allein um die Sichtbarmachung von Prätexten, sondern auch um gleichberechtigte nebeneinanderliegende Texte, die durch die Verweise in eine Handlung, bzw. in ein Sujet eingefügt werden.

Ein Hypertext entsteht, so könnte man schlußfolgern, erst durch die Pfade, die der Leser betritt. Gelesen wird aktiv (Flusser). Während in Büchern die Reihenfolge vom Autor bestimmt wird, wird der

Hypertext vom Leser selbst erlesen. Der Leser wird zum Autor seines Textes und der Autor selbst auch zum Autor einer weitverzweigten Interaktion. Diese Odyssee durch die Textwelt führt aber nicht nur zur ständigen Befürchtung, etwas zu verpassen, sondern auch zur permanenten Frage nach dem Ende des Textes, das, wie jeder aus Büchern weiß, wenn nicht die Lösung, so doch oft Erlösung bringt. Sich selbst überlassen jagt der Leser im Internet den potentiellen Seiten hinterher. Und das, ohne auszuruhen, denn Nacht und Tag existieren für die Maschine nicht, und während man selbst in den Schlafmodus überwechselt, wartet der nächste Text darauf, aufgerufen zu werden.

Die jüngsten Entwicklungen auf dem Online-Textmarkt³ bestätigen, daß sich zunehmend auch in Europa immer mehr Webmaster literarisch versuchen und immer weniger Literaten vor dem Computer zurückschrecken. Neben Onlineromanen, virtuellen Literaturcafés, interaktiven Tagebüchern, Lyrikmaschinen, "fiebernden Bibliotheken" (Eco) gibt es zunehmend auch eine literarisch kritische Reflexion von den Autoren, und das Medium wird zum öffentlichen Diskussionsforum seiner selbst.

Einer der gelungenen Versuche der Internetprosa ist Norman Ohlers Online-Roman "Die Quotenmaschine"⁴, der einzige deutschsprachige Webroman, der zunächst 1995 im Netz geschrieben nun auch den Weg zurück ins Buch gefunden hat. D.h., was zuerst als Hypertext existierte mußte linearisiert werden, und was interaktiv begann, wurde zum Buch nur eines einzigen Autors. Betrachtet man beide Romane - das Buch und den virtuellen Text - liegen zumindest zwei verschiedene Geschichten vor. Die Idee eines solchen Unterfangens erinnert an Buchprojekte, die mit der Reihenfolge der Kapitel spielend auch ohne Hypertext realisiert wurden. Erinnert sei hier nur an Cortázers "Rayuela" oder an Calvins "Wenn ein Reisender in einer Winternacht", die mit anderen aber vergleichbaren textuellen Verstrickungen operieren.

Ohlers Roman ist ein Krimi und spielt auf den Straßen von Manhattan, in Wolkenkratzern, Abbruchhäusern, auf Brücken, in Kneipen, aber eigentlich im Internet, das es den Protagonisten des Romans erlaubt, virtuell durch New York zu streifen.

Die vom besorgten Autor vorgegebene Inhaltsangabe in der Onlineversion, deren Inhalt man sich mühsam erlesen muß, gibt eine erste Orientierungshilfe für den sonst orientierungslosen Leser: "Der stumme Detektiv Maxx Rutenberg bewohnt ein Abbruchhaus in Hoboken, am Ufer des Hudsons. Auf der anderen Flußseite Manhattans. (...) Maxx schreibt die Geschichte seines früheren Lebens in seinen Laptop. Sein einziger Fall: ein Mord, den er selbst begangen hat."

Dieser Mord, den er selbst begangen hat, ist der Mord an einem Arzt namens Kippler, ein Organhändler und Spezialist für schwierige Geburtsfälle. Er beförderte auch Ray ins Leben, bzw. heraus aus seiner bereits gestorbenen Mutter, die bei einem Unfall den Tod fand. Zeit seines Lebens beschäftigt ihn diese künstliche Geburt und die ersten Wochen, die er an Maschinen verbrachte, und so zwingt er aus Rache seinen 'Lebensretter' selbst in den Tod. Zur Zeit der Tat wohnte Maxx Rutenberg in New York und war unter dem Namen Ray bekannt. Nach der Tat siedelt er nach Hoboken über, wird Detektiv, nennt sich Maxx und hört auf zu sprechen. Mit der Welt ist er vor allem durch den Computer verbunden. Als ausgerechnet die Tochter des Mordopfers den auf dem Detektivmarkt neuen Maxx anwirbt, ist er gezwungen, seinen eigenen Mord aufzudecken. Seine Vergangenheit als Ray ist der Text, den er zu schreiben und zu lesen beauftragt ist. Er ist Leser seiner selbst und auch Leser des Textes, den er schreibt.

