

Georg Braungart • Karl Eibl • Fotis Jannidis (Hrsg.)

JAHRBUCH
FÜR
COMPUTER-
PHILOGOLOGIE

6

mentis
PADERBORN

Redaktion: Karin Fischer

Jahrbuch für Computerphilologie
Technische Universität Darmstadt
Institut für Sprach- und Literaturwissenschaft
Hochschulstraße 1
D-64289 Darmstadt

redaktion@computerphilologie.de
http://www.computerphilologie.de

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Gedruckt auf umweltfreundlichem, chlorfrei gebleichtem
und alterungsbeständigem Papier ISO 9706

© 2005 mentis Verlag GmbH
Schulze-Delitzsch-Str. 19, D-33100 Paderborn
www.mentis.de

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk sowie einzelne Teile desselben sind urheber-
rechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen
Fällen ist ohne vorherige Zustimmung des Verlages nicht zulässig.

Printed in Germany
Einbandgestaltung: Anna Braungart, Tübingen
Druck: AZ Druck und Datentechnik, Kempten
ISBN 3-89785-037-0

Inhalt

Vorwort.....	7
<i>Aufsätze</i>	
<i>Wissenschaftliche Kommunikation im Internet</i>	
Sabine Büttner: Erfahrungen mit der virtuellen Wissenschaft. Vom Server Frühe Neuzeit zum <i>historicum.net</i>	11
Oliver Dürselen/Martin Huber: <i>LASLonline</i> – zum Medienwechsel in der Fachkommunikation.....	33
Natalie Groß: Der Digitale Heine – Ein Internetportal als integriertes Informationssystem.	59
Georg Jäger: Das <i>Goethezeitportal</i> – Ein Werkstattbericht.....	75
Volker Michel: <i>Die virtuelle Fachbibliothek Germanistik</i> – Eine Projektskizze.....	83
<hr/>	
Friedrich Michael Dimpel: Textstatistische Analysen an mittelhochdeutschen Texten.	95
Anke Lüdeling/Thorwald Poschenrieder/Lukas Faulstich: DeutschDiachronDigital – Ein diachrones Korpus des Deutschen	119
Hartmut Simon: Das Aktionsbündnis <i>Urheberrecht für Bildung</i> und <i>Wissenschaft</i> und seine Ziele.....	137
Uwe Wirth: »Wem der große Wurf gelungen«... Ansätze einer Hypernarratologie. Dargestellt anhand von Susanne Berkenhegers Hypertext <i>Hilfe!</i>	145
Klemens Wolber/Jochen Knaus: Die alte und die neue <i>Freiburger Anthologie</i> – Eine anthologische Lyrikdatenbank	167

1. Die Theorie: Vom Hypertext zur Hypernarratologie

Längst geht man in der Hypertexttheorie nicht mehr von der These einer totalen »Neukonfiguration des Narrativen«¹ aus, sondern entdeckt auch in der digitalen Literatur eine Tendenz zum »gezielt organisierten Erzählen«.² Die Quintessenz der Diskussion um die Strukturmerkmale des Hypertextes läuft auf drei Punkte hinaus: Der »elektronische Hypertext«³ zeichnet sich durch eine »nicht-lineare Organisation«⁴ im Medium Computer aus, die durch programmgesteuerte Verknüpfungsformen – insbesondere den Hyperlink – realisiert werden. Das so entstehende Netz lässt dem Leser bei der Rezeption gewisse Wahlmöglichkeiten, weshalb der Hypertext immer wieder als »offener Text« bezeichnet wurde.⁵ Dabei blieb lange Zeit eine sehr wichtige Unterscheidung unberücksichtigt, die Peter Schlobinski und Michael Tewes in ihrer *graphentheoretischen Analyse von Hypertexten* vornehmen, nämlich die Unterscheidung zwischen dem »strukturell-medialen Aspekt«, also der Hyperlink-Struktur, und dem »inhaltlichen Aspekt« des geschriebenen Textes.⁶ Der erste Aspekt betrifft die Verknüpfungsmöglichkeiten im medialen Rahmen der »Gerüststruktur«, der zweite Aspekt betrifft die Verknüpfungsmöglichkeiten im semantischen Rahmen des »Textgewebes«. Das durch die Linkstruktur kon-

¹ George Landow: *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore und London: Johns Hopkins University Press 1997, S. 178.

² Roberto Simanowski: »Einige Vorschläge und Fragen zur Betrachtung digitaler Literatur.« (2000) <<http://iasl.uni-muenchen.de/discuss/lisforen/siman.htm>> (20.9.2004), Abschnitt: 1. Begriff. Vgl. auch Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality, Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore und London: Johns Hopkins University Press 2001, S. 270.

³ Vgl. hierzu Jay Bolter: *Das Internet in der Geschichte der Technologien des Schreibens*. In: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): *Mythos Internet*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1997, S. 45f., sowie meine Überlegungen zu »vielektronischen Hypertexten« respektive »konzeptionellen Hypertexten« in: Uwe Wirth: *Hypertextualität als Gegenstand einer intermedialen Literaturwissenschaft*. In: Walter Erhart (Hg.): *Grenzen der Germanistik*. Stuttgart/Weimar: Metzler 2004 (im Erscheinen).

⁴ Rainer Kuhlen: *Hypertext. Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank*. Berlin/Heidelberg: Springer 1991, S. 27; sowie Theodor Holm Nelson: *Literary Machines*. Swarthmore, Pa. (Self-published) 1981, zit. nach George Landow: *Hypertext 2.0*, S. 3. (Fußnote 1). Vgl. auch Roberto Simanowski (Hg.): *Digitale Literatur. Sonderband Text und Kritik 152* (2001), S. 131.

⁵ Vgl. Heiko Idensen: *Die Poesie soll von allen gemacht werden! Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibräumen der Netzwerkkultur*. In: Friedrich Kittler/Dirk Matejovski (Hg.): *Literatur im Informationszeitalter*. Frankfurt a. M.: Campus 1996, S. 143-184, hier: S. 148.

⁶ Peter Schlobinski/Michael Tewes: *Graphentheoretische Analyse von Hypertexten*. *networx 8* (1999), S. 3. <<http://www.mediensprache.net/networx/networx-8.pdf>> (20.9.2004).

stituierte Hypertextgerüst gibt mögliche Pfadstrukturen vor. Das heißt, »beim Browsen werden konkrete Pfade auf der Folie eines Gerüsts realisiert«, wobei der realisierte Benutzerpfad »strukturell durch das Gerüst vordefiniert«, beziehungsweise »vorgeschrieben« ist.⁷ Die semantisch-textuellen Relationen umfassen dagegen »die Topik-Progression ebenso wie Marker der Textkohärenz und Textkohäsion, also die Schnittstellen zu Syntax und Pragmatik«.⁸

Die entscheidende Prämisse für eine hypernarratologische Untersuchung besteht meines Erachtens darin, dass die Hyperlink-Struktur eines Hypertextes genauso »unter semantisch-pragmatischen Gesichtspunkten« analysiert werden kann, »wie andere Strukturen des Hypertextes auch«.⁹ Hieraus leitet sich die Aufgabenstellung ab, Hyperlinks unter narratologischen Gesichtspunkten zu »semantisieren«. Dabei sind freilich zwei Punkte zu berücksichtigen: Zum einen kann die Semantisierung von Links nur vor dem Hintergrund eines Konzepts des Lesens und eines Konzepts der Narration erfolgen, zum anderen sind Hyperlinks bei weitem nicht die einzigen möglichen digitalen Verknüpfungsformen.

1.1 Konzepte des Lesens und der Narration im Hypertext

Konzepte des Lesens und der Narration müssen sich – in welcher Form auch immer – mit dem Problem der Konsistenz und der Konsistenzverwaltung auseinandersetzen. Insofern der Hypertext bis heute als nicht-lineare Organisation des Diskurses definiert wird,¹⁰ ist das Thema Konsistenz der Problemfall der Hypertexttheorie schlechthin.¹¹ Doch auch in »herkömmlichen« Texttheorien ist das Problem der Konsistenz virulent. Nicht nur Literaturtheoretiker wie Umberto Eco und Wolfgang Iser,

⁷ Peter Schlobinski/Michael Tewes: *Graphentheoretische Analyse von Hypertexten*, S. 14. (Fußnote 6).

