

Die spanischsprachige Hyperfiction und ihr Leser: narratologische Auslotungen einer schwierigen Beziehung.

Dissertation

zur Erlangung der Würde der Doktorin der Philosophie

Fachbereiche Sprache, Literatur, Medien I & II

der Universität Hamburg

vorgelegt von

Sirkka Klöpper-Mauermann

aus Hamburg

Hamburg, 2015

Hauptgutachterin: Prof. Dr. Inke Gunia

Zweitgutachter: Prof. Dr. Markus Klaus Schäffauer

Datum der Disputation: 02.02.2015

Angenommen von der Fakultät für Geisteswissenschaften der
Universität Hamburg am: 11.02.2015

Veröffentlichung mit Genehmigung der Fakultät für Geisteswissenschaften
der Universität Hamburg am: 08.04.2015

Danksagung

Das Verfassen der vorliegenden Arbeit war mir nur durch die Hilfe einer Reihe von Personen und Institutionen möglich, denen ich im Folgenden meinen Dank aussprechen möchte.

Frau Prof. Dr. Inke Gunia war mir eine Doktormutter, die sich für das Gelingen meines Promotionsvorhabens in bemerkenswerter Weise eingesetzt hat. Sie hat mir stets das Gefühl vermittelt, dass ihr der Erfolg des Projekts ebenso am Herzen lag wie mir. Neben der engmaschigen und tiefgehenden fachlichen wie organisatorischen Betreuung gab mir dies sehr viel Halt. Für ihr Engagement, das weit über meine Erwartungen hinausging, bin ich Frau Prof. Dr. Inke Gunia aus tiefem Herzen dankbar.

Der Stiftung der Deutschen Wirtschaft (sdw) danke ich für die finanzielle und ideelle Förderung meiner Promotion. Insbesondere in der Phase der Familiengründung stand mir die sdw in einer bestärkenden Weise zur Seite, die ich als stark motivierend empfunden habe. Für diesen Mut machenden Geist danke ich allen Mitarbeitern der sdw, die ich während meines Stipendiums kennen gelernt habe.

Herrn Prof. Dr. Klaus Meyer-Minnemann danke ich für seine engagierte Unterstützung in der Bewerbungsphase um das Promotionsstipendium.

Dr. Juan B. Gutiérrez und Félix Remírez bin ich für den intensiven inhaltlichen Austausch über die spanischsprachige Hyperfiction sehr verbunden. Die Gleichzeitigkeit ihrer Begeisterung für diese Schreibweise und ihrer kritischen Haltung gegenüber den Möglichkeiten der Digitalen Literatur waren meiner Arbeit ein großer Ansporn. Stellvertretend sei mit ihnen allen Autoren von spanischsprachiger Hyperfiction gedankt, ohne deren Werke diese Arbeit keinen Gegenstand hätte.

Für fachliche Diskussionen in der Frühphase meiner Arbeit danke ich Herrn Prof. Dr. Jan Christoph Meister und Herrn Prof. Dr. Dr. h.c. Wolf Schmid. In späteren Phasen der Arbeit hat mir der Austausch mit Herrn Prof. Dr. Markus Kuhn und mit

Herrn Prof. Dr. Markus Schäffauer wichtige Impulse gegeben, für die ich sehr dankbar bin. Gisela Hubert danke ich für die umfassende bibliothekarische Unterstützung – und für vieles mehr. Auch möchte ich allen Mit-Doktorandinnen und Mit-Doktoranden für den freundschaftlichen Austausch danken, der mich auf meinem Weg durch die Promotion beflügelt hat.

Zu guter Letzt gilt meiner Familie tiefe Dankbarkeit. Meinem Tobias danke ich für seine emotionale und mentale Unterstützung, die mir für das Verfassen dieser Arbeit schlicht unverzichtbar war. Meinen Eltern bin ich für den Halt dankbar, den sie in mir verankert haben, wie nur Eltern es vermögen. Überdies gilt Mama, Papa, Dörte und Viola mein Dank für die unzähligen Stunden, die sie Lovisa und Laslo widmeten, während ich am Schreibtisch saß. Lovisa und Laslo danke ich für ihre Geduld – und für die inspirierenden Stunden der Ablenkung.

Hamburg, 06.07.2014

Sirkka Klöpfer-Mauermann

Inhalt

Danksagung.....	3
Abbildungsverzeichnis	8
1 Einleitung.....	9
1.1 Begriffsbestimmung	14
1.1.1 Digitale Literatur.....	14
1.1.2 Hypertext.....	18
1.1.3 Hyperfiction.....	23
1.1.4 Gedruckte fiktionale Erzählliteratur	28
1.2 Fragestellung	31
1.3 Hyperfiction im spanischsprachigen Raum	33
1.3.1 Verzeichnisse Digitaler Literatur.....	37
1.3.2 Werke der Hyperfiction in spanischer Sprache	42
1.4 Das Korpus dieser Arbeit.....	51
2 Der Leser	54
2.1 Konzepte des Lesers innerhalb der Narratologie.....	55
2.1.1 Der fiktive Leser.....	56
2.1.2 Der abstrakte Leser	58
2.1.3 Der konkrete Leser	63
2.2 Der Leser von Hyperfiction.....	66
2.2.1 Der befreite Leser?	67
2.2.2 Aufgaben und Probleme des Lesers	71
2.2.2.1 Der aktive Leser	72
2.2.2.2 Der navigierende Leser – auf Irrfahrt?	79
2.2.2.3 Der überlastete Leser	82
2.2.2.3.1 Kohärenz	83
2.2.2.3.2 Aktivität, Immersion und Ästhetische Illusion	93

2.2.3 Verortung im Kommunikationsmodell	103
3 Medialität der Hyperfiction.....	108
3.1 Grafische Benutzeroberfläche.....	110
3.1.1 Icon vs. Symbol.....	111
3.1.2 Desktop-Metapher	113
3.1.3 Software-Ergonomie	117
3.2 Intermedialität	118
3.2.1 Vier Stufen der Intermedialität	120
3.2.2 Mediale Eigenschaften des Buches.....	122
3.3 Hypertextuelle Struktur	125
3.3.1 Der Knoten	125
3.3.2 Der Hyperlink.....	126
3.3.3 Die Konstruktionsmuster.....	130
3.4 Geschichte und Diskurs	139
4 Die Hyperfiction und ihr Leser: (k)eine moderne Liebesbeziehung?.....	143
4.1 Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz (2002): <i>Gabriella Infinita</i>	143
4.1.1 Grafische Benutzeroberfläche.....	144
4.1.2 Intermedialität.....	148
4.1.3 Hypertextuelle und narrative Struktur	153
4.1.4 Zu selbstbezogen: Intermedialität schlägt Kohärenz	165
4.2 Benjamín Escalonilla Godayol (2003): <i>Sinferidad</i>	168
4.2.1 Grafische Benutzeroberfläche.....	169
4.2.2 Intermedialität.....	171
4.2.3 Hypertextuelle und narrative Struktur	175
4.2.4 Zu altbacken: Im Digitalen nichts Neues	179
4.3 Juan B. Gutiérrez (2005): <i>Condiciones Extremas</i>	182

4.3.1 Grafische Benutzeroberfläche.....	184
4.3.2 Intermedialität.....	186
4.3.3 Hypertextuelle und narrative Struktur.....	190
4.3.4 Zu kompliziert: zurück zur alten Linearität.....	201
4.4 Félix Remírez (2007): <i>Una contemporánea tragedia de Caldesa</i>	205
4.4.1 Grafische Benutzeroberfläche.....	208
4.4.2 Intermedialität.....	212
4.4.3 Hypertextuelle und narrative Struktur.....	219
4.4.4 Zu autoritär: Zwischen Immersion und Bevormundung.....	225
5 Schlussfolgerung	230
6 Literaturverzeichnis.....	234
6.1 Primärliteratur.....	235
6.2 Sekundärliteratur	236
7 Anhang	255
7.1 E-Mail Verkehr mit Juan B. Gutiérrez.....	255
7.1.1 Von Juan B. Gutiérrez, 09.09.09 (2009a).....	255
7.1.2 Von Juan B. Gutiérrez, 23.11.09 (2009b)	256
7.1.3 An Juan B. Gutiérrez, 15.12.10.....	256
7.1.4 Von Juan B. Gutiérrez, 20.12.10 (2010).....	257
7.1.5 An Juan B. Gutiérrez, 10.03.14.....	258
7.2 E-Mail-Verkehr mit Félix Remírez.....	260
7.2.1 An Félix Remírez, 10.03.14	260
7.2.2 Von Félix Remírez, 16.03.14 (2014).....	261
7.3 José Luis Orihuela: <i>Directorio de Hiperficción en Español</i>	267

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Achse. Nach Suter 2000, S. 57.....	131
Abbildung 2: Tentakel. Nach Suter 2000, S. 57.....	132
Abbildung 3: Binäre Baumstruktur. Nach Suter 2000, S. 59.	133
Abbildung 4: Multiple unregelmäßige Baumstruktur. Nach Suter 2000, S. 59....	133
Abbildung 5: Labyrinth. Nach Suter 2000, S. 60.	134
Abbildung 6: Labyrinth Tour. Nach Suter 2000, S. 61.	136
Abbildung 7: Gelenktes Labyrinth bzw. „The directed network, or flow chart“. Nach Ryan 2001, S. 252.....	136
Abbildung 8: Rhizom bzw. „The Network. A hypertext-style decision map allowing circuits“. Nach Ryan 2001, S. 248.....	137
Abbildung 9: Geschichte und Diskurs in der hypertextuellen Narration. Nach Liestøl 1994, S. 97.	140

[Der Leser] kann guten Gewissens all diese einleitenden Anmerkungen überspringen und lesen, wie er ißt: indem er liest, kann er das rechte Auge als Gabel, das linke als Messer benutzen und die Knochen hinter sich werfen.

Milorad Pavić über den Leser seines hypertextuell strukturierten Romans *Das Chasarische Wörterbuch* (1984/1988, S. 22).

1 Einleitung

Die Hyperfiction ist eine literarische Schreibweise, die sich ab Ende der 1980er Jahre parallel zu zwei technologischen Entwicklungen herausbildete, die für sie die Voraussetzungen bildeten: die Ausbreitung der PC-Nutzung und die damit zusammenhängende Soft- und Hardware-Entwicklung sowie der Aufstieg des Internets zur allumfassenden Kommunikations- und Medien-Plattform.

Als Hyperfiction werden narrative fiktionale literarische Texte bezeichnet, die auf dem Bildschirm gelesen werden und hypertextuell strukturiert sind. Über ihre Verweisstruktur stellen sie ihre Leser vor Entscheidungen bezüglich des zu beschreitenden Lektürepfades. Literaturtheoretisch wurde die Hyperfiction in ihren Anfängen als eine Schreibweise gefeiert, die zentrale Ideen der Literaturtheorie der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts in exemplarischer Weise umsetzt. Die poststrukturalistische Vorstellung, dass alle Texte aufeinander verweisen und die Abkehr von der Idee eines einzigen Urhebers allen Textsinns („Der Tod des Autors“, Barthes 1967/2000), sieht George Landow in der Hypertext-Literatur verwirklicht (Landow 1992). Auch die Grundidee der Rezeptionsästhetik, dass sich Bedeutung erst durch das aktive Mitwirken des Lesers aus einem Text konstituiert, wurde mit der Hypertext-Literatur verbunden:

[W]hat was only figuratively true in the case of print, becomes literally true in the electronic medium. The new medium reifies the metaphor of reader response, for the reader participates in the making of the text as a sequence of words. Even if the author has written all the words, the reader must call them up and determine the order of presentation by the choices made or the commands issued. There is no single univocal text apart from the reader; the

author writes a set of potential texts, from which the reader chooses. (Bolter 1991, S. 158)

Eine weitere optimistische Sicht aus den frühen Jahren der neuen Schreibweise besteht darin, dass in der Hypertext-Struktur, die jeder Hyperfiction zugrunde liegt, eine Parallele zur Struktur des menschlichen Gehirns aufweise (Slatin 1990), die die Verarbeitung von hypertextuell organisierten Texten erleichtere.

Die oben beschriebenen Sichtweisen auf die junge Hypertext-Literatur zeichnen das Bild eines Lesers, der gegenüber dem Autor und dem Text an Autorität und Einfluss in Bezug auf Sinnbildung gewinnt. Die Erwartungen an die neue Schreibweise seitens der Theoretiker waren groß. Erfüllt haben sie sich nicht.

Heute gilt die Auffassung, dass die Hypertext-Literatur in ihrer Organisationsstruktur Analogien zum menschlichen Hirn aufweise, den Leser mit einer nie dagewesenen Macht ausstatte und viele Stimmen an der Sinnkonstruktion eines Textes beteilige, als widerlegt (Rau 2003, Pajares Tosca 2004, Goicoechea 2010). David Ciccoricco resümiert: „[T]he most utopian claims of hypertext as inherently democratizing and empowering have been demystified“ (Ciccoricco 2007, S. 8). Vielmehr weist die Sekundärliteratur aus den 2000er Jahren darauf hin, dass die Lektüre von Hyperfiction den Leser im Bezug auf die Kohärenzbildung und Immersionserfahrung vor erhebliche Probleme stellt (Ryan 2001, Pajares Tosca 2004). Auch die im Vergleich zur Printliteratur geringe Anzahl von Werken der Hyperfiction spricht nicht für den durchschlagenden Erfolg bei der Leserschaft. Im englischsprachigen Raum, in dem die ersten und meistbesprochenen Hyperfictions entstanden, gibt es laut Paul LaFarge (2011) – selbst Autor von Hyperfiction – heutzutage keine nennenswerte Produktion mehr:

What happened to hypertext fiction? If you were alive and literate in the 1990s, you may remember the hype with which hypertext was touted the next big thing: a medium that had the potential to transform storytelling in the post-Gutenberg era [...]. And then.... nothing happened. [...] One conclusion you might draw from the recent total lack of hypertext fiction is that the genre is not viable: that the literary experiment of the '90s got what scientists would call a negative result. (LaFarge 2011)

Die geringe Präsenz der Hypertext-Literatur findet LaFarge umso erstaunlicher, da das Lesen auf dem Bildschirm im Verlaufe der 2000er Jahren mit dem E-Book und dem E-Reader zum Erfolgsmodell geworden sei. Interessant ist hierbei die Tatsache, dass die gängigen Lesegeräte Hyperfictions gar nicht abbilden können: eine Möglichkeit des Klickens zur Auswahl von Lektürepfaden ist bei den herkömmlichen E-Books nicht vorgesehen („e-readers are only adapted to conventional texts“, Gallix 2008). Vielmehr geben die Hersteller der Apparate sich größte Mühe, das Lesen in einem gedruckten Buch kunstfertig zu imitieren. Es scheint somit, dass das wirtschaftliche Potential der Digitalen Literatur im Gegensatz zu demjenigen der Digitalisierten Literatur von den Entwicklern der elektronischen Lesegeräte als unbedeutend eingeschätzt wird. Das Resultat fasst Remírez folgendermaßen zusammen:

Con todo ello, la situación actual es: Para el gran público sólo existe la literatura digitalizada. (Remírez 2012b)

Die Recherchen für diese Arbeit haben erbracht, dass im spanischsprachigen Raum die Produktion an Hyperfictions insgesamt recht übersichtlich und ab dem Jahr 2007 tendenziell rückläufig ist. Auffällig ist, dass dieses Jahr den Beginn in der massiven Verbreitung der mobilen internetfähigen Endgeräte markiert: Was die Verbreitung der Smartphones angeht, so setzte apple im Sommer 2007 den Startpunkt mit dem Verkaufsstart des ersten iPhones, im Herbst 2007 kam das erste Amazon Kindle heraus¹. Der erste massenhaft vertriebene Tablet-PC war das apple iPad aus dem Jahr 2010². Auffällig ist, dass parallel zu diesen technologischen Entwicklungen im Bereich der internetfähigen Endgeräte nicht ein Erstarken der Hyperfiction stattfand. Vielmehr scheint es, dass die Entwicklung dieser neuen Schreibweise im selben Zeitraum ausgebremst wurde. Die möglichen Gründe für diese zuwiderlaufenden Entwicklungskurven sollen ein Ergebnis der vorliegenden Arbeit sein.

Literaturwissenschaftler und Autoren der Hyperfiction thematisieren ab Beginn der 2010er Jahre die bislang nicht von Erfolg gekrönten Anstrengungen, die

¹ Siehe <http://www.apple.com/pr/library/2007/> (25.06.14) und <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Kindle-Amazon-steigt-bei-E-Books-ein-197302.html> (25.06.14).

² <https://www.apple.com/pr/library/2010/>, 25.06.14.

Hyperfiction als neue Schreibweise zu etablieren. In diesem Sinne befasst Corredor Parra (2014) sich mit der Digitalen Literatur in Kolumbien, der die Hälfte der in dieser Arbeit behandelten Werke angehört. Unter Verweis auf den wenig etablierten Kreislauf von Konsum und Produktion bezeichnet er die Digitale Literatur Kolumbiens als in ihren Anfängen begriffen:

[E]l campo de la literatura digital en el país es apenas insipiente, y aunque existan obras que podamos considerar representativas [...] su circuito de consumo y producción hasta ahora comienza a formarse en el país. (Corredor Parra 2014, S. 65–66)

Félix Remírez zufolge habe die Produktion von Werken der Hyperfiction noch gar nicht recht begonnen: “[...] desde mi punto de vista, la literatura no ha logrado aún despegar ni desarrollarse, ni en español ni en ningún otro idioma.”, (Remírez 2014a). Es fehle an bedeutsamen Werken:

[...] no aparecen las grandes obras. No hay Beethovens de la literatura digital en ningún idioma, no hay un Goethe de la literatura digital. [...] Tenemos fantásticos ordenadores, fantásticas herramientas pero pocas ideas. (Remírez 2014a)

Ähnlich wie Remírez sieht auch LaFarge das Problem nicht in der Beschaffenheit des neuen Mediums, sondern in der Kunstfertigkeit der Autoren: “This is not a flaw in the medium, though; it’s a failure of craft.” Gleichzeitig sagt LaFarge, dass es unheimlich schwierig sei, eine Hyperfiction zu schreiben, womit er doch auf ein durch das Medium begründetes Problem verweist:

Hypertext fiction is in a tough place now. Born into a world that wasn’t quite ready for it, and encumbered with lousy technology and user-hostile interface design, it got a bad reputation, at least outside of specialized reading circles. At the same time, it’s impossibly hard to create, one of the only modes of fiction I know of which is more demanding than the novel. (And then add to that the need to create a user interface, and maybe a content-management system, and is it going to be an app? [...]) (LaFarge 2011)

Remírez resümiert, dass das Problem darin bestehe, dass das Publikum weniger an der digitalen Erzählliteratur interessiert sei als die Forschung. Remírez spricht in diesem Zusammenhang von einer „hiper-teorización“ (Remírez 2014a):

la producción de narrativa digital se está deteniendo porque no hay un público interesado en ella, porque se está convirtiendo- desgraciadamente- en un elemento endogámico dentro de ambientes académicos. Y un arte “sólo”

académico no es arte. O llega a las masas, las emociona, se generaliza, o acabará muriendo. (Remírez 2014a)

Woran liegt es, dass die Leserschaft - anders als die Wissenschaft – diese Kunstform mehrheitlich mit Desinteresse straft? Wie Ciccoricco konstatiert, sei die Zeit reif, “to consider more realistically the qualities and limitations peculiar to hypertext as a writing technology” (Ciccoricco 2007, S. 8). Dies soll in der vorliegenden Forschungsarbeit mit Hinblick auf den impliziten Leser von Hyperfiction erfolgen. Remírez (2012b) fordert, dass die wissenschaftliche Untersuchung der Digitalen Literatur deren literaturspezifische Aspekte in den Vordergrund stellen und mit ihr die durch das geschriebene Wort hervorgerufenen Vorstellungen und Reflexionen des Lesers in den Fokus rücken solle:

Que exista una crítica profesional severa sobre las obras digitales [...] que no se deje arrastrar por el artificio visual, que no divinice la interactividad por el solo hecho de serlo, que no sea benévola con la experimentación por la experimentación, que potencie lo que siempre ha sido consustancial a la literatura, cual es que abre una vía para que el lector imagine, idee, reflexione, sueñe... no para que juegue con mecanismos más o menos ingeniosos [...] o para que se le dé todo hecho e imagine menos de lo que haría con un papel. De existir esta crítica ¿cuántas obras digitales quedarían vivas? (Remírez 2012b)

Diese Arbeit möchte die Anregungen von Félix Remírez zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der Digitalen Literatur aufgreifen. Den Untersuchungsgegenstand bildet eine Auswahl an Werken spanischsprachiger Hyperfiction. Die literaturwissenschaftliche Forschung zur Hyperfiction hatte bislang hauptsächlich englischsprachige Werke zum Gegenstand. Indem diese Arbeit sich vier spanischsprachige Werke vornimmt, zu denen es zum Teil noch keinerlei Sekundärliteratur gibt, möchte diese Untersuchung auch einen Beitrag zur Geschichte der spanischsprachigen Literatur leisten, indem sie einen Vorschlag für die Verortung der Hyperfiction innerhalb derselben macht.

Letzteres kann zum heutigen Zeitpunkt freilich nicht mehr als eine Momentaufnahme sein. Neben Corredor Parra (2014) ist auch Juan B. Gutiérrez (2014b) der Auffassung, dass die Digitale Literatur noch in ihren Anfängen stecke. Er erhielt – wie auch Félix Remírez – am 10.03.14 einen im Zuge dieser Arbeit

angefertigten Fragenkatalog³ zur aktuell stagnierenden Produktion und Rezeption von Hyperfiction. Diesen kommentiert der Autor und Wissenschaftler wie folgt: “Estas [sic] preguntando las preguntas más importantes del género.” (Gutiérrez 2014a). Anders als Remírez und LaFarge formuliert Gutiérrez die Aussichten für die Hyperfiction positiv und optimistisch. Er weist darauf hin, dass die Entwicklung von Medien in der menschlichen Kultur stets eine lange Zeit in Anspruch genommen hätte: Während die Schrift sich vor über 5000 Jahre entwickelte, seien weitere 1000 Jahre vergangen, bevor der erste literarische Text entstand (das Gilgamesh-Epos). Angesichts dessen, dass die erste Hyperfiction⁴ noch keine 30 Jahre alt sei, sagt Gutiérrez im Bezug auf die Digitale Literatur: „estamos apenas rasguñando la superficie“ (Gutiérrez 2014b).

1.1 Begriffsbestimmung

Den Gegenstand der vorliegenden Arbeit bilden Werke der spanischsprachigen *Hyperfiction*. Hyperfictions sind Erzähltexte, die sich des Strukturprinzips *Hypertext* bedienen und zur *Digitalen Literatur* gezählt werden. Diese drei Begriffe sollen im Folgenden definiert werden.

1.1.1 Digitale Literatur

Mit dem Einzug des Personal Computer in die Privathaushalte haben sich ab Ende der 1980er Jahre vielfältige literarische Ausdrucksformen entwickelt, die Merkmale aufweisen, die ohne dieses Medium nicht möglich wären. Diese literarischen Ausdrucksformen werden als *Digitale Literatur* bezeichnet. Für Roberto Simanowski ist der ihr zugrundeliegende digitale Code die Existenzvoraussetzung der Digitalen Literatur:

Und weil dieses digitale Alphabet der Bits und Bytes immer die erste Ebene der Darstellung ist, egal ob es sich nun um Buchstaben, Bilder oder Töne handelt, ist der Begriff *Digitale Literatur* ein ganz treffendes Wort für das, was es hier zu beschreiben gilt. [...] Vor der Sprache des sicht- oder hörbaren Ausdrucksmittel (der Buchstaben, Töne, Formen und Farben) wird die Sprache

³ Siehe Anhang, 7.1.5.

⁴ Es handelt sich um *Afternoon, a story* (1987) von Michael Joyce.

des Stroms gesprochen, die unter der Sphäre der sinnlichen Wahrnehmbarkeit liegt. (Simanowski 1999)

Je nachdem, ob ein Werk von den Möglichkeiten des Mediums Computer abhängt oder nicht, werden heute die Begriffe *Digitale* und *Digitalisierte Literatur* unterschieden:

Nur diejenige Literatur, die als ästhetisches Symbolsystem einen literarischen Mehrwert aus den technischen Möglichkeiten ihres Mediums bezieht, wird zur Digitalen Literatur im engeren Sinne gerechnet. [...] Lässt sich ein Text verlustfrei ausdrucken und damit ins Printmedium zurückführen, gehört er in die Kategorie der ‚digitalisierten Texte‘. (Bauer 2009, S. 282)

Digitalisierungsprojekte wie z.B. *Project Gutenberg*⁵ oder *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*⁶, in deren Rahmen Texte eingescannt werden, fallen somit nicht in den Untersuchungsbereich der Digitalen Literatur. Anders sieht es bei der Sektion *Literatura Electrónica Hispánica*⁷ innerhalb der *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* aus, in der Werke Digitaler Literatur zusammengetragen sind. Bauer (2009) schließt auch die Erzeugnisse sogenannter Textgeneratoren „die literarisch durchaus ambitionierte Texte generieren“, visuell ausgerichtete Netzkunst und Computerspiele als „insgesamt zu wenig literaturspezifisch“ (Bauer 2009, S. 282) aus dem Gegenstandsbereich der Digitalen Literatur aus.

Es hat sich etabliert, die Digitale Literatur „nach dem Vorbild der Printliteratur“ in „Gattungen“ (Bauer 2009, S. 282) zu unterteilen. Bauer unterscheidet innerhalb der *Digitalen Literatur* die Hyperfiction als narrative Gattung auf der einen und die digitale Poesie als lyrische Gattung auf der anderen Seite. Zur Abgrenzung zwischen Hyperfiction und digitaler Poesie führt sie ihre mediale Verwirklichung (Hyperfiction basierend auf Hypertext, digitale Poesie auf Multimedia) und ihr Trägermedium auf (Hyperfiction meist frei zugänglich im Internet, multimediale Gedichte meist auf CD-ROM in kleinen Literaturmagazinen, Bauer 2009). Dieser Hinweis auf das Trägermedium mag literaturhistorische Wirklichkeit abbilden, erweist sich jedoch spätestens aus heutiger Perspektive als unbrauchbar, da

⁵ <http://www.gutenberg.org/>, 01.07.14.

⁶ <http://www.cervantesvirtual.com/>, 01.07.14.

⁷ <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/>, 01.07.14.

immer mehr Inhalte ins Internet verlagert werden (selbst privat erstellte und genutzte Daten werden in der Cloud gespeichert).

Um das weite Feld der Literatur, die auf dem Bildschirm gelesen wird, zum Zwecke der hier vorliegenden Arbeit zu ordnen, ist Roberto Simanowskis (1999) Typologie hilfreich. Er unterteilt die computergestützte Literatur in der Gründungsausgabe der renommierten Zeitschrift *Dichtung Digital* in fünf Typen (Simanowski 1999). Der erste Typ ist nach der Definition von Bauer (2009) der *Digitalisierten Literatur* zuzuschreiben: „Texte, die [...] nicht auf die digitale Existenzweise angewiesen sind.“ (Simanowski 1999). Die Texte des zweiten Typs sind „kollaborativ verfaßte Texte“ (Simanowski 1999), d.h. von mehreren Autoren verfasste Werke, die aus produktionsästhetischer Sicht auf das Internet angewiesen sind. Auch eine Form der Hyperfiction zählt zu dieser Art von Literatur, die *hiperficción constructiva* (Pajares Tosca 1997) oder *kollaborative Hyperfiction*. Hierbei schreiben mehrere Teilnehmer mittels eines internet-basierten Chats gemeinsam einen fiktionalen Text (vgl. Pajares Tosca 1997). Eine weitere Schreibweise der Digitalen Literatur, die den Leser kollaborativ am Verfassen von fiktionalem Text beteiligt, ist die *Interactive Fiction* (Bolter 1991, Zenner 2005). Im Gegensatz zur Hyperfiction wird hier nicht bloß ein Link angeklickt, sondern Textfelder am Ende eines Textfragments fordern zum Eintippen von Befehlen auf (Zenner 2005, S. 21). Bauer (2009), Pajares Tosca (1997) und Simanowski (1999) teilen die Auffassung, dass kollaborativ verfasste Texte eher aus soziologischer denn aus literaturwissenschaftlicher Perspektive interessant seien. Diese Auffassung wird in dieser Arbeit geteilt. Um die literaturwissenschaftliche Perspektive nicht um den soziologischen Fokus erweitern zu müssen, bezieht sich diese Untersuchung explizit nicht auf die kollaborative Hyperfiction.

Als am weitesten vom herkömmlichen Literaturbegriff entfernt bezeichnet Simanowski (1999) die Texte des dritten Typs. Es handelt sich um Rollenspiele und um Chatgroups, in die sich mehrere Leser bzw. User gleichzeitig über das Internet einloggen können. Diese Artefakte sind eher als Computerspiele denn als literarische Werke zu bezeichnen. Bauer (2009) charakterisiert diese Werke als zu

wenig literaturspezifisch, um sie unter dem Begriff der *Digitalen Literatur* zu fassen.

Als vierten Typ führt Simanowski die *Hyperfiction* auf, die Gegenstand der vorliegenden Untersuchung ist.

Texte, die eine nichtlineare Struktur aufweisen. Diese Hypertexte, wenn es sich um Literatur handelt, auch Hyperfiction genannt, eröffnen dem Leser durch die 'multi-lineare' Anordnung Alternativen der Textzusammenstellung. Die Möglichkeiten der Textgestaltung beschränken sich hier, im Gegensatz zu den Typen 2 [„kollaborativ verfaßte Texte“] und 3 [Rollenspiele und Chatgroups], auf dessen Zusammensetzung. Obgleich es Vorformen dieser Texte in der Printliteratur gibt, sind sie zum eigentlichen Strukturmodell des Schreibens erst im Kontext der Digitalität geworden. (Simanowski 1999)

Auch wenn das hier angesprochene Verhältnis der Vorformen der Hyperfiction in der Printliteratur und ihren Phänotypen in der Digitalen Literatur noch zu diskutieren ist, soll Simanowskis Begriff von *Hyperfiction* und seine Abgrenzung von anderen Schreibweisen innerhalb der Digitalen Literatur für die vorliegende Untersuchung übernommen werden. Er entspricht weitgehend dem Begriff *hiperficción explorativa* (fortan *explorative Hyperfiction*) von Pajares Tosca (1997). Als *explorative Hyperfiction* werden diejenigen Hyperfictions bezeichnet, die einen einzigen Autor aufweisen (und nicht, wie die kollaborativen Hyperfictions, von ihren Lesern mit-verfasst bzw. weitergeschrieben werden).

Insbesondere die Abgrenzung der Hyperfiction gegenüber dem Typ fünf aus der Typologie Simanowskis, *Hypermedia*, ist für die vorliegende Arbeit wichtig. Als *Hypermedium* bezeichnet Simanowski „Texte, die mit Bild-, Ton- und Videoelementen versetzt sind und eine Art Gesamtkunstwerk darstellen“ (Simanowski 1999). Simanowski merkt an, dass unter Zugrundelegung eines erweiterten Textbegriffs die Hypermedien zu den Hypertexten gerechnet werden können. Die hypertextuelle Struktur teilen sie mit der Hyperfiction. Im Sinne der Abgrenzung von Digitaler Literatur und anderer, nicht-literarischer Kunstformen im Netz ist es für die vorliegende Arbeit von großer Bedeutung, auf die beiden, differenzierenden Konzepte *Hyperfiction* und *Hypermedium* zurückzugreifen. Das aus dem Unterschied zwischen Hyperfiction und Hypermedium erwachsende Bewusstsein für die spezifische Medialität eines Werkes ist notwendig, um den

Unterschied zwischen einer primär auf dem Wort basierenden Hyperfiction und einem mit Bild-, Ton- und Videoelementen durchsetzten hypermedialen Werk beschreiben zu können. Im Folgenden soll das Strukturprinzip von Hyperfictions und Hypermedia, der *Hypertext*, näher erläutert werden.

1.1.2 Hypertext

Das Prinzip *Hypertext* beschreibt eine verzweigende Verweisstruktur zwischen mehreren Informationseinheiten. Diese Einheiten bestehen entweder aus Text, aus Bildern, Videos oder Audio-Dateien. Der Hypertext geht auf die Überlegungen von Vannevar Bush aus dem Jahr 1945 zurück. Er sieht die Welt vor einer Flut an durch Wissenschaft ständig neu entstehender Information, die es dergestalt zu ordnen gelte, dass sie effektiv abzurufen und zur Verfügung gestellt werden könne (Bush 1945). Er kritisiert die herkömmliche Art, Daten alphabetisch oder numerisch zu ordnen und nur an einem Ort zu speichern. Von der Kognitionspsychologie inspiriert spricht er sich dafür aus, eine Speicherungsweise zu ersinnen, die der Art und Weise entspreche, wie unser Gehirn arbeite. Zu diesem Zweck entwirft er ein Programm namens „Memex“ (Bush 1945), das auf den heutigen Leser wie ein Entwurf des Internets wirkt: Gesteuert durch die jeweilige Fragestellung, die der Nutzer an das Memex heranträgt, erstellt der Nutzer mit Hilfe des Memex Verbindungen zwischen unterschiedlichen Erkenntnisquellen. So entsteht ein individuelles Netzwerk an Informationen, das einer assoziativen Struktur folgt, anstatt sich an der sequentiellen Anordnung von Informationen in einem Schriftstück zu orientieren.⁸

⁸ Zur Veranschaulichung der Idee des „Memex“ von Vannevar Bush: “The owner of the memex, let us say, is interested in the origin and properties of the bow and arrow. Specifically he is studying why the short Turkish bow was apparently superior to the English long bow in the skirmishes of the Crusades. He has dozens of possibly pertinent books and articles in his memex. First he runs through an encyclopedia, finds an interesting but sketchy article, leaves it projected. Next, in a history, he finds another pertinent item, and ties the two together. Thus he goes, building a trail of many items. Occasionally he inserts a comment of his own, either linking it into the main trail or joining it by a side trail to a particular item. When it becomes evident that the elastic properties of available materials had a great deal to do with the bow, he branches off on a side trail which takes him through textbooks on elasticity and tables of physical constants. He inserts a page of longhand analysis of his own. Thus he builds a trail of his interest through the maze of materials available to him.” (Bush 1945).

Zwar erwähnt Bush (1945) den Terminus *Hypertext* noch nicht, wendet jedoch die Begriffe *links*, *linkages*, *trail* und *web* im Bezug auf eine neue Form des Zusammenhangs von Text an. Erstmals erwähnt wird der Begriff *Hypertext*⁹ schließlich von Theodor Holm Nelson, einem Schüler von Vannevar Bush (Nelson 1965). Im Jahr 1980 veröffentlicht er die folgende Definition des Terminus, die heute in kaum einer literaturwissenschaftlichen Publikation zum Thema Hypertext fehlt:

Well, 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. (Nelson 1980/1987, S. 2)

Zentral ist nach Nelson, dass der Text eine verzweigende, nicht-lineare Struktur hat, die dem Leser¹⁰ Entscheidungen abnötigt, und dass das Lesen interaktiv am Bildschirm abläuft. Auch für David Jay Bolter ist das Lesen im Medium Computer zentraler Aspekt des Hypertexts (Bolter 1991). Zwar gründe das Prinzip der Fußnote in gedruckten Texten auf einem ähnlichen Prinzip wie der Hypertext. Im Gegensatz zum gedruckten Text seien dem Gebrauch dieses Verweises im Medium Computer jedoch keine Grenzen gesetzt:

The process can continue indefinitely as the reader moves from one window to another through a space of paragraphs. [...] in a printed book, it would be intolerably pedantic to write footnotes to footnotes. But in the computer, writing in layers is quite natural and reading the layers is effortless. [...] it is the ability to create and present hypertextual structures that makes the computer a revolution in writing. (Bolter 1991, S. 15–16)

Bolter reklamiert hier, dass der Hypertext im Computer mit weniger Aufwand zu lesen sei, als dies bei einem gedruckten Text mit großen Mengen an Fußnoten der Fall ist. Diese Beobachtung ist nachvollziehbar – trotzdem wird in dieser Arbeit die Frage zu beantworten sein, ob das Verweisen mittels des digitalen

⁹ Auch Gérard Genette, dessen Beiträge zur Narratologie in dieser Arbeit eine Rolle spielen werden, hat sich im Zuge seiner Beschäftigung mit intertextuellen Beziehungen („Transtextualität“ Genette 1993, S. 9) mit dem Konzept der Hypertextualität beschäftigt. Wie später noch erörtert wird, definiert er diesen Begriff jedoch grundlegend anders. Sein Konzept von Hypertextualität weicht erheblich von dem Organisationsprinzip ab, das die Hyperfiction durchzieht (Genette 1993, S. 18). Nichtsdestotrotz soll in dieser Arbeit auf Genettes Konzept der Hypertextualität zurück gekommen werden, wenn es um die Intermedialität von Hyperfiction geht (siehe Abschnitt 3.2).

¹⁰ Eine ausführliche Diskussion des Begriffes „Leser“ folgt im Kapitel 2 dieser Arbeit.

Hypertextes tatsächlich einen qualitativen Unterschied zum Verweisen im Printtext markiert.

Ein weiterer Pionier der literaturwissenschaftlichen Forschung zum Hypertext ist George Peter Landow (1992, 1994). Er bringt den Hypertext mit den Ideen der poststrukturalistischen Literaturtheorie nach Roland Barthes und Michel Foucault in Zusammenhang. Hier liegt die Vorstellung zugrunde, dass alle Texte miteinander in Zusammenhang stehen und aufeinander verweisen. Für Landow stellt der Hypertext die Verkörperung dessen dar, was Barthes in *S/Z* (Barthes, 1976) als den idealen Text bezeichnet hat:

In *S/Z*, Roland Barthes describes an ideal textuality that precisely matches that which has come to be called computer hypertext – text composed of blocks of words (or images) linked electronically by multiple paths, chains, or trails in an open-ended, perpetually unfinished textuality described by the terms link, node, network, web, and path [...]. (Landow 1992, S. 3)

Auch für Bauer (2009) sind die Ideen des Poststrukturalismus u. a. vom „offenen Text, an dessen Konstituierung der Leser mitzuarbeiten hat“ sowie vom Tod des Autors durch eine „frappierende Nähe zu den Hypertext-Konzepten“ (Bauer 2009, S. 289) gekennzeichnet. Landows (1992) Verständnis vom Hypertext liegt ein über die Grenzen des Verbalen ausgeweiteter Textbegriff zugrunde: Hypertext verbinde nicht nur verbale Textsegmente untereinander, sondern auch verbalen Text mit „visual information, sound, animation and other forms of data“ (Landow 1992, S. 4). Den Begriff *Hypertext* setzt Landow daher mit dem Begriff *Hypermedia* gleich. Wie im Abschnitt über die Digitale Literatur schon anklingt, ist die Gleichsetzung der Begriffe *Hypertext* und *Hypermedia* innerhalb der literaturwissenschaftlichen Forschung weit verbreitet (Simanowski 1999, siehe auch Pajares Tosca (1999) im Bezug auf den lateinamerikanischen literarischen Hypertext).

Auch Bush's Ziel, eine Speicherung von Informationen zu ersinnen, die der Arbeitsweise des menschlichen Gehirns entspricht, sahen viele Theoretiker Ende des 20. Jahrhunderts im *Hypertext* verwirklicht, unter anderem John Slatin: „the link simulates the connections in the mind of the author or reader“ (Slatin 1990, S. 877). Es liegt hier die Annahme zugrunde, dass in der menschlichen Denkweise

Informationen anhand von Assoziationen in vielfältiger Weise miteinander verbunden seien. Dieses Prinzip werde vom Hypertext imitiert – eine Annahme, die mehrere Wissenschaftler, die sich mit der Hyperfiction auseinandersetzen, mit Slatin teilen: Sarasqueta 2001, Sorókina 2005, Suter 2005, Veel 2007. Die Annahme, dass das Gehirn assoziativ arbeite, ist laut Kitzmann (2005) jedoch durchaus kontrovers. Auch Charney (1994) äußert Einwände gegen die oben beschriebene Gleichsetzung, die ihrer Auffassung nach nicht existiert. Sie problematisiert die pauschale Sichtweise, der Hypertext entspreche der menschlichen Denkweise, indem sie darauf hinweist, dass neben netzartig-assoziativ repräsentiertem Wissen eine Menge an Informationen in unserem Langzeitgedächtnis hierarchisch und sequentiell gespeichert sei. Sie verweist auf den bedeutenden Unterschied zwischen der Organisation von Information in unserem Gedächtnis auf der einen und dem Prozess des Wissenserwerbs auf der anderen Seite. Sie gibt zu bedenken, dass keinesfalls erwiesen sei, ob der Leser Wissen effektiver in sein Langzeitgedächtnis befördere, wenn es netzartig strukturiert sei, als wenn es linear und hierarchisch dargeboten werde. Zudem bemängelt Davida Charney, dass viele Hypertexttheoretiker ohne Kenntnis darüber arbeiteten, wie der Leseprozess aus psychologischer Perspektive funktioniert. In der vorliegenden Arbeit soll die Sichtweise Charneys und Pajares Toscas gefolgt werden, die nicht von einer Analogie des Hypertext-Prinzips und der Arbeitsweise des menschlichen Gehirns ausgehen. Pajares Tosca merkt zu der oben zitierten Sichtweise John Slatins (1990, S. 877) an:

Esta afirmación es gratuita porque no puede demostrarse, ni siquiera los neurólogos están seguros de cómo funciona exactamente la mente humana. (Pajares Tosca 2004, S. 38)

Die bekannteste und am meisten verbreitete Anwendung des Prinzips *Hypertext* stellt die Organisationsstruktur von Internetseiten dar. Innerhalb des Internets haben sich auch Formen des literarischen Ausdrucks entwickelt, die mit dem Prinzip *Hypertext* arbeiten. Zu diesen Ausdrucksformen zählt die *Hyperfiction*.

Wie aber steht es um das Hypertext-Prinzip im gedruckten Buch? Während es die zentrale Organisationsstruktur von Hyperfiction darstellt, spielt es im Buch nur eine untergeordnete Rolle. Seine Verweisstruktur findet in wissenschaftlichen

Texten in der Form von Fuß- und Endnoten Verwendung. In der gedruckten linear aufgebauten Erzählliteratur findet sich das Hypertext-Prinzip in der Regel durch das Verweisen des Inhaltsverzeichnisses auf bestimmte Abschnitte im Haupttext. Die Anwendung des Hypertext-Prinzips in Verbindung mit der expliziten Aufforderung zur Lektüreentscheidung findet sich nur in einigen, aus der großen Mehrheit der gedruckten Erzähltexte herausfallenden Beispielen (die an dieser Stelle nicht erschöpfend dargestellt werden können). Hier ist das Werk *Composition n° 1* von Marc Saporta aus dem Jahr 1962 zu nennen, dessen 150 Seiten nicht im Buch eingebunden sind, sondern in loser Form zusammengehalten werden. Der Leser muss die losen Blätter selbst in eine Reihenfolge bringen. Julio Cortázers 1963 erschienener Roman *Rayuela* (Cortázar 1963/1994) ist das wohl prominenteste Buch mit Verweis-Strukturen und einer expliziten Aufforderung zur Wahl eines individuellen Lektürepfades. Der Roman beginnt mit einem einführenden Abschnitt „Tablero de dirección“, in dem der Leser aufgefordert wird, sich für eine von zwei Lektürewegen zu entscheiden: Entweder er liest das Buch von der ersten bis zur letzten Seite linear, oder er reiht die einzelnen Kapitel in der Reihenfolge aneinander, die am Ende eines jeden Kapitels beschrieben ist – oder er wählt selbst, in welcher Reihenfolge der die Kapitel aneinander reiht. Seiner eigenen Entscheidung folgend muss der Leser stets zu einer neuen Seite hin *umblättern*. Ein weiteres Werk innerhalb der Höhenkammliteratur, das dem Leser explizit die Anweisung erteilt, seinen Lektürepfad selbst zu wählen, ist *Das Chasarische Wörterbuch* vom serbischen Autor Milorad Pavić (1984/1988).

Innerhalb der Kinder- und Jugendliteratur sind an dieser Stelle die *Choose your own adventure books* des Verlages Bantam Books erwähnenswert, in denen die Leser aufgefordert sind, je nach eigenem Belieben an der einen oder anderen Stelle weiterzulesen und somit das WAS der Handlung zu beeinflussen.¹¹

Wie diese Beispiele verdeutlichen, findet das Hypertext-Prinzip auch in der gedruckten Literatur praktische Anwendung. Es sei jedoch darauf hingewiesen,

¹¹ Die Serie *Choose your own adventure books* war in den 1980er und 1990er Jahren – auch im spanischsprachigen Raum – überaus erfolgreich. Das erste Werk dieser Serie war *The Cave of Time* von Edward Packard (Packard 1979 bzw. *La caverna del tiempo*, Packard und Granger 1984).

dass das Umblättern – neben dem Lesen der Buchstaben von links nach rechts und der Zeilen von oben nach unten auf einer Seite – die einzige Möglichkeit darstellt, sich durch den gedruckten Hypertext zu bewegen. Diese banal erscheinende Beobachtung gewinnt an Bedeutung, wenn man bedenkt, dass das *Sich-durch-den-Text-Bewegen* in der Sprache der technisch-apparativen Medien als *Interaktion* zwischen dem Leser, dem Autor und – dies ist neu – dem Computer bezeichnet wird. Die Erforschung dieser Interaktion nimmt in der Forschung zur Rezeption von Hyperfiction einen zentralen Platz ein. Inwiefern diese Interaktion innerhalb der Digitalen Literatur einen Paradigmenwechsel im Vergleich zum *Sich-durch-den-Text-Bewegen* in der gedruckten Literatur darstellt, soll in der vorliegenden Arbeit untersucht werden.

1.1.3 Hyperfiction

Nachdem im Jahr 1987 mit Michael Joyce's *Afternoon, a story* (1987) die erste Hyperfiction erschien, wird diese Literaturform vielfach als neue literarische „Gattung“ bezeichnet (Bauer 2009, S. 282, vgl. auch Vega 2003, Schneider 2005a, Suter 2000, Yoo 2007). Die Erörterung der Frage, ob es sich bei der Hyperfiction tatsächlich um eine eigenständige Gattung handelt, hängt maßgeblich von der Definition des Gattungsbegriffes ab. Der Terminus „Gattung“ oder „Genre“ entstammt der Biologie und suggeriert, dass einer Einteilung in Gattungen eine natürliche Klassifizierung zugrunde läge. Dies ist jedoch nicht der Fall, vielmehr führen Konventionen zur Klassifikation von literarischen Texten. Diese Konventionen sind ständig einem kulturell bedingten Wandel unterworfen: „Die Gattungen widersetzen sich allen Versuchen, nach stabilen Kategorien geordnet zu werden“ (Michael und Schäffauer 2004, S. 247). Insbesondere im Zeitalter des Internets ist die Anwendung eines Gattungsbegriffs ephemere:

Das Internet [...] ist ein Medium, das uns in der kulturellen Praxis mit beschleunigten Gattungsbewegungen konfrontiert. Es hat sich seit seiner Entstehung nicht nur mit Texten und Bildern gefüllt, sondern auch mit einer Vielzahl von Gattungen, die von irgendwoher gekommen sein müssen. Und von woher sollten sie gekommen sein, wenn nicht von anderen Medien? (Michael und Schäffauer 2004, S. 247)

Dieses Zitat enthält den auch auf die Hyperfiction passenden Hinweis, dass die vermeintlich neuen Kunstformen, die sich im Internet finden, so neu meist gar nicht sind. Sie haben ihren Ursprung in anderen künstlerischen Ausdrucksmitteln, die offline befindlich sind. Im Bezug auf die Hyperfiction sind dies vermutlich die oben angesprochenen Hypertexte in der Print-Literatur (wie z.B. *Rayuela*, Cortázar 1963/1994). Diese Bewegung der Gattungen von einem Medium in das andere beschreiben Michael und Schäffauer als *Gattungspassage* (Michael und Schäffauer 2004). Bei der Untersuchung der Hyperfiction in dieser Arbeit (und insbesondere bei dem Versuch der Einordnung der Hyperfiction in die hispanistische Literaturgeschichte) muss der volatile Charakter von Zustandsbeschreibungen stets bedacht werden:

Die Wechselhaftigkeit der Gattungen kontaminiert somit die Medien und legt uns nahe, Kultur als eine Dynamik generischer und medialer Transpositionen zu verstehen. Die intermediale Passage der Gattungen zerstreut den Gattungstext in den medialen Konfigurationen und konfrontiert uns auf diese Weise mit der Instabilität der Kultur unbesehen des scheinbaren Insistierens der Gattungen. (Michael und Schäffauer 2004, S. 290–291)

Um den Eindruck zu unterstreichen, dass es sich bei der Hyperfiction um eine literarische Ausdrucksweise handelt, die ständigen Modifikationen unterworfen ist, soll in dieser Arbeit der Stabilität suggerierende Begriff „Gattung“ im Bezug auf die Hyperfiction vermieden und stattdessen mit Klaus Hempfer (1973) der Begriff „Schreibweise“ verwendet werden.

Auch wenn diese Arbeit die Hyperfiction als eine Schreibweise versteht, die einem ständigen Wandel unterliegt, muss der Gegenstand im Folgenden so präzise wie möglich gefasst werden. Der Begriff *Hyperfiction* setzt sich zusammen aus den englischen Begriffen *fiction* und *hypertext* (Simanowski 1999, Pajares Tosca 1997 und 1999). *Hyper* bezieht sich darauf, dass diese Literaturform auf dem Prinzip *Hypertext* basiert. *Fiction* verweist darauf, dass es sich bei der Hyperfiction um fiktionale Erzähltexte handelt. Da sich das Wort *Fiktion* im Deutschen auf die Frage der Fiktionalität eines Textes bezieht und nicht auf dessen Narrativität, soll in dieser Arbeit der englische Begriff *Hyperfiction* beibehalten werden. Im Spanischen werden die Begriffe *narrativa hipertextual*, *hiperficción* und *hipernovela* verwendet, im Deutschen wird neben der

Verwendung des englischen Terminus *Hyperfiction* zuweilen der Begriff *Hypertext-Literatur* (der jedoch nicht klar die narrativen von den poetischen Texten trennt) gebraucht.¹²

Ein wichtiges Merkmal der Hyperfiction ist, dass der Leser unter der Lektüre ständig Entscheidungen fällt, die seinen individuellen Lektürepfad durch die Hyperfiction bestimmen. Dies jedoch stellt kein Alleinstellungsmerkmal dieser neuen Schreibweise dar. Neben Julio Cortázar wird auch Jorge Luis Borges immer wieder als Vordenker der Hyperfiction erwähnt (Aguirre 1997, Choi 2006, Davison 1991, Lapidot 1999, Sassón-Henry 2006). In diesem Zusammenhang wird insbesondere der 1941 erschienene Erzählband *El jardín de senderos que se bifurcan* (Borges 1944/1998) genannt. Neben den im Hinblick auf den Hypertext viel besprochenen Erzählungen „El jardín de senderos que se bifurcan“ und „La Biblioteca de Babel“ verdeutlicht die Erzählung „Examen de la obra de Herbert Quain“ auf der Ebene der Handlung die Verquickung von Erzählliteratur und dem Organisationsprinzip des Hypertexts (Borges 1944/1998). Die Hauptfigur in der Erzählung ist der verstorbene Autor Herbert Quain, der nie zu Ruhm gelangt ist. Er hinterlässt einen Roman mit verzweigter Handlungsstruktur, dessen Leser die Wahl zwischen mehreren alternativ zueinander zu lesenden Lesepfaden hat:

La obra total consta, pues, de nueve novelas; cada novela de tres largos capítulos. (El primero es común a todas naturalmente.) De esas novelas, una es de carácter simbólico; otra, sobrenatural; otra, policial; otra, psicológica; otra, comunista; otra, anticomunista, etcétera. (Borges 1998, S. 81)

Was fügt die Hyperfiction der gedruckten Hypertext-Literatur hinzu? Das bleibt nach den praktischen Auslotungen durch Cortázar in *Rayuela* (Cortázar 1963/1994) und nach den theoretischen Erörterungen durch Borges (im Erzählband *El jardín de senderos que se bifurcan*, 1944/1998) eine wichtige offene Frage. Elisabeth Bauer (2009) meint, dass die Abgrenzung der Hyperfiction gegenüber anderen Erzähltexten anhand ihrer Medialität erfolgt:

Im Unterschied zum linear aufgebauten Printtext zeichnet sich eine Hyperfiction dadurch aus, dass ein so genannter Textknoten dem Benutzer

¹² Sowohl im Begriff *narrativa hipertextual* als auch *Hypertext-Literatur* fehlt die Thematisierung der Fiktionalität. Dies scheint allein einer terminologischen Unschärfe geschuldet zu sein, da sich beide Begriffe stets auf fiktionale Texte beziehen.

nicht nur eine, sondern gleich mehrere Anschlussmöglichkeiten anbieten kann, so dass erst der Leser eine lineare Abfolge aus den zahlreichen Verknüpfungsmöglichkeiten herstellt. Diese Besonderheiten der neuen Literaturgattung verdanken sich dem Medium Computer. (Bauer 2009, S. 281)

An diesem Zitat lässt sich ablesen, wie schwierig es ist, den gedruckten Hypertext von dem digitalen abzugrenzen. Was Bauer als spezifisch für das Medium Computer bezeichnet (nämlich dass der Leser eine lineare Abfolge aus mehreren Verknüpfungsmöglichkeiten herstellt), muss bei genauerer Betrachtung im Gedruckten nicht ausgeschlossen sein. Uwe Wirth's Ansatz ist vielversprechender (Wirth 2006). Wirth äußert, dass erst der Computer als „*Integrator* aller vorheriger Medien“ es erlaube, das Organisationsprinzip Hypertext in die Hyperfiction und ihre multimediale Ausrichtung, das Hypermedium, zu überführen (Coy 1994, S. 30, zitiert nach Wirth 2006, S. 34).

Sofern eine Hyperfiction multimediale Elemente integriert, ist sie als Hypermedium einzustufen. Das ist dann der Fall, wenn das Werk statische Zeichen und kontinuierlich ablaufende Zeichen kombiniert:

Unter ‚Multimedia‘ versteht man die spezifische Form der Plurimedialität des Computers. Der Begriff bezeichnet die Integration von statischen Zeichen (Text, Bild) und mindestens einem dynamischen, d.h. kontinuierlich ablaufenden Zeichen (Ton, Video, Animation) in einem gemeinsamen elektronischen Medium. (Bauer 2009, S. 287)

Nach diesem Konzept der Multi- bzw. Plurimedialität dürfte ein hypertextuelles Werk nur dann als Hypermedium bezeichnet werden, wenn es Ton, Video und Animation beinhaltet. Während der Unterschied zwischen der reinen Hyperfiction und den Hypermedia klar zu definieren ist, stellt sich die Frage, ab welchem Moment ein Hypermedium aufhört, Literatur zu sein. Hier ist der Übergang fließend. Sobald die Bedeutungskonstitution in einem Werk nicht mehr primär über das Wort geschieht, sondern stärker über animierte, bildhafte Elemente (z.B. Filmsequenzen, Computerspiel), tritt ihre Literarizität gegenüber den Merkmalen der anderen präsenten Medien in den Hintergrund. Für Wirth sind es vor allem die hypermedial angereicherten Hyperfictions, die in gedruckter Form nicht denkbar sind:

Mediale Hypertextualität ist nur im Rahmen des Computers möglich, [...] konzeptionelle Hypertextualität ist dagegen auch unabhängig vom Medium Computer möglich. (Wirth 2006, S. 34)

Aber wie sieht es mit den rein verbalen Hyperfictions aus? Wirth bezeichnet den *Hyper-Link* „als herausragendes Strukturmerkmal von Hypertextualität“ (Wirth 2006, S. 35). Die Möglichkeiten der Verlinkung von Textfragmenten in einer Hyperfiction sind in der Software eines jeden Werkes eingeschrieben. So wird bestimmt, welcher Spielraum dem Leser auf der Suche nach dem individuellen Lektürepfad eingeräumt wird. Der Leser kann tatsächlich nur diejenigen Textfragmente lesen, die ihm über die Links zur Verfügung gestellt werden - ein völlig selbstbestimmtes Springen zwischen den Textfragmenten ist – im Gegensatz zum Blättern von einer Buchseite zur nächsten – nicht möglich.

Wie wird dies technisch realisiert? Eine Hyperfiction besteht aus zwei unterschiedlichen Textschichten: einer Tiefenstruktur - dem Quellcode - und einer Oberflächenstruktur - der grafischen Benutzeroberfläche - die auf dem Bildschirm sichtbar wird. Die Aufgabe des Autors besteht somit nicht nur im Schreiben des auf dem Bildschirm sichtbaren Texts. Zudem spezifiziert er im Quellcode die hypertextuelle Struktur des Werkes (meist in der Auszeichnungssprache HTML, *Hypertext Markup Language*) und bestimmt mittels Programmiersprachen (z.B. JavaScript) weitere ästhetische Effekte, die in der Oberflächenstruktur sichtbar werden.

Dem Leser der Hyperfiction ist nur diese Oberflächenstruktur zugänglich. Hier sieht er zu jedem Zeitpunkt nur einen Knoten des zugrundeliegenden Netzwerkes an Textblöcken. Die in den einzelnen Knoten realisierten Textblöcke werden als *Lexias* (Landow 1992) oder als *Textone* (Aarseth 1994) bezeichnet. In diese *Textone* sind Links eingearbeitet. Mittels der Maus klickt der Leser den ihn interessierenden Link an. Hinter jedem Link verbirgt sich ein weiteres *Texton*, das wiederum Links aufweist und auf neue *Textone* verweist. Je nach Lektürepfad exploriert der Leser nach und nach größere Teile der Hyperfiction. Der individuell realisierte Lesepfad wird als *Scripton* bezeichnet (Aarseth 1994).

Die Link-Struktur einer Hyperfiction zwischen den Textonen hat gemeinsam mit der semantisch-inhaltlichen Ebene des geschriebenen Textes innerhalb der Textone zentrale Bedeutung für die Interpretation einer Hyperfiction:

Jede Interpretation eines Hypertextes muss von der *Interferenz* der strukturell-medialen und der inhaltlichen Aspekte ausgehen: eine Einsicht, die auch für die Analyse von *Hyperfictions* zentrale Bedeutung hat. (Wirth 2006, S. 35)

Zusammenfassend lässt sich festhalten: Die zentralen Merkmale der Hyperfiction sind ihre Narrativität; der vorherrschende Gebrauch des Wortes für die Sinnggebung; die Rezeption am Computer; die mögliche – wenn auch nicht definitorisch notwendige – Integration multimedialer Elemente sowie die Tatsache, dass der Leser innerhalb einer spezifischen Link-Struktur Entscheidungen fällt, die zu einem individuellen Lektürepfad durch die Hyperfiction führen.

1.1.4 Gedruckte fiktionale Erzählliteratur

Bis zum Erscheinen der Hyperfiction ist ein bestimmtes Korpus an Texten als fiktionale Erzählliteratur bezeichnet worden. Auch die Hyperfiction ist Bestandteil der fiktionalen Erzählliteratur, weicht jedoch in einigen Merkmalen von anderen Textsorten der fiktionalen Erzählliteratur ab. In der Forschungsliteratur zur Hyperfiction schwingt meist mehr oder weniger explizit ein Vergleich mit dieser Gruppe von Texten mit, gegenüber der die Hyperfiction eine Neuerung zu sein scheint. Diese Gruppe von Texten wird in der Beschäftigung mit Hyperfiction beispielsweise als „herkömmliche[...] Texte[...]“ (Suter 2000, S. 27), „traditional fiction“ (Liestøl 1994, S. 95), „traditional literature“ (Schneider 2005a, S. 198) oder „konventionelle Texte“ (Suter 2006, S. 69) umschrieben. Da diese Bezeichnungen wissenschaftlichen Standards nicht genügen, soll der Unterschied zwischen Hyperfiction auf der einen Seite und der fiktionalen Erzählliteratur, die nicht unter den Begriff der Hyperfiction fällt, auf der anderen Seite hier näher beleuchtet werden.

Sofern wir die Schreibweise der Hyperfiction mit gedruckten Romanen oder Erzählungen vergleichen, so lassen sich als Gemeinsamkeit die Merkmale *Literarizität*, *Fiktionalität* und *Narrativität* ausmachen. Im Folgenden soll von den

Unterschieden die Rede sein, die sich durch die oben stehende Definition der Hyperfiction ergeben.

Der erste liegt in der Art des Speichermediums: Während die Hyperfiction immer im digitalen Medium rezipiert wird, erscheinen Romane und Erzählungen in gedruckter Form – zumindest war dies vor dem Aufkommen des E-Books und somit zu der Zeit, in der die hier untersuchten Hyperfictions entstanden, der Fall. Elisabeth Bauer bezeichnet die „Literatur des Printmediums mit ihren Gattungen“ als „traditionellen Kern der Literaturwissenschaft“. Um die Hyperfiction gegenüber anderen literarischen Schreibweisen abzugrenzen, benutzt sie für letztere unter Verweis auf deren mediale Eigenschaften die Termini „Printmedium“ und „Printliteratur“ (Bauer 2009, S. 282 und S. 301). Bauer differenziert ihre Beschreibung der nicht-hypertextuellen fiktionalen Erzählliteratur weiter aus, indem sie den Begriff „linear aufgebaute[r] Printtext“ (Bauer 2009, S. 281) benutzt. Sie verweist darauf, dass bei der Hyperfiction „ein so genannter Textknoten dem Benutzer nicht nur eine, sondern gleich mehrere Anschlussmöglichkeiten anbieten kann“. Hiermit spricht sie nach dem Speichermedium ein zweites Merkmal an, mit dem sie die Hyperfiction definitiv von anderen Schreibweisen innerhalb der fiktionalen Erzählliteratur unterscheiden will: Die Menge an Lektürepfaden und damit die Frage nach der „mediale[n] Linearität“:

Die [...] mediale Linearität bezieht sich auf die Publikationsform, die im Buchmedium stets monolinear ist [...] (Bauer 2009).

Juan B. Gutiérrez beobachtet, dass das Konzept der Nicht-Linearität in der traditionellen Hypertext-Theorie –zu Unrecht! – zentral stehe. Es lege hier jedoch ein Denkfehler zugrunde:

En la teoría tradicional del hipertexto, el concepto de no-linealidad es esencial, pero está errado. Absolutamente todas las obras literarias se leen de forma lineal *en el tiempo* de lectura. [...]. (Gutiérrez 2010)¹³

¹³ Die „Sternchen“ finden sich so auch im zitierten Originaltext und sind vermutlich als Hervorhebung des Geschriebenen zu interpretieren.

Ganz in diesem Sinne weist Bauer darauf hin, dass hinsichtlich der Linearität in der Hyperfiction zwischen einem *Genotext* und einem *Phänotext* unterschieden werden müsse:

Der non-lineare Genotext enthält alle simultan vorliegenden Anknüpfungsstellen, aus denen der Leser seinen eigenen linearen Lektürepfad, den Phänotext, erzeugt. Ein Phänotyp des Texts wird aus der Vielzahl aller Möglichkeiten ausgewählt. (Bauer 2009, S. 291)

Laut Bauer ist der Genotext in der Hyperfiction nicht-linear, während der Phänotext – wie in jedem fiktionalen Erzähltext – linear angeordnet ist. Folgender Gedanke Bauers ist jedoch kritisch zu bewerten: Bauer sagt, dass die Unterscheidung in Genotext und Phänotext „für andere Mediengattungen, allen voran die Printliteratur, unerheblich“ sei (Bauer 2009, S. 291). Hierzu sei angemerkt, dass auch in der Romanliteratur Lektürewesen angelegt sind, die explizit mehrere Lektürepfade vorschlagen (z. B. *Composition n°1*, Saporta 1962, *Rayuela*, Cortázar 1963/1994 oder *Das Chasarische Wörterbuch*, Pavić 1984/1988). Nichtsdestominder folgert Bauer:

Allerdings bleiben alle Versuche, die Linearität des Mediums zu überwinden, im monolinearen Printmedium letztlich Makulatur. [...] Formal bleibt sie stets erhalten, auch wenn der Autor versucht, den Leser zu einem unilinearen Verhalten durch manuelles Vor- und Zurückblättern anzustiften. Eine echte Lösung bietet hier erst das digitale Medium. (Bauer 2009, S. 291)

Inwiefern die Lösung im digitalen Medium tatsächlich definatorisch anders ist, als diejenige des Printmediums, sagt Bauer nicht. Offenbar spielt Bauer darauf an, dass die Nicht-Linearität des Genotexts in der Hyperfiction dank des Mediums Computer eleganter in einen linearen Phänotyp überführt werden kann, als dies durch Hin- und Herblättern im gedruckten Buch möglich ist. Es ist unstrittig, dass der lineare Genotext in der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur überwiegt. Das Merkmal der Linearität taugt jedoch nicht als Ausschlusskriterium, um die Hyperfiction gegenüber anderen fiktionalen Erzähltexten abzugrenzen.

Nach den in diesem (1.1.4) und im letzten Abschnitt (1.1.3) geäußerten Überlegungen scheint es, dass mit Wirth (2006) ausschließlich folgende Merkmale der Hyperfiction zur Abgrenzung gegenüber anderen Schreibweisen der fiktionalen Erzählliteratur dienen: (1) die Strukturierung des Texts durch eine

spezifische Linkstruktur und (2) die Möglichkeit der hypermedialen Anreicherung des literarischen Werkes mit Ton- oder Video-Dateien. Beides ist in gedruckten Werken der fiktionalen Erzählliteratur nicht möglich.

Angesichts der mittlerweile weit verbreiteten Veröffentlichungsform des E-Books müsste das Merkmal „gedruckt“ streng genommen umbenannt werden in „gedruckt oder digitalisiert“.¹⁴ Da zum Veröffentlichungszeitraum der in dieser Arbeit untersuchten Hyperfictions die Veröffentlichung im digitalen Medium jedoch noch ein klares Unterscheidungsmerkmal der Hyperfiction gegenüber anderen Werken der fiktionalen Erzählliteratur (wie z.B. Romanen, Erzählungen) darstellte, soll das Merkmal „gedruckt“ hier als Markierung des Gegensatzes verwendet werden. Die hier angeführten Überlegungen sind jedoch ein Beleg für die Flüchtigkeit der Begrifflichkeiten und der Abgrenzungen zwischen den Schreibweisen im digitalen Zeitalter.

In der vorliegenden Arbeit sollen jene Texte, denen gegenüber die Hyperfiction eine Neuerung zu sein scheint, als gedruckte fiktionale Erzählliteratur bezeichnet werden.

1.2 Fragestellung

Die Untersuchung der Aktivität des Lesers von Hyperfiction ist Hauptanliegen dieser Arbeit. Ein zentraler Bestandteil der Fragestellung ist, wie die Leser durch ihre Entscheidungen für einen Lesepfad die narrative Struktur einer Hyperfiction beeinflussen. Dieser Frage soll mithilfe von Gunnar Liestøls Modellierung der narrativen Struktur von Hypertext-Literatur auf den Grund gegangen werden (Liestøl 1994, S. 96–97, siehe Abschnitt 2.2.3. „Verortung im Kommunikationsmodell“):

- Bezüglich des WAS¹⁵ der Narration stellt sich die Frage, in welchem Verhältnis die vom Autor zur Verfügung gestellten *Stories as stored (potential story lines)*

¹⁴ Ein digitalisierter Text lässt sich nach Bauer „verlustfrei ausdrucken und damit ins Printmedium zurückführen“ (Bauer 2009, S. 282).

¹⁵ Unter dem WAS der Narration wird die gesamte *inventio* verstanden, die das Geschehen und die Geschichte umfasst. Somit beinhaltet das WAS sowohl die Ereignisse als auch das gesamte

zur vom Leser realisierten *Story as discoursed* steht, d.h. der im individuellen Lesepfad tatsächlich realisierten Geschichte der Narration: Inwiefern beeinflusst die Entscheidung des Lesers die Handlung¹⁶?

- Im Bezug auf das WIE¹⁷ der Narration lässt sich mit Liestøl fragen, wie sich der vom Autor zur Verfügung gestellte *Discourse as stored* (das potentielle WIE der Narration) zum *Discourse as discoursed* (das durch den Leser realisierte WIE der Narration) verhält: Inwiefern beeinflusst die Entscheidung des Lesers die Darstellung?

Die Antworten auf diese Fragen soll in einem zweiten Schritt zu den Ansprüchen führen, die die Hyperfiction an ihre Leser stellt (s. Abschnitt 1.2.2 „Aufgaben und Probleme des Lesers“).

- Inwiefern führen die Aufgaben in der narrativen Strukturierung des WAS und WIE der Narration dazu, dass der Leser Verantwortung in der Kohärenzbildung übernimmt, die als spezifisch für die Hyperfiction zu erachten ist?
- Inwiefern führen die Aufgaben in der narrativen Strukturierung zu spezifischen Problemen in der Immersionserfahrung? Gröne, Kulesa und Reiser (2009) folgend wird in der vorliegenden Arbeit die Immersionserfahrung als „einer der Hauptreize der Rezeption gerade von Literatur“ (Gröne et al. 2009, S. 14) verstanden und somit als das wichtigste Kriterium für ein angenehmes Lektüreerlebnis betrachtet.

Geschehen, und die hieraus durch kausalen Zusammenhang entstehende Geschichte. Eine Übersicht über die hier genannten Begriffe bieten Martinez (1999) sowie Lahn und Meister (2013).

¹⁶ Dem hier gebrauchten Begriff *Handlung* liegt eine kognitivistische Perspektive zugrunde, nach der „die Handlung als ein Konstrukt des Rezipienten“ aufgefasst wird, „der die narrativen Informationen zum Geschehen verarbeiten und auf dieser Basis die kausalen und logischen Verknüpfungen zwischen den einzelnen Ereignissen in seinem Kopf herstellen muss, um aus dem Geschehen schließlich eine kohärente Geschichte machen zu können“ (Lahn und Meister 2013, S. 217). Demnach seien „Handlungen bereits Interpretationen“ (Lahn und Meister 2013, S. 216).

¹⁷ Mit dem WIE der Narration ist der Diskurs gemeint. Innerhalb des Diskurses wiederum bezieht sich der Begriff WIE in der vorliegenden Arbeit vornehmlich auf die *dispositio*, d.h. die Erzählung und somit „die ästhetisch geformte Geschichte“ in Abgrenzung zur *elocutio* oder dem „Erzähltext“: den „konkrete[n] sprachliche[n] Ausdruck, in dem die Erzählung präsentiert wird“ (Lahn und Meister 2013, S. 213). Da die *elocutio* nicht von den Lektüreentscheidungen des Lesers betroffen ist, steht sie nicht im Fokus der vorliegenden Arbeit. Eine Übersicht über die hier genannten Begriffe bieten Martinez (1999) sowie Lahn und Meister (2013).

- Kann auf die hier untersuchten Hyperfictions die Aussage von Douglas (2003) übertragen werden, dass Hyperfiction generell „zentripetale Leser“ voraussetzt?¹⁸

In der Formulierung aller bisherigen Fragen schwingt implizit ein Vergleich der Hyperfiction mit gedruckter linear aufgebauter fiktionaler Erzählliteratur mit. Die ausführliche Analyse der Lektüreentscheidung beim Lesen von Hyperfiction wird somit auch Aufschluss darüber geben, wie sich die medialen Eigenschaften von Hyperfiction auf der einen Seite und der gedruckten linear aufgebauten Erzählliteratur auf der anderen Seite unterscheiden,

Schließlich lässt die hier geplante Analyse eine Antwort auf folgende Fragen erwarten:

- Welches sind die Spezifika der Lektüre von Hyperfiction? Stellt die Hyperfiction im Bezug auf die Aktivität des Lesers qualitativ einen Sonderfall dar oder weist sie Merkmale auf, die sich in abgeschwächter Form in jeder Erzählliteratur auffinden lassen?
- In Anbetracht der Tatsache, dass sich die Hyperfiction nicht bei der breiten Leserschaft etabliert hat, liegt der Schluss nahe, dass die Hyperfiction kein vollends zufriedenstellendes Lektüre-Erlebnis bietet. Was verhindert dieses? Wie sähe ein zufriedenstellendes Lektüre-Erlebnis im besten Falle aus?

1.3 Hyperfiction im spanischsprachigen Raum

In aktuellen Standardwerken zur Literaturgeschichte Spaniens und Hispanoamerikas findet die *Hyperfiction* keine Erwähnung (Dill 1999, Neuschäfer 2011, Oviedo 2001, Rössner 2007). Auch in aktuellen Einführungswerken zur spanischen und hispanoamerikanischen Literaturwissenschaft wird die Hyperfiction nicht thematisiert (Gröne et al. 2009, Stenzel 2010, Strosetzki 2010, Zepp und Pomino 2008). Christoph Strosetzki beschließt seine *Einführung in die*

¹⁸ Der Begriff des *zentripetalen Lesers* stammt von Yellowlees Douglas (2003), siehe Abschnitt 2.2.2.3. Der zentripetale Leser ist dadurch gekennzeichnet, dass er sich gegenüber neuartigen Lektüreerfahrungen offen und kompetent zeigt.

spanische und lateinamerikanische Literaturgeschichte allenfalls mit einer Bemerkung zur „Literatur, die nur im Internet veröffentlicht wird“:

Ob dies einen neuen Gegenstandsbereich künftiger Einführungen bilden wird, kann an dieser Stelle offen bleiben. (Strosetzki 2010, S. 197–198)

You-Jeong Choi (2006), der sich mit Literatur im virtuellen Raum auseinandersetzt, behauptet, dass im hispanoamerikanischen Raum bisher keine Hyperfictions entstanden seien. Diese Aussage Chois lässt sich jedoch mit einem Blick ins World Wide Web widerlegen. Schon 1997 machte Aguirre (1997) darauf aufmerksam, dass die Autoren mit den Möglichkeiten, die ihnen das neue Medium biete, zu experimentieren begannen und so Hyperfictions entstünden. In einem kurzen Überblick über die spanischsprachige Digitale Literatur widerspricht auch Manrique Sabogal (2008) der Einschätzung Chois, indem er mit Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz zumindest einen hispanoamerikanischen Autor dieser Schreibweise erwähnt. Trotzdem überwiegt in der Sekundärliteratur die Einschätzung, dass die Produktion von Hyperfictions in spanischer Sprache eher klein ist. Angesichts der festen Verwurzelung des Computers in der Lebenswelt des Menschen des ausgehenden 20. Jahrhunderts wundert sich zum Beispiel Sergio Palacios über die geringe Anzahl an Werken der Hyperfiction in spanischer Sprache (Palacios 2000).

Mit Ausnahme von Palacios, der sich mit einer Hyperfiction aus Spanien beschäftigt, hat die literaturwissenschaftliche Forschung die von der Halbinsel stammende Hyperfiction bisher weitestgehend ignoriert. Allenfalls zur hispanoamerikanischen Variante dieser Schreibweise gibt es einige Forschungsbeiträge. Diese stimmen in ihrer Beobachtung überein, dass hispanoamerikanische Autoren - gemessen an ihren Kollegen aus dem anglophonen Sprachraum - bisher nur wenige Werke der Hyperfiction hervorgebracht hätten. Während die ersten englischsprachigen Hyperfictions Ende der 1980er Jahre erschienen, verzeichnet Pajares Tosca erst Ende der 1990er Jahre die ersten literarischen Experimente mit Hypertext-Strukturen im spanischen Sprachraum („sólo ahora está comenzando en nuestro idioma“, Pajares Tosca 1999, S. 78).

Sassón-Henry bestätigt diese Beobachtung, "Hyperfiction in Latin America has been emerging and developing very slowly since the mid-nineties." (Sassón-Henry 2008). Auch Acuna-Zumbado bezeichnet die Produktion von lateinamerikanischen Hyperfictions als gering und beklagt zudem die geringe Beachtung, die diese Schreibweise bisher unter den Kritikern gefunden hat. Obwohl das Werk von Jorge Luis Borges und Julio Cortázar auch im Bezug auf die anglophone Variante der Hyperfiction stets als Vorreiter des Konzepts der Hyperfiction erwähnt werde, ignorierten viele lateinamerikanische Literaturwissenschaftler die neue Schreibweise (Acuna-Zumbado 2008, S. 11). Seines Erachtens schenkt die lateinamerikanische Literaturwissenschaft dem Internet und seinen Auswirkungen auf die lateinamerikanische Kultur insgesamt wenig Interesse.

Diese Sichtweise lässt sich unter Bezugnahme auf Debra A. Castillo (2001) nicht bestätigen. Castillo sieht die Vorzüge, die das Internet der kulturellen Kommunikation und der Verbreitung von Literatur, insbesondere aus der Feder unbekannter Autoren, bringt:

Now, indigenous people are e-mailing messages from the mountains of Chiapas, the Madres de la Plaza de Mayo have set up their website [...] Thus it is entirely unsurprising that Latin American writers have also moved quickly into the communication age. Given the much lamented difficulties of text distribution for all except the most prominent writers, the Internet's instant and international distribution possibilities of the net offer obvious attractions. Writers can get their works out to an ever-larger international community of casual readers, fellow writers, and literary scholars, and do it extremely rapidly and efficiently. (Castillo 2001, S. 233)

Bezüglich der geringen Anzahl an Hyperfictions in Hispanoamerika im Vergleich zum englischsprachigen Raum, weist Pajares Tosca (1999) auf die ebenfalls geringere Verbreitung von Computern in der Bevölkerung hin, was natürlicher Weise eine schlechte Vorbedingung für die Produktion und Rezeption von Digitaler Literatur sei. Gleichzeitig erwähnt sie jedoch auch die Möglichkeit, dass entweder das Lesen am Bildschirm oder die Schreibweise der Hyperfiction auf Ablehnung stoße. Diese Überlegung leitet über zu einer Beobachtung von Paz-Soldán und Castillo (2001). Sie machen darauf aufmerksam, dass die aktuelle

Digitale Literatur eine eigenwillige Kombination aus Höhenkammliteratur auf der einen und Trivialliteratur auf der anderen Seite darstelle:

One of the most uncomfortable junctures occupied by much of this recent writing is one inherited from the distinguished tradition of forerunners reaching back to the beginning of the century: the collaboration between technically difficult texts, usually associated with high art, and mass media effects, generally described with respect to a low culture marker. This juxtaposition of high art/ low art in itself creates edgy effects, disconcerting to the educated reader, who may be specifically excluded from these fictional worlds, while seemingly appealing to a low art audience who by definition would never read these or any other books, since their preferred culture forms are wholly audiovisual. (Paz-Soldán und Castillo 2001, S. 11)

Dieser Hybrid-Charakter der neuen Schreibweise könne für die geringe Akzeptanz unter den vermeintlichen Lesern und für die Ablehnung der Kritiker verantwortlich sein. Es bestehe die Furcht, dass sich die jungen Autoren, beflügelt durch nordamerikanische Einflüsse, aus ihrer kulturellen Verwurzelung in Hispanoamerika lösten:

Furthermore, since current high art qualities have a respectable heritage derived from the Latin American Boom, and the low media effects are associated with foreign contamination (Hollywood movies, U.S.-inspired rock music, etc.), one of the underlying concerns about the new literary forms is a question of whether it has a responsibility to a national political and social reality. [...] The young media-savvy writers are losing their national identities, it is feared, in favor of finding a sort of phantom commonality, and, that commonality looks ever more like a rampant Hollywoodization. From one point of view, such a critique is rather like parent's reaction to their children hanging out with the wrong kids at school." (Paz-Soldán und Castillo 2001, S. 11–12)

Für Acuna-Zumbado (2008) zeichnet sich die lateinamerikanische Hyperfiction durch das Experimentieren mit neuen Schreibweisen aus, die mit den traditionellen Begriffen des literarischen Schaffens und Rezipierens brächen. In diesem Sinne bezeichnet er sie als avantgardistisch. Hierin kommt er Carlos Jáuregui nach, welcher die Tendenz der Hyperfiction zum Bruch mit Althergebrachtem jedoch als „avant-garde pyrotechnics“ (Jáuregui 2001, S. 289) und somit abweichend von Acuna-Zumbado als negativ bewertet („[t]he success of these interactive experiments in the Spanish language is questionable“, Jáuregui 2001, S. 289). Pajares Tosca (1999, S. 90) hingegen begrüßt den

avantgardistischen Charakter der Hyperfiction, hebt jedoch gleichzeitig hervor, dass diese Schreibweise nicht durchgängig avantgardistische Züge aufweise. Sie macht in diesem Zusammenhang auf Juan B. Gutiérrez Werk *Condiciones Extremas* (Gutiérrez 2005) aufmerksam, in dem die Schreibweise der Hyperfiction mit jener der populären Science Fiction kombiniert wird. In ihren Analysen der Werke *Condiciones Extremas* von Juan B. Gutiérrez und *Gabriella Infinta* von Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz verdeutlicht sie zudem, dass die Sorge völlig unbegründet sei, die Autoren von Hyperfictions verschlössen die Augen vor der lateinamerikanischen politischen und sozialen Realität (Pajares Tosca 2001a, 2001b). Auch Sassón-Henry verweist lobend auf die Werke von Juan B. Gutiérrez und Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz und bezeichnet sie als „landmarks of the genre“ (Sassón-Henry 2008). Selbstbewusst schreibt schließlich Gutiérrez im Wiki der Electronic Literature Organization (ELO)¹⁹ im Bezug auf die aus Lateinamerika stammende Digitale Literatur: „Interestingly, the electronic literature „super-productions“ are NOT happening in English.“²⁰

Die angeblich geringe Quantität und unterschiedlich bewertete Qualität von Hyperfictions in spanischer Sprache sollen im Folgenden auf den Prüfstand gestellt werden.