Die Ermittlungen führt er größtenteils im Internet durch, dorthin schickt er auch die Daten und Geschichten, die er nach und nach zusammenträgt. Aus der privaten Geschichte wird nun eine öffentliche, die im Netz ein Eigenleben zu führen beginnt.

In der Internetvariante werden die virtuellen Orte, die Maxx zur Rekonstruktion seiner Vergangenheit aufsucht, durch einen Stadtplan⁵ von New York simuliert, hinter dem sich die Texte und die Handlung verbergen. Der Roman wird erobert, in dem man New York bereist und topographisch zu lesen beginnt.

Im Buch hingegen sind die Texte in die Reihenfolge gebracht, die der Leser sich in der Onlinevariante erst erlesen muß. Dem Leser im Netz widerfährt, was Maxx Rutenberg im Roman erlebt, er muß sich seinen Roman zusammenstellen. Denn selbst die Links, die Ohler neben der Landkarte als Orientierung gibt, führen oft nur in Seitenstraßen des Romans, bleiben an Details haften und lassen den Roman zu einem Irrgarten möglicher Assoziationen werden. Die Verweise, die in anderen Hypertexten zur Erhellung und Präsentation anderer Texte dienen, führen hier in das Labyrinth des

Textes und deuten unweigerlich an, was innerhalb des Romans noch hätte geschrieben werden können. Um im Universum der Geschwätzigkeit den Faden nicht zu verlieren, braucht Maxx der Detektiv den richtigen Spürsinn für die relevanten Daten, und der Leser als Spürhund den Instinkt für die richtige Verbindung.

Noch während Ohler an seinem Roman schrieb, war der Text fragmentarisch als work in progress im Internet zu lesen. Der Leser konnte sich in den Roman einwählen und selbst zum Autor werden. In Ohlers Aufruf zum Experiment heißt es: "Der Hyper-Roman wächst. Die Untersuchungen von Maxx Rutenberg, die Geschichten seiner Gegenwart, sind nie abgeschlossen. Das Netz will erweitert werden, ernährt sich von Kreativität.(...) Alle Ideen, Kommentare, alle Konspirationen und Dateien, alle Geschichten werden von traumbau gesammelt. (...) Klick hier und fang an zu schreiben!"

Mit zunehmender Verwebung und Desorientierung wird jedoch, wie Michael Joyce es in seinem Internetklassiker "Afternoon" bereits ankündigte, auch die Langeweile eintreten. Denn "wenn man müde wird, einen Pfad zu verfolgen", oder am nächsten Tag nicht mehr zum Weg zurückfindet, wird die Spannung genommen, "dann kommt das Leseerlebnis zu einem Ende".

Inwiefern die kollektive Autorschaft in Ohlers Roman wirklich stattgefunden hat, läßt sich nicht ermitteln, zumindest in der Buchform hat der Roman nur einen Autor, und der sitzt inzwischen an einem neuen Werk - "Chemie", das von Berlin und der Technoszene handelt.

Wie sich bereits alteingesessene Literaten mit dem neuen Medium auseinandersetzen, zeigt eine österreichische Initiative und ein russischer Onlinewettbewerb. Vorab sei erwähnt, daß der Computer und dessen Netzwelt dabei weniger erobert, als benutzt werden für Projekte, die die Maschine aus ihrem üblichen Kontext hinaus auf die Straße führen oder in die künstlerische Welt integrieren.

Im Projekt Literatur + Medien⁶, das 1992 in Leben gerufen wurde, setzten und setzen sich österreichische Künstler und Schriftsteller, darunter Elfriede Jelinek und Ferdinand Schmatz, mit den Veränderungen durch das digitale Medium auseinander. Die Künstler auf dem Weg zu einer neuen Sprache fragen sich, wie sich Literatur im elektronischen Raum von Schnelligkeit, Sampling, Copy & Paste, Links etc. verändert.

Eines der Projekte, das einen öffentlichen poetischen Raum entwirft, ist die wandernde Lichtzeile⁷: Eine digitale Leuchtschrift von 9 m Länge, die den am Projekt beteiligten Autorinnen und Autoren die Möglichkeit gibt, ihre Texte per Modem aus dem Heimcomputer direkt in die Öffentlichkeit zu schicken. Sie wurde im März vergangenen Jahres an der Fassade des Museumshauptquartiers installiert, später wanderte sie dann zu weiteren öffentlichen Gebäuden, inzwischen ist sie als Dauereinrichtung am Flex, einem kulturellen Treffpunkt in Wien installiert. Die Lichtzeile wurde so zu einem "öffentlichen Drucker".

Weitere drei wandernde Lichtzeilen reisen inzwischen durch das Land und sind via Homepage auch anzumieten. Ab Sommer 1997, wie auf den Internetseiten angekündigt wird, können dann alle WWW User ihre Texte ins Flex schicken. Poesie wandert somit aus den Buchseiten heraus und ist neben den üblichen Reklametexten, die sich täglich ins Gedächtnis der Stadtbewohner einmieten, eine Kunst-ins-Leben-Initiative jenseits marktwirtschaftlicher und politischer Interessen.