⁸ Peter Schlobinski/Michael Tewes: *Graphentheoretische Analyse von Hypertexten*, S. 3. (Fußnote 6).

⁹ Peter Schlobinski/Michael Tewes: *Graphentheoretische Analyse von Hypertexten*, S. 8. (Fußnote 6).

¹⁰ Simone Winko: *Lost in hypertext? Autorkonzepte und neue Medien*. In: Fotis Jannidis u.a. (Hg.): *Rückkehr des Autors. Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs*. Tübingen: Niemeyer 1999, S. 511-533, hier S. 524.

¹¹ Vgl. hierzu Jürgen Daiber: *Miss Latex, Harry Potter und der verrückte Affe – oder: Zum (noch) ungeordneten Verhältnis von digitaler Literatur und Literaturwissenschaft*. In: Roberto Simanowski (Hg.): *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*. München: dtv 2002, S. 92-110, hier S. 101; sowie Uwe Wirth: *Wen kümmert's wer liest? Literatur im Internet*. In: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): *Mythos Internet*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1997, S. 319-337, hier S. 320f.

sondern auch Vertreter der kognitiven Lesepsychologie betonen, dass der Lesevorgang bewussten oder unbewussten Konsistenzerwartungen gehorcht.¹²

Eco definiert den »Textgegenstand« als »die Summe seiner linearen Manifestation und seiner Interpretation«,¹³ wobei er davon ausgeht, dass die »unkontrollierbaren Antriebe des Lesers«¹⁴ von einer »internen Textkohärenz« kontrolliert werden. Mit anderen Worten: Eco nimmt eine Interdependenz zwischen der Kohärenz des Textes und der Konsistenz der Hypothesen über den Text an, freilich ohne die Möglichkeit zu berücksichtigen, dass man durchaus auch konsistente Hypothesen über inkohärente Texte aufstellen kann.¹⁵ Ähnlich wie Iser sieht Eco die Mitarbeit des Lesers als eine Art von Leerstellenergänzung. Leerstellen, so die gängige Formel, sind »Gelenke des Textes«, die konstitutiv für die »Anschließbarkeit« von Sinn sind.¹⁶ Dabei wird die Leerstelle zum einen »durch die Vorstellungen des Lesers«¹⁷ ergänzt, zum anderen hat der von systematischen Leerstellen durchzogene Text »den Charakter einer sich selbst regulierenden Struktur«.¹⁸ Auch Eco sieht den Text als »System aus Knotenpunkten oder Verknüpfungen«: Aufgabe einer literaturwissenschaftlichen Analyse ist es daher, festzustellen, »an welchen dieser Knotenpunkte die Mitarbeit des Modell-Lesers angeregt, wo sie stimuliert wird.«¹⁹

Ecos Rede vom Text als »System aus Knotenpunkten oder Verknüpfungen« wirft die Frage auf, ob sich sein Textkonzept auch auf hypertextuelle Strukturen anwenden lässt. So bestimmt Karin Wenz – durchaus im Anschluss an Eco – den Vorgang der Konsistenzstiftung bei der Lektüre eines Hypertextes

¹² Vgl. mit Blick auf die Konzepte des Lesens: Ursula Christmann/Norbert Groeben: Psychologie des Lesens. In: Bodo Franzmann u.a. (Hg.): Handbuch Lesen. Im Auftrag der Stiftung Lesen und der Deutschen Literaturkonferenz. München: Saur 1999, S. 145–223, hier S. 160; sowie Wolfgang Iser: Der Lesevorgang. Eine phänomenologische Perspektive. In: Rainer Warning (Hg.): Rezeptionsästhetik. München: Fink 1975, S. 253–276, hier S. 264.

¹³ Umberto Eco: Die Grenzen der Interpretation. München: Hanser 1992, S. 51.

¹⁴ Umberto Eco: Der Streit der Interpretationen. Konstanz: Konstanzer Universitätsverlag 1987, S. 46.

¹⁵ Vgl. Uwe Wirth: Wen kümmert's wer spinnt? Gedanken zum Lesen und Schreiben im Hypertext. In: Michael Böhler/Beat Suter (Hg.): *Hyperfiction*. Frankfurt a. M.: Stroemfeld 1999, S. 29–42. Hier S. 37.

¹⁶ Wolfgang Iser: Der Lesevorgang. Eine phänomenologische Perspektive, S. 284. (Fußnote 12).

¹⁷ Wolfgang Iser: Der Akt des Lesens. München: Fink 1984, S. 284.

¹⁸ Wolfgang Iser: Der Akt des Lesens, S. 311. (Fußnote 17).

¹⁹ Umberto Eco: Lector in fabula. München: Hanser 1987, S. 83.

als die aktive Erstellung von Verbindungen durch den Leser, die durch metatextuelle Instruktionen oder *Paratexte* gelenkt werden, so daß der Leser in die Lage versetzt wird, das Muster der Verbindungen wahrzunehmen und die Verbindungen zu aktualisieren.²⁰

So plausibel diese Auffassung zunächst erscheint, muss sie doch mit einer Einschränkung versehen werden: Zwar lassen sich Links ohne Zweifel als metatextuelle, womöglich auch als paratextuelle Instruktionen begreifen, mit denen die Mitarbeit des Lesers angeregt und gelenkt wird,²¹ doch der verlockende Schluss, der Link sei *per se* schon eine Leerstelle, das Lesen von Hypertexten sei demnach eine strategische Leerstellenergänzung, ist daraus noch nicht abzuleiten. Der Grund besteht einfach darin, dass das Leerstellenkonzept ein *semantisches*, die Link-Struktur dagegen ein *mediales* Verknüpfungskonzept ist. Mit anderen Worten: Erst nachdem ein Link »semantisiert« worden ist, kann er als strategische Leerstelle im Sinne Isers gedeutet werden.

Aus dem bisher Gesagten ergibt sich die hypernarratologisch höchst relevante Frage, was die Voraussetzung dafür ist, den Hyperlink als strategische Leerstelle für narrativ relevante Möglichkeiten in den Blick zu nehmen. Ganz wesentlich ist dafür, das Muster der Link-Verbindungen wahrzunehmen und diese in einer Form zu aktualisieren, die es erlaubt, tatsächlich die Frage nach der Anschließbarkeit von *Sinn* zu stellen. *Sinn* kann man hier durchaus mit Gottlob Frege als »Art des Gegebenseins« verstehen,²² wobei das Gegebensein immer vor dem Hintergrund einer Konsistenzerwartung stattfindet – selbst dann, wenn diese enttäuscht wird. In jedem Fall etabliert die Konsistenzerwartung das, was man im Anschluss an Assmann als »Deutungsrahmen« bezeichnen kann.²³

Beginnt man auf der Ebene der durch die technischen Rahmenbedingungen bestimmten Rezeptionssituation elektronischer Hypertexte, so bedeutet einem Link zu folgen, eine metonymische Bewegung in Gang

²⁰ Karin Wenz: Cybertextspace. Raummetaphern und Raumstruktur im Hypertext. Abschnitt »Kohäsion«. <http://www.dichtung-digital.de/Wenz/30-Juni-99-C/Wenz_Cybertextspace.htm> (23.9.2004).

²¹ Vgl. Uwe Wirth: Performative Rahmung, parergonale Indexikalität. Verknüpfendes Schreiben zwischen Herausgeberschaft und Hypertextualität. In: Uwe Wirth (Hg.): Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002, S. 403–433, hier S. 412 ff.

²² Vgl. Gottlob Frege: Über Sinn und Bedeutung. In: Gottlob Frege: Funktion, Begriff, Bedeutung. Fünf logische Studien. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1986, S. 40–65, hier S. 41.

²³ Vgl. Jan Assmann: Im Dickicht der Zeichen. Hodegetik – Hermeneutik – Dekonstruktion. In: DVjs 70 (1996), S. 535–551, hier S. 537.

zu setzen,²⁴ die den Leser dazu veranlasst, nach »inhaltlichen, formalen, strukturellen Bezügen«²⁵ zu suchen. Dies gilt nicht nur für die Aktivierung eines Hyperlinks, sondern auch für das »Scrollen« von Bildschirminhalt zu Bildschirminhalt oder für andere »digitale Verknüpfungsformen« wie etwa das Javascript, mit dessen Hilfe der Übergang zwischen zwei Bildschirmhalten in Form dynamischer Sequenzen vollzogen wird. In all diesen Fällen geht es um die Frage, auf welche Weise sich Bildschirmhalte *sinnvoll* miteinander verbinden lassen. In diesem Zusammenhang lassen sich die folgenden Feststellungen treffen:

Erstens: Gleichgültig, welche digitale Verknüpfungsform gewählt wird, immer findet das Herstellen von »inhaltlichen, formalen, strukturellen Bezügen« auf einer semantischen Ebene statt.