1.3.1 Verzeichnisse Digitaler Literatur

Wie Bauer (2009) bereits erwähnt, ist der Speicherort von Hyperfiction meist das Internet, wo diese Werke frei zugänglich sind. Daher erfolgt auch die Suche nach Hyperfictions im weltweiten Netz. Hier gibt es unterschiedliche Verzeichnisse, in denen Werke der Digitalen Literatur indiziert und zum Aufruf verlinkt sind. Im Folgenden werden diejenigen Verzeichnisse vorgestellt, die Hyperfictions aufführen.

¹⁹ Der ELO gehört eine große Anzahl renommierter Autoren (u.a. T.C. Boyle, Stuart Moulthrop, Robert Kendall) und Wissenschaftler (Jay David Bolter, George Landow, Espen Aarseth) im Bereich der Digitalen Literatur an.

²⁰ http://writerresponsetheory.org/mediawiki/index.php?title=ELO/MITH_Panel_on_International_Electronic_Literature, zuletzt aktualisiert am 21.05.2007, zuletzt geprüft am 12.10.2010. Am 02.07.2014 nicht mehr online.

Hermeneia: Antología de literatura digital

Hermeneia ist eine weltweite Vereinigung von Forschern, die sich mit der Digitalen Literatur beschäftigen. Auf ihrer Internetseite unterhält die Forschergruppe ein umfangreiches Verzeichnis Digitaler Literatur, die „Antología de literatura digital“²¹:

Esta antología recoge más de 700 obras de literatura digital, con la que ofrecemos, precisamente, una muestra muy significativa de las diversas maneras de hacer literatura que están presentes en la red. Desde la poesía dinámica a la narración hipertextual o el ciberdrama, desde la literatura generada por ordenador al ensayo hiperactivo, la literatura electrónica ha empezado a explorar las posibilidades que las tecnologías digitales ponen a disposición de los nuevos creadores.²²

Das Verzeichnis der *Hermeneia* ist alphabetisch nach dem Autorennamen geordnet und es enthält Werke unterschiedlicher Sprache. Eine Unterteilung in Schreibweisen wird hier nicht vorgenommen. Bei dem Verzeichnis der *Hermeneia* handelt es sich um das bei Weitem umfangreichste aller Verzeichnisse, das offenbar eine möglichst große Menge an Werken aufführt, anstatt eine an Qualitätskriterien ausgerichtete Auswahl zu treffen. Inwiefern die in der „Antología de literatura digital“ aufgeführten Werke für die vorliegende Arbeit von Relevanz sind, möchte ich beispielhaft an den Buchstaben *C* und *D* zeigen. Unter *C* sind 43 (heute 5 mehr als 2010) Autoren (bzw. Autoren-Teams) aufgelistet (zum Teil mit mehreren Werken), von denen zwei (stabil seit 2010) in spanischer Sprache schreiben. Beide haben je ein Werk veröffentlicht, das unter die in dieser Arbeit verwendete Definition von Hyperfiction fällt. Unter *D* sind 26 (heute 2 mehr als 2010) Autoren aufgelistet. Hier ist nur eines in spanischer Sprache geschrieben (stabil seit 2010), es kann jedoch nicht der Hyperfiction zugeschrieben werden.

²¹ http://www.hermeneia.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1954&Itemid=589, 02.07.14.

²² http://www.hermeneia.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1954&Itemid=589, 02.07.14.

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes: *Literatura Electrónica Hispánica*

Seit 1999 widmet sich die *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* der Bewahrung und Verbreitung des literarischen Erbes spanischer Sprache, indem sie gedruckte Werke einscann und frei im Internet zur Verfügung stellt. Seit 2009 erscheinen in der Rubrik *Literatura Electrónica Hispánica* auch Werke der Digitalen Literatur.²³ Da die Entwicklung der Digitalen Literatur im spanischsprachigen Raum innovativ und anhaltend sei, biete diese Internetseite „una muestra significativa de obras en lengua española que dan testimonio de ese florecimiento“²⁴. Es wird darauf hingewiesen, dass die Klassifizierung von Werken der Digitalen Literatur schwierig sei, da dieser Bereich noch viele Überraschungen bereite halte. Unter der Rubrik „Obras“ ordnet dieses Verzeichnis die literarischen Werke in mehrere Kategorien ein:²⁵

1. *Hipernovela*: „narrativa hipertextual [...] en la que los enlaces permiten lectura no lineal“
2. *Hipermedia*: „narrativa hipermedia (que al hipertexto añade imágenes, sonidos, vídeos, animaciones)“
3. *Webnovela*: „(que incorpora a la hipermedia una conexión directa a la web)“
4. *Blognovela*: „aprovecha el formato de la novela-diario o epistolar para ensayar una narración más cercana al lector que tiene la posibilidad de participar con sus comentarios.“
5. *Wikinovela*: „verdaderos ejemplos de escritura colectiva: los personajes, la trama, la redacción son creados por múltiples autores anónimos.“

Die *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* weist darauf hin, dass alle aufgeführten Werke der Digitalen Literatur sehr jung seien und dass die oben zitierte Reihenfolge der Kategorien die Chronologie ihrer Entstehung widerspiegeln: Während die Werke unter *Hipernovela* die ältesten seien, stellen die *Wikinovelas* die jüngsten Werke Digitaler Literatur dar. Auffällig ist, dass in

²³ <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/presentacion.html>, 02.07.14.

²⁴ <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/presentacion.html>, 02.07.14.

²⁵ <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/presentacion.html>, 02.07.14.

dieser Kategorisierung weder das Merkmal *Fiktionalität* noch das Merkmal *Narrativität* reflektiert wird. Die versammelten Texte können in der Regel als fiktional und narrativ eingestuft werden, es existiert dem gegenüber jedoch keine Rubrik, in der nicht-fiktionale und/oder nicht-narrative Texte aufgeführt wären.

Unter die in dieser Arbeit angewandten Definition von Hyperfiction fallen die ersten beiden Kategorien, *Hipernovela* und *Hipermedia*. Die Tatsache, dass unter *Hipernovela* nur vier Werke aufgeführt sind (stabil seit 2010) und unter *Hipermedia* nur neun (ebenfalls stabil seit 2010), deutet angesichts der großen Anzahl an Werken im Verzeichnis der *Hermeneia* darauf hin, dass hier ein Auswahlkriterium zugrunde gelegt wurde.

Badosa.com: Editor literario en Internet desde 1995

Anders als die oben geschilderten Verzeichnisse, verweist *Badosa.com* nicht auf Werke Digitaler Literatur, die auf anderen Internetseiten veröffentlicht sind.²⁶ *Badosa.com* veröffentlicht auf seinen Seiten selbst Werke Digitaler Literatur und versteht sich somit als Internet-Verlag. Der Gründer von *Badosa.com*, Xavier Badosa, der 2010 aus dem Projekt ausgestiegen ist, charakterisiert es folgendermaßen:

Badosa.com has been my main field of experimentation, a website in the Web 1.0 era that kept some editorial control but was made of user-generated content.²⁷

Hieraus geht hervor, dass es sich bei den veröffentlichten Texten um das Produkt einzelner Internet-Benutzer handelt, dass sich *Badosa.com* jedoch vorbehält, unter den angebotenen Texten eine verlegerische Auswahl zu treffen. Seit 1995 veröffentlicht *Badosa.com* zum kostenfreien Zugriff bisher unveröffentlichte literarische Texte „en formato digital“²⁸. Es handelt sich somit nicht nur um Digitale Literatur im engeren Sinne, sondern auch um Digitalisierte Literatur im Sinne Bauers (2009, S. 282). Die meisten unter *Badosa.com* veröffentlichten Werke sind in spanischer Sprache geschrieben, weitere vertretene Sprachen sind

²⁶ <http://www.badosa.com/>, 02.07.14

²⁷ <http://xavierbadosa.com/>, 02.07.14.

²⁸ <http://www.badosa.com/?l=es&m=020000>, 02.07.14.

englisch, katalanisch und französisch. Die Werke werden nach Kategorien geordnet veröffentlicht („Relatos cortos“, „Poesía“, „Novelas“, „WWClassics“, „Ebooks“²⁹). Diese Kategorisierung entspricht jedoch nicht der Unterteilung in Schreibweisen, die in dieser Arbeit definiert werden. So befindet sich die Hyperfiction *Como el cielo los ojos* von Edith Checa beispielsweise unter der Kategorie „Novelas“ und „Narrativas globales“, in der sie als „novela hipertextual“³⁰ charakterisiert ist. *Algoritmo* von Pablo Brito Altamira erscheint unter der Kategorie „Novelas“ als „hiperficción“³¹. Einer klaren Terminologie ist es abträglich, dass *Badosa.com* nicht erklärt, worin der Unterschied zwischen einer „novela hipertextual“ und einer „hiperficción“ besteht. Mit über 1500 Werken handelt es sich bei *Badosa.com* um ein sehr umfangreiches Verzeichnis digitaler und digitalisierter Literatur.

José Luis Orihuela: *Directorio de Hiperficción en Español*

Beim *Directorio de Hiperficción en Español*³² (Orihuela 2004) handelt es sich um ein Verzeichnis, das José Luis Orihuela, Universitätsdozent für multimediale Kommunikation an der Universität von Navarra, erstellt hat. Das Verzeichnis enthält 20 Einträge von denen es sich bei der Hälfte um Abschlussarbeiten aus dem von Orihuela gelehrten Kurs *Escritura No Lineal* an der Universidad de Navarra handelt. Angesichts der insgesamt geringen Menge an erwähnten Werken wird davon ausgegangen, dass es sich um eine ganz persönliche Auswahl handelt. Da die Seite seit 2004 nicht mehr aktualisiert wurde, sind auch einige Links nicht mehr aktuell und führen in die Leere. Am 19.10.2010 wurde es im Zuge dieser Arbeit das letzte Mal aufgerufen, am 30.01.2013 war es nicht mehr online. Es konnte gesichert werden und befindet sich im Anhang dieser Arbeit (Abschnitt 7.3).

²⁹ <http://www.badosa.com/?l=es&m=020000>, 02.07.14.

³⁰ <http://www.badosa.com/ebooks/n052/>, 02.07.14.

³¹ <http://www.badosa.com/?a=Brito>, 02.07.14.

³² <http://www.unav.es/digilab/hyperfiction/>, zuletzt aktualisiert am 15.03.2004, zuletzt geprüft am 19.10.2010. Am 30.01.13 nicht mehr online. Dieses Verzeichnis ist im Anhang der vorliegenden Arbeit archiviert (siehe 7.3).

ELO/MITH Panel on International Electronic Literature und Electronic Literature Directory

Das *ELO/MITH Panel on International Electronic Literature* stellt einen Wiki-Eintrag dar, der von Forschern bearbeitet wurde, die Mitglieder der (ELO) sind.³³ Die Autoren fordern einander dazu auf, hier die Autoren und Werke Digitaler Literatur aufzuzählen, die sie den anderen Nutzern des Panels näher bringen wollen. So gibt dieser Wiki-Eintrag einen Hinweis darauf, welche Werke Digitaler Literatur von den Forschern als besonders bedeutsam eingestuft werden. Die Kriterien der Auswahl werden nicht genannt, vermutlich gilt der persönliche Geschmack. Über den spanischsprachigen Raum äußern sich hier unter anderem Laura Borràs Castanyer und Mark Marino. Seit 2007 wurde dieser Wiki-Eintrag leider nicht mehr aktualisiert (Stand 12.04.14), seit dem 02.07.14 ist er nicht mehr online. Der Nachfolger dieses Verzeichnisses von der ELO ist das Electronic Literature Directory³⁴. Es existiert seit 2009 und umfasst Werke der Digitalen Literatur in mehreren Sprachen. Es umfasst nur einen Bruchteil der spanischsprachigen Werke, die beispielsweise in *Hermeneia* aufgeführt sind.

1.3.2 Werke der Hyperfiction in spanischer Sprache

Das Studium der Verzeichnisse Digitaler Literatur zeigt, dass es zahlreiche spanischsprachige Autoren gibt, die begonnen haben, mit den gestalterischen Möglichkeiten des Computers zu experimentieren. An dieser Stelle sollen jedoch nur Werke Erwähnung finden, die unter den in dieser Arbeit gebräuchlichen Begriff der Hyperfiction fallen. Da in den Verzeichnissen, die mit Genre-Zuschreibungen arbeiten, keine Definitionen der Genre-Bezeichnungen vorgenommen werden, sollen diese Zuschreibungen hier ignoriert werden. Es soll anhand folgender Kriterien entschieden werden, ob ein Werk unter den in diese Arbeit verwendeten Begriff *Hyperfiction* fällt:

- Das Werk wird über den Computer rezipiert.
- Das Prinzip Hypertext findet Anwendung.

³³http://writerresponsetheory.org/mediawiki/index.php?title=ELO/MITH_Panel_on_International_Electronic_Literature, 12.04.14.

³⁴<http://directory.eliterature.org/>, 02.07.14.

- Es handelt sich um narrative fiktionale Texte.
- Der Leser trifft Entscheidungen bezüglich des Lektürepfads, indem er sich per Mausclick für einen von mehreren Links entscheidet. Weitere Aktivität des Lesers an der Computertastatur ist nicht erforderlich.
- Das Werk kann multimediale Elemente enthalten. Das Hauptgewicht liegt jedoch auf der Schriftsprache, damit es Werk als literarisch eingestuft werden kann.

Die Recherchen für diese Arbeit haben ergeben, dass es ca. 35 Werke in spanischer Sprache gibt, die diesen Kriterien entsprechen. Da es den Umfang dieser Arbeit sprengen würde und im Sinne der Fragestellung nicht zielführend wäre, alle diese Werke näher darzustellen, wird für die Auswahl des Korpus ein weiteres, subjektives Kriterium eingeführt. Es bezieht sich auf die Qualität des literarischen Textes, des Layouts und der hypertextuellen Struktur. Einige Werke der Hyperfiction vermitteln den Eindruck, dass ihre literarische Qualität unter den gleichzeitigen Ansprüchen an ein ein möglichst breites Publikum ansprechendes visuelles und hypertextuelles Design gelitten hat.³⁵ Auch das visuelle Layout der Werke unterscheidet sich stark im künstlerischen Anspruch. Schließlich soll zudem der Originalität der hypertextuellen Verweisstruktur große Wichtigkeit beigemessen werden, indem darauf Wert gelegt wird, dass diese dem jeweiligen Erzähltext einen Mehrwert an Bedeutung einbringt.³⁶

In diesem Sinne möchte ich im Folgenden sieben Hyperfictions vorstellen. Vier der Autoren stammen aus Hispanoamerika (Brito Altamira aus Venezuela, Chiappe aus Perú, Gutiérrez und Rodríguez Ruiz aus Kolumbien), die verbleibenden drei aus Spanien (Checa, Escalonilla Godayol und Remírez).

³⁵ Dies führt bei Fauth (2003) zu der generellen Einschätzung, Hyperfictions seien künstlerisch minderwertig. Dem widerspricht Rau (2003), die sich für andere Kriterien der Bewertung der literarischen Qualität der neuen Schreibweise einsetzt.

³⁶ Bauer (2009) bezeichnet es als wichtiges Merkmal der Digitalen Literatur, dass sie „als ästhetisches Symbolsystem einen literarischen Mehrwert aus den technischen Möglichkeiten ihres Mediums bezieht“ (Bauer 2009, S. 282).

Edith Checa: *Como el cielo los ojos* (1998)³⁷

Bei Edith Checas *Como el cielo los ojos*, das wie auch *Algoritmo* von *Badosa.com* veröffentlicht wird, handelt es sich um einen bekannteren Repräsentanten der spanischsprachigen Hyperfiction. Es ist eine der vier von der *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* erwähnten „hipernovelas“, wird zudem im Verzeichnis der *Hermeneia* und im *Directorio de hiperficción* von Orihuela erwähnt. Mit ca. 35.000 Wörtern ist *Como el cielo los ojos* etwa zehnmal länger als *Algoritmo*. Das erste Texton, das dem Leser zur Verfügung gestellt wird, enthält einen wenige Sätze langen Text, der mit der Feststellung „Isabel ha muerto“ beginnt.³⁸ Die Tatsache, dass die Figur Isabel gestorben ist, führt thematisch durch die gesamte Handlung. Aus der Perspektive dreier Männer, die alle zu gegebener Zeit eine Liebesbeziehung zur Toten hatten, erfährt man die Umstände, die zum Tod Isabels geführt haben und in welchem Verhältnis die drei Männer zu ihr gestanden haben. Oberhalb des Textes befindet sich ein Rechteck, auf dem Symbole in Form von Augen angeordnet sind, die dem Namen der drei Männer und einer Ziffer (von eins bis 13) zugeordnet sind. Die Ziffern stehen für einen auf der Handlungsebene chronologischen Zeitverlauf. Abgesehen von diesem Rechteck gibt es keine weiteren grafischen Darstellungen. Das Werk besteht ansonsten nur aus geschriebener Sprache.

Der Leser wird in diesem ersten Texton explizit dazu aufgefordert, eine Figur und einen Zeitpunkt zu wählen („Seleccione personaje y tiempo pulsando sobre un ojo en la cuadrícula“³⁹) und so selbst zu entscheiden, aus wessen Perspektive er welchen Zeitpunkt der Handlung erzählt bekommen möchte. Anders als beispielsweise in *Algoritmo* weisen die auf diese Weise anzusteuern Textone nicht selbst Links auf, von denen aus neue Textone angesteuert werden. Die Navigation erfolgt ausschließlich, indem im beschriebenen Rechteck ein Auge angeklickt wird. Ein weiterer Unterschied zu *Algoritmo* ist, dass *Como el cielo los ojos* keine zirkuläre Struktur aufweist. Vielmehr weist diese Hyperfiction ein

³⁷ <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>, 01.07.14

³⁸ <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>, 01.07.14.

³⁹ <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>, 01.07.14.

Texton auf, das mit dem Wort „FIN“⁴⁰ endet. Auch ermöglicht es die nummerierte Struktur des Navigations-Rechtecks, den Lektürepfad der Chronologie der Ereignisse anzupassen. Aus diesen Gründen wird dafür argumentiert, dass der Reiz dieser Hyperfiction weniger in einer bemerkenswerten hypertextuellen Struktur als in der literarischen Qualität des Textes liegt. Dieser weist eine poetische Sprache und überzeugende Perspektivwechsel auf, die von hoher Plausibilität in der psychologischen Motivierung der Figuren gekennzeichnet ist.

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz: *Gabriella Infinita*⁴¹ (2002)

Neben Juan B. Gutiérrez gehört Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz zu den bekanntesten Vertretern der Hyperfiction im spanischsprachigen Raum. *Gabriella Infinita* wird von der Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, vom Verzeichnis der *Hermeneia*, im ELO/MITH Panel on International Electronic Literature und im Directorio de Hiperficción von Orihuela erwähnt. Auch wurde das Werk mehrfach wissenschaftlich untersucht (Acuna-Zumbado 2008, Mecke 2004, Pajares Tosca 2001b). In *Gabriella Infinita* geht es um Gabriella, eine junge hochschwangere Frau, die in bürgerkriegsartigen Zuständen den Vater ihres Kindes sucht, der sie verlassen hat. Bedroht durch Bomben und Feuer forscht sie in der Wohnung ihres Ex-Liebhabers Federico nach dessen wahrer Identität. Hier findet sie unter anderem Audio- und Videokassetten, die dem Leser der Hyperfiction als Audio- und Videofiles zur Verfügung gestellt werden. Gabriellas Nachforschungen führen sie und den Leser der Hyperfiction in die späten 1960er und frühen 1970er Jahre, in denen Federico sich politisch engagiert hat. Während eine erste Druckversion aus den 1990er Jahren stammt, gibt es eine Hypertext-Version aus den späten 1990er Jahren.⁴² Die aktuellste Version von *Gabriella Infinita*, die in der vorliegenden Arbeit untersucht wird, wurde 2005 letztmalig vom Autor modifiziert und wird von ihm als „hipermedia“ bezeichnet.⁴³ Tatsächlich handelt

⁴⁰ <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052-j13>, 01.07.14.

⁴¹ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/, 01.07.14.

⁴² <http://edicionesdigitales.net/gabriella/>, 01.07.14.

⁴³ Die vorliegende Arbeit macht die „versión hipermedia“ von *Gabriella Infinita* zum Gegenstand der Analyse, da der Autor diese aktuellste Version als eine qualitative Weiterentwicklung der Buch- und Hypertext-Version versteht: „La versión hipermedia de *Gabriella* es el intento por generar un texto que contuviera la mejor solución de algunos de sus potenciales hipertextuales y

es sich bei *Gabriella Infinita* im Vergleich zu den anderen hier erwähnten Hyperfictions um diejenige, die am meisten mit multimedialen Elementen durchsetzt ist. Neben dem geschriebenen Text (der auch in dieser Hyperfiction den Großteil der Handlung vermittelt), gibt es Audiofiles mit gesprochener Sprache und Musik, gezeichnete Abbildungen sowie Videofiles. Anders als in den vorher beschriebenen Hyperfictions wird die durch die geschriebene Sprache vermittelte Handlung durch die anderen Medien nicht nur thematisch unterstützt. Vielmehr tragen sie selbst mit zum Handlungsverlauf bei. Der Leser navigiert durch dieses Werk, indem er Symbole anklickt, die auf einer grafisch gestalteten Bildschirmoberfläche angeordnet sind. Somit ist er in seiner Wahl, zu welchem Zeitpunkt er sich mit welchem Texton beschäftigen möchte, vollkommen frei.

Benjamín Escalonilla Godayol: *Sinferidad* (2003)⁴⁴

Die Hyperfiction *Sinferidad* von Benjamín Escalonilla Godayol wird im Verzeichnis der *Hermeneia* und in der *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* unter dem Begriff „Hipernovelas“ erwähnt. Es handelt sich um ein im Vergleich zu den bisher vorgestellten Hyperfictions kurzes Werk, das allein aus geschriebenem Text besteht. Der Übergang von einem zum nächsten Texton geschieht über Links, mit denen Wörter des Textes unterlegt sind. Die Handlung beginnt mit einer Motorradfahrt zweier junger Männer, die sich auf jugendlicher Identitätssuche befinden. Alle Links führen schließlich zum selben Ende, das eine Metalepse enthält. Die beiden Figuren werden sich dessen bewusst, dass sie nicht mehr als die Erfindung eines Autors sind:

...porque él no es ni más ni menos que un ‘personaje’ sin nombre que acabo de inventar, hace no más de diez minutos... y que tiene de vida tan solo las cinco hojas que llevo escritas...[...] Y entonces una luz blanca nos ciega y sabemos que vamos a morir... porque esa blancura no es otra cosa que la

audiovisuales. [...] de modo que, por su integración, se pudieran superar los problemas de las versiones novela e hipertexto.” (http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/proyecto/hipermedia.htm, 01.07.14).

⁴⁴ <http://www.eres.com/abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/>, 01.07.14.

página siguiente que está vacía, indicando claramente, (y lo sabemos temerosos), que esto se acaba aquí.⁴⁵

Hypertextuell interessant ist, dass das letzte Wort im Zitat „aquí“ mit einem Link unterlegt ist, der - parallel zur unbedruckten leeren Seite - auf ein leeres Texton verweist. Somit ist diese Hyperfiction durch einen festgelegten Anfangs- und Schlusspunkt gekennzeichnet. Während der mit einer Metalepse versehene Schlusspunkt der Hyperfiction zur Reflexion über das Wesen der fiktionalen Erzählliteratur im Allgemeinen einlädt, wird diese Reflexion durch die die Metalepse unterstützende Verweisstruktur des Hypertextes zusätzlich angeregt.

Pablo Brito Altamira: *Algoritmo* (2005)⁴⁶

Diese auf *Badosa.com* publizierte Hyperfiction wird dort als „hiperrelato policial“ bezeichnet.⁴⁷ In der Tat handelt es sich um einen kurzen Text (ca. 3500 Wörter), dessen Handlung die Ermittlung in einem Kriminalfall darstellt. Die Figuren dieses Werkes bekommen kaum individualisierende Merkmale zugeschrieben, auch machen sie keine Entwicklung durch. Vielmehr handelt es sich um Typen (der Privatdetektiv, der seinen Kunden Whisky anbietet; die attraktive Schwester der Ermordeten, die an Astrologie glaubt; das Motiv des Privatdetektivs, den Fall anzunehmen, um die Schwester zu verführen). Multimediale Elemente entfallen, mit Ausnahme eines Bildes, das im ersten Texton sichtbar ist. Der Leser navigiert von Texton zu Texton, indem er ein farbig markiertes Wort des Textes anklickt, hinter dem sich ein Link verbirgt. Aus einer auf *Badosa.com* verfügbaren Übersicht geht hervor, dass es insgesamt 11 Textone gibt. Daher gibt es mehrere Links, die auf das gleiche Texton verweisen. Auf diese Art und Weise besucht der Leser nach einer gewissen Zeit auch Textone, die er bereits zur Kenntnis genommen hat. Parallel zum Lektürepfad des Lesers bewegen sich auch die Ermittler auf der Handlungsebene im Kreis. Im folgenden Zitat bezieht sich die Figur, die mit der Ermittlungsarbeit betraut war, auf die misslungene Auflösung des Mordfalles. Wichtig ist, dass die Wörter „punto de partida“ mit einem Link

⁴⁵ <http://www.eres.com/abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/>, 01.07.14.

⁴⁶ <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n251>, 01.07.14.

⁴⁷ <http://www.badosa.com/?l=es&m=010301>, 01.07.14.

unterlegt sind, der zurückführt zum Anfangstexton des Werkes.⁴⁸ Im übertragenden Sinne lässt sich somit dieses Zitat aus dem *Algoritmo* auch auf die Schreibweise der Hyperfiction beziehen:

La gente no quiere descubrir nada, me dije, sólo busca convencerse de que lo que ya sabe es correcto. Me serví un whisky. Siempre volvemos al punto de partida, pensé.⁴⁹

Diese von der Figur geäußerten Gedanken, entsprechen der begrenzten Affinität der breiten Leserschaft gegenüber den Experimenten der Autoren der Hyperfiction („[l]a gente no quiere descubrir nada“) und der Vorstellung, dass die Hyperfiction eine Weltanschauung abbildet, die den Glauben an alleingültige Erkenntnis aufgegeben hat („[s]iempre volvemos al punto de partida“, als Link zum Ausgangspunkt dieser Hyperfiction). *Algoritmo* scheint eine weitgehend unbekannte Hyperfiction zu sein, da sie außer in *Badosa.com* in keinem anderen Verzeichnis aufgeführt ist.

Juan B. Gutiérrez: *Condiciones Extremas* (2005)⁵⁰

Bei *Condiciones Extremas* handelt es sich um eine der meist besprochenen Hyperfictions spanischer Sprache. Sie wird von der Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, vom Verzeichnis der *Hermeneia*, im ELO/MITH Panel on International Electronic Literature und im Directorio de Hiperficción von Orihuela erwähnt. Auch liegen mehrere wissenschaftliche Analysen des Werkes vor (u.a. Acuna-Zumbado 2008, Mecke 2004, Pajares Tosca 2001a), was darauf zurück geführt werden könnte, dass dieses Werk thematisch und im Bezug auf seine hypertextuelle Struktur eine höhere Komplexität aufweist als viele der bis hier präsentierten Hyperfictions.

Neben einer pessimistischen Sicht auf die Zukunft unserer Städte, die in Schmutz und sozialer Verwahrlosung versinken, behandelt Gutiérrez auf Geschichts- und auf Diskursebene das Thema *Zeit*: Der Leser bewegt sich mittels Mausclick zwischen drei unterschiedlichen Zeitpunkten des 21. Jahrhunderts, während die

⁴⁸ <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n255>, 01.07.14.

⁴⁹ <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n255>, 01.07.14.

⁵⁰ <http://www.literatronica.net/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1>, 01.07.14.

Figuren per Zeitreise zwischen diesen Zeitpunkten wechseln. Der Autor, der für diese Arbeit vom Kulturinstitut Bogotá gefördert wurde, stellt seine Arbeit folgendermaßen vor:

Es, esencialmente, una novela experimental que ha servido como conejillo de indias para ensayar técnicas de autoría e interacción de los lectores. [...] *Esta obra es un experimento sobre lectura no-lineal en el medio digital*, ya que el arreglo circular de eventos permite naturalmente saltos narrativos.⁵¹

Von allen bisher vorgestellten Hyperfictions unterscheidet sich *Condiciones Extremas* darin, dass ihr Autor, der promovierte Mathematiker Juan B. Gutiérrez, in die aktuelle Version des Werkes (2005) einen „motor especializado de inteligencia artificial“ eingebaut hat.⁵² Dieser Mechanismus stellt im Abgleich mit den vom individuellen Leser bereits gelesenen Textonen eine Auswahl dreier als nächste zu lesende Textone für den erwähnten individuellen Leser bereit. Somit ist die hypertextuelle Struktur des Werkes durch eine hohe Komplexität gekennzeichnet. Dieses Werk bezieht nur in begrenztem Maß andere Medien außer der Schrift auf. In jedem Texton ist die die Handlung vermittelnde Schrift durch eine Zeichnung ergänzt, die sich thematisch an der dargestellten Handlung orientiert.

Doménico Chiappe und Andreas Meier: *Tierra de extracción* (2007)⁵³

Doménico Chiappe und Andreas Meier haben das Werk als „Novela multimedia“⁵⁴ bezeichnet, in der *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* firmiert es unter „Hipermedia“⁵⁵. Im Vergleich zu den bereits vorgestellten Hyperfictions ist dieses Werk tatsächlich stark multimedial ausgerichtet. Es enthält

⁵¹ http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_1&opus=1, 01.07.14.

⁵² http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_1&opus=1, 01.07.14.

⁵³ Anders als die bereits vorgestellten Hyperfictions muss dieses Werk aus dem Internet heruntergeladen und auf dem PC gespeichert werden, bevor der Leser es lesen kann (das Download ist verfügbar unter http://www.domenicochiappe.com/pg_d_2a.html, 01.07.14). Erwähnt wird das Werk in der Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, im Verzeichnis der Hermeineia und von Juan B. Gutiérrez und Mark Marino im ELO/MITH Panel on International Electronic Literature. Eine detaillierte Analyse hat das Werk unter anderem in Pitman 2007 erfahren.

⁵⁴ http://www.domenicochiappe.com/pg_d_2a.html, 01.07.14.

⁵⁵ <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/hipermedia.html>, 01.07.14.

Audiomaterial (Musik und gesprochene Sprache), Bildmaterial in Form von Fotos und grafischen Darstellungen sowie geschriebenen Text. Über den geschriebenen Text wird eine Handlung vermittelt, die sich über 100 Jahre erstreckt (vom Beginn der Ölförderung im Norden Venezuelas Anfang des 20. Jahrhunderts bis zur Gegenwart) und um das Leben und die Liebschaften mehrerer Bürger der Kleinstadt Menegrande rankt. Hierbei wird thematisiert, in welcher Weise die Ausbeutung des Rohstoffes mit der Ausbeutung der dort lebenden Menschen einhergeht. Diese Handlung wird in insgesamt 63 Textonen vermittelt, auf die der Leser über eine Navigationskarte Zugang erhält. Diese Navigationskarte enthält unterschiedliche Wörter („niña“, „regla“, „semejanza“, „hembra“, „confusión“), mit denen die unterschiedlichen Textone verlinkt sind. Innerhalb der Textone wiederum sind (ähnlich wie in *Algoritmo*) einzelne Wörter verlinkt, die ebenfalls auf andere Textone verweisen. Zusätzlich weisen die einzelne Textone an ihren Rändern (oben, unten, links, rechts) Pfeile auf, die auf andere Textone verweisen. Thea Pitman äußert sich lobend über die Kombination der unterschiedlichen Medien in *Tierra de extracción*:

Ultimately, although one still feels a strong tendency to ascribe primacy to the textual dimension of the ‘novel’, the other modes/media used – music, art, photography, newspaper cuttings – can stand apart from the text, telling their own story in their own way and they are executed in a sophisticated and thought-provoking manner which adds to, rather than distracts from, the textual dimension. (Pitman 2007)

Des Weiteren hebt Pitman positiv hervor, dass es Chiappe mittels des digitalen Mediums in bemerkenswerter Weise gelinge, die unterschiedlichen Handlungszeiträume zu verknüpfen (Pitman 2007).

Félix Remírez: *Una contemporánea tragedia de Caldesa*⁵⁶ (2007)

Diese Hyperfiction befindet sich unter der Kategorie „Hipermedia“ auf dem Server der *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*. In den anderen Verzeichnissen wird *Una contemporánea tragedia de Caldesa* nicht erwähnt.⁵⁷ *Una contemporánea tragedia de Caldesa* kreist thematisch um die Frage, die der

⁵⁶ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/, 01.07.14.

⁵⁷ Dies mag daran liegen, dass das Entstehungsdatum des Werkes zum Teil vor dem letzten Aktualisierungsdatum einiger der genannten Verzeichnisse liegt.

Autor als das zentrale Leitmotiv der humanistischen Tragödie bei Joan Roís de Corella identifiziert, dessen Werk *Tragedia de Caldesa* ihn zu seiner Hyperfiction inspiriert hat: Führt die leidenschaftliche Liebe zur Glückseligkeit oder ist ihr Ausgang nicht vielmehr immer der Verrat und die Enttäuschung? Die Handlung entspinnt sich innerhalb einer Frühlingsnacht, in der sich die Leben der vier Hauptfiguren kreuzen.

Ähnlich wie in *Condiciones Extremas* gewährt diese Hyperfiction dem Leser nur beschränkt die Möglichkeit selbst zu entscheiden, welches Texton er als nächstes liest:

En esta obra, el lector no es libre de elegir lo que puede leer, cuando le apetezca leerlo. Por el contrario, su posición es la de un espectador [...] El formato digital, por así decirlo, toma el mando.⁵⁸

Die Kontrolle des „formato digital“ wird durch eine laufende Uhr realisiert, die der Leser am unteren Rand des Bildschirms eingeblendet sieht. Je nach Uhrzeit werden dem Leser andere Textone zur Auswahl gestellt. Die Auswahl des Lesers bezieht sich somit allein darauf, aus dem Leben welcher Figur er erzählt bekommen möchte (Die Figuren sind durch vier Portraits am linken Bildrand symbolisiert). Da die erwähnte Uhr jedoch schneller läuft als die Echtzeit, ist es dem Leser nicht möglich, alle Textone zu jeder Figur und zu jeder Uhrzeit zur Kenntnis zu nehmen.

1.4 Das Korpus dieser Arbeit

Als vorderstes Kriterium für die Auswahl des Korpus der vorliegenden Arbeit soll die Originalität der hypertextuellen Struktur dienen. Da die Fragestellung der Arbeit den Leser der Hyperfiction fokussiert, sollen Werke ausgewählt werden, die dem Leser in ihrer Verweisstruktur unterschiedliche Möglichkeiten gewähren. Die oben erwähnten Werke lassen sich diesbezüglich in zwei Gruppen einteilen. Auf der einen Seite stehen diejenigen Hyperfictions, die dem Leser zu jedem Zeitpunkt der Auswahl alle Textone zur Verfügung stellen (z.B. Checa 1998, Chiappe und Meier 2007, Rodríguez 2002), auf der anderen Seite stehen mit

⁵⁸ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 01.07.14.

Gutiérrez (2005) und Remírez (2007) diejenigen, die die Auswahl bewusst einschränken. Eine gewisse Einschränkung nehmen jedoch auch Werke wie die von Brito Altamira (2005) und Escalonilla (2003) vor, indem sie dem Leser immer nur eine beschränkte Anzahl an Links im gerade zu lesenden Texton anbieten.

Ein weiterer die hypertextuelle Struktur betreffender Unterschied ist, ob die Verweisstruktur von geschriebenem Text auf multimediales Material verweist. Dies scheint in einigen Werken in ausgeprägtem Maße der Fall zu sein (z.B. Rodríguez 2002, Chiappe und Meier 2007), in anderen weniger oder gar nicht (z.B. Brito Altamira 2005; Checa 1998; Escalonilla 2003). Die hypertextuelle Struktur der aufgeführten Werke kann zudem darin unterschieden werden, ob sie zu einem definitiven Endpunkt einer Geschichte führt (wie z.B. Checa 1998, Escalonilla 2003) oder kreisförmig zu gegebenem Zeitpunkt wieder auf den Anfang der Geschichte verweist (z.B. Brito Altamira 2005, Gutiérrez 2005). Die folgende Tabelle verdeutlicht die versuchsweise Zuordnung der Werke zu den Kriterien. Es sei darauf hingewiesen, dass die an dieser Stelle getroffene Zuordnung als Arbeitshypothese zu verstehen ist. Es bleibt abzuwarten, ob die Einordnungen der Werke der Analyse standhält. An dieser Stelle soll sie lediglich dazu dienen, ein möglichst vielfältiges Korpus für die Analyse zusammenzustellen.

Die zu analysierenden Werke sollen in unterschiedlichem Maße diejenigen Merkmale aufweisen, die die Hyperfiction von gedruckter fiktionaler Erzählliteratur unterscheiden. Diese Merkmale sind in der unten stehenden Tabelle vermerkt. Zu ihnen zählt die Tatsache, dass der Leser einer Hyperfiction durch die Auswahl bestimmter Links seinen Weg durch die Narration mehr oder weniger selbst gestaltet („Entscheidungsfreiheit des Lesers“) und dass hierdurch der Ausgang der Geschichte beeinflusst werden kann („Offenheit des Endes der Geschichte“). Des Weiteren gehört zu diesen Merkmalen, dass die Werke in mehr oder minder starker Weise multimediale Komponenten integrieren („Intermedialität“). Aus allen Tabellenfeldern wurde mindestens ein Werk ausgewählt. Alle in der vorliegenden Arbeit analysierten Werke sind in fett gedruckt:

	hoch	mittel	niedrig
Entscheidungsfreiheit des Lesers	Rodríguez Ruiz 2002 Checa 1998 Chiappe und Meier 2007	Escalonilla Godayol 2003 Brito Altamira 2005	Gutiérrez 2005 Remírez 2007
Intermedialität	Rodríguez Ruiz 2002 Remírez 2007 Chiappe und Meier 2007	Gutiérrez 2005	Escalonilla Godayol 2003 Brito Altamira 2005 Checa 1998
Offenheit des Endes der Geschichte	Gutiérrez 2005 Brito Altamira 2005		Rodríguez Ruiz 2002 Escalonilla Godayol 2003 Remírez 2007 Checa 1998 Chiappe und Meier 2007

Eine hohe Entscheidungsfreiheit des Lesers scheint z.B. Rodríguez Ruiz (2002) aufzuweisen. Sein Werk soll dem Korpus auch deshalb angehören, weil es in hohem Maße multimedial ist. Mittelmäßig viel Einfluss des Lesers lässt sich unter anderem bei Escalonilla Godayol, (2003) feststellen. Da dieses Werk außerdem zu jenen mit einem fest definierten Schlusspunkt der Geschichte gehört, und eine geringe Intermedialität aufweist, soll sein Werk ebenfalls zum Korpus zählen. Vergleichsweise wenig Einfluss auf die Auswahl der zu lesenden Textone billigen Gutiérrez (2005) und Remírez (2007) dem Leser zu. Da sie diese Auswahl in sehr spezifischer Art und Weise begrenzen, sollen beide Werke in die Analyse und das Korpus eingehen. Mit Gutiérrez (2005) ist zudem ein mäßig multimediales Werk im Korpus vertreten, dessen Geschichte keinen festgelegten Endpunkt aufweist. Im Korpus sind somit zwei spanische Autoren (Benjamín Escalonilla Godayol und Félix Remírez) und zwei hispanoamerikanischen (bzw. kolumbianische) Autoren (Juan B. Gutiérrez und Alejandro Rodríguez Ruiz) vertreten. Die Auswahl berücksichtigt damit sowohl europäische als auch amerikanische Vertreter der Hyperfiction.

2 Der Leser

Die folgende Definition des *Lesers* von Gerald Prince (2011) lässt sich gut auf den in dieser Arbeit behandelten Gegenstand anwenden, da sie ähnlich wie die multimediale Hyperfiction einen erweiterten Textbegriff beinhaltet:

A reader is a decoder, decipherer, interpreter of written (narrative) texts or, more generally, of any text in the broad sense of signifying matter. (Prince 2011)

Das lesende Individuum vollzieht eine „bewusst-intentionale und primär innere, d.h. geistige Handlung“ (Müller-Oberhäuser 2008, S. 417) und somit komplexe Prozesse des Wahrnehmens schriftlicher Zeichen, des Verstehens von Sprache und des Herstellens von Bedeutung. Das Lesen stellt auf diese Weise sowohl aus der literaturwissenschaftlichen als auch aus der psychologischen Perspektive ein herausforderndes Untersuchungsfeld dar.

Aufgrund der doppelten Kodifizierung⁵⁹ von literarischen Texten erfordert das literarische Lesen komplexere Strategien der Dechiffrierung als dies bei nicht-literarischen Texten der Fall ist. So hat die Literaturwissenschaft ab den späten 1960er Jahren begonnen, dem Leser einen zentralen Platz einzuräumen, nachdem der Autor lange Zeit das Hauptaugenmerk der Wissenschaft auf sich gezogen hatte. Laut Gerald Prince (2011) fällt die Abkehr vom Autor als sinnstiftende Instanz und die damit einhergehende Hinwendung zum Leser mit dem Erstarken der soziopolitischen Bewegungen zusammen, die sich insbesondere ab 1968 gegen das Etablierte und die althergebrachten Autoritäten richteten (Prince 2011). Die Leser-orientierten Ansätze gehen von der Prämisse aus, dass der Text allein keine Bedeutung besitzt, sondern dass diese erst in der Interaktion zwischen dem Text und seinem Leser entsteht. In diesem Zusammenhang sind insbesondere die in Deutschland entstandene Rezeptionsästhetik sowie die Empirische Literaturwissenschaft zu nennen.

⁵⁹ Doppelte Kodifizierung bezieht sich auf die Tatsache, dass zum Verständnis von Literatur das Beherrschen der Sprache als primäres modellbildendes System sowie das Beherrschen der *literarischen* Sprache als sekundäres modellbildendes System notwendig ist. Während das erstgenannte die realitätsstrukturierende Funktion der Sprache im Allgemeinen bezeichnet, bezieht sich letzteres auf den literarischen Kode, d.h. die in der Literatur üblichen Regeln der Sprachverwendung (Broich und Pfister 1985).

Während die Rezeptionsästhetik nach Wolfgang Iser davon ausgeht, dass die Leerstellen eines Textes durch eine im Text kodifizierte Instanz des Lesers ausgefüllt werden, hat die Empirische Literaturwissenschaft einen konkreten Leser und somit die psychischen und sozialen Mechanismen und Aspekte beim Lesen von Literatur im Blick.

Wie Ralf Schneider (2005b) bemerkt, sind sowohl die Lesarten unterschiedlicher Individuen als auch die darauf beruhenden theoretischen Schlussfolgerungen einer großen Variation unterworfen. Aus diesem Grunde muss die Literaturwissenschaft mit theoretischen Konstrukten arbeiten, wenn sie sich mit den Wechselwirkungen zwischen Text und Leser beschäftigt (vgl. Schneider 2005b, S. 482). Tatsächlich hat sich die Beschäftigung mit dem Leser in der Jahrzehnte währenden Debatte in einer Vielfalt von Leser-Konzepten niedergeschlagen. Im Folgenden sollen diese aus einer narratologischen Perspektive beleuchtet werden.

2.1 Konzepte des Lesers innerhalb der Narratologie

Die Narratologie begreift das Erzählen als einen Akt der Kommunikation (vgl. Janik 1973). Daher rührt ihr Interesse am Konzept des Lesers. Auf den ersten Blick scheint diese Kommunikation zwischen dem realen Autor und seinem ebenfalls realen Leser zu verlaufen. Autor und Leser begegnen einander jedoch nur über den Text und formen sich nur auf der Basis des Textes ein Bild ihres Gegenübers. Die Schwierigkeit, den realen Leser als Kommunikationsteilnehmer in direkte Verbindung mit dem Erzählwerk zu setzen, beschreibt Dieter Janik wie folgt:

Die literarische Erzählrede ist in gleicher Weise konstituiert wie die kommunikative Erzählrede, allerdings mit dem Unterschied, daß die Kommunikationssituation, in der sie entsteht, fingiert ist. Diese Qualität des Erzählwerks, eine Kommunikation in einer fingierten Kommunikationssituation zu sein, betrifft allerdings nur die Beziehung des realen, konkreten Lesers zum Werk; sie betrifft nicht das interne Kommunikationsgefüge des Erzählwerks, für das alle logischen Gesetze der kommunikativen Rede überhaupt gelten. Die logische Beziehung des konkreten Lesers zur literarischen Erzählrede ist indes wohl in der Kantischen Terminologie als „problematisch“ zu bezeichnen. (Janik 1973, S. 73)

Aufgrund der für die Narratologie schwierig zu fassenden Beziehung zwischen den realweltlichen Personen des Autors und Lesers, werden zusätzlich zu diesen konkreten Instanzen im Kommunikationsmodell die abstrakten Instanzen von Autor und Leser postuliert. Diese abstrakten Instanzen sind theoretische Konstrukte, die anders als die konkreten Instanzen textintern sind und die die im Text inhärenten Bedeutungen evident machen. So werden sie als Voraussetzung für die Sinneterminierung eines literarischen Werkes verstanden. Auf der Empfängerseite werden hier z.B. die Begriffe *abstrakter* (Schmid 2003), *impliziter* (Iser 1972) oder *intendierter* (Wolff 1971) Leser benutzt. Weitere Positionen innerhalb des Kommunikationsmodells narrativer Texte werden vom *Erzähler* und dessen Gegenüber, dem *Adressaten* oder *fiktiven Leser* eingenommen. Beide sind Teil der vom Autor erzeugten Fiktion. Der Erzähler macht durch seine sprachliche Aussage die erzählte Welt zugänglich und vermittelt so die Geschichte mit den darin vorkommenden Figuren.

Um später zu präzisieren, welches Leserkonstrukt zum Gegenstand der Analyse in dieser Arbeit wird, sollen die Instanzen des *fiktiven*, *abstrakten* und *konkreten Lesers* im Folgenden näher beleuchtet werden.

2.1.1 Der fiktive Leser

Beim *fiktiven Leser* (der in der narratologischen Literatur auch als *Adressat* oder *narratee* bezeichnet wird), handelt es sich um das Korrelat des Erzählers eines narrativen Textes. Im Vergleich zu seinem erzählenden Gegenüber ist das Konzept des fiktiven Lesers jedoch von der Forschung kaum ausdifferenziert worden (Seibel 2008, S. 418). Gemeinsam mit dem Erzähler ist der fiktive Leser Bestandteil der Exegesis, „[der] Welt der Erzählinstanz; [der] Welt, in der erzählt wird“ (Lahn und Meister 2013, S. 16, zum Begriff der Exegesis vgl. auch Schmid 2008).

[The narratee] is constituted and signified by textual signs of the „you“ narrated to (just as the narrator is constituted and signified by textual signs of the „I“ narrating) (Prince 2011)

Der fiktive Leser kann mehr oder weniger deutlich durch den Text spezifiziert werden. Klaudia Seibel spricht in diesem Zusammenhang von „verschiedene[n]

Grade[n] Der Explizität des fiktiven Lesers“ (Seibel 2008, S. 418). Auf der einen Seite dieses Kontinuums steht der „implizite fiktive Adressat (covert narratee)“ und auf der anderen Seite der „explizite fiktive Adressat (overt narratee)“ (Seibel 2008, S. 419). Letzterer wird in seiner Extremform durch seine ausführliche Ausstattung mit persönlichen Eigenschaften zu einer Figur auf der Ebene der Diegesis⁶⁰. Sofern der fiktive Leser im Text nur minimal bis unmerklich spezifiziert ist und es sich somit um einen „covert narratee“ (Seibel 2008, S. 418) handelt, kann sich laut Seibel je nach dem zugrunde gelegten Konzept der abstrakten Leserinstanz der Übergang zu eben diesem Konzept als fließend erweisen. Diese Vorstellung wird in der vorliegenden Arbeit nicht geteilt. Ihr widersprechen auch Gerald Prince (2011), Ralf Schneider (2005b, S. 482) als auch Wolf Schmid (2003). Letzterer unterstreicht, dass der *abstrakte Leser* „grundsätzlich niemals mit dem fiktiven Leser, dem narrataire, d.h. dem Adressaten des Erzählers, zusammenfällt“ (Schmid 2003). Dieser Auffassung soll in der vorliegenden Arbeit gefolgt werden. Da die Erzählerinstanz für das Begreifen von Erzählen als Akt der Kommunikation unverzichtbar ist, muss diese Instanz im fiktiven Leser ein Korrelat finden, das ihr eindeutig zugeordnet wird. Dieses Korrelat darf mit anderen Instanzen nicht vermischt werden, da sonst auch die Erzählerinstanz in Frage gestellt wird. Überdies wird in der vorliegenden Arbeit die Einschätzung vertreten, dass die Eigenschaften des abstrakten Lesers den Charakteristika des „zero-degree-narratee“ widersprechen (Seibel 2008, S. 419), die Seibel dem fiktiven Leser zuschreibt:

Dieser ist mit den gleichen sprachlichen Fähigkeiten wie der Erzähler ausgestattet, besitzt jedoch keine Persönlichkeit und ist auf das Erzählen und die Werturteile des Erzählers angewiesen, da er aufgrund seines fehlenden Weltwissens keine impliziten Kausalitäten wahrnehmen kann. (Seibel 2008, S. 419)

Während sie dem fiktiven Leser Weltwissen und Fähigkeit zur Wahrnehmung von Kausalitäten abspricht, handelt es sich hierbei jedoch notwendigerweise um Attribute des *abstrakten Lesers*. In der vorliegenden Untersuchung wird daher die

⁶⁰ Diegesis: „Die erzählte Welt, in der sich die Geschichte ereignet“ (Lahn und Meister 2013, S. 16). Zum Begriff der Diegesis vgl. auch Schmid 2008.

Auffassung vertreten, dass fiktiver und abstrakter Leser nicht zu einem Konstrukt zusammengefasst werden können.

2.1.2 Der abstrakte Leser

Der Begriff des abstrakten Lesers dient hier als Oberbegriff für diejenigen Konstrukte des Lesers, die sich auf „das im Text enthaltene Bild des Lesers beziehen“ (Schmid 2003). Die in der Literaturwissenschaft weit verbreiteten Begriffe wie z.B. der *implizite Leser* (Iser 1972), der *intendierte Leser* (Wolff 1971) oder der *Modell-Leser* (Eco 1979) aktualisieren verschiedene Aspekte dieses textinternen Leser-Konzeptes, das Schmid als „die werkinhärente Hypostase der Vorstellung des konkreten Autors von seinem Leser“ (Schmid 2003) bezeichnet.⁶¹ Schmid differenziert hier zwischen dem *Adressaten* (dem unterstellten Empfänger) und dem *Rezipienten* (dem faktischen Empfänger).⁶² Nur der unterstellte Empfänger wird vom Konzept des abstrakten Lesers erfasst und im Rahmen der Narratologie untersucht.

Unter dem abstrakte [sic] Leser soll hier der Inhalt jenes Bildes vom Empfänger verstanden werden, das der Autor beim Schreiben vor sich hatte - oder genauer - der Inhalt jener Vorstellung des Autors vom Empfänger, die im Text durch bestimmte indiziale Zeichen fixiert ist. (Schmid 2003, S. 22)

Innerhalb dieses Konzepts des abstrakten Lesers unterscheidet Schmid weiter zwischen dem „unterstellten, postulierten Adressaten“ und dem „idealen Rezipienten“ (Schmid 2003, S. 22). Ersterer verfügt über die sprachlichen Fähigkeiten, die ästhetischen Erfahrungen und die ideologischen Normen, die

⁶¹ In einem neueren Text erhebt Schmid den Begriff „Textadressat“ zum Oberbegriff für *abstrakter Leser*, *implizierter* oder *impliziter Leser*, *intendierter Leser* und *Modell-Leser* (Schmid 2007). Auch Ansgar Nünning benutzt einen Oberbegriff, nämlich *Subjekt des Werkganzen* (Nünning 1993, S. 7), um die Begriffe *intendierter Leser* (Wolff 1971), *idealer Rezipient* (Pfister 2001), *impliziter Leser* (Iser 1972) und *abstrakter Adressat* (Kahrmann et al. 1977) zusammenzufassen. In dieser Arbeit soll jedoch der Terminus *abstrakter Leser* als Oberbegriff für das im Text enthaltene Konstrukt vom Leser verwendet werden. Er markiert am deutlichsten den Gegensatz zum physischen, in der Realität bestehenden lesenden Individuum, das einheitlich mit dem Konstrukt des *konkreten Lesers* bezeichnet wird.

⁶² Die Unterscheidung zwischen dem *Adressaten* und dem *Rezipienten* illustriert Schmid wie folgt: „Die Notwendigkeit einer solchen Scheidung liegt auf der Hand: Wenn ein Brief nicht vom Adressaten gelesen wird, sondern von dem, in dessen Hände er zufällig gerät, können Unannehmlichkeiten entstehen“ (Schmid 2003). Hier noch eine Anmerkung zum Begriff des *Adressaten*: Schmid (2003) benutzt den Begriff *Adressat* nicht wie in der Narratologie üblich, um sich auf den zur Exegese gehörenden *fiktiven Leser* zu beziehen.

notwendig sind, damit das betreffende literarische Werk dechiffriert wird. „In dieser Funktion ist der abstrakte Leser Träger der beim Publikum vermuteten faktischen Kodes und Normen“ (Schmid 2003, S. 22). Die zweite Erscheinungsform, die Schmid aufführt, der *ideale Rezipient*, erfüllt zum einen die eben genannten Anforderungen an den unterstellten Adressaten. Zusätzlich ist „[d]as Verhalten des idealen Lesers, sein Verhältnis zu den Normen und Werten der fiktiven Instanzen völlig durch das Werk vorgegeben“ (Schmid 2003, S. 23). Der ideale Rezipient versteht das Werk „auf eine der Faktur optimal entsprechenden Weise und [nimmt] jene Sinnposition [ein], die das Werk ihm nahelegt“ (Schmid 2003, S. 22–23). Ein wesentlicher Aspekt des idealen Rezipienten bei Schmid ist neben der Aktualisierung von Sinnpositionen, welche Funktionalitäten er einem literarischen Werk zuordnet (Winkler 2004). Trägt er an das Werk nur ideologische Fragen heran, möchte er sein Informationsbedürfnis befriedigen oder misst er dem Werk zuvorderst eine ästhetische Funktion bei? Beim idealen Leser handle es sich um den Leser, den der Autor sich „wünscht“ (Engell und Neitzel 2004). Hierbei ist jedoch zu beachten, dass es sich beim abstrakten Leser generell um Rekonstruktionen seitens des konkreten Lesers handelt (der konkrete Leser formt sich eine Vorstellung vom abstrakten Autor und somit auch darüber, welche Vorstellung dieser vom abstrakten Leser hat). Daher gibt es nicht *den einen* idealen Rezipienten oder unterstellten Adressaten, sondern vielmehr so viele, wie das Werk konkrete Lektüren erfahren hat.

Das Maß an Unterschiedlichkeit zwischen dem unterstellten Adressaten und dem idealen Rezipienten wächst laut Schmid mit der Spezifität der Ideologie des Werkes, ist also umso größer, „je mehr es zur Annahme nicht allgemein anerkannten Denkens auffordert“ (Schmid 2003, S. 23). Die für das Thema der vorliegenden Arbeit wesentliche Gemeinsamkeit des unterstellten Adressaten und des idealen Rezipienten besteht darin, dass sie als aus dem Text zu inferierende Vorstellung vom Leser zusammen eine Instanz im Kommunikationsmodell narrativer Texte darstellen. Um diese Instanz näher zu

beschreiben, werden im Folgenden die Eigenschaften aufgeführt, die schon Wolfgang Iser (1972) seinem *impliziten Leser* zuschreibt.⁶³

Eigenschaften der abstrakten Leserinstanz

Anhand des *impliziten Lesers* unterscheidet Iser zwischen dem Text, dessen Konkretisierung durch den Leser und dem aus diesem Zusammenwirken resultierenden Kunstwerk. So untersucht Iser den Akt des Lesens und den Beitrag, den der Text und der Leser zur Bedeutung eines literarischen Werkes leisten. Laut Iser strukturiert der Text die Bedeutungserzeugung vor, indem er nach und nach Stützpfiler dessen preisgibt, was erst durch die Lektüre zum Kunstwerk wird. Zwischen diesen Stützpfilern befinden sich semantische Mehrdeutigkeiten und Leerstellen, die vom Leser aufgelöst bzw. gefüllt werden (vgl. Prince 2011). Diese Arbeit muss der Leser leisten, um Konsistenz und Kohärenz herzustellen. Das drückt auch das folgende Zitat von José María Pozuelo Yvancos aus:

La lectura es siempre un intento de ‚construcción de consistencia‘ de configuración, de coherencia al establecer conexiones pertinentes entre los varios signos. (Pozuelo Yvancos 1989, S. 119)

Prince (2011) betont, dass der implizite Leser sowohl ein Element des Textes als auch ein Bündel mentaler Operationen darstelle:

[...] the implied reader [...] is both a textual element, an entity deducible from the text, and a meaning-producing mechanism, a set of mental operations involved in sense-making (selecting and organizing information, relating past and present knowledge, anticipating facts and outcomes, constructing and modifying patterns). It includes the schematized aspects, the gaps, and the processes eliminating them, the constraints and directions set by the text as well as the mental activities of reading. (Prince 2011)

Entgegen der Vorstellung, dass der implizite Leser rein textimmanent zu verstehen sei, ist in diesem Zitat von „mental activities of reading“ die Rede und

⁶³ Innerhalb der internationalen Literaturwissenschaft hat der Begriff des impliziten Lesers eine weite Verbreitung erfahren, von Gerald Prince wird Iser's impliziter Leser gar als „[p]erhaps the most influential reader figure“ (Prince, S. 401–402) bezeichnet. Schmid's Begriff des abstrakten Lesers konkretisiert viele Merkmale dieser aus dem Text zu inferierenden Instanz und differenziert sie weiter aus. An Iser's Begriff des impliziten Lesers kritisiert Schmid, dass Iser keine Differenzierung zwischen dem fiktiven Leser und einer abstrakten Leserfigur vornehme. Auch sei der Begriff „impliziter Leser“ nicht glücklich gewählt, da er Starrheit suggeriere. Es müsste vielmehr „implizierter Leser“ heißen (Winkler 2004).

vom Text als „a meaning-producing mechanism“. Beides ließe sich auch auf den physisch und körperlich anwesenden Leser beziehen. Gleichwohl wird im Zusammenhang mit dem impliziten Leser stets betont, dass er sich kraft seiner Textimmanenz grundlegend vom konkreten Leser unterscheidet (siehe u.a. Iser 1976, Pozuelo Yvancos 1989, Prince 2011, Schmid 2003, Schneider 2005b). Dies wird von anderen Literaturwissenschaftlern (s.u.) kritisch hinterfragt.

Kritik an der abstrakten Leserinstanz

Der abstrakte Leser als narrative Instanz innerhalb des Kommunikationsmodells ist zum Ziel der Kritik vieler Literaturwissenschaftler geworden. Diese Kritik reicht bis zur Ablehnung der Instanz eines abstrakten Lesers (siehe u.a. Bal 1981, Nünning 1993, Suleiman 1980). Zu den namhaftesten Kritikern, die den impliziten Leser als Akteur im Kommunikationsmodell ablehnen, zählt Gérard Genette (2000). Seiner Meinung nach gibt es keinen triftigen Grund, eine solche abstrakte Instanz zu postulieren, was er im folgenden Zitat im Bezug auf das Pendant des impliziten Lesers im Kommunikationsmodell, dem *impliziten Autor*, bekräftigt:

Will man aus dieser *Vorstellung vom Autor* aber eine „narrative Instanz“ machen, so bin ich dagegen, da ich immer noch der Ansicht bin, daß man die Instanzen nicht ohne Not vermehren sollte - und diese scheint mir eben, *als solche*, nicht notwendig zu sein. (Genette 2000, S. 244)

Die Kritik am Konzept des impliziten Autors und Lesers hat sich vielfach darauf bezogen, dass diese abstrakten Instanzen verwirrenderweise personalisiert würden und dass sie, ohne die Fähigkeit sich verbal äußern zu können, als Teilnehmer der Kommunikationsstruktur betrachtet würden (vgl. Nünning 1993, S. 7). Vielmehr handle es sich um „abstrakte Phänomene, die sich in den formalen Relationen der Textstruktur“ (Nünning 1993, S. 7) manifestierten. Somit werde die Differenzierung der Sender- und Empfängerinstanz hinfällig.

Räumt man ein, dass es sich beim *implied author* nicht um ein personales Subjekt handelt, so entfällt [...] die Unterscheidung zwischen einem *implied author* und einem *implied reader*. Ausgangspunkt einer Neufassung einer über dem Kommunikationsniveau der erzählerischen Vermittlung liegenden textuellen Ebene bildet die Einsicht, daß das „Werkganze“ die entscheidende Kategorie ist. (Nünning 1993, S. 18)

Für Nünning verbirgt sich hinter dem *implied author*, der mit dem *implied reader* zusammenfalle, „eine semantische Kategorie [...], die Gesamtbedeutung eines literarischen Werkes“ (Nünning 1993, S. 9). Daher schlägt er vor, die Begriffe impliziter Autor und impliziter Leser „durch die Vorstellung einer nicht substantiell zu verstehenden Ebene der Gesamtstruktur eines Textes“ (Nünning 1993, S. 24) zu ersetzen.⁶⁴ Mit „nicht substantiell“ bezieht Nünning sich darauf, dass die Strukturiertheit dem literarischen Text nicht inhärent sei, sondern vom lesenden Individuum im Rezeptionsprozess hervorgebracht werde. Das auf diese Weise veränderte Kommunikationsmodell habe den Vorteil, dass es mit den Prämissen der empirischen Leserforschung überein gebracht werden könne (Nünning 1993, S. 24). In der vorliegenden Arbeit wird der Vorteil des von Nünning als Alternative zum abstrakten Autor und Leser vorgeschlagenen Konstruktes der „Gesamtstruktur“ nicht gesehen. Vielmehr wird davon ausgegangen, dass die Konstrukte des abstrakten Autors und Lesers besser mit den Erkenntnissen der empirischen Wissenschaften übereingebracht werden können, als dies bei einem gänzlich abstrakten Konzept („Gesamtstruktur“) möglich wäre.

Ein weiterer Kritikpunkt am Konstrukt des *abstrakten Lesers* ist der von seinen Verteidigern erhobene Anspruch, dass in diesem Konzept die Intention des Autors abgebildet sei.⁶⁵ Dies führe laut Schneider zur Gefahr, dass das Konzept des impliziten Lesers erlaube, das eigene subjektive Lese-Erlebnis mit dem Verweis auf die zugrundeliegende Intention des Autors zur einzigen richtigen Interpretation zu erheben (vgl. Schneider 2005b, S. 482). Jan van der Eng (1984) und Jaap Lintvelt (1981) kritisieren, dass mit der Vorstellung von einer im abstrakten Leser eingeschriebenen Autorintention eine Entmündigung des konkreten Lesers erfolge:

⁶⁴ Unterstützung für diesen Vorschlag bekommt Nünning u.a. von Meinhard Winkgens (2008, S. 419–420).

⁶⁵ „Authors apparently write with a reader construct in mind, an idealised image of a readership putting into effect authorial intentions. This intended, or ideal, reader will play the role s/he is invited to play [...], decoding textual information according to what the author has strategically planned on the basis of shared codes [...]“ (Schneider 2005b, S. 482).

Schmid néglige donc de signaler que le lecteur concret [...] peut pratiquer aussi d'autres lectures qui ne correspondent pas forcément avec la réception, supposée idéale, par le lecteur abstrait. (Lintvelt 1981, S. 18)

Schmid verwehrt sich gegen die Kritik, der konkrete Leser werde durch das Postulat des abstrakten Lesers herabgesetzt. Er möchte sein Konzept vom abstrakten Lesers dergestalt verstanden wissen, „daß sich in jedem Werk in mehr oder weniger eindeutiger Form Hinweise auf seine ideale Lektüre finden“ (Schmid 2003, S. 25). Hiermit schließe er keinesfalls aus, dass es auch Lektüren gebe, die „eine im Werk eingezeichnete Rezeption verfehlen oder gar bewußt verweigern“, (Schmid 2003, S. 25). Diese Lektüren könnten auf diese Weise den Sinngehalt eines Werkes mithin durchaus steigern. In der vorliegenden Arbeit wird diese Sichtweise Schmid's geteilt.

Ungeachtet der vielfältigen Kritik am abstrakten Leser-Konstrukt, zählt Prince (2011) seine Verdienste auf, die dazu führen, dass auch in der vorliegenden Untersuchung dieses Leserkonstrukt zentral steht. So habe es die Narratologie dem *implied reader* zu verdanken, dass er die Aufmerksamkeit auf den Prozess der narrativen Semiose gelenkt hat und auf unterschiedliche narrative Verfahren und Strategien sowie auf die Rolle der Virtualität in Erzähltexten aufmerksam gemacht hat. Da das Konzept des *implied reader* auf die Leerstellen in einem Text verweist, ermögliche es zudem die Klassifikation von Erzähltexten nach der Beschaffenheit der in ihnen enthaltenen Leerstellen (vgl. Prince 2011). Die Aufgaben für den Leser sowie die Anforderungen an ihn lassen sich auf diese Weise gut herausarbeiten. Daher soll auch das Augenmerk der vorliegenden Analyse auf den impliziten Leser gerichtet sein. Sofern nicht anders spezifiziert, wird im Folgenden mit dem Ausdruck *der Leser* auf das Konstrukt des impliziten Lesers verwiesen.

2.1.3 Der konkrete Leser

Der konkrete Leser wird in der Narratologie parallel zum konkreten Autor als textextern konzipiert: als der Empfänger einer literarischen Nachricht in der realen Welt, der ein vom literarischen Werk unabhängiges Leben führt (vgl. Lintvelt 1981, S. 16, siehe auch Janik 1973, S. 73). Die Konzeption des konkreten

Lesers als außerhalb des literarischen Werkes stehenden Konstrukts führte dazu, dass er aus dem Gegenstandsbereich der Narratologie über lange Zeit komplett ausgeklammert wurde. Literaturwissenschaftler aus unterschiedlichen Bereichen plädieren jedoch für eine stärkere Hinwendung zum empirisch greifbaren Leser. Sie weisen darauf hin, dass die Rezeptionsästhetik durch das Ausklammern der konkreten Leserfigur in ihrem Bestreben, den aktiv an der Werkbedeutung beteiligten Leser zu propagieren, auf halbem Wege stehen geblieben sei (Groeben 1977, Miall 2006, Schön 2007). Während Schön die Vorgehensweise der Rezeptionsästhetik und ihre Konzeption des *impliziten Lesers* als abwegig charakterisiert⁶⁶, fordert Groeben, die rezeptionsästhetische Perspektive mit einer empirischen Methodik und Wissenschaftskonzeption zu verbinden (vgl. Groeben 1977, S. 2):

Literatur ist nicht als Menge von Texten gegeben, sondern ist, parallel wie im rezeptionsästhetischen Ansatz, nur unter Einbeziehung der Aktivitäten von konkreten Rezipienten in bezug auf Texte zu bestimmen. (Groeben 1977, S. 3)

Dieser Ansatz Groebens, Erkenntnisse über den Leser nicht nur aus dem Text, sondern auch durch Beobachtungen des konkreten Lesers zu gewinnen, wird im vorliegenden Forschungsvorhaben positiv bewertet.

Erste Hinwendung zum konkreten Leser mittels empirischer Methodologie verdankt die Literaturwissenschaft der Literatursoziologie bzw. der sozialgeschichtlichen Literaturwissenschaft. Diese beschäftigt sich mit dem Verhalten der realen Leser im Kontext ihrer Lebenspraxis und ihrer Lese-Sozialisation sowie mit der Verschiedenheit der realen Leser untereinander. Auch

⁶⁶ Wie kontrovers die Debatte um die abstrakte Leserinstanz geführt wurde, verdeutlicht ein Zitat von Erich Schön, der sich in seiner Forschungsarbeit der Literatursoziologie und somit dem empirischen Leser widmet: „Die sogenannte Rezeptionsästetik der 1970er und frühen 1980er Jahre (Wolfgang Iser, Hans Robert Jauß) vollzog den Schritt, den Leser in seiner aktivbestimmenden Rolle im Verhältnis zum Text anzuerkennen, aber gerade noch nicht [...] sie beschrieb [...] den Leser als ‚impliziten Leser‘, d.h. als eine analytisch zu erschließende Textstruktur [...] Ob diese Leser-Rolle von historisch-empirischen Lesern tatsächlich angenommen wurde oder ob sie empirisch überhaupt angenommen werden konnte, interessierte die Rezeptionsästhetik nur wenig. Sie lebte vielmehr, ohne dass dies explizit gemacht wurde, von der für sie notwendigen und unverzichtbaren, aber historisch-empirisch eher abwegigen Fiktion des einsamen, aus sozialen und historischen Bezügen herausgelösten und von seinen materiellen Bedingungen abstrahierten Lesers“ (Schön 2007, S. 182). Schöns Auffassung ist kritisch zu bewerten, da - anders als von ihm behauptet - die rezeptionsästhetische Grundhaltung eine auf historischen Quellen oder anderen Informationen beruhende Betrachtung des Lesers bezüglich Weltwissen, Vertrautheit mit literarischen Kodes, Lektüremotivation etc. keinesfalls ausschließt.

die Buchmarktforschung gehört zur soziologisch-empirischen Leseforschung, zu deren aktuellen Fragestellungen unter anderem die Konkurrenz der Print-Medien gegenüber den Non-Print-Medien gehört (vgl. Müller-Oberhäuser 2008, S. 418). Aus diesen beispielhaft aufgeführten Fragestellungen wird deutlich, dass bei der literatursoziologischen Betrachtungsweise das Lesen als soziale Handlung im Vordergrund steht. Demgegenüber versteht die empirische Rezeptionsforschung - ähnlich wie die Rezeptionsästhetik - das Lesen als eine aktive Konstruktion von Bedeutung durch den Leser, bei der er Merkmale des Textes mit seinem Vor- und Weltwissen verbindet. Dass hierbei die theoretische Ergründung mit der empirischen Überprüfung Hand in Hand gehen muss, ist der Grundgedanke dieser empirisch fundierten Leseforschung:

Rather than speculating about the effect of reading, as traditional reader response studies have done (from Ingarden to Opdahl), the research discussed in this book is motivated by a continual two-way interweaving of theoretical proposal and empirical investigation. In my view theoretical statements are ineffectual without empirical support; empirical study without theoretical motivation is trivial. (Miall 2006, S. 2)

Miall stellt mit der Forderung, theoretische Überlegungen mit empirischer Forschung zu verbinden, die strikte Unterscheidung zwischen einem abstrakten und einem konkreten Leser in Frage. Schließlich verlangt er von theoretischen Betrachtungen, die sich auf einen abstrakten Leser beziehen könnten, grundsätzlich, dass sie empirisch überprüfbar seien. Diese empirische Überprüfung schließlich muss an einer Gruppe konkreter Leser erfolgen.

Durch die Verbindung von strukturalistischen Konzepten und von Befunden über den menschlichen Verstand stützt sich auch die *Kognitive Narratologie* auf theoretische Überlegungen sowie empirisch gewonnene Kenntnisse. So entstand eine neue Basis für die Untersuchung von kognitiven Prozessen angesichts der unterschiedlichen Dimensionen narrativer Struktur (vgl. Herman 2011). Laut David Herman (2011) richtet die *Kognitive Narratologie* ihren Fokus auf

the mental states, capacities, and dispositions that provide grounds for—or, conversely, are grounded in—narrative experiences. (Herman 2011).

Wegen des grundsätzlich transmedialen Untersuchungsfeldes der Kognitiven Narratologie werden die Rezipienten eines narrativen Werkes von Herman (2011)

als *interpreters* bezeichnet. Diese *interpreters* sind der Nukleus wichtiger Schlüsselfragen der Kognitiven Narratologie:

How do they use medium-specific cues to build on the basis of the discourse an interpretation of what happened when, or in what order; a broader temporal and spatial environment for those events, as well as an inventory of the characters involved; and a working model of what it was like for these characters to experience the more or less disruptive or non-canonical events that constitute a core feature of narrative representations? (Herman 2011)

Die von Herman (2011) genannte Frage danach, wie der Leser anhand von Medien-spezifischen Merkmalen eine Chronologie von Ereignissen herstellt, ist auch ein zentrales Thema in der vorliegenden Arbeit. Für Ralf Schneider (2005b) zählt es zu den Hauptfragen der kognitiven Narratologie, wie kognitive Repräsentationen und Prozesse zum Verständnis literarischer Texte beitragen. Beispiele für diese kognitiven Repräsentationen und Prozesse sind die Aktivierung und der Gebrauch von Wissensstrukturen, die bevorzugten Informationsverarbeitungsprozesse, emotionale Dispositionen und die mentale Repräsentation von Bedeutung (vgl. Schneider 2005b, S. 199).

Diese Aspekte sind den kognitiven Wissenschaften nur über empirische Forschung an real existierenden Individuen bzw. Lesern zugänglich. Das Verhalten und Empfinden dieser Leser wird im Moment der empirischen Datenerhebung jedoch stets nur ausschnittsweise erfasst. Dies führt laut Schneider Probleme für die Übertragbarkeit auf die natürliche Lesesituation mit sich. Schneider zieht hieraus den Schluss, dass es sich bei dem Leser, der zum Untersuchungsobjekt der empirisch vorgehenden kognitiven Wissenschaften, ähnlich wie beim fiktiven und beim abstrakten Leser um ein Konstrukt handle (vgl. Schneider 2005b, S. 483). Konkret bedeutet dies, dass auch die empirische Forschung keinen einwandfreien Zugang zum real in der Welt existierenden konkreten Leser bietet.

2.2 Der Leser von Hyperfiction

Bevor die Frage nach Leserkonzepten gestellt werden konnte, markierte den Anfang der Forschung zum Leser von Hyperfiction die grundlegende Überlegung, ob der Rezipient von Hyperfiction überhaupt als Leser bezeichnet werden könne.

Aufgrund der besonderen Anforderungen, die die multimedialen, per Link zu erkundenden Hypertext-Literatur an ihre Rezipienten stellen, sind Begriffe wie „Browser“ und „User“ (Slatin 1990) sowie „word-piloting“ (Birkerts 1994) diskutiert worden. Diese Begriffe entstammen der Frühzeit der Beschäftigung mit Hypertext-Literatur, in der die Befreiung des Lesers aus tradierten Lektüre-Konventionen betont wurde. Über zehn Jahre später, in denen sich die Produktion von und die Beschäftigung mit Hypertext-Literatur ausdifferenziert haben, votiert Pajares Tosca (2004) dafür, diese neuartigen Bezeichnungen des Rezipienten (z.B. durch den Begriff „usuario“) für *diejenigen* Bereiche digitaler Kommunikation vorzubehalten, „que no requieran la misma interpretación y construcción de sentido cuando hablamos de lectura en general [...]“ (Pajares Tosca 2004, S. 41).

Für die Hyperfiction verwendet sie den Begriff des Lesers, was in dieser Arbeit aus folgendem Grunde übernommen werden soll: Indem diese Untersuchung die Hyperfiction zum Gegenstand hat, beschäftigt sie sich mit Werken, die sich – trotz ihrer multimedialen Bezüge – vorrangig des Mediums der geschriebenen Sprache bedienen. Mit der Verwendung des Begriffes *Leser* soll betont werden, dass zu den vornehmlichen Aufgaben des Rezipienten von Hyperfiction - genau wie des Rezipienten anderer Literaturformen - die Interpretation von und die Bedeutungskonstruktion auf der Basis des geschriebenen Wortes zählt.

2.2.1 Der befreite Leser?

Der Hypertext wird von seinen frühen Theoretikern (Bolter 1991, Landow 1992, Landow 1994) sowohl mit den Prämissen der Rezeptionsästhetik als auch mit den Ideen der postmodernen Literaturtheorien in Zusammenhang gebracht, die den literarischen Text nicht als stabile Entität begreifen, sondern annehmen, dass jeder individuelle Leseprozess eine einzigartige Interpretation hervorbringe.

Schon bei der Betrachtung des Analyseinventars, das für die Untersuchung der Hyperfiction entwickelt wurde, wird deutlich, dass neben dem Leser der Hyperfiction auch dessen Verhältnis zum Produzenten ein zentrales Thema der Forschung darstellt. Aarseth (1994, S. 60) benutzt den Begriff *Texton*, um die

einzelnen auf dem Bildschirm erscheinenden Fragmente des Textes zu bezeichnen. Der Autor ist der Urheber des Textons. Die vom Leser durchlesene Sequenz mehrerer Textone bezeichnet Aarseth als *Scripton*. Es wird vom Leser durch seine Lektüre-Entscheidungen geformt. Calvo Revilla (2002) wendet Begriffe von Ferdinand de Saussure (Saussure 1916/2013) auf diese Unterscheidung an, indem sie das Texton mit dem *Signifikanten* des Textes gleichsetzt und das Scripton mit dem *Signifikat* des Textes. So argumentiert sie, dass die Sinnggebung eines hypertextuell angelegten Erzähltextes erst in der Zusammenarbeit von Produzent und Leser geschieht. Es sei jedoch angemerkt, dass der Rezeptionsästhetik zufolge die Sinnggebung eines *jeden* literarischen Textes auf diese Weise geschieht. Inwiefern dies bei der Hyperfiction in davon abweichender Weise der Fall ist, bleibt zu untersuchen.

Von vielen Theoretikern ist die Hyperfiction als eine Textform begrüßt worden, die in exemplarischer Weise die Idee veranschaulicht, dass der Leser sich in seinem Verhältnis zum Autor emanzipiert (u.a. Bolter 1991, Reisz Rivarola 1986, Landow 1992). Nach Jay Bolter verkörpert die Hypertext-Literatur die Ideen der Leser-orientierten Literaturwissenschaft:

[W]hat was only figuratively true in the case of print, becomes literally true in the electronic medium. The new medium reifies the metaphor of reader response, for the reader participates in the making of the text as a sequence of words. Even if the author has written all the words, the reader must call them up and determine the order of presentation by the choices made or the commands issued. There is no single univocal text apart from the reader; the author writes a set of potential texts, from which the reader chooses. (Bolter 1991, S. 158)

Diese das neue Medium lobende Sichtweise stammt aus den frühen 1990er Jahren und damit aus den Anfangsjahren der Beschäftigung mit Hyperfiction. Aus derselben Zeit stammen die einflussreichen Publikationen George P. Landows (1992, 1994). Landow (1992) hebt die aktive Rolle des Lesers von Hyperfiction hervor. Ihm zufolge gehört es zu den grundlegenden Eigenschaften der Hyperfiction, dass die Werke aus miteinander verbundenen Textkörpern bestünden, die keine primäre Organisationsachse aufweisen. Diese Achse wird erst durch den Leser gebildet, wodurch die Grenzen zwischen Produzent und

Rezipient verwischt werden. Für ihn erfüllen sich im Hypertext die Annahmen der postrukturalistischen Literaturtheorie:

Hypertext [...] has much in common with recent literary and critical theory. For example, like much recent work by poststructuralists, such as Roland Barthes [...] hypertext reconceives conventional, long-held assumptions about authors and readers and the texts they write and read. (Landow 1994, S. 1)

Roland Barthes äußert unter anderem in seinem Aufsatz „Der Tod des Autors“ (Barthes 1967/2000, siehe auch Barthes 1976) die Auffassung, dass Texte miteinander interagierende Netzwerke seien, die keinen alleingültigen Zugang aufweisen, sondern eine endlose Menge an Bedeutungsstrukturen, die im Leser konvergieren:

Ein Text ist aus vielfältigen Schriften zusammengesetzt [...] Es gibt aber einen Ort, an dem diese Vielfalt zusammentrifft, und dieser Ort ist nicht der Autor (wie man bislang gesagt hat), sondern der Leser. (Barthes 1967/2000, S. 192)

Noch gute zehn Jahre nach der Anfangszeit der Beschäftigung mit Hyperfiction stimmt Calvo Revilla (Calvo Revilla 2002) mit Bolter (Bolter 1991) darin überein, dass der Leser zentrale Funktionen der Text-Strukturierung übernimmt:

Compuesto de múltiples cuerpos sin unión secuencial predeterminada, el hipertexto no tiene un eje primario de organización; es el lector quien, libremente y con una gran autonomía, desplaza o fija el principio organizador marcando su recorrido entre las lexias a través de diversas trayectorias. (Calvo Revilla 2002)

Auch Beat Suter (2000) schildert die große Aktivität des Lesers als eines der Hauptmerkmale, die die Hyperfiction von „herkömmlichen Texten“⁶⁷ (Suter 2000, S. 27) unterscheidet. Schneider (2005a) spricht in diesem Zusammenhang von ermächtigten Lesern:

The readers of hypertext thus appear as empowered readers, liberated from the constraints imposed by ‚traditional‘ literature (Schneider 2005a, S. 198)

Ungefähr ab der Jahrtausendwende erscheinen die ersten Publikationen, die eine kritischere Position zur Rolle des Lesers gegenüber dem Autor einnehmen. Anja Rau (2000) und Beat Suter (2005) weisen darauf hin, dass die meisten Hyperfictions nur einen geringen Grad an Wahlfreiheit zulassen. Pajares Tosca

⁶⁷ Zur Angemessenheit dieses Begriffes, der die Hyperfiction gegenüber anderen Literaturformen abgrenzt, siehe Gliederungspunkt 1.1.4.

