

Andrea Nemedi

DIE LEIDEN DES JUNGEN WERTHER: Das Buch in den Digitalmedien per E-Mail, im Internet und auf CD-ROM 2004

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17642>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nemedi, Andrea: DIE LEIDEN DES JUNGEN WERTHER: Das Buch in den Digitalmedien per E-Mail, im Internet und auf CD-ROM. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 31, Jg. 6 (2004), Nr. 1, S. 1–55. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17642>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Die Leiden des jungen Werther. Das Buch in den Digitalmedien per E-Mail, im Internet und auf CD-ROM

Von Andrea Nemedi

Nr. 31 – 2004

Abstract

Im Gegensatz zu der digitalen Literatur, deren Medialität intensiv erforscht wird, stellt die digitalisierte Literatur ein umstrittenes Problemfeld in der Literaturwissenschaft dar, indem sie sogar die begeistertesten Anhänger der digitalen Literatur polarisiert. Dieser Dissens über die digitalisierte Literatur dient in der vorliegenden Arbeit als Ausgangspunkt, um drei digitalisierte Werther-Ausgaben hinsichtlich ihres Inhalts, ihrer Gestalt, ihrer Interfiktionalität, ihrer Funktionen und ihrer Handhabung zu untersuchen. Ziel der Analyse ist es festzustellen, ob und inwiefern die Digitalmedien die Gestalt und demzufolge die Rezeption des Romans verändern, beziehungsweise wie diese Ausgaben zur Zukunft(slosigkeit) der Bücher beitragen.

„Wir leben in neuen Kommunikationsverhältnissen, die mit dem Leitmedium der Neuzeit, dem Buch, gebrochen haben. Computer und elektronische Medien befördern das Ende einer Welt, die Marshall McLuhan Gutenberg-Galaxis genannt hat.“ (Bolz 1993, 7)

„All media are active metaphors in their power to translate experience into new forms.“ (McLuhan 1995b, 57)

„Metaphors are much more tenacious than facts.“ (De Man 1989, 251)

„laß das Büchlein deinen Freund sein“ (Goethe 1998, 3)

1. Einleitung

Die Medien sind seit einigen Jahrzehnten zum Forschungsgegenstand vieler Wissenschaften geworden. Zur Frage stehen sie nicht nur in einer Pluralität von Medienwissenschaften, die sich in letzter Zeit ausdifferenziert haben,¹ sondern zunehmend auch in den älteren Disziplinen. Wie Helmut Schanze behauptet: „Das Paradigma der Medialität ist seit Mitte der 80er Jahre des 20. Jahrhunderts zum herrschenden geworden. Neben den Begriffen Information, Kommunikation und Wissen dient nicht zuletzt der Begriff des Mediums als Signatur des gegenwärtigen Zeitalters“ (Schanze 2001, 1). Die erste Frage, welche die Teilnehmer der Mediendiskussion stellen, ist die folgende: Was ist ein Medium?

Versucht man das Wort ‚Medium‘ vermittels seiner Etymologie und der im obigen Zitat noch erwähnten anderen Begriffe zu definieren, so ergibt sich die folgende, sehr allgemeine Begriffsbestimmung: ein Mittel, das der Kommunikation von Information und Wissen dient. Diese Definition kongruiert in großem Maße mit der Formulierung des Literaturwissenschaftlers Jürgen Nelles: „Die Bezeichnung Medium verweist zunächst in recht allgemeiner Weise, am Übergang vom alltagssprachlichen zum wissenschaftlichen Gebrauch, auf die Mittel, die den Austausch und die Verbreitung von Informationen zum Zwecke menschlicher Kommunikation ermöglichen“ (Nelles 2002, 25). Diese Definition präzisiert Nelles dadurch, dass er den Begriff Medium hinsichtlich seiner Verwendung als immaterielles Zeichensystem einerseits und als materielle Zeichenträger andererseits unterscheidet. Obwohl diese Unterscheidung durchaus logisch erscheint, regt sie eine ganze Menge begrifflicher Probleme an.