Zweitens: Geht man mit Ecos Theorie der interpretativen Kooperation davon aus, dass die semantische Ebene des Textes durch Hypothesen des Lesers aktiviert wird, so stellt sich zwangsläufig die Frage, wie es der Hypertext als »nicht-lineare Manifestation« schafft, Kohärenz zu stiften. Dabei muss der Konsistenz der Hypothesen eine noch größere Rolle zukommen als in Texten, die keine Hypertexte sind. Trotz der offensichtlichen Inkohärenz des Hypertextes muss es für den Leser bestimmte Rahmungshinweise geben, die ihn dazu veranlassen, auch an Hypertexte eine Konsistenz Erwartung zu stellen.

Drittens: Diese Rahmungshinweise verweisen auf ein Konzept, das die Mitarbeit des Lesers in bestimmte Bahnen lenkt. Im Falle digitaler Literatur handelt es sich um ein *hypernarratives* Konzept. Damit kommen die Konzepte der Narration ins Spiel.

Im Gegensatz zu George Landow, der behauptet, jede Hypertextnarration stelle eine Herausforderung der aristotelischen Poetik dar, da sie keiner linearen Abfolge mehr gehorche, keinen Anfang und kein Ende habe und mithin keine Einheit mehr bilde,²⁶ gehen Schlobinski und Tewes davon aus, dass jede Hyperfiction zumindest einen Anfang hat: Netzliteratur etabliert »in der Regel« einen »geschlossenen Textraum«, der sich hinsichtlich seiner Gerüste »analysieren, differenzieren und typologisieren« lässt.²⁷ Damit wird die These vom Hypertext als »offenem Text«, der unkalkulierbar viele Lesarten erlaubt, nachhaltig relativiert.

²⁴ Christiane Heibach: Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik. Berlin: dissertation.de 2000, S. 265.

²⁵ Christiane Heibach: Literatur im Internet, S. 264. (Fußnote 24).

²⁶ George Landow: Hypertext 2.0, S. 181. (Fußnote 1).

²⁷ Peter Schlobinski/Michael Tewes: Graphentheoretische Analyse von Hypertexten, S. 14. (Fußnote 6).

Gleiches gilt für die vielbeschworene Interaktivitätsthese. Der Hypertext-Leser ist nicht erst dann interaktiv, wenn er Hyperlinks aktiviert und dadurch mithilfe den »Hypertextgegenstand« zu konstituieren, sondern bereits dann, wenn er *immersiv* in die Erzählung eintaucht. Folglich kann man mit Marie-Laure Ryan feststellen, dass jede Hyperfiction zwischen den Polen der *Interaktivität* und der *Immersion* oszilliert.²⁸ Da auch der Leser von Hypertexten den vorgeschriebenen Pfaden des Hypertext-Autors folgt, liegt der ästhetische Reiz der Hyperfiction darin, die diskursiven Freuden einer »kontrollierten Freiheit« zu genießen.²⁹

Schließlich muss dem Umstand Rechnung getragen werden, dass der Hyperlink schon lange nicht mehr die einzige Möglichkeit einer »digitalen Verknüpfung« darstellt. Folglich muss die These, die Einheit einer Hyperfiction konstituiere sich maßgeblich durch den Zusammenhang von Link-Strukturen und semantisch-textuellen Relationen,³⁰ mit Blick auf die medientechnische Entwicklung erweitert werden. So muss neben dem Hyperlink auch die Gestaltung der Absprungstelle und der Ankerstelle des Links, die topologische Gestaltung der gesamten Webseite, die Verteilung von Schrift und Bild, der Einsatz von Browserfenstern und Javascripten, das Verhältnis von statischen Seiten und dynamischen Sequenzen, et cetera berücksichtigt werden.

1.2 Die Relevanz performativer digitaler Verknüpfungs- und Inszenierungsformen

Die gerade genannten digitalen Verknüpfungs- und Inszenierungsformen zeichnen sich durch eine doppelte Performativität aus: Sie sind Programmbeefehle, die als »digitale Direktiven« – als nicht sichtbare explizite *performativa* – auf der Tiefenstruktur des Hypertextes wirken. Zugleich treten sie an der Benutzeroberfläche als sichtbare graphische *performance* in Erscheinung.³¹ Ich möchte daher vorschlagen, mit Blick auf alle hypertextspezifischen Gestaltungsmittel von »performativen digitalen Verknüpfungs- und Inszenierungsformen« zu sprechen. Die hypernarratologische Relevanz dieser performativen digitalen Verknüpfungs- und Inszenierungsformen besteht darin, dass sie im Rahmen einer Erzählstra-

²⁸ Vgl. Marie-Laure Ryan: Narrative as Virtual Reality, S. 2. (Fußnote 2).

²⁹ Vgl. Marie-Laure Ryan: Narrative as Virtual Reality, S. 263.

³⁰ Vgl. Jens Runkehl u.a.: Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag 1998, S. 165.

³¹ Vgl. Uwe Wirth: Performative Rahmung, parergonale Indexikalität, S. 428. (Fußnote 21).

tegie in Dienst genommen werden können.³² Hierzu zählt bereits die bloße Tatsache, dass an einer bestimmten Stelle eine bestimmte digitale Verknüpfungs- oder Inszenierungsform eingesetzt wurde, hierzu zählt aber auch, wie diese Verknüpfungsform strategisch in Dienst genommen wird, etwa als »performativer Link«³³ im Sinne Beat Suters, das heißt als Hyperlink, dessen Funktion darin besteht, »Entdeckungshandlungen«³⁴ des Lesers auszulösen.

In all diesen Fällen betrachtet der Leser die digitalen Verknüpfungs- und Inszenierungsformen als Quasi-Indices, aus denen er Zusatzinformationen für eine Deutung der Hyperfiction erschließen kann:³⁵ Mit anderen Worten, die performativen digitalen Verknüpfungs- und Inszenierungsformen werden vom Leser im Rahmen eines interpretativen Inferenzprozesses semantisiert und mit den inhaltlichen Aspekten des ge-

³² Dies wurde mit Blick auf das Setzen von Hyperlinks bereits ansatzweise von Simone Winko untersucht. Winko sieht im Setzen von Links »eine neue Möglichkeit der Manifestation von Autorintentionen in Hypertexten«, wodurch der Link »die Funktion der Kohärenzbildung in linearen Texten« übernimmt (Simone Winko: *Lost in hypertext?*, S. 533 [Fußnote 10]). Darüber hinaus impliziert die Möglichkeit des *Linksetzens* nach Winko eine »Verdopplung des Autorbegriffs«: der Autor als Verfasser und der Autor als Verknüpfher. Gerade was den Autor als linksetzenden Verknüpfher betrifft, müssen hier jedoch zwei Aspekte betont werden, die Winko nur am Rande behandelt: Erstens übernimmt der Autor im Rahmen einer Hypertextproduktion immer auch die Rolle eines Editors: »Jeder Autor ist«, wie Beat Suter schreibt, »sein eigener Herausgeber« (Beat Suter: *Ein neues Literaturmilieu: zwischen Transfugalität und ›Eventualität‹*. Forum Ästhetik Digitaler Literatur (2000) Abschnitt »Das Transfugale« <<http://www.netzliteratur.net/suter/kassel.htm>> (23.9.2004). Vgl. hierzu auch Uwe Wirth: *Performative Rahmung, parergonale Indexikalität*, S. 423. [Fußnote 19]). Dieser Umstand ist insbesondere den vergleichsweise aufwendigen technischen Rahmenbedingungen der Hypertextproduktion geschuldet: Daher wird die »Funktion Autor« sehr häufig von einem »Produktionsteam« übernommen, das arbeitsteilig verfährt. Der zweite Aspekt betrifft die narrativen Möglichkeiten der Links: Man erwartet von einem *Herausgeber-Autor* im Sinne Suters »keine abgeschlossenen Fiktionen mehr, sondern eine große Fülle von gegliederten Materialien und Beziehungen, eventuell eine ganze simulierte Welt, mit eignen Strukturen zur Kommunikation, zur spielerischen Interaktion und zur Produktion von narrativen Strängen« (Beat Suter: *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*. Zürich: update Verlag 2000, S. 176).

