

---

Hyun-Joo Yoo

## Virus als Ästhetik: Strategien der Interaktivität in der digitalen Literatur

*Lust am Mitspielen oder Lücke der Immersion*

---

*»Das kürzliche Auftauchen elektronischer Viren bietet allerdings eine bemerkenswerte Ausnahme: man könnte sagen, daß sich darin eine Schadenfreude der Maschinen offenbart, perverse Effekte zu erzeugen oder zu steigern und ihre eigene Operation zunichte zu bringen. Das ist eine ironische und spannende Wendung. Es könnte sein, daß sich die Künstliche Intelligenz mit dieser neuesten viralen Pathologie selbst parodiert und so eine Art wirklicher Intelligenz entwickelt.«<sup>1</sup>*

Der Begriff der *Interaktivität* ist mittlerweile zum Zauberwort der digitalen Epoche geworden<sup>2</sup>. Er verspricht nicht nur eine neue Erfahrung bei der Aufnahme des Kunstwerkes, sondern verweist vor allem auf das veränderte Benutzer-Bild im digitalen Medienzeitalter. Anders als der passive und manipulierbare Rezipient des Fernsehens (»Couch Potato«) trifft der aktive, selbstbewußte Benutzer im Netz selber die Entscheidung unter den verschiedenen Möglichkeiten, die die neuen Medien anbieten, und nimmt unmittelbar am Prozeß der Konfiguration teil.<sup>3</sup> Vom idealen Benutzer im Netz wird hier angenommen, daß er immer Lust hat, zwischen den Hyperlinks zu wählen, um den eigenen Weg im und aus dem medialen Labyrinth für sich zu finden. Dieses strahlende Bild von niemals erschöpften Benutzern wird sogleich in dasjenige von Lesern der hypertextuellen bzw. hypermedialen<sup>4</sup> Literatur transformiert. Die durch Knoten organisierte Literatur präsentiert mehrere inhaltliche oder formative Variationen, eine von denen wird nur mit dem Eingreifen des Lesers vollendet. Tatsächlich wird das Thema bezüglich der Interaktivität diskutiert, immer unter der Voraussetzung, daß der Leser gerne diese aktive Rolle übernimmt. Dabei fehlt aber die wichtige Frage, ob man in jeder Situation wirklich aktiv sein will. Wie wir an der nicht so erfolgreichen Geschichte der Hypertextliteratur im letzten Jahrzehnt beobachten konnten, erzeugt der sich wiederholende Aufruf zur Entscheidung meistens uninteressante Ergebnisse und demotiviert den Rezipienten. Ob es um den Zuschauer beim interaktiven Fernsehen<sup>5</sup>, um den Benutzer bei der Informationssuche oder auch um den Leser bei der Hyperfiktion geht – nicht immer ist die Aufforderung, jederzeit bereit zu sein, will-

kommen und angenehm. »Kreativität und Phantasie reichum entwickeln sich zu neuen Prestigeindikatoren, die *aktive* Rezeption wird soziales Druckmittel.«<sup>6</sup>

Folgt man dieser Anschauung, so ist es bei der ästhetischen Rezeption noch offensichtlicher, daß dieser einseitige Zwang zur ständigen Rückmeldung im Gegensatz zur ursprünglichen Absicht die kreative Leseaktion stört. Michel Chaouli behauptet, der Leser/Rezipient könne erst dann in der Lage sein, aktiv zu werden und sich »seine eigenen Gedanken« zum Werk machen, wenn er sich in die Rolle des passiven Empfängers zurückzieht: »Das Verhältnis von Rezeptionsspielraum und Formfreiheit können wir als einfache Funktion beschreiben: Je mehr Freiheit sich der Autor bei der Gestaltung nimmt, desto stärker bezieht er den Leser in die Konstruktion ein, desto höher die Anforderungen an diesen, desto geringer sein Spielraum. Dagegen nimmt die Freiheit des Lesers in dem Maße zu, wie der Text sich Formzwängen unterwirft und damit den Leser von der Aufgabe freistellt, die tragenden Sinngerüste selbst aufzubauen. Steigende Interaktivität impliziert schwindende Lesefreiheit.«<sup>7</sup> Chaoulis These zeigt uns einen anderen Aspekt der Korrelation zwischen Rezeptionsfreiheit und Rezeptionsspielraum und erklärt zugleich, daß Interaktivität in Wirklichkeit nicht unmittelbar die vielversprechende Wahlfreiheit für den Leser bedeuten muß, sondern auch das Gegenteil verursachen kann.