(1999) macht darauf aufmerksam, dass sowohl der Leser als auch der Autor eine bedeutende Rolle in der Strukturierung der Lektürepfade haben:

Para ser leído/utilizado [el hipertexto] requiere la manipulación activa del lector [...] la actividad del lector, que se concretaría en una forma física de asociar información textual, sin confundirla con la actividad del autor, que es quien crea todos los caminos posibles de antemano. (Pajares Tosca 1999, S. 80)

Veröffentlichungen neueren Datums argumentieren auch gegen den von frühen Hypertext-Theoretikern postulierten Zusammenhang zwischen Hypertext-Literatur und postmoderner Literaturtheorie (Rau 2003, Goicoechea 2010). Goicoechea vertritt die Meinung, dass dieser Zusammenhang vor allem in einem schriftorientierten akademischen Umfeld hergestellt werde, in dem medienspezifische Aspekte außer Acht gelassen werden und eine der Technik gegenüber skeptische Grundhaltung vorherrsche. Die Konzentration auf die Zusammenhänge zwischen Hypertext-Literatur und Literaturtheorien, die im Bezug auf gedruckte Literatur entstanden sind, schränke die Herangehensweise an die Digitale Literatur zu sehr ein. Laut Goicoechea wird dieser Blickwinkel dem neuen Gegenstand nicht gerecht, er stelle gar ein Hemmnis für eine dem Gegenstand angemessene Erkenntnisgewinnung dar (vgl. Goicoechea 2010, S. 186). Hierzu sei kritisch angemerkt, dass die gesamte Diskussion rund um die Hyperfiction einem sehr akademischen, meist literaturwissenschaftlichen Umfeld entstammt, welches sich naturgemäß mit den einflussreichsten Theorien der vergangenen Jahrzehnte auseinandersetzt. Goicoechea wird insofern zugestimmt, als dass es wichtig ist, neben den literaturwissenschaftlichen Traditionen auch die neue Medialität der Schreibweise in ihre Untersuchung mit einzubeziehen.

Auch die Vorstellung von der Befreiung des Lesers, die unter anderem aus der Annahme resultiert, dass der Hypertext wie die menschliche Denkweise organisiert sei (Bush 1945, Sarasqueta 2001, Sorókina 2005), gilt mittlerweile als widerlegt. Charney (1998), Pajares Tosca (2004) und Kitzmann (2006) stellen heraus, dass diese Vorstellung nicht haltbar sei:

Esta afirmación es gratuita porque no puede demostrarse; ni siquiera los neurólogos están seguros de cómo funciona exactamente la mente humana. Un enlace no es lo mismo que una asociación mental al leer una novela; el enlace está predeterminado por el autor y sólo indica un desarrollo del texto (físico); una asociación sucede en la mente del lector, aunque es dependiente del contexto de la obra que estemos leyendo. (Pajares Tosca 2004, S. 38)

Jörg Helbig ist der Auffassung, dass der Leser keinesfalls befreit sei, sondern vielmehr „zum Gefangenen der (vermeintlich) enigmatischen Struktur des Hypertextes“ werde (Helbig 1998, S. 86). Anja Rau (2003) vertritt gar die Auffassung, dass der Leser von Hyperfiction unfreier sei, als der von nicht-hyperfiktionaler Literatur. Davida Charney (1998), Pajares Tosca (2004) und Kitzmann (2006) problematisieren die Vorstellung von der Befreiung des Lesers, indem sie unter anderem darauf hinweisen, dass dieser stets nur aus einer vom Autor zur Verfügung gestellten Menge an Links wählt (siehe hierzu auch Lamping 2006 und Ziegler 2003). Pajares Tosca sieht den Leser von Hyperfiction sogar stärker gelenkt als den Leser nicht-hypertextueller Erählliteratur:

No es lo mismo elegir el orden de la secuencia de nodos de un hipertexto que ser el autor de un texto. [...] De hecho, se podría decir que las elecciones de un lector de hipertexto, resultan paradójicamente reductoras, al restringir a un solo camino de lectura lo que en principio ofrecía varias posibilidades. (Pajares Tosca 2004, S. 38)

Inwiefern diese Sicht Pajares Toscas in der vorliegenden Arbeit übernommen werden kann, bedarf noch der Klärung. In jedem Falle wird die Skepsis der Forscher geteilt, die der Auffassung vom befreiten Lesers eine Absage erteilen. Diese Auffassung darf ab ca. Mitte der 2000er Jahre als widerlegt gelten. David Ciccoricco (2007, S. 8) resümiert: „[T]he most utopian claims of hypertext as inherently democratizing and empowering have been demystified“. Seiner Meinung nach, sei die Zeit nun reif, “to consider more realistically the qualities and limitations peculiar to hypertext as a writing technology” (Ciccoricco 2007, S. 8).

2.2.2 Aufgaben und Probleme des Lesers

Im Sinne des oben stehenden Zitats von Ciccoricco soll nun erörtert werden, welche Anforderungen die Hyperfiction an ihre Leser stellt. Zur Beantwortung

dieser Frage wird in der Forschung meist ein Vergleich zum Leser gedruckter linear angelegter fiktionaler Erzählliteratur gezogen. Goicoechea (2010) und Rau (2003) weisen darauf hin, dass es problematisch ist, Digitale Literatur stets an den Strukturen rein schriftlicher, gedruckter Texte zu messen. Sie drängen darauf, die Digitale Literatur nicht nur im Vergleich zu gedruckter Literatur zu bewerten, sondern die Spezifität dieser neuen Literaturformen zu erforschen und an ihr neue Bewertungskriterien zu entwickeln. Diesem Aufruf will die vorliegende Arbeit nachkommen, indem sie sich in der Analyse eingängig mit mehreren Hyperfictions befasst. Vorerst sollen hier jedoch die Aufgaben und Probleme des Lesers wiedergegeben werden, die die Forschung im Vergleich mit der nicht-hyperfiktionalen Literatur herausgearbeitet hat.

Aarseth (1997), Murray (1997) und Pajares Tosca (2004) sind der Auffassung, dass der Leseprozess von Hyperfiction ein erhöhtes Maß an Aktivität erfordere. Laut Pajares Tosca (2004) werde diese Aktivität durch die Links eingefordert, die der hypertextuellen Lektüre verglichen mit dem gedruckten Text eine neue Dimension eröffnen: Die Auswahl des gefolgten Links erfordere - anders als das Umblättern einer Seite - eine bewusste Entscheidung und eine damit verbundene sensomotorische Handlung.

2.2.2.1 Der aktive Leser

Für diese besondere Aktivität des Lesers von Hypertext-Literatur ist der Begriff der *Interaktion* oder *Interaktivität* gleichermaßen viel benutzt wie kritisiert worden. Für Goicoechea (2010) liegt hier ein Konflikt zwischen technophil eingestellten und Technik-skeptischen Literaturwissenschaftlern zugrunde. Laut Goicoechea betrachten die Technik-skeptischen Literaturwissenschaftler den Text als rein mentales symbolisches Objekt (z.B. Fernando Cabo Aseguinolaza 2010, Rodríguez López 2008, Pfister 1985), während die technophil eingestellten Wissenschaftler den literarischen Text als ein materielles, technologisches Artefakt begreifen und somit auch den medialen Aspekt von Literatur ins Zentrum ihrer Aufmerksamkeit rücken (z.B. Orihuela 2000, Pajares Tosca 2004, Rodríguez las Heras 2001).

Innerhalb der von Goicoechea als Technik-skeptisch eingestuften Literaturwissenschaft werde unter dem Begriff der Interaktion das in jedem literarischen Text beobachtbare Wechselspiel zwischen Produzent und Rezipient eines Werkes verstanden, in dem durch die interpretatorische Arbeit des Lesers die vielfältigen Bedeutungen eines Textes entstehen. Für diejenigen Wissenschaftler, die von Goicoechea in einer technophilen Denkweise verortet werden, liegt Interaktivität im Printtext lediglich metaphorisch vor: Der einzige Weg, Interaktivität zu erreichen sei der Hypertext (Ryan 2003, Orihuela 2000). In dieser technophilen Denkweise wird unter *Interaktivität* die durch den Computer vermittelte Kommunikation zwischen Rezipient und Produzent verstanden, wo der Leser über ein Interface durch den Hypertext navigiert und so aktiv an der Konstruktion des Textes mitarbeitet (vgl. Goicoechea 2010, S. 197).

Goicoechea (2010) verschreibt sich weder der technophilen noch der Technik-skeptischen Auffassung. Sie vereint beide Ansichten, indem sie darauf verweist, dass die Kommunikation zwischen Produzent und Rezipient im Printmedium zeitlich versetzt stattfindet, wohingegen sie im elektronischen Medium während des Leseprozesses ablaufe.

Dies soll in der vorliegenden Arbeit stärker ausdifferenziert werden. Hier wird die Auffassung vertreten, dass auch in der Hyperfiction eine zeitlich versetzte Kommunikation zwischen Produzent und Rezipient stattfindet: Der reale Autor hat für die Kommunikation mit seinem Leser ein Werk geschaffen, das der reale Leser zu einem beliebigen Zeitpunkt rezipieren kann. *Während* dieser Rezeption hat er die Möglichkeit, innerhalb dieses Werks zu navigieren. Für die vorliegende Arbeit kein Grund gesehen, den Begriff der Interaktion auf eine der von Goicoechea unterschiedenen Auffassungen (technophil vs. Technik-skeptisch) einzuschränken. Die Aktivität, die der Leser an den Tag legt, um eine Hyperfiction zu lesen, wird zum einen als Funktion ihrer spezifischen Medialität verstanden (laut Goicoechea „technophil“). Zum Anderen wird die Aktivität des Lesers in dessen interpretatorischer Arbeit gesehen, im Zuge derer die vielfältigen Bedeutungen eines Textes entstehen (laut Goicoechea die Herangehensweise der „Technik-skeptischen“ Wissenschaftler). Beide Auffassungen werden

dahingehend verstanden, dass Interaktion eine Aktivität beschreibt, im Zuge derer sinnstiftender Kontakt zwischen Leser und Text - sei dieser nun gedruckt oder auf dem Bildschirm lesbar – zustande kommt. Es wird die Meinung vertreten, dass in der Hyperfiction genau wie in der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur die vielfältigen Bedeutungen eines Werkes durch die interpretatorische Arbeit des Lesers entstehen. Zusätzlich bringt es die mediale Besonderheit der Hyperfiction mit sich, dass der Leser durch das Anklicken von Links (und somit in Interaktion mit dem Computer) eine Entscheidung bewirkt, durch die er aktiv über die Zusammensetzung des Erzähltextes mitbestimmt.

Diese Auffassung spiegelt sich in Murrays Definition der *Agency* wieder: "the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices" (Murray 1997, S. 126). Stacey Mason (2013) schlägt eine weitere Ausdifferenzierung von Murrays Konzept der *Agency* vor. Sie unterscheidet zwei Arten von Lektüre-Entscheidungen. Entscheidungen, die sich auf das WAS der Narration beziehen, bezeichnet sie als „diegetic choices“. Diejenigen, die sich auf das WIE beziehen, nennt sie „extra-diegetic choices“ (Mason 2013, S. 28).⁶⁸ Mason wirft die Frage auf (2013, S. 30), ob nur die diegetischen oder auch die extra-diegetischen Entscheidungen als *Agency* verstanden werden können, ob sie also dem Leser das Gefühl von befriedigender Einflussnahme im Zuge einer bedeutungsvollen Aktivität vermitteln. Sie bejaht diese Frage, indem sie darauf verweist, dass „the classic postmodern hypertexts“ nur diegetische Entscheidungen zuließen. Da sie von Aarseth (1997) und von Murray (1997) trotzdem als „interactive narratives“ eingeordnet werden, müssten sie auch *Agency* einfordern.

Murray and Aarseth both include hypertext narratives in the scope of „interactive narratives,“ yet the choices presented by the classic postmodern hypertexts do not present anything like diegetic choices. Interactive texts offer

⁶⁸ Stacey Masons Unterscheidung beinhaltet noch einen weiteren Aspekt, der insbesondere im Bezug auf die Unterscheidung zwischen literarischen interaktiven Formaten und Computerspielen relevant ist. Diegetische Entscheidungen werden in Computerspielen durch den Spieler getroffen, der als Figur im Spiel (in der Diegese) präsent ist. Seine diegetischen Entscheidungen betreffen die Geschichte. Extra-diegetische Entscheidungen hingegen werden in literarischen Werken durch den Leser getroffen, der nicht Bestandteil der Diegese ist. Seine Entscheidungen betreffen den Diskurs (Mason 2013, S. 28).

agency and control, but they need not necessarily offer diegetic control. If interactive texts by definition are ergodic⁶⁹ and require nontrivial effort to read, and movement within and through a story requires (or affords) the reader decisions, we must allow that they are affording agency, even if those choices are only affecting the discourse and not the story. (Mason 2013, S. 30)

Masons argumentiert für die Tatsache, dass der Begriff der *Agency* auf die Lektüre von Hyperfictions anwendbar ist, indem sie auf die frühe Beschäftigung mit der Hyperfiction verweist: Aarseth und Murray bezeichneten das Lesen von hypertextuell strukturierter fiktionaler Erzählliteratur als einen Vorgang, der „non-trivial effort“ (Aarseth 1997, S. 1) bzw. „Agency“ (Murray 1997, S. 126) erfordere. Mason sagt, dass Aarseth und Murray diese Zuordnung trafen, obwohl in den Hyperfictions, auf die sie sich beziehen, nur extra-diegetische Entscheidungen getroffen würden. Dieser Argumentation kann in der vorliegenden Arbeit jedoch nicht gefolgt werden, da Aarseth (1997) und Murray (1997) zu der Frage nach intra- oder extra-diegetischen Entscheidungen selbst keine Position beziehen. Sie standen angesichts der Neuigkeit ihres Gegenstandes vor anderen, wegweisenderen Fragen. Wie an anderer Stelle bereits erwähnt, wurde in den frühen – und im Falle Aarseths (1997) und Murrays (1997) bahnbrechenden – Veröffentlichungen zur Hyperfiction das Maß an Aktivität des Lesers generell stark betont, ohne dass dies heute einer näheren Analyse der Texte standhielte.

So hält Pajares Tosca (2004) den Begriff *Agency* von Janet Murray nicht für geeignet, die Handlungen des Lesers von Hyperfiction angemessen zu beschreiben. Sie stellt das Interaktivitäts-Konzept im Bezug auf die Hyperfiction in Analogie zur Absage an die befreite Position des Lesers generell in Frage. Der Leser explore nur die bestehenden Knoten: „La exploración de lo dado de antemano no es interactividad“ (Pajares Tosca 2004, S. 39). Im Bezug auf den Leseprozess von Hyperfiction sieht Pajares Tosca weder die befriedigende

⁶⁹ Der aus der Mathematik stammende Terminus *ergodic* wurde durch Espen J. Aarseth in seiner bahnbrechenden Doktorarbeit *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature* (1997) erstmalig im literaturwissenschaftlichen Bezug verwendet: „In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make some sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages“ (Aarseth 1997, S. 1-2).

Einflussnahme noch die in ihm vollzogene bedeutungsvolle Handlung in überzeugender Weise gegeben, da der Leser von Hyperfiction lediglich innerhalb einer vorgegebenen Struktur navigiere. Pajares Tosca votiert schließlich für die Verwendung des Begriffs *actividad*,

porque a nuestro parecer puede entenderse desde los dos puntos de vista que nos interesan: el físico de activar los enlaces en pantalla y el mental de considerar las diferentes posibilidades de elegir una. (Pajares Tosca 2004, S. 40)

Diese *actividad* (fortan *Aktivität*) im Leseprozess beinhaltet demnach eine mentale und eine physische Komponente. Die mentale Aktivität während der Lektüre von Hyperfiction umfasst für Pajares Tosca zum einen Prozesse, die auch in der Lektüre linear angelegter gedruckter fiktionaler Erzählliteratur ablaufen und zum anderen diejenigen, die spezifisch sind für das Lesen von Hypertext-Literatur: Indem der Leser von Hyperfiction einen Lektürepfad auswähle, mache er eine explizite Aussage („ich möchte diesem Weg folgen“), die in gedruckten Texten nicht möglich sei (Pajares Tosca 2004, S. 108).

El lector es activo, no sólo interpretando como sucede en cualquier texto, sino también escogiendo enlaces para moverse a través del texto. El hecho de escoger un enlace podría entenderse como una declaración implícita (“quiero seguir este camino”), algo que no podemos hacer en los textos impresos. (Pajares Tosca 2004, S. 108)

In der vorliegenden Arbeit soll der Begriff der *Aktivität* genutzt werden, um sowohl die interpretatorische als auch die auswählende Tätigkeit des Lesers zu beschreiben. Inwiefern auch „Agency“ (Murray 1997) oder „non-trivial effort“ (Aarseth 1997) vorliegt, soll im Einzelfall beschrieben werden.

Wie Pajares Tosca (2004) beschäftigt sich auch Jörgen Schäfer (2010b) mit dem Aspekt des Körperlichen, den die Literatur im computerbasierten Medium in besonderer Weise beinhaltet.⁷⁰ Laut Schäfer (2010b, S. 100) stelle „der

⁷⁰ Schäfer macht diese Beobachtung an Werken der digitalen Poesie, deren Rezeption einen komplexeren Körpereinsatz erfordert, als dies bei Hyperfictions der Fall ist: „In Camille Utterbacks und Romy Achituv's interaktiver Installation „Text Rain“ nutzen die Rezipienten ihre Körperbewegungen und Gesten sowie die Silhouetten dunkler Gegenstände im Raum vor einer Projektionsfläche, um *auf* dieser Fläche mit herabfallenden Buchstaben zu interagieren“ (Schäfer 2010b, S. 96). Gleichwohl bezieht sich Schäfer mit seinen Ausführungen zur physischen Aktivität bei der Lektüre auf die gesamte Digitale Literatur und somit auch auf die Hyperfiction.

menschliche Körper das Bindeglied *aller* Interaktionen“ dar, wobei das Gehirn als „ein Beziehungs- oder Vermittlungsorgan“ fungiere:

In der literarischen Kommunikation sind grundsätzlich - auch bei der stillen Buchlektüre, wenngleich dort freilich in geringerem Maße - ‚transparente‘ körperliche Handlungen erforderlich. Computerbasierte Medien [...] erfordern ein erheblich höheres Maß an solchen physischen Aktivitäten und machen damit erfahrbar, dass Lesen eine Aktivität des ganzen Körpers ist, die [...] vielfältige somatische, bewusste und unbewusste Handlungselemente umfasst. (Schäfer 2010b, S. 101)

Die Tatsache, dass der Leser physisch mit dem Text interagiert, um ihn lesbar zu machen, hat für Schäfer weitreichende theoretische Folgen. Seiner Ansicht nach führt dies dazu, dass das Konzept des impliziten Lesers nicht auf die computerbasierte Literatur anwendbar ist. So schreibt er unter Bezugnahme auf Computer-basierte Kommunikationsprozesse:

Literariness cannot be understood as a merely text-controlled phenomenon as this is seen, for instance, by Formalism and in Iser's early approaches, whose „implied reader“ expressly is not an empirical reader [...] the “implied reader” as a kind of readerly role model within the text does not primarily establish an agency of the reader but rather one of the *text*. (Schäfer 2010a, S. 48)

Mit Klaudia Seibel (2002) soll in der vorliegenden Arbeit eine entgegengesetzt Auffassung vertreten werden und das Konzept des impliziten Lesers zugrunde gelegt werden. Genau wie Pajares Tosca versteht auch Klaudia Seibel die Interaktion als einen Prozess, der in der Hyperfiction im Vergleich zum Printtext in verstärkter Form zum Tragen kommt:

Zu den ‚normalen‘ kognitiven Abläufen des Leseprozesses [...] treten also weitere Interaktionsmöglichkeiten, die zum Teil notwendig sind, um den Lesevorgang überhaupt fortsetzen zu können. (Seibel 2002, S. 222)

Anders als von Schäfer postuliert, findet diese Interaktion für Seibel jedoch auf der Ebene der abstrakten Leser- und Autorinstanz statt:

Die Interaktion findet [...] auf der Ebene der Gesamtstruktur des Textes bzw. als Kommunikation zwischen implizitem Autor und implizitem Leser statt. In diesem Fall interagiert der Leser nicht mit einzelnen Objekten der fiktionalen Welt, sondern muss Funktionen übernehmen, die ansonsten die von einem Autor gestaltete Gesamtstruktur des Textes übernimmt, bzw. die ihr zumindest unterstellt werden. Hier wird die Sinnstiftung an den Rezipienten delegiert. (Seibel 2002, S. 225)

In der vorliegenden Arbeit wird Seibels Interpretation insofern gefolgt, als dass die Interaktion als auf der Ebene der Gesamtstruktur des Textes angesiedelt wird.

Die vorliegende Arbeit übernimmt Pajares' kritische Haltung gegenüber einer allzu großen gestalterischen Einflussnahme des Lesers, wie sie beispielsweise in ihrer Kritik am Begriff der *Agency* (Murray 1997) sichtbar wird. Nichtsdestotrotz sollen sowohl Pajares', Schäfers als auch Seibels Ausführungen einer kritischen Überprüfung unterzogen werden: Zum einen muss angemerkt werden, dass das Anklicken eines Links und das Umblättern einer Seite vergleichbare physische Aktivitäten darstellen. Überdies kann das Umblättern während der Lektüre eines gedruckten Textes genau wie das Anklicken eines Links als eine Erklärung⁷¹ verstanden werden, mit der der Leser zum Ausdruck bringt, dass er die Lektüre fortsetzen will. Auch die Entscheidung darüber, an welcher Stelle weitergelesen werden soll, kann während der Lektüre eines Print-Textes getroffen werden: Das Umblättern mehrerer Seiten (etwa um eine nicht interessierende Passage zu überspringen) könnte mit der Auswahl eines Links und somit der Wahl des weiteren Lektüreweges in der Hyperfiction analog gesetzt werden. So gesehen läge der Unterschied zwischen gedruckter fiktionaler Erzählliteratur und Hyperfiction lediglich darin, dass die Entscheidung über den Lektürepfad in der Hyperfiction explizit angelegt ist, während das Überblättern von Seiten in einem gedruckten linear aufgebauten fiktionalen Erzähltext im seltensten Falle der literarischen Konvention entspricht. Es bleibt zu ergründen, welche mentalen Effekte diese explizite Aufforderung zur Entscheidung und das damit einhergehende Bewusstsein für die (vermeintliche?) Mitgestaltung während der Lektüre von Hyperfiction mit sich führt. Auch Seibel ist der Auffassung, dass die Aktivität in der Lektüre von Hyperfiction differenzierter betrachtet werden muss, indem „die kognitive Relation in der sich der Rezipient zum Text befindet“ (Seibel 2002, S. 226) ausgelotet werde.

Sowohl Pajares Toscas (2004) als auch insbesondere Schäfers Ausführungen (2010b) legen es nahe, in die Beschäftigung mit dem Leser von

⁷¹ Das Anklicken eines Links wird von Pajares Tosca als implizite Erklärung bezeichnet: „una declaración implícita (“quiero seguir este camino”)“ (Pajares Tosca 2004, S. 108).

computerbasierter Literatur stets auch den empirischen, physisch handelnden Leser mit einzubeziehen – wie auch absolut üblich in rezeptionstheoretischen Ansätzen. In Anbetracht der benannten Vorbehalte gegenüber der Betonung der Körperlichkeit in der Lektüre von Hyperfiction sei hierzu eine kritische Anmerkung erlaubt: Wenn davon ausgegangen wird, dass das Blättern in einem Buch in ähnlicher Weise als Aktivität des Lesers interpretiert werden kann wie das Anklicken eines Links, so ließen sich Schäfers Einlassungen über den impliziten Leser nicht nur auf die Digitale Literatur sondern auf die Literatur im Allgemeinen beziehen. Abschließend wird in der vorliegenden Arbeit zu beurteilen sein, ob die Digitale Literatur mit der offensichtlichen Pflicht des Lesers zur aktiven Mitgestaltung der Fiktion auf ein Phänomen aufmerksam macht, das in der gedruckten Literatur schon seit jeher anzutreffen ist: Der Leser tritt als körperliches Wesen an den Text heran, sodass Lektüre stattfindet und ein literarisches Werk entsteht.

2.2.2.2 Der navigierende Leser – auf Irrfahrt?

Laut Pajares Tosca (2004) liegt der grundlegende Unterschied zwischen der Lektüre eines gedruckten Textes und eines Hypertextes nicht in der aus dem Leseprozess resultierenden Sequenz an tatsächlich gelesenen Textfragmenten („‘texto’ puntual propio“, Pajares Tosca 2004, S. 43), sondern im „proceso (*performance*)“ (Pajares Tosca 2004, S. 116) und somit im Leseprozess selbst, der diese Sequenz hervorbringt. Dieser Leseprozess geht mit der *Navigation* zwischen den einzelnen Knoten einher. Der Begriff *Navigation* wurde bereits in den frühen Jahren der euphorischen Beschäftigung mit der Hyperfiction geprägt. Beat Suter beschreibt die positiven Auswirkungen der Navigation auf den Leser, indem er betont, dass der Leser während seiner aktiven Navigation durch eine Hyperfiction das Gefühl bekommt, in starkem Maße an der Auflösung der Geschichte teilzuhaben. Pajares Tosca (2004) hingegen bemerkt, dass dieser Begriff eine angenehme Reise frei von Unannehmlichkeiten insinuiere, „cuando la realidad es que los enlaces obligan a „dar saltos“ casi constantemente“ (Pajares Tosca 2004, S. 42). Auf diese Weise verlange die Navigation den Lesern

einige Anstrengung ab, worauf in den folgenden Abschnitten näher eingegangen wird.

Es gibt in der Forschung einige Projekte, die mittels Befragungen von empirischen Lesern untersucht haben, wie die Leser von hypertextuell angeordneten Erzähltexten ihr Lektüreerlebnis einschätzen (z.B. Dobson und Miall 1998, Douglas 2003).⁷² Eine der zentralen und meist-diskutierten Erkenntnisse dieser Leserbefragungen war es, dass die Aufgabe des Navigierens zu einer Überforderung des Lesers führe:

Gerade diese Option eines spielerisch-zwanglosen Umgangs mit Hyperfictions erzeugt aber noch erstaunlich häufig ein Gefühl des Unbehagens bei den durch herkömmliche narrative Verfahren konditionierten Lesern. (Helbig 1998, S. 86)

Selbst wenn diese Bemerkung Helbigs aus den frühen Jahren der Beschäftigung mit Hyperfiction stammt, führt auch Goicoechea (2010) diese Überforderung darauf zurück, dass der an gedruckten linear aufgebauten fiktionalen Erzähltexten geschulte Leser sich bei der Lektüre von Digitaler Literatur nicht an gewohnten Genre-Mustern festhalten könne. Die Überforderung entspringe dem Verlust von „coordinates, both textual and mental, which used to provide a reading context and guide the reader through the text“(Goicoechea 2010). Ralf Schneider (2005a), der den Leser aus einer kognitionswissenschaftlichen Perspektive betrachtet, führt die Desorientierung auf die Unfähigkeit des Lesers zurück, ein befriedigendes Situationsmodell aufzubauen, das als Rahmen für die neue Episode dienen könnte. Als Situationsmodell wird die mentale Repräsentation der im Text beschriebenen Ereignisse bezeichnet.

Aufgrund der beobachteten Überforderung ist vielfach darauf hingewiesen worden, dass die Navigation durch einen Hypertext sogenannter *Navigationshilfen* bedürfe (Pajares Tosca 2004, Helbig 1998). Navigationshilfen

⁷² Mit Hinsicht auf eine fragwürdige Validität dieser Untersuchungen muss darauf hingewiesen werden, dass nicht alle dieser in den Experimenten eingesetzten Texte ursprünglich als Hyperfiction konzipiert waren. Dobson und Miall (1998) beispielsweise setzen eine ursprünglich für den Druck konzipierte Kurzgeschichte ein, die von den Forschern manipulativ zur Hyperfiction umgestaltet wurde. Douglas (2003) experimentiert mit einer herkömmlichen, gedruckten Kurzgeschichte, die sie mit der Schere in Fragmente teilt, welche sie in einer zufälligen Reihenfolge an die Versuchspersonen verteilt.

können beispielsweise Übersichtskarten sein, in denen schematisch verzeichnet ist, welche Verzweigungen die Narration beschreitet und die verdeutlichen, an welcher Stelle des Rhizoms sich der Leser befindet.⁷³ Auch Prozentzahlen, die anzeigen, wie viel Prozent der Textone bereits gelesen wurden, können zu den Navigationshilfen gezählt werden.⁷⁴ Wenn diese Navigationshilfen jedoch ungenügend sind oder ihren Zweck verfehlen, kommt es zu dem in der Forschung häufig beschriebenen Effekt der Desorientierung (u.a. Dobson und Miall 1998, Douglas 2003, Schneider 2005a), für den sich die Metapher *lost in hyperspace* etabliert hat.

Aunque los elementos por defecto, los enlaces y las rutas identificadas con un nombre puedan aparecer ante el lector en menús de navegación y mapas cognitivos, no existe ninguna convención que dé pistas a los lectores sobre su importancia. Los *vacíos* en el espacio hipertextual nos desconciertan, porque somos lectores habituados a la página impresa. Eso hace que teóricos del hipertexto como George Landow [...] exijan pautas coherentes para la creación de enlaces, de modo que los lectores no se encuentren perdidos en el hiperespacio. (Douglas 2003, S. 162–163)

Helbig (1998) und Pajares Tosca (2004) haben jedoch darauf hingewiesen, dass die Hyperfiction ganz bewusst mit der Desorientierung als ästhetischem Effekt spiele:

[D]ie Vorstellung des „Verirrens“ in einer Hyperfiction [ist] insofern widersprüchlich, als der Reiz dieser Textsorte gerade im gewollten Verzicht auf einen vorgezeichneten Lektürepfad liegt. (Helbig 1998, S. 87)

Dieses Zitat aus der frühen Zeit der Beschäftigung mit Hyperfiction macht deutlich, dass die Wissenschaft sich für die neue Schreibweise einen Leser mit einer starken Neigung dazu vorstellte, sich einem neuartigen Lektüreerlebnissen hinzugeben. Doch wie neuartig darf eine Schreibweise sein, ohne den Leser zu überlasten?

⁷³ Eine solche Übersichtskarte findet sich z.B. in *Gabriella Infinita*: http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mapa.htm, 02.07.14.

⁷⁴ Diese Art der Navigationshilfe findet sich z. B. in *Condiciones Extremas*: <http://www.literatronica.com/src/initium.aspx?lng=HISPANIA>, 01.07.14.

2.2.2.3 Der überlastete Leser

Neben der Desorientierung wird auch das Phänomen der Informationsüberlastung erwähnt, das die hypertextuelle Struktur der Hyperfiction für den Leser mit sich bringe. Dieses Phänomen resultiere aus dem Überangebot an Links und den darin enthaltenen Informationen. So ist Goicoechea (2010, S. 195–196) der Auffassung, dass die Hypertext-Literatur den menschlichen Gedächtnisspeicher eher an seine Grenzen bringe, als dass sie seine Assoziations-Fähigkeiten im positiven Sinne ansprechen und auskosten würde (vgl. Goicoechea 2010, S. 195–196). Überhaupt überfordere die Hypertext-Literatur den Leser,

[...] whose new interpretative tasks appear to be more adequate for a „cyborgic“ ideal reader yet to come than to the malleable memory of the human word processor. (Goicoechea 2010, S. 185).

Douglas (2003) und Pajares Tosca (2004) formulieren, welche Anforderungen die neuen Erzählformen der Digitalen Literatur aufgrund der erwähnten Probleme an ihre Leser stellen. So meint Pajares Tosca beispielsweise, dass es stark von der Absicht des Lesers abhängt, ob ihm die Aufgaben der Navigation, die sich zuweilen zu einer sprunghaften Reise ausgestalte, gefalle. Falls der Leser darauf aus ist, schnell neue Informationen zum weiteren Handlungsverlauf zu erhalten, wird ihm die Navigation durch einige Hypertexte unangenehm aufwendig erscheinen; sucht er hingegen ein neuartiges Lektüreelebnis, wird er die Aufgabe des Navigierens als erfrischend erleben und wird eventuelle Ungereimtheiten nicht als störend empfinden (Pajares Tosca 2004). Douglas (2003) ist der Auffassung, dass der Leser von Hyperfiction die Fähigkeit besitzen müsse, sich den Verästelungen der narrativen Möglichkeiten hinzugeben und sich gleichzeitig aus ihnen zu befreien, um einen Blick für das Ganze der Erzählung zu erhalten. Nach Douglas unterscheiden sich die Leser darin, ob ihnen dies gut gelinge oder nicht. Zur Differenzierung führt sie die Begriffe „lectores *centrífugos*“ und „lectores *centrípetos*“ (Douglas 2003, S. 180) ein. Die zentrifugalen Leser orientierten sich an ihren Erfahrungen aus der Lektüre traditioneller Literatur⁷⁵ und an den literarischen Konventionen, so dass ihnen verzweigende Erzählungen

⁷⁵ „la práctica lectora tradicional“, Douglas 2003, S. 180.

frustrierend oder sinnlos erschienen. Weiter schreibt Douglas, dass die zentripetalen Leser hingegen Geschick darin aufwiesen, ihre Leserrolle angesichts neuer Orientierungsaufgaben in der Erzählung neu zu definieren und die Konzepte von Auflösung und Schluss neu zu bestimmen (vgl. Douglas 2003, S. 180). Die hypertextuelle Erzählung fordere den zentripetalen Leser, der sich physisch in das Spiel der Interaktionen mit dem Text begeben und sich gleichzeitig auf seine eigenen Urteile über die Bedeutung, die Relevanz, die Auflösung und die intertextuellen Verbindungen der Erzählung verlassen (vgl. Douglas 2003, S. 180).

In der vorliegenden Arbeit werden diese Auffassungen von Pajares Tosca und Douglas kritisch gesehen. Sie betonen, dass die Hyperfiction einen bestimmten Lesertyp fordere, der ein neuartiges Lektüreerlebnis schätze: den zentripetalen Leser. Der Vorstellung, dass einige Leser in stärkerem Maße als andere an herausfordernden Texten interessiert sind, kann in der vorliegenden Arbeit zugestimmt werden. Es muss jedoch im selben Atemzug gesagt werden, dass auch diese zentripetalen Leser nach einem befriedigenden Lektüreerleben streben. In den folgenden zwei Absätzen sollen daher Faktoren vorgestellt werden, die in dieser Arbeit als ausschlaggebend dafür angesehen werden, ob ein Leser eine Lektüre als zufriedenstellend erlebt: Kohärenz und Ästhetische Illusion.

2.2.2.3.1 Kohärenz

Neben Ryan (2001) und Suter (2005) führt auch Goicoechea (2010, S. 194) die Überforderung des Lesers von Hyperfiction auf Probleme in der Kohärenzbildung zurück. Dieses Thema steht zentral in den aktuellen Publikationen zur Hyperfiction. Was verbirgt sich hinter dem Begriff *Kohärenz*? Zur Annäherung an dieses viel besprochene und doch nur schwer präzisierbare Konzept (vgl. Tyrkkö 2007, S. 148), wird an dieser Stelle auf Grundlagenwissen aus der Narratologie zurückgegriffen:

Narrative Kohärenz umfasst alle Faktoren, die dazu beitragen, dass ein Erzähltext inhaltlich zusammenhängt und verständlich ist - beginnend mit Ereignissen und Geschehnissen als kleinste Einheiten der Erzählung, über ihre

Verknüpfungen und die räumliche und zeitliche Kontingenz auf der Ebene der Geschichte bis hin zur stimmigen Einbettung der Erzählung in einen kulturellen Verwendungszusammenhang. (Lahn und Meister 2013, S. 286)

Hier wird deutlich, dass Kohärenz ohne die Referenz des Lesers auf einen außerliterarischen Kontext bzw. ohne Bezug zu seinem Weltwissen nicht denkbar ist.⁷⁶ Kohärenz setzt sich zusammen aus zwei Faktoren: der Beschaffenheit des Textes und der Aktivität des Lesers. Die Aktivität des Lesers besteht darin, dass er die Informationen aus dem Text in den Kontext seiner außermedialen Lebenserfahrung setzt. Ein Text ist im alltagssprachlichen Sinne kohärent, sofern es dem Leser gelingt, ihn mittels des gesunden Menschenverstandes („common sense“, Toolan 2011) dahingehend zu verstehen, dass er das folgende Urteil fällen kann: „ ‚everything fits‘, [...] the identified textual parts all contribute to a whole“ (Toolan 2011):

Wenn wir etwa einer Argumentation oder einem Artefakt Kohärenz zuschreiben, dann meinen wir damit im alltagssprachlichen Zusammenhang, dass sie in sich geschlossen und widerspruchsfrei sind und damit zugleich auch einen Sinn ergeben. (Müller und Meister 2009, S. 31)

Die Schwierigkeit einer weiterreichenden Definition von *narrativer* Kohärenz liegt jedoch in ihrer Differenz zu dieser alltagssprachlichen Definition: Toolan (2011) macht darauf aufmerksam, dass der Sonderfall der narrativen Kohärenz nicht dahingehend beschrieben werden kann, dass eine strukturierte Menge an Ereignissen dem gesunden Menschenverstand zufolge zusammenhängt.

[...] narratives often go beyond common sense, that transcending being crucial to their importance and tellability, so that narratological studies of coherence suggest common sense is not a sufficient guide. (Toolan 2011)

Toolan (2011) meint sogar, dass Verstöße gegen den gesunden Menschenverstand in einem narrativen Text gar nicht zu Inkohärenz führen müssten. Vielmehr ist die Frage nach narrativer Kohärenz abhängig von kulturellen Faktoren:

⁷⁶ An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass die Frage nach der Kohärenz oder Verständlichkeit eines Textes eine epochenspezifische und kulturspezifische ist. Die Kohärenz eines literarischen Textes ergibt sich aus der Passung von Produktions- und Rezeptionskontext, bzw. nur dann, wenn dem Leser der Produktionskontext vertraut ist.

[...] norms concerning narrative coherence can vary considerably from one society or culture to the next; these expectations are also dependent on period and genre [...]. (Toolan 2011)

Um Kohärenz herzustellen muss der Leser eines fiktionalen Erzähltextes demnach über mehr Rüstzeug verfügen als bloß über den Text und seinen gesunden Menschenverstand. Toolan (2011) erwähnt im obigen Zitat „norms concerning narrative coherence“. Hinter diesen Normen scheinen sich literarische, poetische und mediale Codes und Konventionen zu verbergen. Demzufolge ist Lektüreerfahrung notwendig, damit es einem Leser gelingt, Kohärenz herzustellen. Es ist wichtig, den folgenden Kontext zu kennen: *Wann* wurde ein Text *zu welchem Zweck* von *wem* und für *wen* geschrieben (vgl. Georgakopoulou und Goutsos 2004, S. 16)? Wie Toolan (2011) bemerkt, liegt jedoch der Reiz von vielen Texten der fiktionalen Erzählliteratur gerade darin, dass sie auf diese Fragen nur ungenügende Antworten geben (vgl. Toolan, 2011) und dass sie in der Präzision ihrer Informationsvergabe variieren: „much of this is dependent on genre and text-type conventions and their cultural and historical variation“ (Toolan, 2011). Der Gedanke, dass die Informationsvergabe in fiktionalen Texten und die daraus hervorgehende Wahrnehmung von Kohärenz kultureller und historischer Variation unterworfen ist, drückt sich auch in dem Begriff der *Doxa* aus:

[...] el relato literario de ficción debe corresponder, tanto a nivel de lo narrado como a nivel de los modos de narración, con lo que es conveniente llamar la *doxa* narrativa (del griego δόξα, “opinión”, “supuesto”, “expectación”), esto es, con lo que, en un momento dado, caracterizado por una cultura particular y el devenir histórico, se considera coherente y plausible con respecto a los seres, estados, acciones, procesos e ideas narrados y/o el modo de su narración en determinadas clases de ficción literaria. (Meyer-Minnemann 2006, S. 53–54)

Hinter der *Doxa* verbirgt sich die Gesamtheit an Merkmalen der Werke fiktionaler Erzählliteratur, die (in einer bestimmten Kultur und zu einem bestimmten Zeitpunkt) dazu führt, dass ein Werk als kohärent und plausibel wahrgenommen wird. Mithilfe des *Doxa*-Konzepts lässt sich das Kohärenz-Problem der Hyperfiction folgendermaßen beschreiben: Die Hyperfiction schreibt gegen die *Doxa* der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur an. Letztere stellt das Objekt dar, an dem der zeitgenössische Leser der Hyperfiction seine Lektüreerfahrung

erworben hat. Er nimmt gewisse Eigenschaften der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur als Kohärenzstiftend wahr, die in der Hyperfiction nicht gegeben sind.

Auch Jukka Tyrkkö (2009) beschäftigt sich mit dem Einfluss von Lektürekonventionen auf die Kohärenzbildung. In einem Artikel zur Kohärenzbildung in Hyperfiction weist er darauf hin, dass die Lektüreerfahrung Einfluss auf die Kohärenzbildung hat:

For experienced readers, the coherence strategies necessary in the negotiation of conventional narratives have become naturalized and thus transparent, but for those unused to such conventions they may in fact hinder understanding and even render texts incomprehensible [...]. At the simplest level, episodicity itself can be experienced as a coherence challenge. The fact that readers do not object to a cognitive frame shift at the transition between chapters is merely the result of our being used to the prevailing narrative convention that such shifts are acceptable and, more importantly, that the connection between the two frames will become coherent later in the story. (Tyrkkö 2009, S. 8)

Das bedeutet, dass der Hypertext-Leser darauf eingestellt sein muss, dass er mehrere Frames bereithalten muss, um neue Skriptone kohärent einzuordnen. Das Problem der Kohärenzbildung in Hyperfiction könnte demzufolge mit dem Grad an Vertrautheit mit der neuen Schreibweise zusammenhängen und mit dem Maß der Bereitschaft seitens des Lesers, sich auf die Konventionen der Hyperfiction – zum Beispiel die Auswahl an alternativen Lektürepfaden und dem Aufrechterhalten von mehreren *frames* – einzulassen. Diese Bereitschaft des Lesers setzt ein gewisses Maß an Bewusstsein für diese Schreibweise voraus. Somit benötigt der Leser von Hyperfiction nicht bloß allgemeine Lektüreerfahrung, sondern Erfahrung mit eben dieser Schreibweise, um Kohärenz herzustellen.

Mit Tyrkkös Hinweis darauf, dass der Leser von Hyperfiction stets mehrere Frames aufrecht erhalten muss, um Kohärenz herzustellen, wird das Gebiet der kognitionspsychologisch geprägten Ansätze der Kohärenzbildung betreten. Hier wird Bezug auf die mentale Aktivität des Lesers genommen. Der kognitivistische Ansatz geht davon aus, dass der Leser eine *Storyworld* (Ryan 1991, Herman 2011) bzw. ein mentales Modell erstellt, in dem die gesamte in der Narration

beschriebene Situation mit ihren Ereignissen und Figuren in ihrer dynamischen Entwicklung repräsentiert ist (vgl. Toolan 2011):

Storyworlds [...] can be defined as the class of discourse models used for understanding narratively organised discourse in particular. In this sense, narrative comprehension requires reconstructing storyworlds on the basis of textual cues and the inferences that they make possible. (Herman 2005c, S. 569)

Wenn die Erstellung eines mentalen Modells misslinge, zum Beispiel durch Unklarheiten, Unzuverlässigkeit, Inkonsistenz oder Widersprüche, so unterminiere dies die Kohärenz (Toolan 2011).

Genau dies ist nach Goicoechea (2010) ein Problem beim Lesen von Hyperfiction. Ihrer Auffassung zufolge wird der Leser von Hyperfiction durch unterschiedliche Faktoren daran gehindert, eine mentale Repräsentation des Gelesenen aufzubauen. Hierzu trage das Überangebot an Informationen bei (sie bezieht sich hiermit auf die Menge an zu wählenden Textonen), das dem Leser nicht gestattet, sich eine symbolische Repräsentation des Gelesenen zu bilden: Es gelinge dem Leser nicht, alle Textfragmente in ein kohärentes Ganzes zu integrieren (vgl. Goicoechea 2010, S. 194).⁷⁷

Marie-Laure Ryan (2001) und Klaudia Seibel (2002) machen ebenfalls auf das Problem der Kohärenz in Hyperfiction aufmerksam, indem sie sich auf den Begriff der *Narrativität* beziehen:

Im Zusammenhang mit der Diskussion von Narrativität von Hyperfiktiven rückt die Frage in den Vordergrund, wie über die *link*-Struktur noch eine Kohärenz erzeugt werden kann, die die sinnstiftende Basisfunktion des Narrativen zu erfüllen vermag [...]. (Seibel 2002, S. 230)

Der Terminus *Narrativity* wird definiert als „the quality of being narrative, the set of properties characterizing narratives and distinguishing them from non-narratives“ (Herman 2005a, S. 387). Lahn und Meister weisen darauf hin, dass die Bezeichnung eines Textes als narrativ von kulturellen und epochalen Konventionen abhängt (Lahn und Meister 2013, S. 287). Die Eigenschaften, die

⁷⁷ Nach Goicoechea (2010) behindert auch die Tatsache, dass der Leser einen einzigartigen Lesepfad beschreite und somit sein Leseerlebnis nicht mit anderen Lesern teilen könne, den Aufbau einer mentalen Repräsentation des Gelesenen.

Texte narrativ machen, können demzufolge nicht allgemeingültig definiert werden. Insofern zeigt sich eine bedauernde Parallele zwischen dem Terminus der Narrativität und der Kohärenz: Keiner der beiden kann von der Narratologie endgültig definiert werden. Insofern hilft auch ihre Kopplung nicht weiter, um den Kohärenzinduzierenden Merkmalen eines Textes näher zu kommen.

In Ermangelung einer überzeitgültigen Definition von narrativer Kohärenz soll in dieser Arbeit der Umweg über die in der Sekundärliteratur beschriebenen Probleme in der Kohärenzbildung in Hyperfictions gegangen werden, um die kohärenzinduzierende Merkmale der Hyperfiction zu identifizieren. So kann Aufschluss darüber gewonnen werden, welches die größte Herausforderung für die Kohärenzbildung in Hyperfictions darstellt:

Because hypertextual narrative fragments are predominantly presented out of chronological or even direct causal sequence, and because frame⁷⁸ switches are considerably more frequent than in most genres of fiction, issues of contextual boundedness are less transparent and global coherence challenges are therefore more frequent. (Tyrkkö 2009, S. 9–10)

Für Tyrkkö besteht die Herausforderung darin, dass die Textone außerhalb eines einordnenden Kontextes stehen.

Hyperfictions, for their part, frequently challenge coherence by presenting spatio-temporally diverse narrative fragments without a clearly established sense of chronology or causal chain [...]. (Tyrkkö 2009, S. 9)

Demnach besteht für Tyrkkö das Problem der Kohärenzbildung darin, dass die Textone nicht in einer chronologischen oder kausalen Folge zueinander angeordnet seien. Der Leser strebe jedoch nach Chronologie und Kausalität („We construct coherent narratives out of our readings.“, Tyrkkö 2009, S. 20).

Zu diesem Gedanken passt Ryans Auffassung, dass die Möglichkeit eines kohärenten Lektüreerlebnisses (im Sinne des Erlebens von Kausalität und Chronologie) davon abhängt, wie umfangreich die Wahlmöglichkeiten des Lesers innerhalb der hypertextuellen Struktur der Hyperfiction sind:

⁷⁸ Der Terminus „frame“ wird synonym mit dem Begriff des *Schema* verwendet: “knowledge representations of relatively static objects and relations, in contrast with the representations of dynamic (or temporal) processes known as scripts” (Herman 2005b, S. 513).

[...] it is by controlling the general path of the reader, maintaining a steady forward progression, limiting decision points, or neutralizing the strategic consequences of decisions that interactive texts can guarantee narrative coherence. (Ryan 2001, S. 257)

Nach Ryan (2001) garantiert ein Text nur dann narrative Kohärenz, wenn die Entscheidungen des Lesers möglichst stark eingegrenzt werden bzw. sein Entscheidungsspielraum möglichst gering bleibt. Ryan führt daher eine Typologie von Hypertext-Strukturen auf, bei denen mit ansteigender Menge an Verknüpfungsoptionen ein geringerer Grad an narrativer Kohärenz gewährleistet ist (Näheres hierzu im Abschnitt 3.3).

Diese Typologie Ryans (2001) stellt ein konkretes Instrumentarium dar, mit dem untersucht werden kann, wie stark die hypertextuelle Struktur einer Hyperfiction die Kohärenzbildung fördert. Zudem soll in dieser Arbeit auf die Textlinguistik zurückgegriffen werden, um zu beschreiben, wie Kohärenzbildung (im Sinne der Herstellung von Chronologie und Kausalität) seitens des Lesers ermöglicht wird. Innerhalb der Textlinguistik werden grammatische (bzw. syntaktische Relationen) und thematische Voraussetzungen (z.B. nach dem Thema-Rhema-Konzept) für Kohärenz unterschieden (Brinker 2010).

Unter den grammatischen Bedingungen der Textkohärenz werden die Verfahren der Wiederaufnahme auf der Ebene der Syntax verstanden.⁷⁹ Brinker (2010) gibt jedoch zu bedenken, dass es sich bei den grammatischen Bedingungen der Textkohärenz weder um notwendige noch hinreichende Voraussetzungen dafür

⁷⁹Hier wird zwischen der expliziten und impliziten Wiederaufnahme unterschieden. Unter der expliziten Wiederaufnahme wird die „Referenzidentität (Bezeichnungsgleichheit) bestimmter sprachlicher Ausdrücke in aufeinander folgenden Sätzen eines Textes“ verstanden (Brinker 2010, S. 26). Hier werden sowohl Pronomina erfasst (z.B. „**Die Frau** setzte sich. **Sie** bestellte einen Kaffee“) als auch Beziehungen der Bedeutungsgleichheit zwischen Substantiven (z.B. „**Dem Lehrer** wird Versagen vorgeworfen. **Der Pädagoge** hatte den Lehrplan komplett missachtet“). Bei der impliziten Wiederaufnahme besteht keine Referenzidentität zwischen zwei Ausdrücken, sondern „bestimmte Beziehungen, von denen die Teil-von- oder Enthaltenseinsrelation die wichtigste ist“(Brinker 2010, S. 33). Diese Bedeutungsbeziehungen werden unter dem Begriff der „semantischen Kontiguität“ (Brinker 2010, S. 34) zusammengefasst. Diese Kontiguitätsverhältnisse können logischer Natur sein (z.B. auf **dem Hinweg** war es sonnig gewesen. Während **des Rückweges** setzte ein Gewitter ein.), ontologischer Natur („**Das Fohlen** sprang über die Wiese. **Die Mutterstute** graste friedlich.“) oder kultureller Natur („**Das Buch** lag im Sand. **Die Seiten** flatterten im Wind.“), (vgl. Brinker 2010, S. 34).

handelt, dass eine Folge von Sätzen kohärent ist. Im Bezug auf die grammatische Wiederaufnahme sagt er:

Das Prinzip der Wiederaufnahme in seinen verschiedenen Formen stellt nicht das einzige Mittel der Satzverknüpfung dar, das für die Textkohärenz relevant ist. Grammatische Verknüpfungssignale können für das Textverstehen sogar weitgehend entbehrlich sein, wenn der Rezipient über ein ausreichendes thematisches und kontextuelles Hintergrundwissen verfügt. Das Kohärenzproblem ist somit nicht auf die grammatischen Verknüpfungsverfahren zu reduzieren. Die Herstellung von Textkohärenz ist letztlich ein kognitiver Prozess. (Brinker 2010, S. 40)

Daher liegt bei der Untersuchung der Kohärenz in Hyperfiction in der vorliegenden Arbeit der Fokus auf den thematischen Bedingungen der Textkohärenz. Neben der obig zitierten Einschätzung Brinkers, dass die syntaktische Wiederaufnahme nicht notwendig oder hinreichend für die Herstellung von Textkohärenz sei, gibt auch die Sekundärliteratur über die Hyperfiction Anlass, die syntaktischen Bedingungen für Kohärenz in der vorliegenden Arbeit zu vernachlässigen: Die grammatischen Voraussetzungen für Kohärenz werden in der Hyperfiction einhellig als gegeben angesehen (Goicoechea 2010, S. 194, Ryan 2001, Suter 2005 und Tyrkkö 2009). Die hier zitierte Sekundärliteratur deutet vielmehr auf Probleme bei den inhaltlich-thematischen Voraussetzungen für Kohärenz hin.

Für Brinker (2010) ist „[d]as Merkmal der Kohärenz (im inhaltlichen Sinn)“ eine Bedingung dafür, dass eine alltagssprachliche Äußerung überhaupt als Text zu klassifizieren ist:

[...] in der Alltagssprache [ist] eine Satzfolge nur dann als Text [zu bezeichnen], wenn sie in inhaltlich-thematischer Hinsicht als zusammenhängend, als kohärent interpretiert werden kann. Das Merkmal der Kohärenz (im inhaltlichen Sinn) muss somit als grundlegend für den alltagssprachlichen Textbegriff gelten. (Brinker 2010, S. 12)

Was führt dazu, dass ein Text in inhaltlich-thematischer Sicht als zusammenhängend interpretiert wird? Laut Brinker spielt hier das Prinzip der thematischen Wiederaufnahme eine wichtige Rolle (Brinker 2010, S. 42). Auch Toolan (2011) hebt unter anderem dieses Prinzip als grundlegend für die Textlinguistik hervor:

For TL, it is often convenient to identify particular main subtypes of coherence as well as topic-maintenance and –furtherance. Because of general expectations of unity, continuity and perseveration in story topic, coherent narrative seems to involve a healthy amount of repetition and near repetition (repetition with alteration), including forms of lexical repetition and semantic recurrence. (Toolan 2011)

In dieser Arbeit wird davon ausgegangen, dass die Kohärenz in Hyperfiction vor allem im Übergang von einem Texton zum nächsten bedroht ist, sofern das Prinzip der Wiederaufnahme nicht eingehalten wird.

Laut Brinker ist es möglich über die ständige Wiederaufnahme eines bestimmten Referenzträgers den Rückschluss ziehen, dass es sich bei diesem Referenzträger um den Textgegenstand handelt. Um von dem so herausgearbeiteten Textgegenstand zum „übergeordneten Begriff des Textthemas“ (Brinker 2010, S. 44) zu kommen, führt Brinker unter anderem das Thema-Rhema-Konzept an (Brinker 2010, S. 44 ff.). Unter den Begriffen Thema und Rhema wird die Funktion von thematisch aufeinander bezogenen Satzteilen verstanden. Ein Satzteil wird als alte Information (Thema) aufgefasst, das andere als neue Information (Rhema). Auch wenn in dieser Arbeit mit Brinker (2010) die Nachteile des Thema-Rhema-Konzepts gesehen werden,⁸⁰ hilft das Konzept zu verstehen, welche Probleme in der Sekundärliteratur über die Hyperfiction im Bezug auf die Kohärenzbildung benannt werden: Die Kombination von Thema und Rhema werden in der vorliegenden Arbeit mit Brinker als eine Relation der Wiederaufnahme verstanden (Brinker 2010, S. 46)⁸¹. Die Abfolge mehrerer Sätze, die in Thema und Rhema gegliedert werden können, konstituiert den Text, in dem sich ein bestimmtes Thema durch eine Kaskade an Thema-Rhema-Sequenzen entfaltet (vgl. Brinker 2010, S. 44). Brinker benennt dieses Prinzip unter Rückgriff auf F. Daneš (1970, zitiert nach Brinker 2010, S. 44) als *thematische Progression*.

⁸⁰ Brinker problematisiert die Einteilung der Satzteile in Thema und Rhema, indem er darauf hinweist, dass „es an zureichenden Verfahren mangelt, sie intersubjektiv überprüfbar zu machen“ (Brinker 2010, S. 45).

⁸¹ „Die Analyse der Thema-Rhema-Gliederung führt kaum über das hinaus, was nicht auch durch eine Beschreibung nach dem Prinzip der Wiederaufnahme verfasst wird“ (Brinker 2010, S. 46).

In der Sekundärliteratur zur Hyperfiction wird das Problem beschrieben, dass ein Leser auf der Schwelle zwischen zwei Textonen beispielsweise unvermittelt in eine neue örtliche oder zeitliche Umgebung versetzt wird, ihm gänzlich neue Figuren begegnen oder widersprüchliche Ereignisse kombiniert werden (Suter 2000, Ryan 2001, Goicoechea 2010). Dies kann mittels des Thema-Rhema-Konzepts dahingehend beschrieben werden, dass der Inhalt aus dem neuen Texton nicht als Rhema des Inhalts aus dem alten Texton identifiziert wird. Somit kommt es nicht zur Wahrnehmung von thematischer Progression.

Auch wird beschrieben, dass die Kohärenz in Hyperfiction bedroht sei, sofern es dem Leser aufgrund des *Ankers* eines Links nicht gelingt, voranzusehen, welches *Ziel* die Verknüpfung hat.⁸² Der Anker könnte unter Bezugnahme auf die Textlinguistik als *Thema*, das Ziel als *Rhema* begriffen werden. Die Erwartung des Lesers ist, dass das Thema über den Anker vorhergesagt werden kann. Sofern es dem Leser nicht gelingt, eine Wiederaufnahme-Relation auszumachen, führt dies zu Inkohärenz (Wirth 2004, Tyrkkö 2007, Tyrkkö 2009). Nach der Textlinguistik könnte somit als Grund für Inkohärenz das Fehlen von thematischer Progression genannt werden.

Auch Tyrkkö (2007) bezieht sich auf Relationen der Wiederaufnahme, um zu beschreiben, dass eine Hyperfiction nicht per definitionem inkohärent sein muss, sofern sie genügend lexikalische Kohäsion zwischen den verlinkten Textonen aufweist. Wie Hadumod Bußmann (1990, S. 390) erläutert, wird Kohäsion unter anderem durch die „Wiederaufnahme‘ von Textelementen“ hergestellt. Tyrkkö (2007, S. 157) meint, dass „immediate lexical cohesion between link and subsequent fragment“ von zentraler Bedeutung bei der Kohärenzbildung von Hyperfiction sei.

[...] we can discard the idea that hypertexts are inherently prone to incoherence. Rather, it appears that hypertexts promote a somewhat altered view of coherence itself. [...] it seems that hypertextual coherence is more strongly cued by immediate lexical cohesion between link and subsequent fragment than might be conjectured on the basis of conventional coherence

⁸² Unter dem *Anker* eines Links wird das anzuklickende Wort bzw. Icon verstanden und unter dem *Ziel* eines Links das Texton, zu dem der Link die Verknüpfung darstellt.

models. If sufficient lexical cohesiveness is established, readers are likely to treat discourse topical and cognitive frame discontinuities as irrelevant or even to accept them as interesting rather than find them disruptive. (Tyrkkö 2007, S. 157)

Tyrkkös Auffassung, dass Diskontinuitäten von den Lesern als interessant empfunden würden, bedarf im Verlauf dieser Arbeit noch einer Überprüfung. Es scheint, als würde er dem Leser eine große Bereitschaft unterstellen, sich metaliterarischen Fragen zu stellen:

Instead of asking ‚why isn’t this text coherent?‘, the hypertextual reader is more likely to ask ‚how could this be coherent?‘ (Tyrkkö 2007, S. 158)

Dies erfordert einen Leser, der sich dem Text mit akademischem Anspruch nähert. Insofern liefert Tyrkkö (2007) – ohne dies zu beabsichtigen – Anhaltspunkte für die Vermutung, dass die Hypertext-Literatur aufgrund ihrer hohen Ansprüche bezüglich der Kohärenzbildung außerhalb der Academia kaum Leser akquirieren kann.

Gleichwohl soll Tyrkkö (2007, 2009) und dem textlinguistischen Modell folgend in der vorliegenden Untersuchung das Augenmerk darauf liegen, inwiefern in den zu untersuchenden Hyperfictions das Prinzip der Wiederaufnahme zwischen den Textonen in ausreichendem Maße berücksichtigt ist und beim Leser zur Wahrnehmung von Kausalität und Chronologie führt.

2.2.2.3.2 Aktivität, Immersion und Ästhetische Illusion

Aus dem oben geschilderten Zusammenhang zwischen einem hohen Maß an Verknüpfungsoptionen und einer geringen Kohärenz leiten Ryan (2001) und Seibel (2002) Folgendes ab: Der Widerspruch zwischen ‚Interaktivität‘ und Kohärenz stellt ein Hindernis für die Wahrnehmung von Narrativität und für ein befriedigendes Lektüreerlebnis dar, da die Immersions-Erfahrung durch ‚Interaktivität‘ beeinträchtigt wird.

Immersion ist ein metaphorischer Ausdruck, der „any state of absorption in some action, condition or interest“ (Schaeffer und Vultur 2005, S. 238) bezeichnet. Er hat seinen Ursprung in dem Sinneseindruck, ganz von Wasser umgeben zu sein (vgl. Murray 1997, S. 98):

the sensation of being surrounded by a completely other reality [...] that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. (Murray 1997)

Immersion wird als angenehmer Zustand beschrieben („The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself“, Murray 1997, S. 98), und insbesondere in der Diskussion um multimediale Kunstwerke als wichtiger Effekt auf den Leser erwähnt. Im narratologischen Sinne versteht man unter *Immersion* einen simulativen Prozess, im Zuge dessen der Leser eine mentale Repräsentation des Erzählten aufbaut. Hier wird übrigens deutlich, dass die Kohärenz, sofern sie als Resultat des geglückten Aufbaus einer mentalen Repräsentation des Erzählten verstanden wird, eine Voraussetzung von *Immersion* ist. Die kohärente mentale Repräsentation stellt einen virtuellen Erfahrungsraum für den Leser dar (vgl. Schaeffer und Vultur 2005, S. 238). Auf diese Weise gelingt ein intensives ‚Eintauchen‘ in die erzählte Welt:

[...] immersion implies being absorbed in the mentally represented content in such a way as to treat it - up to a point - as if it were the actual object or situation, the process of immersion has often been related to illusion, most famously by Plato. He particularly emphasised the ‘getting carried away’ phenomenon which is constitutive of immersive experiences induced by mimetic devices [...]. (Schaeffer und Vultur 2005, S. 238)

Platons Vorbild folgend bringt auch Werner Wolf (1993, 2011) den Immersionsbegriff mit dem Konzept der (Ästhetischen) Illusion in Zusammenhang (hierzu mehr am Ende dieses Abschnittes). Seiner Auffassung nach ist der Begriff der Ästhetischen Illusion demjenigen der *Immersion* überlegen. Das führt er vor allem auf den folgenden Nachteil des Immersions-Begriffes zurück:

Immersion [...] can be suspended or undermined at any given moment by the actualization of the latent consciousness of representationality. (Wolf 2011)

Wolf meint, dass das Gefühl des Eintauchens in eine fiktionale Welt in jenem Moment verschwindet, wo dem Leser die Künstlichkeit der Darstellung bewusst wird, die jedem Artefakt inhärent ist. Für Ryan (2001) stellt dies gerade im Bezug auf die *Hyperfiction* ein zentrales Problem dar. Das Füllen von Entscheidungen in der Lektüre von *Hyperfiction* erfordert es ständig, dass der Leser zu der in der *Diegese* erzeugten Welt wieder auf Distanz geht:

Every time the reader is called upon to make a decision, he must detach himself from the narrative “here and now” and adopt a point of view from which he can contemplate several alternatives. (Ryan 2001, S. 262)

Diese Distanzierung von der Storyworld führt für Ryan dazu, dass die Immersion gebrochen werde. Zudem führe die mosaikartige Struktur des Hypertexts dazu, dass die einzelnen Textene zu kurz seien, um Immersion zu gewährleisten: „the lexias are rarely long enough to let an atmosphere sink in“ (Ryan 2001, S. 262).

Ryans skeptische Auffassung bezüglich der Vereinigung von Immersion und ‚Interaktivität‘ widerspricht Murrays Vorstellung, dass Immersion und ‚Interaktivität‘ einander bestärken: „the more realized the immersive environment, the more active we want to be within it“ (Murray 1997, S. 126). Laut Murray sucht der Leser von interaktiver Literatur maximale Bewegungsfreiheit:

We want an open road with wide latitude to explore and more than one way to get somewhere. We want the “pullulating” web that Borges described, constantly bifurcating, with every branch deeply explorable. (Murray 1997, S. 132)

Ryans Auffassung (2001) ist eine grundlegend andere. Sie sieht durch die Bewegungsfreiheit des Lesers eine der Grundvoraussetzungen von Immersion, die Kohärenz, in Gefahr:

[...] it is by controlling the general path of the reader, maintaining a steady forward progression, limiting decision points, or neutralizing the strategic consequences of decisions that interactive texts can guarantee narrative coherence. (Ryan 2001, S. 256–257)

Auch sofern es in einer Hyperfiction um das Aufdecken eines Rätsels geht, kann die narrative Kohärenz untermauern: Ryan führt an, dass in der “mystery-story structure” (2001, S. 253) die ‚Interaktivität‘ in den Dienst der Erzählung gestellt werde. In diesem Konstruktionsmuster ist die Geschichte der Narration vorgegeben und wird durch den navigierenden Leser rekonstruiert.

Among the architectures described above, the only one that places interactivity in the service of narrative desire is the mystery-story structure, because the reader’s actions discover, rather than create, the object of this desire, and because the story to be investigated is itself unilinear, determinate, and external to the interactive machinery (Ryan 2001, S. 259).

Der navigierende Leser fühlt sich durch das sukzessive Aufdecken des Geschehens in die Storyworld hineingezogen. Ryan betont jedoch, dass dieses Geschehen invariabel sei. Somit ist der Leser nicht an der Gestaltung des Geschehens beteiligt. Das unterscheidet ihn vom Spieler einer Vielzahl von Computerspielen, die nach dem Strukturmuster der *Quest* gestaltet sind. Im Bezug auf Computerspiele wird die *Quest* verstanden als ein

[...] archetypisches Strukturelement einer Vielzahl von Computerspielen, in denen nicht das durch Gegner oder Hindernisse erschwerte Durchqueren eines Raumes oder Gebietes das Spielziel ist, sondern das am Vorbild der Queste mittelalterlicher Literatur orientierte Erfüllen von Aufgaben. (Backe 2008, S. 444)⁸³

Dem Leser einer Hyperfiction mit „mystery-story structure“ obliegt lediglich das Explorieren des Geschehens, nicht das Erfüllen von Aufgaben.

Trotz der hier aufgeführten Umstände, unter denen ‚Interaktivität‘ mit Immersions-Erfahrung einhergeht, zieht Ryan (2001) die Schlussfolgerung, dass die hypertextuelle Struktur der Hyperfiction einen Widerspruch mit der Erfahrung von Immersion unweigerlich bedinge:

[...] the aesthetic ambition of hypertext is an awareness of the plurality of worlds contained in the system. Since this plurality can be contemplated only from a point of view external to any of these worlds, the proper appreciation of the multidimensionality of hypertext is incompatible with recentering and imaginative membership in a fictional reality. (Ryan 2001, S. 264)

In einem späteren Text (Ryan 2003) kommt sie auf den hier zitierten Blickwinkel, der von außerhalb auf die fiktive Welt gerichtet ist, zurück. Für Ryan (Ryan 2003) ist eine Voraussetzung für ein hohes Maß an Immersions-Erfahrung, die Medientransparenz („transparencia del medio“, Ryan 2003, S. 112). Hiermit meint sie die Tatsache, dass der Leser keine Aufmerksamkeit auf das vermittelnde Medium verwendet, sich also während der Immersions-Erfahrung des vermittelnden Mediums nicht bewusst ist:

⁸³ Hans-Joachim Backe (2008) stellt einen Bezug zum literaturwissenschaftlichen Begriff der *Quest* her. Diesen definiert Dieter Schulz (1981) wie folgt: „Die Quest ist eines der ältesten und beständigsten Strukturmuster, das sich von den frühesten überlieferten Mythen bis in die jüngste Literatur verfolgen läßt [...] Auf eine einfache Formel gebracht, kann man die Quest als zielgerichtete Reise, als ‚Suchwanderung‘ definieren. Nun sind Suche und Reise, die Grundelemente der Quest, oft als fundamentale menschliche Eigenschaften oder Tätigkeiten bezeichnet worden“ (Schulz 1981, S. 6).

El "efecto de realidad virtual" exige la negación de la función de los signos (dígitos, píxeles y códigos binarios) para producir lo que el usuario experimenta como una presencia no mediada. (Ryan 2003, S. 109)

Während der Aktivität, die das Navigieren durch den Text mit sich bringt, muss sich der Leser jedoch ständig dessen Vermitteltheit bewusst sein, da er innerhalb der Materialität des Textes Manipulationen vornimmt (im Falle der Hyperfiction klickt er auf einen Link, der in der Regel mit einem Schriftzug versehen ist). So wird er sich durch seine aktive Beschäftigung mit den Wörtern dessen bewusst, dass die erzählte Welt eine erfundene, virtuelle Welt ist, die außerhalb der semiotischen Welt nicht existiert.

[...] la inmersión dirige su atención, a través de los signos, al mundo de referencia, mientras que la interacción explota la materialidad del medio. [...] no podemos ver los mundos y los signos al mismo tiempo. Los lectores y espectadores han de situarse más allá de los signos para presenciar la aparición de una realidad tridimensional semejante a la vida. (Ryan 2003, S. 117)

Hier bringt Ryan zum Ausdruck, dass Immersion zustande kommt, wenn der Leser seine Aufmerksamkeit auf die Welt richtet, auf die der Text verweist („mundo de referencia“). Während des Immersionserlebens wird der Leser sich ganz in diese Welt hineinversetzt fühlen. Die Interaktion hingegen findet auf der Ebene des Textes bzw. der Zeichen statt. Diese Inkompatibilität ist treffend versinnbildlicht in dem Satz „no podemos ver los mundos y los signos al mismo tiempo“ (Ryan 2003, S. 117).

In diesem Sinne wiederholt Ryan (2003) ihre Ansicht aus Ryan (2001), dass es dem Leser durch die Aufgabe, permanent Entscheidungen bezüglich des Lektürepfades zu treffen, erschwert wird, eine Immersions-Erfahrung zu erleben. Neu ist nun, dass sie explizit darauf hinweist, dass sich diesbezüglich je nach verwendetem Medium (Schrift, Bild, Animation) ein Unterschied beobachten lässt: In nicht hyperfiktionalen multimedialen Kunstwerken, wie z. B. gewissen Computerspielen, seien Immersions-Erfahrungen leichter zu erreichen. In diesem Zusammenhang wird Ryans Begriff der *telepresencia* bzw. *Telepräsenz* relevant (Ryan 2003). Die Telepräsenz ist für sie das Maß, in dem der Leser sich mehr innerhalb der virtuellen als innerhalb der realen Welt wähnt. Die Telepräsenz

hänge davon ab, über wie viele und über welche Sinne die erzählte Welt wahrgenommen werde. Insbesondere die Einbeziehung der visuellen Wahrnehmung, des haptischen und des Tastsinns führe zu einem großen Maß an Immersionserfahrung (vgl. Ryan 2003, S. 108–109).

Da sich in der Hyperfiction – so wie sie mir als Untersuchungsgegenstand vorliegt – jedoch nur der Weg über die visuelle und über die akustische Modalität anbietet, ist die Telepräsenz nicht dazu geeignet, die Immersionserfahrung zu verstärken.⁸⁴ Für die Hyperfiction als literarische Schreibweise bietet sich – wie eingangs bereits erwähnt – vielmehr das Konzept der Ästhetischen Illusion (Wolf 1993, 2011) an, um die Immersionserfahrung in Hyperfictions zu beschreiben, ohne dass sie am Bewusstsein des Vermitteltseins scheitern müsste. Der Vorteil des Illusions-Konzeptes gegenüber dem Immersions-Konzept besteht darin, dass es dieses Bewusstsein für die Dargestelltheit des Dargebotenen beinhaltet:

Aesthetic illusion consists primarily of a feeling, with variable intensity, of being imaginatively and emotionally immersed in a represented world and of experiencing this world in a way similar (but not identical) to real life. At the same time, however, this impression of immersion is counterbalanced by a latent rational distance resulting from a culturally acquired awareness of the difference between representation and reality. (Wolf 2011)

Wolfs Grundgedanke der Ästhetischen Illusion ist, dass die aus einem künstlerischen Artefakt hervorgehende Immersionserfahrung das Bewusstsein für den Unterschied zwischen der dargebotenen Welt und der Realität voraussetzt.

[Ästhetische Illusion ist] der Schein des Erlebens *einer*, nicht *der* Wirklichkeit und appelliert mehr an die Vorstellungskraft als an das Urteilsvermögen. (Wolf 1993)

⁸⁴ Auch die folgende Definition der Telepräsenz von Oliver Grau (2001) zeigt, dass dieses Konzept auf die Hyperfiction nicht zu übertragen ist. Grau bezieht die Telepräsenz auf gleichzeitige Erfahrungen innerhalb dreier unterschiedlicher Räume: „*Telepräsenz* ermöglicht dem Betrachter zeitgleich Erfahrungen in drei verschiedenen Räumen: (a) im durch Raum und Zeit angestammten und durch die Einmaligkeit des eigenen Körpers determinierten, (b) per *Tele-Perzeption* im virtuellen, simulierten Bildraum, der eine fiktionale oder reale entfernte Bildsphäre abbildet [...] und (c) per *Teleaktion* an dem Ort, an dem sich das Datenwerk oder gar ein Roboter befindet, den man mit seinen Bewegungen steuern, respektive durch dessen Sensorium man sich zu orientieren vermag“ (Grau 2001, S. 180). Zumindest dieser letzte Aspekt der „*Teleaktion*“ lässt sich in der Rezeption von Hyperfiction nicht beobachten.

Damit geht auch das Bewusstsein für die Dargestelltheit bzw. Vermitteltheit der fiktionalen Welt in diesem Konzept auf.⁸⁵ Für Wolf (2011) stellt die Ästhetische Illusion ein bipolares Konzept dar. Das Erleben ist angesiedelt auf einer Skala zwischen den zwei Polen der totalen Immersion (die einer Täuschung gleichkommt) und der absoluten Distanz (die einer rein rationalen Betrachtung des Dargestellten entspricht). Totale Immersion ohne Distanz käme einer Wahrnehmungstäuschung gleich, absolute Distanz ohne Immersion hingegen wäre mit einer rein rationalen Analyse einer Darstellung gleichzusetzen. Ästhetische Illusion kommt dann zustande, wenn das Erleben des Rezipienten näher am Pol der totalen Immersion lokalisiert ist als am Pol der absoluten Distanz:

Einem *zentralen* Moment der Illusion steht bei gelingender ästhetischer Illusion eine nur *untergeordnete* – freilich unverzichtbare – Distanz gegenüber. (Wolf 1993, S. 44)

Um den Vorzug des Konzeptes der Ästhetischen Illusion gegenüber dem Konzept der Immersion zu verdeutlichen, soll Ryans Einwand herangezogen werden, nach dem die Immersionserfahrung durch die Lektüreentscheidungen des Lesers unterminiert werde (vgl. 2001, S. 262). Im Moment der Lektüreentscheidung verschiebt sich die Positionierung des Lektürevorganges auf der Skala zwischen totaler Immersion und absoluter Distanz: Der Lektürevorgang ist nun näher in Richtung der absoluten Distanz zu verorten. Sofern die Immersionserfahrung, die durch andere, noch zu definierende Merkmale des Textes erzeugt wird, schwerer wiegt als das distanzauslösende Moment der Lektüreentscheidung, so bleibt die vorrangig immersive Qualität des Textes trotz des distanzauslösenden Moments erhalten.

⁸⁵ Ohne das Konzept der Ästhetischen Illusion zu erwähnen, bringen auch Gröne, Kulesa und Reiser (2009) den Gedanken zum Ausdruck, dass beim ‚Eintauchen‘ in das Dargestellte immer das Bewusstsein der Vermitteltheit mitschwingt: „Auch wenn es uns bei der Lektüre eines fesselnd geschriebenen Romans oder bei der Betrachtung eines detailrealistischen Films so vorkommen mag, als ob wir dem Dargestellten *unmittelbar* begegnen, mitunter gleichsam darin ‚eintauchen‘ könnten – worin nach wie vor einer der Hauptreize der Rezeption gerade von Literatur und Film liegt –, so bleibt es ein unhintergebares Faktum, dass zwischen uns und diesen Inhalten ein Medium steht und stehen muss: ‚Unmittelbar‘ dringt nichts in unsere Psyche ein (lassen wir religiöse oder parapsychologische Erlebnisse einmal beiseite), und das dazwischen liegende Medium ist nie völlig transparent“ (Gröne et al. 2009).

Welches sind die distanzauslösenden, welches die illusionsinduzierenden (bzw. immersiven)⁸⁶ Merkmale der Hyperfiction? Im Zuge dessen, dass Ryan (2001) die Lektüreentscheidungen, die Multidimensionalität und die fehlende Medientransparenz in Hyperfiction als Immersionsgefährdend bewertet, könnten diese im Konzept der Ästhetischen Illusion als distanzauslösend aufgefasst werden.

Was die illusionsinduzierenden Merkmale betrifft, so macht Wolf (2011) einen Vorschlag, dessen Übertragbarkeit auf die Hyperfiction noch überprüft werden muss. Er beschreibt die illusionsinduzierenden Prinzipien aus dem realistischen Roman des 19. Jahrhundert, den er als höchst immersiv kennzeichnet.⁸⁷ Diese Prinzipien lassen sich zum einen auf der Ebene der Geschichte ausmachen: Die erzählten Welten sind ausgedehnt, komplex und konsistent. Sie weisen eine Nähe zu der Lebenswelt des zeitgenössischen Lesers auf. Aufgrund der Tatsache, dass die Wahrnehmung des Lesers durch dessen emotionales Interesse gesteuert werde, sei zudem die Verwendung gewisser Motive („e.g. sex and crime and otherwise sensationalist representations“, Wolf 2011) illusionsinduzierender als andere Themen. Bei diesen von Wolf (2011) erwähnten Motiven handelt es sich um Faktoren, die mit dem Konzept der *Tellability* in Zusammenhang gebracht werden können. *Tellability* bezeichnet „a quality that makes stories inherently worth telling, independently of their textualisation“ (Ryan 2005). Ryan erwähnt eine französische Anleitung zum Schreiben eines Bestsellers, der folgende Inhalte empfiehlt:

[...] religion, sex, aristocracy, and mystery. According to this formula – which of course should be taken tongue in cheek -, the ultimate tellability is achieved in the story: ‘My God, said the Duchess, I am pregnant. Who done it?’ (Ryan 2005, S. 590)

⁸⁶ Wolf (2011) benutzt den Begriff der *Illusion* synonym zum Begriff der *Immersion*. Für ihn setzt sich die *Ästhetische Illusion* aus der *Illusion* (Immersion) und der *Distanz* zusammen.

⁸⁷ Werner Wolf, Inhaber eines Lehrstuhls für Anglistik und Allgemeine Literaturwissenschaft, macht hier nicht explizit, auf welchen Kulturkontext er sich bezieht. Es ist jedoch davon auszugehen, dass die von ihm beschriebenen illusionsinduzierenden Prinzipien aus dem realistischen Roman des 19. Jahrhunderts nur auf diejenigen Leser hoch immersiv wirken, die mit der Lebensrealität vertraut sind, die dort abgebildet wird.

Auf der Ebene des Diskurses ist eine Erzählung dann besonders illusionsinduzierend, wenn der Diskurs unauffällig und transparent gestaltet sei, „serving mainly to depict the storyworld and to enhance the tellability, [...] consistency and life-likeness of the story“ (Wolf 2011). Auch eine lebensnahe Perspektivierung, die z.B. durch interne Fokalisierung verwirklicht wird, trägt zur Illusion bei. Als weiteren illusionsinduzierenden Aspekt erwähnt Wolf (2011) die Ernsthaftigkeit auf der Ebene von Geschichte und Diskurs.

Einige dieser Prinzipien, die Wolf (2011) am realistischen Roman des 19. Jahrhunderts beobachtet hat, entfalten auch in den Hyperfictions Wirkung, die in dieser Arbeit untersucht werden. Das wird insbesondere in *Una contemporánea tragedia de Caldesa* deutlich (s. Abschnitt 4.4). Doch bieten diese Prinzipien selbstverständlich kein hinreichendes Beschreibungsinventar an, um den medialen Besonderheiten der Hyperfiction gerecht zu werden. Hierauf wird im Abschnitt 3 und 4 der vorliegenden Arbeit näher eingegangen.