³³ Beat Suter: *Hyperfiktion und interaktive Narration*, S. 150. (Fußnote 32).

³⁴ Ebd.

³⁵ Vgl. hierzu Markus Krajewski: *Spür-Sinn: Was heißt einen Hypertext lesen?* In: Lorenz Gräf/Markus Krajewski (Hg.): *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*. Frankfurt a. M./New York: Campus: 1997, S. 60-78, S. 66: »Während im gewöhnlichen Text der Blick des Lesers entlang der Zeile (1. Dimension, x-Achse) wandert, um Signifikanten mit Bedeutung zu assoziieren (2. Dimension, y-Achse), spannt die zusätzliche Verbindung zu einem weiteren Text via Hyperlink die z-Achse auf«.

schriebenen Textes verknüpft. Dergestalt trägt das Ensemble aus den semantisierten digitalen Verknüpfungs- und Inszenierungsformen einerseits und dem propositionalen Gehalt des geschriebenen Textes andererseits zur Konstitution eines Deutungsrahmens bei. Eine hypernarrative Analyse muss dabei zweierlei klären:

Erstens, wie der Produzent einer Hyperfiction im Rahmen eines »narrativen Akt[s]«,³⁶ die ihm technisch zur Verfügung stehenden performativen digitalen Verknüpfungsformen intentional einsetzt, um ein bestimmtes poetisches, literarisches oder, allgemein gesagt, künstlerisches Konzept zu realisieren. Der Autor wird zu einem hypernarratologischen Strategen, der die performativen digitalen Verknüpfungs- und Gestaltungsformen so einsetzt, dass sie eine bestimmte narrative Funktion erfüllen können. Das heißt, die performativen digitalen Verknüpfungsformen bilden die hypernarratologische Schnittstelle zwischen der diskursiven Ebene der Erzählung und den programmierten Rahmenbedingungen des Hypertextes.

Zweitens muss analysiert werden, wie der Rezipient des Hypertextes die performativen digitalen Verknüpfungsformen semantisiert und das künstlerische Konzept der Hyperfiction erschließt. Dabei ist davon auszugehen, dass der Prozess der Semantisierung von der Konstitution einer Erwartungshaltung begleitet wird. Wie bei herkömmlichen literarischen Texten auch, kann das Nicht-Einlösen dieser Erwartungshaltung, die immer auch eine Konsistenzenerwartung ist, zu einem reflexiven Rahmenbruch führen,³⁷ dem eine metafiktionale beziehungsweise metanarrative Funktion zukommt.

Eben dies lässt sich bei Susanne Berkenhegers Hypertext *Hilfe!* beobachten, der im Folgenden unter einer hypernarratologischen Perspektive untersucht werden soll. Dabei wird in der Praxis zu zeigen sein, wie sich die performativen digitalen Verknüpfungs- und Inszenierungsformen unter narratologischen Gesichtspunkten semantisieren lassen.

³⁶ Vgl. Gérard Genette: *Die Erzählung*. München: Fink 1998, S. 163.

³⁷ Vgl. Erving Goffman: *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1996, S. 420.

2. Die Praxis: Susanne Berkenhegers Hypertext *Hilfe!*

2.1 Performative digitale Verknüpfungs- und Inszenierungsformen in *Hilfe!*

Susanne Berkenhegers Hypertext *Hilfe!*³⁸ lässt sich mit Suter als »überzeugende innovative Umsetzung« einer »rein textbasierten Hyperfiktion« werten.³⁹ Zugleich kann man mit Christiane Heibach feststellen, dass es sich »um traditionelle Narration« handelt, »wenn auch schon Ansätze der Möglichkeiten einer computerinhärenten Literatur deutlich werden.«⁴⁰ Die Besonderheit von *Hilfe!* besteht darin, das Windowsprinzip und den Browserrahmen zum Darstellungsverfahren einer Hypertext-Performance zu machen. Indem selbst noch die mit dem Javascript-Befehl »Window-alert« aktivierbaren Alarm- und Hilfe-Fenster als zusätzliche Textebene einbezogen werden, wandelt sich der Bildschirm zur Bühne und die Textsequenzen zu einer »faszinierende[n] Art der kinetischen Poesie.«⁴¹ Das heißt, hypertextspezifische, digitale Verknüpfungsformen werden als performative Inszenierungsformen in Dienst genommen. Dabei wechseln sich quasi-filmische, dynamische Sequenzen mit eher statischen, aber dennoch »theatralen« Situationsdarstellungen ab, bei denen vor dem Hintergrund eines großen Browserfensters – der Bildschirmbühne – mehrere kleine Pop-Up-Fenster »auftreten«. Diese fungieren zunächst als Flugzeugfenster und werden später zu dramatis personae »umgerahmt«: Sie repräsentieren dann Max, Pia, Ed und Lea. Diese vier recht merkwürdigen Gestalten treten in Interaktion mit Jo, einer Figur mit unbestimmtem Geschlecht, die nur im »Vorspann« durch ein eigenes Pop-Up-Fenster repräsentiert wird und später – parallel zur Rolle des Lesers – als hilfloser Betrachter die sich abspielenden Sequenzen und Szenen über sich ergehen lassen muss.

Die »Entdeckungshandlung« von *Hilfe!* besteht darin, herauszufinden wer Jo eigentlich ist, in was für eine Konstellation er/sie hineingeworfen wurde. Ein Grundmuster von *Hilfe!* ist das »Umworben-Werden« Jos von Max, Pia, Ed und Lea – auch wenn deren Motivationen ganz unterschiedlicher Art sind. Die Konstellation des Umworben-Werdens ist

³⁸ Susanne Berkenheger: *Hilfe! Ein Hypertext aus vier Kehlen*. Zürich: update verlag 2000. Eine Demoversion findet sich unter <<http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/index.html>>

³⁹ Beat Suter: *Hyperfiktion und interaktive Narration*, S. 177. (Fußnote 32).

⁴⁰ Christiane Heibach: *Literatur im Internet*, S. 270. (Fußnote 24).

⁴¹ Roberto Simanowski: *Susanne Berkenhegers Hilfe! – Ein zielloser Wertlauf in 5 Fenstern*. Index7.htm. In: *dichtung-digital.de* (2000). <<http://www.dichtung-digital.de/2000/Simanowski/29-Feb>> (23.9.2004).

immer dann einer Änderung unterworfen, wenn Jos Geschlecht neu festgelegt wird, wenn Jo also eine sexuelle »Neurahmung« erfährt.⁴² Dies geschieht durch das Aktivieren bestimmter Links, die immer wieder die gleiche Blinzel-Sequenz ablaufen lassen, an deren Ende es entweder heißt: »Nur eins: Jo ist eine Frau« oder aber: »Nur eins: Jo ist ein Mann«.

Die Art, wie der Leser über Jos Situation informiert wird, entspricht teils den chattypischen Selbstbeschreibungen, teils den Regieanweisungen von MUDs, bei denen die Figuren und die Szenographien der Spielwelt so beschrieben werden, dass sich jeder potentielle Mitspieler darin orientieren kann. Jo fungiert gewissermaßen als Avatar des Lesers, der nur für die anderen Figuren, nicht aber für den Leser sichtbar ist. Anders als im MUD hat der Leser jedoch keine wirkliche Möglichkeit zum eigenständigen Agieren. Seine Rolle beschränkt sich auf das Aktivieren von alternativen Hyperlinks. *Hilfe!* ist so besehen ein »geschlossener Hypertext«,⁴³ die Potentiale textueller Offenheit liegen auf der imaginativen, beziehungsweise der immersiven Ebene. Mit anderen Worten: Die Interaktivität von *Hilfe!* findet weniger auf der »Bildschirmbühne« und eher auf der Ebene der »Bewusstseinsbühne« statt. Angesichts des ständigen Hineingeworfen-Werdens in neue Situationen ist der Leser aufgefordert, den Zusammenhang zwischen den einzelnen Szenen herzustellen. Den Handlungsablauf bestimmen oder gar ändern kann er nicht.