So rückt die lange Zeit verachtete *Passivität* wieder ins Blickfeld; das Recht zum »passiven« Genuß sollte dem Rezipienten zurückgegeben werden. Das verweist ebenfalls darauf, daß die Interaktivität im Bereich der digitalen Literatur als strategisches Moment eingesetzt werden soll. Wie das Internet allein nicht den Konsumenten in einen aktiven Nutzer verwandeln kann, so garantiert die Struktur des Hypertextes allein nicht das Vergnügen des aktiven Lesens. Dafür braucht der Autor zuerst eine Strategie, die den Leser dazu verlockt, gerne mitzumachen, und die Teilnahme nicht ermüdet, sondern zum Genuß wird, nicht absorbierend, sondern distanzierend. Ohne diesen ersten Schritt des Autors läßt sich der gut gemeinte Entwurf einer Interaktivität gar nicht realisieren. Für dieses Ziel unterscheiden sich die zwei verschiedenen methodischen Wege.

*Erste Strategie: Lust am Mitspielen. Die hypertextuelle oder hypermediale Literatur soll dem Leser nicht nur einen interaktiven Umgang anbieten, sondern auch ihn davon überzeugen.* - Der Entwurf der Interaktivität wurde am Anfang als eine Mensch-Computer-Symbiose gegen die *Künstliche Intelligenz (KI)* entwickelt.<sup>8</sup> Im Unterschied zur *KI* wird beim interaktiven System die Rolle des Menschen bei der Bearbeitung von Aufgaben oder bei der Teilnahme an einer Kommunikation hervorgehoben. Die Maschine erzeugt neue Informationen nicht als Automat, sondern erst *durch den menschlichem Eingriff*. Als technisches Vorhaben, das eine derartige Medialität und Interaktivität zu unterstützen verspricht, erschien die hypertextuelle Struktur ganz geeignet. Diese Herkunft des

Begriffs wird auch ein grundlegender Aspekt bei der Prägung einer neuen medialen Kunstform sein.

In der Tat, in den früheren Werken der Literatur aus Hypertexten wurde vor allem die Möglichkeit des Wählens seitens des Lesers akzentuiert. Um diese Situation mit einem Beispiel zu belegen, kann man die *WG-Gespräche* (1996), eine prototypische »Interactive Story« mit Baum-Struktur, erwähnen. In der Baum-Struktur verzweigt sich die Geschichte an dem Knotenpunkt, der als Ort der Entscheidung dient. Die *WG-Gespräche* wurden für ein Seminar zum Thema »Interaktive und kooperative Erzählungen im Internet« entworfen.<sup>9</sup> Die Geschichte wurde getreu der »Der-Leser-hat-die-Wahl«-Regel des Hypertextes konzipiert; deswegen zeigt sie sehr anschaulich, wie sich die Lektüre der Hypertextliteratur durch die Wahl des Lesers fortsetzt. Aber andererseits demonstriert sie, wie eine nicht die Phantasie anregende Hypertextliteratur mit ihren Wahlaktionen den Leser ermüden kann. Beat Suter, der diese Story als Beispiel für eine Hyperfiktion mit Baum-Struktur angeführt hat, fragt, wer sich denn nach dem zehnten Redebeitrag im Dialog 1023 Varianten einer WG-Besichtigung zu Gemüte führen könne,<sup>10</sup> von Wollen ganz zu schweigen. Beispiele dieser Art Interaktivität – eigentlich entspricht sie der früheren maschinellen Phase der »Konversation« in der Konzeptentwicklung der Interaktivität<sup>11</sup> – kann man in manchen Hypertextliteraturen finden, auch wenn diese Werke in anderer Hinsicht aufschlußreich konstruiert sind. Die Tatsache, daß der Leser genügend Motivation haben muß, bevor er überhaupt eine Wahl unter den Links trifft, insbesondere wenn er die Gründe für die Links selbst und für deren Position nicht kennt, scheint leicht übersehen zu werden.

Die interaktive Ästhetik verlangt daher manchmal eine eingeschränkte Automatisierung, um der gewöhnlichen Aktion des Wählens eine Abwechslung zu geben. Wie sich dies in der Entwicklungsgeschichte des Konzepts der Interaktivität zeigt: Die anfängliche Hoffnung auf eine Konversation mit der Maschine verwandelte sich in den alltäglichen Vorgang des »Fragens« und »Antwortens«; danach folgte der direkte Eingriff in jede Operation; an letzter Stelle erschien der Begriff der delegierenden Software-Programme der *Agenten*, die an unserer Stelle den Prozeß verkürzen und die Routinarbeiten teilweise automatisieren.<sup>12</sup> Hier integriert die Interaktivität teilweise das bis jetzt gegenüberstehende Konzept der *KI*. In der immer komplizierter werdenden, vernetzten Umgebung braucht man eine Initiative seitens der Maschine bzw. der Texte für den Benutzer/Leser. Aus diesem Grunde wirkt diese teilweise automatisierte Inszenierung anders als das traditionelle Wahl- und Kombinationsprinzip der Hypertextliteratur.