Die vorliegende Arbeit vertritt die Meinung, dass das Zeichensystem und die Zeichenträger nur theoretisch auseinandergehalten werden können, da sie unabhängig voneinander praktisch nicht existieren. Wie auch Nelles feststellt, bedarf das Funktionieren des Zeichensystems, auch wenn es sich nur um eine „relativ eingeschränkte Kommunikationsform“ handelt (ebd.), der „miteinander kommunizierenden Personen“ als „materieller Hilfsmittel“ (ebd.). Im Falle einer solchen Kommunikationsform stellt sich aber die Frage, ob das Zeichensystem, „das aus sprachlichen oder nonverbalen Zeichen bestehen kann“ (ebd.) überhaupt ein Medium darstellt, wenn Sprache aus kommunikationstheoretischer Perspektive „ausdrücklich nicht unter den Begriff des Mediums gefasst“ wird (a.a.O. 26). Kommunikationstheoretisch werden aber nicht einmal die miteinander kommunizierenden Personen als Medien verstanden. Menschen gelten nur in der Medizin oder in der Parapsychologie als Medien, und diese Medien kommunizieren nicht miteinander, sondern mit Ärzten oder überirdischen Kräften. Unter materiellen Zeichenträgern versteht aber Nelles keine Personen, sondern „gegenständliche Übertragungsspeicher, die Daten archivieren, tradieren und transportieren“ (a.a.O. 25), beziehungsweise „Kanäle, durch die in bildlicher oder schriftlicher Form

gespeicherten Informationseinheiten übermittelt werden“ (ebd.). Diese zwei Definitionen regen aber wieder begriffliche Probleme an. Die erste Begriffsbestimmung schreibt den Medien zwei Funktionen zu: einerseits die Speicherung, andererseits die Übertragung von Daten. Diese zwei Funktionen erscheinen auch in der zweiten Definition, obwohl die Wörter ‚Kanal‘ und ‚übermitteln‘ die Übertragungsfunktion der Medien betonen. Problematisch ist jedoch nicht die Betonung einer der Funktionen, sondern die Bestimmung der anderen. Wenn Nelles nämlich behauptet, dass Daten oder Informationseinheiten in bildlicher oder schriftlicher Form gespeichert werden, schließt er zahlreiche Übertragungsspeicher aus dem Begriff des Mediums aus, sogar diejenigen, die er später als Exempel anderer Medienbegriffe erwähnt. Das ‚Massenmedium‘ Radio zum Beispiel übermittelt weder Bild noch Schrift, sondern Ton, und das ‚neue Medium‘ Internet speichert bildliche und schriftliche Informationseinheiten nicht in bildlicher oder schriftlicher, sondern in digitaler Form. Außerdem können nicht nur die gegenständlichen Übertragungsspeicher, welche Schrift, Bild, beziehungsweise Ton speichern oder übermitteln, als Medien behandelt werden. In der heutigen Mediendiskussion gelten selbst Schrift, Bild und Ton als Medien, wenn es zum Beispiel von multimedialen Technologien die Rede ist.

Wie die obigen Beispiele zeigen, ist die Bedeutung der Medien in letzter Zeit so unübersichtlich geworden, dass es auf die Frage, was ein Medium sei, keine einheitliche Antwort zu finden ist. „>Alte< und >neue< Medienbegriffe, vom Medium der Parapsychologie bis zum Universalmedium Internet, verschränken sich in der Diskussion“ (Schanze 2001, 1), stellt auch Schanze fest. Doch gibt es eine negative Definition, die in der gegenwärtigen Mediendiskussion allgemein akzeptiert wird. Es herrscht nämlich Einverständnis darin, dass Medien *keine* neutralen Vermittler von Information und Wissen oder bloßen Mittel der Kommunikation darstellen. „Sie dienen keineswegs nur der neutralen Übermittlung und Aufzeichnung von Inhalten“ (Schanze 2001), steht es im Klappentext des *Handbuchs der Mediengeschichte*, wo diese negative Definition sofort mit einer Feststellung über die Wirkung der Medien ergänzt wird. Medien, wie es heißt, „nehmen Einfluß auf das politische und gesellschaftliche Leben, prägen Wissen und Gedächtnis, sie bestimmen die populäre Kultur und finden ihren Niederschlag in den Künsten“ (ebd.). Ähnlicherweise gehen die Medientheoretiker Daniela Kloock und Angela Spahr von einer negativen Definition aus und beschreiben die Effekte der Medien wie folgt:

Medien [gelten] nicht als neutrale Träger oder Überträger von Information, sondern als Techniken, welche die Möglichkeit der Kommunizierbarkeit von Informationen konstituieren. Diese Möglichkeiten bedingen zugleich die Information selbst, denn zum einen erhält nur, was kommuniziert, mitgeteilt und überliefert werden kann, eine Bedeutung, und zum anderen formt die Gestalt der Mitteilung (eine Handschrift, ein gedrucktes Buch, ein technisches Bild) auch ihren Inhalt. Wissen ist demnach in Abhängigkeit von den medialen

Formen seiner Speicherung und Übertragung zu sehen. So ergibt sich die These, daß die in einer Epoche dominierenden Kommunikations- bzw. Informationsmedien mit den Kommunikationsverhältnissen auch das Weltbild und die Wahrnehmungsmuster prägen. Der damit hergestellte Zusammenhang zwischen Medien und Strukturen der Erkenntnis nimmt Kultur als solche in den Blick: „Medientheorie“ in diesem Sinne untersucht Medien als konstitutive Faktoren von Kultur (Kloock/Spahr 2000, 8).