Auch Stacey Mason (2013) bietet einen Ansatz, innerhalb dessen die Aktivität des Lesers von Hyperfiction nicht notwendigerweise als ein Hemmnis für die Immersion gesehen werden muss. Für Mason gibt es zwei Arten von Immersionserfahrung. Zum einen „narrative immersion“, im Zuge derer der Leser sich in die fiktionale Welt hineinversetzt fühlt (dies entspricht dem Immersionsbegriff von Murray, 1997 und Ryan, 2001 und 2003). Zum zweiten führt sie eine Immersions-Erfahrung auf, die typischerweise bei der Ausführung mechanischer Tätigkeiten vorkommt: der *Flow* (Csikszentmihalyi 1975). Flow bezeichnet einen höchst angenehmen, intrinsisch motivierten Erlebniszustand, in dem ein Individuum so stark in eine Tätigkeit involviert ist, dass es alles um sich herum ausblendet (vgl. Mason 2013, S. 26). Wie sich aus dieser Erläuterung des Flow-Konzeptes und seiner Verbundenheit mit mechanischen Tätigkeiten ablesen lässt, liegt seine Anwendbarkeit auf das Spielen von Computerspielen eher auf der Hand als die Anwendung auf das Lesen von Hyperfiction. Und doch lässt es sich laut Mason (2013) auf das Lesen von Hyperfiction übertragen. Vielleicht deutet sich dies im folgenden Zitat Ryans über „microevents that provide blasts of pleasure and instant satisfaction“ (Ryan 2001, S. 257) bereits an:

The purpose of clicking should not be to find out how it will end – print texts are infinitely better at generating and satisfying this long-term narrative desire – but [...] to trigger microevents that provide blasts of pleasure and instant satisfaction. As electronic authors design the reader's encounter with the text, they should concentrate on those truly magic moments when the click of the mouse provokes a response from the system. What would these microevents contribute to the text? Let us take a clue from *Arthur's Teacher Trouble*, or from the visual hypertext *The Manhole*: click on a window, and it shatters; on the teacher, and she turns into a monster; on a blade of grass, and it grows into a giant tree that you can climb into the sky. Those who work primarily in the language medium will have to find clever verbal equivalents of these visual effects. (Ryan 2001, S. 257–258)

Genau wie Mason (2013) darauf verweist, dass die mechanische Immersion eher im Computerspiel als im Literarischen vorkommt, deutet Ryan (2001) darauf hin, dass die hier beschriebene Art von Immersionserleben leichter durch visuelle als durch verbale Mittel erreicht werden kann.

Mason (2013) weist auf einen zentralen Bestandteil des Flow-Konzeptes hin: Zentral für das Erleben von Flow ist, dass die Anforderungen, die die betreffende Tätigkeit an das Individuum stellt, dessen Fähigkeiten genau entsprechen. So stellt diese Tätigkeit weder eine Unter- noch eine Überforderung dar. Wie lässt sich das Flow-Konzept auf die Lektüre der Hyperfiction übertragen? Es ist davon auszugehen, dass das Maß an Lesevergnügen in Zusammenhang damit steht, wie vertraut ein Leser mit der Schreibweise ist. Je stärker dies der Fall ist, umso mehr wird er Medientransparenz erleben. Im folgenden Zitat beschreibt Mason (2013), wie die Vertrautheit mit dem Medium dazu führen kann, dass die Interaktion innerhalb von interaktiven Texten mit mechanischer Immersion einhergeht. Um Flow („Mechanical immersion“) zu erleben, muss der Leser die Interaktion mit dem System beherrschen:

Mechanical immersion requires that we are comfortable and familiar enough with the constraints, challenges, and opportunities within a system to “master” it. Achieving agency within interactive systems requires not only that we have control over certain aspects of the system, but that we understand the control we have, we know our limitations, and we are fluent with the our [sic] means of influencing the virtual space. (Mason 2013, S. 29)

Mason bezieht sich mit diesem Zitat auf „interactive texts, particularly games“. Die Übertragung auf die Hyperfiction könnte folgendermaßen formuliert werden:

Nur wenn ein Leser mit der Schreibweise der Hyperfiction und den mit ihr einhergehenden Möglichkeiten der Aktivität gut vertraut ist, wird Immersion im Sinne eines Flow-Erlebnisses möglich sein.

Inwiefern unterscheidet sich diesbezüglich das Lesen von Hyperfictions und gedruckten fiktionalen Erzähltexten? Welches ist der Unterschied im Bewusstsein für das genutzte Medium? Stellt nicht auch das Umblättern von Seiten eine Manipulation innerhalb der Materialität des Textes dar? All diese Fragen führen zum Thema der Lektüre-Gewohnheiten. Während das Umblättern von Seiten für den abendländischen Leser von Kindesbeinen an zu einer unbewusst erfolgenden Selbstverständlichkeit geworden ist, ist das Lesen von Hyperfiction im aktuellen frühen Stadium dieser Schreibweise aufgrund der am gedruckten fiktionalen Erzähltext erworbenen Lektüre-Erfahrung neu und ungewohnt. Aufgrund ihrer Situierung innerhalb der Literaturgeschichte geschieht das Anklicken von Links innerhalb einer Hyperfiction unter hoher Aufmerksamkeit – zumindest heute. Es ist davon auszugehen, dass dies im Bezug auf jüngere Generationen, für die der Gebrauch des Internets und diverser Endgeräte selbstverständlicher ist, als dies beim Lesen von Büchern der Fall ist, so nicht mehr gelten würde. Es ist jedoch zu beobachten, dass es der Hyperfiction nicht gelingt, die hier angesprochene jüngere Generation für sich zu interessieren.

2.2.3 Verortung im Kommunikationsmodell

Aufgrund der oben beschriebenen Aktivität des Lesers bzw. ‚Interaktivität‘ zwischen Mensch und Computer, ist vielfach diskutiert worden, inwiefern sich dies auf die Verortung des Lesers von Hyperfictions – im Vergleich zum Leser gedruckter fiktionaler Erzähltexte – im Kommunikationsmodell narrativer Texte niederschlägt.

Laut Elisabeth Bauer (2009) besteht das Spezifikum des Lesers vom Hypertext darin, dass er gelegentlich zum Sender werde:

Die aktive Wechselseitigkeit unterscheidet den Prozess der Hypertext- und Softwarebenutzung vom typischen Leseprozess. Der Buchleser (stets ein Empfänger) kann im Hypertext streckenweise zum Sender avancieren –

wenngleich auch sein Aktionsradius stets innerhalb bestimmter vordefinierter Grenzen bleibt. (Bauer 2009, S. 283)

Bauer zufolge lässt sich dieser Einbezug des Lesers auf unterschiedlichen Ebenen des Kommunikationsmodells festmachen. So beobachtet Bauer, dass die Aktionen einer Figur mit der des Lesers zusammenfallen (als Beispiel dient ihr eine Hyperfiction, in der eine Figur aufgefordert ist, ein Passwort anzugeben. Im Lektüreprozess muss der reale Leser eben dieses Passwort eingeben, um das Fortschreiten der Narration zu gewährleisten).⁸⁸ Diese Beobachtung trifft sie sowohl für den realen Leser („imaginäre Identifikation dieses realen Lesers mit den Figuren“) als auch für den abstrakten („die Möglichkeit einer performativ erzeugten Identifikation des idealen Lesers mit den Rollen der Figuren“, Bauer 2009, S. 284).

In der vorliegenden Arbeit wird diese Interpretation nicht geteilt. Vielmehr wird das von Bauer angeführte Beispiel dahingehend interpretiert, dass der Leser hier auf den Kontrast zwischen der realen, ihn physisch umgebenden Lebenswirklichkeit und der virtueller Welt aufmerksam gemacht wird. Dies stellt eine Verletzung der Medientransparenz dar und wirkt als distanzauslösendes Moment im Lektürevorgang.

Bauer geht in ihrer Interpretation des Zusammenfallens von unterschiedlichen Ebenen im Kommunikationsmodell jedoch noch einen Schritt weiter. Neben der Identifikation des Lesers mit den Figuren beobachtet Bauer auch ein Zusammenfallen von Leser und Erzähler. Im Bezug auf das oben beschriebene Textbeispiel sagt Bauer:

Wie das Beispiel aber auch zeigt, sind derartige Eingriffe in die Geschichte (Diegese) immer auch Eingriffe in die Erzählung oder den narrativen Diskurs. Der Leser kann die Reihenfolge der Einzelseiten innerhalb eines vorgegebenen Rahmens durch die Auswahl der Links selber festlegen und gewinnt dadurch eine arrangierende Erzählerfunktion. (Bauer 2009, S. 284)

Laut Bauer verschmelzen somit die Rollen des abstrakten und konkreten Lesers mit der Erzählerrolle, da vom abstrakten und konkreten Leser durch die Auswahl von Links zum Teil Erzählfunktionen übernommen werden.

⁸⁸ Für Bauer (2009) zeigen sich hierin Analogien zur Identifikation eines Spielers von Computerspielen mit seinem Avatar.

Um die Haltung zu verdeutlichen, die die vorliegende Arbeit diesbezüglich vertritt, soll auf einen Aspekt hingewiesen werden, den Bauer in beiden zitierten Passagen anspricht. Im ersten Zitat verweist sie darauf, dass sich der „Aktionsradius“ des Lesers „stets innerhalb bestimmter vordefinierter Grenzen“ (Bauer 2009, S. 283) bewege. Im zweiten Zitat erwähnt sie, dass der Leser die „Reihenfolge der Einzelseiten“ lediglich „innerhalb eines vorgegebenen Rahmens“ selbst arrangieren kann. Auf diese Weise deutet Bauer selbst darauf hin, dass der Spielraum des Lesers eng umgrenzt ist. Diese Umgrenzung wird durch einen Autor hergestellt, der einen Text schreibt und eine Software programmiert. Innerhalb dieses Textes und der Verlinkungsmöglichkeiten, die diese Software zulässt, ist eine Erzählerinstanz präsent, die es dem Leser erlaubt, den Text innerhalb festgelegter Routen zu explorieren. Auf diese Weise sind die Instanzen von Autor, Erzähler und Leser ebenso in den Text eingeschrieben, wie dies in der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur der Fall ist.

Gleichwohl wird in dieser Arbeit nicht geleugnet, dass der Leser seinen eigenen Lektürepfad wählt – nach Maßgabe der von Autor und Erzähler zur Verfügung gestellten Möglichkeiten.

Auch Gunnar Liestøl (1994) vertritt die Auffassung, dass der Leser von Hyperfiction Funktionen des Autors übernimmt – ganz in Einklang mit der gängigen Sichtweise zu dem frühen Zeitpunkt innerhalb der Beschäftigung mit der Hyperfiction, zu dem er seine These äußert. Seiner Auffassung nach lasse sich die Aktivität des Lesers von Hyperfictions folgendermaßen beschreiben:

In reading hypertext fiction the reader not only recreates narratives but creates and invents new ones not even conceived of by the primary author. (Liestøl 1994, S. 98)

Die Auffassung, dass der Leser von Hyperfictions neue Erzählungen kreiere, die vom Autor nicht angelegt seien, lässt sich aus heutiger Sicht durch die Analyse der tatsächlich im Netz befindlichen Hyperfictions nicht stützen (vgl. Mason 2013). Liestøls Ausführungen (1994) sind nichtsdestominder von Bedeutung auch für die aktuelle Beschäftigung mit der Hyperfiction, da sie ein wertvolles Modell für die Beschreibung der Lektüreentscheidungen in Hyperfictions bereitstellen. Er

überträgt grundlegende Kategorien Gérard Genettes auf die Hypertext-Literatur.⁸⁹

The [...] application of Genette's concepts shows that one of the defining characteristics of hypertext, from the reader's point of view, is to engage in the selection and combination of different modes and techniques of narrative construction and composition. (Liestøl 1994, S. 98)

So stellt er fest, dass sich durch den vom Leser ausgeführten Lektüreprozess eine dritte Ebene neben Geschichte und Diskurs auftut:

With hypertext and hypermedia something new is added to the story-discourse dichotomy. A third level, or a third line is introduced that may be called the *discoursed text* or *discourse-as-discoursed* - the actual use and reading of the digitally stored text. (Liestøl 1994, S. 96)

Seibel (2002) bezieht sich ebenfalls auf Liestøl und sieht die von ihm eingeführte Ebene des *discourse-as-discoursed* als überaus wichtig für die Untersuchung der Rezeption von Hyperfiction an. Ihrer Ansicht nach übernehme der Leser in der Herstellung des *discourse-as-discoursed* „eine Funktion [...], die eigentlich dem Autor zukommt“ (Seibel 2002, S. 229). Diese Sichtweise, die so von der vorliegenden Arbeit nicht geteilt wird, wird auch von Seibel selbst noch ausdifferenziert. Sie präzisiert ihre Auffassung, indem sie darauf hinweist, dass der Leser nur eine „fingierte“ Autorfunktion übernehme (Seibel 2002, S. 229), da er seine Auswahl lediglich auf der Grundlage des *discourse-as-stored* trifft.

Murray (1997), deren Ausführungen wie die von Liestøl aus der Anfangszeit der Beschäftigung mit Hyperfiction stammen, betont neben den Ähnlichkeiten von Autor und Leser auch die Differenzen zwischen den beiden, indem sie zwischen „originating authorship“ und „derivative authorship“ unterscheidet (Murray 1997, S. 153). Zu diesem Zwecke vergleicht sie den Autor („procedural author“) mit einem Choreographen und den Leser („interactor“) mit einem Tänzer:

In electronic narrative the procedural author is like a choreographer who supplies the rhythms, the context, and the set of steps that will be performed. The interactor, whether as navigator, protagonist, explorer, or builder makes use of this repertoire of possible steps and rhythms to improvise a particular dance among the many, many possible dances the author has enabled. We

⁸⁹ Für eine ausführliche Darstellung von Gunnar Liestøls Ansatz (1994) sei auf den Abschnitt 3.4 verwiesen.

could perhaps say that the interactor is the author of a particular performance within an electronic story system, or the architect of a particular part of the virtual world, but we must distinguish this derivative authorship from the originating authorship of the system itself. (Murray 1997, S. 153)

Murray (1997) geht somit einen Schritt weiter als Liestøl (1994) in Richtung einer Hervorhebung der Verantwortung des Autors für seinen Text. Die vorliegende Arbeit geht weiter in diese Richtung: Sie positioniert sich innerhalb der aktuellen Forschung zur Hyperfiction, die bereits auf eine Vielzahl von Analysen von Primärtexten zurückgreifen kann. Sie sieht das Zusammenfallen von Autor- und Leserrolle im Kommunikationsmodell narrativer Texte nicht als gegeben an. Es wird folgende Sichtweise von Stacey Mason geteilt:

The author, as the deviser of the system with which the reader interacts is ultimately in control of any situation within the narrative since she provided the framework. (Mason 2013, S. 31)

Der Autor stellt das Gerüst zur Verfügung, innerhalb dessen der Leser agiert. Auf diese Weise zeichnet der Autor die Verläufe der möglichen Discourses-as-discoursed vor.

3 Medialität der Hyperfiction

Da alle aufgeworfenen Fragen um die Aktivität des Lesers kreisen, sollen die Berührungspunkte von Leser und Text im Zentrum der Analyse stehen. Diese sind aufgrund der medialen Eigenschaften der Hyperfiction andere als beim Lesen gedruckter linear aufgebauter Erzählliteratur. In diesem Sinne sind laut Bauer für die Untersuchung von Hyperfictions diejenigen „medialen Gestaltungsmittel“ (Bauer 2009, S. 285) spezifisch, „die nicht von Printmedien genutzt werden können.“ Dass Bauers Blickwinkel auf die Hyperfiction für die in dieser Arbeit gewählte narratologische Betrachtungsweise besonders gut geeignet ist, zeigt folgender Nachsatz: „Allerdings entfalten diese medienspezifischen Darstellungsmittel ihre Bedeutung erst im Kontext der Erzählung“ (Bauer 2009, S. 285). Die medienspezifischen Darstellungsmittel müssen schon deshalb integraler Bestandteil der Analyse sein, da die Hyperfiction neben ihrer Narrativität wesentlich über ihre medialen Aspekte definiert wird. Die Fragestellung dieser Arbeit wird durch diese Aspekte zum Beispiel im Bezug auf die Aufgaben des Lesers bei der Kohärenzbildung berührt. Unerlässlich ist die Untersuchung der Medialität von Hyperfiction zudem für den Vergleich der Lektüreentscheidung in Hyperfiction und in gedruckter linear aufgebauter Erzählliteratur.

Da die vorliegende Arbeit sich eingängig mit medialen Aspekten beschäftigt, soll hier eine kurze Begriffsklärung erfolgen. Die älteste Mediendefinition stammt von Aristoteles (vgl. Kittler und Ofak 2007, S. 11). Dort ist die Rede von „Zwischenstoffen“ (zitiert nach Kittler und Ofak 2007, S. 11). Die zwei einflussreichsten Definitionen der Medienwissenschaft des zwanzigsten Jahrhunderts stammen von Marshall McLuhan und von Niklas Luhmann. Nach McLuhan ist

der ‚Inhalt‘ jedes Mediums immer ein anderes Medium [...] Der Inhalt der Schrift ist Sprache, genauso wie das geschriebene Wort Inhalt des Buchdrucks ist [...]. (McLuhan 1997, S. 113)

Luhmann (1993) bestimmt das Medium als eine „große Masse lose miteinander verbundener Elemente, die für Form empfänglich sind“ (Luhmann 1993, S. 355). Für ihn wird das Medium erst dadurch bemerkbar, dass ein Unterschied zu einem

anderen Medium auftritt. In diesem Sinne sei die Schrift eine Form, deren Unterschied zur gesprochenen Sprache darin besteht, dass sie optisch wahrgenommen werde (Luhmann 1990).

Die Schwierigkeit einer Definition des Begriffs „Medium“ wird vor jedem Definitionsversuch erwähnt - Marie-Laure Ryan (2012) erklärt dies damit, dass der Begriff *Medium* eine große Bandbreite an Phänomenen umschreibt: die Massenmedien (TV, Radio, Internet etc.), die Medien der Kunst (Musik, Malerei, Literatur etc.), Die Medien des Ausdrucks (Sprache, Bild, Ton), die unterschiedlichen Medien der Sprache (gesprochene und geschriebene Sprache) sowie die Medien der Schrift (Handschrift, Druck, das Buch, der Computer), vgl. Ryan 2012. Ganz im Sinne Marshall McLuhans (McLuhan 1997, S. 113), der ein Medium als Inhalt eines anderen Mediums begreift, kann als Medium der Hyperfiction sowohl das Internet, die Literatur, die Sprache, Bild und Ton, die *geschriebene* Sprache als auch der Computer bezeichnet werden.

Um Ordnung in die unterschiedlichen Phänomene des „Mediums“ zu bringen, bezieht Ryan (2012) sich auf die Definition des Mediums im *Webster's New World dictionary of media and communication* (Weiner 1996, S. 369–370)⁹⁰. Diesem Beispiel soll in der vorliegenden Arbeit gefolgt werden. Weiner (1996) begreift das Medium einerseits als (1) Kanal oder System zur Kommunikation, Information oder Unterhaltung und andererseits als (2) materielles oder technisches Mittel des Ausdrucks (inklusive künstlerischer Ausdruck). Für narratologische Belange bevorzugt Ryan die zweite Definition, da das Medium hier als eine Art Sprache begriffen wird, die eine Information nicht bloß überträgt, sondern sie zudem beeinflusst, indem sie ihre Rezeptionsbedingungen festschreibt und sich auf unterschiedliche Merkmale von künstlerischen Werken auswirkt:

The first definition regards media as conduits for the transmission of information, while the second describes them as “languages” that shape this information. [...] If indeed conduit-type media were nothing more than hollow

⁹⁰ Weiner verzichtet darauf, seinen Definitionen Quellenangaben oder weiterführende Literaturangaben anzufügen. Nichtsdestotrotz ist dieses medienwissenschaftliche Nachschlagewerk aus literaturwissenschaftlicher Perspektive hilfreich, da es Definitionen vorhält, die für die interdisziplinäre Arbeit am Text nutzbar sind: „The primary goal is for the reader to understand a definition, even if it is outside his or her field“ (Weiner 1996, S. iii).

pipes for the transmission of artifacts realized in a medium of type 2 [...], they would bear little narratological interest. But the shape of the pipe affects the kind of information that can be transmitted, alters the conditions of reception, and often leads to the creation of works tailor-made for the medium (cf. films made for TV). (Ryan 2012)

Laut Ryan ist das Medium für die Narratologie demnach nur dann von Interesse, wenn es nicht als bloßer Kanal der Übertragung sondern auch als *Sprache*, als Mittel des Ausdrucks fungiert und somit einen Unterschied in der narrativen Vermittlung markiert (vgl. Ryan, 2012). Ryan folgend wird auch in dieser Arbeit die These vertreten, dass die Medialität der Hyperfiction als Mittel des Ausdrucks fungiert und nicht als reiner Übertragungskanal betrachtet werden kann. Dies steht in Übereinstimmung mit Uwe Wirths Einschätzung, dass für die Interpretation von Hyperfictions „von der *Interferenz* der strukturell-medialen und der inhaltlichen Aspekte“ (Wirth 2006, S. 35) ausgegangen werden muss. Es soll daher sein Ansatz aufgegriffen werden, mit dem er literaturwissenschaftliche Gegenstände medienwissenschaftlich untersucht. Dass es sich hierbei um eine Herangehensweise handelt, die grundlegend philologisch ausgeprägt ist, wird für diese Arbeit ausdrücklich begrüßt, da trotz der medienwissenschaftlichen Ausrichtung von Wirths Ansatz der literarische Charakter von Hyperfiction im Vordergrund der Analyse bleibt:

Zum einen soll der mediengeschichtlichen Entwicklung Rechnung getragen werden, dass der Textbegriff in zunehmendem Maße durch Konzepte der Hypertextualität bestimmt wird. *Zum anderen* sollen die ‚philologischen Kernkompetenzen‘ - das genaue Lesen und historische Verstehen von literarischen Texten - weiterhin zentrale Bedeutung haben. (Wirth 2006, S. 21)

3.1 Grafische Benutzeroberfläche

Wie in der Einleitung bereits dargelegt (Abschnitt 1.1.3), besteht eine Hyperfiction aus zwei unterschiedlichen Textschichten: der Tiefenstruktur (dem Quellcode, meist in HTML verfasst) und der Oberflächenstruktur. Diese Oberflächenstruktur ist die Gesamtheit des dem Leser dargebotenen Inhaltes der Internetseite, auf der sich die Hyperfiction befindet. Somit dient die Oberflächenstruktur als Schnittstelle für die Interaktion zwischen dem Leser und

dem Werk. Diese Schnittstelle ist als Grafische Benutzeroberfläche (*Graphic User Interface*, GUI) gestaltet, eine bildhaft veranschaulichte Bedienschnittstelle, über die der Leser mit dem Text interagiert (vgl. Bauer 2009, S. 287). Die als GUI gestaltete Oberflächenstruktur ist der Einstiegspunkt einer leserorientierten Analyse von Hyperfiction, da hier die Werkzeuge sichtbar werden, mit deren Hilfe der Leser interaktiv an den Text herantritt.

3.1.1 Icon vs. Symbol

Die GUI weist Piktogramme auf, die mit Befehlen an die Software verknüpft sind. In der deutschsprachigen Informatik ist für diese Verknüpfung der Begriff *Symbol* gebräuchlich, in der englischsprachigen Informatik hingegen der Begriff *Icon*. Da beides Begriffe sind, die in der Zeichenlehre von Charles S. Peirce Erwähnung finden (Peirce 1960, Peirce und Pape 1983, S. 64–67), jedoch unterschiedliche Phänomene bezeichnen, ist an dieser Stelle eine Begriffsklärung angebracht.⁹¹ Als Beispiel soll die auf der Ebene der GUI befindliche Abbildung des Lautsprechers dienen. Diese Abbildung verweist auf Audio-Funktionen der Software.⁹² Es handelt sich bei dieser Abbildung um ein Piktogramm, das einen Lautsprecher oder ein Megaphon zeigt, sowie daraus hervortretende Wellen, die Schallwellen optisch verdeutlichen sollen. Hier fungiert das Piktogramm „Lautsprecher“ als Repräsentamen, das im Zeichenprozess abbildhaft imitierend auf ein Objekt verweist, dessen Interpretant „Lautsprecher“ lautet. Es handelt sich nach Peirce um ein ikonisches Zeichen, da die vorliegende Beziehung zwischen Repräsentamen und Objekt bzw. zwischen Interpretant und Objekt auf Ähnlichkeit beruht.⁹³ Der Verwendung des Begriffes *Icon* für das Piktogramm soll

⁹¹ Peirce definiert das *Zeichen* wie folgt: „A Sign, or Representamen, is a First which stands in such a genuine triadic relation to a Second, called its *Object*, as to be capable of determining a *Third*, called its *Interpretant*, to assume the same triadic relation to its Object in which it stands itself to the same Object. The triadic relation is *genuine*, that is its three members are bound together by it in a way that does not consist in any complexus of dyadic relations“, Peirce 1960, S. 156. Ferner verweist Peirce darauf, „daß der Interpretant selbst ein Zeichen ist, der ein Zeichen desselben Objekts bestimmt und so fort ohne Ende“ (Peirce und Pape 1983, S. 64).

⁹² Dieses Piktogramm findet v.a. in der Hyperfiction *Gabriella Infinita* Anwendung. Während es im allgemeinen PC-Gebrauch meist auf die Funktion der Lautstärke-Regelung verweist, bezieht es sich in *Gabriella Infinita* auf die Funktion ‚Ton an / Ton aus‘.

⁹³ Die Definition des Ikon nach Peirce lautet wie folgt: „Ein *Ikon* ist ein Zeichen, dessen zeichenkonstitutive Beschaffenheit eine Erstheit ist, das heißt, daß es unabhängig davon ist, ob es

gegenüber dem Begriff *Symbol* der Vorzug gegeben werden, da der Leser zur Interpretation eines Symbols Kenntnis gewisser Gesetzmäßigkeiten bzw. Konventionen benötigt, die in diesem Fall aufgrund der Ikonizität des Piktogramms nicht notwendig ist.⁹⁴

Symbolische Zeichenprozesse sind beim vorliegenden Beispiel nachgeordnet. Sie treten dann zutage, wenn man den Fokus vom Rezipienten von Hyperfiction abwendet und sich dem Produzenten der Hyperfiction-Software zuwendet. Während der Leser nur die Oberflächenstruktur betrachtet, erstellt der Produzent die Tiefenstruktur der Software, aus der die Oberflächenstruktur schließlich hervorgeht. Auf der Oberflächenstruktur fungieren das Lautsprecher-Icon und der Index des Mauszeigers.⁹⁵ Durch ihr Zusammenwirken wird in der Tiefenstruktur ein Zeichenprozess in Gang gesetzt, der symbolisch ist: Vermittelt über eine Programmiersprache – die wie jede Sprache auf Konventionen beruht – wird in der Tiefenstruktur der Befehl „Abspielen einer Audio-Datei“ generiert. Diese Kaskade an Zeichenprozessen entspricht der Vorstellung Peirce’s, „daß der Interpretant selbst ein Zeichen ist, der ein Zeichen desselben Objekts bestimmt und so fort ohne Ende“ (Peirce und Pape 1983, S. 64). So betrachtet haben sowohl der in der englischsprachigen Informatik gebräuchliche Begriff „Icon“ als auch der im Deutschen gebräuchliche Terminus „Symbol“ ihre Berechtigung, je

in einer existentiellen Beziehung zu seinem Objekt steht, das durchaus nicht existieren kann. Ein reines Ikon kann nur in der Phantasie existieren, wenn es streng genommen überhaupt je existiert. Das Bild (image) eines Dreiecks im Geist eines Denkenden ist eine Repräsentation von allem, was ihm auch immer ähneln mag und zwar ausschließlich deswegen, weil es die Qualität der Dreieckigkeit besitzt“ (Peirce und Pape 1983, S. 64).

⁹⁴ Ein Symbol ist laut Peirce „ein Zeichen, dessen zeichenkonstitutive Beschaffenheit ausschließlich in der Tatsache besteht, daß es so interpretiert werden wird“ (Peirce und Pape 1983, S. 65). Ferner schreibt Peirce, dass „der einzige Grund dafür, daß das Wort die Idee zu vermitteln in der Lage ist“, derjenige sei, „daß der Sprecher *gewiß ist, daß es so interpretiert werden wird*“ (Peirce und Pape 1983, S. 66). „Ein Symbol ist also ein allgemeines Zeichen, und als solches hat es die Seinsweise einer Gesetzmäßigkeit (im wissenschaftlichen Sinne)“ (Peirce und Pape 1983, S. 66.)

⁹⁵ Der Leser kann durch „zeigende Bewegungen“ (Bauer 2009, S. 287) mit der Maus ein Icon anklicken und auf diese Weise in der Tiefenstruktur einen Befehl auslösen. Interessant ist, dass während des Anklick-Prozesses ein weiteres Icon auftritt: Das Piktogramm der zeigenden Hand, das erscheint, sobald der Leser mit der Maus auf ein anderes „Icon“ – z.B. den Lautsprecher – gerät. Dieses Icon fungiert im Peirce’schen Sinne auch als Index: ein Zeichen, „dessen zeichenkonstitutive Beschaffenheit in einer [...] existentiellen Relation zu seinem Objekt liegt.“ (Peirce und Pape 1983, S. 65). Für das vorliegende Beispiel bedeutet dies, dass der Mauszeiger allein durch seine Position auf der GUI auf das unter ihm befindliche Icon verweist.

nachdem, ob die Rezeptions- oder Produktionsseite betrachtet wird: Der Produzent erstellt die Tiefenstruktur, aus der – vermittelt über symbolische Zeichen – die GUI entsteht. Der Rezipient von Hyperfiction hingegen setzt sich lediglich mit der Oberflächenstruktur bzw. der GUI auseinander, auf der die Ikonizität der Zeichen im Vordergrund steht. Da sich die vorliegende Arbeit mit dem Leser und somit der Rezeptionsseite von Hyperfiction auseinandersetzt, soll hier dem Terminus *Icon* der Vorzug gewährt werden.

3.1.2 Desktop-Metapher

Wie aber gelingt es *dem Leser* nachzuvollziehen, dass das Icon nicht bloß auf ‚Lautsprecher‘, sondern auch auf den Befehl ‚Audio-Datei abspielen‘ verweist? An dieser Stelle sei auf den Begriff der *Schnittstellen-Metapher* („Interface Metaphors“, Carroll und Mack 1988, S. 67) bzw. *Desktop-Metapher* (Smith 1982, vgl. auch Herczeg 2005, S. 59, Bauer 2009, S. 287) verwiesen. Es handelt sich hierbei um „*Metaphern*, die den Benutzern ein Abbild einer schon bekannten Welt über den Computer liefern“ (Herczeg 2005, S. 59, vgl. auch Bauer 2009, S. 287, Carroll und Mack 1988). Es wird deutlich, dass Herczogs Auffassung der Metapher aus sprachwissenschaftlicher Sicht als eher eingeschränkt zu bewerten ist, da er die Metapher dahingehend versteht, dass sie auf Analogie beruht.⁹⁶ Hier ist ein Bezug zur antiken Rhetorik herzustellen: Aristoteles definiert die Metapher in seiner *Poetik* als „das Übertragen [...] eines *anderen* Wortes, entweder von der Gattung zur Art oder von der Art zur Gattung oder von der Art zur Art oder gemäß der Analogie“ (Zitiert nach Eggs 2001, S. 1103).⁹⁷

⁹⁶ Herczogs Ausführung, der zufolge *Metaphern* dem Leser das „Abbild einer schon bekannten Welt“ präsentieren (Herczeg 2005, S. 59), soll dahingehend verstanden werden, dass der Begriff *Analogie* hier in seiner alltagssprachlichen Bedeutung genutzt wird, die sich auf das Übereinstimmen zweier (oder mehrerer) Objekte hinsichtlich bestimmter Merkmale bezieht.

⁹⁷ Mit diesem Metaphernbild können in der Literaturwissenschaft spätestens seit der Avantgarde nicht mehr alle Phänomene gefasst werden. Im hispanoamerikanischen Ultraísmo (z.B. Oliverio Girondo, Jorge Luis Borges) wurde das Ziel der Dichtung darin gesehen, sich Sprache in einer Weise anzueignen, dass diese Emotionen zu Tage fördere (Borges 1925/1994). Die Metapher spielt dabei eine wichtige Rolle. So wird ihr als *neuartige* Umschreibung eines Objektes schöpferischer Charakter zugesprochen, da sie zur Wahrnehmung von neuen Aspekten führt: „Definamos pues, la metáfora como una identificación voluntaria de dos o más conceptos distintos, con la finalidad de emociones, [...]“, Borges 1921/2002, S. 115. Wie diesem Zitat zu

Während die Schnittstellen-Metapher den Überbegriff darstellt, bestreitet die Desktop-Metapher die bekannteste Untergruppe (vgl. Herczeg 2005, S. 59). Dieser Desktop-Metapher entsprechend ist die erste Bildschirm-Oberfläche, die beim Starten eines PC erscheint, als Schreibtischoberfläche (engl. *Desktop*) gestaltet. Weitere Icons, die die Schreibtisch-Umgebung evozieren, sind z.B. ‚der Ordner‘ und ‚der Papierkorb‘. Durch das Aufgreifen der den Benutzer physisch umgebenden Lebenswelt führt die Interaktion anhand von Desktop-Metaphern dazu, dass der Benutzer das betreffende System schnell versteht und effektiv benutzen kann (vgl. Herczeg 2005, S. 59).

Da Bezüge auf sprachwissenschaftliche Metaphertheorien in den hier zitierten Schriften aus dem Bereich der Informatik (Carroll und Mack 1988, Herczeg 2005) fehlen, soll das Phänomen der Schnittstellen-Metaphern im Folgenden problematisiert werden. Hierzu soll zuerst geklärt werden, in welchem Zusammenhang der Begriff *Icon* mit dem Begriff der *Desktop-Metapher* steht. Der Terminus *Metapher* beschreibt im Sinne der antiken Rhetorik eine Beziehung der Ähnlichkeit⁹⁸. Dies hat sie mit dem *Icon* im Sinne Peirce's gemein. Anders als beim *Icon* handelt es sich bei der *Metapher* jedoch nicht um ein Zeichen sondern um einen *Tropus*: Eine rhetorische Figur, bei der ein Wort, das mit einem anderen Wort im Verhältnis der semantischen Ähnlichkeit steht, das andere ersetzt (Bußmann 1990, S. 809).⁹⁹ Bußmann definiert ferner, dass die Ähnlichkeitsbeziehung in einer Metapher „zwischen zwei Gegenständen bzw. Begriffen“ (Bußmann 1990, S. 484) besteht. Dieses soll dahingehend verstanden werden, dass die Metapher mindestens *zwei* Zeichen beinhaltet und somit das Lautsprecher-Icon lediglich eines von zwei Bestandteilen einer Schnittstellen-

entnehmen ist, zeichnen sich in diesem Metaphernkonzept die in der Metapher vereinten Konzepte gerade durch ihre Unterschiedlichkeit aus.

⁹⁸ Aristoteles definiert die Metapher in seiner *Poetik* wie folgt: „das Übertragen [...] eines *anderen* Wortes, entweder von der Gattung zur Art oder von der Art zur Gattung oder von der Art zur Art oder gemäß der Analogie“ (zitiert nach Eggs 2001, S. 1103).

⁹⁹ Die Idee, dass im metaphorischen Prozess ein Zeichen durch ein anderes ersetzt werde, gilt als Auffassung der antiken Rhetorik und wurde u.a. von Harald Weinrich in Frage gestellt (Weinrich 1976). Es sei darauf hingewiesen, dass Ekkehard Eggs diese moderne Interpretation der traditionellen Rhetorik – die offenbar sowohl Harald Weinrich (1976) als auch Hadumod Bussmann (1990) zugrunde legen – als ein Missverständnis bezeichnet: „Die moderne Idee der *Substitution* oder *Ersetzung* eines eigentlichen Wortes durch ein uneigentliches ist [...] der traditionellen Rhetorik völlig fremd“ (Eggs 2001, S. 1103).

Metapher sein kann, nicht jedoch allein diese Metapher konstituiert. Das zweite Zeichen, das diese Metapher neben dem Lautsprecher-Icon konstituiert, ist der auf der Tiefenstruktur erfolgende Befehl an die Software ‚Abspielen einer Audio-Datei‘. Da dem Leser die symbolhafte Vermittlung zwischen dem angeklickten Icon und dem Befehl über eine Programmiersprache nicht gewahrt wird, handelt es sich auf der Ebene der GUI nicht um einen symbolischen Zeichenprozess, sondern um ein metaphorisches Verweisen. Gemäß der Vorstellung, dass ein Zeichen das andere ersetzt, wäre hier das Icon das Substituens, der Befehl das Substituendum.

Im Folgenden sollen zwei modernere Metaphertheorien herangezogen werden, die nicht diesen Substitutions-Gedanken beinhalten und somit die Benutzung des Metaphern-Begriffes für die Beschreibung der GUI noch besser rechtfertigen. Harald Weinrich begreift die Metapher als ein Wort „in einem Kontext, durch den es so determiniert wird, dass es etwas anderes meint, als es bedeutet“ (Weinrich 1976, S. 311). Wenn man Weinrichs Begriff „Wort“ durch „Zeichen“ ersetzt, kann seine Definition wie folgt auf das vorliegende Problem bezogen werden: Das Lautsprecher-Icon besteht aus dem Piktogramm - das als Repräsentamen fungiert - und dem Objekt bzw. Interpretant, das als ‚Lautsprecher‘ zu umschreiben ist. Das Icon „meint“ ‚Lautsprecher‘, „bedeutet“ jedoch unter Zusammenwirken mit dem Index der Maus ‚Audio-Datei abspielen‘ (Weinrich 1976, S. 311). Die Bedeutungsverschiebung wird durch den Kontext der Computer-Umgebung erzeugt. So entsteht ein Spannungsfeld zweier Bedeutungsfelder, namentlich demjenigen, dem der Bildspender (Lautsprecher) entstammt (die den realen Leser physisch umgebende Welt) und demjenigen, in dem der Bildempfänger (Befehl ‚Audio-Datei abspielen‘) sich befindet (die virtuelle Welt des Computers). Im Bezug auf die Desktop-Metapher stammt der Bildspender (z.B. das Papierkorb-Icon, das Disketten-Icon) aus der Schreibtisch-Umgebung bzw. der physischen Welt, der Bildempfänger hingegen (Befehl ‚Datei Löschen‘, Befehl ‚Datei Speichern‘) aus der Bedienung von Büro-Software und somit der virtuellen Welt. Nach Harald Weinrich werden in der Metapher semantische Aspekte aus dem Bedeutungsfeld des Bildsenders- und -empfängers miteinander in einem

neuen Bildfeld integriert. Die Schnittstellen-Metapher steht somit für die Übertragung von Konzepten aus der Realität auf die virtuelle Welt. Dies lässt sich auch mit der Metapherntheorie der kognitiven Linguistik überein bringen: Nach George P. Lakoff und Mark Johnson (1980) benutzen Menschen Metaphern, da Metaphern gedankliche Konzepte repräsentieren, die die Wahrnehmung von Wirklichkeit strukturieren. So verstehen die Nutzer von Computern und die Leser von Hyperfiction die Bedienweise der Software, indem sie ihr implizites Wissen über die sie physisch umgebende Welt auf die virtuelle Welt übertragen.¹⁰⁰ Im Bezug auf die Hyperfiction beobachtet Bauer, dass die Interaktion anhand von Schnittstellen-Metaphern in eine starke Integration des Benutzers münde und zu der Illusion führe, dass er die Anwendungswelt direkt bearbeite (vgl. Bauer 2009, S. 287). Welcher Metaphern sich die Produzenten der Hyperfictions im Einzelfall bedienen, soll Bestandteil der Analysen der einzelnen Werke sein.

Herczeg ist der Auffassung, dass die Entwicklung „*metaphorischer Systeme* die Multimedialität von Computeranwendungen durch die Ansprüche an die realitätsgetreue Abbildung deutlich gefördert“ habe (Herczeg 2005, S. 60). Dies bezieht er vor allem auf Computerspiele, die anders als Bürosysteme „oft naturalistische 3-dimensionale Erlebnisräume [...], in denen die Benutzer agieren können“ (Herczeg 2005, S. 60) anböten. In der Analyse soll untersucht werden, inwiefern auch die Hyperfictions im Korpus metaphorische Erlebnisräume eröffnen, in denen der Leser navigiert.

Folgendes Zitat Herczogs weist auf die möglichen Probleme für den Benutzer hin, die die Verwendung von Metaphern in der GUI mit sich bringt:

Metaphern sind Analogien, die zwangsläufig auch ihre Grenzen haben. An diesen Grenzen kommt es zu fehlerbehafteten Verhalten, da die Analogie ihre Wirkung verliert und falsche Schlussfolgerungen gezogen werden. Man spricht beim Überschreiten dieser Grenzen auch vom *Bruch der Metapher*. (Herczeg 2005, S. 60)

¹⁰⁰ Dies gilt nicht nur für das Benutzen von Software, sondern auch auf metasprachlicher Ebene: Auch das Sprechen ÜBER die Computernutzung unterliegt Metaphern (s. hierzu Andersen 1990). Ein Beispiel liefert Bauer im Bezug auf die Maus: Sie fungiere stellvertretend für die realen Bewegungen der Hand „quasi als elektronischer Arm“ (Bauer 2009, S. 287).

Herczeg führt nicht weiter aus, was genau er unter „Bruch der Metapher“ versteht. Im Herczeg’schen Sinne liegt der Metapher eine Analogie zugrunde, diese ist im Fall des Metaphernbruches nicht gegeben.¹⁰¹ Unter Zugrundelegung des Metaphern-Verständnisses von Weinrich und Lakoff, soll Herczogs „*Bruch der Metapher*“ (Herczeg 2005, S. 60) dahingehend interpretiert werden, dass der Leser im Falle des Bruches der Metapher Bildspender und Bildempfänger einander nicht zuordnen kann, da er keine übereinstimmenden Merkmale der beiden Referenten erkennt und somit keine Analogie wahrnimmt. So gelingt es dem Leser nicht, sein Wissen aus der ihn physisch umgebenden Welt auf die virtuelle Welt zu übertragen. Anstatt von einem „Bruch der Metapher“ zu sprechen, wäre es daher sinnvoller zu sagen, dass eine Metapher gar nicht erst zustande kommt. Im Bezug auf die Hyperfiction könnte dieses Zitat bedeuten, dass die Metaphern entweder als Mechanismen fungieren, die dem Leser die Kohärenzbildung erleichtern, oder als solche, die diese Kohärenzbildung erschweren, falls es zum „*Bruch der Metapher*“ kommt. Inwiefern ein solcher Bruch als ästhetischer Effekt intendiert sein kann, muss die Analyse in jedem Einzelfall ergeben. Überdies wird von der Untersuchung der Schnittstellen-Metaphern Aufschluss darüber erwartet, inwiefern sich die Interaktion per Mausclick vom Umgang mit dem Medium Buch unterscheidet.

3.1.3 Software-Ergonomie

Wie besagt soll die GUI dazu dienen, die Benutzung eines Programms möglichst einfach zu gestalten. Dies ist auch das Ziel der sogenannten „Software-Ergonomie“, der Lehre von der guten Gestaltung von Software: „Sie soll dem Benutzer eine maximale Informationsvermittlung bei minimaler kognitiver Belastung gewährleisten“ (Herczeg 2005, S. 288).¹⁰² Auch wenn die Software-

¹⁰¹ Ein Beispiel für eine gelungene Metapher ist das Icon der Schere, das auf den Befehl ‚markierten Text aus dem Zusammenhang entfernen und in Zwischenablage speichern‘ verweist. Ein Metaphernbruch läge hingegen vor, wenn das Icon der Schere mit einem Befehl verknüpft wäre, der lautet ‚markierten Text rot einfärben‘. In diesem Falle wäre keine Analogie zwischen der Benutzung des Objektes der Schere in der realen Welt auf der einen Seite und in der Benutzung des Icons in der virtuellen Welt auf der anderen Seite gegeben.

¹⁰² In Deutschland ist diese Software-Ergonomie in der DIN-Norm 66234 festgelegt, siehe <http://psc.informatik.uni-jena.de/teach/SoftErg/bbg108.htm>, 03.07.14.

Ergonomie nicht mit Bezug auf literarische Inhalte im Internet verfasst wurde, verkörpert sie die bewussten und unbewussten Vorstellungen des Computernutzers vom einfachen und effektiven Gebrauch einer Computer-Anwendung. Da der Leser diese Vorstellungen unwillkürlich auch auf das am Computer stattfindende Lesen überträgt, gelten sie auch im Bereich der Digitalen Literatur. Laut Bauer legen diese Regeln die

[...] Poetik der Hyperfiction fest, denn in der literarischen Praxis werden diese Regeln zur besseren Verständlichkeit und Nutzbarkeit häufig gerade außer Kraft gesetzt, um eine ästhetische Wirkung zu erreichen. (Bauer 2009, S. 288)

Ähnlich wie im Falle der Schnittstellen-Metapher kann es also auch bei der Missachtung der Regeln der Software-Ergonomie zu ästhetischen Effekten kommen, die sich auf den Aufwand bei der Herstellung von Kohärenz auswirken. Ob dies in den Werken im Korpus der Fall ist, wird die Analyse ergeben.

3.2 Intermedialität

Wie eingangs erwähnt, wird die Hyperfiction neben ihrer Narrativität darüber definiert, dass sie sich des Mediums Computer und des Internets bedient. Überdies zählt ihre Fähigkeit zur Integration unterschiedlicher Medien des Ausdrucks (Sprache, Bild, Ton) zu ihren Definitionsmerkmalen. Somit wird sie als inhärent „plurimedial“ (Bauer 2009, S. 287) verstanden, was für Bauer mit dem Terminus „Multimedia“ in engem Zusammenhang steht:

Unter ‚Multimedia‘ versteht man die spezifische Form der Plurimedialität des Computers. Der Begriff bezeichnet die Integration von statischen Zeichen (Text, Bild) und mindestens einem dynamischen, d.h. kontinuierlich ablaufenden Zeichen (Ton, Video, Animation) in einem gemeinsamen elektronischen Medium. (Bauer 2009, S. 287)

Aus literatur- und medienwissenschaftlichen Sicht wird neben dem Begriff der *Multimedialität* auch der Begriff *Intermedialität* mit der Integration unterschiedlicher Ausdrucksmittel in Werken der Hyperfiction in Zusammenhang gebracht. Wie Wirth (2006) zeigt, ist es wichtig, die Begriffe *Multimedialität* und *Intermedialität* voneinander abzugrenzen.¹⁰³ Während *Multimedialität* lediglich

¹⁰³ Diese Abgrenzung wird von Bauer (2009) nicht vorgenommen, da sie den Begriff *Multimedia* offenbar im umgangssprachlichen Gebrauch benutzt, den auch Weiner aufführt: „In computers,

das Koexistieren unterschiedlicher Medien des Ausdrucks in einem Werk bezeichnet, drückt sich im Begriff *Intermedialität* das Zusammenspiel bzw. die Wechselwirkung zwischen unterschiedlichen Medien aus:

Im Gegensatz zu einem multimedialen Nebeneinander ist das intermediale Miteinander durch eine integrierende *konzeptionelle* und *mediale Re-Konfiguration* ausgezeichnet. (Wirth 2006, S. 32)

Wie eingangs bereits erwähnt, wird in der vorliegenden Arbeit die Auffassung Wirths geteilt, dass die Analyse eines literarischen Werkes „von der *Interferenz* der strukturell-medialen und der inhaltlichen Aspekte“ (Wirth 2006, S. 35) ausgehen müsse. In diesem Sinne soll auch Wirths Auffassung von Intermedialität für die vorliegende Untersuchung übernommen werden.

Wirths Verständnis von Intermedialität orientiert sich an Gérard Genettes Verständnis von *Hypertextualität* (Genette 1993). Genettes *Hypertextualität* ist ein Unterpunkt dessen, was er als *Transtextualität* bezeichnet. Die *Transtextualität* beinhaltet fünf Typen der intertextuellen Beziehungen: „*Intertextualität*“, „*Paratext*“, „*Metatextualität*“, „*Hypertextualität*“ und „*Architextualität*“ (Genette 1993, S. 9–20). *Hypertextualität* wird von Genette wie folgt definiert:

Darunter verstehe ich jede Beziehung zwischen einem Text B (den ich als *Hypertext* bezeichne) und einem Text A (den ich, wie zu erwarten, als *Hypotext* bezeichne), wobei Text B Text A auf eine Art und Weise überlagert, die nicht die des Kommentars ist. (Genette 1993, S. 14–15)

Der hier zitierte Ausdruck „überlagert“ heißt im französischen Original „se greffe“ (zitiert nach Wirth 2006, S. 24). Den Infinitiv *se greffer* übersetzt Wirth mit *aufpfropfen* ins Deutsche. In Anlehnung hieran spricht er im Bezug auf das intermediale Miteinander von „*mediale[r] Aufpfropfung*“ (Wirth 2006, S. 32). Wirth greift zur Definition von Intermedialität u.a. auf Thomas Eicher („Zusammenspiel verschiedener Medien“, Eicher 1994, S. 11) und Yvonne Spielmann („Wechselwirkung zwischen Medien“, Spielmann 1998, S. 35) zurück. Für Wirth ist Intermedialität dann gegeben, wenn durch die Kopplung zweier (oder mehr) Medien des Ausdrucks mehr als nur eine Addition von

multimedia refers to a combination of sound, graphics, text, and video on a computer screen“, (Weiner 1996, S. 386).

Ausdrucksmitteln stattfindet. Die Untersuchung von Intermedialität in einem Werk konzentrierte sich darauf, „im konzeptionellen Miteinander die mediale Verschiedenheit der gekoppelten Zeichensysteme herauszuarbeiten“ (Wirth 2006, S. 29). Anhand der Position von Wirth lassen sich folgende Fragen formulieren, welche die intermediale Analyse des Korpus dieser Arbeit leiten sollen:¹⁰⁴

- Welches sind die distinktiven Merkmale der im Hypertext in einer Beziehung der Aufpropfung zueinander stehenden einzelnen Medien?
- Welches ist die Funktion der intermedialen Aufpropfung?
- Wie erfolgt die Aufpropfung? Welche Techniken werden dabei angewandt? Welche Auswirkungen hat diese Beziehung auf die Sinnbildung?

Wirth schlägt zur Beantwortung der Fragen in diesem dritten Gliederungspunkt vier Stufen der Intermedialität vor, in die die beobachteten Phänomene eingeteilt werden können.

3.2.1 Vier Stufen der Intermedialität

0. Die Nullstufe der Intermedialität beschreibt Wirth als „das Thematisieren eines Mediums in einem anderen Medium, etwa eine literarische Reflexion über die Malerei.“ (Wirth 2006, S. 32). Hierbei handelt es sich um eine Vorstufe der Intermedialität. Fälle, die auf dieser Nullstufe zu verorten sind, sind nicht als intermediale Formen aufzufassen sondern eher als „Indices für implizite Inszenierungen von Intermedialität“ (Wirth 2006, S. 32).
1. Bei der ersten Stufe der Intermedialität handelt sich um Intermedialität im weiteren Sinne: Eine mediale Modulation führt zu einer „Re-Konfiguration des Zeichenverbundsystems“ (Wirth 2006, S. 32):

¹⁰⁴ Der aufgeführte Fragenkatalog wird aus dem Seminar „Inter-mediale Phänomene in der spanischsprachigen Literatur: Bedeutungskonstitution auf dem Bindestrich“ (Universität Hamburg, Sommersemester 2010) übernommen. Der Fragenkatalog wurde im benannten Seminar unter der Leitung von Frau Prof. Dr. Inke Gunia erarbeitet.

Die erste Stufe von Intermedialität stellt die mediale Modulation der Konfiguration eines Zeichenverbundsystems dar. Im Rahmen derartiger Modulationen vollzieht sich der Übergang von gesprochener Sprache in geschriebene, von Handschrift zur Druckschrift und von Druckschrift in elektronische Schrift. (Wirth 2006, S. 32)

2. Mit der zweiten Stufe der Intermedialität nach Wirth ist die Intermedialität im engeren Sinne angesprochen. Es handelt sich um die Kopplung verschieden konfigurierter Zeichenverbundsysteme:

Intermedialität der Stufe zwei betrifft die Kopplung verschieden konfigurierter Zeichenverbundsysteme – etwa die Kopplung von Text und Bild. Im Gegensatz zu einem multimedialen Nebeneinander ist das intermediale Miteinander durch eine integrierende *konzeptionelle* und *mediale Re-Konfiguration* ausgezeichnet. Eine derartige *Re-Konfiguration* impliziert eine technisch-mediale und eine inszenierend-konzeptionelle Modulation der performativen Rahmenbedingungen. Das Modell hierfür sind *mediale Hybridbildung* und *mediale Aufpfropfung*. (Wirth 2006, S. 32)

3. Bei der dritten Stufe der Intermedialität nach Wirth handelt es sich wieder um Intermedialität im weiteren Sinne, da es hier nicht um die gleichzeitige Anwesenheit mehrerer Medien geht, sondern um die Übertragung von medialen Konzepten:

Die dritte Stufe der Intermedialität ist die *konzeptionelle Aufpfropfung*. Sie verzichtet auf eine mediale Modulation der Konfiguration bzw. auf die mediale Aufpfropfung verschieden konfigurierter Zeichenverbundsysteme. Stattdessen überträgt sie das Konzept der medialen Konfiguration eines Zeichenverbundsystems auf ein anderes. Mit anderen Worten: Eine *konzeptionelle Aufpfropfung* ist die *Metapher* für eine *mediale Aufpfropfung*. (Wirth 2006, S. 32–33)

Durch die Untersuchung der Intermedialität wird in der vorliegenden Arbeit Aufschluss über die Spezifika der Lektüre von Hyperfiction erwartet. Da diese Merkmale gegenüber der gedruckten linear aufgebauten fiktionalen Erzählliteratur formuliert werden, sollen deren mediale Spezifika im Folgenden dargestellt werden. In der Analyse soll schließlich untersucht werden, in welcher intermedialen Beziehung die jeweiligen Hyperfictions mit dem Medium Buch stehen.

3.2.2 Mediale Eigenschaften des Buches

Wie geschieht die Rezeption von gedruckter linear aufgebauter fiktionaler Erzählliteratur? In der Regel wird gedruckte Literatur in gebundener Form rezipiert und somit in Buchform¹⁰⁵ - ein Umstand, der gemeinhin wenig Beachtung findet:

Der Gebrauch des Mediums Buch in der Form des Lesens erscheint fast banal, weil er so allgemein verbreitet und heute weitgehend unreflektiert vonstatten geht, dass er kaum erwähnenswert erscheint. (Hickethier 2004, S. 56)

Trotz der herausragenden Bedeutung des Buches in der Kulturgeschichte, ist das „Verhältnis der Medienwissenschaft zum Buch [...] weitgehend ungeklärt, weil es kaum thematisiert wird“ (Hickethier 2004, S. 39). Laut Hickethier ist die Medienwissenschaft „im Kern eine *Wissenschaft von technisch-apparativen Medien*“ (Hickethier 2004, S. 41). Erwähnung findet das Buch unter anderem in Marshall McLuhans *Das Ende der Gutenberg-Galaxis* (1995). Doch auch in seinen Überlegungen stehen die medialen Eigenschaften des Buches nicht im Fokus. Vielmehr wird das Buch vor dem Hintergrund der Entwicklung und des Erstarkens der technischen, apparativen Medien beleuchtet.¹⁰⁶

Im Folgenden sollen zentrale mediale Merkmale des Buches aufgeführt werden, um auf ihrer Basis eine Vergleichbarkeit von gedruckter linear aufgebauter fiktionaler Erzählliteratur und Hyperfiction zu ermöglichen.

¹⁰⁵ Eine Definition des Buches führt Hinz an: „Ein Buch sind bedruckte, gefaltete und zu einem Block geheftete und eingebundene Bogen“ (Hinz 1999). Die UNESCO definiert das Buch folgendermaßen: „A book is a non-periodical printed publication of at least 49 pages, exclusive of the cover pages, published in the country and made available to the public“, http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13068&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html, 28.06.14 (vgl. auch Hickethier 2004). Hickethier weist unter Nichtbeachtung der UNESCO-Definition darauf hin, dass ein Buch sich durch einen „Konsens innerhalb der *Diskursgemeinschaft*“ definiert und daher das sei, „was in einer Kultur als ‚Buch‘ bezeichnet wird“ (Hickethier 2004, S. 46). So finde der Begriff ‚Buch‘ auch metaphorische Verwendung. Dies erklärt nach Hickethier, dass auch ‚Heftchen‘, ‚Zeitschriften‘ und sogar E-books und Hörbücher unter den Begriff des Buches fallen (Hickethier 2004, S. 47).

¹⁰⁶ McLuhan (1995) erachtet die Zeit des kulturgeschichtlichen Vorherrschens des literalen Mediums als beendet. In seinem Werk *Das Ende der Gutenberg-Galaxis* schreibt er „Das Ziel dieses Buches ist es, in erster Linie die Buchdruckphase der alphabetischen Kultur zu studieren. Die Buchdruckphase sieht sich heute nun den neuen organischen und biologischen Formen der elektronischen Welt gegenüber. Das heißt, sie wird heute am äußersten Punkt ihrer mechanistischen Entwicklung [...] vom Elektrobiologischen durchdrungen. [...] Es fällt uns nicht mehr schwer, die Erfahrungen und Empfindungen von Eingeborenen oder Nicht-Alphabeten zu verstehen, einfach weil wir diese innerhalb unserer eigenen Kultur mittels der Elektronik von neuem hervorgerufen haben“ (McLuhan 1995, S. 66–67).

Hickethier (2004, S. 43) teilt die Medien mit Harry Pross (1972) in drei Klassen ein:

1. Primäre Medien: Kommen ohne technisch-apparativen Einsatz aus (z.B. Sprache, Theater)
2. Sekundäre Medien: Auf der Seite der Produktion bedarf es eines technischen Apparates (z.B. Buch, Zeitung, Fotografie)
3. Tertiäre Medien: Es bedarf sowohl auf der Seite von Produktion und Rezeption eines technischen Apparates (z.B. Film, Radio)

Während das Buch zu den sekundären Medien zählt, weil es auf der Seite der Produktion einen technischen Apparat erfordert, ist die Hyperfiction bei den tertiären Medien einzuordnen, da es sowohl bei ihrer Produktion als auch bei ihrer Rezeption eines Computers bedarf.

Ein wichtiges Unterscheidungsmerkmal von Hyperfiction und gedruckter Erzählliteratur besteht darin, dass bei letzterer kein Unterschied zwischen Tiefen- und Oberflächenstruktur existiert. Somit gibt es auch keine GUI. In einem Buch stellen der Umschlag, der Rücken und insbesondere die Seiten die einzige sichtbare Struktur dar. Auf dem Umschlag und dem Rücken befinden sich beim Buch die Paratexte, auf den Seiten vor allem der Haupttext.¹⁰⁷ Es soll daher Bestandteil der Analyse von Hyperfictions sein, in welcher Relation die Gestaltung der die Hyperfiction konstituierenden Internetseiten zur Gestaltung eines Umschlages, eines Rückens und der Seiten eines Buches steht. Aus dem folgenden Zitat von Hinz, in dem er sich auf das Buch bezieht, wird deutlich, dass den Buchseiten in diesem Vergleich die Hauptrolle zufallen wird:

Für die Lesefreundlichkeit ist die Anmutung des Textes und das visuelle Zusammenspiel der wiederkehrenden und wechselnden Seitenelemente entscheidend. (Hinz 1999, S. 12)

¹⁰⁷ Als *Paratext* soll mit Genette der zweite Typ transtextueller Beziehungen verstanden werden: „Titel, Untertitel, Zwischentitel; Vorworte, Nachworte, Hinweise an den Leser, Einleitungen usw.; Marginalien, Fußnoten, Anmerkungen; Motti; Illustrationen; Waschzettel, Schleifen, Umschlag und viele andere Arten zusätzlicher, auto- oder allographer Signale, die den Text mit einer (variablen) Umgebung ausstatten und manchmal mit einem offiziellen oder offiziösen Kommentar versehen, dem sich auch der puristische und äußeren Informationen gegenüber skeptische Leser nicht so leicht entziehen kann, wie er möchte und es zu tun behauptet“ (Genette 1993, S. 11–12).

Den einzelnen Textonen einer Hyperfiction entsprechen bei der gedruckten Literatur die Seiten¹⁰⁸. Hier befindet sich der Haupttext eines literarischen Werkes. Eine Hypothese zum Zusammenhang von Textonen und Buchseiten ist, dass die Gestaltung von Textonen auf den Konventionen der Gestaltung von gedruckten Buchseiten basiert und dass somit laut Wirth (2006) Intermedialität der dritten Stufe vorliegt, bei der das „Konzept der medialen Konfiguration eines Zeichenverbundsystems auf ein anderes“ (Wirth 2006, S. 32–33) übertragen wird. Zur Überprüfung dieser Hypothese soll auf die Seitenelemente geachtet werden, die sich beim gedruckten Buch beobachten lassen: Kapitelüberschriften, Absätze mit Ausgangszeile und Zeileneinzug, Seitenzahlen, Bildelemente, Fußnoten, Leerzeichen, Anführungszeichen, etc. (vgl. Hinz 1999, S. 12).

Indem Hinz die Faktoren der Lesefreundlichkeit von der Seitengestaltung ausgehend auf weitere Faktoren erweitert, macht er darauf aufmerksam, dass der visuelle Sinn nicht der einzige ist, der beim Buchlesen angesprochen wird:

Faktoren, die zur Lesefreundlichkeit beitragen, können mechanischer, haptischer, optischer oder sogar olfaktorischer Art sein. (Hinz 1999, S. 9)

Die hier genannten Faktoren stellen einen erheblichen Unterschied in der Rezeption von gedruckter linear aufgebauter Erzählliteratur auf der einen Seite und Hyperfiction auf der anderen Seite dar. So ist beispielsweise der mechanische und haptische Prozess des Seiten-Umblätterns in der Hyperfiction gar nicht angelegt. Interaktion findet in der Hyperfiction über Mausclick statt. Im Übrigen hängen insbesondere die genannten mechanischen, haptischen Faktoren bei der Hyperfiction maßgeblich davon ab, an welchem Endgerät sie rezipiert wird (Desktop-PC, Laptop). Aufgrund der schnellen technischen Entwicklung muss in der Analyse stets beachtet werden, welche Endgeräte zum Zeitpunkt der Veröffentlichung einer Hyperfiction zur Verfügung standen – und welche nicht. Tablet-PCs, E-Reader und Smartphones beispielsweise gehörten nicht zu den Geräten, für die die Hyperfictions des Untersuchungszeitraums dieser Arbeit (bis 2007) konzipiert wurden.

¹⁰⁸ „Die Seiten sind die Organisationsfläche für Informationen, die präsentiert werden. Oft müssen Text und Bildelemente integriert werden“ (Hinz 1999, S. 12).

3.3 Hypertextuelle Struktur

Die Struktur des Hypertextes ist zentraler Gegenstand der Analyse der multimedialen Eigenschaften von Hyperfiction, da sie ihre Organisationsstruktur darstellt. Der Hypertext besteht aus einem Netz aus Knoten, aus den sie verbindenden Hyperlinks und aus den sich so ergebenden möglichen Verbindungslinien zwischen diesen Knoten, den Konstruktionsmustern einer Hyperfiction. Die einzelnen Textfragmente - die Texttone - stellen die Knoten dar. Die möglichen Verbindungslinien, die diese Texttone verbinden, ergeben sich aus den Wahlmöglichkeiten, die sich dem Leser in Form der in die Texttone eingearbeiteten Links bieten.

3.3.1 Der Knoten

Die einzelnen Texttone, Textfragmente bzw. Knoten von Hyperfictions stellen die HTML-Seiten dar, die „den eigentlichen Text“ (Suter 2000, S. 137) einer Hyperfiction abbilden. Diese einzelnen Textfragmente haben in der Forschungsliteratur - verglichen mit den Links und den Verbindungslinien zwischen ihnen - bisher wenig Aufmerksamkeit erfahren. Dies mag daran liegen, dass in den Links und in den Konstruktionsmustern die Neuartigkeit der Hyperfiction gesehen wird, während das einzelne Textton so betrachtet wird, als ob es auch ein Fragment aus einem nicht-hyperfiktionalen Erzählwerk sein könnte. Aus der philologischen Perspektive lohnt sich ein genauerer Blick auf das Textton jedoch in jedem Falle. So stellt sich die Frage, wie ein Textfragment beschaffen sein muss, das dem Leser innerhalb vieler unterschiedlicher Kontexte (je nach dem individuellen Lektürepfad) präsentiert wird. Weist es bestimmte Merkmale auf, die es dem Leser erlauben, trotz der unterschiedlichen Kontexte Kohärenz zu bilden? Es wäre beispielweise denkbar, dass die Zusammenschau mehrerer Texttone das Vorliegen von repetitivem Erzählen aufzeigt. Dieses könnte verhindern, dass der Leser trotz seines individuellen Pfades durch die Hyperfiction für die Geschichte relevante Ereignisse, Figuren- oder Ortsbeschreibungen überliest.

Die Frage danach, wie die einzelnen Textteile beschaffen sein müssen, um Kohärenz im Übergang von einem Texton zum nächsten innerhalb unterschiedlicher Kontexte zu ermöglichen, soll im Analysekapitel thematisiert werden.

3.3.2 Der Hyperlink

Beat Suter betont die elementare Bedeutung des Hyperlinks für die Hyperfiction:

Während die Gesamtheit der Textelemente den eigentlichen Text darstellt, sind die Verweise oder Links diejenigen Elemente, die eine Hyperfiction konstituieren. Sie arrangieren Zuordnungen von Sequenzen oder Episoden, bzw. Text- und Skripträumen und bringen ein Element der Aktion in den Text, das sich vom Umblättern einer Buchseite fundamental unterscheidet. (Suter 2000, S. 137)

Suter definiert Hyperlinks als „zentrale Verknüpfungs- und Entscheidungselemente von Textsequenzen“ (Suter 2000, S. 137). Auch benutzt er im Zusammenhang mit dem Hyperlink den Begriff der „Spur“, die „einen Weg, eine Perspektive, eine verfolgbare Möglichkeit“ signalisiere (Suter 2000, S. 137).

Auch für Wirth ist der Hyperlink das „herausragende Strukturmerkmal von Hypertextualität“ (Wirth 2006, S. 35). Anders als Suter, der den strukturell-medialen Aspekt der Hyperfiction sehr stark – vielleicht *zu* stark – betont, macht Wirth jedoch darauf aufmerksam, dass der Hyperlink nur im Zusammenhang mit dem inhaltlichen Aspekt einer Hyperfiction zu untersuchen ist:

Jede Interpretation eines Hypertextes muss von der *Interferenz* der strukturell-medialen und der inhaltlichen Aspekte ausgehen: eine Einsicht, die auch für die Analyse von *Hyperfictions* zentrale Bedeutung hat. (Wirth 2006, S. 35)

Technisch ausgedrückt markiert der Link eine elektronische Textstelle auf dem Bildschirm und besteht somit aus einem „Anker“ und aus einem „Ziel“ (Suter 2006, S. 62). Der „Anker“ ist das Element, das mit der Maus angeklickt wird, das „Ziel“ dasjenige Element, das daraufhin erscheint. Die Anker- und Ziel-Elemente können aus einem Icon, einem Wort, einem Bild oder einem Multimedia-Element bestehen:

Der Beliebigkeit ist so selbstverständlich Tür und Tor geöffnet, denn mit diesem System ist es möglich, alles mit allem in Beziehung zu setzen. Trotzdem

wird das im Großen und Ganzen so nicht getan, und es gelten im Prinzip in Hypertext-Netzwerken dieselben semantischen Regeln wie in traditionellen Texten und Textkonvoluten. (Suter 2006, S. 63)

Diese Aussage Suters ist interessant, da sie darauf hinweist, dass es spezifische Regeln gibt, die der Verknüpfung von Anker und Ziel zugrunde liegen. Die spezifischen Regeln der hier untersuchten Hyperfictions sollen Bestandteil der Analyse sein.

Für Suter stellen die Textfragmente (die Textone) „den fiktiven Raum“ dar, „während die Links die Zeitdimension liefern“ (Suter 2006, S. 68).¹⁰⁹ Dieses Charakteristikum des Links ist insbesondere aus der narratologischen Perspektive interessant und soll daraufhin überprüft werden, ob es auch auf die Texte aus dem Korpus dieser Arbeit zutrifft. Als weiteres Untersuchungs-Instrumentarium für diese Arbeit soll Suters Unterscheidung von Hyperlinks in notwendige vs. optionale, paradigmatische vs. syntagmatische sowie präskriptive und performative Links dienen:

Notwendige und optionale Links: Sofern ein Link in der Lektüre umgangen werden kann, ist er optional. Muss er jedoch angeklickt werden, damit ein nächstes Texton erreicht wird, handelt es sich um einen notwendigen Link (vgl. Suter 2006, S. 67).

Syntagmatische und paradigmatische Links: Unter Rückgriff auf das linguistische Zwei-Achsen-Modell Roman Jakobsons (1974, siehe auch Jakobson 2005) unterscheidet Suter Links danach, ob sie Textfragmente verknüpfen, die in einer syntagmatischen oder in einer paradigmatischen Beziehung zueinander stehen.¹¹⁰

¹⁰⁹ Aus literaturwissenschaftlicher Sicht lässt sich der Begriff „fiktiver Raum“ in diesem Zusammenhang nicht verwenden. Das Adjektiv „fiktiv“ ist literaturwissenschaftlich auf die gesamte Geschichte und somit auch auf die Zeitdimension zu beziehen. Für eine detaillierte Darstellung zum Thema Fiktivität sei verwiesen auf (Zipfel 2001). Nichtsdestoweniger bleibt Suters Beobachtung interessant, da er dem Link die Eigenschaft zuweist, die Geschichte zeitlich zu strukturieren.

¹¹⁰ Roman Jakobson definiert die Metonymie als auf syntagmatischen Beziehungen beruhend, die Metapher hingegen als auf paradigmatischen Beziehungen basierend (Jakobson 1974, Jakobson 2005). Beat Suter (2006) verwendet die Begriffe Metapher und Metonymie im Rückgriff auf Jakobson, ohne darauf hinzuweisen, dass diese Termini in der Sprach- und Literaturwissenschaft weiter ausdifferenziert werden. Da sich der vorliegenden Abschnitt dieser Arbeit mit den

Syntagmatisch ist diese Beziehung dann, wenn die Verbindung der Elemente dem Prinzip der Kontiguität oder der Kombination entspricht, wenn sich also die einzelnen Elemente zu einem „Ganzen“ ergänzen (Suter 2000, S. 140). Als syntagmatisch bezeichnet Jakobson metonymische Beziehungen, in denen verschiedene Begriffe unterschiedliche Referenten bezeichnen, die alle dem gleichen Themengebiet angehören (vgl. Jakobson 1974). Laut Suter sind sämtliche wissenschaftliche Texte im WWW reich an Beispielen für metonymische Links (vgl. Suter 2000, S. 141). Häufig werde der Leser hier mithilfe von Links, die Kapitelüberschriften tragen, vom einen zum nächsten Textabschnitt der Webseite geführt. Die so nacheinander durchlaufenen Textabschnitte stehen in einer Beziehung der Kontiguität bzw. Kombination zueinander, indem sie gemeinsam die wissenschaftliche Aussage des Textes konstituieren. In Fortsetzung der Gedanken Suters soll in dieser Arbeit der Begriff des syntagmatischen Links in folgender Weise auf die Hyperfiction angewendet werden: Der syntagmatische Link verbindet Textone miteinander, die gemessen am Geschehen der Narration zeitlich in eine Beziehung zueinander gebracht werden können. Die in den Textonen beschriebenen Ereignisse ließen sich demnach auf der Zeitachse des Geschehens in bestimmter Reihenfolge einordnen.

Als paradigmatisch ist die Beziehung zweier Links zu bezeichnen, sobald sich die verknüpften Elemente selektiv zueinander verhalten. Unter Rückgriff auf das Modell Roman Jakobsons (1974, 2005) beschreibt Suter die Metapher als grundlegend paradigmatisch. Sie ist aus zwei Begriffen zusammengesetzt, die einander ersetzen könnten, da sie miteinander in einer assoziativen Beziehung der Ähnlichkeit bzw. der Selektion stehen (vgl. Suter 2006, S. 68). In Fortsetzung der auf Jakobson beruhenden Gedanken Suters soll in dieser Arbeit der Begriff des paradigmatischen Links in folgender Weise auf die Hyperfiction angewendet werden: Der paradigmatische Link verbindet Textone miteinander, die gemessen am Geschehen der Narration zeitlich in einer Beziehung der Selektion stehen. Das

Eigenschaften von Hyperlinks beschäftigt, die Suter eingängig untersucht hat, beziehen sich die Begriffe *Metapher* und *Metonymie* in diesem Abschnitt ebenfalls ausschließlich auf die textlinguistische Definition nach Roman Jakobson.

bedeutet, dass die Ereignisse, die in den zur Auswahl stehenden Texten erzählt werden, auf der Zeitachse des Geschehens nicht als einander vor- oder nachgeordnet verzeichnet werden können. Sie fungieren als Alternativen zueinander. Dies kann sich entweder auf die Darstellung (z.B.: Aus wessen Perspektive wird in den alternativ zueinander zu wählenden Texten erzählt?) oder auf das Erzählte (z.B. welche Ereignisse werden in den zur Auswahl stehenden Texten erzählt?) beziehen.

Präskriptive und performative Links: Diese Unterscheidung Suters stellt - anders als die vorhergegangenen - kein Gegensatzpaar dar. Links können gleichermaßen präskriptiv wie performativ sein, sie unterscheiden sich lediglich darin, ob der eine oder der andere Aspekt überwiegt (vgl. Suter 2000, S. 150).

Als präskriptiver Aspekt eines Links wird der Informationsgehalt bezeichnet, der dem Leser anhand des Ankers über das Ziel preisgegeben wird. Als Beispiel für einen ausgesprochen präskriptiven Hyperlink nennt Suter einen Link, dessen Anker mit den Worten „katze“ versehen ist. Das Ziel des Links besteht aus einem Textfragment, das zusätzliche Informationen über das Leben der Katze liefert. Der Anker des Links lässt somit eindeutige Rückschlüsse darüber zu, was vom Ziel des Links zu erwarten ist (vgl. Suter 2000, S. 150). Bestandteil der Analyse soll in diesem Sinne eine Untersuchung des Korpus sein, die sich an den folgenden Fragen orientiert: Wie viel Information erhält der Leser vom Anker über das Ziel des Links? Auf welcher Informationsgrundlage basiert somit die Entscheidung des Lesers, einem bestimmten Link zu folgen? Für Tyrkkö ist die Frage, wie gut der Anker voraussagt, was im Ziel an Informationen zu erwarten ist, grundlegend für die Frage, wie kohärent das Erzählen in einer Hyperfiction gelingt (Tyrkkö 2007, 2009).

Der performative Aspekt von Hyperlinks ist dann gegeben, wenn der Leser die Rolle des „Ausübenden“ übernimmt, indem er durch das Anklicken „einen neuen Erzählraum öffnet, bzw. kreiert“ (Suter 2000, S. 151).¹¹¹

¹¹¹ Ein sehr praktisches Beispiel für einen stark performativen Link ist ein Hyperlink, dessen Anker aus einer E-Mail-Adresse auf einer Homepage besteht. Das Ziel eines solchen Links ist ein

Wirklich performativ allerdings sind weniger die einzelnen Richtungsbewegungen, sondern vielmehr die kleinen Entdeckungshandlungen, welche die Spielerin vornehmen muss, die kleinen und grossen [sic] Rätsel, die sie mit Überlegungen und/oder mit Handgriffen und Beobachtungen lösen muss, damit sie überhaupt weiterkommt, damit sie einen neuen Raum öffnen oder eine neue Insel betreten und das Spiel fortführen kann. (Suter 2000, S. 150–151)

Es ist auffällig, dass Suter - obwohl er sich in diesem Zitat auf die Hyperfiction bezieht - hier nicht von der Leserin sondern von „der Spielerin“ spricht. Dies deutet darauf hin, dass der performative Aspekt von Hyperlinks einen hohen Grad an ‚Interaktivität‘ in der Lektüre mit sich bringt. Dieser ist vor allem in künstlerischen Werken, die sich auf der Grenze zwischen Literatur und Computerspiel befinden, anzutreffen. In Anlehnung an Bolter (1991) vergleicht Suter die Leserin angesichts der beschriebenen performativen Aufgaben mit einer Schauspielerin:

In Analogie dazu führt eine Leserin durch den Akt des Lesens oder Präsentierens den Text auf, auch wenn sie das nur für sich selber machen sollte und kreierte durch ihre Interpretation einen eigenen Text. Dies geschieht im Prinzip so zwar auch bei einem Buchtext, der elektronische Hypertext jedoch ist in seiner flexiblen raum-zeitlichen Struktur viel offener für die Performanz durch die Leserin. (Suter 2000, S. 151)

Bestandteil der Analyse soll in Anlehnung an diese Beobachtung Suters eine genaue Untersuchung der performativen Aufgaben des Lesers beim Anklicken von Links sein. So sollen die Unterschiede zwischen Buchlektüre und korrespondierendem Seiten-Umblättern sowie der Lektüre von Hyperfiction mit dem dazugehörigen Anklicken von Links herausgearbeitet werden.

3.3.3 Die Konstruktionsmuster

Untersucht man die möglichen Verbindungslinien der Textone, so stellt man fest, dass sie einem bestimmten Konstruktionsmuster folgen. Dieses Konstruktionsmuster legt die Grenzen fest, innerhalb derer der Leser durch seine Lektüreentscheidungen die Reihenfolge der Textone bestimmt. Mit Hinblick auf die Fragestellung der vorliegenden Arbeit sind diese Baupläne von

geöffnetes Fenster des auf dem jeweiligen Computer installierten E-Mail-Programmes, das direkt zum Verfassen einer E-Mail auffordert (vgl. Suter 2000, S. 150).

entscheidender Bedeutung, da von einem Zusammenhang zwischen dem Konstruktionsmuster einer Hyperfiction und ihrer narrativen Kohärenz ausgegangen wird (vgl. Ryan 2001, S. 256–257), worauf im Verlauf dieses Abschnittes noch näher eingegangen wird.

Vorerst soll Beat Suters „Hypertext-Texttypologie“ (Suter 2000, S. 55 ff.) vorgestellt werden. Diese wurde auf der Grundlage der möglichen Konstruktionsmuster von hypertextuell strukturierter Digitaler Literatur entworfen. Hierzu greift Suter auf Jay David Bolter zurück, der für die Beschreibung Digitaler Literatur drei grundlegende Baupläne unterscheidet: die *Linie*, den *Baum* und das *Netzwerk* (vgl. Bolter 1991, S. 22f.).

Dem Bauplan der Linie zuzuordnen sind sowohl die *Achse* als auch die *Tentakel*. Die Achse ist dadurch gekennzeichnet, dass die lineare Abfolge des Textes nur in einzelnen Momenten kurzfristig unterbrochen wird. Dem Leser wird hierbei eine Abzweigung zur Verfügung gestellt, die unweigerlich wieder zurück zur Achsenstruktur des Textes führt (Suter vergleicht dies mit dem Prinzip der Fuß- oder Endnote in einer wissenschaftlichen Arbeit, vgl. Suter 2000, S. 56–57).

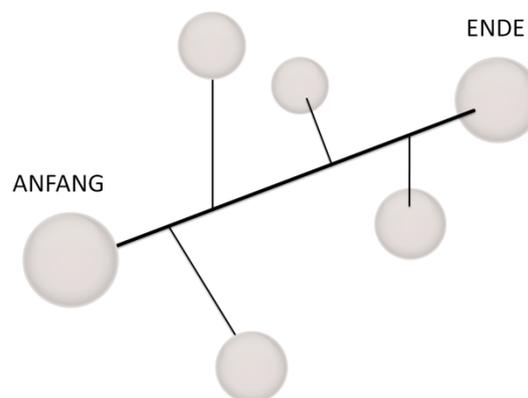


Abbildung 1: Achse. Nach Suter 2000, S. 57.

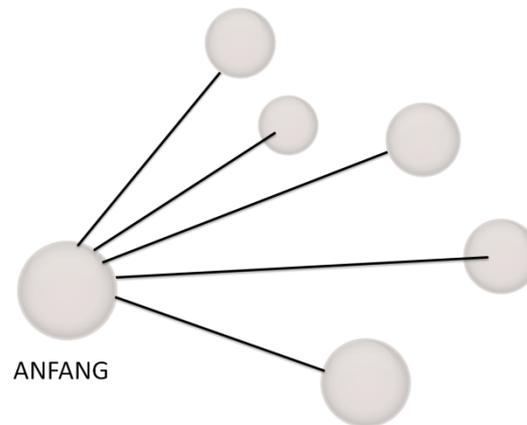


Abbildung 2: Tentakel. Nach Suter 2000, S. 57.

Die Tentakel wird von Suter ebenfalls dem Prinzip der Linie zugeordnet. Hier hat der Leser nur ein einziges Mal die Möglichkeit zu entscheiden, welchen Weg, zu welchem Ende hin, er wählen möchte.