Interessant ist dabei die Verschränkung von textuell-semantischen Relationen und hypertextuellen Strukturen, die sich nicht nur auf die Link-Struktur beschränkt, sondern auch die Javascripte und die Rahmen der Browserfenster umfasst. Der »Vorspann« von *Hilfe!* fungiert sowohl in inhaltlicher wie in struktureller Hinsicht als para-hypertextuelles Vorwort: Er stellt die Vorgeschichte vor und ist zugleich selbst eine strukturell-mediale »Autopräsentation des Konzepts.«⁴⁴ Das heißt: im Vorwort werden jene Hypertext-Verfahren vorgeführt, die im Folgenden poetisch in Dienst genommen werden sollen. Dabei handelt es sich einmal um dynamische Sequenzen, zum anderen um durch Links verknüpfte statische Szenen. Die dynamischen Sequenzen werden ebenfalls durch Links ausgelöst und durch »Refresh-meta-tags« im Header der Website in Bewegung gesetzt – danach gibt es für den Leser keine Möglichkeit zum Eingriff mehr. Die statischen Szenen etablieren ein Tableau aus einem

⁴² Zum Begriff der »Rahmung« vgl. Erving Goffman: *Rahmen-Analyse*, S. 57. (Fußnote 37).

⁴³ Vgl. Peter Schlobinski/Michael Tewes: *Graphentheoretische Analyse von Hypertexten*, S. 14. (Fußnote 6).

⁴⁴ Jacques Derrida: *Hors Livre. Préfaces*. In: *La Dissémination*. Paris: Seuil 1972, S. 9-76 und S. 22.

Hintergrundfenster und mehreren Pop-Up-Fenstern. Sie ermöglichen eine Art Rahmenschau,⁴⁵ wobei sowohl im Hintergrundfenster als auch in den Pop-Up-Fenstern Links positioniert sind.

Hilfe! beginnt mit einer dynamischen Sequenz, die aus einer Reihe von »Takes« besteht. Jeder »Take« ist eine Hypertextkomponente, die semantisiert werden und eine narrative Funktion übernehmen kann. Das Ensemble der simultan oder nacheinander auftretenden Elemente lässt sich in Form eines hypertextuellen Storyboard darstellen:

Dynamische Sequenz: »Vorspann«.

Anzahl der Seiten/ Take	Hauptfenster Erzählebene	Figuren Fenster [Jo] Gesprächsebene	Titel in Jos Fenster Kommentarebene
1	Zu Spät!		
2		[Jo] Mir doch Wurst	schlender
3	Ein Flugzeug blinzelte ...		
4	... mit den Jalousien		
5		[Jo] Ich kündige sowieso	trödel
6	Die Motoren krachten lauter		
7		[Jo] Ich schmeiß mich raus!	pfeif
8	Freu dich, du fliegst noch heute!		

Die im Hauptfenster ablaufenden Seiten stellen die Erzählebene eines auktorialen Erzählers dar, das Figuren-Fenster Jos die Ebene wörtlicher Rede, die gegebenenfalls auch als Gedankenwiedergabe gedeutet werden kann. In jedem Fall steht diese Ebene in einer dialogischen Beziehung zur Erzählebene. Eine dritte Ebene sind die Kommentare in der Titelzeile des Figurenfensters, die auch vom Duktus her auf die autoreflexiven Kommentare und Selbstbeschreibungen der Chat-Kommunikation verweisen.

Der zweite Teil des »Vorspanns« ist eine statische Szene, die in einem Flugzeug spielt. Dabei wird das für den im weiteren Verlauf konstitutive Verhältnis von großen und kleinen Browserfenstern vorgestellt. Die

⁴⁵ Vgl. August Langen: *Anschaungsformen in der deutschen Dichtung des 18. Jahrhunderts*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1968, S. 99.

kleinen Pop-Up-Fenster repräsentieren Flugzeugfenster mit herabgelassenen Jalousien. Am Fuß des großen Browserfensters meldet sich die Stimme des auktorialen Erzählers zu Wort:

Der Sekt flog in Spiralen, sprudelte auf glückliche Nasen. Dunkel öffneten sich die Münder. Jo schaute nicht hin, lief lieber schnell, die Passagiere hatten Durst. Jo mußte sie bedienen. Das war der Job. Urlaub, endlich Urlaub, schnaufte ein Dicker, daneben seine Frau: »Wir fliegen über Ozeane, Regenwälder, Gipfelkreuze – und bekommen nichts zu sehen?« »Ja, ungeheuerlich«, pflichtete der Vordermann halsverrenkend bei. Jo sollte ihnen die Jalousien öffnen, tat's.</>

Beim Anklicken eines der »Flugzeugfenster« wird eine Jalousie geöffnet und es erscheint der Ausruf »Oh, ein Gipfel!« – offensichtlich der propositionalisierte Wahrnehmungseindruck eines Fluggastes. Klickt man das Hotword »Gipfel« an, so läuft erneut eine dynamische Sequenz ab, die Jo und den Leser in eine neue Situation »hineinwirft«, mit der der Hauptteil des Hypertextes beginnt.

Dynamische Sequenz: »Rauschmiß«

Anzahl der Seiten/ Take	Hauptfenster	Schriftgröße	Titel Hauptfenster
1	Die Passagiere warfen Jo aus dem Flugzeug	sehr groß	Überraschung
2	Der Wind zog die Ohren lang	groß	Himmeljessesmaria
3	Jo stürzte	klein	Tücken der Schwerkraft
4	in einen Abgrund	ganz klein	Grundlose Gegend
5	(am unteren Rand der Seite): Luft! Licht! Hilfe! ...	Pop-Up-Fenster von Pia, Lea, Ed und Max	Im Dunkeln

Wieder stellt das Hauptfenster die auktoriale Erzählebene dar, die durch die kleiner werdenden Buchstaben das »in den Abgrund stürzen« graphisch unterstreicht. Am Titel des Hauptfensters meldet sich erneut ein Kommentator zu Wort, wobei hier allerdings unklar bleibt, ob es sich um die auktoriale Erzählinstanz handelt. Die beinahe hämischen Kommentare am Anfang werden gegen Ende zu nüchternen Szenenbeschreibungen. In jedem Fall führt das Verhältnis zwischen der *im Rahmen* erzählenden und der *am Rahmen* kommentierenden Instanz zu einem reflexiven Rahmenbruch.

Die mit dem fünften Take einsetzende statische Szene transformiert die Funktion der Pop-Up-Fenster. Was zunächst als »Flugzeugfenster« in Erscheinung trat, in dem der Wahrnehmungsgehalt eines Fluggastes –

»Oh, ein Gipfel« – zum Ausdruck gebracht wurde, wird nun in ein Ensemble von dramatis personae moduliert: Im Titel der vier, farblich verschiedenen, Pop-Up-Fenster stehen die Namen Pia, Lea, Ed und Max. Das durch die Hypertext-Struktur determinierte Verhältnis von kleinen Pop-Up-Fenstern und großem Browserfenster wird auf der textuellen Ebene durch das Verhältnis von direkter Figurenrede (kleine Browserfenster) sowie Bewusstseinswiedergabe und auktorialer Erzählerrede (großes Browserfenster) gespiegelt. Dabei ist die »Bewusstseinswiedergabe«⁴⁶ durch die Farbe der Schrift mit dem farblich analogen kleinen Browserfenster assoziiert. Die metonymische Kontiguitätsrelation zwischen Gesprochenem und Gedachtem wird also durch eine tonale Ähnlichkeitsassoziation unterstrichen. Die »Erzählerrede« ist in grauer oder weißer Schrift am unteren Rand des großen Fensters positioniert. Sie verschwindet, sobald man eines der Figuren-Fenster anklickt. Erst dann erscheint außerhalb des kleinen Fensters, also auf derselben Ebene wie die auktoriale Erzählerrede, die innere Bewusstseinsrede der jeweiligen Figur. Eine zusätzliche Textebene stellen neben den großen und kleinen Rahmen der Browserfenster die Indienstnahmen der »Hilfe-Fenster« (Window-alert) am Fensterrahmen dar.