Wird die kulturelle Gestaltungskraft der Medien heute nicht mehr bestritten, stellt sich immer noch die Frage nach ihrer Größe.

Einige, im Laufe der Zeit jedoch immer weniger Theoretiker gehen von einem Mediendeterminismus aus. Die Vertreter dieses Ansatzes schreiben den Medien eine absolute, unbegrenzte Gestaltungskraft zu. Sie nehmen an, dass sich dem Einfluss der Medien nicht ausweichen ließe, und dass die Kulturentwicklung notwendig sei. Sie übersehen aber, dass dasselbe Medium unterschiedlich angewendet werden kann. Wie der Literaturwissenschaftler Philipp Löser feststellt: „Eine ganz entscheidende Einsicht neuerer Medientheorie ist gerade die, daß unterschiedliche kulturelle Vorgaben auch differente Gebrauchsmuster im Umgang mit Medien hervorbringen“ (Löser 1999, 13). Diese kulturellen Spielräume lassen es laut Löser naheliegender erscheinen, „die Gestaltungskraft von Medien mit der von Metaphern zu vergleichen“ (ebd.). Die Analogie von Medien und Metaphern führt Löser folgenderweise aus: „Wie Metaphern sind auch Medien in der Lage, Wirklichkeitsbereiche in spezifischer Weise vorzustrukturieren und auf diese Weise Komplexität einzuschränken bzw. Orientierungshilfe zu leisten. Dabei haben sie aber nichts Zwingendes: Sie können manipuliert, uminterpretiert oder gewichtet werden“ (ebd.). Der mediendeterministische Ansatz wird also in der neueren Medientheorie ebenso bestritten, wie die Glaube an die Neutralität der Medien.

Aufgrund ihrer kulturellen Relevanz können die Medien hier weiter differenziert werden. Zur Bezeichnung der dominierenden Medien einer Epoche wird in der Mediendiskussion das Wort ‚Leitmedium‘ verwendet. Nelles, der sich mit dem Medium Buch als Leitmedium des achtzehnten und neunzehnten Jahrhunderts beschäftigt, gibt dazu die folgende Definition: „Unter dem Begriff ‚Leitmedium‘ wird dasjenige Medium verstanden, das innerhalb eines bestimmten Zeitraumes die gegenüber anderen Medien umfassendste Verbreitung erfährt und damit zusammenhängend die größte Wirkung in gesellschaftlicher, weltanschaulicher und kunstästhetischer Hinsicht erzielt“ (Nelles 2002, 25).

Zu den ersten und heute meist zitierten Theoretikern, die sich mit den Leitmedien als konstitutiven Faktoren von Kulturen befasst haben, gehört der kanadische Anglist Marshall McLuhan. In seinem Buch *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* teilt er die Kulturgeschichte in vier Epochen: die orale Stammeskultur, die literale Manuskript-Kultur, die Gutenberg-Galaxis und das

elektronische Zeitalter. Für das Aufkommen eines neuen Zeitabschnittes ist laut McLuhan in jedem Fall das Auftreten eines neuen Mediums verantwortlich: die Schrift, der Buchdruck und schließlich die elektronischen Medien, vor allen das Fernsehen (vgl. McLuhan 1995). Mit seinen provokanten Ideen hat der Kanadier im englischen Sprachraum schon am Anfang der sechziger Jahre großes Aufsehen erregt. Seine These vom Ende der Gutenberg-Galaxis und dem Anbruch eines neuen, vom Medium Fernsehen geprägten elektrischen Zeitalters hat sowohl die öffentliche als auch die akademische Diskussion polarisiert: Die Reaktionen haben zwischen euphorischer Begutachtung einerseits und skeptischer Beurteilung andererseits geschwankt (vgl. Kloock/Spahr 2000, 40-76).