Die Baupläne *Baum* und *Netzwerk* bieten dem Leser weitaus mehr Entscheidungsmöglichkeiten als dies bei Achse und Tentakel der Fall ist. Für Bolter sind Baum und Netzwerk aufgrund ihrer nichtlinearen Muster gar die einzigen relevanten Baupläne für die Beschreibung von Hyperfiction (Bolter 1991, S. 22f.). Der Baum weist viele unterschiedliche Konstruktionsmuster auf. Er verfügt über viele Knoten, die alle zum Ort der Entscheidung für den Leser werden. Suter unterscheidet zwei grundsätzliche Baupläne: den mit binärer Pfadwahl (der Leser muss sich am Ende eines Knotens zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden) und dem mit multipler unregelmäßiger Pfadwahl (vgl. Suter 2000, S. 58), wo dem Leser ungleich mehr Entscheidungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

Neben der Linie und dem Baum zählt die Netzstruktur zu den charakteristischen Konstruktionsmustern von Hyperfiction. Ryan bezeichnet das Netzwerk gar als „the standard structure of literary hypertext“ (Ryan 2001, S. 247). Suter arbeitet einen klaren Gegensatz zwischen der Baum- und der Netzstruktur heraus:

Während der Baum eine hierarchisch organisierte, offene Struktur repräsentiert, die in immer neue Verzweigungen vom Ausgangspunkt weg wächst, stellt das Rhizom¹¹² eine antihierarchische Struktur dar, die in alle Richtungen wuchert und immer neue Knoten produziert, welche teils wieder miteinander verwachsen können. (Suter 2000, S. 56)

Suter differenziert zwischen vier unterschiedlichen Netzwerkstrukturen, dem *Labyrinth*, der *Labyrinth Tour*, dem *Rhizom* und dem *Multiplen Rhizom*.

Das *Labyrinth* ist aus mehreren möglichen Pfaden zusammengesetzt, die vom Leser vorwärts oder rückwärts durchlesen werden können. Somit gibt es multiple Entscheidungsmöglichkeiten, durch die es auch zu Wiederholungen oder Schlaufen kommen kann. Wichtiges Charakteristikum des Labyrinths ist der feste Start- und Zielpunkt. Letzterer wird jedoch nicht zwingend erreicht: Es gibt viele Lektürepfade die in einer Sackgasse enden.

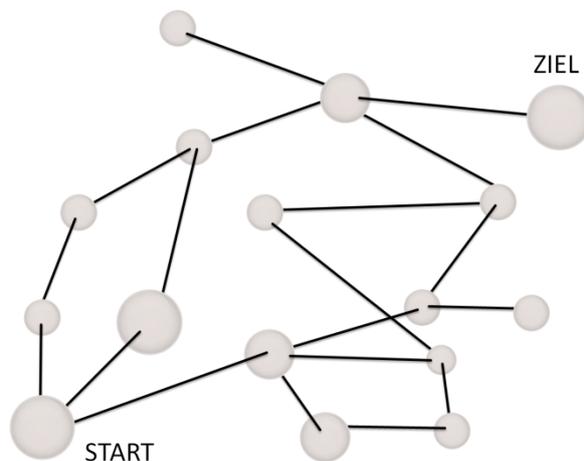


Abbildung 5: Labyrinth. Nach Suter 2000, S. 60.

Suter und Ryan sind unterschiedlicher Auffassung bezüglich der Frage, inwiefern narrative Kohärenz innerhalb dieser Struktur gewährleistet ist. Suter ist der Auffassung, dass dies nicht der Fall sei:

¹¹² Suter (2000) verwendet in diesem Zitat den Begriff *Rhizom*, der von Gilles Deleuze und Felix Guattari geprägt wurde (Deleuze und Guattari 1977). Suter (2000) und Bolter (1991) verwenden den Begriff des Netzwerks synonym mit dem Konzept des *Rhizoms*.

Die narrative Kohärenz ist im Prinzip nicht gewährleistet, das heißt sie spielt lediglich innerhalb eines einzelnen Pfades von einem Knoten zum nächsten. Der Text verliert die Kontrolle über die Leserin, die mit der Pfadwahl eigenhändig die Handlungszusammenhänge, bzw. -abfolgen zusammenstellt. (Suter 2000, S. 60)

Wie diesem Zitat zu entnehmen ist, geht Suter davon aus, dass die individuelle Pfadwahl stets auch zu einer individuellen Handlung, also dem WAS der Erzählung, führt. Diese Grundannahme wird an dieser Stelle der vorliegenden Arbeit vorerst nicht geteilt. Es ist Bestandteil der Fragestellung, ob unterschiedliche Lektüreentscheidungen in den Werken des Korpus tatsächlich sowohl das WIE als auch das WAS der Narration beeinflussen.

Trotz dieser unterschiedlichen Grundannahmen ist die Übernahme von Suters Hypertext-Typologie in die vorliegende Arbeit sinnvoll, da sie die grundlegenden hypertextuellen Strukturmerkmale der zu untersuchenden Hyperfictions zu klassifizieren erlaubt, ohne dass die von Suter vorgenommenen Aussagen über ihre narrative Struktur zwingend zu übernehmen sind. Das wird auch darin deutlich, dass Ryan (Ryan 2001, S. 246–258) eine vergleichbare Typologie aufstellt, ohne die gleichen Annahmen über die narrative Struktur zu treffen.

Laut Ryan erwarten den Leser auf seinem Lektürepfad durch das Labyrinth zwei grundlegend unterschiedliche Erfahrungen. *Ratlosigkeit* („aporia“, Ryan 2001, S. 251) drohe, wenn der Leser in eine Sackgasse nach der nächsten gerät, *Erleuchtung* („epiphany“, Ryan 2001, S. 251) hingegen sei auf dem Wege der Zielerreichung zu erwarten. Anders als Suter ist Ryan der Auffassung, dass das Labyrinth narrative Kohärenz garantiere. Hierbei scheint für sie die Intention des Lesers entscheidend zu sein, das vom Autor ersonnene Ziel zu erreichen:

Though the structure of the text is too complex for the designer to foresee every possible path, narrative coherence is guaranteed by the fact that all paths are attempts to reach a certain goal. (Ryan 2001, S. 251)

Als abgeschwächte Variante des Labyrinths beschreibt Suter die *Labyrinth Tour*, die er als einen „geführten Besuch eines Labyrinths“ charakterisiert (Suter 2000, S. 61). Die Entscheidungen des Lesers verlieren an Bedeutung, da von vielen Textonen aus nur *eine* Fortsetzung des Lektürepfades zur Auswahl gestellt wird.

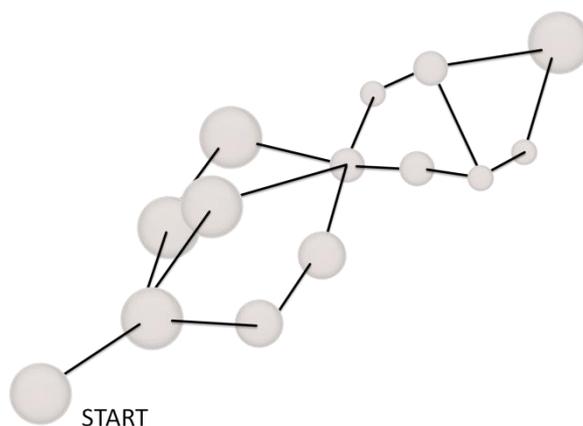


Abbildung 6: Labyrinth Tour. Nach Suter 2000, S. 61.

Auch Ryan führt ein Konstruktionsmuster auf, das mit dem Labyrinth verwandt ist, jedoch weniger Risiko birgt, dass der Leser in Sackgassen gerät, *The Directed Network, or Flow Chart*:

This model represents the best way to reconcile a reasonably dramatic narrative with some degree of interactivity. In this type of network, horizontal progression corresponds to chronological sequence, while the branches superposed on the vertical axis represent the choices offered to the user. The system prescribes an itinerary through the textual world, but the user is granted some freedom in connecting the various stages of the journey. (Ryan 2001, S. 252)

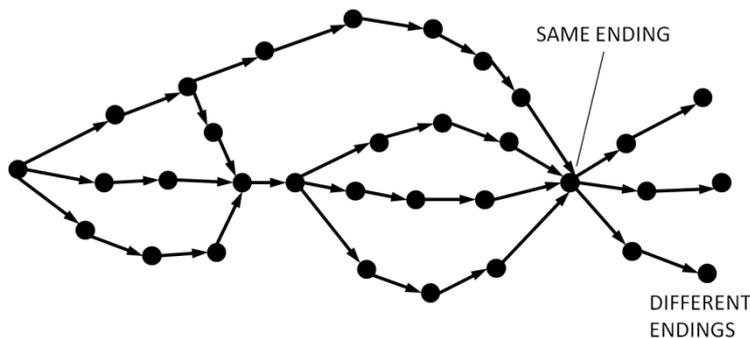


Abbildung 7: Gelenktes Labyrinth bzw. „The directed network, or flow chart“. Nach Ryan 2001, S. 252.

Das *Rhizom* unterscheidet sich vom Labyrinth maßgeblich darin, dass die Pfade in mehreren Richtungen begehbar sind. So sind Start und Ziel nicht mehr eindeutig definiert, „die Leserin erfährt eine gewisse Grenzenlosigkeit, dafür gibt es immer eine (wuchernde) Mitte“ (Suter 2000, S. 61). Von jedem Texton aus gibt es mehrere Entscheidungsmöglichkeiten, so dass es viele Wiederholungen gibt.

An einzelnen Orten kommt man immer wieder vorbei, bis man realisiert, welcher der Wege einen in eine neue Teilgeschichte vordringen lässt. Die narrative Kohärenz ist in einem Rhizom nicht gewährleistet, und der Text verliert die Kontrolle über die Leserin, die durch ihre Pfadwahl die Handlungsabfolge selbst zusammenstellen kann und somit von der reinen Leserin zur ‚Akteurin‘ wird. (Suter 2000, S. 62)

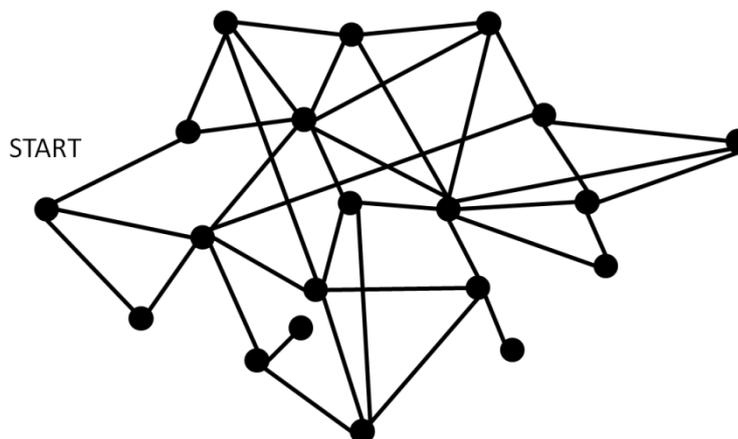


Abbildung 8: Rhizom bzw. „The Network. A hypertext-style decision map allowing circuits“. Nach Ryan 2001, S. 248.

Diesem Zitat ist anzumerken, dass Suter in Einklang mit den frühen Theoretikern der Hypertext-Literatur argumentiert. Er rückt das Fehlen von Kohärenz und Kontrolle über die Handlungsabfolge in ein positives Licht, indem er der Leserin den Status einer „Akteurin“ bescheinigt. Diese Sichtweise, nach der aus einer geringeren Kontrolle und Kohärenz ein Zuwachs aus Lektürequalität erwächst, wird in der vorliegenden Arbeit nicht übernommen. Hier wird Ryans (2001) Auffassung geteilt: Ryan stimmt mit Suter darin überein, dass die narrative Kohärenz in einem Rhizom nicht gegeben ist. Weiter charakterisiert sie das Rhizom dahingehend, dass der Leser im Netzwerk in seinen Bewegungen weder ganz frei noch auf einen einzigen Lektürepfad begrenzt sei. Da diese Struktur Kreisläufe zulässt, übt sie keine Kontrolle über den Pfad oder die Lesedauer aus, narrative Kontinuität ist nicht gewährleistet. Ryan vertritt daher die Meinung, dass das Rhizom zur Vermittlung unterschiedlicher Handlungsverläufe schlecht geeignet sei:

A reader may, for instance, traverse a node that describes the death of a character and return later to a node in which that character is still alive. If the path of navigation is interpreted as chronological succession, the result is a

nonsensical sequence - a type of meaning that can, of course, be deliberately cultivated for its humorous effect. The model is therefore better suited for a system of analogical connections or for a dadaist/surrealist carnivalization of meaning than for the generation of multiple stories. (Ryan 2001, S. 248)

Mit Ryan wird in der vorliegenden Arbeit der Schluss gezogen, dass die narrative Kohärenz mit der Wahlfreiheit innerhalb des Bauplanes einer Hyperfiction proportional abfällt. Ryan kritisiert die Vorstellung der frühen Hypertext-Theoretiker, derzufolge die Herstellung von Kohärenz fast gänzlich vom Autor an den Leser delegiert werden könne. Ihrer Ansicht nach erwächst narrative Kohärenz nur dann aus der Lektüre einer Hyperfiction, wenn deren Struktur ein gewisses Maß an Gelenktheit der Lektüreentscheidungen aufweist:

The lesson to be learned from these various diagrams is that the potential of a network to generate well-formed stories for every traversal is inversely proportional to its degree of connectivity. When hypertext theorists describe the configuration typical of the genre as a storytelling machine, they trust the power of the reader's imagination to create narrative connections between any two nodes and to make every transition meaningful. This trust presupposes either a very loose conception of narrativity on the part of the theorist or a very strong desire for narrative coherence on the part of the reader. For those who believe that narrativity is the product of global planning, not a type of meaning that can be freely constructed out of any collection of informational fragments, it is by controlling the general path of the reader, maintaining a steady forward progression, limiting decision points, or neutralizing the strategic consequences of decisions that interactive texts can guarantee narrative coherence. (Ryan 2001, S. 256–257)

Wie aus diesem Zitat hervorgeht, ist für Ryan die Voraussetzung zur Herstellung narrativer Kohärenz in der Lektüre von Hyperfiction, dass der Lektürepfad durch eine dem Leser externe Instanz geplant bzw. kontrolliert wird. Je stärker diese Kontrolle ausfällt, umso kohärenter ist das Lektüreerlebnis.

Aus dem hier Vorgestellten ergibt sich folgende Vorgehensweise für die Analyse. In einem ersten Schritt soll die Hypertext-Struktur der im Korpus befindlichen Hyperfictions klassifiziert werden. Folglich soll analysiert werden, inwiefern die unterschiedlichen zu beschreitenden Lektürepfade kohärente Leseerlebnisse gewährleisten. Gleichzeitig muss untersucht werden, in welchem Zusammenhang die individuelle Pfadwahl mit dem *WAS* und dem *WIE* der Narration steht. Die dazugehörige Vorgehensweise wird im folgenden Abschnitt thematisiert.

3.4 Geschichte und Diskurs

Gunnar Liestøls Anwendung der Kategorien von „Story“ (die Geschichte, das WAS) und „Discourse“ (Der Diskurs, das WIE) auf die Hyperfiction (Liestøl 1994, S. 92ff.) wird in dieser Arbeit als sehr hilfreich angesehen, da sie es erlaubt, die narratologische Spezifität von Hyperfictions herauszuarbeiten. Laut Liestøl besteht die Besonderheit der Hyperfiction darin, dass der Leser den Diskurs durch seine Lektüreentscheidungen mitgestaltet. Hierdurch entsteht neben Geschichte und Diskurs eine dritte Analyse-Ebene:

With hypertext and hypermedia something new is added to the story-discourse dichotomy. A third level, or a third line is introduced that may be called the discorsed text or *discourse-as-discorsed* - the actual use and reading of the digitally stored text. It is, in other words, the creation of a path based on the selection and combination of elements existing in a spatial and non-linear arrangement of nodes and links. (Liestøl 1994, S. 96)

Diese dritte Ebene nennt Liestøl *discourse-as-discorsed* und es handelt sich um den im Akt der Lektüre aktualisierten linearen Pfad durch die multiplen Möglichkeiten. Der *discourse-as-discorsed* hebt sich ab vom *discourse-as-stored*. Letzterer beinhaltet die Gesamtheit des in den Texten einer Hyperfiction befindlichen Diskurses.

In seinem Artikel befasst sich Liestøl (1994) damit, wie sich der *discourse-as-discorsed* zum *discourse-as-stored* verhält. Er bezieht sich hierbei auf die Verfahren der zeitlichen Anordnung und somit auf Genettes Kategorien von Dauer, Frequenz und Ordnung. Er zeigt auf, dass der Leser durch seine Lektüreentscheidung die Dauer, Frequenz und Ordnung im Diskurs beeinflusst.

Das folgende Zitat verdeutlicht dies am Beispiel der Dauer:

In hypertext the reader relates to a discourse line (time) that exists only as storage absent from the surface of the screen. The variations of duration in hypertextual readings (discourse) become variations of the discourse as stored, possible readings. In traditional fiction the variations of duration are fixed and stable once the text is written. In hypertext fiction on the other hand, the reader is in principle free to manipulate a scene - to compress it or decompress it. (Liestøl 1994, S. 95)

Folglich liegt in einer Hyperfiction der Diskurs in multiplen Versatzstücken vor („Discourse as stored“, Liestøl 1994, S. 97), die auf der Oberfläche des Bildschirms

in ihrer Gesamtheit nicht sichtbar sind. Durch seine individuelle Lektüreentscheidung realisiert der Leser in der Regel eine Untermenge der möglichen Diskursverläufe („Discourse as discorsured“, Liestøl 1994, S. 97).

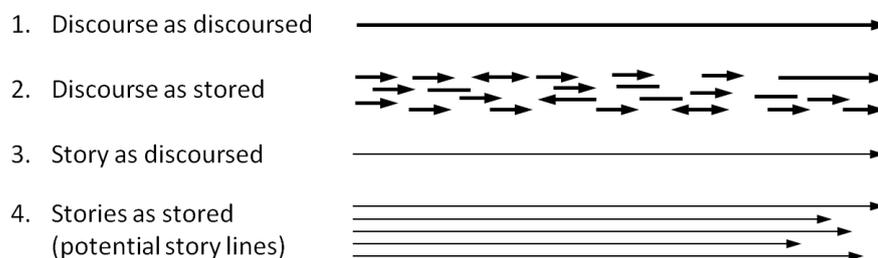


Abbildung 9: Geschichte und Diskurs in der hypertextuellen Narration. Nach Liestøl 1994, S. 97.

Wie der Abbildung zu entnehmen ist, geht Liestøl davon aus, dass die Lektüreentscheidungen des Lesers sich neben dem Diskurs auch auf das WAS d.h. auf die Geschichte auswirken („The actual way discourse-as-discorsured generates clearly has an effect on story and produces two story levels.“ Liestøl 1994, S. 97). Dies äußert sich in seiner Unterscheidung zwischen „Story as discorsured“ und „Stories as stored (potential story lines)“ (Liestøl 1994, S. 97). Liestøls Theorie zufolge gibt es Hyperfictions, in denen dem Leser mehrere Geschichten zur Auswahl stehen („Stories as stored, potential story lines“). Jedoch kann der Leser durch seinen Lektürepfad stets nur eine Geschichte realisieren („Story as discorsured“).

In der Analyse wird zu überprüfen sein, ob Liestøls Modellierung der narrativen Struktur von Hyperfictions auf die Texte im Korpus zu übertragen ist. Das Augenmerk soll darauf liegen, welche Eigenschaften des Diskurses (Zeit, Modus, Stimme) durch die Lektüreentscheidungen des Lesers beeinflusst werden (Wie unterscheiden sich die Discourses as discorsured, die durch die individuellen Lektürepfade entstehen?). Eine weitere wichtige Frage ist, ob auch das WAS, die Handlung durch die Lektüreentscheidungen des Lesers veränderbar ist (Bringen unterschiedliche Lektüren unterschiedliche Stories as discorsured hervor?).

Abschließend müssen die Möglichkeiten des Lesers, durch seine Entscheidungen die Geschichte und den Diskurs zu gestalten, bewertet werden. In diesem

Zusammenhang stellt Stacey Mason (2013) die Frage, inwiefern die Entscheidungen des Lesers *Agency* (Murray 1997) darstellen:

Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices. (Murray 1997, S. 126)

Demnach ist *Agency* mit einer befriedigenden Macht verbunden, die darin besteht, Entscheidungen zu treffen, die bedeutungsvolle Resultate mit sich bringen. Mit Liestøl können die Entscheidungen in einer Hyperfiction dahingehend beschrieben werden, ob sie Einfluss auf das WAS und/oder das WIE haben. Auch Mason (2013) trifft eine Unterscheidung zwischen diesen zwei Arten von Entscheidungen. Sie bezeichnet die Lektüreentscheidungen mit Einflussnahme auf das WAS der Geschichte als diegetische Entscheidung. Sofern sich die Entscheidungen nur auf das WIE beziehen, liege eine extra-diegetische Entscheidung vor (Mason 2013, S. 28). Mason adressiert in diesem Zusammenhang die Frage, ob extra-diegetische Entscheidungen in Murrays Sinne („meaningful choices“) zur *Agency* zu rechnen seien:

Do we mean choices that meaningfully affect the story events, or are those that only affect the discourse also meaningful? (Mason 2013, S. 30)

Mason argumentiert dafür, auch extra-diegetische Entscheidungen als *Agency* zu bewerten. Dies begründet sie damit, dass sowohl Murray (1997) als auch Aarseth (1997) sich in ihren Ausführungen zu *Agency* und Interactivity auf Texte beziehen, die lediglich extra-diegetische Entscheidungen aufweisen.

Murray and Aarseth both include hypertext narratives in the scope of „interactive narratives,“ yet the choices presented by the classic postmodern hypertexts do not present anything like diegetic choices. Interactive texts offer agency and control, but they need not necessarily offer diegetic control. (Mason 2013, S. 30)

Mason plädiert dafür, auch Entscheidungen bezüglich des WIE unter dem Begriff der *Agency* zu fassen.

Consider Michael Joyce’s classic hypertext *Twelve Blue*. [...] the order in which the work is read is extremely important, certainly a “meaningful choice” even though it does not affect the story events. (Mason 2013, S. 30)

Beide obigen Zitate von Mason geben – nebenbei – einen interessanten Hinweis im Bezug auf die frühe Beschäftigung mit Hyperfiction. Mason beschreibt die

frühe Hypertext-Literatur vom Ende der 1990er Jahre dahingehend, dass sie nur extra-diegetische Entscheidungen zur Verfügung stellte. Die Sekundärliteratur zur Hypertext-Literatur hingegen begann zur selben Zeit die neue Freiheit des Lesers im Bezug auf die Mitgestaltung des Textes hervorzuheben (Bolter 1991, Landow 1992, Landow 1994), ganz als ob die diegetischen Entscheidungen des Lesers grenzenlos seien. Der Widerspruch, der sich aus den Befunden der frühen Beschäftigung mit Hypertext-Literatur einerseits und der Einschätzung Masons andererseits ergibt, ist ein weiteres Anzeichen dafür, dass die frühe Beschäftigung mit Hyperfiction noch stark theoriegeleitet war, während die eingehende Analyse der Texte noch zu stark im Hintergrund stand. An diesem Punkt möchte die vorliegende Arbeit im Folgenden ansetzen.

4 Die Hyperfiction und ihr Leser: (k)eine moderne Liebesbeziehung?

Insbesondere diejenigen Forschungsergebnisse, die im Abschnitt 2.2.2 („Aufgaben und Probleme des Lesers“) zusammengetragen sind, werfen Zweifel auf, dass die Hyperfiction dem Leser ein zufriedenstellendes Lektüreerlebnis bietet. Unter Beleuchtung der im Abschnitt 3 („Medialität der Hyperfiction“) zusammengetragenen Aspekte, sollen diese Zweifel anhand vierer spanischsprachiger Hyperfictions überprüft werden.

4.1 Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz (2002): *Gabriella Infinita*

Diese stark mit audio-visuellen Elementen durchsetzte Hyperfiction handelt von der hochschwangeren Gabriella, die sich in einer vom Krieg gezeichneten Stadt auf die Suche nach ihrem verschwundenen Liebhaber Federico macht. Im Zustand wachsender Verzweiflung sucht sie in der Wohnung Federicos nach Anhaltspunkten zu seinem Verbleib. In seinen Wohnräumen findet sie unterschiedliche Dokumente und Datenquellen die dem Leser – parallel zum Lektüreprozess der Figur Gabriella – auf dem Bildschirm zugänglich gemacht werden. Die Erzählung mündet in eine *mise en abyme*¹¹³: Gabriellas Nachforschungen eröffnen ihr, dass sie selbst eine vom Autor Federico erfundene Figur darstellt.

In der folgenden Analyse sollen die Hypothesen aus der Einleitung überprüft werden, dass es sich bei *Gabriella Infinita* um eine stark intermediale Hyperfiction handele, in der der Leser ein hohes Maß an Einfluss auf die Auswahl des Lektürepfades hat. Eine weitere Hypothese besagt, dass die Geschichte kein offenes Ende aufweise.

¹¹³ Die *mise en abyme* ist eine Sonderform der Metalepse, bei der „der Erzähler in sich selbst gespiegelt wird“ (Lahn und Meister 2013, S. 91). Die Figur Gabriella liest in einem Dokument, das sie in Federicos Wohnung findet, die Zusammenfassung der Handlung des Werkes *Gabriella Infinita*, in dem sie selbst die Hauptperson darstellt. Das sich öffnende Fenster trägt den Titel: „¿Qué soy yo, una ficción o una lección?“, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/mujeres/m-08.html, 14.06.14.

4.1.1 Grafische Benutzeroberfläche

Der Leser navigiert mittels der Maus und des Klickens auf die linke Maustaste durch das Werk *Gabriella Infinita*. Während der Index des Mauszeigers im Suchmodus auf dem Bildschirm als Pfeil abgebildet wird, verwandelt sich dieses Piktogramm über den anzuklickenden Icons– den Ankern der Hyperlinks – zur zeigenden Hand. Das Icon der zeigenden Hand ist Bestandteil einer Desktop-Metapher, die dem Leser den Eindruck vermittelt, dass er die anderen Icons auf dem Bildschirm regelrecht ‚anfässt‘. Unter den anzuklickenden Icons befinden sich viele, die in Desktop-Metaphern aufgehen. Ein Beispiel ist das Lautsprecher-Icon. Durch sein Anklicken wird der Ton an- und ausgeschaltet. Ein häufig eingesetztes Icon ist zudem die Abbildung einer sich öffnenden Tür, durch deren Anklicken eine neue Seite geöffnet wird. So führt von der Hauptseite („principal“¹¹⁴) zur Titelseite („portada“¹¹⁵) ein Link, der sich hinter einem Tür-Icon verbirgt. Dieses Icon ist prominent direkt rechts (in Leserichtung) vom Titel platziert, ein leicht flackernder Pfeil deutet zusätzlich auf die Tür hin.

Dies suggeriert dem Leser, dass er *hier* Klicken soll, um ‚Eintritt‘ in den Haupttext zu erhalten. Der Haupttext von *Gabriella Infinita* ist aufgeteilt in die Kapitel *ruinas*, *mudanza* und *revelaciones*, die wiederum jedes durch ein Tür-Icon geöffnet werden können. Dieser Zugang zum Haupttext wird in anschaulicher Weise dem Prinzip der Desktop-Metapher gerecht. Der abstrakte Leser sieht eine Tür, die in der empirischen Welt des konkreten Lesers Zutritt zu neuen Räumen verschafft - diese Idee wird auf der grafischen Benutzeroberfläche imitiert. So wird die Illusion geschaffen, dass der Leser durch das Anklicken dieses Icons einen neuen Erfahrungs-‚Raum‘ betritt. In dieser Arbeit wird jedoch bezweifelt, dass die GUI von *Gabriella Infinita* tatsächlich dazu beiträgt, Ästhetische Illusion aufzubauen. Mehr hierzu am Ende dieses Abschnittes.

Die in diesen Räumen befindlichen Objekte sind mit Links unterlegt. Sobald der Leser diese Objekte anklickt, öffnen sich ‚Fenster‘ (auch dies ist eine Desktop-Metapher, die für den Computer nutzenden Leser schon selbstverständlich

¹¹⁴ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm, 14.06.14.

¹¹⁵ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/portada.htm, 14.06.14.

geworden ist), die die Textone von *Gabriella Infinita* beinhalten. So muss der Leser beispielsweise auf die Abbildung von Videokassetten klicken, die Gabriella in der Wohnung ihres ehemaligen Geliebten findet. Daraufhin öffnet sich ein Fenster, das ein Texton beinhaltet, innerhalb dessen wiederum elf Ziffern anzuklicken sind, hinter denen sich Textone im Videoformat verbergen. Neben diesen Videokassetten findet Gabriella auch Ordner und Mappen vor. Diese sind für den Leser zum Anklicken visualisiert. So wird der Eindruck erweckt, er würde direkt in diesen Objekten lesen. Diese Illusion wird auf der Grafischen Benutzeroberfläche noch verstärkt, indem der Leser zum Weiterlesen auf einen Pfeil klicken muss, der sich im selben Moment in die Abbildung einer umgeknickten und umzublätternden Buchseite verwandelt. Es liegt nahe, diesen Effekt dahingehend zu interpretieren, dass die Grafische Benutzeroberfläche dem Leser mittels der zeigenden Hand (in die sich der Maus-Pfeil auf den Link-Symbolen verwandelt) erlaube, die Illusion zu vermitteln, Objekte aus der Diegese direkt ‚anzufassen‘. Der Eindruck, innerhalb eines Raumes zu navigieren, wird durch die folgende Anwendung in besonderer Weise erweckt: Im Kapitel „mudanza“¹¹⁶ hat der Leser unter dem Button „ver habitación“¹¹⁷ die Möglichkeit, sich mittels der Maus ‚im Zimmer‘ der Figur Federico ‚umzuschauen‘. Mit dem Cursor der Maus wandert der Leser über die Abbildung von Objekten (Bademantel, Regenschirm, Tisch), die auf der Ebene der Diegese von Gabriella dort vorgefunden werden.

Es soll ganz offensichtlich der Eindruck von Dreidimensionalität entstehen. Die Illusion, dass der Leser sich tatsächlich in diesem Raum befindet, könnte durch diesen Eindruck verstärkt werden. Wenn dies gelänge, wären die Voraussetzungen für *Immersion* in exemplarischer Weise gegeben:

[...] immersion implies being absorbed in the mentally represented content in such a way as to treat it - up to a point - as if it were the actual object or situation. (Schaeffer und Vultur 2005, S. 238)

Jedoch wird durch die eigenwillige künstlerische Gestaltung der GUI von *Gabriella Infinita*, die durchweg wenig realitätsgetreue Illustrationen aufweist,

¹¹⁶ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza.htm, 14.06.14.

¹¹⁷ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/vr.htm, 14.06.14.

unterstrichen, dass hier die Rezeption eines künstlerischen Artefaktes vorliegt, die sich von der Wahrnehmung von Lebensrealität unterscheidet. Die Objekte sind in schrillen Farben dargestellt, zudem wirken sie wie aus einem anderen Bild ausgeschnitten („recortadas en forma de collage“, Taylor 2010, S. 203). Dies ist für das Entstehen der Ästhetischen Illusion abträglich, da es dem Leser erschwert wird, Bezüge zu seiner eigenen Lebenswirklichkeit herzustellen (vgl. Wolf 2011). Zudem wirkt die eigenwillige bildhafte Darstellung dem Eindruck des Dreidimensionalen entgegen:

[L]os planos que normalmente se usan sutilmente para crear una sensación de espacio tridimensional son aquí trucos obvios. (Taylor 2010, S. 203)

Die Aufmerksamkeit des Lesers wird auf die Besonderheit der Rezeptionssituation gelenkt. Die Illusion des Eintauchens in eine andere Wirklichkeit ist somit nicht gegeben. Claire Taylor (2010) deutet dies als einen willentlich eingesetzten Effekt:

El video [Taylor bezieht sich auf das Fenster „ver habitación“¹¹⁸, das bewegte Bilder beinhaltet] [...] juega de manera explícita con la perspectiva, y de manera auto-reflexiva demuestra su propia construcción [...]. (Taylor 2010, S. 203)

Taylors Interpretation wird in der vorliegenden Arbeit in Frage gestellt. Das Fenster, das sich unter Klicken auf den Link „ver habitación“ öffnen lässt, wirkt wie ein missglückter Versuch, dem Leser das Gefühl zu vermitteln, er würde sich selbst im Zimmer Federicos befinden: die Darstellung ist zu stark durch das Fenster umrahmt, sie ist zu klein und ihr fehlt die Tiefe. Mit Corredor Parra (2014) wird anerkannt, dass mit *Gabriella Infinita* Neuland in der Integration animierter Elemente in der Hyperfiction betreten wurde. Gleichzeitig wird die Auffassung Corredors geteilt, dass das Werk *Gabriella Infinita* unter der Begrenztheit der technischen Möglichkeiten zum Zeitpunkt seiner Entstehung leidet:

[L]a literatura digital ha pasado por varios momentos en Colombia: primero surgieron las narrativas hipertextuales como [...] Gabriela infinita [sic] que, a pesar de sus limitaciones técnicas, inauguran este tipo de literatura en el país y establecieron precedentes sobre los caminos que podría tomar este modo literario en su desarrollo posterior [...] [T]extos como [...] Gabriella Infinita se

¹¹⁸ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/vr.htm, 05.05.14.

quedaban cortos en el uso de mecanismos para generar de maneras efectivas unas narrativas multilineales que le permitieran al usuario intervenir en ellas por las limitaciones técnicas de su momento.” (Corredor Parra 2014, S. 65–66)

Durch die technische Begrenztheit der Möglichkeiten, die dem Leser in der Interaktion mit dem Text zur Verfügung stehen, wird seine Aufmerksamkeit auf die Besonderheit der Rezeptionssituation gelenkt. Somit ist die Medientransparenz (Ryan 2003, S. 112) nicht gegeben, die für Ryan eine wichtige Voraussetzung für Immersion ist.

Auch die Interaktion wirkt der Erfahrung von Immersion entgegen: Durch die im Lektüreprozess ständig notwendige Aktivität des Lesers wird dieser stets an die Materialität des Mediums erinnert und von der Diegese abgelenkt („no podemos ver los mundos y los signos al mismo tiempo“, Ryan 2003, S. 117). Wie ließe sich dies nun mit dem Konzept der Ästhetischen Illusion nach Wolf (2011) fassen? Laut Wolf (2011) kommt Ästhetische Illusion nur dann zustande, wenn das Erleben des Rezipienten näher am Pol der totalen Immersion lokalisiert ist als am Pol der absoluten Distanz. Zumindest in den Momenten, in denen der Leser sich der Künstlichkeit der bildhaften Darstellung sowie der Begrenztheit der technischen Möglichkeiten dieser Hyperfiction bewusst wird, sind die Distanz-auslösenden Momente schwerwiegender als die Immersions-induzierenden. Ästhetische Illusion kann in diesen Momenten nicht als gegeben angesehen werden.

Neben der Interaktion mittels der Maus bietet *Gabriella Infinita* dem Leser auch die Möglichkeit, das Werk über die Tastatur zu modifizieren. Diese Möglichkeit bietet sich jedoch nur in stark umgrenztem Rahmen. Am Ende eines jeden Textons hat der Leser die Möglichkeit, den Schriftzug „Escriba su historia“ anzuklicken. Jeder dieser Links führt auf die Startseite des vom konkreten Autor als Gästebuch angelegten Weblogs¹¹⁹. Hier kann der Leser in vier unterschiedlichen Kategorien Kommentare hinterlassen und die Kommentare anderer konkreter Leser des Werkes rezipieren. Die Grenzen zwischen den Kommentaren der Leser im Weblog und dem Haupttext des Werkes bleiben im

¹¹⁹ <http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/cronicas.php>, 14.06.14.

Bezug auf ihre Grafische Benutzeroberfläche jedoch deutlich erhalten: Während die Kommentare in der herkömmlichen Weblog-Umgebung geschrieben und gelesen werden, ist der Haupttext des Werkes in seinem eigenwilligen Design vom Weblog deutlich abgegrenzt.

Es handelt sich daher lediglich um eine schwache Illusion des direkten Mitschreibens. Die Erfahrung von Immersion kommt aufgrund des Wechsels zwischen den zwei grundsätzlich verschiedenen GUIs nicht zustande, da dieser Wechsel distanzauflösend wirkt. Ästhetische Illusion ist auf diese Weise nicht gegeben.

4.1.2 Intermedialität

Der intermediale Charakter von *Gabriella Infinita* entsteht durch die Integration unterschiedlicher Medien der Kunst (Musik, Malerei, Literatur etc.), unterschiedlicher Medien des Ausdrucks (Sprache, Bild, Ton etc.) unterschiedlicher Medien der Sprache (gesprochene und geschriebene Sprache) sowie unterschiedlicher Medien der Schrift (Handschrift, Druck, das Buch, der Computer etc.).

Im Bezug auf die Medien der Kunst lässt sich ein Vorherrschen des Mediums Literatur beobachten: Die Handlung wird maßgeblich über die geschriebene Sprache vermittelt. Es ist auffällig, dass die Texttone in den ersten beiden Kapiteln von *Gabriella Infinita* „ruinas“ und „mudanza“ sich fast ausschließlich der geschriebenen Sprache bedienen. Das Medium Musik zum Beispiel findet sich in diesen ersten Kapiteln lediglich in Form von in kurzen Wiederholungsschleifen verlaufenden Synthesizer-Klängen, die parallel zum Öffnen und Schließen der Fenster erklingen (Für eine Bewertung der ästhetischen Funktion dieser – recht monotonen – Sound-Effekte sei auf das Ende dieses Abschnittes verwiesen). Die Integration einer Vielzahl von Medien der Kunst und Medien des Ausdrucks erfolgt vor allem im letzten Kapitel „revelaciones“. Das Medium der Malerei ist in den Illustrationen¹²⁰ präsent, die als Hintergrund der Kapitelübersichten dienen und zum Teil auch die Texttone begleiten. Animierte Bilder, die dem Medium Film

¹²⁰ Es handelt sich um Werke der Illustratorin Clara Inés Silva.

zuzuordnen sind, finden sich in Form von Dokumentarfilm-Sequenzen, die mit bekannten Songs aus den 1970er Jahren vertont sind (und bis auf den Gesang auf Sprache verzichten). Das Medium Sprache findet in „revelaciones“ in gesprochener und in geschriebener Form Anwendung. So gibt es Audiodateien, auf denen die Stimmen monologisierender Sprecher zu vernehmen sind. Bei den Sprechern scheint es sich nicht um ausgebildete Schauspieler zu handeln, was der Qualität der künstlerischen Darbietung abträglich ist. Auf die Auswirkungen dieses Qualitätsaspekts auf die Frage nach der Ästhetischen Illusion wird am Ende dieses Abschnittes noch eingegangen.

Die Schrift kommt in vielen Spielarten vor. In „revelaciones“ gibt es Textone, deren Gestaltung nahelegt, sie seien mit der Hand geschrieben.¹²¹ Andere wiederum thematisieren in ihrer Gestaltung den Druck oder das Schreiben mit der Schreibmaschine. So findet Gabriella beispielsweise eine Mappe, in der sich bedruckte Blätter befinden.¹²² Der im nächsten Fenster dargebotene Haupttext ist in der Schriftart Courier gehalten, der Assoziationen mit dem Schriftbild einer Schreibmaschine weckt. Hier findet sich auch eine Imitation des Mediums Buch: Der Leser kann mit der Maus auf die untere Ecke der ‚Heftseite‘¹²³ klicken und sie auf diese Weise ‚umblättern‘, so dass eine neue ‚Seite‘ erscheint. Auch das Schreiben per Computer wird in „revelaciones“ thematisiert: Gabriella - und mit ihr der Leser – findet in Federicos Wohnung Disketten¹²⁴, die sie zur Lektüre in seinen Computer schiebt. Das darauf folgende Fenster enthält Text, der in neon-grüner Schrift auf schwarzem Grund leuchtet. Am Ende des Abschnittes blinkt der Cursor, so als ob der Schreibprozess jederzeit fortgesetzt werden könnte. Das

¹²¹ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/atrapados/encuentro_atrapados.htm, 14.06.14.

¹²² http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/mujeres/mujeres_encuentro.htm, 14.06.14.

¹²³ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/mujeres/m-01.html, 14.06.14.

¹²⁴ Schon zum Entstehenszeitpunkt von *Gabriella Infinita* (2002) wich der Gebrauch von Disketten demjenigen modernerer Speichermedien (siehe http://www.t-online.de/computer/hardware/id_41443768/sony-stellt-produktion-der-3-5-zoll-diskette-ein.html, 14.06.14). Nichtsdestotrotz ist die Diskette für den damaligen Computernutzer noch als prototypisches Speichermedium zu werten und somit als ein Verweis auf die Computernutzung im Allgemeinen (im Sinne eines Pars pro toto). Für den heutigen Computernutzer hingegen wirkt die Abbildung einer Diskette nicht wie ein Hinweis auf das Medium Computer im Allgemeinen, sondern wie ein Verweis auf eine vergangene Phase in der ständigen Weiterentwicklung der PC-Nutzung.

Medium „Computer“ wird auch insofern thematisiert, als dass der Leser anhand eines Weblogs die Möglichkeit des Mitschreibens bekommt. Für Hartmut Winkler (2004) ist der Computer als Medium zu begreifen, da er das Übertragen, Speichern und Prozessieren von Signifikanten ermöglicht:

Zeichentransport und Telekommunikation drücken den Zeichen selbst ihren Stempel auf. Der Computer entsteht als ein Resultat der Telegraphie; als ein Medium, Knoten im Netz der Zeichenzirkulation. (Winkler 2004, S. 213)

In diesem Sinne sind die folgenden Befehle zu verstehen, die sich am Ende eines jeden Textons von *Gabriella Infinita* finden: „marcar página“, „imprimir“ und „escriba su historia“. Letzterer ist im Bezug auf den Computer als „Knoten im Netz der Zeichenzirkulation“ (Winkler, 2004: 213) der wohl interessanteste Befehl. Wie in 1.1.1 beschrieben, erhält der Leser hier die Möglichkeit, durch selbst zu verfassende Kommentare¹²⁵ mittels der Tastatur zu agieren. Da der konkrete Autor gelegentlich auf Einträge reagiert, ist auch ein Austausch möglich. Aus narratologischer Sicht sehr interessant ist die Tatsache, dass einige Leser die Geschichte „weitschreiben“ (hierauf wird unter 1.1.3. näher eingegangen).

Schließlich muss Erwähnung finden, dass das gesamte Werk nur am Computer zu rezipieren ist. Der Computer erscheint somit als Integrator aller vorher genannten Medien. Dies beschreibt Winkler in folgender Weise:

In der Tat scheinen Computer ja in der Lage, die verschiedensten Medienformate auf ein einheitliches Raster, das Raster der Nullen und Einsen zu bringen (Winkler 2004, S. 206).

Wie sieht die Integration der unterschiedlichen Medien in *Gabriella Infinita* tatsächlich aus? Zu diesem Zweck soll sie mittels der vier Stufen der Intermedialität nach Wirth (2006) untersucht werden. In *Gabriella Infinita* gibt es viele Fälle von Reflexionen über andere Kunstformen, die nach Wirth als Intermedialität der Stufe 0 kategorisiert werden können. Ein Beispiel ist die folgende literarische Thematisierung des Rock´n Roll.

¹²⁵ Im Folgenden sind beispielhaft zwei Einträge zitiert: Catalina Guerrero, 14.05.08: „el preyecto (sic) deberia (sic) tener un final exacto (sic) y no dejarnos con la duda de quien (sic) carajo es federiko (sic) y ke (sic) le paso (sic)!!!!“; Carina, 28.07.08: “que complicado me resulto (sic) la lectura de esta novela... FUE Y ES TODO UN DESAFIO.... no deja de despertar mi curiosidad.”, http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/cronicas.php?title=asedios_a_gabriella_infinita_pr_esentacio&more=1&c=1&tb=1&pb=1#comments, 14.06.14.

Cuarta jugada: wild thing. El rock nos une ¿are you experience? Ahí está el negro, con su guitarra, con su pinta estrafalaria, con su gestos provocadores, sensuales, extáticos, ahí está Jimi Hendrix invocando la cosa salvaje.¹²⁶

Auch die erste Stufe der Intermedialität nach Wirth lässt sich im Bezug auf *Gabriella Infinita* beobachten. Es handelt sich um Intermedialität im weiteren Sinne: Eine mediale Modulation führt zu einer „Re-Konfiguration des Zeichenverbundsystems“ (Wirth 2006, S. 32). Diese erste Stufe der Intermedialität lässt sich aufgrund der Tatsache auf *Gabriella Infinita* beziehen, dass es mehrere aufeinander aufbauende Versionen des Werkes gibt. So gab es eine Buchversion, bevor eine Hypertext-Version von diesem Werk erstellt wurde. Letztere wiederum war Grundlage für die hier untersuchte hypermediale Version von *Gabriella Infinita*.

Mit der zweiten Stufe der Intermedialität nach Wirth (2006) kommen wir zur Intermedialität im engeren Sinne. Es handelt sich um die Kopplung verschieden konfigurierter Zeichenverbundsysteme, von der *Gabriella Infinita* durchzogen ist. Tatsächlich fällt es schwerer in *Gabriella Infinita* Fälle aufzuspüren, in denen *keine* Kopplung unterschiedlicher Medien vorliegt, als Beispielfälle hierfür zu benennen. Das Gesamtwerk *Gabriella Infinita* bezieht seine Identität aus der Tatsache, dass in ihm ein breites mediales Spektrum vereint ist und wird erst dadurch zu dem, als was es sich selbst bezeichnet: „un hipermedia narrativo“¹²⁷.

Bei der dritten Stufe der Intermedialität nach Wirth (2006) handelt es sich wieder um Intermedialität im weiteren Sinne, da es hier nicht um die gleichzeitige Anwesenheit mehrerer Medien geht, sondern um die Übertragung von medialen Konzepten. Diese Form der Intermedialität ist in *Gabriella Infinita* zum Beispiel darin realisiert, dass mediale Besonderheiten aus der Buchlektüre auf das Lesen am Computerbildschirm übertragen werden. Wie oben beschrieben, gibt es Fälle, in denen der Leser einen Text liest, dessen Hintergrund eine Buchseite darstellt. Um von einem Texton zum nächsten zu kommen, muss der Leser das rechte untere Ende der ‚Buchseite‘ anklicken, das sich in der Folge wie ein ‚Eselohr umknickt‘. Das Umblättern einer Buchseite wird auf diese Weise auf die Lektüre

¹²⁶ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/dominos/4.htm, 14.06.14.

¹²⁷ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm, 14.06.14.

am Bildschirm aufgepfropft. Ein weiteres Beispiel bezieht sich auf die auditiv dargebotenen Inhalte: Die Play-Taste des Kassettenrekorders erscheint auf dem Bildschirm zum Öffnen der digitalen Audio-Datei. So werden die Handgriffe des Abspielens von Tonmaterial auf die Rezeption am Computer aufgepfropft. Somit lässt sich die Betrachtung des Computers als Integrator anderer Medien im Lichte der dritten Stufe von Intermedialität sehen.

Welche Funktionen hat die Intermedialität in *Gabriella Infinita*? Eine ihrer Funktionen kann im Bezug auf die Semantik des Werkes verortet werden. Während die Schrift in *Gabriella Infinita* die Haupthandlung des Werkes vermittelt, werden über die anderen Medien Informationen vergeben, die sich der Schrift gegenüber als ergänzend und spezifizierend verhalten. So macht sich der Leser beispielsweise über die Stimme Gabriellas in einer Audio-Datei¹²⁸ ein Bild von dieser Frau, das dasjenige, das er allein aus dem Text bezieht, modifiziert oder spezifiziert. Dieser Effekt darf als distanzauslösend bewertet werden. Wie im folgenden Abschnitt zur narrativen Struktur (4.1.3) noch erwähnt wird, erscheint die Audiodatei mit Gabriellas Stimme in der hypertextuellen und narrativen Struktur an einer Position des Werkes, die der Leser tendenziell am Ende des Lektüreprozesses aufsucht. Zu diesem Lektürezeitpunkt wird der Leser sich bereits eine mentale Repräsentation aufgebaut haben, in der Gabriellas Eigenschaften fest eingeschrieben sind. Die (schrille!) Stimme, die in der Audiodatei zu hören ist, wird dieser mentalen Repräsentation mit großer Wahrscheinlichkeit widersprechen. Auch die – oben bereits erwähnte – fragliche Qualität der künstlerischen Darstellung durch Laienschauspieler trägt mit dazu bei, dass dem Leser eine Immersionserfahrung verwehrt bleibt und Distanz induziert wird.

Die Musik, die die Textone begleitet, beeinflusst ebenfalls das Verständnis der gelesenen Inhalte. So führt die in ihrer Tendenz zunächst Spannung erzeugende Musik¹²⁹, zu der Erwartung, dass auch der Text fesselnde Inhalte biete. Leider gelingt es der Musik jedoch aufgrund der kurzen Wiederholungsschleifen nicht,

¹²⁸ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/gabriella/encuentro.htm, 14.06.14.

¹²⁹ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza.htm#, 02.05.14.

diese Spannung über längere Zeit aufrecht zu erhalten, durch die andauernde Wiederholung kommt es zum Eindruck der Monotonie. Der Leser ist geneigt, nach wenigen Sekunden den Lautsprecher-Button zu bedienen, um die Musik auszuschalten. Ein solches aversives Erleben darf als stark distanzauslösend aufgefasst werden. Dieses ist nach den Problemen der Illusionsbildung beim Schreiben des Blogs (s.o.) ein weiteres Beispiel dafür, dass die Integration von Medien im Computer keineswegs automatisch zu einem befriedigenden Lektüreerlebnis führt.

Zusammenfassend wird die Funktion der Intermedialität in *Gabriella Infinita* in dem ständigen Verweisen auf die vielfältigen medialen Möglichkeiten des Computers in den Zeiten des frühen Web 2.0 gesehen. Aus literaturwissenschaftlicher Perspektive lässt sich die massive Einbindung nicht-literarischer Medien auch als ein Verweisen auf die Grenzen des gedruckten fiktionalen Erzähltexts werten. Die Lektüre am Bildschirm unterscheidet sich durch die Einbeziehung verschiedener Medien in vielen Punkten von der Leseerfahrung, die an gedruckter Literatur erworben wurde. So wird die Lektüre zu einer autoreflexiven Handlung. Dies hat für den Leser jedoch eine Kehrseite, die die Qualität des Lektüre-Erlebnisses betrifft: Die Tatsache, dass die Aufmerksamkeit des Lesers ständig auf das vermittelnde Medium gelenkt wird, vermindert nach Marie-Laure Ryan (2003) die Immersions-Erfahrung. Laut Ryan ist die Medientransparenz eine Voraussetzung für ein hohes Maß an Immersions-Erfahrung: Je weniger Aufmerksamkeit der Leser auf das vermittelnde Medium verwendet, desto stärker erlebt er Immersion (Ryan 2003, S. 112). Im Bezug auf das Konzept der Ästhetischen Illusion lässt sich eine starke Tendenz zum Moment der Distanz ausmachen, die das Erleben von Ästhetischer Illusion unterbindet.

4.1.3 Hypertextuelle und narrative Struktur

Die gemeinsame Betrachtung der Paratexte und des Haupttextes geben Aufschluss über die hypertextuelle Struktur und somit das Konstruktionsmuster, nach dem *Gabriella Infinita* angelegt ist. Einen ersten Hinweis auf das

Konstruktionsmuster liefert die Titelseite, „portada“¹³⁰. Sie zeigt drei Türen, durch deren Anklicken sich die Kapitel „ruinas“, „mudanza“ und „revelaciones“ öffnen. Um von einem Kapitel in das nächste zu wechseln, muss der Leser stets zur Titelseite zurückkehren. Jedes der drei Kapitel weist wiederum eine Titelseite auf, die der „portada“ vom Aufbau her entspricht. Bezüglich des Konstruktionsmusters ist relevant, dass der Leser zum Wechseln von einem Kapitel zum nächsten bzw. von einem Texton zum anderen stets wieder auf die vorherige Titelseite zurückkehren muss. Diese Titelseiten legen daher nahe, dass *Gabriella Infinita* dem Konstruktionsmuster der *Achse* entspricht (die lineare Abfolge des Textes wird durch Abzweigungen unterbrochen, die wieder auf die Achsenstruktur zurückführen). Unten soll erörtert werden, ob auch die narratologische Untersuchung des Haupttextes diese Hypothese stützt.

Der Haupttext besteht aus den Knoten, d.h. aus den sich in Fenstern öffnenden Textonen. Sie unterscheiden sich in ihrer Medialität (sie beinhalten Schrift, Audio- und Videodateien) und in der Art und Weise, wie sie auf die Geschichte¹³¹ von *Gabriella Infinita* bezogen sind: Die verzweifelte Suche Gabriellas nach ihrem Ex-Liebhaber Federico. Diese Haupthandlung nach dem Muster der Quest dient als Rahmen für weitere Geschichten und dokumentarische Texte, auf die Gabriella – und mit ihr der Leser – in Federicos Wohnung in Form von Heften, Ordnern, Audio- und Videokassetten stößt. Während in „ruinas“ alle Textone von der aktuellen Situation Gabriellas handeln, kommen in „mudanza“ auch Textone vor, die die Beziehung zwischen Gabriella und Federico thematisieren und deren erzählte Zeit somit zeitlich vor der Haupthandlung liegt. Die Textone in „revelaciones“ weisen noch weitaus größere Unterschiede darin auf, wie stark der Bezug zur Haupthandlung ausgeprägt ist, mitunter ist hier keinerlei Beziehung zur Haupthandlung um die Figur Gabriella zu erkennen (hierzu unten mehr, Abschnitt 4.1.4).

¹³⁰ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/portada.htm, 15.06.14.

¹³¹ Der Begriff ‚Geschichte‘ wird hier als „Grundbegriff der Handlungsanalyse“ (Lahn und Meister 2013, S. 284) benutzt: Es handelt sich um die chronologisch geordnete und kausal motivierte Folge von Ereignissen.

Die Fenster öffnen sich durch das Anklicken eines Symbols in der Kapitelübersicht. In „ruinas“ sind die Symbole für alle vier Textone die gleichen (die Illustration einer schwangeren Frau). Die Hyperlinks zeichnen sich somit dadurch aus, dass dem Leser durch den Anker nur bedingt Information bezüglich des Ziels zur Verfügung steht. Er muss vermuten, dass sich *jedes* der zu öffnenden Fenster auf die abgebildete schwangere Frau bezieht. Insofern sind die Anker wenig präskriptiv. Dies sieht in „mudanza“ und in „revelaciones“ anders aus: hier unterscheiden sich die Symbole voneinander und lassen Rückschlüsse über die mit ihnen verknüpften Ziele zu.

Führt diese Vorhersagekraft dazu, dass die Kohärenzbildung begünstigt wird? Die Kapitelübersichten von „mudanza“ und „revelaciones“ bilden das unordentliche Zimmer Federicos ab. Die anzuklickenden Symbole bzw. Anker sind Objekte, die sich in diesem Zimmer befinden. Wenn der Leser in „mudanza“ zum Beispiel das Foto in der rechten Bildhälfte anklickt, öffnet sich ein Texton, das von den Umständen handelt, unter denen das Foto entstand.¹³² Gleiches gilt für den Mantel, der am rechten Bildrand abgebildet ist: Das über diesen Anker zu erreichenden Texton handelt von einer Situation, in der Federico diesen Mantel trägt. Während in „mudanza“ somit inhaltliche Bezüge zwischen Anker und Ziel zu erkennen sind, lassen in „revelaciones“ die Anker Rückschlüsse darüber zu, welches Mediums sich das öffnende Fenster bedient: Die Abbildung von Audiokassetten führt zu einem Texton mit Audiofiles¹³³, die Abbildung von Videokassetten zu Videofiles¹³⁴. Die Herstellung von Kohärenz wird durch die kausale Verbindung zwischen Anker und Ziel erleichtert. Ferner ist der Effekt der hier beschriebenen präskriptiven Links darin zu sehen, dass der Leser durch die Manipulation (das Anklicken) von intradiegetischen Objekten (bzw. deren Abbildung) sich stärker mit der intradiegetischen Gabriella identifiziert und somit in die Diegese hineingezogen wird: Gemeinsam mit Gabriella klickt der Leser eine Videokassette (bzw. das Icon einer Videokassette) an, gemeinsam mit Gabriella

¹³² „Era una de esas fotos que -en sus paseos de cada domingo- les había tomado Don Manuel, el legendario fotógrafo del Parque Nacional, con su antigua cámara de manga.“ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/fotografia/blanco.htm, 15.06.14.

¹³³ Z.B. http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/voces/lucas.htm, 15.06.14.

¹³⁴ Z.B. http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/dominos/1.htm, 15.06.14.

sieht der Leser eine Videoaufzeichnung (bzw. eine Video-Datei) an. Auf diese Weise trägt die Verknüpfung von Anker und Ziel dazu bei, dass der Leser sich in die Figur hineinversetzt. Die Immersion und somit die Ästhetische Illusion wird verstärkt.

In allen drei Kapiteln suggeriert die Anordnung der Anker eine gewisse Lektüre-Reihenfolge. Entsprechend der Leserichtung von lateinischen Buchstaben sind die Symbole von links nach rechts angeordnet. Dies wirkt auf den Leser wie eine Anleitung, die Links in der entsprechenden Reihenfolge anzuklicken. Der Vergleich vom Anklicken dieser Links und dem Umblättern von Buchseiten fördert Parallelitäten zutage: Die lineare Anordnung der Symbole kommt der impliziten Aufforderung gleich, Buchseiten entsprechend ihrer linearen Abfolge eine nach der anderen zu lesen.

Die Ergebnisse der narratologischen Untersuchung der Textone entsprechen der linearen Anordnung der Anker auf der Ebene des Graphic User Interface (GUI): Sofern der Leser die Fenster von links nach rechts öffnet, präsentieren sich ihm die Ereignisse¹³⁵ der Geschichte in ihrer chronologischen Reihenfolge und in ihren kausalen Verknüpfungen. Die narrative Kohärenz darf somit als gegeben angesehen werden. Es handelt sich daher um syntagmatisch aufeinander bezogene Hyperlinks: Im ersten Texton von „ruinas“ bricht Gabriella auf, um sich auf die Suche nach Federico zu machen („Salió a la calle en su búsqueda“¹³⁶), im zweiten setzt sie ihren Weg fort („Gabriella decidió seguir su camino“¹³⁷), im dritten erreicht sie das Haus, in dem sich die Wohnung Federicos befindet („Cuando al fin arribó al hospedaje“¹³⁸) und im vierten schließlich betritt sie das Haus („Avergonzada, tomó las escaleras hacia el segundo piso“¹³⁹). Diese chronologische Reihenfolge wird sogar über die Kapitelgrenzen aufrecht erhalten: in „mudanza“ knüpft das Texton hinter dem am weitesten links gelegenen Anker

¹³⁵ Der Begriff *Ereignis* wird wie *Geschichte* als „Grundbegriff der Handlungsanalyse“ verstanden: „die im Kontext des Geschehens auffällige (markierte) Zustandsveränderung“, Lahn und Meister 2013, S. 280.

¹³⁶ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ruinas/ruinas1.htm, 15.06.14.

¹³⁷ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ruinas/ruinas2.htm, 15.06.14.

¹³⁸ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ruinas/ruinas3.htm, 15.06.14.

¹³⁹ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ruinas/ruinas4.htm, 15.06.14.

chronologisch an das letzte aus „ruinas“ an (Gabriella beginnt das Wohnhaus zu erkunden). Auch die weiteren Textone in „ruinas“ behalten die Chronologie der Ereignisse bei. Abweichend von „ruinas“ ist in „mudanza“ (fast) jedes auf ein Symbol in der Kapitelübersicht folgende Texton mit einem weiteren Texton verknüpft. Am Ende des ersten Textons, das weiße Schrift auf schwarzem Grund aufweist, kann der Leser über einen Pfeil zu einem weiteren Texton gelangen, dessen Schrift in grau auf weißem Grund gehalten. Während die schwarzen¹⁴⁰ Textone von Gabriellas Suche in Federicos Zimmer handeln, stellen die weißen Textone Analepsen dar, die von der Beziehung zwischen Gabriella und Federico und somit von der Zeit vor seinem Verschwinden berichten. Insbesondere das Kapitel „revelaciones“ enthüllt, wie stark die Leserichtung von links nach rechts zur Chronologie der Ereignisse beiträgt. Besonders deutlich wird dies in der Tatsache, dass im Kapitel „revelaciones“ am äußersten rechten Bildrand eine vierte Tür erscheint (analog zu den drei Türen, die als Anker für das Öffnen eines neuen Kapitels dienen). Diese führt zu Textonen, deren Inhalt (Gabriellas Tod) innerhalb der Haupthandlung chronologisch den Endpunkt markiert.

Die Anordnung der Anker und die Tatsache, dass die Ereignisse beim Anklicken der Anker von links nach rechts chronologisch dargeboten werden, deutet auf das Vorliegen einer Achsenstruktur hin. Claire Taylor (2010, S. 199) und Anna Wendorff (2011), die die hypertextuelle Struktur von *Gabriella Infinita* als Rhizom bezeichnen, kann somit widersprochen werden. Taylor und Wendorff beziehen sich – wie es in der Sekundärliteratur zur Hyperfiction häufig der Fall ist (Bolter 1991, Landow 1992, Suter 2000) – auf Gilles Deleuze und Félix Guattari (Guattari und Deleuze 1987). So äußert Taylor im Bezug auf *Gabriella Infinita*:

En vez de una historia lineal, nos encontramos con una historia rizomática, según la definición de Gilles Deleuze y Félix Guattari del rizoma como un ente que no tiene ni principio ni fin, y que representa “a map that must be produced, constructed, a map that is always detachable, connectable, reversible, modifiable, and has multiple entryways and exits”. (hier zitiert Taylor 2010, S. 199 aus Guattari und Deleuze 1987, S. 21)

¹⁴⁰ In der URL werden die Textone nach dem Objekt, das ihren Anker bildet und nach der Hintergrundfarbe benannt, z.B. „http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/puerta/negro.htm“, 29.06.14 oder „http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/puerta/blanco.htm“, 29.06.14.

Der Beobachtung, dass *Gabriella Infinita* mehrere Anfänge und Enden aufweist, widerspricht die obige Analyse. Es scheint, dass Taylor und Wendorff genau dem Problem aufsitzen, das Remírez (2014a) als „hiper-teorización“ bezeichnet.¹⁴¹ Anstatt sich ausführlich mit dem Text auseinanderzusetzen¹⁴², wurde eine Theorie auf ihn übertragen, die bei genauerem Hinsehen nicht passt. Taylors und Wendorffs Anwendung des Rhizom-Begriffes auf die hypertextuelle Struktur von *Gabriella Infinita* entspringt vielleicht der alleinigen Berücksichtigung derjenigen Textone, die im Kapitel „revelaciones“ befindlich sind. Hier wird der Haupthandlung, in der *Gabriella* als Figur fungiert, eine Reihe an Nebenhandlungen zur Seite gestellt. Ihr kausaler und chronologischer Bezug zur Haupthandlung ist nicht klar markiert, woraus Schwierigkeiten in der Kohärenzbildung resultieren. Allenfalls dieser Bezug ließe sich mit Guattaris oben zitierten Worten zum Rhizom beschreiben („a map that is always detachable, connectable, reversible, modifiable, and has multiple entryways and exits“ (Guattari und Deleuze 1987, S. 21). Bei der die gesamte Hyperfiction durchziehenden Haupthandlung hingegen, in der *Gabriella* als Figur agiert, handelt es sich um eine Achsenstruktur.

Auffällig ist, dass alle vier Textone in „ruinas“ und die schwarzen Textone in „mudanza“ Gabriellas Weg durch die vom Krieg gezeichnete Stadt, das Verschwinden Federicos sowie ihre Suche nach ihm thematisieren. Dieses einheitliche Setting und die damit einhergehende häufige Anwendung des Prinzips der thematischen Wiederaufnahmen führt dazu, dass der Leser auch nach einer selektiven Lektüre einzelner Textone oder ihrer Lektüre in einer anderen Reihenfolge als der suggerierten, die relevanten Ereignisse zur Kenntnis nimmt, um die Geschichte zu rekonstruieren. Zwischen den weißen Textonen in „mudanza“ lässt sich ebenfalls eine chronologische Ordnung etablieren. Während

¹⁴¹ Das Thema der „hiper-teorización“ führt Remírez folgendermaßen weiter aus: „El exceso de teorización, la hiper-teorización, sin bajar al barro de la práctica no ha ayudado nada.“ Remírez 2014b.

¹⁴² In Anna Wendorffs Arbeit (2011) deren Titel Aufschluss über die narratologischen Strukturen von *Gabriella Infinita* erwarten lässt (*Estructuras Narratológicas en la literatura digital de Jaime Alejandro Rodríguez*) findet beispielsweise keine Auseinandersetzung mit der Dualität von Geschichte und Diskurs statt.

das erste weiße Texton¹⁴³ von Gabriellas und Federicos erstem Treffen handelt, stehen die beiden Hauptfiguren im letzten weißen Texton¹⁴⁴ an einem Scheideweg ihrer bereits länger andauernden Beziehung. Alle weißen Textone handeln vom Beisammensein Gabriellas und Federicos, so dass der Leser einige weiße Textone aussparen könnte, ohne zu riskieren, dass die kausalen Zusammenhänge verloren gehen. Gleichwohl hat das Lesen in der suggerierten Reihenfolge einen Vorteil im Bezug auf die Kohärenz: Der Leser bekommt die Details der Liaison zwischen Gabriella und Federico in einer Reihenfolge dargeboten, die wie eine Erklärung für das Scheitern dieser Beziehung wirkt: Das erste weiße Texton thematisiert die anfängliche große sexuelle Anziehung¹⁴⁵, das zweite die ablehnende Haltung Federicos gegenüber der Schwangerschaft¹⁴⁶, das dritte die langsame emotionale Entfremdung¹⁴⁷. Erst das dritte Kapitel „revelaciones“ zieht diese Interpretation in Zweifel, indem es die Haupthandlung in einen ganz neuen Bezugsrahmen setzt (mehr dazu unten, Abschnitt 4.1.4).

Folgendes bleibt festzuhalten: In den ersten beiden Kapiteln („ruinas“ und „mudanza“) wird die Kohärenz der Erzählung durch drei Faktoren gesichert: Durch die geringe Komplexität der Handlung, die in den verschiedenen Textonen erfolgende repetitive Darbietung der sie konstituierenden Ereignisse und durch die implizite Aufforderung, die Textone in der Reihenfolge anzuklicken, in der die Symbole auf der GUI angeordnet sind.

Auch in „revelaciones“ wird der Leser implizit dazu aufgefordert, die Textone der beschriebenen Anordnung zufolge zu lesen. Und doch ist die Kohärenzbildung in diesem Kapitel erschwert. In „revelaciones“ werden dem Leser Dokumente zugänglich gemacht, die Gabriella in Federicos Zimmer vorfindet. Die Verweisstruktur in „revelaciones“ ist so gestaltet, dass das erste, über die Kapitelübersicht zu erreichende Texton wiederum einen Link zu mindestens einem weiteren Texton aufweist. Dieses erste, direkt über die Kapitelübersicht zu

¹⁴³ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/puerta/blanco.htm, 01.07.14.

¹⁴⁴ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/objetos2/blanco.htm, 01.07.14.

¹⁴⁵ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/puerta/blanco.htm, 29.06.14.

¹⁴⁶ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/mesa/blanco.htm, 29.06.14.

¹⁴⁷ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/fotografias/blanco.htm, 29.06.14.

erreichende Texton handelt stets von Gabriella in der Wohnung Federicos. Es ist somit direkt in die Haupthandlung einbezogen. Die Schwierigkeiten in der Kohärenzbildung treten bei den darauf folgenden Textonen auf, die vordergründig nur einen losen Bezug zur Haupthandlung rund um Gabriella aufweisen.

Dies gilt zum Beispiel für das Dokument „Informe del Guerrero“¹⁴⁸, die Aufzeichnungen eines in der Psychiatrie einsitzenden Greises. Es handelt sich im Vergleich zu allen Textonen in „ruinas“ und „mudanza“ um ein extrem langes Texton, bei dem über weite Strecken keinerlei Bezug zur Haupthandlung herzustellen ist. Das zeigt sich schon darin, dass Gabriella und Federico hier gar nicht Erwähnung finden. Über den zweiten Anker in der Kapitelübersicht gelangt der Leser zum Dokument „Mujeres“¹⁴⁹, in dem Federico in sieben Unterkapiteln über die sieben Frauen berichtet, die den größten Einfluss auf sein Seelenleben ausgeübt haben. Hier gibt es ein Kapitel, das von Gabriella handelt. Der Bezug der anderen sechs Frauen bzw. Unterkapitel zur Haupthandlung ist jedoch unklar. Am schwierigsten ist die Einbeziehung der Audiodateien¹⁵⁰ und Videodateien¹⁵¹ in die Haupthandlung. Letztere zeigen Dokumentarfilme aus den 1960er und 1970er Jahren, die von Federicos politischem und künstlerischem Interesse an den Protestbewegungen dieser Jahre herrühren.

Die Schwierigkeiten des Lesers, die unterschiedlichen Dokumente in Beziehung zueinander und in Bezug zur Haupthandlung zu setzen, spiegelt sich auch in der Wahrnehmung Gabriellas wider, die ebenfalls nicht versteht, was diese Dokumente für sie bedeuten sollen: „quizás su trabajo era la investigación de estas manifestaciones contraculturas, pero ¿para qué?“¹⁵². Die aus diesem kurzen Zitat ersichtliche interne Fokalisierung (gebunden an die Figur Gabriella)

¹⁴⁸ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/guerrero/guerrero_encuentro.htm, 15.06.14.

¹⁴⁹ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/mujeres/mujeres_encuentro.htm, 15.06.14.

¹⁵⁰ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/voces/voces_encuentro.htm, 15.06.14.

¹⁵¹ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/dominoes/dominoes_encuentro.htm, 15.06.14.

¹⁵² http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/dominoes/8.htm, 01.07.14.

durchzieht den gesamten Haupttext von „revelaciones“, der die gefundenen Dateien bzw. Dokumente umrahmt. In der vorliegenden Arbeit wird die Auffassung Taylors geteilt, dass diese feste interne Fokalisierung (Genette 1994) dazu führt, dass der Leser sich mit Gabriella in ihrer wirren Suche identifiziert:

Desde el primer momento al entrar a la obra, el lector se encuentra fuertemente aliado con Gabriella, porque una variedad de estrategias narrativas sirven para suturar la subjetividad del lector con la de Gabriella: estrategias como el título, la focalización de la narración, la representación de los pensamientos de Gabriella, el estilo indirecto libre y las imágenes de su cuerpo funcionan para colocar definitivamente al lector en la posición de Gabriella. Gabriella es, entonces, el punto de entrada al texto, y la representante de las experiencias del lector. Así, las experiencias de Gabriella sirven como guía para navegar por el hipertexto. Por ejemplo, la vemos, al entrar en el departamento de Federico, tratando de analizar los objetos que encuentra desparramados. (Taylor 2010, S. 202)

Die interne Fokalisierung zählt für Wolf (2011) zu den intra-kompositionellen Faktoren, die innerhalb des Konzeptes der Ästhetischen Illusion als illusionsinduzierend zu bewerten sind.

Motivated by the perspectivity of everyday experience—i.e. the inevitable limitation of perception according to the point of view [...] and the horizon of the perceiver—one of the noteworthy characteristics in the history of illusionism (in both painting and literature) is the development and perfection of techniques that imitate this perspectivity. In Western fiction, this development has resulted in the increasing use of internal focalization [...] since the 18th-century first-person epistolary novel and later in modernist third-person “figural narration” with its covert narrators and effect of immediacy. (Wolf 2011)

Im Bezug auf die Intermedialität von *Gabriella Infinita* ist Wolfs Hinweis hilfreich, dass die Perspektivierung aus der Sicht einer Figur sowohl in der Malerei als auch in der Literatur üblich ist. Tatsächlich lässt sich beobachten, wie die interne Fokalisierung auf textueller Ebene ihre Entsprechung darin findet, dass der Leser die Objekte auf der GUI aus der Perspektive Gabriellas präsentiert sieht. Sowohl die auf der Ebene des Textes als auch auf der Ebene des Bildes markierte Mit-Sicht aus der Perspektive Gabriellas stärkt den Immersions-Effekt und somit das Erleben von Ästhetischer Illusion in *Gabriella Infinita*. Die realitätsverfremdende Darstellung in den Abbildungen jedoch ist dem Immersionserleben abträglich.

Für Claire Taylor fungiert die Figur Gabriella „como representante del lector del hipermedia“. (Taylor 2010, S. 203):

La historia por la que navegamos es, a la vez, dos historias: la del intento de Gabriella de encontrar a Federico, y un comentario sobre los procesos del hipermedia como género. (Taylor 2010, S. 202)

Diese Parallele wird auch in der vorliegenden Arbeit gezogen. Angesichts dessen, dass Gabriella sich auf einer *verzweifelten* Suche befindet, an deren Ende sie stirbt, wirft dies jedoch kein gutes Licht auf das Vergnügen beim Lesen von hypermedialen Hyperfictions. Zu der wirren Suche Gabriellas kommt eine Rollen-Unklarheit: Über den ersten Anker in „revelaciones“ ist ein Texton zu erreichen („Informe del Guerrero“¹⁵³), welches Gabriella eröffnet, dass sie selbst das Produkt der Imagination Federicos ist. Aus erzähltheoretischer Perspektive handelt es sich hierbei um eine Metalepse, „eine regelwidrige Verletzung der Ebenenhierarchie oder eine Grenzüberschreitung zwischen den verschiedenen Welten in Erzähltexten“ (Lahn und Meister 2013, S. 90). Im zweiten Texton wird ihre Vermutung, dass sie selbst von Federico erfunden wurde, zur Sicherheit („Mujeres“¹⁵⁴). Im fünften („Federico y las máscaras“¹⁵⁵) lässt sich eine weitere Metalepse ausmachen: Hier wird deutlich, dass Federico selbst eine Erfindung ist („inventó a otro Federico capaz de escribir una obra en la que el protagonista es otro Federico que a su vez escribe una obra en la que otro...“¹⁵⁶). Durch die Metalepsen wird der Leser von *Gabriella Infinita* dazu aufgefordert, zur Fiktion auf Distanz zu gehen, was das Erleben von Ästhetischer Illusion unterbindet.

Von den oben genannten Faktoren der Kohärenzbildung ist in „revelaciones“ nur einer gegeben: Die implizite Aufforderung, die Textone in der Reihenfolge anzuklicken, in der die Symbole auf der GUI angeordnet sind. Weder von einer geringen Komplexität der Handlung noch von einer in den verschiedenen Textonen erfolgenden repetitiven Darbietung der sie konstituierenden Ereignisse

¹⁵³ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/guerrero/guerrero_encuentro.htm, 15.06.14

¹⁵⁴ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/mujeres/mujeres_encuentro.htm, 15.06.14.

¹⁵⁵ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/semblanza/semblanza_encuentro.htm, 15.06.14.

¹⁵⁶ http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/semblanza/federico06.html, 15.06.14.

kann die Rede sein. Somit ist „revelaciones“, dieses letzte Kapitel von *Gabriella Infinita*, im Vergleich zu „ruinas“ und „mudanza“ durch deutlich größere Anforderungen an den Leser bei der Herstellung von Kohärenz gekennzeichnet.

Trotz der oben aufgeführten Lenkung der Lektüreentscheidung durch die suggerierte Lektüre-Reihenfolge, hat der Leser gemäß Liestøl (1994) jedoch theoretisch die Möglichkeit, durch seine Lektüreentscheidungen unterschiedliche Diskursverläufe (Discourses-as-discoursed) zu realisieren. So kann er durch eine individuelle Auswahl an Textonen die zeitliche Anordnung des Erzählten manipulieren: Je nachdem, welches Texton zuerst gelesen wird, verändert sich die Ordnung des Erzählten. Sofern der Leser das vierte Texton von „ruinas“ zuerst liest (Gabriella steigt die Treppen zu Federicos Wohnung hinauf) und daraufhin das erste Texton (Gabriella bricht bei sich zu Hause auf), fasst er die Ordnung des Erzählten als Analepse auf. Des Weiteren verändern sich je nachdem, wie viele Textone gelesen werden, die Dauer (wie viel Zeit nimmt die Erzählung von Gabriellas Weg durch die im Bombenhagel befindliche Stadt in Anspruch?) und die Frequenz (wie oft wird davon erzählt, dass Gabriella auf der Suche nach Federico ist?). Es bleibt jedoch die Frage, wie stark die Suggestion der Lektüre-Reihenfolge auf den einzelnen konkreten Leser wirkt und wie individuell folglich die Discourses-as-discoursed ausfallen. Auch muss in Frage gestellt werden, ob der Leser angesichts der geringen Kohärenz des Kapitels „revelaciones“ dazu neigt, die suggerierte Lektüre-Reihenfolge zu missachten und das Risiko einzugehen, kohärenzstiftende Informationen zu überlesen. Vermutlich hängt die Bereitschaft einen stark individualisierten Discourse-as-discoursed einzuschlagen auch von den Erfahrungen und Vorlieben des jeweiligen konkreten Lesers ab. Ein zentrifugaler Leser wird stark dazu neigen, seine Erfahrungen aus der Lektüre gedruckter Erzählliteratur auf die Lektüre von *Gabriella Infinita* zu übertragen und die Textone in der suggerierten Reihenfolge und in ihrer Gesamtheit lesen. Nur stark zentripetal veranlagte Leser werden sich auf die Möglichkeiten der selbständigen Anordnung des Erzählten einlassen. Die übergeordnete Frage, die in *Gabriella Infinita* aufgeworfen wird – Wo ist Federico? Warum hat er Gabriella verlassen? –, dürfte den Leser auf der Suche nach jeglicher verfügbarer

Information zudem dazu verleiten, die verfügbaren Links in ihrer Gesamtheit zu bedienen. Die *per definitionem* optional gehaltenen Hyperlinks von „revelaciones“ würden so kraft der im Leser erzeugten Spannung quasi zu notwendigen Links.

Durch die lineare Anordnung der Anker von links nach rechts lässt sich zusammenfassend sagen, dass der Leser von *Gabriella Infinita* nicht explizit dazu aufgefordert ist, die Anordnung auf der Ebene des WIE durch seine Lektüreentscheidung zu beeinflussen. Die Möglichkeit, das WAS zu verändern, ist nicht angelegt. *Gabriella Infinita* weist keinerlei paradigmatische Links auf, die alternative Ereignisse bzw. Handlungen zur Verfügung stellen würden. Lediglich der hinter dem Anker „Escriba su historia“ verborgene Weblog stellt den Versuch dar, eine stärkere Einflussnahme des Lesers auf das WAS zu ermöglichen. Wie bereits unter 4.1.1 geschildert, ist diese Einflussnahme jedoch außerhalb der GUI und hypertextuellen Struktur dieser Hyperfiction angeordnet. Einige Leser im Weblog schalten sich nichtsdestotrotz aktiv in die Diegese des Werkes ein. Der folgende Nutzer des Weblogs macht einen Vorschlag über den Verbleib Federicos:

Anonimo (sic), 16.09.09: „Federico realizo (sic) un viaje al triángulo de las Bermudas, y fue allí donde se perdió y donde gabriella (sic) nunca fue a buscar... Gabriela (sic) te recomiendo tomar un barco y vete rumbo el padre de ese niño que cargas en tu barriga.“¹⁵⁷

Indem der Autor dieses Eintrages („Anonimo“, sic) eine Antwort auf die in der Handlung offen gelassene Frage, was mit Federico passiert ist, gibt, probt er die Rolle des Autors des literarischen Werkes *Gabriella Infinita*. Zugleich begibt er sich durch die direkte Ansprache Gabriellas („Gabriela (sic) te recomiendo...“) auf die Ebene der Figuren. Trotz dieses Beispiels spricht aus dem Wortlaut des Ankers „Escriba su historia“ ein Versprechen, das der Blog nur sehr bedingt einhalten kann. Ein direktes Eingreifen in das WAS von *Gabriella Infinita* wird schon dadurch vereitelt, dass sich die GUI des Blogs, wie oben beschrieben, stark vom Haupttext von *Gabriella Infinita* abhebt.

¹⁵⁷http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/cronicas.php?title=asedios_a_gabriella_infinita_presentacio&more=1&c=1&tb=1&pb=1#comments, 15.06.14.

Des Weiteren ist an diesem Blog hervorzuheben, dass der konkrete Autor von *Gabriella Infinita* Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz in drei Fällen auf Einträge reagiert.¹⁵⁸ Thematisch kreisen diese Einträge um die wissenschaftliche Untersuchung des Werkes oder seinen Einsatz zu didaktischen Zwecken. Es handelt sich hierbei um einen Austausch auf extradiegetischer Ebene mit dem realen Autor, der unter seinem realweltlichen Namen Jaime Alejandro auftritt. Der Verdacht, dass es in *Gabriella Infinita* ein Verwischen von Autor- und Leserrolle geben könne, wird durch dieses Auftreten des realen Autors im Blog im Keim erstickt.

4.1.4 Zu selbstbezogen: Intermedialität schlägt Kohärenz

Was lässt sich abschließend über den Einfluss, den der Leser von *Gabriella Infinita* auf den Lektürepfad hat, aussagen? Welche Auswirkungen ergeben sich hieraus für die Kohärenz?