Ein fast »klassisches« Beispiel dafür: Beim *Grammatron* (1997) von Mark Amerika trifft der Leser auf der ersten Website eine Entscheidung zwischen »High Bandwidth« und »Low Bandwidth«. Wenn der Leser Ersteres wählt, wer-

den die Texte mit Grafiken und Musik eine Weile automatisch ausgeführt, sogar mit dem vom Autor vorgegebenen Tempo. Beim Letzteren wird das Werk in der »traditionellen« Form, nämlich mit dem gelinkten Text, präsentiert. Dieses »automatische Umblättern« beim *Grammartron* beschert dem Leser eine Überraschung und erspart ihm die unnötige Mühe auf die einzelnen Links zu klicken, um Basisinformation für den Anfang zu sammeln. Diese automatisierte Technik kann effektiv in die Hyperfiktion integriert werden – von den textbasierten Seitenwechslern in *Zeit für die Bombe* (1997)<sup>13</sup> von Susanne Berkenheger bis zu dem bunt variierenden Bild-Wort-Fensterspiel bei *Nord* (2003)<sup>14</sup> von Esther Hunziker/Felix Zbinden –, nicht nur um in die sich wiederholende, monotone Wahlaktion Bewegung zu bringen, sondern auch um die künstlerische Verdichtung der Konstruktion durch mannigfache Inszenierungseffekte zu erhöhen.

*Inszenierung*<sup>15</sup> ist eine Programmierung – jetzt populär unter dem Namen *Flash*- oder *Java*-Programm – für eine Art der Performance, die im Hypertext verborgen ist. Diese Performance ist eigentlich unsichtbar, aber sie aktiviert sich überraschenderweise, wenn der Leser eine bestimmte Aktion durchführt oder einen bestimmten Link wählt. Mit anderen Worten: Schrift, Image, Animation und Ton werden als Dateiform im Quelltext vom Hypertext (das heißt durch *Tag*-Sprachentechnik) aufgenommen, und sie führen je nach (gezielter oder unabsichtlicher) Aktion des Lesers ihre eigene »Vorstellung« auf der Website aus. Es kann sich nur um ein Wort handeln, das vom Autor hervorgehoben wird, aber auch um eine totale Inszenierung multimedialer Faktoren. Der Autor der Hypertextliteratur bietet nicht mehr nur die hier und da unterstrichenen Textsegmente an, sondern ein Geschenkpaket mit vielen Überraschungen.

Wie die hypertextuelle Inszenierung dem Text einen initiativen Charakter verleihen kann, zeigt eine Hyperfiktion wiederum von Susanne Berkenheger. Die Autorin, eine der (wenigen!) bedeutenden Vertreterinnen der deutschsprachigen Hypertextliteraturszene, ist für die »pure«<sup>16</sup> Hyperfiktion *Zeit für die Bombe* ausgezeichnet worden. Sie präsentiert seitdem technisch in hohem Maße elaborierte Hyperfiktionen. Darunter ist *Hilfe! - Ein Hypertext aus vier Kehlen* (1999)<sup>17</sup> zu nennen, eine Fenster-Auftritt-Inszenierung auf der Basis von JavaScript: Wenn man die erste Seite öffnet, tauchen vier kleine Browser-Fenster in verschiedenen Farben auf, die die vier Protagonisten dieser Fiktion vertreten. Die Inszenierung weist eine hypertextuelle Kombinatorik auf, die mehr verlangt, als den unterstrichenen Wörtern im Fenstersatz zu folgen: Die Figuren haben variable Persönlichkeiten, die sich je nach Mausclick des Lesers verändern.<sup>18</sup> So führen vier Figuren die Handlung, indem sie Gedanken durch die jeweiligen Fenster verraten. Hier ist der Eingriff des Lesers durch die Aktion der Wahl möglich, auf diese Aktion reagieren die Figuren differenziert, als ob sie den Leser von ihrer Seite aus »beobachten« würden. Das Werk zieht damit den Leser nicht nur in die Handlung hinein, sondern »buhlt« richtiggehend um

seine Aufmerksamkeit, macht sogar regelrecht »Jagd auf ihn«<sup>19</sup>, indem es ihm schmeichelt und ihn verflucht. Hier spielt das Software-Programm die Rolle als *Agent*, der bei der Lektüre als virtueller Interaktionspartner des Lesers auftaucht. Diese Initiative seitens der Texte gegenüber dem Leser erweist sich eben als das Hauptphänomen der interaktiven Inszenierung, um den Leser als Mitspieler zu animieren.<sup>20</sup>