Statische Szene: Am Boden

Anzahl der Seiten/ Take	Hauptfenster: auktoriale Erzählebene/ innere Bewusstseinsrede der Figuren	Pop-Up-Figuren-Fenster wörtliche Rede von Pia, Lea, Ed und Max	»Hilfe-Fenster« erscheint nach der Link-Aktivierung
5	<i>Erzählerrede:</i> Luft! Licht! Hilfe! Immer Wieder. Ohja, Sie kennen die Ausweglosigkeit. Stürzen sich immer wieder rein. Sie sind mutig. Nur voran, ein weiteres Mal.</>		
6	<i>Gedankenlesen:</i> <!--Ist sie reich die Frau, die vom Himmel fiel? Ich seh doch recht, Sie ist ein Mädchen. Hoffentlich Ja. Wenn Sie mir ihr Geld geben würde. Ich erzähle ihr was von Räufern. Fiesen Räufern. Ich werde prächtige Geschäfte machen....!!-->	[Max] Hände hoch	Ein Mädchen, wie schön. Und jetzt Dein Leben, bitte. Her damit!

⁴⁶ Vgl. Matias Martinez/Michael Scheffel: Einführung in die Erzähltheorie. München: Beck 1999, S. 58 ff.

7	<i>Gedankenlesen:</i> <!--Schaut er her? ...!!-->	[Pia] Seht ihr was?	
8	<i>Gedankenlesen:</i> <!--Laß sie bitte, bitte, den Fisch sehen, sobald sie aufwacht. Vielleicht hört Sie ihn Schwappen. Mach, daß sie kein Mann ist. Wenn Sie eine Frau ist, würde ich ihr. Ach was, würde ich ihr... Wenn Sie ihn sieht, bin ich glücklich. Wenn sie ihn sehen will....!!-->	[Ed] Siehst Du den schwarzen Fisch?	Oh, eine Anglerin
9	<i>Gedankenlesen:</i> <!--Daß er sich nur nicht wegdreht. Es ist doch ein Mann, der mich ansieht. Wenn er allein ist und ich die anderen loswerde, hab ich leichtes Spiel....!!-->	[Lea] Laß mich <u>allein</u>	Ein Himmelsstürmer

Die ersten vier Szenen von *Hilfe!* könnte man mit Blick auf das Verhältnis von dynamischen Sequenzen und statische Szenen folgendermaßen charakterisieren:

1. Dynamische Sequenz: »Vorspann«: Ankündigung des Rauswurfs.
 2. Statische Szene: »Vorspann«: Im Flugzeug.
 3. Dynamische Sequenz: Der wörtlich genommene Rauswurf aus dem Flugzeug.
 4. Statische Szene: Am Boden: Lea, Pia, Ed und Max entdecken Jo.
- Obwohl die statischen Szenen in erster Linie räumlich und die dynamischen Sequenzen zeitlich determiniert sind, haben die statischen Szenen eine syntagmatische narrative Funktion: Sie bringen eine Handlungsszene voran, während die dynamischen Sequenzen eine paradigmatische narrative Funktion haben: sie stellen Jo und den Leser vor Alternativen. Entweder Jo wird einer »deklarativen Geschlechtsumwandlung« unterzogen oder die Geschichte beginnt wieder von Vorne. Im zweiten Fall befindet sich Jo wieder im Flugzeug – diesmal freilich fließt der Sekt nicht in Strömen, da sich die Passagiere auf dem Heimflug befinden.

Kein Sekt flog in Spiralen, sprudelte auch nicht auf unglückliche Nasen. Nur die Münder öffneten sich dunkel. Jo schaute nicht hin, lief lieber schnell, die Passagiere hatten Durst. Jo mußte sie bedienen. Das war der Job.

Heim, endlich heim«, schnaufte ein Dicker, daneben seine Frau: »Wir fliegen über Ozeane, Regenwälder, Gipfelkreuze – und bekommen nichts zu sehen?« Ja, ungeheuerlich, pflichtete der Vordermann halsverrenkend bei. Jo sollte ihnen die Jalousien öffnen, tat's. </>

Wieder wird Jo hinausgeworfen und landet bei Lea, Pia, Ed und Max. Vor diesem Hintergrund könnte man Pias Vermutung, Jo schon einmal gesehen zu haben – »Aber Menschen können sich verändern, Schönheitschirurgie, Geschlechtsumwandlung, wenn ich's nur wüßte« – als metafiktionale Rahmungshinweis deuten: Nach Roberto Simanowski muss man diese Vermutung »auf den Leseprozess selbst anwende[n]«, denn im Rahmen der Geschichte sind wir alle Jo schon begegnet – »vorausgesetzt, wir haben die Geschichte nicht zu früh verlassen«. Die metafiktionale Selbstbezüglichkeit der Geschichte macht diese zu einem »intelligenten System, das den Umgang der Leser mit ihr reflektiert«. ⁴⁷ Ausgehend von Linda Hutcheons Definition der »Metafiction« als »Kommentar des eigenen fiktionalen Status«, ⁴⁸ liegt die Metafiktionalität von *Hilfe!* sowohl im performativen Vorführen als auch im autoreflexiven Kommentieren der eigenen hyperfiktionalen Struktur. Die Hyper-Metafiktionalität von *Hilfe!* weist ostentativ darauf hin, dass »die fiktionale Welt ihrer Selbstverständlichkeit, ihrer Stabilität gerade beraubt ist«. ⁴⁹ Typische Phänomene der Metafiktion sind Rasonnements über den Erzählvorgang, die Apostrophierung des Zuhörers, beziehungsweise »Figuren, die »aus dem Rahmen fallen«, das heißt beispielsweise ein Bewußtsein von ihrer fiktionalen Existenz besitzen«. ⁵⁰ Eine Form des kommentierenden, metafiktionalen »Aus-dem-Rahmen-Fallens« beschreibt Erving Goffman anhand des »Orators«.

Nach Goffman agiert der »Orator« im Theaterrahmen des 17. Jahrhunderts als »spezialisierte Zuschauer«, der zugleich »auch als Bühnenfigur« fungiert und sich über Aspekte der Inszenierung äußert, »wobei er sich unmittelbar mit etwas beschäftigt, was die Bühnenfiguren als das Medium nehmen müssen, innerhalb dessen sie agieren. Er ist die redende Fußnote«. ⁵¹ Der Orator operiert, obwohl er auf der Bühne steht, außerhalb des Bühnengeschehens. Er ist ein sich selbst beobachtender Darsteller, der die Operation der Selbstbeobachtung über Rahmengenzen hinweg vollzieht und damit auch latente Rahmen sichtbar macht. ⁵² Die autoreflexive Kommentarfunktion des Orators findet *im Rahmen* des

⁴⁷ Roberto Simanowski: Susanne Berkenhegers *Hilfe!*. Index4.htm. (Fußnote 41).

⁴⁸ Linda Hutcheons: Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox. London/New York: Methuen 1984, S. XII.

⁴⁹ Dirk Frank: Narrative Gedankenspiele. Der metafiktionale Roman zwischen Modernismus und Postmodernismus. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag 2001, S. 50.

⁵⁰ Dirk Frank: Narrative Gedankenspiele, S. 55. (Fußnote 49).

⁵¹ Erving Goffman: Rahmen-Analyse, S. 252. (Fußnote 37).

⁵² Niklas Luhmann: Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1999, S. 140.

schriftlichen Diskurses statt, seine typographische Verkörperung *am Rand*.

In *Hilfe!* übernehmen die Alarm- und Hilfe-Fenster ebenso wie die Kommentare in der Titelzeile der Browserfenster die Rolle einer sprechenden Fußnote: Sie ermöglichen autoreflexive und metafiktionale Formen der kommentierenden Bezugnahme auf das, was sich im Rahmen abspielt. Der »autoreflexive Kommentar« impliziert dabei immer auch einen »reflexiven Rahmenbruch«, insofern ein Sprecher seine eigene Rede »zum Gegenstand erklärender oder rechtfertigender Nebenbemerkungen macht«. Dies ist, so Goffman, eine besondere Form, »aus dem Rahmen zu fallen«. ⁵³ Der Rahmenbruch mündet nicht selten in die Rahmenkonfusion. ⁵⁴