Rein technisch ist es dem Leser möglich, zu jedem Zeitpunkt jedes beliebige Texton anzuklicken. Wie die Analyse erbracht hat, trägt die Anordnung der Icons bzw. der Anker der Links jedoch dazu bei, dass der auf der Suche nach Kohärenz befindliche Leser einen gelenkten Pfad durch die Narration einschlägt. Laut Ryan (2001) sollte dies zu einer relativ hohen Kohärenz beitragen. Tatsächlich wird dem Leser beim Befolgen der suggerierten Lektürereihenfolge eine chronologisch und kausal zusammenhängende Geschichte präsentiert. Die Kohärenzbildung wird neben der Anordnung der Icons von links nach rechts durch weitere Merkmale gestützt, die auch in der gedruckten Literatur Anwendung finden: eine geringe Komplexität der Haupthandlung und häufige Relationen der Wiederaufnahme. Im Kapitel 3 („revelaciones“) jedoch ist die Kohärenzbildung durch fragliche kausale und chronologische Zusammenhänge zwischen der Haupthandlung und den in weiteren Textonen befindlichen Nebenhandlungen erschwert.

¹⁵⁸http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/cronicas.php?title=asedios_a_gabriella_infinita_presentacio&more=1&c=1&tb=1&pb=1#comments, 15.06.14.

Ogleich der Leser durch die suggerierte Reihenfolge der Textone ähnlich angeleitet wird, wie dies anhand der in einem Buchrücken eingebundenen Seiten der Fall ist, behält das Anklicken der Links in *Gabriella Infinita* doch einen für die Hyperfiction spezifischen Zug: Aufgrund der Identifikation des Lesers mit der auf der Suche bzw. Rätsellösung befindlichen Gabriella bekommt das Klicken den Charakter des Aufdeckens und Enthüllens. In diesem Sinne könnte das Anklicken der Links als performativ bewertet werden und den Eindruck, einer „Entdeckungshandlung“ (Suter 2000, S. 150) hinterlassen – auf Kosten der Kohärenzbildung, die dem Leser in gedruckter fiktionaler Erzählliteratur aufgrund der vollkommen festgelegten Text-Abfolge leichter fällt. Auch trifft der Begriff der „Entdeckungshandlung“ nur bedingt zu, da der Leser auf seinem Pfad durch die Hyperfiction immer an denselben Endpunkt geraten wird – sofern er *Gabriella Infinita* in ihrer Gesamtheit liest. Angesichts dessen darf mit Hinweis auf Murrays (1997) Definition von *Agency* bezweifelt werden, dass der Leser mittels seiner Lektüreentscheidungen tatsächlich den befriedigenden Eindruck bekommt, bedeutungsvolle Handlungen auszuführen. Hiermit wäre die Frage nach der Qualität des Leseerlebnisses von *Gabriella Infinita* angesprochen: Wie steht es um das Immersionserleben? Wie bereits angedeutet, wird die Kohärenz im dritten Kapitel von *Gabriella Infinita* durch die Metalepsen bedroht, die vom Leser eine mentale Neuordnung der Kommunikationsstruktur abfordern. Dies trägt zu einem erhöhten Bewusstsein für die Fiktionalität des Werkes bei. Gemeinsam mit der Intermedialität von *Gabriella Infinita*, welche geringe Medientransparenz mit sich bringt und die Aufmerksamkeit des Lesers auf die Rezeptionssituation lenkt, untergräbt dies das Erleben von Ästhetischer Illusion. Anstatt dem Leser Immersion zu ermöglichen, verweist *Gabriella Infinita* kraft ihrer ausgeprägten Intermedialität auf die Grenzen des gedruckten fiktionalen Erzähltextes – und auf die Grenzen von *Gabriella Infinita* im Bezug auf ein befriedigendes Lektüreerlebnis.

Nach *Gabriella Infinita* widmete Jaime Alejandro Rodríguez sich einem Werk, das seinen Vorgänger im Bezug auf die Kopplung intermedialer Formen noch weit

übertrifft. *Golpe de Gracia* (2006)¹⁵⁹ integriert u.a. Elemente aus dem Bereich des Computerspiels, die ein größeres Maß Aktivität seitens des Rezipienten am Rezeptionsprozess einfordern als dies bei der Lektüre eines literarischen Werkes der Fall ist. Da *Golpe de Gracia* nicht als primär literarisches Werk aufgefasst werden kann, fällt es nicht in den Gegenstandsbereich der vorliegenden Arbeit.

Gleichwohl wirft Rodríguez Ruiz' *Golpe de Gracia* als Nachfolgewerk von *Gabriella Infinita* ein Schlaglicht auf die oben aufgeworfene Frage nach einem befriedigenden Rezeptionserlebnis: Vielleicht ist dieses (1.) durch eine Zunahme an Aktivität seitens des Lesers bzw. Rezipienten zu erreichen und (2.) in denjenigen Medien des Ausdrucks gegeben, die sich weniger des Wortes bedienen, sondern auf die Anziehungskraft des bewegten Bildes setzen (z.B. das Computerspiel)?

Die vorliegende literaturwissenschaftliche Arbeit kann diese Frage nicht abschließend klären. Sie kann an dieser Stelle jedoch darauf verweisen, dass diejenigen Wissenschaftler, die ab Ende der 1990er Jahre einflussreiche Beiträge in der Forschung zur Hypertext-Literatur leisteten, ihren Fokus bald in die Richtung der Game Studies verschoben haben (Espen Aarseth, Janet H. Murray, Susana Pajares Tosca, Marie-Laure Ryan, Beat Suter). Dies deutet darauf hin, dass denjenigen digitalen Medien, die mehr und mehr bewegte Bilder integrierten und somit die sich weiter entwickelnden Möglichkeiten der modernen Endgeräte und Internetverbindungen im technischen Sinne ausnutzten, mehr Interesse zu Teil wurde als derjenigen Digitalen Literatur, die sich über das geschriebene Wort definiert. Die Frage, die Werke wie *Golpe de Gracia* jedoch aufwerfen, lautet, inwiefern es sich bei dieser Art von Kunst um *Literatur* handelt, sofern man diese als denjenigen künstlerischen Ausdruck auffasst, dessen Bedeutungsträger vordringlich das geschriebene Wort ist.

In der vorliegenden Arbeit soll aufgezeigt werden, dass es in der spanischsprachigen Hyperfiction Werke gibt, die genau den entgegengesetzten Weg einschlagen. Anstatt immer mehr multimediale Elemente zu integrieren und

¹⁵⁹ <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>, 15.06.14.

somit die Intermedialität auf der Stufe zwei zu steigern, konzentrieren sie sich deutlich stärker auf das geschriebene Wort als dies bei *Gabriella Infinita* der Fall ist. Zudem setzen sie darauf, die Interaktionsmöglichkeiten des Rezipienten mit dem Text – gemessen an *Gabriella Infinita* – stärker einzuschränken. Zu diesen Werken zählen alle drei Hyperfictions, die im Folgenden analysiert werden. Das erste Beispiel ist *Sinferidad*.

4.2 Benjamín Escalonilla Godayol (2003): *Sinferidad*¹⁶⁰

Sinferidad ist ein Erzähltext, der im Vergleich zu den anderen in dieser Arbeit behandelten Hyperfictions recht kurz ist (vom Textumfang und Handlungsverlauf vergleichbar mit einer Kurzgeschichte).

In dieser Hyperfiction gibt es zwei jugendliche Hauptfiguren. Sie rasen auf einem Motorrad durch Madrid, einer am Lenker, der andere hinter ihm als Beifahrer. Während sich der Fahrer an der wilden Fahrt mit lauter Musik aus dem Kopfhörer berauscht, ängstigt sich sein Beifahrer. Nachdem sie das Motorrad in der Tiefgarage abgestellt haben, betreten sie Türen schlagend die Wohnung des Fahrers und hören laut Musik. Das rüpelhafte Verhalten des jugendlichen Duos schreckt nicht nur Passanten und Nachbarn: Einer der beiden Adoleszenten – der Beifahrer – fühlt sich durch die Lebensgestaltung des anderen herausgefordert und grundlegend in Frage gestellt. Er ist beeindruckt von der Unerschrockenheit des Fahrers, von dessen konsequent schwarzer Garderobe im Gothic-Look und von der großen Plattensammlung an Independent-Musik. Er stammt aus einem Dorf, wo es keine angesagte Kleidung und Musik zu kaufen gibt. Plötzlich wird ihm klar, dass, trotz aller Faszination, der Lebensstil des Fahrers nicht zu ihm passen würde; dass er es vorzieht, mit seinen Eltern auf dem Dorf zu wohnen und vielleicht sogar Priester zu werden. Er schließt damit, dass er gar nicht wisse, was ihm gefalle oder was er glaube und dass er sich umbringen wolle, da er

¹⁶⁰ Diese Hyperfiction befindet sich unter der folgenden Adresse: <http://www.erres.com/abranesa-maldita-puerta/sinferidad/>, 01.07.14. Da sich die Adresse durch das Anklicken unterschiedlicher Links innerhalb des Werkes nicht verändert, wird im Folgenden auf die Angabe der Adresse verzichtet.

niemals so authentisch sein werde, wie der Fahrer.¹⁶¹ Dieses Thema wird von einer Metalepse aufgegriffen: Der Fahrer eröffnet dem bedrückten und beeindruckten Beifahrer, dass er nicht mehr und nicht weniger sei als eine von ihm erfundene Figur in der vorliegenden Erzählung. Schließlich werden beide Jugendlichen von einem weißen Licht geblendet (es handelt sich um die nächste, leere Buchseite) und wissen, dass sie sterben werden.

Dieser Handlungsverlauf führte in der Einleitung der vorliegenden Arbeit zu der Einschätzung, dass das Ende der Geschichte wenig Offenheit aufweist. Eine weitere Einschätzung aus der Einleitung lautet, dass *Sinferidad* nur wenig intermedial ist, da sie fast ausschließlich auf das geschriebene Wort setzt. Ein weiterer in der Einleitung formulierter Eindruck lautet, dass das Maß des Einflusses der Leser auf die Auswahl des Lektürepfades mittelmäßig ausgeprägt ist. Diese Hypothesen sollen im Folgenden überprüft werden.

4.2.1 Grafische Benutzeroberfläche

Die Textone von *Sinferidad* bestehen ausschließlich aus Text. Dieser wird in einem breiten weißen Balken dargeboten, der ca. die Hälfte der Bildschirmfläche ausmacht. Dieses weiße Feld wird nach oben hin durch einen breiten grauen Balken begrenzt, der den Titel der Hyperfiction anzeigt. Am unteren Rand wird das weiße Feld durch einen Balken begrenzt, der farbig illustriert ist. Hier ist der Ausschnitt eines Gesichtes im Profil abgebildet (siehe Punkt 4.2.2 für eine detaillierte Untersuchung dieser Illustration).

Die GUI von *Sinferidad* variiert über die gesamte Lektüre des Textes bloß hinsichtlich des im breiten weißen Balken dargebotenen Textes. Das heißt, dass die grafische Gestaltung der GUI invariabel ist.

Die Interaktion des Lesers mit dieser Hyperfiction findet über die Maus statt. Die linke Maustaste dient dazu, die Anker der Hyperlinks – es handelt sich hierbei stets um blau markierte Wörter – anzuklicken und auf diese Weise von einem

¹⁶¹ Zu diesem Thema passt die folgende Interpretation des Namens der Hyperfiction: “[...] *Sinferidad*, es decir por un lado sin fe, y por otro sinceridad, como queriendo decir que el personaje no tiene más fe y que se ha sincerado consigo mismo” (Aparicio Garrido 2013).

Texton zum anderen zu wechseln. Im Suchmodus wird der Index des Mauszeigers auf dem Bildschirm als Pfeil abgebildet. Sobald die Maus auf ein anklickendes Wort gerät, verwandelt sich das Icon des Pfeils in das Icon einer zeigenden Hand.

Beide Icons sind Bestandteil der in der Computer-Anwendung allgegenwärtigen Desktop-Metapher ‚ich zeige‘, ‚ich fasse an‘, hinter der sich der Befehl „Öffne dieses Fensters“ verbirgt.

Hier findet die Übertragung eines aus der realweltlichen Umgebung des Lesers stammenden Konzeptes (die Hand) auf den virtuellen Bereich statt. Beim Leser könnte so der Eindruck geweckt werden, dass er mit der Hand agiere und den anklickenden Anker praktisch ‚anfasse‘. Und doch soll an dieser Stelle dafür argumentiert werden, dass dieser Eindruck allenfalls schwach ausgeprägt ist: Jedem Computer-Nutzer sind die Verwendung der Maus und die dazugehörigen Icons in Kombination mit Wörtern, die mit Links unterlegt sind, bereits im Jahr der Entstehung von *Sinferidad* (2003) völlig selbstverständlich geworden. Die Übertragung von Erfahrungen aus der realweltlichen Umgebung auf die virtuelle Welt wird somit nicht mehr bewusst vollzogen. Vielmehr findet eine Übertragung von Erfahrungen aus der nicht-literarischen Computer-Nutzung auf die Rezeption von Digitaler Literatur statt. So verhält es sich übrigens auch mit der zweiten technischen Lösung zum Wechsel von einem Texton zum anderen: Dieser geschieht über den nach links gerichteten Pfeil in der Menü-Leiste des Browsers („Eine Seite zurück“). Wie aus der allgemeinen Benutzung von Internet-Browsern bekannt, hat der Leser mit diesem Befehl die Möglichkeit, zum unmittelbar vorher gelesenen Texton zurückzukehren.

Zusammenfassend lässt sich beobachten, dass die Bedienung der GUI von *Sinferidad* in einer Weise vonstatten geht, die dem Leser aus anderen Computer-Anwendungen vertraut ist. Dieses ist natürlich nur dann der Fall, wenn es sich beim Leser um einen routinierten PC-Nutzer handelt. Diese werden im Übrigen auch feststellen, dass durch die hohe Schlüssigkeit und gute Bedienbarkeit des Programms die Ziele der Software-Ergonomie in *Sinferidad* als berücksichtigt gelten dürfen. Die Aufmerksamkeit, die der Leser auf das vermittelnde Medium richten muss, ist nach dieser Argumentation nicht umfangreicher als diejenige,

die er bei jeder anderen PC-Anwendung benötigt. Es wird daher angenommen, dass hier die Voraussetzungen für Medientransparenz (Ryan 2003, S. 112) gegeben sind: Der Leser muss dem vermittelnden Medium kein großes Maß an Aufmerksamkeit widmen. Diese Tatsache wiederum stellt die Voraussetzung für ein hohes Maß an Immersions-Erfahrung und für das Vorliegen von Ästhetischer Illusion dar. Ob diese allgemein für *Sinferidad* als gegeben angesehen werden kann, sollen die folgenden Analyse-Schritte zeigen.

4.2.2 Intermedialität

An dieser Stelle soll die Einschätzung aus der Einleitung überprüft werden, dass *Sinferidad* nur wenig intermedial sei.

Tatsächlich finden in *Sinferidad* nur zwei Medien des Ausdrucks Verwendung: *Sprache* und *Bild*. Das Medium *Sprache* ist ausschließlich auf Spanisch repräsentiert, liegt in geschriebener Form in der Schriftart *Calibri* vor und wird auf dem Bildschirm gelesen. Variation im Bezug auf die graphische Darstellung von Schrift gibt es nur in einem Falle: Oberhalb des weißen Textfeldes, in dem der Haupttext von *Sinferidad* erscheint, befindet sich ein breiter grauer Balken, der an seinem oberen Rand den Titel der Hyperfiction anzeigt. Er ist in einer serifenlosen Schriftart gehalten. Die einzelnen Buchstaben sind doppelt vorhanden, so dass es aussieht, als ob der schwarze Schriftzug im Vordergrund einen unregelmäßigen grauen Schatten wirft.

Diese graphischen Variationen der Schrift zeigen, dass hier Anleihen aus dem Medium des Ausdrucks Bild enthalten sind: Auf die Schrift werden mediale Konzepte des Bildes übertragen. Mit Wirth (2006) lässt sich somit eine konzeptionelle Aufpfropfung ausmachen, die als Intermedialität der Stufe drei zu identifizieren ist.

Das Medium Bild ist überdies in einer Illustration vertreten. Sie befindet sich im unteren Bereich der – über den Verlauf der Hyperfiction gleichbleibenden – Bildschirmansicht, unterhalb des weißen Textfeldes. Es handelt sich um einen Balken, innerhalb dessen der Ausschnitt eines Gesichtes – Auge und Nasenwurzel – im Profil vor schwarzem Hintergrund abgebildet ist. Es handelt sich um ein

digital bearbeitetes Foto oder ein digital erstelltes Bild in geringer Auflösung. Die einzelnen Pixels, die die Abbildung konstituieren, sind zu erkennen. So verweist die Illustration auf ihre digitale Machart. Dies wird dadurch verstärkt, dass das Auge und die Kontur der Nasenwurzel in digitaler Nachbearbeitung von einer weißen Linie umrandet wurden.

Das in der beschriebenen Illustration vertretene Medium Bild und das in den Texten vertretene Medium Schrift sind innerhalb des integrierenden Mediums Computer aufeinander bezogen. Aber in welchem intermedialen Verhältnis stehen sie zueinander? Thema der Illustration scheint der subjektive Blick der abgebildeten Figur zu sein. Dieser Eindruck entsteht durch die Ansicht des Profils der abgebildeten Figur. Der Betrachter fragt sich unwillkürlich: Was sieht diese Figur? Der Blick wirkt jedoch umgrenzt und eingefangen durch die digital erstellten Linien, die die Subjektivität und die Autonomie der abgebildeten Figur zu beschneiden scheinen. Dieses Thema wird auch durch die im Medium Schrift vermittelten Metalepse aufgegriffen: Der Fahrer eröffnet dem Beifahrer, dass seine Existenz lediglich innerhalb der von ihm erfundenen Geschichte bestehe. Darauf folgend wird durch das Auftauchen der blendend weißen nächsten Seite leeren Papiers auch dem Fahrer bewusst, dass seine Subjektivität und Autonomie nur Schein sind und auf die von einer übergeordneten Instanz erschaffenen Diegese begrenzt ist. Somit ikonisiert das Weiße die Leere, die der Protagonist spürt. Die über die Sprache transportierte Marionettenhaftigkeit der Figuren wird in der offen zur Schau getragenen digitalen Machart des Bildes gespiegelt.

Es soll dafür argumentiert werden, dass Bild und Sprache sich hier in einer Beziehung der Intermedialität befinden, die nach Wirth der Stufe zwei zugeordnet werden kann. Hierbei handelt es sich um ein „intermediales Miteinander“ (Wirth 2006, S. 32), in dem die miteinander gekoppelten Elemente ihre Identität dadurch erwerben, dass sie zum anderen Medium in Bezug gesetzt werden. Dies wird besonders deutlich, wenn man neben Schrift und Bild auch den Computer als Integrator der Medien des Ausdrucks in die Betrachtung mit einbezieht. Die Identität einer Hyperfiction entsteht gerade durch den Bezug der unterschiedlichen Medien aufeinander im Medium Computer.

Ein weiterer interessanter medialer Aspekt in *Sinferidad* unterstreicht diesen Eindruck. Es handelt sich um das Thematisieren des Mediums *Buch*, das sich im Auftreten einer weißen Seite Papier innerhalb der Diegese äußert. Die Nachbarin findet ihre Küche nicht, da sich an ihrer Stelle ein undurchdringliches Weiß befindet. Die Jugendlichen werden vom weißen Licht der folgenden, leeren Buchseite geblendet und werden sich so ihres baldigen Endes bewusst. Am Ende dieses Textons wird dem Leser ein einziger Link zur Verfügung gestellt. Dieser führt ihn auf das nächste Textfeld: Es ist weiß und leer. Es fällt schwer zu entscheiden, ob hier eine bildliche oder eine schriftliche Darstellung vorherrscht. Handelt es sich um eine weiße Fläche oder um das Fehlen von Schrift? Diese Frage lässt sich ganz im Sinne des hier vorliegenden intermedialen Miteinanders nicht eindeutig beantworten. Klar ist, dass das Buch-typische Merkmal der weißen Seiten hier als Vorbild dient. Somit ist der Bezug der Hyperfiction *Sinferidad* auf das Medium Buch als eine Übertragung von medialen Konzepten und somit als eine „konzeptionelle Aufpropfung“ (Wirth 2006, S. 32–33) zu betrachten, die Wirth als Intermedialität der Stufe drei bezeichnet.

Das Vorkommen von Band- und Songnamen (The Jesus & Mary Chain) aus dem Bereich der Independent-Musik innerhalb der Diegese „das Thematisieren eines Mediums in einem anderen Medium“ (Wirth 2006, S. 32) dar. Somit liegt neben den Stufen 2 und 3 in *Sinferidad* auch die Vorstufe der Intermedialität vor, die Wirth als Stufe null bezeichnet. Thematischer Anknüpfungspunkt zwischen der zitierten Musik und der untersuchten Hyperfiction scheint eine gemeinsame Auffassung von Kunst zu sein. Bei der erwähnten Musik handelt es sich ausschließlich um Independent-Musik. Neben dem Bestreben die marktbeherrschenden Strukturen im Musikgeschäft zu umgehen, bezeichnet der Begriff „Independent“ das Wirken von Rock-MusikerInnen, die sich in ihrem Schaffen bewusst vom Mainstream absetzen und so die künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten erweitern wollen.¹⁶² Ein vergleichbares Anliegen darf den Autoren von Hyperfiction unterstellt werden, die die traditionellen

¹⁶² Mehr über den sogenannten Indie-Pop, zu dem die Musik der in *Sinferidad* erwähnten Band „The Jesus and Mary Chain“ gehört, siehe Abebe, 2005.

Verbreitungswege von Literatur umgehen und neue Ausdrucksmöglichkeiten suchen.

Wie lässt sich die Funktion der Intermedialität in *Sinferidad* beschreiben? Diese Frage soll vor dem Hintergrund beantwortet werden, dass *Sprache* bzw. *Schrift* als das Leitmedium der Literatur – und somit auch von Hyperfiction – verstanden wird. Die Schrift ist in der Vermittlung der Handlung von *Sinferidad* eindeutig dominant. Die Analyse der intermedialen Aspekte zeigt nun, dass die neben der Sprache vorkommenden Medien (Musik, Malerei/Foto, Bild, Schrift, Buch, Computer) ohne Ausnahme die durch die Sprache vermittelten semantischen Inhalte unterstützen, indem sie sie ergänzen oder spezifizieren. Die Kohärenz des Werkes wird erhöht, da die widerspruchsfreie Darstellung es dem Leser erleichtert, ein mentales Modell des Erzählten aufzubauen.

Ferner führt diese Übereinstimmung der semantischen Inhalte – und die relative Sparsamkeit der Fälle von Intermedialität – dazu, dass die Aufmerksamkeit des Lesers nicht ständig auf das vermittelnde Medium gelenkt wird. Insbesondere der Wechsel von einem Medium des Ausdrucks in ein anderes (Intermedialität der Stufe zwei) mittels Mausclick findet nicht statt. Die Medientransparenz (Ryan 2003, S. 112), die von Ryan als eine Voraussetzung für eine hohe Immersions-Erfahrung angesehen wird, ist daher in hohem Maße gegeben.

Einer der intermedialen Aspekte trägt in besonderem Maße dazu bei, dass der Leser eine Immersionserfahrung erlebt: Wie die Figuren in *Sinferidad* trifft auch der Leser am Ende der Narration auf eine leere weiße Seite (bzw. ein Texton, das eine leere weiße Seite darstellt). Auf diese Weise trägt die Intermedialität der Stufe drei dazu bei, eine interne Fokalisierung zu markieren: Dem Leser wird auf dem Bildschirm das gleiche Bild präsentiert, das die Figur in der Erzählung zu Gesicht bekommt: das Weiß der leeren Seite. Ähnlich wie in *Gabriella Infinita* wird interne Fokalisierung nicht nur über den geschriebenen Text, sondern auch über die visuelle Modalität dargestellt. Für Wolf (2011) ist die interne Fokalisierung ein Mechanismus, der die Illusionsbildung unterstützt. In diesem Sinne kann das Texton, das nichts als eine weiße Seite darstellt, als immersionsinduzierend verstanden werden. Auf der anderen Seite muss die

Metalepse als distanzauslösend aufgefasst werden, da sie den Leser dazu anregt, über die Fiktionalität und die Medialität des Werkes zu reflektieren.

Das Beispiel des leeren, weißen Textons in *Sinferidad* verdeutlicht, dass der Begriff der Ästhetischen Illusion mit seinen beiden Polen (der Illusion bzw. Immersion auf der einen und der Distanz auf der anderen Seite) besser dazu geeignet ist, die Hyperfiction in ihrer besonderen Medialität zu beschreiben als dies beim Immersionsbegriff der Fall ist.

Abschließend kann die Intermedialität in *Sinferidad* dahingehend beschrieben werden, dass sie weit weniger stark ausgeprägt ist, als dies in *Gabriella Infinita* der Fall ist. Für die Kohärenz stellt sie keine erwähnenswerte Herausforderung dar. Auch wenn die Intermedialität durchaus als distanzauslösendes Moment zu interpretieren ist, sind ihr auch illusionsinduzierende Aspekte zu entnehmen. Sie sorgt dafür, dass *Sinferidad* auf dem Kontinuum der Ästhetischen Illusion im Vergleich zu *Gabriella Infinita* näher am Pol der Immersion lokalisiert ist als am Pol der Distanz.

4.2.3 Hypertextuelle und narrative Struktur

Die Titelseite von *Sinferidad* enthält Paratexte, die sich auf die hypertextuelle Struktur der Hyperfiction beziehen. Der Autor bezeichnet seinen Text als *hiperrelato* und verweist somit darauf, dass die hypertextuelle Struktur für die vorliegende Erzählung zentral ist. Ein weiterer Bestandteil der einführenden Paratexte ist folgende Anmerkung:

Nota: El relato no requiere recorrer el total de enlaces, ni necesita seguir ningún orden a la hora de pincharlos para su correcta lectura.

Escalonilla Godayol bezeichnet die Links in seinem Werk hier als optionale Links ("no requiere recorrer el total de enlaces") und ermutigt den Leser zur Lektüre, indem er ihm versichert, dass es unerheblich sei, in welcher Reihenfolge er die Links auswählt („ni necesita seguir ningún orden“). Offensichtlich erwartet der Autor eine geringe Vertrautheit mit Hyperfiction und Berührungängste seitens

der Leser.¹⁶³ Diesen tritt er mit der zitierten Anmerkung entgegen. Da im Theorie-Teil dieser Arbeit die Auffassung formuliert wurde, dass die Kohärenzbildung in Hyperfictions unter der geringen Vertrautheit und unter den Berührungspunkten der Leser leiden würde, könnte die „Nota“ ein wirkungsvoller Schritt in Richtung einer gelungeneren Kohärenzbildung sein. Interessant ist, dass der Autor in dieser Anmerkung den Ausdruck „su correcta lectura“ verwendet. Dies scheint darauf hinzudeuten, dass es für den Autor ganz offensichtlich eine Idee dafür gibt, welche die *korrekte* Lektüre wäre. In diesem Zusammenhang wird zu einem späteren Zeitpunkt im vorliegenden Abschnitt (4.2.3) noch die Art und Weise analysiert, wie der Leser auf seinem Lektürepfad durch *Sinferidad* gelenkt wird.

Über die Art der hypertextuellen Struktur geben die Paratexte keine Auskunft, da es keine Übersichtskarten o.ä. gibt. Der Leser öffnet durch das Anklicken des Titels das erste Texton, das den Beginn des Haupttextes darstellt. *Sinferidad* besteht aus 14 Textonen, die zwischen 700 und 1100 Wörtern lang sind. Innerhalb dieser Textone gibt es Wortfolgen, die mit Links unterlegt sind (z.B. „el paquete“ und „Avenida Menéndez Pelayo“). Diese Wortfolgen fungieren als Anker der Links. Das Ziel eines jeden Links ist ein neues Texton. Die Verknüpfung von Ankern und Zielen ist semantischer Natur. So verweist zum Beispiel der Anker „una vecina“ auf ein Texton, in dem das Geschehen im Modus der internen Fokalisierung auf die Nachbarin erzählt wird. Der Anker „Auténtico!“ verweist auf ein Texton, in dem auf den Beifahrer fokalisiert geschildert wird, dass er sich wegen seiner mangelnden Authentizität umbringen will. Da die Textone zwischen ein und drei Links beinhalten, kann man diese unterteilen in optionale Links (sofern mehrere Links zur Auswahl stehen) und notwendige Links (sofern nur ein Link zur Verfügung steht).¹⁶⁴ Die optionalen Links stehen mit Blick auf die Geschichte der Erzählung in paradigmatischer Beziehung zueinander: Die zur Auswahl stehenden Links führen zu unterschiedlichen Textonen, in denen jedoch

¹⁶³ Diese Erwartung entspräche den Ergebnissen der Befragungen von empirischen Lesern (z.B. Dobson und Miall 1998, Douglas 2003), die ergaben, dass diese sich durch die ungewohnte Aufgabe des Navigierens durch den Text überfordert fühlten.

¹⁶⁴ Es ist der Normalfall, dass in einem Texton zwei Links vorkommen. Es gibt Ausnahmen, in denen ein Texton nur einen Link aufweist, oder drei. Im letztgenannten Fall verweisen die drei Links auf die Perspektiven des Fahrers, des Beifahrers und der Nachbarin.

dieselben Ereignisse geschildert werden. Der Unterschied zwischen den Textonen besteht in der Fokalisierung: Einer der Links führt stets zu einem Texton, in dem der Fahrer die fokale Figur ist. Der zweite Link hingegen führt zu einem Texton, in dem entweder unter Fokalisierung auf den Beifahrer oder auf die Nachbarin erzählt wird. Beispielsweise führt im ersten Texton von *Sinferidad* der Link „el paquete“ auf ein Texton, in dem aus dem Fokus des eingeschüchterten Beifahrers die Ankunft bei der Garage geschildert wird. Der zweite Link im ersten Texton von *Sinferidad* („Avenida Menéndez Pelayo“) wiederum führt zu einem Texton, in dem dasselbe Ereignis – die Ankunft am Garagentor – aus der Wahrnehmung des Fahrers beschrieben ist.

Mit Genette (1994, S. 134ff.) liegt in jedem dieser Textone eine feste interne Fokalisierung vor. Im erstzitierten Falle handelt es sich um den Fokus der Nachbarin, im zweiten Texton um den Fokus des Beifahrers. Sofern man die Analyseebene vom Texton auf das Scriptorium oder die gesamte Hyperfiction ausweitet, findet man – mit Genette (1994, S. 134–135) – eine multiple interne Fokalisierung vor, da das Geschehen aus der Wahrnehmungsposition dreier unterschiedlicher Figuren geschildert wird.

Bis der Leser verstanden hat, dass mit dem Übergang zwischen den Textonen auch die interne Fokalisierung von einer Figur auf die andere wechselt, mag dieser Wechsel die Kohärenzbildung erschweren. So wird das Prinzip der Wiederaufnahme z.B. im Bezug auf die Personalpronomina verletzt. Während das eine Texton mit dem folgenden Satz in der ersten Person singular endet: „Canturreo bromeando: “un marinero salió de Pímplico...”“, beginnt das darauf folgende ebenfalls in der ersten Person singular, weist jedoch eine andere Figur als Referenten auf: „No sé cómo tiene ánimos para canturrear, yo tengo los nervios destrozados.“ Dieser wechselnde Bezug der Personalpronomina auf die unterschiedlichen Figuren der Geschichte kann im ersten Moment Probleme in der Herstellung von Kohärenz verursachen. Sobald der Leser sich jedoch an den Wechsel der internen Fokalisierung gewöhnt hat, wird er den Übergang von einem Texton zum nächsten als Markierung eines Wechsels der Fokalisierung deuten können. Mittels dieser Übergänge zwischen den Textonen weist

Sinferidad eine Markierung des Fokalisierungswechsels auf, die die Kohärenzbildung erleichtert. Auch wenn die Markierung durch den Übergang von Texton zu Texton auf den ersten Blick Hypertext-spezifisch wirkt, ähnelt sie bei genauem Hinsehen derjenigen, die etwa durch Kapitelüberschriften in der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur denkbar ist.

Egal für wessen Fokus sich der Leser entscheidet, sind die erzählten Ereignisse dieselben. Die Entscheidung des Lesers für einen bestimmten Link wirkt sich somit nicht auf das WAS, sondern lediglich auf das WIE der Erzählung aus. Unter Anwendung von Liestøls Terminologie (1994) aktualisiert der Leser durch seinen Lektürepfad einen individuellen *Discourse-as-discoursed*, der eine Untermenge des *Discourse-as-stored* ausmacht. Letzterer ist in *Sinferidad* in 15 Textone untergliedert und in der für die Hyperfiction spezifischen Verlinkungs-Struktur organisiert. Der Leser hat die Möglichkeit, unterschiedliche Pfade innerhalb dieses Konstruktionsmusters zu wählen, d.h. seinen individuellen *Discourse-as-discoursed*. Während Liestøl beobachtet, dass die Lektüreentscheidung der Leser von Hyperfictions Einfluss auf Genettes Kategorien der Ordnung, der Dauer und der Frequenz nehmen, ist es in *Sinferidad* die Fokalisierung, die durch die Lektüreentscheidung des Lesers variiert.

Mit jedem Klick schreitet der Leser innerhalb der Geschichte voran und gerät – sofern er nicht vorher die Lektüre abbricht – zum letzten Texton von *Sinferidad*, das über das mit Link unterlegte Wort „aquí“ zu erreichen ist. *Sinferidad* ist demnach nach dem Konstruktionsmuster der Netzwerkstruktur des Typs *Directed Network* aufgebaut. Der Leser verfügt (fast immer) über multiple Entscheidungsmöglichkeiten und die Hyperfiction weist einen klar definierten Anfangspunkt und einen einzigen Endpunkt auf. Für Ryan hat diese Struktur den Vorteil, dass sie ein beschränktes Maß an Entscheidungsfreiheit zulässt, gleichzeitig jedoch dafür sorgt, dass der Leser die Geschichte in chronologischer Reihenfolge dargeboten bekommt („horizontal progression corresponds to chronological sequence, while the branches superposed on the vertical axis represent the choices offered to the user“, Ryan 2001, S. 252). Durch die

Gewährleistung von Chronologie wird die Bildung von Kohärenz erheblich erleichtert.

Hierzu trägt ferner die Tatsache bei, dass die Auswahl zwischen den zur Verfügung stehenden Links wie oben gezeigt keinen Einfluss auf das WAS der Handlung hat, sondern – durch die Variation der internen Fokalisierung – lediglich Einfluss auf das WIE der Handlung ausübt. Das bedeutet, dass durch die Auswahl von Links nicht die Ereignisse variieren, die die Geschichte konstituieren. Mit Gunnar Liestøl gesprochen ist die vom Leser aufgerufenen „Story as discoursed“ weitgehend identisch mit der „Story as stored“ (Liestøl 1994, S. 97), denn in jedem Skripton werden annähernd dieselben Ereignisse des Hauptstranges der Erzählung geschildert.¹⁶⁵

So ist diese Hyperfiction auch dadurch gekennzeichnet, dass der Endpunkt der Geschichte auf jedem Pfad erreicht wird – dies ist für Marie-Laure Ryan eine Voraussetzung für ein hohes Maß an narrativer Kohärenz in Hyperfictions (Ryan 2001, S. 251). Auch die Tatsache, dass der Leser über die Möglichkeit verfügt, über den nach links gerichteten Pfeil in der Menü-Leiste des Browsers zum vorherigen Texton zurückzukehren, erhöht die Kohärenz: Sofern der Leser einen anderen Weg einschlägt als zuvor, kann er ein Texton wählen, in dem ihm bereits bekannte Ereignisse ein zweites Mal mit einer neuen internen Fokalisierung dargeboten werden. So kann der Leser repetitives Erzählen erleben, das wiederum zur Steigerung von Kohärenz beitragen kann.

4.2.4 Zu altbacken: Im Digitalen nichts Neues

Viele Faktoren tragen dazu bei, dass der Leser sich gut in *Siniferidad* zurechtfindet und dass die Kohärenzbildung nicht schwer fällt: Die Geschichte wird chronologisch dargeboten, das Personal ist auf wenige Figuren und die Schauplätze auf wenige Orte begrenzt. Die Entscheidungsmöglichkeiten des

¹⁶⁵ Mit der Wahl eines bestimmten Textons variieren die Ereignisse allenfalls minimal. Wenn der Leser z.B. nicht auf den Link „una vecina“ klickt, bleibt es im Verborgenen, dass die Nachbarin mit dem Fahrstuhl hinunter fährt, um sich über den Lärm zu beschweren. Die Tatsache, dass die Jugendlichen Lärm verursachen und dies der Nachbarin missfällt, hingegen, erfährt der Leser auch über die alternativ zu wählenden Textone.

Lesers sind durch die Struktur des *Directed Network* relativ stark begrenzt, so dass der Leser sich gut gelenkt fühlt. Auf diese Weise zieht er nicht in Zweifel, dass das gewählte Texton in Zusammenhang mit dem vorher gelesenen steht. Die Textmenge pro Texton ist jeweils lang genug, dass der Leser eine mentale Repräsentation der vorkommenden Figuren und Schauplätze aufbauen kann, bevor er eine Lektüreentscheidung treffen muss. Wechsel in der Fokalisierung werden durch die Übergänge von einem Texton zum nächsten markiert. Ebenfalls wirkt es erleichternd auf die Kohärenzbildung, dass der Leser mithilfe des „Zurück-Pfeils“ seine Lektüreentscheidung revidieren und bereits bekannte Ereignisse aus der Mitsicht einer neuen Figur lesen kann. Durch diese Möglichkeit des Beschreitens mehrerer alternativer Lektürepfade entsteht repetitives Erzählen. Zudem helfen die intermedialen Bezüge bei der Kohärenzbildung, da die Elemente in den unterschiedlichen Medien dergestalt semantisch interpretiert werden können, dass eine widerspruchsfreie Deutung des Gesamtwerkes möglich wird. Auch die gute Bedienbarkeit für Leser, die mit dem Medium Computer im Allgemeinen vertraut sind, fördert die Kohärenzbildung, da auf diese Weise Berührungsängste mit dem neuen Medium abgebaut werden und so Hemmnisse verschwinden, die den Aufbau von mentalen Repräsentationen behindern könnten. Nicht zuletzt sorgt auch die Tatsache, dass die Lektüreentscheidungen sich nicht auf das WAS der Erzählung auswirken, für eine hohe Kohärenz.

Durch die Vielzahl an kohärenzstiftenden Faktoren und die geringe Intermedialität des Werkes gelingt es auch denjenigen Lesern, die sich stark an ihren Lektüreerfahrungen aus dem Bereich der gedruckten linear aufgebauten fiktionalen Erzählliteratur orientieren, sich in dieser Hyperfiction zurechtfinden. Gleichwohl benötigen diese Leser die Bereitschaft, sich auf das neue Medium einzulassen, werden jedoch aufgrund des hohen Potentials an kohärenzstiftenden Faktoren nicht frustriert aus der Lektüre hervorgehen. In Sinne von Douglas (2003) reicht es aus, wenn die Leser in einem geringen Maße zentripetal veranlagt sind. Sie müssen jedoch in jedem Falle dem Medium Computer gegenüber aufgeschlossen sein. Anderenfalls wäre die

Aufmerksamkeit, die sie auf das vermittelnde Medium verwenden müssten, zu groß und die Immersionserfahrung zu gering, so dass die Lektüre kaum als zufriedenstellend erlebt würde. Es lässt sich festhalten, dass *Sinferidad* weit mehr Medientransparenz und somit weniger distanzauslösende Momente aufweist als dies bei der Hyperfiction *Gabriella Infinita* der Fall ist.

Im Bezug auf seine Medialität thematisiert *Sinferidad* mehr die Parallelen als die Differenzen der gedruckten linear aufgebauten fiktionalen Erzählliteratur einerseits und der Hyperfiction andererseits. Für diese Beobachtung steht die Tatsache zentral, dass der Leser, egal auf welchem Pfad er sich bewegt, schlussendlich immer vor dem leeren Blatt Papier stehen wird, welches das Ende der Geschichte symbolisiert und auf den Gegenstand der gedruckten Literatur verweist. Auch durch die starke Lenkung der Lektürepfade mittels der Struktur des Directed Network thematisiert *Sinferidad* einen Aspekt der Lektüreerfahrung, die in jeglicher Spielart der fiktionalen Erzählliteratur zentral steht: Es handelt sich um das Weiterlesen als Akt der Recherche, der Suche, des Aufdeckens des weiteren Handlungsverlaufes und damit die Neugier auf den Schluss. Indem der Pfad in *Sinferidad* von Lektüreentscheidungen unterbrochen ist, lenkt diese Hyperfiction die Aufmerksamkeit auf diesen Prozess des Suchens. Gerade dadurch, dass es hier einen starken Bezug zum Medium Buch gibt, werden die Ähnlichkeiten der gedruckten und der Digitalen Literatur hervorgehoben und darauf hingewiesen, dass die Lektüre fiktionaler Erzählliteratur doch stets dem gleichen Antrieb der Erkenntnisgewinnung folgt, egal welche Schreibweise genutzt wird.

Es bleibt die Frage, inwiefern *Sinferidad* Bestandteil einer Digitalen Literatur ist, die tatsächlich „literarischen Mehrwert aus den technischen Möglichkeiten ihres Mediums bezieht“ (Bauer 2009, S. 282). Für Bauer ist nur diejenige Literatur, der dies gelingt, zur Digitalen Literatur zu rechnen. Streng genommen weist *Sinferidad* keine Merkmale auf, die nicht auch in der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur möglich wären.

Diese Art von Mechanismen lassen sich jedoch in den beiden Hyperfictions finden, die das Untersuchungsobjekt der nächsten Analysen konstituieren.

4.3 Juan B. Gutiérrez (2005): *Condiciones Extremas*

Condiciones Extremas ist eine Hyperfiction, die mit ca. 19 000 Wörtern den Umfang einer längeren Kurzgeschichte oder eines sehr kurzen Romans hat.¹⁶⁶

Vom Handlungsbogen her ist der Vergleich mit einem Roman passender als der zu einer Kurzgeschichte, da in *Condiciones Extremas* eine viele Jahrzehnte umspannende Geschichte erzählt wird, in der die Hauptfiguren in ihrer Entwicklung vom Kind bis zum Greis begleitet werden.

Die Handlung von *Condiciones Extremas* spielt sich in vier verschiedenen Zeiträumen ab. Sie sind darüber miteinander verknüpft, dass die drei Hauptfiguren per Zeitreise zwischen den Zeiträumen pendeln. Ausgangspunkt der Zeitreisen ist die zehnte Dekade. In dieser zehnten Dekade befindet sich die Umwelt in einem desolaten Zustand. Die Luftverschmutzung in der Stadt (die aufgrund ihrer Verschmutzung als „la suidad“ bezeichnet wird) hat solche Ausmaße erreicht, dass Menschen sich nur noch in Innenräumen aufhalten können.¹⁶⁷ Neben der Menschheit existiert eine weitere menschenähnliche Art, die *Avatares*, „una anomalía desprendida del género humano“.¹⁶⁸ Die Avatares sind in der Lage in der giftigen Atmosphäre zu atmen, während die saubere, sauerstoffreiche Luft ihnen schadet. Die ersten Avatares entstanden in der fünften Dekade im Zuge einer Vergiftung mit anschließender Mutation, der eine kleine Gruppe Menschen zum Opfer fiel (diese Menschen entwickelten sich zu den ersten Avatares). In der zehnten Dekade weisen die Avatares durch ihre rasante Fortpflanzung bereits eine größere Population als die Menschen auf. Es ist abzusehen, dass aufgrund des großen Ressourcenverbrauchs der beiden Arten auf Dauer nicht beide überleben werden.

Condiciones Extremas befindet sich auf der Seite *Literatrónica – Narrativa Digital Adaptativa*¹⁶⁹. Auf ihrer Startseite präsentiert sich *Literatrónica* als ein Vorschlag für eine Ästhetik der Literatur im Internet („una propuesta estética que busca

¹⁶⁶ Zum Vergleich: der Roman *Elogio de la madrastra* von Mario Vargas Llosa (1988) besteht aus ca. 27.000 Wörtern.

¹⁶⁷ <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1>, 15.05.14.

¹⁶⁸ <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1>, 02.07.14.

¹⁶⁹ <http://www.literatronica.com/src/Initium.aspx?lng=HISPANIA>, 15.05.14.

una forma apropiada de expresión para la literatura a través de Internet“).¹⁷⁰

Literatrónica versteht sich als eine Entität künstlicher Intelligenz: Ausgehend von der Interaktion des Lesers mit dem Text stellt dieses System für jeden Leser ein individuelles Buch („libro de ficción“) zusammen:

Usted está interactuando con un ser autónomo. Literatrónica es una entidad artificialmente inteligente que diseña un libro de ficción específico para cada lector basado en la interacción que éste haya tenido con el sistema.¹⁷¹

Juan B. Gutiérrez entwickelte *Literatrónica* im Rahmen eines Forschungsprojektes zur mathematischen Modellierung narrativer Räume zwischen 2002 und 2005 an der Florida State University. *Literatrónica* ist als Plattform für Werke unterschiedlicher Autoren konzipiert. Dem Anspruch, auch Werke anderer Hyperfiction-Autoren zu beherbergen, wird *Literatrónica* bis dato jedoch nicht gerecht. Neben *Condiciones Extremas* befindet sich lediglich ein weiteres Werk¹⁷² von Juan B. Gutiérrez auf dieser Seite, sowie *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha* von Miguel de Cervantes Saavedra – ein Beispiel digitalisierter Literatur.¹⁷³

In einem Paratext bringt der Autor zum Ausdruck, welches Projekt er mit *Literatrónica* und speziell *Condiciones Extremas* erprobt: die Einführung des adaptiven Hypertextes als neue Form der hypertextuellen Strukturierung von Hyperfiction. Über *Condiciones Extremas* schreibt er:

¹⁷⁰ http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?Ing=HISPANIA&nuntius=T_ABOUT, 02.07.14.

¹⁷¹ <http://www.literatronica.com/src/initium.aspx>, 02.07.14.

¹⁷² Es handelt sich um das Werk *El primer Vuelo de los Hermanos Wright*: <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?Ing=HISPANIA&opus=11&pagina=5>, 15.05.14. Es zeichnet sich dadurch aus, dass dem Leser nach der Lektüre eines Textons stets nur *ein* Link zur Verfügung gestellt wird. Aufgrund der fehlenden Wahlmöglichkeit für den Leser ist es nicht Gegenstand der vorliegenden Arbeit.

“Esta novela [*El primer Vuelo de los Hermanos Wright*] es un experimento sobre lectura lineal en el medio digital; en contraposición, *Condiciones Extremas* es una novela experimental diseñada para lectura no-lineal. La adaptatividad en esta obra no es evidente. En cada página se le ofrece al lector un único vínculo para continuar la lectura.”

http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?Ing=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_11&opus=11, 15.05.14.

¹⁷³ Über seine Idee, diesen Klassiker („La obra cumbre de la literatura universal, por Miguel de Cervantes Saavedra, 1605“) in digitalisierter Form ins Internet zu stellen, bemerkt Gutiérrez: „A pesar de que hay unas excelentes ediciones en línea, consideramos que esta tiene valor por sí misma. Funciones como el mapa de lectura, el motor de búsqueda y el medidor de avance, le permiten al lector mayor control sobre la lectura. Hemos decidido incluir aquí este clásico porque deseamos ilustrar una idea muy poderosa: el modelo de literatrónica ofrece la posibilidad de inyectarle vitalidad a los clásicos.“, http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?Ing=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_5&opus=5, 02.07.14.

Es, esencialmente, una novela experimental que ha servido como conejillo de indias para ensayar técnicas de autoría e interacción de los lectores. [...] Es una obra adaptativa en la que el sistema de información intenta optimizar el proceso de lectura.¹⁷⁴

Für den Leser, der mit Hyperfictions wie beispielsweise *Gabriella Infinita* und *Sinferidad* vertraut ist, stellt der in *Condiciones Extremas* erprobte adaptive Hypertext eine Innovation dar. In diesem Sinne bemerkt Pajares Tosca: „*Condiciones Extremas* is a landmark in our reflection on the new technologies“ (Pajares Tosca 2001a, S. 285). Ob der adaptive Hypertext tatsächlich in der Lage ist, dem Leser ein in stärkerem Maße zufriedenstellendes Lektüererlebnis zu bescheren als dieses *Gabriella Infinita* und *Sinferidad* vermögen, darf angesichts dessen, dass die Seite *Literatrónica* keine weiteren Autoren beherbergt, zumindest in Zweifel gezogen werden. Die folgende Analyse von *Condiciones Extremas* wird dieser Frage genauer nachgehen.

4.3.1 Grafische Benutzeroberfläche

Die Aktivität des Lesers auf der GUI beschränkt sich darauf, dass er in *Condiciones Extremas* – wie auch im Falle nicht-literarischer Internet-Angebote absolut üblich – mit Hilfe der Maus Links aktiviert bzw. Anker anklickt. Diese Benutzung der Maus geschieht für den geübten Computernutzer in automatisierter Weise und entspricht den Regeln der Software-Ergonomie. Somit lenkt die technische Ausgestaltung der Aktivität des Lesers auf der Ebene der GUI von *Condiciones Extremas* nicht die Aufmerksamkeit auf den Lektüreprozess und wirkt somit nicht distanzauflösend.

Die erste Seite von *Condiciones Extremas* ist eingebettet in die GUI von *Literatrónica*. So weist *Condiciones Extremas* eine Internet-Seiten-typische Rahmung auf, die durch folgende Elemente gekennzeichnet ist: die Menüleisten, das Feld mit der Suchfunktion, die Möglichkeit, sich als „Usuario“ zu registrieren, die Möglichkeit, die Sprache zu wählen, etc. Dem mit dem Internet vertrauten Leser ist diese Art der Rahmung aus anderen Anwendungen geläufig. Als

¹⁷⁴ http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_1&opus=1, 09.05.14.

Umgebung für die Lektüre eines belletristischen Werkes ist sie hingegen ungewohnt. Durch diese Neuartigkeit und durch die vielfältigen Möglichkeiten des Klickens (beispielsweise in der Menüleiste) oder des Suchens (beispielsweise durch die Suchfunktion) unterbindet diese Rahmung die Immersionserfahrung, indem sie von der im Text dargebotenen Diegese ablenkt.

Zu der angesprochenen Rahmung zählt auch ein Balken, in dem angezeigt ist, wie viel Prozent des Gesamttextes der angemeldete Leser auf seinem bisherigen Lektürepfad durch die Hyperfiction gelesen hat. Wenngleich dieser Balken durch die Thematisierung des Lektürevorgangs das Immersionserleben schwächt, so trägt er doch dazu bei, dem Leser eine Orientierung innerhalb der Hyperfiction zu geben. Diese Orientierungsmöglichkeit wird auch durch „el mapa“ gestärkt, eine Übersichtskarte, die der Leser über einen Klick neben dem Balken erreicht. Diese Übersichtskarte ist dem Haupttext von *Condiciones Extremas* als Paratext zur Seite gestellt. In ihr sind alle 66 Textone linear angeordnet. Der Leser erhält hier Einblick, ob er ein bestimmtes Texton bereits gelesen hat und kann Markierungen vornehmen („Marcar Como No Leída“, „Marcar Todas Las Sigüientes Como No Leídas“). Dem Leser wird über den Paratext der „Mapa“ – alternativ zum Haupttext – die Möglichkeit geboten, die Textone in linearer Anordnung anzuklicken, vergleichbar mit den aufeinander folgenden Kapitel in einem Buch. Der Autor gibt auf die Nachfrage, welche Ordnung dieser Reihenfolge zu Grunde liegt, an: „El orden de 1 a 66 es mi orden preferido de lectura.“ (Gutiérrez 2010). Auch ohne diese Antwort des Autors zu kennen, drängt sich dem Leser unwillkürlich die Frage auf, was den von ihm selbst angeordneten Lektürepfad von demjenigen in der Übersichtskarte unterscheidet bzw. welchen Vorzug eine selbst erstellte Reihenfolge der Textone gegenüber derjenigen in der Übersichtskarte hat. Auf diese Weise trägt das Vorhandensein der Übersichtskarte nicht bloß zu Orientierung innerhalb der Hyperfiction bei. Die Übersichtskarte setzt auch einen Prozess der Reflexion über den eigenen Lektüreprozess in Gang, der als distanzauslösend zu bewerten ist. (Auf das Thema der Übersichtskarte wird in Abschnitt 4.3.3 vertieft eingegangen.)

Unterhalb eines jeden Textons im Haupttext von *Condiciones Extremas* stehen in der Regel drei Links zur Auswahl. Die Positionierung am Ende eines jeden Textons wirkt wie die Aufforderung, erst nach erfolgter Lektüre des Textons ein neues Texton in Angriff zu nehmen. Der Anker der Links besteht jeweils aus zwei bis vier Wörtern: einer Positionsbeschreibung innerhalb der zugrundeliegenden Chronologie des Geschehens, z.B. „Finales de la Novena Década“ oder „Octava Década“. Ferner stehen unterhalb des Ankers die ersten ca. 30 Wörter des anzuklickenden neuen Textons. Diese können als ein Zusatz an Information über das Ziel des Links und somit als Entscheidungshilfe verstanden werden. Als weitere Entscheidungshilfe wird die Prozentzahl gewertet, die vor dem Anker steht (z.B. „90%“, „85%“, „70%“, „50%“). Diese Prozentzahlen sind überschrieben mit der folgenden Erläuterung: „Mayor porcentaje indica mayor continuidad narrativa“. Der Leser kann somit entscheiden, wie stark die Kontinuität zwischen dem vorherigen und dem nächsten Texton sein soll.¹⁷⁵

Durch die große Menge an Information, mit der der Autor die Anker ausstattet, handelt es sich in *Condiciones Extremas* um stark präskriptive Links (siehe Abschnitt 3.3.2). Diese haben im Bezug auf die Kohärenzbildung einen großen Vorteil gegenüber denjenigen Links, die weniger stark informierende Anker aufweisen. Die Vorhersagekraft vom Anker auf den Link hilft dem Leser von *Condiciones Extremas* dabei, die Textone bezüglich ihrer Chronologie (durch die Angabe der Dekade) und Kausalität (durch die Angabe der Prozentzahlen zur narrativen Kontinuität) in einen einordnenden Kontext zu setzen. Auf diese Weise wird die Kohärenzbildung begünstigt. Hiermit wird bereits das Gebiet der narrativen und hypertextuellen Struktur betreten, was im Abschnitt 4.3.3 vertieft wird.

4.3.2 Intermedialität

Neben den genannten Rahmungen durch die Einbettung in die Internet-Seite von *Literatrónica* fällt dem Leser eine weitere Besonderheit der GUI ins Auge: Jedes

¹⁷⁵ Auf das Konzept der narrativen Kontinuität soll im Abschnitt 4.3.3 noch eingegangen werden.

Texton wird in der oberen linken Ecke von einem gezeichneten Bild begleitet.¹⁷⁶ Die Bilder stellen z.B. die Figuren (z.B. Índigo im 1. Texton) oder Ausschnitte aus der Handlung dar (arbeitende Avatares in der von Schmutz geprägten Stadt, 9. Texton). Die Bilder spezifizieren auf diese Weise die mentale Repräsentation, welche der Leser sich aus den textuell vergebenen Informationen aufbaut. Da es sich bei *Condiciones Extremas* um ein Werk handelt, das zur Science Fiction gezählt wird (Pajares Tosca 1998, 2001a, Acuna-Zumbado 2008), rekurriert die in ihm entworfene Welt nicht auf die den Leser physisch umgebende Realität.¹⁷⁷ *Condiciones Extremas* entwirft eine Welt, die erheblich von jener Wirklichkeit abweicht und fordert vom Leser somit viel Vorstellungskraft ab – in diesem Zuge wirken die Bilder unterstützend. Aufgrund der Anordnung am oberen linken Bildschirmrand fällt dem Leser das Bild ins Auge, bevor er beginnt, den Text zu lesen. Dies hat den Effekt, dass die bildlichen Informationen die Vorstellungen, die der Leser aufgrund des Gelesenen aufbaut, unterfüttern (würde der Leser die Bilder erst nach der Lektüre des Textes zu Gesicht bekommen, könnten die Abbildungen in Widerspruch mit jenen Vorstellungen treten).

Bei der hier beschriebenen Kopplung von Text und Bild handelt es sich um Intermedialität der Stufe 2. Stellt diese Form der Intermedialität ein spezifisches Merkmal des Mediums Hyperfiction dar? Nein. Es handelt sich um den gleichen Bezug zwischen Text und Bild, der auch in bebilderten Büchern zum Tragen kommt.

Neben dieser Intermedialität im engeren Sinne auf der Stufe 2, weist *Condiciones Extremas* auch Intermedialität im weiteren Sinne auf. Die Metamorphose des Werkes von einem gedruckten Buch über mehrere hypertextuelle Versionen zur

¹⁷⁶ Die Bilder wurden 1998 von Giovanni Castro und Alberto Rodríguez gestaltet.

¹⁷⁷ Die Zuordnung von *Condiciones Extremas* zur Science Fiction kann mit Darko Suvin (1979) anhand des Konzepts des *Novum* getroffen werden, welches per definitionem Bestandteil eines Werkes der Science Fiction ist: „Wenn das *Novum* die *notwendige* Bedingung für die SF ist, die sie von der naturalistischen Prosadichtung unterscheidet, dann ist die Legitimierung der Neuheit durch die wissenschaftlich methodische Erkenntnis, zu der der Leser unweigerlich hingeführt wird, die *hinreichende* Bedingung.“ (Suvin 1979, S. 95-96) Im WAS von *Condiciones Extremas* lassen sich mehrere solcher durch wissenschaftlich methodische Erkenntnisse motivierte Neuerungen beobachten. Als Beispiel sei das Entstehen der neuen Art der Avatares durch eine spontane Gen-Mutation sowie die aus jahrelanger technischer Forschungsarbeit hervorgegangene Zeitmaschine genannt.

aktuellen Fassung des Werkes wird als Intermedialität der Stufe 1 („Re-Konfiguration des Zeichenverbundsystems“) verstanden.

Condiciones Extremas es una obra de narrativa digital que ha sufrido tres procesos de re-escritura con tres técnicas diferentes.¹⁷⁸

Die drei hypertextuellen Versionen von *Condiciones Extremas* basieren auf einer nicht-hypertextuellen, gedruckten Version aus dem Jahre 1998 (Gutiérrez 1998a).¹⁷⁹ Über diese erste Phase der Entstehungsgeschichte schreibt Gutiérrez:

La versión impresa fue una ruta posible e incompleta de la primera versión de la obra digital. Tiene 50 páginas de historieta y 30 páginas de texto; estábamos realmente probando los límites del concepto de multimedia. (Gutiérrez 2009a)

Folgender Vergleich der gedruckten Version mit der aktuellen, dritten Version von *Condiciones Extremas* (2005), ist für die vorliegende Untersuchung von Interesse: Die Anordnung der Textone in der Übersichtskarte der Hyperfiction entsprechen der Reihenfolge des Fließtextes in der gedruckten Version. Diese Reihenfolge beschreibt er im obigen Zitat über die Druckversion als „una ruta posible e incompleta“ (Gutiérrez 2009a), im Bezug auf die Übersichtskarte der Hyperfiction als „mi orden preferido de lectura“ (Gutiérrez 2010). Dies legt nahe, dass es für *Condiciones Extremas* – trotz der Vielfalt an möglichen Lektürepfaden – eine zugrundeliegende Reihenfolge gibt, die Vorzüge gegenüber den anderen vielfältigen Reihenfolgen aufweist. Auf die Implikationen für die Interpretation der hypertextuellen Struktur der aktuellen Version von *Condiciones Extremas* (2005) wird im Abschnitt 4.3.3 eingegangen.

Die erste hypertextuelle Version des Werkes, die im obigen Zitat erwähnt wird, stammt ebenfalls aus dem Jahr 1998 (Gutiérrez 1998b).¹⁸⁰ Heute beschreibt Gutiérrez diese Version wie folgt: „Fue un hipertexto primitivo; tuvo el mérito, sin embargo, de servir para el proceso de aprendizaje.“¹⁸¹ In der Tat handelt es sich um einen einfachen Hypertext. Letzteres verwundert nicht, wenn man

¹⁷⁸ http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_1&opus=1, 14.05.14

¹⁷⁹ Die gedruckte Version wurde von Juan B. Gutiérrez eigens für die vorliegende Forschungsarbeit unter folgender Adresse zur Verfügung gestellt: <http://www.math.uga.edu/~juan/CE/>, 21.06.14.

¹⁸⁰ Diese erste Version findet sich unter: http://www.literatronica.com/condex_ver_1/index.htm, 14.05.14.

¹⁸¹ http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_1&opus=1, 14.05.14.

bedenkt, dass er 1998 und somit zu einem frühen Zeitpunkt innerhalb der Entwicklung des Internets entstand. In dieser ersten Version des Werkes kann der Leser wählen, ob er nur den Text („Sólo texto“), nur die Bilder („Sólo historieta“) oder eine kombinierte Darstellung („Texto + gráficos“) rezipieren möchte.¹⁸²

Die zweite hypertextuelle Version von *Condiciones Extremas* (2000) stellt gegenüber der ersten hypertextuellen Fassung das Bestreben dar, das Werk für den Leser leichter lesbar zu machen.¹⁸³ Dies umschreibt Gutiérrez folgendermaßen:

Esta versión tuvo como objetivo mejorar la interfaz del usuario y facilitar la navegación mediante múltiples puntos de entrada agrupados por tiempo, espacio y por personajes.¹⁸⁴

Tatsächlich führen die Gruppierungen bzw. die unterschiedlichen Einstiegspunkte in die Geschichte dazu, dass die Kohärenzbildung (gegenüber derjenigen in der ersten und der dritten Version) gestärkt wird. Der Unterschied zwischen den ersten beiden hypertextuellen Versionen des Werkes und der dritten, aktuellen Fassung, liegt in der hypertextuellen Strukturierung mittels des adaptativen Hypertexts, der Thema des folgenden Kapitels 4.3.3 ist.

Im Bezug auf die Intermedialität der Stufe 1 soll festgehalten werden, dass *Condiciones Extremas* ein Werk ist, das durch seine Metamorphose in ausgeprägter Weise durch diese Form der Intermedialität gekennzeichnet ist. Durch die Überführung des Gedruckten in das digitale Medium und die kontinuierliche Weiterentwicklung auf der Suche nach einer hypertextuellen Ästhetik unterwirft *Condiciones Extremas* sein Zeichenverbundsystem einer ständigen Re-Konfiguration (Wirth 2006).

Es muss jedoch darauf hingewiesen werden, dass der Leser sich dieser Intermedialität der Stufe 1 nur dann bewusst wird, wenn er dem „Acerca de“ – Link folgt. Sofern er dies tut, setzt die Intermedialität der Stufe 1 eine Reflexion über die medialen Eigenschaften von *Condiciones Extremas* in Gang und wirkt distanzauslösend. Sofern der Leser sich nicht mit der Entstehungsgeschichte von

¹⁸² http://www.literatronica.com/condex_ver_1/index.htm, 14.05.14.

¹⁸³ http://www.literatronica.com/condex_ver_2/condiciones.htm, 14.05.14.

¹⁸⁴ http://www.literatronica.com/condex_ver_2/condiciones.htm, 14.05.14.

Condiciones Extremas auseinandersetzen möchte und folglich nicht dem „Acerca de“-Link folgt, bleibt die Intermedialität der Stufe 1 für ihn im Verborgenen. In diesem Falle wirkt sie konsequenterweise auch nicht distanzauslösend. Vielmehr wird die wiederholte Weiterentwicklung des Werkes (im Jahre 2000 und 2005) vermutlich dazu führen, dass der Leser von dem Bestreben des Autors, mit jeder neuen Version des Werkes den Lektüreprozess zu optimieren, profitiert. Die Frage, die das nächste Kapitel beantworten wird, lautet: War der Autor in seinem Bestreben den Lektüreprozess zu optimieren erfolgreich? Nur wenn diese Frage mit *ja* beantwortet wird, gereicht dem Werk seine Metamorphose zum Vorteil und führt für den Leser zu mehr Kohärenz und Immersion.

4.3.3 Hypertextuelle und narrative Struktur

Um die hypertextuelle und narrative Struktur von *Condiciones Extremas* zu erfassen, ist es notwendig, sich mit den Figuren und mit den Zeiträumen auseinanderzusetzen, die in der Handlung eine Rolle spielen. Folgende Merkmale der Handlung stellen die Kohärenzbildung vor große Herausforderungen: Die Handlung erstreckt sich über vier Zeiträume im Verlauf von fast 100 Jahren. Die Figuren sind in den unterschiedlichen Zeiträumen unterschiedlich alt. Zudem reisen sie zwischen diesen Zeiträumen umher, wobei es sich gelegentlich ergibt, dass eine Figur zweimal innerhalb desselben Zeitraums vertreten ist – z.B. Miranda simultan als junge Frau und als Greisin in der zehnten Dekade.

Die drei Hauptfiguren sind der Avatar Rasid und die beiden Menschen Índigo und Miranda. Índigo besitzt ein überaus mächtiges, weltweit tätiges Unternehmen, das eng mit dem Staatsapparat verwoben ist („Industrias Cavalera estaba bajo protección del gobierno. Y viceversa.“)¹⁸⁵. Es wird deutlich, dass Índigo für das Aufkommen der Avatares in der fünften Dekade die Verantwortung trägt. In der zehnten Dekade ist die Zeitmaschine nach jahrzehntelanger Entwicklung fertig für die erste Zeitreise. Für diese erste Reise wird Rasid ausgewählt, ein in Haft sitzender Avatar. Er gehört zu einer Gruppe von politisch engagierten Vertretern seiner Art, die sich für eine Verbesserung ihrer Lebensbedingungen einsetzen.

¹⁸⁵ <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?Ing=HISPANIA&opus=1&pagina=4>, 03.07.14.

Mithilfe des Prinzips der Zeitreise möchte Índigo Einfluss auf die Geschehnisse in der Vergangenheit ausüben und somit die Zukunft (bzw. Gegenwart) modifizieren. Welche Pläne Índigo genau verfolgt, bleibt über lange Strecken der Erzählung offen. Was seine Intentionen angeht, muss zwischen dem jungen Índigo und dem alten Índigo unterschieden werden (der während der ersten Dekade ca. 16 Jahre alt ist, während der zehnten Dekade hingegen bereits die 100 Jahre überschritten hat). Der junge Índigo ist in Miranda verliebt und unterstützt sie in ihrem Plan, den Fortbestand der Menschheit zu sichern. Der alte Índigo hingegen täuscht vor, den Avatares Vorschub leisten zu wollen, da er im Laufe seines langen Lebens zu der Überzeugung gelangt sei, dass die Menschheit die Erde schlecht behandle. Schlussendlich wird jedoch klar, dass der greise Índigo seine Widersacher, die Avatares, lediglich ruhigstellen möchte. Seine einzige Intention ist es, seinen Einfluss auf die Welt zu mehren.

Miranda wird in der achten Dekade als 10-jähriges Kind von Índigo für eine tragende- und für sie nicht durchschaubare – Rolle in seinem Imperium ausgewählt. Während der zehnten Dekade ist sie ca. 30 Jahre alt und hat als promovierte Wissenschaftlerin eine Leitungstätigkeit bei Industrias Cavallera inne. Im Verlaufe der zehnten Dekade gewinnt sie die Überzeugung, dass Índigo mit der Zeitreise von Rasid beabsichtigt, die Lebensgrundlage der Menschheit zunichte zu machen. Um dies zu verhindern, reist sie ebenfalls von der zehnten in die erste Dekade und trifft dort auf den jungen (ca. 16-jährigen) Índigo. Dieser verliebt sich in Miranda und erfährt von ihr, welche Zukunft ihm bevorsteht. Während Rasid in der ersten Dekade sein Ende findet, ohne etwas für die Avatares ausrichten zu können, reisen Miranda und der junge Índigo in die fünfte Dekade, um dort den Vorfall zu verhindern, der zu der Entstehung der Avatares geführt hat. Diese Mission misslingt jedoch und Miranda schickt den jungen Índigo in die erste Dekade zurück. Sie selbst wird vom 70-jährigen Índigo in der fünften Dekade festgesetzt. Mithilfe einiger von Miranda per Zeitreise aus der zehnten Dekade mitgebrachten Objekte beginnt Índigo in der fünften Dekade mit der Entwicklung der Zeitmaschine.

Bezüglich der Handlung lässt sich festhalten, dass sie nicht durch den individuellen Lektürepfad des Lesers beeinflusst wird. Das WAS variiert somit nicht mit den Entscheidungen des Lesers.

Durch das Prinzip der Zeitreise und das Auftauchen derselben Figuren in unterschiedlichen Altersstufen ist es logisch unmöglich, die Ereignisse in eine lineare Beziehung zueinander zu setzen. Traf die dreißigjährige Miranda zuerst auf den 16jährigen Indigo (erste Dekade), oder traf der ältere Índigo zuerst auf die zehnjährige Miranda (achte Dekade)? Was existierte zuerst, die Zeitmaschine in der zehnten Dekade, die Miranda in die fünfte Dekade beförderte, oder die aus der zehnten Dekade stammenden Objekte, die in der fünften Dekade die Entwicklung der Zeitmaschine erst ermöglichten? Starb Rasid (erste Dekade), bevor er geboren wurde (siebte Dekade)? Diese Fragen werden innerhalb der Diegese mit einem Hinweis auf die Paradoxien der Zeit kommentiert (Das folgende Zitat entstammt einem Dialog zwischen Rasid und dem von ihm halluzinierten Índigo):

-[...] Si ya no existirá el mundo avatar, entonces moriré antes de haber nacido.
-¡Qué bellas son las paradojas del tiempo!¹⁸⁶

Gutiérrez selbst spricht davon, dass das Werk durch einen „arreglo circular de eventos“¹⁸⁷ gekennzeichnet sei („La historia no tiene comienzo, como no tiene fin“)¹⁸⁸. Laut Pajares Tosca wird durch dieses zirkuläre Arrangement der Geschichte die Tatsache hervorgehoben, dass in einem fiktionalen Erzähltext üblicherweise eine kausale Verbindung zwischen den Ereignissen hergestellt wird (vgl. Pajares Tosca 2001a).

Dieser Interpretation schließt die vorliegende Arbeit sich an: Die Betrachtung der Handlung zeigt, dass schon auf der Ebene des Geschehens keine Chronologie auszumachen ist. Das, was in der zehnten Dekade passiert, liegt in der Logik von *Condiciones Extremas* nicht zeitlich vor dem, was in der ersten Dekade passiert (denn letzteres ist möglicherweise die Konsequenz einer Zeitreise, die in der

¹⁸⁶ <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=62>, 03.07.14.

¹⁸⁷ http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=OPUS_ABOUT_1&opus=1, 03.07.14.

¹⁸⁸ http://www.literatronica.com/condex_ver_2/condiciones.htm, 03.07.14.

zehnten Dekade initiiert wurde). Das Gesetz von Ursache und Wirkung wird auf diese Weise außer Kraft gesetzt. Das Aufeinander-folgen der Ereignisse entspricht somit nicht dem linearen Verlauf der Zeit, vielmehr sind die Ereignisse zirkulär angeordnet. Schon dies allein stellt den Leser vor erhebliche Schwierigkeiten bei der Suche nach Kohärenz. Hinzu kommt, dass er im Zuge des Lektüreprozesses die einzelnen Textone in eine Reihenfolge bringt, die teils durch ihn selbst bestimmt wird und teils durch das System *Literatrónica*. Hieraus ergibt sich eine doppelte Unsicherheit im Bezug auf die Anordnung der Ereignisse: Weder auf der Ebene der Geschichte, noch auf der Ebene des Diskurses ist eine Chronologie festgeschrieben.

Dass das Thema der Zeit in *Condiciones Extremas* zentral steht, wird schon an dem Zitat deutlich, dass der Hyperfiction vorangestellt ist. Es stammt aus dem Roman *Das Chasarische Wörterbuch*¹⁸⁹ von Milorad Pavić (1984/1988):

«En una noche tan breve que dos hombres hubieran podido darse la mano, estando uno en el martes y el otro en el miércoles». Diccionario Jázaró, por Milorad Pavić¹⁹⁰

Bezogen auf *Condiciones Extremas* scheint dieses Zitat auf Folgendes zu verweisen: auf die Flüchtigkeit des Moments („noche tan breve“) und auf das Motiv der Zeitreise („darse la mano, estando uno en el martes y el otro en el miércoles“).

Neben dem Verweis auf das Thema Zeit verweist dieses Zitat auch auf die Medialität von *Condiciones Extremas*, da es einem gedruckten fiktionalen Erzähltext entstammt, der die Besonderheit hat, hypertextuell angeordnet zu sein: *Das Chasarische Wörterbuch* trägt den Untertitel „Lexikonroman in 100 000 Wörtern“ und weist tatsächlich den Aufbau eines Lexikons auf (Pavić 1984/1988). Der Leser hat die Möglichkeit den Roman anhand einzelner Einträge abschnittsweise zu rezipieren, Querverweisen zu folgen oder das Buch Seite für Seite zu lesen – alle diese Alternativen schlägt der Autor in seinen einleitenden Anmerkungen vor (Pavić 1984/1988, S. 20–23). Durch die Bezugnahme auf

¹⁸⁹ Das Original *Hazariski rečnik* erschien 1984, die deutsche Übersetzung im Jahre 1988.

¹⁹⁰ <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?Ing=HISPANIA&opus=1&pagina=1>, 16.05.14.

Milorad Pavić stellt Gutiérrez sein Werk in die Tradition der hypertextuell strukturierten und interaktiven Literatur.

In welchem Zusammenhang steht das Thema *Zeit* mit dieser besonderen Medialität von *Condiciones Extremas*? Wie oben bereits angedeutet, stellt die Kombination aus der zirkulären Anordnung der Ereignisse und der hypertextuellen Strukturierung im Bezug auf die Kohärenzbildung eine doppelte Schwierigkeit dar.

Dessen scheint Juan B. Gutiérrez sich bewusst zu sein. Er wendet Strategien an, die dem Leser das Zurechtfinden in der Hyperfiction erlauben. An dieser Stelle sei zum einen die Übersichtskarte erwähnt, die Orientierung bietet, deren Existenz jedoch gleichzeitig distanzauslösend wirkt. Für die Orientierung innerhalb des Haupttextes ist bedeutend, dass Gutiérrez die Zeitangaben an prominenter Stelle platziert: Sie fungieren als Anker der Links (z.B. „Primera Década“, „Décima Década“). So weiß der Leser vor und nach der Wahl eines Textons stets genau, in welchem Zeitraum die im Texton dargestellte Handlung spielt. Es ist erwähnenswert, dass die zweite Version von *Condiciones Extremas* (2000) im Vergleich zu der hier untersuchten dritten Fassung (2005) eine weitere Strategie aufweist, Orientierung zu bieten: In der zweiten Version hat der Leser die Möglichkeit, die Textone zugeordnet zum betreffenden Zeitraum anzuklicken.¹⁹¹

Diese Anordnung der Textone gegliedert nach Zeiträumen ermöglicht es dem Leser, mehrere (oder alle) Textone aus einem bestimmten Zeitraum zu lesen, bevor er zu dem nächsten wechselt. Auf diese Weise wird ihm die Kohärenzbildung erleichtert, da er nicht ständig neue Situationsmodelle aufrufen muss. Jenes ist nämlich das Problem, dem der Leser in der dritten Version begegnet, die Gegenstand der vorliegenden Analyse ist: Wie unten dargestellt, wird er hier dazu verleitet, häufig zwischen den unterschiedlichen Zeiträumen zu springen.

Neben der Übersichtskarte ist eine weitere Strategie auszumachen, die offensichtlich dazu dienen soll, die Kohärenzbildung zwischen den Textonen zu

¹⁹¹ http://www.literatronica.com/condex_ver_2/condiciones.htm, 17.05.14.

erleichtern: Der Leser kann wählen, wie groß die *narrative Kontinuität* zwischen zwei aufeinanderfolgenden Textonen ausfällt („Mayor porcentaje indica mayor continuidad narrativa“¹⁹²). Hinter dem Konzept der narrativen Kontinuität steht die Idee, dass dem Leser die Kohärenzbildung umso leichter fällt, je höher die narrative Kontinuität zwischen den Textonen ist. Doch wie bemisst sich die narrative Kontinuität? Aus Gutiérrez Erläuterungen wird deutlich, dass dieses Konzept nicht nach klaren, narratologisch begründbaren Kriterien berechnet wird.

We must emphasize the fact that “narrative continuity” is a subjective measure set by the author; it means that if an edge [Link] exists between the vertices [Textone] v_j and v_k it should be possible to aggregate sequentially the text and have a seamless reading according to the author’s plan. (Gutiérrez 2006)

Aus diesem Zitat wird deutlich, dass eine hohe narrative Kontinuität das „nahtlose Lesen“ in Einklang mit einem Plan des Autors beschreibt. Auf die Frage, wie die realen Zahlen zustande kommen, in denen die narrative Kontinuität von *Condiciones Extremas* ausgedrückt sind, antwortet Gutiérrez wie folgt:

Klöpper-Mauermann: El vínculo con el mayor porcentaje tiene una continuidad narrativa de 90 %. Por qué no 100 %? Cómo [sic] sería - en teoría - la continuidad narrativa de 100 %?

Gutiérrez: Una continuidad narrativa de 100% corresponde a texto en la misma lexia. El 90 es porque la distancia narrativa entre dos puntos que se consideran cercanos es de 10, así que $100 - 10 = 90$. (Gutiérrez 2010)

Hieraus wird deutlich, dass die maximale narrative Kohärenz nur innerhalb ein- und desselben Textons möglich ist („Una continuidad narrativa de 100% corresponde a texto en la misma lexia.“, Gutiérrez 2010). Den Abstand *zwischen* den Textonen betreffend, werden die Zahlen willkürlich vom Autor festgelegt (vgl. Gutiérrez 2006). Das Kriterium für die „Nahtlosigkeit“ des Lesens scheint im Ermessensspielraum des Autors zu liegen. Die Frage sei, ob die Geschichte in der Weise dargeboten werde, „that it makes the most sense to readers according to some logic defined by authors“ (Gutiérrez 2006). Demnach trägt der Autor

¹⁹² <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?Ing=HISPANIA&opus=1&pagina=1>, 17.05.14.

maßgebliche Verantwortung für die Definition der narrativen Kontinuität. Das wird auch aus dem folgenden Zitat deutlich:

The reading along a path makes sense if and only if the author creates directed edges [Links] between pages that have narrative continuity. (Gutiérrez 2006)

Gutiérrez hebt darauf ab, dass eine Textsequenz narrative Kontinuität aufweise, sofern das Lesen auf dem betreffenden Pfad „Sinn“ ergebe. Was das genau bedeutet, lässt er offen. Seine Aussage könnte im Sinne eines alltagssprachlichen Verständnisses von Kohärenz interpretiert werden, demzufolge Kohärenz dann gegeben ist, wenn eine Argumentation oder ein Artefakt „in sich geschlossen und widerspruchsfrei sind und damit zugleich auch einen Sinn ergeben.“ (Müller und Meister 2009, S. 31). Für die vorliegende Arbeit ist von Relevanz, dass Gutiérrez mit dem oben stehenden Zitat einen engen Zusammenhang zwischen dem Konzept der narrativen Kontinuität und dem Konzept der semantischen Kohärenz herzustellen scheint.

Um die narrative Kontinuität zu bemessen, muss der Autor eine genaue Vorstellung davon haben, wie der Text im Falle der maximalen narrativen Kontinuität aussähe. Es entsteht der Eindruck, dass die erste Fassung (die Druckversion) von *Condiciones Extremas* sowie die Übersichtskarte der hier analysierten dritten Fassung des Werkes diese Reihenfolge beinhalten: Die Anordnung der Textone in „mapa“ entsprechen der Reihenfolge des Fließtextes in der gedruckten Version.

Zu dieser Reihenfolge bemerkt Gutiérrez Folgendes:

Klöpper-Mauermann: Al acceder la obra bajo el título "mapa", uno ve todas las lexias ordenadas por números de 1 a 66. [...] Bajo qué criterio asignó usted las cifras a las lexias individuales?

Gutiérrez: [...] El orden de 1 a 66 es mi orden preferido de lectura. Condiciones Extremas es una obra que facilita juegos con la narración por su arreglo circular de eventos, de manera que ese orden es más o menos arbitrario [...]. (Gutiérrez 2010)

Gutiérrez bemerkt, dass die Reihenfolge von 1 bis 66 mehr oder weniger willkürlich gewählt sei. Gleichzeitig gibt er jedoch an, dass es sich um seine Lieblings-Reihenfolge handle (die auch Eingang in die Druckversion 1998 fand).

Aus narratologischer Perspektive lässt die hier zitierte Antwort auf die Frage nach der Vergabe der Ziffern an die individuellen Lexias wichtige Fragen offen, wie zum Beispiel diejenige nach der Definition des Textons im Bezug auf die in ihm beinhalteten Ereignisse.

Die Analyse zeigt, dass teilweise viele Textone aus derselben Dekade aufeinander folgen, was Kohärenzbildung durch die Aufrechterhaltung ein- und desselben Situationsmodells erleichtert. Auch durch den Bezug zur Lebenswirklichkeit des Lesers wirkt diese Reihenfolge kohärent: Sie folgt der Chronologie des natürlichen Laufs des Lebens, die dem Leser aus der außerliterarischen Welt vertraut ist. Rasids Tod ist innerhalb der letzten fünf Textone lokalisiert. Auch das Gespräch zwischen den beiden Greisen Miranda und Índigo über den Sinn des Lebens rangiert ganz hinten, innerhalb der letzten beiden Textone.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Reihenfolge der Textone in der Übersichtskarte dem Leser einen Lektürepfad zur Verfügung stellt, der maximale narrative Kontinuität garantiert. Die Aufgaben in der Kohärenzbildung sind somit minimiert – trotz der Herausforderungen, die die den Ereignissen inhärente zirkuläre Anordnung darstellt (diese Herausforderungen sind immer präsent, egal in welcher Reihenfolge die Textone gelesen werden).