Noch eine Variante für das kombinatorische Erzählen eines originellen Hypertextes findet man bei der Bild-Text-Komposition *Knittelverse* (2001)<sup>21</sup> von Julius Raabe, Preisträger des von *dtv* und *T-Online* initiierten Literaturpreises »Literatur.digital«. Hier benutzt der Autor ein Flash-Programm, damit er vom typischen Link-Wahlgang durch eine Ebene der Bilder und der versteckten Texte abweichen kann. Während multimedial-interaktive Literatur den Leser meistens mit immer umfangreicheren Datenmassen belastet, bietet *Knittelverse* einen einzigen Hintergrund für das Erzählen an. Auf dem Monitor sieht man am Anfang in der Mitte ein Bild (frei nach einem Bild von Georg Grosz, *Brillantschieber im Café Kaiserhof*) und links und rechts schwarzen Raum für die Texte. Die Köpfe von vier Figuren auf dem Bild funktionieren als Links und Befehlstasten, die versteckte vierzeilige kurze Texte daneben erscheinen lassen. Wenn ein Text auftaucht, bleibt er bestehen, das heißt, er verschwindet nicht, wenn ein anderer Text danach folgt; sie gestalten vielmehr zusammen eine inhaltlich verbundene Geschichte. Je nachdem, in welcher Reihenfolge der Leser welchen Kopf wählt, bewegen sich die Figuren der Bilder anders und wandelt sich auch der Inhalt der Geschichte. Raabs Werk basiert auf dem Hypertextkonzept der Kombinatorik, da das Bild je nach Ordnung des Wählens andere Geschichten erzählt,<sup>22</sup> aber andererseits erspart es dem Leser die Zeit der Seitenwechsel und motiviert dazu, neu zu starten, um eine andere Variation zu probieren. Hier braucht man gar nicht mehr zu »blättern«. *Knittelverse* ist eigentlich als kleines Projekt konzipiert, aber diese Art Erzählen erschafft eine neue Werkmetapher für die digitale Kunstzeit: Unter einer schimmernden schwarzen Oberfläche verbirgt sich die digitale Literatur als kleiner Kosmos mit vielen Geschichten und Variationen.

*Zweite Strategie: Lücke der Immersion. Die hypertextuelle oder hypermediale Literatur kann dem Leser nicht nur ein mitspielendes Vergnügen bereiten, sondern darüber hinaus eine mediale Reflexion ermöglichen.* – Bis jetzt haben wir die folgende Tatsache beobachtet: Um die Einladung zum Mitspielen in der Hypertextliteratur effektiv auszusprechen, ist es erforderlich, eine Inszenierung zu organisieren, die zwischen aktivem und passivem Umgang mit dem Text oszilliert. Solange die Inszenierung lückenlos funktioniert, entsteht dabei eine absorbierende *Immersion*, ein Erlebnis des »Eintauchens« in einer künstlichen Welt.<sup>23</sup> Ab und zu führt die Automatisierung aber unerwartet zu einem kurzen

erweckenden Augenblick angesichts der fehlenden Eingriffschancen bei der programmierten Ausführung. Was da mit dem automatisierten Verfahren wieder ins Blickfeld rückt, ist nichts anderes als die sonst übersehene mediale Funktionalität, daß dem Benutzer/Leser in der Tat keinerlei wesentliche Einflußnahme möglich ist, es gibt also im Grunde genommen keine wesentliche Interaktion mit der Maschine/dem Text im Netz. Alle Reaktionen, die die Maschine/der Text auf die Aktion des Lesers zeigt, sind schon vom Anfang an für solche Fälle vorprogrammiert. Dieser reflektierende Moment kann strategisch betont werden, um die künstlerischen Blicke auf das Medium zu schärfen, daher wird vorgeschlagen, die anti-aktive Facette zu maximalisieren, damit vor allem die (hyper-)mediale Vorgehensweise per se thematisiert wird.

So erweitert sich die ästhetische Vielfältigkeit durch das Thema der »Interaktivität« in der hypertextuellen bzw. hypermedialen Dichtkunst. Gegenüber dem alltäglich gewordenen »interaktiven« Umgang kann das passive Moment ein paar kurze Brüche der Immersion bieten. Sie signalisiert dem Leser mittels eines Verfremdungseffektes die Einsicht, die den sonst reibungslos funktionierenden Einfluß auf der Oberfläche Lügen straft, daß der Leser zwar eine Interaktionsbeziehung mit dem System herstellt, dieses jedoch keineswegs kontrolliert. Hier wird die leicht zu übersehende Tatsache akzentuiert, daß die Künstler/Programmierer in der Produktionsstufe schon den Interaktionsmöglichkeitsgrad für die Rezipienten vergrößern oder verkleinern, das heißt einfach bestimmen können. Die Kontrollierbarkeit als Maxime der benutzerfreundlichen Operation – »nothing happens behind the user's back« – wird in aller Deutlichkeit als (Benutzer-)Illusion entlarvt.<sup>24</sup>