Auch in *Hilfe!* fallen die »autoreflexiven Kommentare« in den Hilfe-Fenstern und den Titelzeilen der Browserfenster »aus dem Rahmen«, machen also in Form einer Rahmenkonfusion auf die Dynamik und die Irritierbarkeit von Selbstbeschreibungen aufmerksam. Die erste Form des Rahmenbruchs stellt die Tatsache dar, dass einigen Standardelementen des Programms eine semantische, metanarrative Funktion zugeordnet wird. Allerdings ergeben sich hier Probleme der Ebenendifferenzierung. Während die autoreflexiven Kommentare im großen Browserfenster als »kritische Stimme« einer extradiegetischen Erzählinstanz gewertet werden können, übernehmen die intradiegetischen Kommentare der Figuren unterschiedliche Funktionen. So wirken die Kommentare zum einen als »verlängerte Rede der Figuren« ⁵⁵ – etwa das »Mach's gut!«, das die Flugpassagiere Jo hinterherrufen, wenn sie ihn/sie aus dem Fenster werfen; zum anderen erscheinen die Kommentare als »innere Figurenrede«, so wenn es auf dem Link zur Kneipe in Leas Fenster heißt: »Ich war größer, damals«. Manche Kommentare scheinen Repliken auf die Frage einer nicht näher spezifizierten Figur zu sein, so wenn auf Leas Frage »Willst du meine Rakete sein?« die Window-alert-Antwort gegeben wird: »Klar, hab' ich einen Führerschein«. Andere Kommentare reagieren auf Figurenrede, so wenn Ed ausruft »Aus der Traum?« und damit ein »Sag das nicht« auslöst. Man kann dies mit Simanowski als Mangel an Ebenendifferenzierung deuten, der dazu führt, dass die Kommentarfunktion »an alle Erzählinstanzen »verkauft« wird, ⁵⁶ anstatt sich als »eigene, unverkennbare Stimme im Text« zu etablieren.

⁵³ Erving Goffman: Rahmen-Analyse, S. 536. (Fußnote 37).

⁵⁴ Niklas Luhmann: Die Kunst der Gesellschaft, S. 401. (Fußnote 53).

⁵⁵ Roberto Simanowski: Susanne Berkenhegers *Hilfe!*. index 7.htm (Fußnote 41).

⁵⁶ Ebd.

Man könnte sich aber auch überlegen, ob etwa die Reaktion »Sag das nicht« gar nicht auf die Figurenrede, sondern auf einen stummen Einwand des Lesers reagiert. Zwischen Eds Ausruf »Aus der Traum?« und seinem »Sag das nicht« wäre dann eine Leerstelle geschaltet, die der Leser durch ein imaginäres »das hoffe ich, mir reicht's nämlich« zu ergänzen hätte. Gleiches könnte man auch für Leas »Willst du meine Rakete sein?« überlegen. Hier könnte ein imaginäres »Hast du überhaupt einen Führerschein?« dazwischengeschaltet sein, worauf Lea erwidert: »Klar, hab ich einen Führerschein«. Die Kommentare der Figuren wären dann Repliken auf eine, von der (impliziten) Autorin imaginierte Mitarbeit des Lesers, der sich durch seine stummen Kommentare von der identifikatorischen Kopplung mit Jo distanziert und dadurch einen rezeptiven Rahmenbruch erlebt.

Auch wenn sich Simanowskis Einwand gegen die »autoreflexiven Kommentare« dergestalt zerstreuen lässt, offenbart die Rekursivität der Struktur von Berkenhegers *Hilfe!* dennoch eine konzeptionelle Schwachstelle: Simanowski beklagt die Ziellosigkeit von Berkenhegers Hypertext, der in der ambivalenten Spannung steht, einerseits ein »äußerst originelles Spiel mit den Möglichkeiten der digitalen Textpräsentation als Wiederkehr des Ungleichen« zu sein, andererseits aber auch deutlich macht, dass eine »Flucht in Alternativen [...] keine Alternative [ist]«. ⁵⁷ Zu fragen wäre jedoch, ob es in *Hilfe!* tatsächlich um die »Flucht in Alternativen« geht oder nicht vielmehr um die Darstellung einer traumatischen Alternativlosigkeit, die einem neurotisch-diskursiven Wiederholungszwang geschuldet ist. Damit komme ich auf die »signifikante Struktur« von *Hilfe!* als einer Darstellung von Bewusstseinsvorgängen zu sprechen. ⁵⁸

2.2 Überlegungen zur Deutung von *Hilfe!*

Unter einem hypernarratologischen Gesichtspunkt stellt sich die Frage nach den Semantisierungsmöglichkeiten der Linkstruktur und der anderen »Gelenkstellen« von *Hilfe!*. Erzähltext, Pop-Up-Fenster-Text und Hintergrundtext konstituieren in *Hilfe!* drei Ebenen, wobei der Erzähler die »strategische Funktion« hat, »einen Rahmen zu konstituieren«, ⁵⁹ indem er am Rahmen kommentiert. Die Links in den Pop-up-Fenstern (der Gesprächsebene) führen die Geschichte bis zu jenem Punkt weiter, an dem Jo wieder im Flugzeug landet und die Geschichte scheinbar von

⁵⁷ Ebd.

⁵⁸ Vgl. Jacques Derrida: *Grammatologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1983, S. 273.

⁵⁹ Christiane Heibach: *Literatur im Internet*, S. 268. (Fußnote 24).

vorn beginnt. Die Links im großen Hintergrundfenster (der Gedanken-ebene der Figuren beziehungsweise der Erzählebene der auktorialen Erzählinstanz) lösen dagegen immer wieder die gleichen dynamischen Sequenzen aus, nämlich ein programmiertes Blinzeln, das Jos »Aufschlagen der Augen« dramatisch darstellt. Sie endet jedes Mal mit einer deklarativen »Geschlechtsumwandlung«. Die dadurch ausgelöste rekursive Schleife ist keine wirkliche Wiederholung des Gleichen, aber auch keine wirkliche Alternative, durch die sie zu einem paradigmatischen Link würde, sondern erweist sich als syntagmatische Weiterführung der Geschichte, deren strategische Gelenkstelle das Blinzeln und das »Aufschlagen« der Augen ist. Gleichzeitig mit dem blinzeln den Augenaufschlag erfolgt jedoch auch der »Fall ins Bett« – ein offensichtlicher Widerspruch, der freilich auch als »fausseté significative« ⁶⁰ gewertet werden kann: Als Fehler, der zugleich als Rahmungshinweis fungiert.

Dynamische Sequenz: Der Wurf als Fall ins Bett.

Anzahl der Seiten/Takes	Hauptfenster Erzählebene [Jos Welt]	Hauptfenster Titel Erzählebene [Außenwelt]
1	Blinzel (programmiert)	
2	Jo schlug die Augen auf	Blinzel
3	und fiel ins Bett	Draußen regnet es
4	oder tiefer?	Ein Wasserkessel pfeift
5	Wer weiß das schon	Der Wecker klingelt
6	nur eins:	Kinder schreien
7	Jo ist ein/e Frau/Mann	und verstummen wieder

In dieser dynamischen Sequenz wird ein und dieselbe Situation auf zweierlei Art beschrieben. Eine Beschreibung findet *im Rahmen* des Hauptfensters statt, sie fokussiert Jos Welt. Die andere Beschreibung findet *am Rahmen* des Hauptfensters statt, sie fokussiert die Außenwelt. Die Erzählung der Außenwelt und die Beschreibung von Jos Welt beziehen sich beide auf die Situation des Aufwachens, die in die Situation des Liegenbleibens hinüberleitet: Die »äußere Welt« – der klingelnde Wecker und die schreienden Kinder – wird ausgeblendet, während Jos »Zurückfallen

⁶⁰ Pierre Daniel Huet: *Traité de l'origine des romans*. Faksimiledruck nach der Erstausgabe von 1670 und der Happelschen Übersetzung von 1682. Stuttgart: Metzler 1966, S. 86f.

ins Bett« in eine neue Szene mit Pia, Lea, Max und Ed unter anderen geschlechtlichen Vorzeichen mündet.