Die obige Betrachtung der narrativen Kontinuität in *Condiciones Extremas* lässt daran zweifeln, dass der Leser durch einen individuellen Lektüreweg einen Vorteil im Bezug auf die Kohärenzbildung erlangt. Diese Zweifel speisen sich daraus, dass der Autor die narrative Kontinuität anhand einer festgelegten, linearen Anordnung der Textone bemisst. Welchen Vorteil weist der individuelle Lektürepfad des Lesers im Vergleich zu der durch den Autor allein erstellten Anordnung in der Übersichtskarte bzw. in der Druckversion von 1998 auf? Aus den Erkenntnissen zur narrativen Kontinuität lässt sich kein Vorteil erkennen. Vielmehr muss vermutet werden, dass jeder Lektürepfad, der nicht die maximale narrative Kontinuität aufweist, im Bezug auf die Kohärenzbildung ins Hintertreffen gerät.

Um diese Hypothese zu überprüfen soll im Folgenden näher auf die hypertextuelle Strukturierung von *Condiciones Extremas* mittels des adaptiven Hypertexts eingegangen werden.

Gutiérrez charakterisiert den *adaptiven Hypertext* als

una forma de escritura y lectura en la que los vínculos en el texto llevan al lector a distintos destinos dependiendo de lo que éste haya leído antes.¹⁹³

Der adaptive Hypertext ist insofern adaptiv, als dass die Software dem Leser in Abhängigkeit davon, welche Textone er bereits gelesen hat, eine individuelle Auswahl an Links zum Weiterlesen zur Verfügung stellt. Laut Gutiérrez zeichnet der adaptive Hypertext sich dadurch aus, dass nicht nur der Autor und der Leser aktiv an der Sinnkonstitution beteiligt sind, sondern zusätzlich der Computer als „digital author“ agiere:

The „digital author“ positions itself between the reader and the author to perform a task that did not exist in printed media: the adaptive optimization of the text according to rules set by the author and the interaction of the reader. (Gutiérrez 2006)

Der Begriff „digital author“ bedarf einer kritischen Erörterung, die am Ende dieses Abschnitts erfolgt. Vorerst soll die Idee des adaptiven Hypertextes ausführlicher dargestellt werden.

Ausgangspunkt für die Entwicklung des adaptiven Hypertexts war die Beobachtung von Gutiérrez, dass die Geschichte in älteren Hyperfictions häufig fragmentiert dargeboten werde und dass auf diese Weise kein Immersionserleben zustande komme (vgl. Gutiérrez 2006). Die Gründe hierfür sieht er in den begrenzten technischen Möglichkeiten bzw. Fertigkeiten der Autoren:

Tradition in literary hypertext does not require visiting every page that belongs to the hyperfiction, on the contrary, dead ends and conditionally-accessible pages became the norm in earlier hypertexts. However this was influenced by the tools used to produce hypertext rather than by a conscious effort to produce an aesthetic effect. (Gutiérrez 2006)

¹⁹³ http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=T_INTRO_DYNAMIC, 12.05.14.

Gutiérrez Bestreben ist es, mittels des adaptiven Hypertexts dafür zu sorgen, dass es auf dem Weg durch eine Hyperfiction keine Sackgassen gebe und dass alle Textone auf jedem erdenklichen Pfad rezipiert werden.

Neben Gutiérrez versteht auch Remírez den adaptiven Hypertext als ein vielversprechendes Instrument, da dieser "compelling stories" ermögliche, indem er die Wahl der Lektürepfade einschränke („sólo algunas combinaciones de lectura llevan a que el lector experimente una *compelling story*.", Remírez 2014a):

el hipertexto adaptativo, [...] aquel que controla de manera inteligente las opciones de navegación del lector, aquel que modera la total libertad del lector para llevarlo por caminos que aseguren el impacto emocional. (Remírez 2012a)

In diesem Zitat von Remírez lässt sich eine Parallele zu Ryans Auffassung erkennen, dass eine Hyperfiction umso kohärenter sei und umso mehr Immersion ermögliche, je stärker sie den Lektürepfad des Lesers kanalisierere (Ryan 2001).

Remírez beklagt, dass wenige Autoren adaptiven Hypertext anwenden und führt dies auf die großen Herausforderungen zurück, auf die ein Autor beim Verfassen eines adaptiven Hypertexts trifft:

Ocurre, sin embargo, que programar un hipertexto adaptativo es muy difícil si el número de combinaciones posibles es alto. Y, por eso, la mayoría de autores escriben (escribimos) sólo hipertexto libre o casi libre... que acaba aburriendo. (Remírez 2014a)

Angesichts der angesprochenen Schwierigkeiten ist die Frage umso interessanter, inwieweit es Gutiérrez mittels des adaptiven Hypertexts in *Condiciones Extremas* gelingt, ein kohärentes und immersives Lektüreelebnis zu ermöglichen.

Mittels des adaptiven Hypertextes in *Condiciones Extremas* ermöglicht Gutiérrez einen Lektürepfad, innerhalb dessen jedes Texton genau ein Mal gelesen wird. Sobald alle Textone gelesen sind, wird der Leser wieder auf das erste Texton verwiesen. Wie Gutiérrez bemerkt, entsteht auf diese Weise ein Hamiltonkreis¹⁹⁴: „The goal is to find a reading path that visits every page exactly once, i.e. a

¹⁹⁴ Der Begriff *Hamiltonkreis* entstammt der Mathematik, genauer gesagt der Graphentheorie: "A Hamiltonian cycle [...] is a graph cycle (i.e., closed loop) through a graph that visits each node exactly once" (<http://mathworld.wolfram.com/HamiltonianCycle.html>, 25.06.14).

Hamiltonian path" (Gutiérrez 2006). Das Ansinnen, dass die Hyperfiction ohne Wiederholungen und in ihrer Gesamtheit gelesen werden soll, passt zu folgendem Zitat, in dem Gutiérrez einen Grundgedanken seiner persönlichen Poetik darlegt:

My position as a fiction author is that every word should be carefully crafted and deserves a place within the text. If a sentence is not needed, it should be eliminated. Likewise, if a sentence is missing, a vital part of the text is missing. (Gutiérrez 2006)

Tatsächlich wird der Leser mittels des adaptiven Hypertext in einer Weise durch die Hyperfiction geführt, dass er schlussendlich – sobald der Balken, der die Prozentzahl des bereits Gelesenen anzeigt, 100 % anzeigt – alle Textone genau einmal gelesen hat. Die drei Links, die dem Leser nach der Lektüre eines jeden Textons zur Auswahl gestellt werden, sind jeweils diejenigen, die gegenüber dem Vorgänger-Texton die höchste narrative Kontinuität sicherstellen.

In der vorliegenden Arbeit wird die Auffassung vertreten, dass der Leser – der natürlicherweise nach Kohärenz und Immersion strebt – stets die Verknüpfung auswählen wird, die die maximale narrative Kohärenz aufweist. Die Analyse des Werkes offenbart, dass mit abnehmender narrativer Kontinuität die Kohärenzbildung zunehmend erschwert wird. Das mag an der grundlegenden Schwierigkeit liegen, innerhalb der komplexen Handlung von *Condiciones Extremas* Kohärenz zu erstellen. Wie oben bereits erwähnt, sind die Anforderungen in der Kohärenzbildung schon durch die Sprünge in der Zeit und durch die Darstellung der Figuren in verschiedenen Lebensaltern sehr hoch. Da die Kohärenz eine Voraussetzung für die Immersion darstellt, wird auch diese durch die hohen Anforderungen in ihrer Bildung erschwert. Im Bezug auf das Konzept der Ästhetischen Illusion bedeutet dies, dass die Bemühungen, die der Leser aufbringen muss, um Kohärenz herzustellen, distanzauflösend wirken.

Abschließend soll der Begriff des „digital author“ kritisch hinterfragt werden. Den „digital author“ postuliert Gutiérrez (2006) als dritte Instanz in der Interaktion zwischen dem Autor und dem Leser (s.o.). Wie oben deutlich geworden ist, obliegt die Bestimmung der narrativen Kontinuität und damit die Vorauswahl der Links innerhalb des adaptiven Hypertext allein dem realen Autor, der diese

Hyperfiction erstellt. Dieser bestimmt die Kriterien und programmiert die Software. Es wird in der vorliegenden Arbeit daher die Auffassung vertreten, dass die kalkulatorische Arbeit des Systems als mittelbare Handlung dieses realen Autors verstanden werden muss. Im literarischen Werk tritt dem Leser lediglich die implizite Autorinstanz entgegen. Es ist nicht gerechtfertigt, neben diesem impliziten Autor einen zweiten, *digitalen* Autor zu postulieren. In gewisser Weise liefert das folgende Zitat Gutiérrez hierzu schon einen Hinweis:

A reading process that follows the previous algorithm is guaranteed to be optimum from the point of view of the author. (Gutiérrez 2006)

Anhand des narrativen Hypertexts lassen sich die Zweifel bestätigen, die oben im Zusammenhang mit der narrativen Kontinuität geäußert wurden: Jeder Lektürepfad, der nicht die Textone einbezieht, die die höchste narrative Kontinuität aufweisen, gerät bezüglich der Kohärenz (und somit auch der Immersion) ins Hintertreffen. Es wird nicht ersichtlich, dass ein Lektürepfad, der durch den Leser und durch den in *Condiciones Extremas* implementierten adaptiven Hypertext erstellt wird, gegenüber demjenigen in der Übersichtskarte im Bezug auf die Kohärenz und die Ästhetische Illusion einen Vorteil aufweist.

4.3.4 Zu kompliziert: zurück zur alten Linearität

Das Problem bei der Kohärenzbildung in *Condiciones Extremas* ist doppelter Natur: sowohl das zirkuläre Arrangement der Ereignisse als auch die hypertextuelle Struktur stellen den Leser vor spezifische Herausforderungen. Durch die zirkuläre Anordnung ist das Gesetz von Ursache und Wirkung außer Kraft gesetzt. Angesichts dieser Schwierigkeit droht die zusätzliche Anforderung an den Leser, seinen Weg durch die Narration selbst zusammen zu stellen, zur Überforderung zu werden. Abhilfe soll das Prinzip des adaptiven Hypertexts schaffen, das dem Leser stets diejenigen Textone zur Auswahl stellt, die die höchste narrative Kontinuität zum vorher Gelesenen aufweisen. Um ein Mindestmaß an Kohärenz zu erleben, ist der Leser geneigt, stets diejenigen Textone anzuklicken, die die höchste narrative Kontinuität aufweisen. Es muss bezweifelt werden, dass er auf diesem stark gelenkten Weg durch die Narration

„Agency“ in Murrays Sinne erlebt („the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices“ Murray 1997).

Bezüglich des schwierig zu programmierenden adaptiven Hypertexts muss anerkannt werden, dass die Erstellung des Hamiltonkreises in *Condiciones Extremas* gelungen ist. Zusammen mit den präskriptiven Links trägt dies dazu bei, die Kohärenzbildung zu unterstützen, da die Wahlmöglichkeiten des Lesers sich auf je drei Alternativen beschränken, die alle eine hohe narrative Kontinuität zum vorhergehenden Texton aufweisen. Genau wie die Abbildungen in *Condiciones Extremas* trägt diese Einschränkung der Wahlmöglichkeiten dazu bei, die Kohärenzbildung zu unterstützen. Auch die Tatsache, dass durch die Entscheidungen nicht das WAS der Geschichte verändert wird, sondern lediglich das WIE des Diskurses, wirkt sich förderlich auf die Kohärenzbildung aus. Die Übersichtskarte hilft dem Leser, sich in der Hyperfiction zurechtzufinden, untergräbt jedoch die Immersion, da sie zur Reflexion über die Reihenfolge der Textone einlädt.

Die Berechnung der narrativen Kontinuität erfolgt ganz offensichtlich anhand der Reihenfolge in der Übersichtskarte und in der ersten, gedruckten Version des Werkes. Folglich lässt sich kein Vorteil im Bezug auf die Kohärenzbildung und das Immersionserleben feststellen, den die individuelle Pfadwahl durch den Leser gegenüber der Reihenfolge in der Übersichtskarte und in der gedruckten Version aufweist.

Condiciones Extremas stellt das Ansinnen dar, dem Leser Wahlmöglichkeiten zu lassen, diese jedoch gleichzeitig in einer Weise einzuschränken, die möglichst viel Kohärenz gewährleistet. Anhand von *Literatrónica* und mit dem adaptiven Hypertext strebte Gutiérrez an, das Medium Computer dergestalt in der fiktionalen Erzählliteratur zu verankern („letra que no puede ser sin el medio electrónico“)¹⁹⁵, dass ein definitorischer Unterschied zu jeglicher gedruckter fiktionaler Erzählliteratur entstünde:

¹⁹⁵ http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&nuntius=T_INTRO_DYNAMIC, 22.05.14.

[A]n information system for literary hypertext that positions itself between the reader and the author to perform a task that did not exist in printed media: the adaptive optimization of the text according to rules set by the author and the interaction of the reader. (Gutiérrez 2006)

Die Analyse von *Condiciones Extremas* lässt jedoch erkennen, dass die Regeln, auf dem der adaptive Hypertext basiert, auf dem gedruckten, nicht hypertextuell-strukturierten Vorläufer der hier untersuchten dritten Version der Hyperfiction basiert. Somit muss geschlossen werden, dass das System *Literatrónica* und die Implementierung des adaptiven Hypertexts gegenüber dem gedruckten fiktionalen Erzähltext keinen Vorteil im Bezug auf die Kohärenz und die Ästhetische Illusion mit sich bringt. Zumindest ist dies für denjenigen Leser, der nach Kohärenz und Ästhetischer Illusion strebt, nicht zu erkennen. Der akademische und literaturhistorisch interessierte Leser (der mit Douglas 2003 als zentripetal bezeichnet werden könnte), wird hier die gelungene Implementierung des adaptiven Hypertexts anerkennen – er wird jedoch weniger Immersion erleben, als dies der Fall wäre, wenn er diese Hyperfiction in der Reihenfolge der Übersichtskarte bzw. in der Reihenfolge läse, die der gedruckten Version des Werkes aus dem Jahre 1998 zugrunde liegt. Das zeigt, dass *Condiciones Extremas* das Lesen mittels des Computers gegenüber der Lektüre eines gedruckten Buches nicht grundlegend erneuert hat – in gewisser Weise kehrt der Leser von *Condiciones Extremas* über den Umweg des adaptiven Hypertexts zurück zur alten Linearität des gedruckten Buches.¹⁹⁶

In diesem Sinne kann der Sichtweise Corredor Parras (2014) gefolgt werden, der die Entwicklung der Digitalen Literatur in Kolumbien zwischen 1990 und 2012 untersucht. Er spricht dem adaptiven Hypertext die Fähigkeit ab, mehr Leser für die Schreibweise der Hyperfiction zu gewinnen.

Si bien el “hipertexto adaptativo” no parece ser la respuesta más adecuada al problema de la escasez de lectores, propuestas como *Golpe de gracia* de Jaime Alejandro Rodríguez [...] – que experimentaron con el modelo de los video juegos – pueden aprovechar mejor las posibilidades que teóricamente se abren con la literatura digital [...]. (Corredor Parra 2014, S. 67)

¹⁹⁶ Unter Linearität wird hier die unveränderliche sequentielle Anordnung von Textfragmenten verstanden.

Für Corredor Parra (2014) stellt die Einbeziehung des Computerspiels in die weitere Entwicklung der Digitalen Literatur Kolumbiens einen vielversprechenderen Weg dar als der adaptive Hypertext. Allerdings bezieht er in seine Argumentation weniger philologische Aspekte als vielmehr ökonomische Gesichtspunkte ein („aprovechar su circuito de producción y consumo“, Corredor Parra 2014, S. 68). In der vorliegenden literaturwissenschaftlichen Untersuchung hingegen sollen die philologischen Aspekte im Vordergrund stehen.

Im Zuge dieser Arbeit wurden die Autoren der hier untersuchten Hyperfictions gefragt, ob sie den Eindruck teilten, dass das geschriebene Wort sich gegenüber den allgegenwärtigen Bildern im Internet im Hintertreffen befände.¹⁹⁷ Gutiérrez widerspricht dieser These nicht grundsätzlich. Er gibt zu bedenken, dass die starke Verwendung von Bildern im Internet mit dessen wachsender Nutzerschaft korreliere, die wenig (oder gar nicht) lesen könne (Gutiérrez 2014b). Hieraus zieht er jedoch nicht den Schluss, dass er sein literarisches Schaffen darauf ausrichten müsste, auch jene Nutzerschaft zu bedienen.

Eduardo Acuna-Zumbado (2008) beobachtet, dass die Hyperfiction das Visuelle gegenüber dem Verbalen in den Vordergrund rücke:

el hipertexto expande y enriquece el ámbito perceptivo del lector-usuario promoviendo generalmente lo visual sobre lo verbal (un orden, éste, que contradice al que usualmente se asocia al libro impreso). (Acuna-Zumbado 2008, S. 297)

Anhand der Werke in der vorliegenden Arbeit, die gerade aufgrund der Tatsache ausgewählt wurden, dass sie das Literarische gegenüber anderen (visuellen) Ausdrucksformen in den Vordergrund rücken, lässt sich dieser Eindruck Acuna-Zumbados natürlicherweise nicht bestätigen. Félix Remírez, der Autor der Hyperfiction *Una contemporánea tragedia de Caldesa* scheint jedoch eine ähnliche Tendenz wie Acuna-Zumbado wahrzunehmen. Seiner Auffassung

¹⁹⁷ Die Frage, die den Autoren per Mail zugeht, lautete: “¿La narrativa hipertextual acaso padece de algunos rasgos “desaventajados” que han abocado en un desarrollo de otras formas de expresión literaria? ¿Acaso tiene que ver con el uso de la palabra escrita que en la evolución de la red ha sucumbido a las imágenes?”, Klöpffer-Mauermann 10.03.14. Von den vier Autoren beantworteten lediglich Juan B. Gutiérrez und Félix Remírez die Fragen, die im Zuge dieser Arbeit per E-Mail verschickt wurden (s. Anhang 7.1.5 und 7.2.1).

zufolge, begehe die Hyperfiction einen Fehler, in dem sie sich *zu wenig* auf das geschriebene Wort besinnt:

Respondiendo a su e-mail, no creo que la literatura digital haya sucumbido a la imagen por basarse en la palabra sino todo lo contrario: que no triunfa porque no se ancla en la palabra como hecho sustancial. (Remírez 2014a)

Genau wie bei *Condiciones Extremas* handelt es sich auch bei Remírez' Werk *Una contemporánea tragedia de Caldesa* um ein Werk, das sich im Vergleich zu den Hyperfictions und hypermedialen Werken von Rodríguez Ruiz (z.B. *Gabriella Infinita* und *Golpe de Gracia*) stärker auf das geschriebene Wort und somit auf die Stärke der literarischen Ausdrucksweise konzentriert. Die folgende Analyse wird zeigen, inwiefern diese Strategie in *Una contemporánea tragedia de Caldesa* zu mehr Kohärenz und Ästhetischer Illusion und somit zu einer zufriedenstellenderen Lektüreerfahrung führt als dies bei den bisher analysierten Hyperfictions zu erkennen ist.

4.4 Félix Remírez (2007): *Una contemporánea tragedia de Caldesa*¹⁹⁸

Der Untertitel zu diesem Werk verrät den literaturgeschichtlichen Bezug dieser Hyperfiction:

Una tragedia de amor inspirada en la que escribiera en el siglo XV, Joan Roís de Corella. *El desencanto del amor es idéntico a lo largo de los siglos.*¹⁹⁹

Hier wird auf die *Tragedia de Caldesa* (Corella 1458/2004) Bezug genommen, ein kurzer Erzähltext (10 Seiten) aus dem Jahre 1458. *Tragedia de Caldesa* handelt von einem verliebten Mann, der identisch ist mit dem Ich-Erzähler des Textes. Er schildert seinen Schmerz angesichts der Tatsache, dass seine Geliebte (namens Caldesa) ihn dreist mit einem anderen Mann betrügt, was eine Versöhnung unmöglich macht. In Anlehnung an *Tragedia de Caldesa* (Corella 1458/2004) aus der Renaissancezeit ist das Geschehen der 2007 veröffentlichten Hyperfiction *Una contemporánea tragedia de Caldesa* in Valencia situiert und thematisiert die Unmöglichkeit der glücklichen Liebe.

¹⁹⁸ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/, 27.05.14.

¹⁹⁹ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/C3.html, 27.05.14.

Die Handlung wird aus der Perspektive von vier Figuren erzählt, die alle Opfer einer tragischen Liebe sind.

Joan lebt in einem der sozial schwächsten Stadtteile Valencias. Seit dem Tod seiner Mutter lebt er allein und fühlt sich einsam. Nun hat er sich unsterblich in Caldesa verliebt, die als Verkäuferin in einem Schmuckgeschäft arbeitet. Es vergeht kein Tag, an dem er nicht am Schaufenster vorbeigeht, um einen Blick auf sie zu erhaschen. Worte hat er mit ihr nicht gewechselt. Während Caldesa einer gehobenen sozialen Schicht angehört, arbeitet Joan als Hafenarbeiter. Es ist sein Traum, eines Tages mit Caldesa zusammenzuleben.

Caldesa stammt aus einer gut situierten Familie, in der für menschliche Wärme kein Platz ist. Nachdem sie schwanger von ihrer Jugendliebe verlassen wurde, zwangen ihre Eltern sie zur Abtreibung. Seither ist ihr Glaube an die Liebe zerstört. Neben ihrer Arbeit im Schmuckgeschäft arbeitet sie heimlich als Prostituierte in einem Nachtclub. Sie hat eine Beziehung zu dem drogensüchtigen Marc. Dieser profitiert von der Beziehung in finanzieller Hinsicht. Caldesa hingegen macht dieses Verhältnis unglücklich. ihre Auffassung von der enttäuschenden Liebe wird durch die Beziehung untermauert.

Roís ist der beste Freund von Joan. Er liebt es, Frauen zu erobern, ist jedoch seit der zerbrochenen Beziehung zu Amelia darauf bedacht, sich emotional nicht wieder auf eine Frau einzulassen. Gleichzeitig vermisst er Amelia und die Liebe im Allgemeinen.

Aurora ist Caldesas Kollegin im Schmuckgeschäft. Sie ist verheiratet und hat zwei Kinder. Ihre Ehe mit Leandro ist auf einem Tiefpunkt angekommen. Leandro bleibt abends lange fort und trinkt, sie sehnt sich nach seiner Zärtlichkeit, findet jedoch keinen Zugang zu seinen Gefühlen.

Die Handlung von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* umfasst einem Zeitraum von 11 Stunden zwischen 18 Uhr abends und 5 Uhr morgens. Die Aktzeit beginnt für Joan mit einer Enttäuschung: In der Hoffnung, Caldesa durch das Schaufenster beobachten zu können, hetzt er nach der Arbeit zum Geschäft. Als er schließlich ankommt, hat es jedoch schon geschlossen. Er trifft auf Roís,

der Joan von seinem Liebeskummer abzulenken versucht, indem er ihn ins Bordell einlädt. Für Caldesa beginnt dieser Abend mit einer Unterhaltung mit Aurora, die Caldesa wegen deren Affäre mit Marc ins Gewissen redet. Aurora weiß nichts von dem Doppelleben Caldesas. Während Aurora sich nach Ladenschluss um ihre Kinder kümmert, bricht Caldesa ins Bordell auf. Dort trifft sie schnell auf den ersten Freier.

Joan und Roís sind mittlerweile im Bordell angekommen. Jeder beginnt ein Gespräch mit einer Prostituierten. Während Joan mit dem Aushandeln der zu bezahlenden Zärtlichkeiten befasst ist, erblickt er unter den anderen Prostituierten seine angebetete Caldesa. Nach einer kurzen Szene verlässt er verstört das Etablissement. Unterdessen befragt Roís seine schöne Gesprächspartnerin nach den Umständen, die sie ins Bordell geführt haben. Ihre traurige Lebensgeschichte erweckt sein Mitgefühl und hemmt seine Libido. Auch er verlässt das Bordell in aufgewühltem Zustand. Caldesa ist verwundert über die Aufregung, die der ihr unbekannte Joan ihretwegen im Bordell angerichtet hat. In der Hoffnung, dass Marc sich meldet, um den späteren Abend mit ihr zu verbringen, schaut sie während der Arbeit ständig auf ihr Handy. Vergebens.

Nachdem Aurora die Kinder ins Bett gebracht hat, verbringt sie den Abend damit, Wäsche zu waschen und fernzusehen. Sie wartet auf Leandro, weiß jedoch, dass er spät und betrunken nach Hause kommen wird. Allen Figuren ist gemein, dass sie in der zweiten Nachthälfte über der Tragik der Liebe verzweifeln und erst um fünf Uhr in den Schlaf finden.

Diese Nacherzählung der Handlung lässt bereits erkennen, dass in *Una contemporánea tragedia de Caldesa* einige illusionsinduzierende Prinzipien Wirkung entfalten, die Wolf (2011) im Bezug auf den realistischen Roman des 19. Jahrhunderts identifiziert hat (s. Abschnitt 2.2.2.3.2). Zum einen zeigt sich eine gewisse Nähe der Lebenswelt der Figuren zu derjenigen des zeitgenössischen Lesers: Die Handlung ist in der Gegenwart in einer spanischen Großstadt situiert. So findet der zeitgenössische, spanische Leser seine Lebensrealität weitestgehend mimetisch abgebildet. Ein weiterer illusionsinduzierender Aspekt ist in der Tatsache zu sehen, dass die Handlung Motive beinhaltet, die

emotionales Interesse wecken („sex and crime and otherwise sensational representations“, Wolf 2011, siehe hierzu 2.2.2.3.2). Die von Joan angebotene Caldesa stammt aus der High Society, sie arbeitet heimlich als Prostituierte und bewegt sich somit in einem kriminalitätsnahen Milieu.

Im Vergleich zu den anderen in dieser Arbeit untersuchten Hyperfictions weist *Una contemporánea tragedia de Caldesa* das größte Textvolumen auf. Mit ca. 32.000 Wörtern entspricht sie von der Länge her einem kürzeren Roman.²⁰⁰ Hieraus resultiert eine große Ausdehnung und komplexe Ausgestaltung der erzählten Welt. Dies wird von Wolf (2011) ebenfalls als illusionsinduzierend angesehen. Der Haupttext ist in insgesamt 68 Textonen angeordnet: Aus der Perspektive jeder der vier genannten Figuren sind jeweils 17 Textone verfasst, die alle einem bestimmten Zeitraum zwischen 18 und 5 Uhr zuzuordnen sind. Auch in der internen Fokalisierung, die diese Hyperfiction durchzieht, sieht Wolf (2011) einen illusionsinduzierenden Faktor. Die Unauffälligkeit und Transparenz der *elocutio* ist ebenfalls als illusionsinduzierend zu deuten: die Sprache in den Textonen ist durch kurze, einfache Sätze gekennzeichnet, die Kohäsion ist stets gewährleistet.

In der Einleitung wurde die hier untersuchte Hyperfiction dahingehend eingeschätzt, dass das Ende der Geschichte wenig Offenheit aufweist. Diese Hypothese kann durch den oben skizzierten Handlungsverlauf bereits bestätigt werden. Im Folgenden sollen die beiden anderen in der Einleitung formulierten Hypothesen überprüft werden: *Una contemporánea tragedia de Caldesa* ist hochgradig intermedial und der Einfluss des Lesers auf die Wahl des Lektürepfades ist gering.

4.4.1 Grafische Benutzeroberfläche

Der Zugang zu *Una contemporánea tragedia de Caldesa* geschieht über die Startseite, auf der zentral ein ovales Foto zu sehen ist.²⁰¹ Darüber und darunter

²⁰⁰ Zum Vergleich: *Condiciones Extremas* weist ca. 19.000 Wörter auf, der Roman *Elogio de la madrastra* von Mario Vargas Llosa (1988) besteht aus ca. 27.000 Wörtern.

²⁰¹ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/, 27.05.14.

steht jeweils „Una contemporánea historia de Caldesa“²⁰². Auf dieser Startseite gibt es zwei Icons, die mit Links unterlegt sind. Ein Klick auf das Icon mit dem eingekreisten „i“ (als Abkürzung für „información“) führt zum Öffnen eines Fensters, das den Titel der Hyperfiction samt Untertitel enthält.²⁰³ Der Klick auf das Icon der zeigenden Hand führt zur Öffnung der Titelseite.²⁰⁴

Hier gibt es vier Felder, über denen sich der Zeiger der Maus in die zeigende Hand verwandelt. Jedes der Felder weist ein Bild und einen Schriftzug auf. Auf der rechten Seite befindet sich in der untersten Ecke ein Feld („Salir“), über das man die Titelseite (bzw. das gesamte Werk) wieder verlassen kann.

Die anderen drei Felder befinden sich auf der linken Seite der Titelseite. Das untere Feld („La tragedia, ayer y hoy“) führt zu einem Metatext aus der Feder des realen Autors dieser Hyperfiction, Félix Remírez. Der Text setzt sich mit dem intertextuellen Bezug dieser Hyperfiction zur „Tragedia de Caldesa“ von Joan Roís de Corella auseinander. Das mittlere Feld („Estructura del relato“) führt ebenfalls zu einem Metatext, der sich unter anderem mit der GUI des Haupttextes auseinandersetzt.

Der Zugang zum Haupttext erfolgt über das obere Feld („Entrar en el relato“). Es führt zu einer neuen Bildschirmoberfläche, auf der links vier weitere anklickende Felder angelegt sind. Jedes repräsentiert mit Namen und Portrait eine der Figuren. Die Felder sind mit folgender Anleitung versehen: „Pulse sobre el personaje del que desee saber qué le ocurre en este momento“.²⁰⁵

²⁰² Bezüglich des Titels dieser Hyperfiction gibt es einen Widerspruch. Auf der Startseite trägt sie den Titel „Una contemporánea *historia* de Caldesa“. Auf der darauffolgenden Titelseite hingegen, über die man Zugang zu den Haupt- sowie die Nebentexten erhält, steht der Titel „Una contemporánea *tragedia* de Caldesa“. Dieser Titel wird auf weiteren Seiten, auf denen Paratexte angezeigt sind, wiederholt genannt. Aufgrund des starken Bezuges zur „Tragedia de Caldesa“ von Joan Roís de Corella, der auch in den Paratexten der Hyperfiction thematisiert wird, soll hier der letztgenannte Titel bevorzugt werden.

²⁰³ Diesem Icon liegt ein Piktogramm zugrunde, das auf einem symbolischen Zeichenprozess beruht (der Schrift bzw. der Sprache). Nichtsdestotrotz soll hier dem Begriff *Icon* der Vorrang gelassen werden, da er in dieser Arbeit für alle auf der GUI anklickenden Piktogramme verwendet wird (s. Abschnitt 3.1).

²⁰⁴ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

²⁰⁵ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 28.05.14.

Sobald man mit dem Maus-Zeiger auf eines der Portraits gerät, wird der Zeiger zur Hand und das Portrait färbt sich blau ein. Durch einfaches Klicken auf das Gesicht erscheint innerhalb des großen, zentral angelegten Feldes ein Texton, in dem aus der Perspektive der angeklickten Figur erzählt wird. Die meisten Textone sind ca. 1000 Wörter lang. In allen Textonen gibt es mindestens ein Wort, das mit einem Link unterlegt ist und zu einem Fenster mit einer Abbildung führt.

Im unteren Bereich der Bildschirmoberfläche gibt es drei kleine anzuklickende Felder, die unterschiedliche Schriftzüge tragen. Ein Klick auf das Feld „Enviar al autor“ erlaubt es, eine E-Mail an die Adresse des Autors zu schicken. „Reiniciar“ führt zurück zur Titelseite. „Salir“ führt auf eine Bildschirmoberfläche, auf der dem Leser für seine Lektüre gedankt wird und er aufgefordert wird, eine neue Lektüre zu beginnen.²⁰⁶ Sowohl die hier genannten drei Felder als auch die Portraits mit den Namen der Figuren, laden den Leser zur Interaktion mit dem Text ein. Anders sieht es mit einer weiteren grafischen Darstellung im unteren Bereich der Bildschirmansicht aus: Die Uhr. Für den Leser ist sie nicht anzuklicken und der Zeigerstand lässt sich nicht manipulieren. Beim Öffnen der Seite steht sie auf 6 bzw. 18 Uhr. Solange die Seite geöffnet ist, schreitet die Uhr unaufhaltsam voran. Während der Leser entscheidet, aus wessen Perspektive ihm der Verlauf der Nacht erzählt wird, bestimmt die Uhr, aus welchem Zeitraum die erzählte Episode stammt.

Durch die oben stehende Beschreibung der Bildschirmansicht von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* wird deutlich, dass der Haupttext durch viele Icons und Schriftzüge eingerahmt ist. Zusätzlich zu dieser starken Rahmung wird der Haupttext auf dem Hintergrund eines schwarz-weiß Fotos abgebildet, das vermutlich eine Straße im zeitgenössischen Valencia zeigt. Diese starke Rahmung kann die Konzentration auf die Diegese erschweren und insgesamt als distanzauslösend klassifiziert werden.

²⁰⁶ “Gracias por la lectura. Pero usted ha seguido sólo una de las muchas posibilidades de lectura de los eventos. La próxima vez puede ser diferente. Confío en que se anime a recorrer nuevamente estas páginas. El autor. Acabar la sesión.” http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/salir.html, 28.05.14.

Parallel zu dem Haupttext der Hyperfiction findet auch der Originaltext der *Tragedia de Caldesa* aus dem 15. Jahrhundert seinen Weg in die GUI der Hyperfiction. In Popup-Fenstern erscheinen im ca. 12-sekündigen Wechsel kurze Abschnitte (zwischen 11 und 133 Wörter) aus dem Original von Joan Roís de Corella (in katalanischer Sprache). Neben der oben angesprochenen Rahmung wirkt sich das Aufpoppen dieser Fenster in starkem Maße abträglich auf die Medientransparenz aus, da es den Leser daran hindert, sich konzentriert der Diegese zu widmen.

Wie in den anderen hier untersuchten Hyperfictions findet die Interaktion des Lesers mit dieser Hyperfiction über die Maus statt. Dadurch, dass auch in *Una contemporánea tragedia de Caldesa* der Index des Mauszeigers entweder als Pfeil oder als zeigende Hand abgebildet wird, ist auch hier die in der Computer-Anwendung allgegenwärtige Desktop-Metapher ‚ich zeige‘, ‚ich fasse an‘ realisiert. Die Bedienung der Software dieser Hyperfiction lehnt sich somit an Mechanismen an, die dem Leser aus der allgemeinen Bedienung von Computer-Software bestens vertraut sind. Vergleichbar mit der Bedienung von *Sinferidad* und *Condiciones Extremas* wird der Leser die Übertragung von Erfahrungen aus der realweltlichen Umgebung auf die virtuelle Welt nicht mehr bewusst vollziehen. Wohl aber findet hier eine Übertragung von Erfahrungen aus der nicht-literarischen Computer-Nutzung auf die Rezeption von Digitaler Literatur statt. Zusammen mit der guten Bedienbarkeit führt der Rückgriff auf Muster aus der allgemeinen Nutzung von PC-Software dazu, dass der Leser in der Handhabung kaum Aufmerksamkeit auf das vermittelnde Medium richten muss. Hinsichtlich der Interaktion mit dem Text darf daher Ryans Konzept der Medientransparenz (Ryan 2003, S. 112) als zutreffend für diese Hyperfiction angenommen werden. Die Rahmung des Haupttextes durch grafische Darstellungen und die Popup-Fenster hingegen stehen der Medientransparenz abträglich gegenüber und wirken distanzauslösend (Näheres zur Medientransparenz im folgenden Abschnitt 4.4.2).

4.4.2 Intermedialität

An dieser Stelle soll die Einschätzung aus der Einleitung überprüft werden, dass *Una contemporánea tragedia de Caldesa* in starkem Maße intermedial sei.

Ein Bezug, der schon beim Lesen des Titels *Una contemporánea tragedia de Caldesa* ins Auge springt, ist derjenige zur Handschrift *Tragedia de Caldesa* von Joan Roís de Corella aus dem Jahre 1458.²⁰⁷ Der Rückgriff auf dieses Werk soll in der vorliegenden Arbeit nicht nur als markierte Intertextualität sondern auch als *intermedialer* Bezug gewertet werden.²⁰⁸ Als solchen betrachtet ihn auch der Autor der Hyperfiction, Félix Remírez. Er hebt hervor, dass sein Werk sich vor allem in der technischen, medialen Realisierung von dem von Roís de Corella unterscheidet:

Sea este trabajo, asimismo, un pequeño homenaje a Roís de Corella, casi 600 años después de su nacimiento. [...] No seré más original que él. No seré más profundo o expresaré mejor el amor desengañado. Pero puedo, gracias a la técnica, aportar una visión novedosa. El medio digital me permite relatar la historia de otra manera, sin la linealidad que el libro clásico impone [...].²⁰⁹

Zitate des Manuskripts aus der Renaissancezeit werden dem Leser der Hyperfiction in Popup-Fenstern für begrenzte Zeit (einige Sekunden) dargeboten. Mit Gérard Genette liegt hier ein klarer Fall von Intertextualität vor.²¹⁰ Uwe Wirth (2006) zufolge kann diese Referenz als intermedialer Bezug der Stufe eins eingeordnet werden: Der „Übergang [...] von Handschrift zur Druckschrift und von Druckschrift in elektronische Schrift“ stelle eine „mediale Modulation der

²⁰⁷ Unter folgender Adresse ist die Originalhandschrift aus dem Jahre 1458 einzusehen: <http://www.lluisvives.com/servlet/SirveObras/jlv/02583950888064928132268/ima0004.htm>. 03.07.2014.

²⁰⁸ Dies scheint schon deshalb angebracht, weil auch die *Tragedia de Caldesa* (Corella 1458/2004) die eigene Medialität zum Thema macht. So lautet der Schluss des Werkes wie folgt:

Con diversidad de tan imposibles pensamientos, salí de la recámara o sepulcro donde tanta pena sufrido había. Aceptando la pluma, que con frecuencia graves males atenúa, que la presente con mi propia sangre escriba, porque el color de la tinta con el dolor que razona se conforme. (Corella 1458/2004, S. 87)

Hier gibt der Erzähler eine Erklärung für den Grund seines Schreibens: Es sei in der Lage, Schmerzen zu lindern („Aceptando la pluma, que con frecuencia graves males atenúa“). Des Weiteren beschreibt er, wie die Medialität der Handschrift, die anstatt mit Tinte mit Blut angefertigt werde („con mi propia sangre escriba, porque el color de la tinta con el dolor que razona se conforme“), dazu beiträgt, seinem Schmerz in passender Weise Ausdruck zu verleihen.

²⁰⁹ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 11.06.13.

²¹⁰ Genette definiert die Intertextualität als „effektive Präsenz eines Textes in einem anderen Text. In ihrer einfachsten und wörtlichsten Form ist dies die traditionelle Praxis des *Zitats* [...]“ (Genette 1993, S. 10).

Konfiguration eines Zeichenverbundsystems dar“ (Wirth 2006, S. 32). Im Bezug auf den Leser ist es von Relevanz, dass sich diese Popup-Fenster ungefragt öffnen und dass der präsentierte Ausschnitt aus dem katalanischen Original automatisch alle 12 Sekunden wechselt.²¹¹ Dies untergräbt die Autonomie des Lesers. In der gedruckten (bzw. handschriftlichen) Erzählliteratur und in den meisten Hyperfictions (wie z.B. *Sinferidad* und *Garbriella Infinita*) besteht diese Autonomie darin, dass der Leser selbst den Zeitpunkt wählt, zu dem er ein Fenster öffnet bzw. ein Texton liest.

Una contemporánea Tragedia de Caldesa weist auch Intermedialität der zweiten Stufe auf, die „Kopplung verschieden konfigurierter Zeichenverbundsysteme“ (Wirth 2006, S. 32). Die gekoppelten Zeichenverbundsysteme sind auf der einen Seite die Schriftsprache und auf der anderen Seite Bildmaterial in Form von Fotos und gemalten Portraits. In jedem Texton gibt es mindestens ein Wort bzw. eine Wortfolge, die mit einem Link versehen ist. Dieser Link führt stets zu einer Abbildung des Objektes, das durch das Wort bzw. die Wortfolge bezeichnet wird. Z.B. der Anker „*señora ya muy mayor*“ führt zum gemalten Portrait einer alten Dame. Der Anker „*anillo de compromiso*“ führt zum Foto eines diamantbesteckten Ringes. Der Anker „*aventuras*“ hat ein unscharf dargestellten Foto einer Frau und eines Mannes mittleren Alters zum Ziel. Sie sitzen in einem in hellen Tönen eingerichteten Raum und flirten über einem Teegedeck ganz offensichtlich miteinander. Dieses Beispiel steht in folgendem Kontext:

Con su madre tampoco tiene una mejor relación. Está segura que está harta de su padre y convencida de que tendrá sus aventuras aquí y allá. Dinero no le falta y esos continuos viajes con sus amigas son muy sospechosos. Es una mujer que está de muy buen ver a pesar de que pronto cumplirá los sesenta. Le gusta cuidarse y siempre ha sido sensual. Excepto para su padre que, al menos desde que tiene recuerdos, parece ignorarla.²¹²

²¹¹ Es sei dahingestellt, ob der Leser tatsächlich die Zitate in jedem der sich von selbst öffnenden Fenster liest. Schließlich erscheinen diese parallel zu den Textonen des Haupttextes der Hyperfiction. Außerdem werden sie auf katalanisch dargeboten, was die Schwelle zur Lektüre erhöht. Da der Leser ohnehin pro Lektürevorgang nur einen begrenzten Zeitraum zur Verfügung hat (ca. 20 Minuten), ist er zudem mit größeren Textmengen konfrontiert, als er zur Kenntnis nehmen kann.

²¹² http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 04.06.13.

Insbesondere dieses Beispiel, das aus dem ersten Texton stammt, welches aus der Perspektive Caldesas geschrieben ist, verdeutlicht, dass die Kopplung von Text und Bild Auswirkungen auf die Interpretation der Hyperfiction hat.

Die Abbildungen sind nicht konstitutiv für die Kohärenz der Erzählung. Die Kopplung von geschriebenem Wort und Bild führt jedoch dazu, dass der Leser sich eine präzise genuin bildhafte Vorstellung des Geschehens machen kann (in diesem Fall vom besonderen Settings der Seitensprünge Caldesas Mutter). Dies kann – im günstigsten Fall – die mentale Repräsentation des Lesers, die er sich vor dem Anklicken der Bild-Datei aufgebaut hat, unterstützen. Wahrscheinlicher ist es angesichts der Individualität von mentalen Repräsentationen jedoch, dass der Inhalt des Fotos im Widerspruch zu derjenigen mentalen Repräsentation steht, die der Leser auf Grundlage des Textes gebildet hat. Die Leerstellen im schriftlich dargebotenen Text (z.B. die Frisur der Mutter Caldesas) wird vom Leser unbewusst aufgefüllt (z.B. durch die Vorstellung, dass die Mutter Caldesas lange braune Haare hat). Nun wird diese Leerstelle durch die bildliche Darstellung aufgefüllt (die Mutter Caldesas hat hier kurze, blonde Haare). Dies wirkt auf den Leser, der sich die Frisur ganz anders vorgestellt hat, distanzauslösend. Die Medientransparenz wird somit untergraben.

Anders als bei den Zitaten aus der *Tragedia de Caldesa* wählt der Leser im Falle der bildhaften Darstellungen frei, welche Links er anklickt bzw. welche Fenster sich auf dem Bildschirm öffnen. So entscheidet er selbst, wie viel Information er über bestimmte Ereignisse der Geschichte erhalten möchte. Auf diese Weise wird der Entscheidungsspielraum innerhalb des Lektüreprozesses vergrößert. Interessant ist, dass Remírez sich 2013 kritisch zu dieser Form der Integration von Bildmaterial („contenido enriquecido“, Remírez 2013) bzw. zur Kopplung von literarischem Schreiben mit intermedialen Elementen äußert:

El contenido enriquecido no debe ser un instrumento que permita al lector saltar de aquí y allá, “dejarle libre”, fomentar la no linealidad, menospreciar la atención. (Remírez 2013)

Er zieht generell in Zweifel, dass es förderlich für den Lektüregenuss sei, wenn das geschriebene Wort um intermediale Elemente ergänzt werde. Dies sei nur

dann angebracht, wenn diese Elemente einen unersetzlichen Platz in dem Werk einnehmen und wenn sie zur Immersion beitragen:

[El contenido enriquecido] debe ser una herramienta que se inscriba íntimamente en la historia, que las informaciones anexas sean indisolubles de la principal, que si faltan sea como si se amputara la obra, como si se arrancaran páginas, que hagan que nos introduzcamos más en la historia, que "encierren" al lector [en] [sic] una historia que le arrebate. En definitiva, cuando los libros sean realmente enriquecidos no los llamaremos así porque no percibiremos ningún contenido extra. No habrá libros enriquecidos, habrá libros. (Remírez 2013)

Sofern diese Kriterien des Autors selbst zugrunde gelegt werden, um das Einfügen nicht-schriftlicher Elemente in den Text zu beurteilen, so handelt es sich in *Una contemporánea tragedia de Caldesa* nicht um eine gelungene Kopplung von Schrift und Bild.

Aus intermedialer Perspektive ist auch die Startseite²¹³ der Hyperfiction interessant. Auf ihr ist zentral ein ovales Foto zu sehen. Darüber und darunter steht jeweils „Una contemporánea historia de Caldesa“. Ein Mann und eine Frau sind von Kopf bis Fuß abgebildet, sie stehen einander gegenüber und sehen einander an. Die Existenz von Scheinwerferlicht legt nahe, dass sie sich auf einer Bühne befinden.

Das Besondere am Scheinwerferlicht ist jedoch, dass es durch einen Spiegel reflektiert wird, der hinter den beiden Figuren angebracht ist. Das Licht blendet auf diese Weise den Betrachter der Szene bzw. den Leser der Hyperfiction. Es wird auf diese Weise eine Parallele zwischen dem Computerbildschirm und der Theaterbühne konstruiert.

Sofern das Foto als ein erzählerisches Artefakt begriffen wird, lässt es sich dahingehend interpretieren, dass der Betrachter (bzw. Leser) durch das blendende Licht in die Szene (bzw. die Diegese) hineingezogen wird, da er die Vermittlungsinstanz nicht mehr wahrnimmt. Die klare Trennung zwischen dem Zuschauer- und Darstellungsraum wird somit überwunden. Hierin könnte eine Reflexion bezüglich der Frage gesehen werden, wer in dieser Hyperfiction der

²¹³ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/, 03.07.14.

Zuschauer und wer der Handelnde ist. Dieses Immersionsgefühl passt zum zentralen Thema der Hyperfiction: Die nicht zu umgehende Enttäuschung durch die Liebe betrifft nicht nur die Figuren der vorliegenden Geschichte, sondern – vermittelt über die Leser – die Allgemeinheit.

Wie die ganzkörperliche Abbildung der Figuren und das Scheinwerferlicht zeigen, finden sich in dem Titelbild Anleihen aus dem Bereich des Theaters. Auch das Wort *Tragedia* im Titel der Hyperfiction deutet auf eine Schreibweise hin, die typischerweise die Aufführung auf einer Bühne zum Ziel hat. So zählt es für Aristoteles zu den Merkmalen der Tragödie, dass sie in folgender Weise dargeboten werde: „efectuada por los personajes en acción y no por medio de un relato“ (zitiert nach Estébanez Calderón 1999, S. 1048). Seit der Renaissancezeit ist die Tragödie in der europäischen Literatur als dramatische Schreibweise verankert. In diesem Sinne ist es interessant, dass weder die *Tragedia de Caldesa* von Joan Roís de Corella noch der Haupttext von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* im strengen Sinne als dramatische Texte zu kategorisieren sind (beide bedienen sich nur in geringem Maße der direkten Rede). Und doch weist die Hyperfiction neben dem oben genannten Titelbild noch weitere Bezüge zum Theater im Allgemeinen und zur Tragödie im Speziellen auf.

Ein erster Hinweis ist das Tempus der Narration. *Una tragedia contemporánea de Caldesa* bedient sich des Präsens, so wie es auch in der unmittelbaren Darstellung auf der Theaterbühne üblich ist. Ein weiterer intermedialer Bezug zum Theater lässt sich unter Hinweis auf die folgende Eigenschaft des Theaters formulieren: Das Theater ist der Ort, an dem einem live anwesenden Publikum narrative Inhalte vermittelt werden (vgl. Sommer 2005, S. 119). Wie ein live anwesendes Theater-Publikum ist der Leser dieser Hyperfiction immer genau *den* Ereignissen ausgesetzt, die zu einem gewissen Zeitpunkt in der Lektürezeit dargeboten werden. Das gilt sowohl für die Popup-Fenster mit dem Originaltext der *Tragedia de Caldesa* als auch für die durch die Uhr kontrollierte Darbietung des Haupttextes von *Una contemporánea tragedia de Caldesa*. An dieser Stelle tritt auch eine Parallele zur Schreibweise der *Tragödie* zutage: das Schicksal der

Figuren ist vorgeschrieben und kann nicht von den Figuren verändert werden.²¹⁴ Parallel zu diesem Grundsatz ist auch der Leser von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* nicht in der Lage, Einfluss auf den zeitlichen Aspekt der Darbietung auszuüben (und, wie in Abschnitt 4.4.3 gezeigt wird, auch nicht auf den Verlauf der Diegese). Diese Beobachtung wird auch in einem der Paratexte formuliert, die den Haupttext dieser Hyperfiction begleiten, „Estructura del relato“:

En esta obra, el lector no es libre de elegir lo que puede leer, cuando le apetezca leerlo. Por el contrario, su posición es la de un espectador que está sobrevolando la vida de los personajes y es capaz de saber lo que les acontece, pero que no puede detener su vida ni retrasar los eventos que se narran. No puede cerrar el libro y posponer la lectura hasta otro día. [...] El formato digital, por así decirlo, toma el mando. Por así decirlo, el lector tiene una situación similar al narrador de la tragedia original que ve lo que ocurre sin poder hacer nada.²¹⁵

Die intermedialen Bezüge zum Drama bzw. Theater sollen nach Wirth als Intermedialität der Stufe drei bewertet werden. Hier wird „das Konzept der medialen Konfiguration eines Zeichenverbundsystems auf ein anderes“ übertragen. Es handelt sich somit um eine mediale Aufpfropfung, im Zuge derer die zwei Medien (Theater und Hyperfiction) nicht gleichzeitig anwesend sind. Vielmehr überträgt das Theater im vorliegenden Falle seine medialen Merkmale auf die Hyperfiction *Una contemporánea tragedia de Caldesa*.

In welchem intermedialen Bezug steht *Una contemporánea tragedia de Caldesa* mit dem Medium Buch? Während *Sinferidad* und *Gabriella Infinita* bezogen auf das Medium Buch eine Intermedialität auf der Stufe drei aufweisen und *Condiciones Extremas* auf der Stufe I, ist der intermediale Bezug zum Medium Buch in der hier untersuchten Hyperfiction wenig markiert.

Allenfalls sind die Zitate aus der *Tragedia de Caldesa* im Sinne eines intermedialen Bezugs auf der Stufe 1 zu deuten. Lediglich derjenige Leser, der sich in den Paratexten über diesen Text aus der Renaissance-Zeit informiert hat,

²¹⁴ Estébanez Calderón schreibt zur *tragedia*: „su protagonista sucumbe fatalmente a un destino aciago“ (Estébanez Calderón 1999, S. 1047). Laut dem *Diccionario de la lengua española* wird *tragedia* folgendermaßen definiert: „Subgénero dramático al cual pertenecen las obras cuyos protagonistas acometen inflexiblemente determinadas empresas, o se dejan llevar de pasiones que desembocan en un final funesto“ (Real Academia Española 1999, S. 2006).

²¹⁵ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

weiß, dass die aufpoppenden Zitate aus einem Manuskript stammen (und somit aus einem handgeschriebenen Buch). Thematisiert wird der Bezug von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* zum Buch lediglich kurz im Paratext „Estructura del relato“: „El medio digital me permite relatar la historia de otra manera, sin la linealidad que el libro clásico impone [...]“.²¹⁶ Rodríguez grenzt die Hyperfiction auf diese Weise vom Buch ab: Sie überwinde Grenzen, die dem Buch inhärent seien. Im Abschnitt 4.4.4 soll diese Auffassung kritisch beleuchtet werden.

Anders als im oben erwähnten Paratext, kommt die Thematisierung des Mediums Buch im Haupttext gar nicht vor. Das insgesamt sparsame Thematisieren der Medialität im Haupttext von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* trägt zur Medientransparenz (Ryan 2003, S. 112) bei. Die Medientransparenz wirkt illusionsfördernd, indem sie die Aufmerksamkeit des Lesers auf die Diegese und auf die durch die Fiktion vermittelte Welt lenkt.

Mit Hinblick auf die Intermedialität auf der ersten Stufe (die Bezüge zur *Tragedia de Caldesa* aus dem 15. Jahrhundert), auf der zweiten Stufe (Kopplung von Wort und Bild) und auf der dritten Stufe (z.B. die Anleihen aus dem Theater), kann *Una contemporánea tragedia de Caldesa* als hochgradig intermedial eingestuft werden.

Im Bezug auf das Konzept der Ästhetischen Illusion lässt sich festhalten, dass einige Anleihen aus dem Theater, insbesondere die Bezüge zur Tragödie, den immersiven Aspekt der Hyperfiction stützen. Es gibt jedoch andere Aspekte, wie z.B. die Kopplung von Text und Bild, die der Medientransparenz entgegenwirken und somit distanzauflösend wirken. Insbesondere die zeitliche Determiniertheit des Dargebotenen (durch die voranschreitende Uhr, durch das Aufpoppen der Fenster mit dem Originaltext aus dem 15. Jahrhundert) führt dazu, dass der Leser sich der Vermitteltheit durch das Medium *Computer* bewusst wird. Auf den Aspekt der zeitlichen Determiniertheit wird im folgenden Abschnitt vertieft eingegangen.

²¹⁶ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

4.4.3 Hypertextuelle und narrative Struktur

Der Haupttext von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* ist in 68 Textonen angeordnet. Intern fokalisiert auf die vier Hauptpersonen sind jeweils 17 Textone verfasst, die einem bestimmten Zeitraum zwischen 18 und fünf Uhr zugeordnet sind. Der Leser kann jederzeit von einer Fokalisierung zur anderen wechseln, ist jedoch durch die Uhr an das aktuell geöffnete Zeitfenster gebunden. In seinem ausführlichen Paratext „Estructura del relato“ gibt Remírez dem Leser Orientierungshilfe für die Lektüre dieser Hyperfiction:

Sugiero que no se pretenda leer todo y en todo momento. Quizá pueda hacerse, pero sólo a costa de leer mal, de leer excesivamente rápido y dejando muchas ideas en el tintero. El lector puede, por el contrario, elegir un personaje y leer sus avatares más detalladamente. Y, quizá, saltar – en cierto momento de la noche virtual en la que acontece la historia - a otro según le parezca más o menos interesante. Llegará al final, a las cinco de la mañana, siguiendo a uno u otro, habiendo conocido unas ciertas partes de los que ocurrió. Cuando, en otra ocasión, reinicie la historia desde el principio es más que probable que siga otro camino.²¹⁷

Ähnlich wie die „Nota“ in *Sinferidad* können diese erklärenden Worte Berührungspunkte mit der ungewohnten Erzählweise der Hyperfiction abbauen. Hierüber ließe sich ein Gewinn im Bezug auf die Kohärenzbildung erzielen. Wie Remírez beschreibt, sind viele Lektüren des Werkes möglich. Je nachdem wessen Fokalisierung der Leser wählt, wird er mehr darüber erfahren, wie die betreffende Figur die Nacht verbracht hat. Auch werden durch die Wahl der Figuren, deren Fokalisierung der Leser folgt, die Ereignisse mehr oder weniger stark variieren. Sofern der Leser beispielsweise viele Textone liest, die fokalisiert auf Aurora geschrieben sind, wird er von Ereignissen erfahren, die sich sehr von denen in den anderen Textonen unterscheiden (denn abweichend von den drei anderen Figuren hält Aurora sich zu keinem Zeitpunkt im Bordell auf). So gesehen beeinflusst die Wahl der Textone das WAS der Handlung. Doch auch wenn die geschilderten Ereignisse sich je nach Auswahl der Textone unterscheiden, wird der Leser – egal welcher Figur er folgt – die Geschichte einer enttäuschten Liebe lesen. Diese mündet – unabhängig davon, welche Fokalisierung gewählt wird – im immer gleichen Texton:

²¹⁷ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

Joan [Caldesa, Roís, Aurora], por fin, se duerme.

Fuera, allá en el horizonte que difumina el Mediterráneo, empiezan a colorearse algunas *nubes* de rojos y amarillos. Hay caracillos de espuma sobre las olas y una brisa lenta trae rumores del puerto.

Será un día bello para amar.

FIN²¹⁸

Durch die Tatsache, dass der Leser unabhängig von seinem Lektürepfad stets dasselbe Ende erreicht, bleibt der Eindruck aus, dass der Leser durch seine Lektüreentscheidung Einfluss auf die Geschichte nehme.

Sofern der Leser diejenigen Textone wählt, die auf Joan und Roís fokalisiert sind, gibt es ohnehin viele Überschneidungen in den Ereignissen. Das liegt daran, dass Joan und Roís einen erheblichen Teil der Nacht gemeinsam verbringen. Hier liegt der Unterschied weniger im WAS des Erzählten als vielmehr im WIE der Erzählung. Im Bezug auf das WIE der Erzählung beobachtet Liestøl, dass die Lektüreentscheidung der Leser von Hyperfictions Einfluss auf Genettes Kategorien der Ordnung, der Dauer und der Frequenz nehmen (Liestøl 1994). Dies ist in *Una contemporánea tragedia de Caldese* nur äußerst bedingt der Fall. Der einzige Parameter, auf den der individuelle Lektürepfad Auswirkung hat, ist die Fokalisierung.

Insbesondere die Dauer und somit das Verhältnis von erzählter Zeit zu Erzählzeit wird durch die Hyperfiction vorgegeben. Auf der GUI ist stets ein Ziffernblatt präsent, auf der die Zeiger innerhalb von nur 21 Minuten Erzählzeit die erzählte Zeit (18 bis 5 Uhr) durchschreiten. Auf der Ebene des Discourse-as-discoursed handelt es sich hier klar um eine Zeitraffung, da 11 Stunden erzählter Zeit nur 21 Minuten Erzählzeit gegenüberstehen.²¹⁹ Die Ordnung ist ebenfalls festgelegt, da der Leser die Geschehnisse nur in ihrer chronologischen Reihenfolge verfolgen kann, gebunden an die auf der Ebene des Erzählers agierende Uhr. Auch die Einflussnahme auf die Frequenz ist nicht angelegt. Die Frequenz kann der Leser höchstens dann beeinflussen, wenn er ein unwahrscheinlich schneller Leser ist:

²¹⁸ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldese_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

²¹⁹ Auf der Ebene des Discourse-as-stored ist diese Zeitraffung kaum vorhanden. Hier stehen 11 Stunden erzählte Zeit einer Erzählzeit gegenüber, die in 32.000 Wörtern bzw. ca. 170 Buchseiten bemessen werden könnte.

Nur sofern es ihm gelingt, innerhalb eines Zeitfensters mehrere Textone zu lesen, wird er einige Ereignisse mehrfach dargeboten bekommen. In seinem Paratext „Estructura del relato“ kommentiert der Autor Félix Remírez das Verhältnis seiner Hyperfiction zu den Kategorien Ordnung, Dauer und Frequenz folgendermaßen:

En esta obra, el lector no es libre de elegir lo que puede leer, cuando le apetezca leerlo. Por el contrario, su posición es la de un espectador que está sobrevolando la vida de los personajes y es capaz de saber lo que les acontece, pero que no puede detener su vida ni retrasar los eventos que se narran. [...] El tiempo transcurre. Inexorablemente. Al igual que en la vida real, el reloj corre deprisa y, o se está en el sitio adecuado en el momento preciso, o ya no se puede estar. El formato digital, por así decirlo, toma el mando.²²⁰

Der Autor kommentiert dies, indem er die hier gewählte digitale Erzählweise mit der eines Buches vergleicht:

La diferencia con un libro convencional es, por tanto, notable porque, en aquel, el lector puede volver sobre sus pasos cuando lo desee y puede tomarse todo el tiempo del mundo para leer un capítulo. En esta historia digital, por el contrario, la vida de los personajes se nos aparece independiente y dinámica. Fluye por sí misma y sólo podemos seguirla o dejarla pasar.²²¹

Laut Remírez besteht der grundlegende Unterschied zur Lektüre eines „konventionellen Buches“ darin, dass der Leser dieser Hyperfiction nicht selbst entscheiden kann, wann und wie häufig er eine Passage liest. Laut Remírez wirkt das Leben der Figuren auf den Leser dadurch unabhängig und dynamisch. Diese Sichtweise kann in der vorliegenden Arbeit nicht nachvollzogen werden. Welches ist der Vorteil, wenn der Leser eben NICHT in die Lage versetzt wird, zu jedem Zeitpunkt die ihn interessierenden Passagen ein zweites Mal zu lesen? Es kann nicht erkannt werden, dass diese Einschränkung der Wahlfreiheit zu einem Gewinn an Immersion führt. Vielmehr wird die zeitliche Begrenzung des Lektürevorgangs als ein stark distanzauslösendes Moment interpretiert.

Welchem Konstruktionsmuster lässt sich *Una contemporánea tragedia de Caldesa* zuordnen? Grundsätzlich lässt sich dafür argumentieren, dass hier ein *Directed Network* (Ryan 2001, S. 252, siehe Abschnitt 3.3.3) vorliegt. Der Anfang und das Ende der Geschichte ist – unabhängig von der Wahl des Lesers – relativ

²²⁰ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

²²¹ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

gleichbleibend. Egal für wessen Fokus sich der Leser entscheidet, beginnt die Lektüre mit einem einführenden Texton, in dem die betreffende Figur vorgestellt wird. Die Ereignisse in diesem einführenden Texton finden alle um 18 Uhr der erzählten Zeit statt. So gesehen hat *Una contemporánea tragedia de Caldesa* vier Anfangspunkte, die – nicht zuletzt durch die Uhr – alle eindeutig als solche markiert sind. Das Gleiche gilt für den Endpunkt. Hierbei handelt es sich um das oben bereits zitierte letzte Texton, das um 5 Uhr der erzählten Zeit einzuordnen ist. Außer dem Namen der Figur ist der Text identisch.

So ist diese Hyperfiction dadurch gekennzeichnet, dass der Endpunkt der Geschichte auf jedem Pfad erreicht wird. Dies ist für Marie-Laure Ryan eine Voraussetzung für ein hohes Maß an narrativer Kohärenz in labyrinthisch konstruierten Hyperfictions (Ryan 2001, S. 251).

Die eingeschränkte Freiheit im Bezug auf das WAS der Narration ist auch Thema der Paratexte, die den Haupttext von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* begleiten. Für Félix Remírez gleicht die Situation des Lesers dieser Hyperfiction derjenigen des Zuschauers einer Tragödie:

Por así decirlo, el lector tiene una situación similar al narrador de la tragedia original que ve lo que ocurre sin poder hacer nada.²²²

Da der Autor die Parallelen zur Tragödie herausstellt, lohnt sich der Vergleich der Handlungsstrukturen dieser Hyperfiction mit denen der Tragödie. Die dramatische Handlung innerhalb einer Tragödie lässt sich in mindestens drei Phasen teilen, die Exposition (Protase), die Steigerung (Epitase) und die Auflösung (Katastrophe).²²³ Tatsächlich kann diese Einteilung auf den Verlauf von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* übertragen werden. Innerhalb der ersten Stunden sind diejenigen Textone abrufbar, die die Lebensumstände der Figuren beschreiben und somit als Einleitung in die Handlung dienen (Exposition). In der Mitte der Nacht sind diejenigen Textone abrufbar, in denen die Ereignisse geschildert werden, die zur emotionalen Aufgewühltheit der Figuren führen (Steigerung). Gegen Anbruch des Morgens schließlich finden

²²² http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

²²³ „la acción dramática se desarrolla en tres fases: *prótasis* o planteamiento, *epítasis* o tensión, y *catástrofe* o desenlace“ (Estébanez Calderón 1999, S. 1048).

weniger Ereignisse statt und die Figuren gehen von der Liebe enttäuscht allein zu Bett (Auflösung).

Neben dieser inhaltlichen Übereinstimmung mit der Struktur der dramatischen Handlung, liefert auch die Verteilung der siebzehn Textone auf den Zeitraum zwischen 18 und 5 Uhr Hinweise für die Dreiteilung in Exposition, Steigerung und Auflösung. Während sich auf den Zeitraum der Exposition zwischen 18 und 22.30 Uhr wenige Textone auf viele Zeiträume erstrecken, findet unter der Steigerung eine Verdichtung des Erzählens statt: Zwischen 23 und 01.15 Uhr entspricht jedem Texton nur eine einzige Uhrzeit. Die Gefahr, für den Spannungsbogen relevante Ereignisse zu verpassen, erhöht sich hier für den Leser. Ab 01.30 Uhr setzt die Auflösung ein und die Situation entspannt sich wieder: Die Textone sind wieder für längere Zeit präsent und der Leser hat somit länger Zeit, sie zu explorieren.

Nimmt sich diese Hyperfiction auch im Bezug auf die Einhaltung der drei Einheiten Handlung, Ort und Zeit ein Beispiel an der Tragödie?²²⁴ Im Bezug auf die Zeit lässt sich diese Frage deutlich bejahen, die gesamte Handlung findet zwischen 18 und 5 Uhr statt. Was die Handlung und den Ort betrifft, muss die Frage nach der Einhaltung der Einheiten verneint werden. Zwar kreuzen sich die Wege von Joan, Caldesa und Roís kurzfristig am selben Ort (dem Bordell), Aurora jedoch verbringt die gesamte Nacht zu Hause. Auch die Handlung rund um Aurora bildet mit derjenigen um die anderen Figuren keine Einheit.

Insbesondere im Bezug auf die Handlungsorganisation sind die Parallelen in der Struktur von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* und der klassischen Tragödie überdeutlich. Sie suggerieren, dass – ähnlich wie dies in einer klassischen Tragödie der Fall ist²²⁵ – die Handlung in dieser Hyperfiction Entwicklungen nimmt, die als tragisch bezeichnet werden können. Am Beispiel der Figur Joan lässt sich dies verdeutlichen. Seine Mutter starb, als er 18 Jahre alt war. Joan vermisst sie sehr und lebt seither allein in der einst gemeinsamen

²²⁴ “Los principios básicos son: [...] se han de respetar las tres unidades: acción, tiempo y lugar”, (Estébanez Calderón 1999, S. 1047–1048).

²²⁵ “Los principios básicos son: la tragedia desarrolla [...] una acción que se inicia felizmente y termina en desgracia”, (Estébanez Calderón 1999, S. 1048–1049).

Wohnung. Seitdem Caldesa in sein Leben getreten ist, fühlt er sich endlich wieder glücklich. Joan überhöht Caldesa (die einer gehobenen sozialen Schicht entstammt) zu einem engelsgleichen Wesen. Entsprechend groß ist die Fallhöhe für Caldesa und das Unglück, in das Joan durch die Entdeckung gestürzt wird, dass seine Angebetete als Prostituierte arbeitet. In diesem Handlungsverlauf zeigt sich ein weiterer illusionsinduzierender Faktor, den Wolf (2011) im realistischen Roman des 19. Jahrhunderts ausgemacht hat: Die Ernsthaftigkeit auf der Ebene von Geschichte und Diskurs.

Trotz dieser tragischen Handlungsorganisation, die durch ein determiniertes, tragisches Ende gekennzeichnet ist, trägt *Una contemporánea tragedia de Caldesa* das Zirkuläre in sich. Zwar entrinnt keine der Figuren dem tragischen Ende – egal welcher Figur der Leser folgt, das letzte Texton ist immer dasselbe. Doch es trägt einen Ausblick auf den nächsten Tag in sich: „Será un día bello para amar.“²²⁶ Diesem Schluss nach zu urteilen, wird sich für die Figuren die hoffnungsvolle Suche nach der Liebe am nächsten Tag erneut in Gang setzen. Auch für den Leser soll nach Beendigung der Lektüre bzw. nach Austritt aus dem Haupttext die Lektüre von Neuem beginnen:

Gracias por la lectura

Pero usted ha seguido sólo una de las muchas posibilidades de lectura de los eventos.

La próxima vez puede ser diferente.

Confío en que se anime a recorrer nuevamente estas páginas.

El autor.²²⁷

Die beiden letzten Zitate zeigen, dass sowohl der Haupttext als auch der Paratext zu einer erneuten Lektüre einladen – ganz im Sinne des folgenden Gedanken, den Felix Remírez im Paratext „La tragedia, ayer y hoy“ äußert:

Y, aunque apesadumbrados por el amor, sólo esperamos que nos embauque nuevamente lo más pronto posible.²²⁸

²²⁶ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

²²⁷ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

²²⁸ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

4.4.4 Zu autoritär: Zwischen Immersion und Bevormundung

Der Leser von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* ist in seinen Lektüreentscheidungen stark gelenkt. Zwar kann er durch die Wahl der Figur, über deren Fokalisierung ihm die Ereignisse dargeboten werden, das WAS bedingt beeinflussen. Dem Eindruck von Gestaltungsfreiheit seitens des Lesers widerspricht jedoch die Tatsache, dass alle vier Episoden jeweils nur eine Spielart von gescheiterter Liebe zeichnen. Auch die inhaltlichen wie strukturellen Parallelen mit der Tragödie unterstreichen die starke Gelenktheit des Lesers. Beim Leser entsteht somit nicht der Eindruck, dass er tatsächlich Einfluss auf das Erzählte nimmt. Durch die Uhr, die unabhängig vom Leserverhalten voranschreitet, sind auch die Kategorien Ordnung, Dauer und Frequenz, die zum WIE der Erzählung gehören, nicht vom Leser beeinflussbar. Auch in der Struktur des *Directed Network* spiegelt sich die – auch im Verhältnis zu den anderen hier untersuchten Hyperfictions – stark eingeschränkte Handlungsfreiheit des Lesers wider. Diese hypertextuelle Struktur bietet die Möglichkeit, ein hohes Maß an Kohärenz herzustellen und trotzdem ein gewisses Maß an Aktivität zuzulassen. Ein klarer Fahrplan durch die textuelle Welt wird vorgegeben. Der Leser hat lediglich die Möglichkeit, die unterschiedlichen Stationen selbst miteinander zu verbinden (vgl. Ryan 2001, S. 252). Diese Möglichkeit des Lesers liegt in der vorliegenden Hyperfiction allein in der Wahl der Fokalisierung.

Laut Ryan befördern Techniken der internen Fokalisierung

a greater intimacy with the mental life of fictional characters than with the thoughts or emotions of real-life individuals (Ryan 2001, S. 148).

Diese emotionalen Reaktionen fasst sie unter dem Begriff der *emotional immersion* zusammen. *Emotional immersion* ist für Ryan gleichbedeutend mit dem Katharsis-Effekt²²⁹, der Reinigung durch *eleos* und *phobos*. Im Zuge der Katharsis entstehen die gleichen Gefühle wie in realen Lebenssituationen.

²²⁹ Für Aristoteles gehört der Katharsis-Effekt zu den definierenden Aspekten der Tragödie: "Aristóteles define la tragedia como "imitación de una acción [...] que, suscitando compasión y temor, lleva a cabo la purgación de tales emociones" (*Poética*, 1449b)" (Estébanez Calderón 1999, S. 1048).

Ever since Aristotle defined the effect of tragedy as catharsis, or purification through terror and pity, it has been taken for granted that literary fictions can elicit the same spectrum of emotional reactions in the reader as real-life situations [...].(Ryan 2001, S. 148)

Gerade aufgrund ihrer Anleihen aus der Tragödie darf diese Hyperfiction somit als hochgradig immersiv aufgefasst werden. Einen weiteren Grund dafür, dass diese Hyperfiction eine hohe emotionale Immersion verursacht, nennt Remírez im Partext „la tragedia, ayer y hoy“:

¿Quién no ha amado a una persona que le desdeña? ¿quién no ha sentido una atracción sexual por alguien que ha podido arruinar su vida? ¿quién no ha tenido un desengaño amoroso? [...]²³⁰

Die Tatsache, dass der Leser beim Einfühlen in die Schicksale der Protagonisten auf die eigene Lebenserfahrung zurückgreifen kann, trägt ebenfalls zu einer erhöhten emotionalen Immersion bei. Dieses wird noch verstärkt durch den Effekt der räumlichen Immersion.²³¹ Diesbezüglich erklärt Félix Remírez:

[...] la tragedia contemporánea que nos ocupa se sitúa en la Valencia actual. Cierto que algunos lugares descritos son imaginarios (como, por ejemplo, la calle Malló o los clubs de alterne de la Valencia rica) pero todos conocemos calles y lugares similares. Si bien no son situaciones reales, son realistas y verosímiles. El lector puede reconocerse en ellas y, en algunos casos, entrever similitudes con otras que él mismo conoce.²³²

Auch die Tatsache, dass in *Una contemporánea tragedia de Caldesa* viele konkrete Details über die Orte des Geschehens zur Sprache kommen, trägt über den von Roland Barthes beschriebenen Realitätseffekt (Barthes 1968) zur räumlichen Immersion bei: *“l’effet de reel (reality effect): the mention of concrete details whose sole purpose is to fix an atmosphere and to jog the reader’s memory”* (Ryan 2001, S. 130).²³³ Dieser Effekt stärkt die Erlebnisillusion, „das

²³⁰ http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

²³¹ “The most immersive toponyms are the names of real places, either well known or obscure, that we happen to have personally visited, because it is always easier to build mental representations from materials provided by personal experience [...]” (Ryan 2001, S. 128).

²³² http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/b1.html, 03.07.14.

²³³ Hier ein Beispiel für die Detailhaftigkeit der Beschreibungen in *Una contemporánea tragedia de Caldesa*: “Malló es una calle muy larga. Él piensa que demasiado larga para conocerla en una vida. En un extremo, el área de carga y descarga del puerto. No huele a salitre, a gaviotas o a viento fresco. Más bien, a gasóleo, a basura y a ese polvo amarillo que entra por todos los sitios y del que Roís sólo sabe que es un componente químico para una empresa. En el otro extremo, las bombillas rojas de neón de uno de parte de las calles Progreso y Barraca. De tanto en cuanto, Roís

quasi sinnliche Eintreten in die Textrealität“ (Wolf 1993, S. 57). Die Erlebnisillusion bezeichnet Wolf als „*das eigentliche Wesen ästhetischer Illusion*“ (Wolf 1993, S. 58).

Ein weiterer Beitrag zu einer ausgeprägten Immersionserfahrung ist die Tatsache, dass die Medientransparenz (Ryan 2003, S. 112) durch die einfache Bedienung auf der Grafischen Benutzeroberfläche gewährleistet wird, da die Bedienung sich stark an derjenigen anlehnt, die wir von sonstigen PC-Anwendungen kennen. Distanzauslösend wirken auf der Ebene der GUI jedoch die starke Rahmung durch grafische Elemente und die Pop-Up-Fenster.

Wird die Immersionserfahrung durch die spezifische Intermedialität von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* insgesamt gestärkt? Die Tatsache, dass der Leser über die Links in den Textonen Bilddateien öffnen kann und dass er durch die laufende Uhr stets an das Medium Computer erinnert wird, steht der Medientransparenz abträglich gegenüber. Aufgefangen wird dieser negative Effekt jedoch teilweise durch die klar gelenkte hypertextuelle Struktur, die das *Directed Network* gewährleistet. Die Interaktionsmöglichkeiten werden gering gehalten, was die Immersion stärkt. Auch die Kohärenzbildung wird erleichtert, indem die Entscheidungsmöglichkeiten für den Leser stark begrenzt sind. Zusätzlich spielt der im Vergleich zu anderen Hyperfictions große Textumfang pro Texton (verbunden mit einer ausgeprägten Kohärenz *innerhalb* der einzelnen Textone) der Kohärenzbildung in die Hände, da die Anzahl an Lektüreentscheidungen mit der Länge der Textone abnimmt. Zudem können längere Textone besser als kürzere eine Atmosphäre schaffen, die zur Immersion einlädt. Da dies ein kohärenzstiftender Effekt ist, der dem Leser aus gedruckter linear aufgebauter fiktionaler Erzählliteratur bereits bekannt ist, wird es demjenigen Leser, der sich stark an seiner Lektüreerfahrungen dieser Werke orientiert, helfen, sich in *Una contemporánea tragedia de Caldesa* zurechtzufinden. Auch die Vorhersehbarkeit der Handlung, die aus der Zuschreibung dieser Hyperfiction zur Schreibweise der Tragödie resultiert, hilft

dem Leser dabei, diese Hyperfiction als kohärent zu empfinden. Im Vergleich zu den anderen hier untersuchten Hyperfictions, die komplexere Entscheidungsstrukturen, kürzere Textteile und eine weniger voraussehbare Handlung aufweisen, setzt *Una contemporánea tragedia de Caldesa* somit in geringerem Maße eine zentripetale Leserschaft (Douglas 2003) voraus.

Vor allem der im Vergleich zu den anderen hier untersuchten Hyperfictions hohe Grad an Immersion führt dazu, dass diese Hyperfiction auch für weniger zentripetal veranlagte Leser ein zufriedenstellendes Lektüreerlebnis bieten kann. Das liegt insbesondere daran, dass das Werk sich stark an der Schreibweise der Tragödie orientiert, deren Figuren unentrinnbar ihrem Schicksal unterworfen sind:

Emotional immersion requires a sense of the inexorable character of fate, of the finality of every event in the character's life, but as Umberto Eco observed in a radio interview, this outlook is fundamentally incompatible with the multiple threads generated by interactive freedom. "A hypertext can never be satisfying," Murray quotes Eco as saying, "because 'the charm of a text is that it forces you to face destiny'". (Ryan 2001, S. 263 zitiert Murray 1997, S. 296)

Einige der Merkmale, die in der obigen Analyse ausgearbeitet wurden, scheinen die Vorhersage Umberto Ecos (zitiert aus Murray 1997, S. 296) zu widerlegen, dass eine hypertextuelle Erzählung niemals zufriedenstellend sein könne: *Una contemporánea tragedia de Caldesa* kombiniert eine stark gelenkte hypertextuelle Struktur mit einem schicksalhaften Handlungsverlauf.

Jedoch muss darauf hingewiesen werden, dass der in der Analyse herausgearbeiteten illusionsinduzierenden Faktoren eine große Menge distanzauslösender Aspekte gegenüberstehen. Hierbei ist auffällig, dass die illusionsinduzierenden Faktoren diejenigen sind, die auch in gedruckter fiktionaler Erzählliteratur anzutreffen sind. Diejenigen Faktoren hingegen, die für die Distanz sorgen, sind tendenziell spezifisch für die Hyperfiction: geringe Medientransparenz und ein erhöhtes Fiktionsbewusstsein durch die Entscheidungsaufgaben des Lesers. Im Falle von *Una contemporánea tragedia de Caldesa* ist insbesondere die Einschränkung der Entscheidungsmöglichkeiten des Lesers durch die Zeitbegrenzung („Uhr“) als distanzauslösender Faktor

hervorzuheben, der in die Überschrift des vorliegenden Abschnitts mit der Umschreibung „Bevormundung“ Eingang gefunden hat.

Abschließend muss konstatiert werden, dass im Bezug auf die immersive Qualität des Werkes nicht deutlich wird, dass die besondere mediale Form der Hyperfiction gegenüber dem gedruckten fiktionalen Erzähltext einen Vorteil mit sich bringt.

5 Schlussfolgerung

Die zentrale Fragestellung der vorliegenden Arbeit bezieht sich auf die Spezifika der Lektüre von Hyperfiction gegenüber der Lektüre von gedruckter fiktionaler Erzählliteratur. Dabei steht die Beobachtung zentral, dass die hier untersuchten Hyperfictions kein zufriedenstellendes Lektüreerlebnis bieten.

Das lässt sich zum einen durch Schwierigkeiten in der Kohärenzbildung erklären. Diese Schwierigkeiten sind ein Ausgangspunkt für die nur gering ausgeprägte Ästhetische Illusion in den untersuchten Hyperfictions, die mit einem Mangel an Immersionserleben und einem hohen Maß an Distanz einher geht.