Strategisch bieten einige Hypertextliteraturen diesen kurzen Moment mit einer bewußt inszenierten knappen Interaktionsmöglichkeit an. Zum Beispiel demonstriert *Die Lesbarkeit der Weltliteratur* (2002–2004)<sup>25</sup> von Nikolai Vogel eine vollprogrammierte Text-Auftritt-Inszenierung ohne wesentliche Chance zum Eingreifen. Wenn der Leser diese Seite öffnet, tauchen Textsegmente aus einem »Weltliteraturkanon« auf. Alle Texte scheinen miteinander »in Berührung«<sup>26</sup> zu stehen, das heißt, sie sind »intertextuell«, aber nicht nur metaphorisch, sondern auch physikalisch. Bald wird es klar, daß es tatsächlich um die »Lesbarkeit« der Literatur geht, da die verschiedenartigen Textsetzen (unterschiedliche Schriftform/-größe und Absatzformat) sich immer mehr überschneiden, so daß die Lesbarkeit bis gegen Null sinkt. Doch kann der Leser scheinbar einige Funktionen wählen und mit den Texten operieren: die Titel der Texte einblenden lassen, die Schriften farbig oder schwarz-weiß machen, einige Notizen für das Werk erscheinen lassen. Die Wahl übt aber keinerlei Einfluß auf die Verbesserung der Lesbarkeit der Texte aus. Der Leser kann nicht in die Texte direkt eingreifen oder deren Position ändern, dafür reichen die vom Autor verliehenen Optionen nicht aus. Mit der Zeit wird das Lesen wegen der Überblendung der Texte

unmöglich. Der Leser wird gestört; wenn er die Texte »lesbar« machen will, fühlt er sich völlig hilflos gegenüber dem programmierten Gegenstand. Damit wird die Interaktivität selbst das Thema, und zwar durch ihre Abwesenheit, weil der Text durch den unerwarteten Bruch der Immersion ein Bewußtsein hinsichtlich der Situation beim Leser herausfordert. So wird dieses Werk »lein spannendes Panoptikum der Lesbarkeit und Unlesbarkeit«<sup>27</sup> und dementsprechend in unserem Kontext eines der Immersion (des Eintauchens) und der *Des-Immersion* (des Auftauchens).<sup>28</sup>

Noch radikaler zelebriert die Software-Kunst *Auto-Illustrator* (2001)<sup>29</sup> den Bruch mit der Benutzerillusion, diesmal durch eine simulierte Fehlfunktion: Auf den ersten Blick sieht das Programm aus wie ein normales Graphik-Tool-Programm – ähnlich der populären Drawing-Software *Adobe Illustrator* –, aber das Programm führt nicht die Funktionen aus, die es erwarten läßt, auch wenn der Benutzer eine Funktion wählt oder einen Befehl eingibt. So wird hier klar, »wer der eigentlich kreative Part in der Mensch-Maschine-Beziehung ist: »Diese Software kontrolliert den Benutzer, indem sie die von den großen Firmen etablierten Anwendungsstandards nicht »korrekt« anwendet. Der Benutzer hat kaum eine Chance, Kontrolle über das Programm zu gewinnen, weil er die Beziehung zwischen Oberfläche und ausgelösten Prozessen nicht einsehen kann.«<sup>30</sup>

Der bizarre Wandel von der ursprünglichen utopischen Idee der Mensch-Maschine-Interaktion, die für die Menschen einen kreativen Part und für die Maschine Routine versprochen hat, hat eine wichtige Erkenntnis zur Folge: Unter den Bedingungen der stark technologisierten Umgebung der digitalen Medien wird der bloße Benutzer schwerlich zu einem Kreativen oder einem Kontrolleur der Maschine. Die Störung der Vertrautheit einer direkten Manipulation und der demgemäß habitualisierten Vorgehensweise führt schließlich zu einer reflektierenden Betrachtung, welche sich offensichtlich von einer nur konsumierenden Rezeption unterscheidet. Erst an diesem Punkt setzt das Nachdenken über die undurchschaubare Medialität der digitalen Welt ein, in der wir uns überall mit Scheineffekten auseinandersetzen müssen. Bei der aus einer Fehlfunktion erzeugten »Leerstelle« der Immersion, an der die erwartungsgemäße Kontinuität des Geschehens nicht mehr gegeben ist, kann man letztenendes ernüchtert einen Blick hinter die Oberflächen werfen, so entsteht eine *wirklich* aktive Rezeptivität und damit auch Reziprozität mit den Medien.