Die immer wieder behauptete Konkurrenzsituation der Printmedien im Verhältnis zu den neuen elektronischen Medien hat die Literaturwissenschaft natürlich auch betroffen, da Printmedien seit dem achtzehnten Jahrhundert als dominante Medien der Literatur gegolten haben. Die Debatte über die Zukunfts(losigkeit) der Bücher und der Buchkultur (auf Englisch: ‚print culture‘) hatte jedoch nur eine Debatte über die Zukunfts(losigkeit) der Literatur zur Folge. Die Medien der Literatur wurden dabei nicht als konstitutive Faktoren von Literatur thematisiert, da an der Vermittlungsform von Literatur primär durch den Druck und damit zusammenhängend an der Literatur selbst sich nichts geändert hat.

Erst seit dem Auftreten der digitalen Medien am Anfang der neunziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts findet eine Neuorientierung der Literaturwissenschaft statt, indem den Medien der Literatur eine immer größere Aufmerksamkeit gewidmet wird. Diese ist an akademischen Stundenverzeichnissen und wissenschaftlichen Tagungsberichten ebenso abzulesen wie an neueren Einführungen in die Literaturwissenschaft, die dem Verhältnis von Literatur und Medien eigenständige Kapitel widmen (vgl. Spangenberg 1995, Schütz/Wegmann 1996, Schneider 1998). Wie es in einem solchen Einführungskapitel zu lesen ist: „Literatur ist auf Medien angewiesen. Technische Medien ermöglichen die Aufzeichnung und Verbreitung literarischer Texte; Literatur ist daher seit ihren Anfängen auch Mediengeschichte. Literarische Texte können auf ihre »Medialität« hin befragt werden“ (Stiegler 1996, 441).

Wird die Rolle der Medien in der Gestaltung von Literatur nicht mehr bestritten, stellt sich hier wieder die Frage nach Größe dieser Gestaltungskraft. Die Mediengeschichtsschreiber Natalie Binczek und Nicolas Pethes bestreiten den deterministischen Ansatz. Sie sind der folgenden Überzeugung: „Zwar kann es keine a-mediale Form von Literatur geben, Literatur ist jedoch nie deckungsgleich mit den Medien, die sie für ihre Produktion, Distribution, Wahrnehmung und Kommunikation wählt“ (Binczek/Pethes 2001, 282).²

Zwar war die Literatur, wie auch Stiegler behauptet, seit ihren Anfängen immer auf Medien angewiesen,³ die Literaturwissenschaft hat über diese noch nie so intensiv

reflektiert wie heute. Die medienwissenschaftliche Orientierung seit Anfang der neunziger Jahre hängt, wie gesagt, mit der Einführung der Digitalmedien eng zusammen.⁴ Seit 1990 entstehen nämlich literarische Artefakte in den und für die digitalen Medien.⁵ Diese neue, digitale Literatur, welche den Einfluss der Digitalmedien in ihrer Gestalt eindeutig macht,⁶ gibt der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Medialität einen großen Anstoß, indem sie darauf verweist, dass Medien nicht als neutrale Träger oder Überträger, sondern als konstitutive Faktoren von Literatur angesehen werden sollten.

In den Digitalmedien trifft man aber nicht nur auf die neue, digitale Literatur, sondern zunehmend auch auf die ältere, bislang durch Printmedien vermittelte Literatur. Infolge der rasanten Verbreitung der Digitalmedien wird ja immer mehr Belletristik aus den Printmedien in die neuen Medien umgesetzt. Die Literatur wird zunehmend digitalisiert. Im Gegensatz zu der digitalen Literatur, deren Medialität intensiv erforscht wird, stellt die digitalisierte Literatur ein umstrittenes Problemfeld in der Literaturwissenschaft dar, indem sie sogar die begeistertesten Anhänger der digitalen Literatur polarisiert. Die Digitalisierung der gedruckten Literatur wird im englischen Sprachraum, vor allem in den USA, von Theoretikern der digitalen Literatur stark propagiert, im deutschen Sprachraum hingegen entweder gar nicht thematisiert oder nicht befürwortet.⁷ Obwohl diese drei Haltungen zur Digitalisierung, d.i. die Befürwortung, das Desinteresse und die Ablehnung, auf den ersten Blick sehr unterschiedlich erscheinen, sind sie alle in der Einschätzung des Medieneinflusses sehr radikal. Wie es in der vorliegenden Arbeit noch zu erläutern ist, gehen sowohl die überzeugten Befürworter als auch ihre Gegner von der heutzutage immer öfter in Frage gestellten Prämisse aus, dass die Literatur durch die Medien determiniert wird. Die Indifferenz impliziert hingegen die ebenso radikale und bestrittene Annahme, dass Medien keinen Einfluss auf die Literatur haben.