Ihre Texte an einen öffentlichen Drucker zu schicken, würde sicher auch die russischen Konzeptkünstler interessieren, die so als Pendant zu den ehemals sowjetischen Propagandaparolen, ihre als Sozart bekannten Texte als neue poetische Wandzeitung veröffentlichen könnten. Aber noch interessiert sich in Rußland niemand dafür. Ein literarischer Online-Wettbewerb⁸ hingegen wird dort bereits zum zweiten Mal veranstaltet. Mit dabei auch Dmitri Prigov, Konzeptkünstler und Sozartist. In einem Interview⁹, das Inhalt des Programms ist, verrät er jedoch seine Webskepsis. Für Prigov, der selbst keinen Computer besitzt (zumindest zur Zeit des Interviews), ist allein die Idee des virtuellen Textes ein Faszinosum. Am Wettbewerb beteiligt er sich deshalb auch nicht mit Hypertexten, sondern mit Texten über das neue Medium. Ihn interessiert Virtualität als Konzept, sozusagen die Virtualität der Virtualität. Mit dem Computer, so Prigov, kann man manipulieren: Zeit und Raum verändern, Texte durchmischen, teilen, ihre Fragmente in andere Texte stecken: "Das alles ist im allgemeinen die Reproduktion der normalen Virtualität des Gehirns. So, wie das Flugzeug die Beine beschleunigt." Prigov interessiert der Computer, wie ihn auch die anderen Texte und Objekte interessieren, als Träger neuer ideologischer Inhalte und eines postmodernen Verhaltens. In seine Installationen und Performances integriert er den Computer als ein Objekt und ein Subjekt, das neue Botschaften

verkündet. Im Projekt "Der Computer der russischen Familie" stellte er die Geräte auf kleine Podeste und drapierte Vorhänge vor den Bildschirm. Nicht die Innenwelt wird betrachtet, sondern das Äußere, das die Innenwelt erst verspricht. Parallel dazu deuteten die Vorhänge, wie Prigov ausführt, auf eine alte heidnische Warnung. Aus "Hüte Dich vor den äußeren Erscheinungen der Dinge", wird: "Hüte Dich vor jenem Raum, der im inneren wer weiß was verbirgt." Das Internet ist für Prigov interessant, weil es einen eigenen Diskurs entwirft, der mehr beinhaltet und verspricht, als es dann zu sehen gibt.

Prigovs Einwand, daß die Phantasie noch immer der reizvollste virtuelle Raum sei, und Flussers Bemerkung, die für das Textgewebe des Internet im besonderen zutrifft, daß uns reizt, was wir glauben, daß sich dahinter verbirgt - gehen so eine unfreiwillige Wechselwirkung ein. Das bloße Nachdenken über das Netz fördert die Phantasie über fiktive und virtuelle Welten, während die Benutzung derselben auch zur Ermüdung der Phantasie führen kann.

Sylvia Sasse

Diesen Text finden Sie auch als Hypertext mit einer Linksammlung zu literarischen Projekten im WWW auf den Internetseiten von VIA REGIA . Unter folgender Adresse können Sie die Seiten erreichen: <http://www.uni-konstanz.de/FuF/Philo/Litwiss/Slavistik/viaregia.html>

Die Autorin
Sylvia Sasse ist Slavistin an der Universität Konstanz.

Erschienen in:

VIA REGIA – *Blätter für internationale kulturelle Kommunikation* Heft 44/45 1997,
herausgegeben vom Europäischen Kultur- und Informationszentrum in Thüringen

Weiterverwendung nur nach ausdrücklicher Genehmigung des Herausgebers

Zur Homepage VIA REGIA: <http://www.via-regia.org>

¹ Wettbewerb in der Zeit: <http://win.bda.de/int/zeit/littwett/index.html>

² DADADATA: <http://www.hsl.com/dada/>

³ Liste mit Internetliteratur: <http://eunet.bda.de/bda/int/zeit/litwett/surftips.html#interaktiv>

⁴ Quotenmaschinenheimat: <http://www.techno.net/chromapark/hyperroman/map/index.html>

⁵ Karte: <http://www.techno.net/chromapark/hyperroman/map/karte.html>

⁶ Literatur + Medien: <http://www.thing.or.at/thing/literaturmedien/>

⁷ Wörter brauchen keine Seiten: <http://www.thing.or.at/thing/literaturmedien/worterseiten.html>

⁸ Russian Online Literary Contest: <http://sharat.co.il/teneta/1996/>; Best Russian Onlineliterature:
<http://sharat.co.il/teneta/>

⁹ Prigovs Literaturcafé: <http://www.tema.ru/rrr/litcafe/prigov/index.html>