Geht man darauf aufbauend noch einen Schritt weiter, kann sogar von der subversiven Ästhetik des *Virus* gesprochen werden. Hier trifft sich die konzeptuelle Aktualisierung der Interaktivität mit der eigenen dunklen Seite, weil Computerviren nichts anderes als feindlich installierte Software-Programme, das heißt eine Art der intelligenten Agenten sind. Als berüchtigter »Zerstörer« des rechnerunterstützten Systems von heute symbolisiert der Virus einen virulenten,

aber anonymen Angriff der Maschinen<sup>31</sup> und wird daher auch zum beliebten literarischen Topos. In diesem Sinne schließt man Computerviren als Ausdruck bestimmter netzliterarischer Formen häufiger in die Betrachtung ein,<sup>32</sup> denn Viren erzeugen *Abweichungen von der Norm*, und gerade diese Abweichung ist eigentlich immer die Aufgabe der Literatur gewesen.<sup>33</sup> Die Virus-Ästhetik – die nicht nur die Fehlfunktion simuliert, sondern auch das rechnerische Verfahren erschreckenderweise außer Kontrolle geraten läßt und sich eigenwillig über die Vernetzung von Computern verbreitet – zielt eben auf die negative Energie der Medien hinter ihrer scheinbar funktionalen Transparenz.

Das niederländische Künstlerduo »Jodi« (Joan Heemskerk/Dirk Paesmans) präsentiert eine provokant inszenierte Poetik unter dem Einsatz von Programmen wie *Oss* (1999)<sup>34</sup> oder *CTRL Space* (1999)<sup>35</sup>, die vom Rechner des Lesers Besitz ergreifen und sich scheinbar unkontrollierbar ausbreiten. *Oss* erzeugt kleine schwarze Fenster auf dem Bildschirm, die sich gegen den Willen des Benutzers immer weiter vermehren, und bei *CTRL Space* erlebt man die künstlerisch aufbereitete Situation, daß ein »Mausklick«, *der absolute Imperativ der Interaktivität*, keinerlei Effekte bringt.

Solchen Erkenntniswert kann auch die Hyperfiktion haben. Beispielsweise bietet Susanne Berkenheger in *Die Schwimmeisterin* (2002)<sup>36</sup> eine geschickte Mischung aus Virus-Ästhetik und hypertextueller Kombinatorik an. Diese Hyperfiktion zeigt eine interessante Analogie zwischen dem Schwimmen in einem öffentlichen Bad und dem Navigieren im Netz, aber das totale »Eintauchen« ins Wasser wird dabei nicht stattfinden. Hier geht es vor allem um die medienbezüglichen Momente, die gerade die Illusion der hypertextuellen Interaktivität, die Wahlfreiheit des Lesers, durchkreuzen. Das von der Autorin arrangierte Virus übt einen Druck auf die Wahlaktivität des Lesers aus, daher wird die sogenannte Wahlmöglichkeit als illusorisch erkannt. Berkenheger stellt selbst ihre Virusstrategie in einem Interview mit der *FAZ* wie folgt dar: »Tatsächlich kann der User nur die Geschichte beeinflussen, indem er zwischen verschiedenen Optionen wählt, also sich zum Beispiel dafür entscheidet, ins Wasser zu springen. Dabei wird er allerdings unmerklich von einem Virus beeinflusst, dem »hai75«. Der Leser glaubt, er hätte Wahlmöglichkeiten, dabei wird er stark eingeschränkt durch einen zweiten Mauszeiger, der die Kontrolle übernimmt.«<sup>37</sup>

Am radikalsten verbreitet der »poetische Virus« von dem aus Italien stammenden Wiener Künstler Jaromil (Denis Roio) die destruktive Ästhetik. Eine seiner Arbeiten ist ein kleines Programm, das nur aus einer einzigen Zeile (insgesamt 13 Zeichen) besteht. Es bringt den Rechner innerhalb von Sekunden zum Absturz – nicht simulierend, sondern in der Tat! –, wenn man es in ein Unix-System eingibt. Diese Aktion definiert sich als eine rebellierende, die sich simultan politisch und ästhetisch versteht. Dazu Jaromil selbst: »Unser Versuch, das Phänomen der Software-Viren zu betrachten, erfolgt unter diesen Prämissen



sen: Sie sind gleichzeitig rebellischer politischer Akt, politisches und strukturelles Symptom, Versuch der Erforschung des Netzes in seiner Durchlässigkeit; künstliche Intelligenzen (anders als oft behauptet selten schädlich), die seit jeher das digitale Universum bevölkern.«<sup>38</sup> In dieser Sichtweise können tödliche Viren eine schöpferische Rolle in der vernetzten Welt spielen, indem sie wie Krankheiten in der Gesellschaft als ein Korrektiv von Fehlentwicklungen fungieren und auf diese Weise die scheinbar glatt laufende friedliche Welt aus den (sozialen und poetischen) Stagnationen herausholen. Hier wird die digitale Welt hoch spannend.