Simanowski deutet die immer wiederkehrende dynamische Sequenz als Situation, »die den Wunsch nach Veränderung nahelegt«; ein Wunsch, der ein »Wäre man doch woanders! Wäre man doch wer anders!« impliziert. Meines Erachtens stellt diese Wiederholungssequenz sehr viel mehr dar: sie liefert gewissermaßen den Schlüssel für den gesamten Hypertext: Wie schon Berkenhegers erster Hypertext *Zeit für die Bombe* kann *Hilfe!* als Traum gedeutet werden, der immer wieder durch ein blinzendes Augen-Aufschlagen und Ins-Bett-Zurückfallen unterbrochen wird. Der Fall ins Bett korrespondiert mit dem Wurf aus dem Flugzeug, das »tiefer« Zurückfallen mit dem Sturz in den Abgrund. Auch das »blinzeln« am Anfang, auf dessen stilistische Fragwürdigkeit Simanowski verweist, ist eine metaphorische Antizipation des programmierten Blinzeln beim Augenaufschlagen. Der Satz »Jo schlug die Augen auf« (Take 2) impliziert, dass die Augen vorher geschlossen waren, dass Jo also aus dem Schlaf – und damit aus einem Traum erwacht. Schwierigkeiten macht die Lexie »und fiel ins Bett«, da sie präsupponiert, dass man sich außerhalb des Bettes befindet. Die Beschreibung der »äußeren Geschichte« am Rahmen legt nahe, dass sich Jo bereits im Bett befindet, aus dem Schlaf erwacht, hochschreckt, die Augen aufschlägt und »tiefer« in eine neue Schlaf- und Traumschleife eintaucht. Demnach könnte man das »und fiel ins Bett« als »und fiel zurück ins Bett« interpretieren.

Auch die von Ed immer wieder erneut gestellte Frage »Aus der Traum?« scheint die These von Jos »Flugtraum« zu unterstützen.⁶¹ Der gesamte Hypertext *Hilfe!* ist insofern ein »Bewusstseins-Hypertext«, der von Jo »erträumt« und vom Leser »mitemlebt« wird. »Bildschirmbühne« und »Bewusstseinsbühne« koinzidieren insofern, als das, was auf dem Bildschirm sichtbar wird, der Traum von Jo ist, den das Blinzeln unterbricht. Mit dem Blinzeln erhält die als Bildschirmbühne dargestellte Be-

⁶¹ Freud erwähnt in seiner Traumdeutung (Studienausgabe Band II, Frankfurt a. M. 1982, S. 377) den »Flugtraum« eines jungen Mannes »mit starker, aber im Leben gehemmter Homosexualität«, der von einer Fidelio-Vorstellung träumt, in der er von einem Mann, der ihm sympathisch ist, ans andere Ende des Zuschauerraums wegfiegt. »Den Flug beschreibt er selbst, als ob er in die Luft »geworfen« würde. Da es sich um eine Vorstellung des Fidelio handelt, liegt das Dichterwort nahe: »Wer ein holdes Weib errungen«. Aber das Erringen auch des holdesten Weibes gehört nicht zu den Wünschen des Träumers. Zu diesen stimmen zwei andere Verse besser: »Wem der große Wurf gelungen, Eines Freundes Freund zu sein...« Der Traum enthält nun diesen »großen Wurf« (S. 378), insofern nämlich, als der Träumer bei seiner Werbung um Freundschaft »schon so oft Unglück gehabt hat, »hinausgeworfen« wurde« (ebd.). Im Fall von Berkenhegers *Hilfe!* wird daraus – angesichts der geschlechtlichen Indeterminiertheit bzw. der geschlechtlichen Redeterminierbarkeit – ein »transsexueller Flugtraum«.

wusstseinsbühne Konkurrenz: In der Titelzeile des Hauptfensters werden Ereignisse der »Außenwelt« erzählt, die sich parallel zu den Gedanken in Jos Bewusstseinswelt abspielen. Diese Parallelführung der Erzählperspektiven, nämlich der internen und der externen Fokalisierung, zwingt auch den Leser zu einer Modulation seines Deutungsrahmens. Erstens, weil die Blinzeln-Sequenz nahe legt, dass alles bisher Erzählte ein Traum war. Zweitens, weil der Leser zu entscheiden hat, ob alles danach Erzählte weiterhin Traum sein wird. Drittens, weil Jo als Mann beziehungsweise als Frau erwacht, also unter anderen geschlechtlichen Vorzeichen von Pia, Lea, Max und Ed umworben wird.

Das Tiefer-Zurückfallen ebenso wie das Aus-dem-Flugzeug-geworfen-Werden – beide durch dynamische Sequenzen vorgeführt – erweist sich auch noch in anderer Hinsicht als signifikante Struktur: Es handelt sich um Darstellungen dessen, was man als »mise en abyme« bezeichnet. Lucien Dällenbach beschreibt das »mise en abyme« in *Le récit spéculaire* als besondere Form der Spiegelung, bei der das Eingeschlossene »une relation de similitude avec l'oeuvre qui la contient« unterhält.⁶² Im Rahmen der Bildschirmbühne realisiert sich das »mise en abyme« als »ouverture enchâssée des fenêtres«, das, so Jean-François Bourdet, eine »sensation de vertige«,⁶³ also den Eindruck eines Taumels auslösen kann. Genau dies ist bei den dynamischen Sequenzen von Berkenhegers *Hilfe!* der Fall. Die »mise en abyme«-Dynamik von *Hilfe!* könnte man – übrigens durchaus im Rekurs auf Dällenbach⁶⁴ – somit als Modulation jenes »frühromantischen Flugtraums« werten, der in Schlegels Forderung nach einer Universalpoesie Ausdruck findet. Diese soll, wie es im berühmten *Athenäumsfragment 116* heißt, »auf den Flügeln der poetischen Reflexion in der Mitte schweben und diese Reflexion immer wieder potenzieren und wie in einer endlosen Reihe von Spiegeln vervielfachen«.⁶⁵

Das endlose, reflektierende Bespiegeln des Dargestellten (der gerahmten dramatis personae) und des Darstellenden (der Browserfenster und alert-windows) wird in *Hilfe!* durch die dynamischen Sequenzen des »In-den-Abgrund-geworfen-Werdens« performativ ausgeführt und aufge-

⁶² Lucien Dällenbach: *Le récit spéculaire. Contribution à l'étude de la mise en abyme*. Paris: Seuil 1978, S. 18.

⁶³ Jean-François Bourdet: *Du tableau noir aux écrans du virtuel*. Abschnitt: »L'infini et le virtuel« <<http://www.fdlm.org/le/article/315/bourdet.html>> (24.9.2004).

⁶⁴ Vgl. Lucien Dällenbach: *Le récit spéculaire*, S. 222f. (Fußnote 60); sowie Jörg Bong: *Texttaumel. Poetologische Inversionen von »Spätaufklärung« und »Frühromantik« bei Ludwig Tieck*. Heidelberg: Winter 2000, S. 178 ff.

⁶⁵ Friedrich Schlegel: *Athenäumsfragment 116*. In: *Kritische Friedrich-Schlegel-Ausgabe*. Ernst Behler u.a. (Hg.): Erste Abteilung: *Kritische Neuausgabe*. München u.a.: Schöningh 1958 ff, S. 182 ff.

führt. Aus dem Ideal des »In-der-Mitte-Schwebens« ist der Wurf aus dem Flugzeug beziehungsweise das Zurückfallen in die nächste Traumschleife geworden.

3. Fazit

Die Analyse und der Deutungsversuch von Berkenhegers Hypertext *Hilfe!* sollte die Möglichkeiten aber auch die Schwierigkeiten einer *hyper*narratologischen Herangehensweise demonstrieren: einer Herangehensweise, welche die narrativen Funktionen hypertextspezifischer Gestaltungsmittel, also performativer digitaler Verknüpfungs- und Inszenierungsformen, untersucht. Ausgehend von der These, dass eine hypernarrative Analyse nicht auf die Semantisierung von Hyperlinks beschränkt bleiben darf, wurden in Berkenhegers *Hilfe!* die dynamischen Sequenzen als hypertextspezifische Formen digitaler Verknüpfung und Inszenierung ausgemacht. Die dynamischen Sequenzen, die das Hinabgeworfen-Werden als *Hypertexttaumel* in Szene setzen, erhalten in *Hilfe!* eine performative Verknüpfungsfunktion, die über die übliche Hypertext-Verlinkung hinausreicht. Das Motiv des Hinabgeworfen-Werdens figuriert dabei als Zentralmetapher für das immersive Eintauchen in eine Traumwelt, aber auch für ein »mise en abyme«, das »Rahmenkonfusionen« auslöst. Die dynamischen Sequenzen haben aber auch eine metafiktionale Funktion: Sie dienen der Autorepräsentation des Konzepts von *Hilfe!* – ein Konzept, das auf die Dynamisierung autoreflexiver Rahmenkommentare und Rahmenbrüche abzielt. So besehen ist *Hilfe!* als *neuromantischer* Versuch zu werten, mit hypertextuellen Gestaltungsmitteln die performativen Rahmungsbedingungen einer *digitalen Universalpoesie* darzustellen.