Die Kohärenz wird in der vorliegenden Arbeit als ein Konstrukt aufgefasst, das von den Lektüregewohnheiten der Leser abhängt. Der Leser von Hyperfiction hat seine Lektüreerfahrung an gedruckter fiktionaler Erzählliteratur erworben. Daraus resultiert, dass jene Faktoren, die in der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur als fördernd für die Kohärenzbildung empfunden werden, auch in der Hyperfiction so wahrgenommen werden. Hierzu zählt maßgeblich, dass dem Leser in jeder der hier untersuchten Hyperfictions auf implizite oder explizite Weise eine Reihenfolge suggeriert wird, in der er die Textone lesen soll. Auch die Reduktion der Komplexität der Haupthandlung, repetitives Erzählen und die Tatsache, dass die Entscheidungen des Lesers nur das WIE der Erzählung modifizieren (und nicht das WAS) trägt in den hier untersuchten Hyperfictions dazu bei, die Kohärenzbildung zu erleichtern. Die Schwierigkeiten in der Kohärenzbildung resultieren aus den fraglichen kausalen und chronologischen Zusammenhängen zwischen den Textonen. Auf den ersten Blick scheint dies ein Merkmal zu sein, das für die Hyperfiction spezifisch ist. Jedoch kann auch in gedruckten fiktionalen Erzähltexten die Kohärenzbildung beim Übergang von einem Text-Fragment zum nächsten erschwert sein. Als spezifisch für die Hyperfiction kann lediglich die folgende, zusätzliche Schwierigkeit bezeichnet werden: Der Leser muss sich ständig fragen, ob die eigene Entscheidung Grund für ein mögliches Scheitern in der Kohärenzbildung darstellt. Dem versuchen die hier untersuchten Hyperfictions zu begegnen, indem sie die Lektüre-

Entscheidungen des Lesers in einer Weise eingrenzen, die die Kohärenzbildung befördert. Hierzu zählen die hypertextuellen Strukturen der Achse (*Gabriella Infinita*), des gelenkten Labyrinths (*Siniferidad, Una contemporánea tragedia de Caldesa*) und des Hamiltonschen Kreises in *Condiciones Extremas*. Die Analyse dieser Strukturen zeigt jedoch, dass die Hyperfictions den Lektürepfad des Lesers in einer Weise vorgeben, die der impliziten Aufforderung im gedruckten fiktionalen Erzähltexten gleicht: Der Leser möge eine Seite nach der nächsten lesen. Diese Beobachtung begründet den Zweifel, dass die spanischsprachige Hyperfiction tatsächlich die Möglichkeiten des Digitalen in einer Weise ausschöpft, die es ihr erlauben würde, über die Möglichkeiten des Gedruckten hinauzuweisen.

Neben der schwierigen Kohärenzbildung in der Lektüre von Hyperfiction steht im Bezug auf das Lektüreerlebnis in der vorliegenden Arbeit das Konzept der Ästhetischen Illusion zentral. Es lässt sich beobachten, dass die mangelnde Medientransparenz in fast allen hier untersuchten Hyperfictions stark distanzauslösend wirkt. Insbesondere das Fällen von Entscheidungen im Bezug auf den einzuschlagenden Lektürepfad führt dazu, dass der Leser zur dargestellten Welt auf Distanz geht. Darunter leidet das Immersionserleben als zweiter, wichtiger Pol innerhalb des Konzepts der Ästhetischen Illusion. Die hier untersuchten Hyperfictions verzichten darauf, ein für das digitale Medium spezifisches Verfahren einzusetzen, das die Immersion fördern könnte: Ein starkes Erleben von *Agency*, das den Leser etwa in ein *Flow*-Erleben versetzen würde, im Zuge dessen aus der Aktivität ein Gefühl von mechanischer Immersion entsteht, lässt sich nicht beobachten. Anstatt dessen setzen die hier untersuchten Hyperfictions auf illusionsinduzierende Verfahren, die auch in der gedruckten fiktionalen Erzählliteratur zum Tragen kommen, wie zum Beispiel: interne Fokalisierung, hohe Tellability im Bezug auf die Themen der Handlung, den Katharsis-Effekt und den Realitätseffekt. Auch im Bezug auf die immersionsfördernden Aspekte gelingt es der spanischsprachigen Hyperfiction somit nicht, sich vom gedruckten fiktionalen Erzähltext zu emanzipieren.

Das einzige Merkmal, das die Hyperfiction definitiv von jeglichem gedruckten fiktionalen Erzähltext unterscheidet, ist im Zuge ihrer Intermedialität in der Integration von Audio- und Video-Dateien zu sehen. In den Hyperfictions, die in dieser Arbeit untersucht werden, lässt sich diese Art der Intermedialität jedoch nur in *Gabriella Infinita* beobachten. Dort unterliegt diese Integration von Audio- und Videodateien starken technischen Limitationen und wirkt erneut distanzauslösend. Nichtsdestotrotz wirft diese Art der Intermedialität ein Schlaglicht sowohl auf die Entwicklungsmöglichkeiten als auch auf die Limitationen der Hyperfiction.

Während Rodríguez Ruiz, der Autor von *Gabriella Infinita*, die intermedialen Möglichkeiten der Hyperfiction erkundet, setzen die Autoren von *Sinferidad* (Escalonilla Godayol), *Condiciones Extremas* (Gutiérrez) und *Una contemporánea Caldesa* (Remírez) stark auf das geschriebene Wort. Die vorliegende Untersuchung zeigt jedoch, dass weder der eine noch der andere Weg dazu führt, dem Leser von Hyperfiction zu einer Lektüreerfahrung zu verhelfen, die in einem das Lektüervergnügen fördernden Maß durch die Wahrnehmung von Kohärenz und Ästhetischer Illusion gekennzeichnet ist.

Insbesondere die fehlende Medientransparenz in den auf dem geschriebenen Wort basierenden Werken wirft für den Leser unwillkürlich die Frage auf, welchen Vorteil die Werke der Hyperfiction gegenüber einem gedruckten fiktionalen Erzähltext bieten. Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit deuten darauf hin, dass hinsichtlich eines zufriedenstellenden Lektüreerlebnisses die Nachteile schwerer wiegen als die Vorteile. Eine Ausnahme mag die Lektüre durch denjenigen Leser darstellen, der vorrangig durch sein akademisches und literaturhistorisches Interesse geleitet ist und dafür bereit ist, Abstriche in der Kohärenz und Ästhetischen Illusion hinzunehmen. Diese Art der Lektüre ist jedoch nicht Gegenstand der vorliegenden Untersuchung. Für denjenigen Leser, der ein Erleben von Kohärenz und Ästhetischer Illusion sucht, bieten die hier untersuchten Hyperfictions keinen Zugewinn an Lektüervergnügen gegenüber demjenigen, das er anhand gedruckter fiktionaler Erzählliteratur erleben könnte.

Auch ein Werk wie *Gabriella Infinita*, das sich weniger auf das geschriebene Wort konzentriert, ist stark von fehlender Medientransparenz gekennzeichnet. Das auf *Gabriella Infinita* folgende Werk von Rodríguez Ruiz, *Golpe de Gracia*, ist gar nicht mehr eindeutig der Digitalen Literatur zuzuordnen, deren primäre Bedeutungskonstitution auf der Basis des geschriebenen Wortes geschieht. *Golpe de Gracia* integriert in starkem Maße Audio- und Bild-Dateien sowie das Videospiel. Diese Weiterentwicklung des künstlerischen Schaffens von Rodríguez Ruiz weist eine Parallele zum Verschieben des Forschungsinteresses von der Hyperfiction zu den Games auf: Weg von der Schrift, hin zu dem bewegten Bild und Spiel. Im Zuge dieser Bewegung verschwindet die spanischsprachige Hyperfiction als eine stark dem medialen Wandel unterworfenen Schreib(?)weise aus dem literaturwissenschaftlichen Gegenstandsbereich – ohne eine eigene Tradition etabliert zu haben.

6 Literaturverzeichnis

6.1 Primärliteratur

Borges, Jorge Luis (1944/1998): *Ficciones*. Madrid: Alianza.

Brito Altamira, Pablo (2005): *Algoritmo*. Online verfügbar unter <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n251>, zuletzt aktualisiert am 03.07.2014, zuletzt geprüft am 03.07.2014.

Checa, Edith (1998): *Como el cielo los ojos*. Online verfügbar unter <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>, zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, zuletzt geprüft am 04.07.2014.

Chiappe, Doménico; Meier, Andreas (2007): *Tierra de extracción*. Online verfügbar unter http://www.domenicochiappe.com/pg_d_2a.html, zuletzt aktualisiert am 06.05. 2014, zuletzt geprüft am 03.07.2014.

Corella, Joan Roís de (1458/2004): „Tragedia de Caldesa“, In: Corella, Joan Roís de & Soler Vinyes, Martí: *El amor es la desgracia : tres historias*. Madrid: Trama ed., S. 77–87.

Corella, Joan Roís de (1458/2013): *Tragedia de Caldesa per mossén Corella [Manuscrito]*. Online verfügbar unter <http://www.lluisvives.com/servlet/SirveObras/jlv/02583950888064928132268/ima0004.htm>, zuletzt aktualisiert am 01.07.2014, zuletzt geprüft am 03.07.2014.

Cortázar, Julio (1963/1994): *Rayuela*. Madrid: Ed. Cátedra.

Escalonilla Godayol, Benjamín (2003): *Sinferidad*. Online verfügbar unter <http://www.erres.com/abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/>, zuletzt aktualisiert am 26.03.2014, zuletzt geprüft am 30.06.2014.

Gutiérrez, Juan B. (1998a): *Condiciones Extremas. Version impresa*. Online verfügbar unter <http://www.math.uga.edu/~juan/CE/>, zuletzt aktualisiert am 18.06.2014, zuletzt geprüft am 03.07.2014.

Gutiérrez, Juan B. (1998b): *Condiciones Extremas*. Online verfügbar unter http://www.literatronica.com/condex_ver_1/index.htm, zuletzt aktualisiert am 06.03.2006, zuletzt geprüft am 03.07.2014.

- Gutiérrez, Juan B. (2000): *Condiciones Extremas*. Online verfügbar unter http://www.literatronica.com/condex_ver_2/condiciones.htm, zuletzt aktualisiert am 06.03.2006, zuletzt geprüft am 03.07.2014.
- Gutiérrez, Juan B. (2005): *Condiciones Extremas*. Online verfügbar unter <http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1>, zuletzt geprüft am 30.06.2014.
- Joyce, Michael (1987): *Afternoon, a story*. Version Windows vers. [Computerdatei]. Cambridge: Eastgate Systems.
- Packard, Edward (1979): *The cave of time*. Toronto, London: Bantam.
- Packard, Edward; Granger, Paul (1984): *La caverna del tiempo*. Buenos Aires: Editorial Atlántida.
- Pavić, Milorad (1984/1988): *Das Chasarische Wörterbuch. Lexikonroman in 100000 Wörtern; Weibliches Exemplar*. München [u.a.]: Hanser.
- Remírez, Félix (2007): *Una contemporánea tragedia de Caldesa*. Online verfügbar unter http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/, zuletzt aktualisiert am 21.04.2009, zuletzt geprüft am 30.06.2014.
- Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro (2002): *Gabriella Infinita*. Online verfügbar unter http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/, zuletzt aktualisiert am 01.06.2007, zuletzt geprüft am 30.06.2014.
- Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro (2005): *Golpe de Gracia*. Online verfügbar unter <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>, zuletzt aktualisiert am 06.05.2008, zuletzt geprüft am 30.06.2014.
- Saporta, Marc (1962): *Composition n° 1*. Paris: Ed. du seuil.
- Vargas Llosa, Mario (1988): *Elogio de la madrastra*. Barcelona: Tusquets.

6.2 Sekundärliteratur

- Aarseth, Espen J (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*.
Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen J. (1994): "Nonlinearity and Literary Theory". In: George P Landow (Hg.): *Hyper/text/theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, S. 51–86.
- Abebe, Nitsuh (2004): *Twee as Fuck. The story of Indie-Pop*, Online verfügbar unter <http://pitchfork.com/features/articles/6176-twee-as-fuck/>, zuletzt aktualisiert am 03.07.14, zuletzt geprüft am 03.07.14.
- Acuna-Zumbado, E. (2008): *Hacia la construcción del sujeto y sus procesos de lectura an la hipertextualidad latinoamericana*. Dissertation, Kansas: Univeristity of Kansas. Online verfügbar unter http://kuscholarworks.ku.edu/dspace/bitstream/1808/4169/1/umi-ku-2585_1.pdf, zuletzt aktualisiert am 10.06.2014, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Aguirre, Joaquín M. (1997): "Literatura en Internet. ¿Qué encontramos en la WWW?" In: *Espéculo. Revista de estudios literarios* (6). Online verfügbar unter http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/lite_www.htm, zuletzt aktualisiert am 01.04.1998, zuletzt geprüft am 04.07.2014.
- Andersen, Peter Bøgh (1990): *A theory of computer semiotics. Semiotic approaches to construction and assessment of computer systems*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Aparicio Garrido, Débora (2013): "Narrativa Hipertextual. Sobre las hipernovelas y ejemplos del mundo hispano-hablante". Seminararbeit, Wien: Universität Wien. Online verfügbar unter <http://literaturadospuntocero.wordpress.com/category/textos-criticos-literaturwissenschaftliche-texte/narrativa-hipertextual-hypertextliteratur/>, zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, zuletzt geprüft am 04.07.2014.
- Backe, Hans-Joachim (2008): *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

- Badosa.com*. Online verfügbar unter <http://www.badosa.com/>, zuletzt aktualisiert am 02.07.2014, zuletzt geprüft am 02.07.2014.
- Bal, Mieke (1981): „The Laughing Mice or: On Focalization“. In: *Poetics Today* (2), S. 202–210.
- Barthes, Roland (1968): „L'effet de réel“. In: *Communications* (11), S. 84–89.
- Barthes, Roland (1976): *S/Z*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (1967/2000): „Der Tod des Autors“. In: Fotis Jannidis, Gerhard Lauer, Matias Martinez und Simone Winko (Hg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam, S. 185–193.
- Bauer, Elisabeth (2009): „Digitale Literatur“. In: Jochen Mecke und Hermann H. Wetzel (Hg.): *Französische Literaturwissenschaft*. A. Francke Verlag: Tübingen et al., S. 281–302.
- Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* -. Online verfügbar unter <http://www.cervantesvirtual.com/>, zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, zuletzt geprüft am 04.07.2014.
- Birkerts, S. (1994): *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*. New York: Fawcett Columbine.
- Bolter, Jay David (1991): *Writing space. The computer, hypertext, and the history of writing*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Borges, Jorge Luis (1921/2002): „La metáfora“, in: *Textos recobrados 1919-1929*. Barcelona: Emecé, S. 114-120.
- Borges, Jorge Luis (1925/1994): *Inquisiciones*. Barcelona: Seix Barral.
- Brinker, Klaus (⁷2010): *Linguistische Textanalyse : eine Einführung in Grundbegriffe und Methoden*. Berlin: Schmidt.
- Broich, Ulrich; Pfister, Manfred (Hg.) (1985): *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*. Tübingen: Niemeyer.
- Bush, Vannevar (1945): *As We May Think*. Online verfügbar unter <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1969/12/as-we-may-think/3881/1/>, zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, zuletzt geprüft am 04.07.2014.
- Bußmann, Hadumod (²1990): *Lexikon der Sprachwissenschaft*. Stuttgart: Kröner.

- Cabo Aseguinolaza, Fernando (2010): *Poetry and Hypertext: The Sense of a Limit*. Online verfügbar unter <http://www.liternet.bg/iser/fernando1.htm>, zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, zuletzt geprüft am 04.07.2014.
- Calvo Revilla, Ana (2002): „Lectura y escritura en el hipertexto“. In: *Espéculo. Revista de estudios literarios* 22. Online verfügbar unter <http://www.ucm.es/info/especulo/numero22/hipertex.html>, zuletzt aktualisiert am 07.12.2002, zuletzt geprüft am 04.07.2014.
- Carroll, John M.; Mack, Robert L. Kellogg Wendy A. (1988): „Interface Metaphors and User Interface Design“. In: Martin Helander (Hg.): *Handbook of Human-Computer Interaction*. Amsterdam: Elsevier Science Publishers, S. 67–85.
- Castillo, Debra A. (2001): „<http://www.LAlit.com>“. In: Edmundo Paz-Soldán (Hg.): *Latin American Literature and Mass Media*. Garland Publishing: New York & London, S. 232–245.
- Charney, Davida (1998): *The Impact of Hypertext on Processes of Reading and Writing*. Online verfügbar unter http://www.dwrl.utexas.edu/%7Echarney/homepage/Articles/Charney_hypertext.pdf, zuletzt aktualisiert am 23.08.2006, zuletzt geprüft am 04.07.2014.
- Choi, You-Jeong (2006): „La literatura en el mundo virtual: los escritores y el "blog" en América Latina“. In: *Espéculo. Revista de estudios literarios* (33). Online verfügbar unter <http://www.ucm.es/info/especulo/numero33/blogam.html>, zuletzt aktualisiert am 03.09.2006, zuletzt geprüft am 04.07.2014.
- Ciccoricco, David (2007): *Reading Network Fiction*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- Corredor Parra, Alejandro (2014): *Primeros apuntes para una historia de la literatura digital en Colombia desde 1990 hasta el 2012*. Magisterarbeit, Bogotá: Universidad de los Andes. Online verfügbar unter <http://nomadasyrebeldes.files.wordpress.com/2014/03/tesis-completa-alejandro-corredor.pdf>, zuletzt aktualisiert am 14.03.2014, zuletzt geprüft am 04.07.14.

- Coy, Wolfgang (1994): „Aus der Vorgeschichte des Computers“. In: Bolz, Norbert (Hg.): *Computer als Medium*. München: Fink, S. 19–38.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1975): *Beyond boredom and anxiety*. Jossey-Bass: San Francisco.
- Daneš, Frantisek (1970): „Zur linguistischen Analyse der Textstruktur“. In: *Folia Linguistica* (4), S. 72–78.
- Davison, Ned J. (1991): „Literary and Electronic Hypertext: Borges, Criticism, Literary Research, and the Computer“. In: *Hispania: A Journal Devoted to the Teaching of Spanish and Portuguese* 74 (4), S. 1159–1161.
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1976/1977): *Rhizom*. Berlin: Merve Verlag.
- Dill, Hans-Otto (1999): *Geschichte der lateinamerikanischen Literatur im Überblick*. Stuttgart: Reclam.
- Dobson, Teresa M.; Miall, David S. (1998): „Orienting the Reader? A Study of Literary Hypertexts“. In: *Spiel* 17 (2), S. 249–262.
- Douglas, J. Yellowlees (1992): *Print Pathways and Interactive Labyrinths: How Hypertext Narratives Affect the Act of Reading*. New York: New York University.
- Douglas, J. Yellowlees (2003): „Vacíos, mapas y percepción: Lo que (no) hacen los lectores de hipertextos“. In: María José Vega (Hg.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum, S. 159–180.
- Eco, Umberto (1979): *The role of the reader. Explorations in the semiotics of texts*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eggs, Ekkehard (2001): „Metapher“. In: Gert Ueding (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*. Tübingen: M. Niemeyer, S. 1099–1183.
- Eicher, Thomas (1994): „Was heißt (hier) Intermedialität?“ In: Thomas Eicher und Ulf Bleckmann (Hg.): *Intermedialität. Vom Bild zum Text*. Bielefeld: Aisthesis, S. 11–28.
- Electronic Literature Directory*. Online verfügbar unter <http://directory.eliterature.org/>, zuletzt aktualisiert am 02.07.14, zuletzt geprüft am 02.07.2014.
- ELO/MITH Panel on International Electronic Literature - WRTwiki*. Online verfügbar unter <http://writerresponsetheory.org/mediawiki/>

index.php?title=ELO/MITH_Panel_on_International_Electronic_Literatur
e, zuletzt aktualisiert am 21.05.2007, zuletzt geprüft am 12.10.2010, am
02.07.2014 nicht mehr online.

Eng, Jan van der (1984): „Ästhetische Dominante und Fiktionalisierung.

Wahrheitsanspruch und Intensivierung der Information. Autor und
Leser“. In: Johanna Renate Döring-Smirnov und Johannes Holthusen
(Hg.): *Text, Symbol, Weltmodell. Johannes Holthusen zum 60.
Geburtstag*. München: Sagner, S. 111–130.

Engell, Lorenz; Neitzel, Britta (Hg.) (2004): *Das Gesicht der Welt. Medien in der
digitalen Kultur*. München: Wilhelm Fink.

Estébanez Calderón, Demetrio (¹1999): *Diccionario de términos literarios*.
Madrid: Alianza Editorial.

Fauth, Juergen (2003): „Promesas y limitaciones de la narrativa hipertextual“.
In: María José Vega (Hg.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*.
Madrid: Mare Nostrum, S. 120–128.

Gallix, Andrew (2008): *Is e-literature just one big anti-climax?* Online
verfügbar unter <http://www.theguardian.com/books/booksblog/2008/sep/24/ebooks>,
zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, zuletzt geprüft am
04.07.2014.

Genette, Gérard (1982/¹1993): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*.
Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Genette, Gérard (1994): *Die Erzählung*. München: Fink.

Genette, Gérard (2000): „Impliziter Autor, impliziter Leser?“. In: Fotis Jannidis,
Gerhard Lauer, Matias Martinez und Simone Winko (Hg.): *Texte zur
Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam, S. 233–246.

Georgakopoulou, Alexandra; Goutsos, Dionysis (²2004): *Discourse analysis. An
introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Goicoechea, María (2010): „The Reader in Cyberspace. In Search of Digital
Literature in Spain“. In: Roberto Simanowski, Jörgen Schäfer und Peter
Gendolla (Hg.): *Reading moving letters. Digital literature in research and
teaching ; a handbook*. Bielefeld: Transcript-Verlag, S. 183–205.

- Grau, Oliver (2001): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart : visuelle Strategien*. Berlin: Reimer.
- Groeben, Norbert (1977): *Rezeptionsforschung als empirische Literaturwissenschaft. Paradigma- durch Methodendiskussion an Untersuchungsbeispielen*. Kronberg/Ts.: Athenäum-Verlag.
- Gröne, Maximilian; Kulesa, Rotraud; Reiser, Frank (2009): *Spanische Literaturwissenschaft : eine Einführung*. Tübingen: Narr.
- Guattari, Félix; Deleuze, Gilles (1987): *A thousand plateaus : capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gutiérrez, Juan B. (2006): Literatronic: Use of Hamiltonian Cycles to Produce Adaptivity in Literary Hypertext. In: The Bridges Conference 2006: Mathematical Connections in Art, Music, and Science. London, S. 215–224. Online verfügbar unter <http://archive.bridgesmathart.org/2006/bridges2006-215.pdf>, zuletzt geprüft am 19.05.14.
- Gutiérrez, Juan B. (2009a): *Re: Condiciones Extremas - version impresa*, E-mail an Sirkka Klöpper-Mauermann, 09.09.09..
- Gutiérrez, Juan B. (2009b): *RE: Condiciones Extremas - version impresa*, E-mail an Sirkka Klöpper-Mauermann, 23.11.09.
- Gutiérrez, Juan B. (2010): *RE: Preguntas acerca de Condiciones Extremas*, E-mail an Sirkka Klöpper-Mauermann, 20.12.10.
- Gutiérrez, Juan B. (2014a): *RE: Preguntas acerca de Condiciones Extremas*, E-mail an Sirkka Klöpper-Mauermann, 10.03.14.
- Gutiérrez, Juan B. (2014b): *Sobre la literatura digital*. Gespräch per Skype zwischen Juan B. Gutiérrez (Athens, GA, USA) und Sirkka Klöpper-Mauermann (Hamburg, Deutschland), 31.03.2014.
- Helbig, Jörg (1998): „Der Rezipient als Cybernaut. Gedanken zur Poetik des elektronischen Romans“. In: Jörg Helbig (Hg.): *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*. Berlin: E. Schmidt, S. 81–92.
- Hempfer, Klaus W. (1973): *Gattungstheorie. Information u. Synthese*. München: W. Fink.

- Herczeg, Michael (²2005): *Software-Ergonomie. Grundlagen der Mensch-Computer-Kommunikation*. München, Wien: Oldenbourg.
- Herman, David (2005a): „Narrativity“. In: David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, S. 387-388.
- Herman, David (2005b): „Schemata“. In: David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, 513-514.
- Herman, David (2005c): „Storyworlds“. In: David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, S. 569–570.
- Herman, David (2011): „Cognitive Narratology“. In: Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier und Wolf Schmid (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Online verfügbar unter <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/cognitive-narratology-revised-version-uploaded-22-september-2013>, zuletzt aktualisiert am 24.12.2013, zuletzt geprüft am 28.06.2014.
- Hermeneia Antología de la literatura digital*. Online verfügbar unter http://www.hermeneia.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1954&Itemid=589, zuletzt aktualisiert am 02.07.2014, zuletzt geprüft am 02.07.2014.
- Hickethier, Knut (2004): „Ist das Buch überhaupt ein Medium? Das Buch in der Medienwissenschaft“. In: Dietrich Kerlen (Hg.): *Buchwissenschaft - Medienwissenschaft. Ein Symposium*. Wiesbaden: Harrassowitz, S. 39–59.
- Hinz, Andreas J. (1999): *Das Buch, Medium im Wandel*. Osnabrück: Universitätsbibliothek.
- Iser, Wolfgang (1972): *Der implizite Leser*. München: Fink
- Iser, Wolfgang (1976): *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München: Fink

- Jakobson, Roman (1974): „Zwei Seiten der Sprache und zwei Typen aphatischer Störungen“. In: Roman Jakobson: *Aufsätze zur Linguistik und Poetik*. München: Nymphenburger Verlagshandlung, S. 117–141.
- Jakobson, Roman (1921-1971/⁴2005): „Metapher und Metonymie. Randbemerkungen zur Prosa des Dichters Pasternak“. In: Roman Jakobson: *Poetik. Ausgewählte Aufsätze 1921-1971*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 192–211.
- Janik, Dieter (1973): *Die Kommunikationsstruktur des Erzählwerks. Ein semiologisches Modell*. Bebenhausen: Rotsch.
- Jáuregui, Carlos (2001): „Writing Communities on the Internet: Textual Authority and Territorialization“. In: Edmundo Paz-Soldán (Hg.): *Latin American Literature and Mass Media*. Garland Publishing, New York & London, S. 288–300.
- Kahrmann, Cordula; Reiß, Gunter; Schluchter, Manfred (1977): *Erzähltextanalyse*. Kronberg: Athenäum.
- Kittler, Friedrich A.; Ofak, Ana (2007): „Umrisse der Medien vor den Medien.“ In: Friedrich A. Kittler (Hg.): *Medien vor den Medien*. Paderborn, München: Fink, S. 9–13.
- Kitzmann, Andreas (2006): *Hypertext handbook. The straight story*. New York: Lang.
- LaFarge, Paul (2011): *Why the book's future never happened*. Online verfügbar unter http://www.salon.com/2011/10/04/return_of_hypertext/, zuletzt aktualisiert am 05.07.2014, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Lahn, Silke; Meister, Jan Christoph (²2013): *Einführung in die Erzähltextanalyse*. Stuttgart: Metzler.
- Lakoff, George; Johnson, Mark (1980): *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lamping, Dieter (2006): „Literatur und Internet. Ansichten einer unübersichtlichen Verbindung“. In: Axel Dunker und Frank Zipfel (Hg.): *Literatur@Internet*. Bielefeld: Aisthesis, S. 9–14.
- Landow, George P. (1992): *Hypertext : the convergence of contemporary critical theory and technology*.

- Landow, George P. (Hg.) (1994): *hyper/text/theory*: The Johns Hopkins University Press, Baltimore et al.
- Lapidot, Ema (1999): „Borges entre la imprenta y el hipertexto“. In: Alfonso de Toro (Hg.): *Jorge Luis Borges. Pensamiento y saber en el siglo XX*. Frankfurt am Main, Madrid: Vervuert Iberoamericana, S. 347–370.
- Liestøl, Gunnar (1994): „Wittgenstein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext“. In: George P Landow (Hg.): *Hyper/text/theory*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, S. 87–120.
- Lintvelt, Jaap (1981): *Essai de typologie narrative le "point de revue": théorie et analyse*. Paris: Corti.
- Literatura Electrónica Hispánica*. Online verfügbar unter <http://www.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/>, zuletzt aktualisiert am 26.09.2012, zuletzt geprüft am 02.07.2014.
- Luhmann, Niklas (1990): *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1993): „Die Form der Schrift“. In: Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer (Hg.): *Schrift*. München: Fink, S. 349–366.
- Manrique Sabogal, Winston (2008): *Literatura sin papel*. Online verfügbar unter http://www.elpais.com/articulo/semana/Literatura/papel/elpepuculbab/20080315elpbabese_2/Tes, zuletzt aktualisiert am 05.07.2014, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Martinez, Matias; Scheffel, Michael (1999): *Einführung in die Erzähltheorie*: München: C.H. Beck.
- Mason, Stacey (2013): „On Games and Links: Extending the Vocabulary of Agency and Immersion in Interactive Narratives“. In: Hartmut Koenitz, Tonguc Ibrahim Sezen, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen und Güven Çatak (Hg.): *Interactive storytelling : 6th international conference, ICIDS 2013, Istanbul, Turkey, November 6 - 9, 2013; proceedings*. Cham [u.a.]: Springer, S. 25–34.
- McLuhan, Marshall (1995): *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*. Bonn [u.a.]: Addison-Wesley.

- McLuhan, Marshall (1997): „Die magischen Kanäle. Das Medium ist die Botschaft“. In: Martin Baltes (Hg.): *Medien verstehen. Der McLuhan-Reader*. Mannheim: Bollmann, S. 112–155.
- Mecke, Jochen (2004): „Ästhetische Differenz in Print- und Hypertext(fiktion)“. In: *PhiN-Beiheft* (2), S. 141–161.
- Meyer-Minnemann, Klaus (2006): „Narración paradójica y ficción“. In: Nina Grabe, Sabine Lang und Klaus Meyer-Minnemann (Hg.): *La narración paradójica : "normas narrativas" y el principio de la "transgresión"*. Madrid: Iberoamericana, S. 49–71.
- Miall, David S. (2006): *Literary reading. Empirical & theoretical studies*. New York, NY: Lang.
- Michael, Joachim; Schäffauer, Markus Klaus (2004): „Die intermediale Passage der Gattungen“. In: Joachim Michael und Markus Klaus Schäffauer (Hg.): *Massenmedien und Alterität*. Frankfurt am Main: Vervuert, S. 247–296.
- Müller, Hans Harald; Meister, Jan Christoph (2009): „Narrative Kohärenz oder: Kontingenz ist auch kein Zufall“. In: J. Blödorn A. Scheffel M. Abel (Hg.): *Ambivalenz und Kohärenz. Untersuchungen zur narrativen Sinnbildung*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 31–54.
- Müller-Oberhäuser, Gabriele (⁴2008): „Lesen/Lektüre“. In: Ansgar Nünning (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe*. Stuttgart: Metzler, S. 417–418.
- Murray, Janet Horowitz (1997): *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Nelson, Theodor H. (1965): *A File Structure for the Complex, The Changing, And the Indeterminate*. Online verfügbar unter <http://de.scribd.com/doc/454074/A-File-Structure-for-the-Complex-The-Changing-And-the-Indeterminate>, zuletzt aktualisiert am 05.07.2014, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Nelson, Theodor H. (1980/⁶1987): *Literary Machines*. South Bend, Ind.: The Distributers.
- Neuschäfer, Hans-Jörg (Hg.) (⁴2011): *Spanische Literaturgeschichte*. Stuttgart: Metzler.

- Nünning, Ansgar (1993): „Renaissance eines anthropomorphisierten Passeurpartouts oder Nachruf auf ein lit.-kritisches Phantom? Überlegungen und Alternativen zum Konzept des implied author“. In: *Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 67, S. 1–25.
- Orihuela, José Luis (2000): *El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto*. Online verfügbar unter <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm>, zuletzt aktualisiert am 05.03.2000, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Orihuela, José Luis (2004): *Directorio de Hiperficción en Español / Spanish Hyperfiction Directory by Jose Luis Orihuela*. Online verfügbar unter <http://www.unav.es/digilab/hyperfiction/>, zuletzt aktualisiert am 15.03.2004, zuletzt geprüft am 19.10.2010. Am 30.01.2013 nicht mehr online.
- Oviedo, José Miguel (2001): *Historia de la literatura hispanoamericana*. Madrid: Alianza Ed.
- Pajares Tosca, Susana (1997): „Las posibilidades de la narrativa hipertextual“. In: *Espéculo. Revista de estudios literarios* (6). Online verfügbar unter http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm, zuletzt aktualisiert am 09.10.1997, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Pajares Tosca, Susana (1998): *Condiciones Extremas*. Online verfügbar unter <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/condex.html>, zuletzt aktualisiert am 28.09.1998, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Pajares Tosca, Susana (1999): „Hiperficciones“. In: *Revista de literatura hispanoamericana* (39), S. 77–93.
- Pajares Tosca, Susana (2001a): „Condiciones Extremas: Digital Science Fiction from Colombia“. In: Edmundo Paz-Soldán (Hg.): *Latin American Literature and Mass Media*. New York & London: Garland Publishing, S. 270–287.
- Pajares Tosca, Susana (2001b): *Gabriella Infinita*. Online verfügbar unter <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/gabriella.htm>, zuletzt aktualisiert am 09.03.2001, zuletzt geprüft am 05.07.2014.

- Pajares Tosca, Susana (2004): *Literatura Digital. El Paradigma Hipertextual*. Dissertation, Cáceres: Universidad de Extremadura.
- Palacios, Sergio (2000): *Prólogo: Como el cielo los ojos*. Online verfügbar unter <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=m001>, zuletzt aktualisiert am 05.07.2014, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Paz-Soldán, Edmundo.; Castillo, Debra A. (2001): „Beyond the Lettered City“. In: Edmundo Paz-Soldán (Hg.): *Latin American Literature and Mass Media*. New York & London: Garland Publishing, S. 1–18.
- Peirce, Charles S. (1960): „Elements of Logic“. In: Charles Sanders Peirce: *Collected papers of Charles Sanders Peirce*, Band 2. Cambridge, Mass.: Belknap Press of Harvard University Press.
- Peirce, Charles S.; Pape, Helmut (1983): *Phänomen und Logik der Zeichen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Pfister, Manfred (1985): „Konzepte der Intertextualität“. In: Ulrich Broich und Manfred Pfister (Hg.): *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*. Tübingen: Niemeyer, S. 1–30.
- Pfister, Manfred (¹2001): *Das Drama. Theorie und Analyse*. München: Fink
- Pitman, Thea (2007): „Hypertext in Context: Space and Time in Latin American Hypertext and Hypermedia Fictions“. In: *Dichtung Digital* 37. Online verfügbar unter www.dichtung-digital.org/2007/pitman.htm.
- Pozuelo Yvancos, José M (²1989): *La teoría del lenguaje literario*. Madrid: Cátedra.
- Prince, Gerald (2011): „Reader“. In: Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier und Wolf Schmid (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Online verfügbar unter <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/reader>, zuletzt aktualisiert am 25.09.2013, zuletzt geprüft am 28.06.2014.
- Project Gutenberg*. Online verfügbar unter http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page, zuletzt aktualisiert am 02.05.2014, zuletzt geprüft am 02.07.2014.
- Pross, Harry (1972): *Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen*. Darmstadt: Habel.

- Rau, Anja (2000): *What you click is what you get? Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver Digitaler Literatur*. Dissertation, Mainz: Johannes-Gutenberg Universität. Online verfügbar unter http://www.netzliteratur.net/rau/rau_diss.htm, zuletzt aktualisiert am 25.07.2003, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Rau, Anja (2003): „Breve compendio de escritura (o cómo apreciar la narración hipertextual)”. In: María José Vega (Hg.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum, S. 129–149.
- Real Academia Española (²¹1999): *Diccionario de la lengua española*. Teil 2, H-Z. Madrid: Real Academia Española.
- Reisz Rivarola, Susana de (1986): *Teoría literaria. Una propuesta*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Remírez, Félix (2014a): *Fw: RV: tesis sobre narrativa hipertextua*, E-mail an Sirkka Klöpper-Mauermann, 16.03.14.
- Remírez, Félix (2014b): *Re: AW: una pregunta más acerca de la literatura digital*, E-mail an Sirkka Klöpper-Mauermann, 29.04.14.
- Remírez, Félix (2012a): *Hipertexto adaptativo. Posibles vías de implementación*. Online verfügbar unter <http://biblumliteraria.blogspot.de/2012/03/hipertexto-adaptativo-posibles-vias-de.html>, zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, zuletzt geprüft am 20.05.2014.
- Remírez, Félix (2012b): *Literatura digital: Cul de sac*. Online verfügbar unter <http://biblumliteraria.blogspot.com.es/2012/11/literatura-digital-cul-de-sac.html>, zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Remírez, Félix (2013): *¿Son los libros enriquecidos, enriquecidos?* Online verfügbar unter <http://biblumliteraria.blogspot.com.es/2013/02/son-los-libros-enriquecidos-enriquecidos.html>, zuletzt aktualisiert am 04.07.2014, geprüft am 05.07.2014.
- Rodríguez de las Heras, Antonio (2001): *El libro digital*. Online verfügbar unter <https://www.redtrabaja.es/es/portatrabaja/resources/pdf/TTnet/libdigi.pdf>, zuletzt aktualisiert am 24.07.2001, zuletzt geprüft am 15.02.2011, am 05.07.2014 nicht mehr online.

- Rodríguez López, Joaquín (2008): *Ser o no ser ciberbarbo*. Online verfügbar unter <http://jamillan.com/ciberbar.htm>, zuletzt aktualisiert am 11.05.2008, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Rössner, Michael (Hg.) (³2007): *Lateinamerikanische Literaturgeschichte*, Stuttgart: Metzler.
- Ryan, Marie-Laure (1991): *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure (2003): „Inmersión o interacción: Realidad virtual y teoría literaria“. In: María José Vega (Hg.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum, S. 107–119.
- Ryan, Marie-Laure (2005): „Tellability“. In: David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, S. 589–591.
- Ryan, Marie-Laure (2012): „Narration in Various Media“. In: Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier und Wolf Schmid (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Online verfügbar unter <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media>, zuletzt aktualisiert am 22.04.2014, zuletzt geprüft am 28.06.2014.
- Sarasqueta, Antxón (2001): „La comunicación digital potencia nuestro sistema inteligente,“. In: *Nueva Revista de política, cultura y arte* (77), S. 73–79.
- Sassón-Henry, Perla (2006): „Borges' 'The Library of Babel' and Moulthrop's Cybertext 'Reagan Library Revisited'“. In: *Rocky Mountain Review of Language and Literature* 60 (2), S. 11–22.
- Sassón-Henry, Perla (2008): *Conferences archive at LiteraturaElectronica*. Online verfügbar unter <http://www.literaturaelectronica.com/archives/category/conferences>, zuletzt aktualisiert am 05.07.2014, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Saussure, Ferdinand (1916/2013): *Cours de linguistique générale*. Tübingen: Narr.

- Schaeffer, Jean-Marie; Vultur, Ioana (2005): „Immersion“. In: David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, S. 237–239.
- Schäfer, Jörgen (2010a): „Reassembling the Literary. Toward a Theoretical Framework for Literary Communication in Computer-based Media.“ In: Jörgen Schäfer und Peter Gendolla (Hg.): *Beyond the screen. Transformations of literary structures, interfaces and genres*. Bielefeld: transcript, S. 25–70.
- Schäfer, Jörgen (2010b): „Verteiltes literarisches Handeln. Vorüberlegungen zu einer Theorie der Literatur in computerbasierten Medien“. In: Renate Giacomuzzi (Hg.): *Digitale Literaturvermittlung: Praxis, Forschung und Archivierung*. Innsbruck: Studien-Verlag, S. 90–115.
- Schmid, Wolf (2003): *Abstrakter Autor und abstrakter Leser*. Online verfügbar unter <http://www.icn.uni-hamburg.de/node/335>, zuletzt aktualisiert am 05.07.2014, zuletzt geprüft am 05.07.2014.
- Schmid, Wolf (2007): „Textadressat“. In: Thomas Anz (Hg.): *Handbuch Literaturwissenschaft. [Gegenstände - Konzepte - Institutionen]*, Band 1. Stuttgart: Metzler, S. 171–181.
- Schmid, Wolf (²2008): *Elemente der Narratologie*. Berlin: de Gruyter
- Schneider, Ralf (2005a): „Hypertext narrative and the reader: a view from cognitive theory“. In: *European Journal of English Studies* 9 (2), S. 197–208.
- Schneider, Ralf (2005b): „Reader constructs“. In: David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, S. 482–483.
- Schön, Erich (2007): „Realer Leser“. In: Thomas Anz (Hg.): *Handbuch Literaturwissenschaft. [Gegenstände - Konzepte - Institutionen]*, Band 1. Stuttgart: Metzler, S. 181–192.
- Schulz, Dieter (1981): *Suche und Abenteuer : die "Quest" in der englischen und amerikanischen Erzählkunst der Romantik*. Heidelberg: Winter.
- Seibel, Klaudia (2002): „Cyberage-Narratologie: Erzähltheorie und Hyperfiktio(n)“. In: Vera Nünning und Ansgar Nünning (Hg.): *Erzähltheorie*

transgenerisch, intermedial, interdisziplinär. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 217–236.

Seibel, Klaudia (⁴2008): „fiktiver Leser“. In: Ansgar Nünning (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe*. Stuttgart: Metzler, S. 418–419.

Simanowski, Roberto (1999): *Digitale Literatur. Begriffsbestimmung und Typologisierung*. Online verfügbar unter <http://www.dichtung-digital.de/Simanowski/28-Mai-99-1/typologie.htm>, zuletzt aktualisiert am 17.08.2010, zuletzt geprüft am 05.07.2014.

Slatin, J. M. (1990): „Reading hypertext: order and coherence in a new medium“. In: *College English* 52, S. 870–883.

Smith, D.C. Irby C. Kimball R. Harslem E. (1982): „Designing the Star User Interface“. In: *Byte* 7 (4), S. 242–282.

Sommer, Roy (2005): „Drama and Narrative“. In: David Herman, Manfred Jahn und Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London: Routledge, S. 119–124.

Sorókina, Tatiana (2005): „De la concepción del hipertexto al concepto del discurso“. In: *Espéculo. Revista de estudios literarios* (31). Online verfügbar unter <http://www.ucm.es/info/especulo/numero31/hiperdis.html>, zuletzt aktualisiert am 11.11.2005, zuletzt geprüft am 05.07.2014.

Spielmann, Yvonne (1998): *Intermedialität. Das System Peter Greenaway*. München: W. Fink.

Stenzel, Hartmut (³2010): *Einführung in die spanische Literaturwissenschaft*. Stuttgart: Metzler.

Strosetzki, Christoph (²2010): *Einführung in die spanische und lateinamerikanische Literaturwissenschaft*. Berlin: Schmidt.

Suleiman, Susan R. (1980): „Introduction. Varieties of Audience-Oriented Criticism“. In: Susan R. Suleiman und Inge Crosman (Hg.): *The reader in the text. Essays on Audience and Interpretation*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, S. 3–45.

- Suter, Beat (2000): *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*. Zürich: update verlag.
- Suter, Beat (2005): „Literatur@Internet - oder warum die Zukunft des Schreibens längst da ist“. In: Harro Segeberg und Simone Winko (Hg.): *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*. München: Fink, S. 199–220.
- Suter, Beat (2006): „Der Hyperlink in der Lektüre: Pause, Leerstelle oder Flucht?“ In: Axel Dunker und Frank Zipfel (Hg.): *Literatur@Internet*. Bielefeld: Aisthesis-Verl., S. 57–74.
- Suvin, Darko (1979): *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Taylor, Claire (2010): „De Macondo a Macon.doc: ficción hipermedia hispanoamericana contemporánea“. In: *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 14, S. 197–215.
- Toolan, Michael (2011): „Coherence“. In: Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier und Wolf Schmid (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Online verfügbar unter <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/coherence>, zuletzt aktualisiert am 01.10.2013, zuletzt geprüft am 28.06.14.
- Tyrkkö, Jukka. (2009): „Hypertext and streams of consciousness: coherence redefined“. In: Ingrid Hotz-Davies, Anton Kirchhofer und Sirpa Leppänen (Hg.): *Internet fictions*: Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, S. 2–22.
- Tyrkkö, Jukka (2007): „Making sense of digital textuality“. In: *Taylor & Francis Online European Journal of English Studies* 11 (2), S. 147–161.
- UNESCO (1964): „Recommendation concerning the International Standardization of Statistics Relating to Book Production and Periodicals.“ Online verfügbar unter http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13068&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html, zuletzt aktualisiert am 22.10.2004, zuletzt geprüft am 03.07.2014.

- Veel, Kristin (2007): *Kort og godt om computeren og romanen*. Frederiksberg: Dansk lærerforeningen.
- Vega, María José (Hg.) (2003): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum.
- Weiner, Richard (1996): *Webster's New World dictionary of media and communications*. New York: Macmillan.
- Weinrich, Harald (1976): *Sprache in Texten*. Stuttgart: Klett.
- Wendorff, Anna (2011): *Estructuras narratológicas en la narrativa digital de la literatura digital de Jaime Alejandro Rodríguez*. Dissertation, Lodz: Universität Lodz.
- Winkgens, Meinhard (⁴2008): „Impliziter Leser“. In: Ansgar Nünning (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe*. Stuttgart: Metzler, S. 419–420.
- Winkler, Hartmut (2004): „Medium Computer. Zehn populäre Thesen zum Thema und warum sie möglicherweise falsch sind“. In: Lorenz Engell und Britta Neitzel (Hg.): *Das Gesicht der Welt. Medien in der digitalen Kultur*. München: Wilhelm Fink, S. 203–213.
- Wirth, Uwe (2004): *Wem der große Wurf gelungen. Ansätze einer Hypernarratologie. Dargestellt anhand von Susanne Berkenhegers Hypertext "Hilfe"*. Online verfügbar unter <http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg04/wirth.html>, zuletzt aktualisiert am 04.05.2005, zuletzt geprüft am 04.04.14.
- Wirth, Uwe (2006): „Hypertextuelle Aufpfropfung als Übergangsform zwischen Intermedialität und Transmedialität“. In: U. Simanowski R. Zeller C. Meyer (Hg.): *Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*. Göttingen: Wallstein, S. 19–38.
- Wolf, Werner (1993): *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst : Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen: Niemeyer.
- Wolf, Werner (2011): „Illusion (Aesthetic)“. In: Peter Hühn, Jan Christoph Meister, John Pier und Wolf Schmid (Hg.): *The living handbook of narratology*. Hamburg: Hamburg University. Online verfügbar unter

<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/illusion-aesthetic>, zuletzt aktualisiert am 17.01.2014, zuletzt geprüft am 28.06.14.

Wolff, Erwin (1971): „Der intendierte Leser“. In: *Poetica: Zeitschrift für Sprach- und Literaturwissenschaft* (4), S. 141–166.

Yoo, Hyun-Joo (2007): *Text Hypertext Hypermedia. Ästhetische Möglichkeiten der Digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität*. Königshausen & Neumann, Würzburg.

Zenner, Roman (2005): *Hypertextual Fiction on the Internet: A Structural and Narratological Analysis*. Dissertation, Aachen: Technische Hochschule. Online verfügbar unter http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?idn=975467271&dok_var=d1&dok_ext=pdf&filename=975467271.pdf, zuletzt aktualisiert am 15.06.2005, zuletzt geprüft am 17.11.2010, am 05.07.2014 nicht mehr online.

Zepp, Susanne; Pomino, Natascha (²2008): *Hispanistik*. Paderborn: Fink.

Ziegler, Henning (2003): „When Hypertext Became Uncool: Notes on Power, Politics and the Interface“. In: *dichtung-digital. journal für digitale ästhetik* (1). Online verfügbar unter <http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/1/ziegler/>, zuletzt aktualisiert am 17.08.2010, zuletzt geprüft am 28.08.2014.

Zipfel, Frank (2001): *Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft*. Berlin: E. Schmidt.

7 Anhang

7.1 E-Mail Verkehr mit Juan B. Gutiérrez

7.1.1 Von Juan B. Gutiérrez, 09.09.09 (2009a)

Re: Condiciones Extremas - version impresa
Juan B. Gutierrez [jgutierrez@math.fsu.edu]
Gesendet: Mi 09.09.2009 05:59
An: Sirkka Klöpper

Estimada Sirkka,

Primero que todo, permítame felicitarla por su dominio de la lengua castellana. La escribe usted con perfección. Parece que ha vivido usted en un país hispanoparlante; en caso contrario, es usted una luminaria y tendrá un futuro brillante en el campo de la filología hispana.

Segundo, le agradezco su interés en Condiciones Extremas. Esa novela fue el resultado del esfuerzo concertado de un equipo de trabajo muy competente, y del esfuerzo de una sociedad plagada de problemas y con poco dinero. El proyecto se desarrolló durante 1998, y culminó en la versión impresa, un CD-ROM (con el contenido del sitio de Internet), y un sitio de Internet con la primera versión digital. La versión impresa fue una ruta posible e incompleta de la primera versión de la obra digital. Tiene 50 páginas de historieta y 30 páginas de texto; estábamos realmente probando los límites del concepto de multimedia. En este momento la obra digital va en la tercera versión (disponible en literatronica.com).

Finalmente, lamento informarle (¿o lo celebro? No estoy seguro) que no existen versiones impresas disponibles de Condiciones Extremas en ningún lugar conocido. Las he buscado sin éxito. Yo poseo un ejemplar. Lo que puedo hacer es digitalizarlo y ponerlo en la red como una secuencia de imágenes, o como un PDF.

CondEx es una novela experimental. Ha servido para ensayar técnicas muy distintas de producción, y se convirtió en la semilla de lo que hoy se conoce como el Global Poetic System. Asimismo, CondEx fue la obra con la que desarrollé el motor de inteligencia artificial de Literatrónica.

Le ruego un poco de paciencia. Yo defendí mi tesis de doctorado la semana pasada, y estoy haciendo algunos ajustes que el jurado solicitó antes de enviar la versión final a bibliotecas. Por lo tanto me encuentro un poco apretado de tiempo. El próximo lunes viajaré desde Tallahassee hacia España, al evento de literatura digital Interliterar en Jaén; por cierto, allí estarán los expertos de este campo en el mundo hispano... no se lo pierda, si tiene la oportunidad de ir. Estaré allí una semana, y regresaré a Miami para empezar a trabajar como asociado posdoctoral. Le cuento todo esto para que entienda que sólo hasta

la semana del 21 al 25 de septiembre podría digitalizar la versión impresa de Condiciones Extremas y ponerla a su disposición; es algo que haré con mucho gusto.

Si le puedo ayudar en algo, por favor no dude en contactarme. Será un placer ponerme a su servicio.

Me despido con los mejores deseos,

Juan

7.1.2 Von Juan B. Gutiérrez, 23.11.09 (2009b)

Re: Condiciones Extremas - version impresa

Juan B. Gutierrez [jgutierrez@math.fsu.edu]

Gesendet: Mi 23.11.2009 01:26

An: Sirkka Klöpper

Estimada Sirkka,

Todas las páginas han sido digitalizadas, pero no he podido encontrar el tiempo para limpiar las imágenes. Se dará cuenta que a partir de la página 9 es posible ver la sombra de lo que está impreso en el respaldo de cada página.

Este pequeño problema, sin embargo, no es tan grave como para impedir la lectura.

Cada página así como un archivo PDF con la totalidad de las imágenes están en:

<http://www.math.miami.edu/~jgutierrez/CE/>

Estoy preparando una nueva versión de Condiciones Extremas para experimentar el sistema Literatrónica 2.0. La nueva versión estará lista entre marzo y junio de 2010.

Hasta pronto,

Juan

7.1.3 An Juan B. Gutiérrez, 15.12.10

From: Sirkka Klöpper-Mauermann [mailto:sirkka.kloepper@alice-dsl.net]

Sent: Wednesday, December 15, 2010 7:19 AM

To: 'Juan B. Gutierrez'

Subject: Preguntas acerca de Condiciones Extremas

Estimado Juan,

siguiente con mi tesis sobre hiperficción en lengua castellana y por consecuencia analizando su obra "Condiciones Extremas". Ella me parece cada vez más interesante, entre muchas otras facetas me fascina el funcionamiento de la

"narrativa digital adaptativa". Acerca de este mecanismo tengo algunas preguntas y le sería muy agradecida si me las pudiera contestar. Disculpe si mis preguntas son un poco minuciosas - y muchas gracias por su respuesta!

Usted es el único que en esta cosa me puede ayudar...

Las preguntas siguientes se refieren al esquema en la página http://www.literatronica.com/src/Nuntius.aspx?lng=HISPANIA&opus=0&pagina=&nuntius=T_INTRO_DYNAMIC&artifex

Qué quiere decir "atractores y fricción hipertextual". Cómo los define el sistema de información?

Acerca de las "distancias y conexiones" definidas por el autor me pregunto cuáles criterios se utilizan.

Otra pregunta se refiere a los reportes que se envían al autor cuando el lector NO continúa su lectura y a la modificación de distancias. Es un proceso automático? O recibe usted como autor realmente un mensaje cada vez que un lector deja de leer?

Mis últimas dos preguntas se refieren directamente a "Condiciones Extremas".

Al final de una lexia el lector elige entre tres vínculos. El vínculo con el mayor porcentaje tiene una continuidad narrativa de 90 %. Por qué no 100 %?

Cómo sería - en teoría - la continuidad narrativa de 100 %?

Al acceder la obra bajo el título "mapa", uno ve todas las lexias ordenadas por números de 1 a 66. Esto sugiere que Condiciones Extremas sea un texto perfectamente lineal. Bajo qué criterio asignó usted las cifras a las lexias individuales?

Otra vez muchas gracias por su respuesta!

Hasta pronto,

Sirkka

7.1.4 Von Juan B. Gutiérrez, 20.12.10 (2010)

RE: Preguntas acerca de Condiciones Extremas
Gutierrez, Juan B. [jgutierrez@mbi.osu.edu]
Gesendet: Mo 20.12.2010 20:15
An: Sirkka Klöpfer-Mauermann

Estimada Sirkka,

Es una sorpresa muy agradable recibir noticias tuyas. Espero que todo marche bien en tu vida... si recuerdo correctamente mencionaste un bebé.

Sobre tus preguntas:

Qué quiere decir "atractores y fricción hipertextual". Cómo los define el sistema de información?

R: Mira los documentos anexos. Asumo que te sientes comfortable con el inglés; en caso contrario avísame.

Acerca de las "distancias y conexiones" definidas por el autor me pregunto cuáles criterios se utilizan.

R: Mira los documentos anexos.

Otra pregunta se refiere a los reportes que se envían al autor cuando el lector NO continúa su lectura y a la modificación de distancias. Es un proceso automático? O recibe usted como autor realmente un mensaje cada vez que un lector deja de leer?

R: El sistema se diseño desde el comienzo para enviar un reporte por correo electrónico al final del día con el reporte de lectura. En este momento la funcionalidad de correo electrónico está desconectada, pero es posible acceder a los reportes de lectura en línea. El objetivo era que el autor iniciara el proceso de refinamiento *manualmente*, con base en el reporte de lectura.

Al final de una lexia el lector elige entre tres vínculos. El vínculo con el mayor porcentaje tiene una continuidad narrativa de 90 %. Por qué no 100 %? Cómo sería - en teoría - la continuidad narrativa de 100 %?

R: Una continuidad narrativa de 100% corresponde a texto en la misma lexia. El 90 es porque la distancia narrativa entre dos puntos que se consideran cercanos es de 10, así que $100 - 10 = 90$. Los documentos anexos explican el concepto de continuidad y de distancia narrativa.

Al acceder la obra bajo el título "mapa", uno ve todas las lexias ordenadas por números de 1 a 66. Esto sugiere que Condiciones Extremas sea un texto perfectamente linear. Bajo qué criterio asignó usted las cifras a las lexías individuales?

R: Esta es la pregunta más interesante. En la teoría tradicional del hipertexto, el concepto de no-linealidad es esencial, pero está errado. Absolutamente todas las obras literarias se leen de forma lineal *en el tiempo* de lectura. Mira el documento anexo DigitalNarrative2008. El orden de 1 a 66 es mi orden preferido de lectura. Condiciones Extremas es una obra que facilita juegos con la narración por su arreglo circular de eventos, de manera que ese orden es más o menos arbitrario. En otras obras, ese orden es obvio (e.g. El Primer Vuelo).

Parte del proceso autoral es decidir las distancias a otras lexías. Si te apetece, podríamos hacer una reunión virtual a través de Zoho Meeting de manera que puedas ver mi pantalla, y te pueda mostrar cómo se crean las obras en Literatronica. Eso te podría dar un mejor entendimiento de cómo funciona la obra.

Hasta pronto,

Juan

7.1.5 An Juan B. Gutiérrez, 10.03.14

Von: Sirkka Klöpfer-Mauermann [mailto:sirkka.kloepfer@alice-dsl.net]

Gesendet: Montag, 10. März 2014 10:44

An: 'Gutierrez, Juan B.'

Betreff: AW: Preguntas acerca de Condiciones Extremas

Estimado Juan,

hace ya mucho tiempo que le escribí la última vez - todavía sigo con mi tesis sobre narrativa hipertextual de habla hispana (dentro de la cual analizo "Condiciones Extremas"). Ahora me encuentro en la fase final de mi tesis. Me encantaría intercambiarle con usted acerca de algunos resultados de mis investigaciones. Por eso se lo agradecería mucho si usted tuviera el tiempo de responderme a las preguntas siguientes.

Según mis investigaciones en la red, tengo la impresión de que ya ha cesado la producción de la narrativa hipertextual - por lo menos de la narrativa hipertextual que se caracteriza por un uso dominante de la palabra escrita (tal como la marcan obras como "Condiciones Extremas", "Como el cielo los ojos" (Edith Checa), "Gabriella Infinita" (Rodríguez Ruiz), "Sinferidad" (Escalonilla Godayol), "Una contemporánea tragedia de Caldesa" (Félix Remírez).

Me gustaría saber si usted afirmaría esta impresión mía acerca del estado actual del género (o que me indique dónde encuentro obras de narrativa hipertextual escritas después del 2007).

Quisiera saber qué tipo de expresiones literarias / artísticas nuevas dentro de la literatura o del arte digital le parecen ser los sucesores de la narrativa hipertextual en esta evolución ("Golpe de Gracia" (Rodríguez Ruiz) parece insinuar que una combinación de elementos literarios y el videojuego hacen parte de este desarrollo.)

Si se concluye que la producción de narrativa hipertextual ha llegado a su final, la pregunta que se impone es el por qué.

¿La narrativa hipertextual acaso padece de algunos rasgos "desaventajados" que han abocado en un desarrollo de otras formas de expresión literaria? ¿Acaso tiene que ver con el uso de la palabra escrita que en la evolución de la red ha sucumbido a las imágenes?

Claro que también estoy curioso por saber en qué tipo de obra (literaria?) usted trabaja por el momento!

Al final una pregunta meramente técnica: ¿Por cuánto tiempo cree usted que "Condiciones Extremas" sigue encontrándose en el sitio literatrónica? (se lo pregunto para saber si existe la necesidad de almacenarla offline).

Le agradezco cualquier respuesta, comentario o sugerencia de lectura! Muchísimas gracias y mis saludos cordiales,

Sirkka

7.2 E-Mail-Verkehr mit Félix Remírez

7.2.1 An Félix Remírez, 10.03.14

Von: Sirkka Klöpper-Mauermann [mailto:kloepper.mauermann@gmail.com]
Gesendet: Montag, 10. März 2014 11:36
An: 'fgr2005fgr@yahoo.com'
Betreff: tesis sobre narrativa hipertextual

Estimado Señor Remírez,

mi nombre es Sirkka Klöpper-Mauermann y soy doctoranda en la universidad de Hamburgo, Alemania. Mi tesis trata la narrativa hipertextual de habla hispana.

“Una contemporánea tragedia de Caldesa” se encuentra entre las obras que analizo en mi trabajo. La encuentro muy interesante por su intertextualidad con la Tragedia de Caldesa por J.R. Corella y por su manera de restringir las decisiones del lector mediante el reloj! Gracias por esta obra tan interesante.

Me encantaría intercambiarle con usted acerca de algunos resultados de mis investigaciones. Por eso se lo agradecería mucho si usted tuviera el tiempo de responderme a las preguntas siguientes.

Según mis investigaciones en la red, tengo la impresión de que ya ha cesado la producción de la narrativa hipertextual - por lo menos de la narrativa hipertextual que se caracteriza por un uso dominante de la palabra escrita (tal como la marcan su obra Una contemporánea tragedia de Caldesa, Gabriella Infinita (Jaime A. Rodríguez Ruiz), Condiciones Extremas (Juan B. Gutiérrez) o Sinferidad (Benjamín Escalonilla Godayol).

Como usted es experto en esta materia, me gustaría saber si usted afirmaría esta impresión mía acerca del estado actual del género (o que me indique dónde encuentro obras de narrativa hipertextual escritas después del 2007). En caso que sí, quisiera saber qué tipo de expresiones literarias / artísticas nuevas dentro de la literatura o del arte digital le parecen ser los sucesores de la narrativa hipertextual en esta evolución (“Golpe de Gracia” de J.A. Rodríguez Ruiz parece insinuar que una combinación de elementos literarios y el videojuego hacen parte de este desarrollo.)

Si se concluye que la producción de narrativa hipertextual ha llegado a su final, la pregunta que se impone es el por qué.

¿La narrativa hipertextual acaso padece de algunos rasgos “desaventajados” que han abocado en un desarrollo de otras formas de expresión literaria?
¿Tiene que ver con el uso de la palabra escrita que en la evolución de la red ha sucumbido a las imágenes?

Claro que también estoy curioso por saber en qué tipo de obra (literaria?) usted trabaja por el momento!

Al final una pregunta meramente técnica: ¿Por cuánto tiempo cree usted que “Una contemporánea tragedia de Caldesa” seguirá encontrándose en http://213.0.4.19/portal/litElec/Caldesa_Felix_Remirez/? Se lo pregunto para saber si existe la necesidad de almacenarla offline.

Le agradezco cualquier respuesta, comentario o sugerencia de lectura! Muchísimas gracias y mis saludos cordiales,

Sirkka Klöpfer-Mauermann

7.2.2 Von Félix Remírez, 16.03.14 (2014)

Fw: RV: tesis sobre narrativa hipertextual

F F [fgr2005fgr@yahoo.com]

Gesendet: So 16.03.2014 21:52

An: kloepfer.mauermann@gmail.com

Estimada Sra. Klöpfer-Mauermann

Ante todo, le agradezco nuevamente su interés por mis trabajos. Paso a exponerle algunas de mis ideas e intentaré responder asimismo a sus preguntas con dichas reflexiones. Por supuesto, quedo a su disposición para cualquier asunto que usted desee. Basta con que me envíe un e-mail. Las palabras subrayadas, en azul o morado, y en negrita son enlaces que espero que funcionen.

Literatura digital

Usted señala que cree que la narrativa hipertextual ha cesado de escribirse. Yo matizaría esto. En mi opinión, lo cierto es que, desde mi punto de vista, la literatura digital no ha logrado aún despegar ni desarrollarse, ni en español ni en ningún otro idioma. No es que haya un cese, es que nunca ha habido una producción.

Curiosamente, **existe** una **hiper-teorización** sobre ella pero muy poco trabajo real. Las obras que se desarrollan (que desarrollamos) tienen un cierto interés académico y experimental pero no han llegado al público ni existe un negocio que pueda basarse en la literatura digital. Como usted sabe, el 99% de lo que se habla, se vende, se desarrolla en el mundo es literatura digitalizada, no digital. Los *e-books*, las plataformas de contenidos digitales, etc. son simplemente literatura digitalizada. Cambia el soporte pero no cambia el paradigma, siguen siendo los mismos libros de toda la vida. Incluso los elementos que se podrían considerar más avanzados son realmente adaptaciones tecnológicas de lo que siempre ha existido, no suponen cambio de paradigma alguno. Por ejemplo, en los libros digitalizados con contenidos multimedia o aumentado, estos actúan como notas al pie de página (sólo que modernizados con sonidos y vídeos y más rápidamente accesibles). La ficción interactiva en la que el usuario elige un camino de entre varios posibles es una *aggiornamento* digital de los libros en papel llamados “hágase su propia historia” de toda la vida, y ya Cortazar experimentó con el concepto en

Rayuela, en un libro en papel. Es en este ámbito de la literatura digitalizada dónde se desarrolla el 99% del negocio editorial “digital”. Se denomina digital o electrónico a lo que no es sino “digitalizado o escaneado” y el público compra *e-books* que son los libros de papel en otro soporte.

Por el contrario, los trabajos que sí podríamos considerar literatura digital real (es decir cuya forma de narrar no podría concebirse fuera de un ordenador) **no han tenido hasta hoy**- en ningún idioma- un impacto mínimamente significativo en la industria editorial o en el público lector.

Es una situación atípica en el desarrollo artístico. Hasta ahora, llegaba primero el genio creador, el artista con ideas para, después, llegar la herramienta. Bach, Monteverdi, Mozart, Gluck crean la música moderna y no es hasta mucho después cuando aparece el piano o la orquesta sinfónica o el trombón de varas. Los pintores renacentistas son creadores mucho antes de que se inventen las buenas pinturas al óleo, las telas de calidad, etc. etc. Más modernamente el rock surge antes que la guitarra eléctrica o el sintetizador. O el genio de los grandes directores de cine aparece mucho antes que los medios técnicos del cine (sonido, color, 3D, etc.). En general, los grandes artistas desarrollaban ellos mismos nuevos métodos, nuevas herramientas o la aceptación generalizada de un arte demandaba que los inventores creen nuevas herramientas y sistemas. La idea demandaba la técnica, no al revés.

Sin embargo, en el caso de la literatura digital, las herramientas han llegado primero. Tenemos potentes ordenadores, con capacidades gráficas impresionantes, plataformas de diseño muy poderosas (Flash, HTML5, Python, etc.)... pero no aparecen las grandes obras. No hay *Beethovens* de la literatura digital en ningún idioma, no hay un Goethe de la literatura digital. Así como el público reconoció enseguida el talento de Mozart, de Beethoven, de Velázquez, de Miguel Ángel, de Bob Dylan, de Monet, de Copland o de Alban Berg, nadie reconoce las obras de literatura digital existentes. O dicho de otro modo, ¿Cuánta gente pagaría por un libro de literatura digital? (incluso en literatura digitalizada, hoy en día, el gran factor de compra es el precio bajo).

Debemos recordar, incluso, que la literatura enriquecida o multimedia actual no es sino una repetición de la literatura en **CDROM de los años 80**, una forma que **acabó fracasando**. Que en vez de un CDROM usemos ahora la web o la nube (*cloud computing*) no cambia el concepto ni el paradigma.

Y esta reflexión puede responder a su primera pregunta: la producción de narrativa digital se está deteniendo porque no hay un público interesado en ella, porque se está convirtiendo- desgraciadamente- en un elemento endogámico dentro de ambientes académicos. Y un arte “sólo” académico no es arte. O llega a las masas, las emociona, se generaliza, o acabará muriendo.

En cualquier caso, no creo que se haya detenido del todo. Aún se crean obras (yo mismo, he escrito unas pocas) pero el problema continúa siendo el mismo: se hacen para un reducido grupo de personas interesadas. Tenemos fantásticos ordenadores, fantásticas herramientas pero pocas ideas. Más adelante intentaré analizar las posibles causas de que esto esté ocurriendo.

Algunas obras más posteriores al 2007:

“El postrero deseo de Eugenia Vilasans”, escrito por mí, es un hipertexto visual: http://www.fronterad.com/img/nro41/postrero_deseo.html

“Siete canciones, siete historias”

http://dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/10can14_1.html

“Psyco” <http://dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/psycho7.html>

“Muro de ausencias”

http://dl.dropboxusercontent.com/u/14089180/Muro/muro_de_ausencias.html

Otros:

<http://biblumliteraria.blogspot.com.es/2012/07/unlimited-sobrassada.html>

<http://biblumliteraria.blogspot.com.es/2011/08/lagrimas-de-aire.html>

<http://biblumliteraria.blogspot.com.es/2011/04/trabajos-del-master-de-periodismo.html>

<http://biblumliteraria.blogspot.com.es/2010/10/el-archipelago.html>

<http://biblumliteraria.blogspot.com.es/2009/05/pentagonal-incluidos-tu-y-yo.html>

El hipertexto

Pienso que no podemos confundir hipertexto con literatura digital. El hipertexto es sólo una de las herramientas que pueden usarse en literatura digital. De hecho, quizá el hipertexto haya **sido una de las causas** por las que la literatura digital se haya estancado.

El hipertexto, por sí mismo, no es un elemento que caracterice a la narrativa digital. La llamada a otra información, “un enlace”, es algo que se ha usado siempre, por ejemplo, en las notas a pie de página. Ahora bien, en un soporte computerizado, los enlaces pueden ser muchos más en número, pueden contener sonidos y vídeos y, sobre todo, se pueden acceder de manera instantánea cuando en papel es preciso pasar páginas, coger otro libro de la biblioteca o buscar un disco.

Un error ha podido ser que se ha unido el concepto de literatura digital al de hipertexto y al de fragmentación. Para mí, esto ha sido un error. El uso masivo e indiscriminado de enlaces hipertextuales hace que el lector, simplemente, pierda interés.

¿Por qué el hipertexto o los efectos multimedia pueden ser un obstáculo?

No pretendo definir con precisión qué es la literatura pero creo que sí podemos convenir en:

- Usa predominantemente la palabra (escrita u oral)
- Genera un impacto emocional en el lector

- Cuenta una historia que tiene un propósito por parte del autor

Por ejemplo, una película de cine cuenta también historias pero no usando predominantemente palabras sino imágenes y por eso es “otro” arte, el cine. La pintura también cuenta historias pero con imágenes, con colores. Es “otro” arte.

Por su lado, un texto de abogados sobre tasación del impuesto del valor añadido usa palabras, sin duda, pero ni cuenta una historia ni genera un impacto emocional en el lector (como no sea el de rezar para que no suban los impuestos). No es literatura.

Respecto al último punto copio **una reflexión**:

¿Es lícito destruir el escenario y el argumento que el escritor ha buscado con ahínco permitiendo al lector leer de cualquier manera?

Un poema, una novela, una obra de teatro son trabajos que, en general, el autor ha creado de una determinada forma. Ha imaginado un mundo, ha elegido una forma de contarlo, ha preferido focalizar el punto de vista en este o aquel personaje, ha determinado las elipsis que desea, lo que quiere y no quiere expresar. El escritor labra lo que quiere transmitir con una tarea precisa, determinada, paciente y larga en el tiempo. El escritor elige, para bien o para mal, una linealidad temporal (y si hay saltos, estos están determinados). Ciertamente, hay obras ya pensadas desde su origen para ser flexibles pero estas son una mínima parte de las existentes en literatura e, incluso estas, presentan una flexibilidad finita (y, normalmente, poco finita).

Tras este duro y preciso trabajo de escritura, ¿es lícito que ahora añadamos decenas de posibilidades no pensadas en origen para que el lector salte aquí y allá, del vídeo al audio, y de una fotografía a un trailer? ¿Es lícito destruir el objetivo y la voluntad del escritor, que se pierda el hilo que con tanto esfuerzo ha tejido el autor? ¿Aporta algo a la idea que el escritor quería transmitir? Probablemente, no.

Porque aquí debe señalarse que el acto de leer es un acto de pareja. El lector no está solo, no lee solo, no hace lo que le viene en gana. En realidad, hay otra persona, ausente, el escritor, que le está contando una historia, que se la está relatando con una intención, la cual, finalmente, podrá ser exitosa o fracasada pero que es el objeto de narrar esa historia, de engarzar las metáforas de ese poema.

Errores de la literatura digital

A mi modo de ver, la literatura digital ha cometido una serie de errores que atacan directamente a los tres aspectos antes señalados.

a) Por un lado, muchas veces la palabra casi desaparece. Son obras llenas de imágenes, de juegos, de interactividad, con las que se puede jugar.... Pero ¿son literatura? ¿no serán cine? ¿o *performance*? ¿o juegos simplemente? No podemos vender películas al que quiere leer, como no podemos vender novelas al que quiere ir al cine. La literatura debe contener predominantemente palabras.

Asimismo, el uso indiscriminado de elementos enriquecidos o multimedia puede convertir una obra en “otro arte”, pero no en literatura. Precisamente, la literatura se caracteriza porque deja que el lector imagine. Si se le da todo hecho, ya no imagina y será otra cosa. En el cine no podemos imaginar cómo es un personaje porque lo vemos. Por eso, el cine usa otros mecanismos narrativos. En literatura no podemos darlo todo hecho añadiendo más y más imágenes, vídeos y sonidos porque, entonces, el impacto emocional en el lector cambia. Es posible que ese lector aprecie ese nuevo impacto emocional pero no lo apreciará “como literatura” sino como otro arte y, posiblemente a peor (por eso nos ocurre muchas veces que la película de una novela nos parece peor que la novela. La novela “La Historia Interminable” es maravillosa. La película es muy, muy mala. Hay excepciones, claro. Para mí, por ejemplo, “Out of Africa” es mejor en película que en novela)

Respondiendo a su e-mail, no creo que la literatura digital haya sucumbido a la imagen por basarse en la palabra sino todo lo contrario: que no triunfa porque no se ancla en la palabra como hecho sustancial.

b) Si se exagera el hipertexto, la historia se diluye, deja de existir. Sobre todo porque la literatura cuenta historias con un propósito que busca generar un estado emocional en el lector. Si yo digo que un cazador mata a un ciervo, esto no es una historia ni emociona. Si cuento que hay un pequeño cervatillo llamado Bambi que queda huérfano y debe salir adelante en la vida, luchando por sobrevivir, se emocionan miles de personas. Si digo que un elefante tiene orejas grandes, nadie se inmuta. Si cuento que hay un elefante llamado Dumbo que debido a sus grandes orejas es discriminado, que sufre, que es humillado pero que, al final, triunfa, muchos millones se emocionan. Si digo que un barco ballenero caza ballenas, es algo anodino que ocurre cada día. Si cuento que hay un capitán obsesionado con una ballena blanca llamada Moby Dick y que ese capitán la persigue por medio mundo, y profundizo en su psicología, la historia se convierte en un clásico. La literatura no puede exponer hechos fragmentados sin más y confiar en que el lector “adivine” el propósito o que “acierte justo con la historia que emociona”. Lo usual es que tras unos cuantos intentos, el lector se aburra y lo deje. Como suelo decir en algunas conferencias “la literatura no es zapping”.

Surge así, el concepto de hipertexto adaptativo del que luego hablaré más. La fragmentación debe obligatoriamente dar paso a una linealidad emergente.

c) No se puede confundir el juego con la literatura. Es posible que un juego tenga elementos literarios pero lo que define el juego no es la historia, sino sus reglas. Lo que importa es ganar siguiendo unas reglas. En juegos con fondo narrativo como *Thief Grand Auto* hay una trama literaria pero nadie se fija en ella. Lo que importa es hacer puntos. No hay una moral ni una intención. Sólo cuenta ganar el juego, seguir las reglas.

El hipertexto adaptativo

Dado que la fragmentación lleva a la literatura digital a un callejón sin salida porque el lector se desinteresa de la narración, es obligatorio crear historias que interesen (*compelling stories*). Si tenemos “x” párrafos o “x” capítulos,

sólo algunas combinaciones de lectura llevan a que el lector experimente una “**compelling story**”. Otros caminos serán simplemente aburrimiento. ¿Y cómo conseguimos que el lector use enlaces que le lleven a experimentar una “*compelling story*”? Pues utilizando **hipertexto adaptativo**, es decir programando los enlaces para que sean visibles u ocultos dependiendo de qué ha leído hasta entonces el lector y de modo que el camino sea compatible con el propósito del autor. Cualquier otro camino de lectura que el lector pretenda seguir quedará oculto si no sirve al propósito general.

Ocurre, sin embargo, que programar un hipertexto adaptativo es muy difícil si el número de combinaciones posibles es alto. Y, por eso, la mayoría de autores escriben (escribimos) sólo hipertexto libre o casi libre... que acaba aburriendo.

Las guerras comerciales

Además de los problemas creativos, existen las restricciones externas creadas comercialmente. **Decenas de estándares incompatibles** entre sí, cambio de soporte continuo (yo no puedo ya leer obras escritas y almacenadas en *Floppies* de hace 20 años; Flash no se ve en plataformas Apple, cada navegador funciona de forma diferente....). ¿Podemos imaginar un libro que ya no pueda leerse tras sólo 20 años?

Además, los autores no pueden programar obras que luego no se van a poder leer, o sólo los van a poder leer ciertas personas en ciertos dispositivos, o se van a poder leer sólo unos pocos años hasta que cambie el sistema operativo.

Algunas posibilidades para que la literatura digital se desarrolle

- Fundamental: dar primacía a la palabra, no a los elementos externos o multimedia. Estos deben “reforzar el mensaje”, nunca sustituirlo o convertirse en primordiales. En muchos relatos digitales, la escasez de texto es notable.
- Lograr **hipertexto adaptativo**, como se ha señalado anteriormente.
- El control del tiempo. Para mí es uno de los genuinos cambios paradigmáticos que el ordenador permite y que es imposible de conseguir en papel. Lo he usado en “**Una contemporánea historia de Caldesa**” y en otras obras como “La hermandad de los escribanos”. En Caldesa se usa para lograr una “**multistoria**”, una **multiperspectiva**, porque hay cuatro historias paralelas que el lector no puede leer a la vez. Debe tomar partido, elegir, involucrarse pero una vez elegida la historia la intención es la del autor y se cuenta como el autor quiere. Los hiperenlaces funcionan como “agujeros de gusano” entre universos pero cada universo está diseñado de una manera determinada para intentar que sea interesante.
- *Mash-ups*, especialmente geográficos o **geolocalizados** siempre que no sobrepasen a la historia en palabras.
- Literatura de viajes y **documental. Ensayos. Periodismo de investigación (otro)**
- Literatura técnica. Enciclopedias. Diccionarios.
- ¿**Transmedia?** (sólo si la parte central está en el texto)

- **Periodismo automático**
- **Libros históricos** donde el material enriquecido es relevante.
- Agregar **banda sonora**.
- **Texto semántico**.
- **Hipertexto visual**.
- **Mezcla de ficción y no ficción**.

Obras en que estoy trabajando

Actualmente estoy trabajando en un relato que sucede en la América española de la conquista. Una historia que se debe reconstruir a partir de diversas informaciones y de los diarios de los personajes. La programación en HTML5 es particularmente complicada y aún me queda bastante trabajo por hacer.

Por último, indicarle que “Caldesa” está colgada de manera permanente en un portal institucional y no prevemos ahora que ese portal de literatura hispánica de la Biblioteca virtual Cervantes se cierre. También está colgada en ese portal mi obra “Trincheras de Mequinenza”, un relato sobre la guerra civil española. <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/>

Muchísimos saludos. Espero que le sirvan estas informaciones.

Félix

7.3 José Luis Orihuela: *Directorio de Hiperficción en Español*

<http://www.unav.es/digilab/hyperfiction/>
zuletzt aktualisiert am 15.03.2004,
zuletzt geprüft am 19.10.2010.
Am 30.01.13 nicht mehr online.

Ana by Beatriz Echeverria
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/ana/>

Casi 2000 pelas (Almost 12,04 €) by Pedro Jimenez
<http://www.zemos98.org/nntt/casi/>

Como el cielo los ojos (Like the sky the eyes) by Edith Checa
<http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>

Condiciones Extremas (Extreme Conditions) by Juan B. Gutierrez
<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/condex.html>

Desde aquí (From Here) by Monica Montes
<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/desde aqui/index.htm>

El aprendiz de detective (The Detective Apprentice) by Alberto Sanchez
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/aprendiz_detective/

El reino de los espejos torcidos (The Kingdom of Twisted Mirrors, Spanish version of a short story by Vitalii Gubarev) by Galina Savitskaia
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/espejos/>

Gabriella Infinita (Infinite Gabriella) by Jaime Alejandro Rodriguez
http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/

Heartbeat by Dora Garcia
<http://aleph-arts.org/art/heartbeat/index.html>

La Señora (The Lady) by Gustavo Martin Garzo
<http://www.imaginando.com/lasenora/senora.html>

La hora chungu (The Bad Hour) by Virginia Martinez Sanz
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/lahorachunga/>

Literactiva by Jordi Sierra i Fabra
<http://www.literactiva.net/>

Nada tiene sentido (Without Sense) by Isabel Ara and Iñaki de Lorenzo
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/nada_tiene_sentido/

Navega en privado (Private Navigation) by Susana Heredia and Cristina Saraldi
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/

Memorias (Memoirs) by Mariana Rubio
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/memorias/>

Mentiras (Lies, authorized Spanish version by Jose Luis Orihuela) by Richard Pryll
<http://mccd.udc.es/orihuela/lies/>

Navegación Emocional (Emotional Navigation) by Isabel Suarez Castaño, Silvia Garcia Martinez, Alberto Teijeiro Villar and Belen Rial Sanchez
<http://mccd.udc.es/navegacionemocional/>

Puntos de vista (Viewpoints) by Libe Otegui and Andres Salaberri
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/puntosdevista/>

¿Quién es Luis Durán? (Who is Luis Duran?) by Pello Gutierrez Peñalba
<http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/luisduran/>

Pentagonal by Carlos Labbe
<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/index.htm>

Purpúreas Orquídeas (Purple Orchids) by Belen Gache
<http://www.findelmundo.com.ar/gache/Default.htm>

Sabines by Deborah Gonzalez
<http://mccd.udc.es/orihuela/sabines/>

Un Mar de Historias (A Sea of Stories) by Xiomara Acosta, Maria Jesus Vidal and Alvaro Lopez Santos
<http://mccd.udc.es/unmardehistorias/>

Un Relato de Amor/Desamor (A Story of Love/Dislike) by Ainara Echaniz
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/

Eidesstattliche Erklärung

Hierdurch versichere ich an Eides Statt, dass ich die Arbeit selbständig angefertigt, andere als die von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den herangezogenen Werken wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Hamburg, 25.09.2014

Sirkka Klöpfer-Mauermann