### Anmerkungen

- 1 Jean Baudrillard: *Videowelt und fraktales Subjekt*, in: ars electronica (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie*, Berlin 1989, S. 131.
- 2 Vgl. Peter Gendolla, Norbert M. Schmitz, Irmela Schneider, Peter M. Spangenberg (Hg.): *Formen interaktiver Medienkunst*, Frankfurt/Main 2001, S. 9.
- 3 Exemplarisch: Manfred Kammer: *Von »Kartoffeln«, Exhibitionisten und Pfadfindern. Zu Nutzertypen der Neuen Medien*, in: Helmut Kreuzer, Helmut Schanze (Hg.): *Bausteine IV. Beiträge zur Ästhetik, Pragmatik und Geschichte der Bildschirmmedien*, Siegen 1997.
- 4 Hypertext und Hypermedia, die beiden Termini verweisen eigentlich auf dieselben technischen Konditionen für die digitale Literatur. Seit kurzem aber, wenn man den Aspekt der Multimedialität des Hypertextes betonen will, benutzt man tendenziell eher den Terminus Hypermedia. Gleichzeitig wird der Begriff des Hypertextes immer mehr auf die Bedeutung des Hyperlinks beschränkt, also auf die Querverweise zwischen den Texten, im Unterschied zum Begriff der Hypermedia, der die Konfigurations- und Transformationsmöglichkeit zwischen den Medien im Netz meint.
- 5 Vgl. Norbert Bolz: *Die Wirtschaft des Unsichtbaren. Spiritualität - Kommunikation - Design - Wissen: Die Produktivkräfte des 21. Jahrhunderts*, München 1999, S. 45.
- 6 Roberto Simanowski: *Himmel & Hölle. Cyberspace - Realität im 21. Jahrhundert*, in: *ndt*, 5/1996, S. 187 (Hervorhebung im Text).
- 7 Michel Chaouli: *Kommunikation und Fiktion. Über das Schreiben und Lesen von Literatur im Internet*, in: *Weimarer Beiträge*, 1/2003, S. 11.
- 8 Vgl. Heidi Schelhowe: *Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers*, Frankfurt/Main-New York 1997, S. 150-162.
- 9 Vgl. Doris Köhler, Rolf Krause: *WG-Gespräche, im Netz: <http://interstory.rrz.uni-hamburg.de>* (seit 1998 nicht mehr aktiv), hier zitiert nach Beat Suter: *Hyperfiction - ein neues Genre*, in: *Der Deutschunterricht*, 2/2001, S. 9.
- 10 Suter: *Hyperfiction - ein neues Genre*, S. 10.
- 11 Siehe zu diesem Thema: Jörg Pflüger: *Hören, Sehen, Staunen. Zur Ideengeschichte der Interaktivität*. Im Netz: <http://sammelpunkt.philo.at:8080/archive/00000048/01/pflueger.html>
- 12 Ebd.
- 13 Im Netz: <http://berkenheger.net/literatur.net/ouargla/wargla/zeit.html> Der Preisträger »Internet-Literaturpreis 1997« von ZEIT/IBM.
- 14 Im Netz: <http://www.23ltd.ch/nord/> Das Werk gewann den 1. Preis »Literatur.digital 2003« von T-online/dtv.

- 15 Simanowski hat diese Inszenierung getrennt von der Interaktivität als ein Merkmal der digitalen Medien klassifiziert. Doch weil die Inszenierung wesentlich für eine »rezeptionsabhängige« Performance programmiert ist, wie er selbst treffend erläutert, ist es noch angemessener, diesen Akt des Lesers unter den Oberbegriff »Interaktivität« zu subsumieren. Vgl. Roberto Simanowski: *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*, Frankfurt/Main 2002, S. 18 ff.
- 16 Vgl. Roberto Simanowski: *Hyperfiction pur. Interview mit Susanne Berkenheger*, in: *dichtung-digital*, 28. 09. 2000. Im Netz: <http://www.dichtung-digital.de/Interviews/Berkenheger-28-sep-00/>
- 17 Probeversion im Netz: <http://berkenheger.net/literatur.net/ouargla> Ebenfalls wurde das Werk mit dem »Etlinger Internetliteraturpreis« ausgezeichnet.
- 18 »Der Leser klickt, was ihm gefällt, und macht sich zum Liebhaber, Feind, Bewunderer und Belcidigten.« Verlagsvorstellung im Netz: <http://www.cyberfiction.ch/hilfe.html>
- 19 Vgl. Susanne Berkenheger: *Der mausgesteuerte Autor oder die Entstehungsgeschichte von »Hilfe! - Ein Hypertext aus vier Kehlen«* Im Netz: <http://cyberfiction.ch/beluga/digital/99/berkenheger.htm>
- 20 Berkenheger erklärt in einem Interview mit Simanowski, daß das Movens dieser Hyperfiction gerade das Grundproblem der Hypertextliteratur gewesen sei, wie man die Leser dazu bringen kann, Mitspieler zu werden und werden zu wollen. Ideal sei ihrer Ansicht nach: »Hyperfiction müßte dem Leser ermöglichen, daß er permanent und ohne Anstrengung zwischen Zuschauerraum (seiner Rolle als Leser) und Bühne (der Rolle des Mitspielers) hin- und herspringt, und es müßte natürlich Leser geben, die das mögen und auch können, weil sie Übung drin haben.« Simanowski: *Hyperfiction pur. Interview mit Susanne Berkenheger*.
- 21 Julius Raabe: *Knittelverse*, in: Roberto Simanowski (Hg.): *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*, München 2002 ICD-Rom als Anhang des Buches.
- 22 Vgl. Roberto Simanowski: *Versuche digitaler Literatur. Anmerkungen*, in: Simanowski (Hg.): *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*, S. 138.
- 23 Der Terminus Immersion bezieht sich auf ein Erlebnis des sich Hineinwerfens. Hierbei wird die Möglichkeit betont, daß der Benutzer/Leser in einen anderen, virtuellen Raum treten kann. Um den Charakter der Immersion zu erhalten, muß ein Medium einen Eingang zur imaginären Welt besitzen, so daß der Benutzer/Leser nicht mehr distanziert als Zuschauer vor dem Fenster bleibt, sondern als Teilnehmer direkt in dieser Welt auftreten kann. Vgl. Florian Rötzer: *Interaktion - das Ende herkömmlicher Massenmedien*, in: Stefan Bollmann (Hg.): *Kursbuch Neue Medien*, Hamburg 1995. Die Immersion ist mittlerweile zu einem wichtigen Kriterium geworden, wenn man über die Intensität der Interaktivität in den Medien spricht.
- 24 Vgl. Christiane Heibach: *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt/Main 2003, S. 255: »Derartige Arbeiten wirken gerade deshalb so verstörend, weil der Umgang mit dem Computer aufgrund der bisher erfolgten Standardisierungen von der Illusion der Kontrollierbarkeit geprägt ist.«
- 25 Im Netz: <http://www.literatursuche.de/wl/> Das Werk errang den 3. Preis der Ausschreibung »Literatur.digital 2003« von *T-online/dtv*; die aktuelle Version ist *Die Lesbarkeit der Weltliteratur 1.3.1* vom 27.1.2004.
- 26 Selbstdarstellung von Nikolai Vogel: »Die Lesbarkeit der Weltliteratur dynamisiert Zitate und bringt Bücher miteinander in Berührung. Ein wachsendes Internetprojekt.« Im Netz: <http://www.blackink.de/literatur/text/>
- 27 Selbstdarstellung, im Netz: <http://www.blackink.de/literatur/links/>
- 28 Andererseits kann man die Automatisierung bis zum Stand der Null-Interaktivität

- ohne jegliche Eingreifchance erhöhen, wie in den Jazz-Flash-Kompositionen des Flash-Künstlerduos »Young-Hae Chang Heavy Industries«, das in Seoul von Young-Hae Chang und Mare Voge gegründet wurde. Die Werke sind auch im Netz verfügbar unter: <http://www.yhchang.com>
- 29 Im Netz: <http://www.auto-illustrator.com>
- 30 Heibach: *Literatur im elektronischen Raum*, S. 253 f.
- 31 Vgl. Baudrillard: *Videowelt und fraktales Subjekt*, S. 131.
- 32 Exemplarisch: Friedrich W. Block: *Ekstasen der Autorschaft*. Friedrich W. Block über *Literatur im digitalen Zeitalter*, in: *Scheinschlag*, 2/2004; Jörg Wittkewitz: *Sind Computerviren Teil der Netzliteratur?*, in: *Telepolis*, 2.11.2000. Im Netz: <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/4169/1.html>; Florian Cramer: *Zehn Thesen zur Softwarekunst*, im Netz: <http://www.netzliteratur.net/cramer/thesen-softwarekunst.html>
- 33 Vgl. Erhard Schütz: *Vorlesungsmanuskript: Literatur und Technik* (Humboldt Universität zu Berlin, SS 2001).
- 34 Im Netz: <http://oss.jodi.org>
- 35 Im Netz: <http://ctrl-space.jodi.org>
- 36 Im Netz: <http://berkenheger.net:literatur.net/ouargla/websprudel/ingang.htm>
- 37 Susanne Berkenheger: *Die Illusion der Allmacht*, in: *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 23. Juni. 2002. Auch im Netz: <http://ourworld.compuserve.com/homepage/berkenheger/fazinterview.htm>
- 38 *Jaromil. :(/::& )::* . , in: Der Katalog zur Ausstellung »I love you – computer-viren-hacker-kultur«. Auch im Netz: <http://www.digitalcraft.org/index.php?artikel-id=269>