Dieser Dissens über die digitalisierte Literatur soll in der vorliegenden Arbeit als Ausgangspunkt dienen, um die Medialität der Literatur zu thematisieren, und dadurch einen Beitrag zur Mediendiskussion der Gegenwart zu leisten. Die Abgrenzung des Themas der digitalisierten Literatur hat aber auch weitere Gründe. Erstens können anhand der digitalisierten Literatur nicht nur die Digitalmedien, sondern auch die Printmedien, vor allem das Medium Buch, behandelt werden, was den Vergleich der alten und der neuen Medien ermöglicht. Zweitens führt das Thema tief in die Diskussion über die Zukunfts(losigkeit) der Bücher und der Buchkultur, also zu einer der persistentesten Fragen seit den sechziger Jahren. Anhand der digitalisierten Literatur lassen sich also mehrere Probleme, wo nicht lösen, so doch mindestens anregen und der weiteren Diskussion anbieten.

Als konkreter Untersuchungsgegenstand hat diese Arbeit einen literarischen Text gewählt, der mit dem Medium Buch mehrfach verbunden ist. Im Fall von Johann Wolfgang von Goethes *Die Leiden des Jungen Werther* hat man nämlich mit einem Text zu tun, der den Einfluss des medialen Trägers in seiner Textfassung, seiner

Gattung sowie seinem Inhalt an sich trägt.⁸ Ein anderer, ebenso wichtiger Grund für diese Textauswahl besteht darin, dass der *Werther* in mehreren Digitalmedien erschienen ist, nämlich per E-Mail, im Internet und auf CD-ROM.⁹ Dadurch wird ein Vergleich auch unter den digitalen Textausgaben ermöglicht.

Die vorliegende Arbeit unterteilt sich demnach in fünf Kapitel. Im zweiten Kapitel sollen zunächst die Digitalmedien und ihre spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten, d.h. Multimedialität und Nichtlinearität, vorgestellt werden. Das dritte Kapitel, das darauf zielt, Begriffe, Kategorien und Gesichtspunkte für die Untersuchung der digitalisierten Literatur zu liefern, wird der digitalen Literatur gewidmet. Nach einem kurzen geschichtlichen Überblick (Kapitel 3.1) sollen hier einige Begriffe, Abgrenzungen und Typologien (Kapitel 3.2), beziehungsweise die wichtigsten Theorierichtungen (Kapitel 3.3) dargelegt und problematisiert werden. Das vierte Kapitel befasst sich mit der digitalisierten Literatur. Es unterteilt sich nach den verschiedenen Medien, in denen der *Werther* erschienen ist: Buch (Kapitel 4.1), E-Mail (Kapitel 4.2), Internet (Kapitel 4.3) und CD-ROM (Kapitel 4.4). Als E-Mail-Edition wurde der Text von Gerhard Rolletschek und Thilo von Pape im Jahre 2000 ausgegeben. Im Internet ist der *Werther* in dem *Projekt Gutenberg-DE* erschienen, das Erscheinungsjahr ist unbekannt. Auf CD-ROM wurde der Roman zuerst im Jahre 1997 in der Reihe *Reclams Klassiker auf CD-ROM* publiziert. Seitdem liegt der Text in mehreren CD-ROM-Editionen vor, die vorliegende Untersuchung beschränkt sich aber nur auf die erwähnte Reclam-Ausgabe. Den Abschluss der Arbeit bildet ein fünftes Kapitel, in dem die Ergebnisse der Untersuchung zusammengefasst und die folgenden zwei Fragen beantwortet werden sollen: Inwiefern verändern die neuen Medien die Gestalt und demzufolge die Rezeption des *Werthers*? Wie tragen die digitalisierten *Werther*-Ausgaben zur Zukunfts(losigkeit) der Bücher bei?

2. Digitalmedien: Multimedialität und Nichtlinearität

Vor der Abhandlung über die digitale Literatur (vgl. Kapitel 3) beziehungsweise die digitalisierte Literatur (vgl. Kapitel 4) sollen im vorliegenden Kapitel zunächst die Digitalmedien und ihre spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten kurz vorgestellt werden.

Obwohl der Computer die unabdingbare technische Voraussetzung aller Digitalmedien ist, hat er „seinen Ursprung in der Bemühung um automatisiertes Rechnen“ (Hiebel u.a. 1999, 1031). Der Rechenautomat wurde aber in kurzer Zeit zu einer Universalmaschine entwickelt, die unter anderem als Medium angewendet werden kann.¹⁰ Der Geschichtsschreiber Manfred Kammer siedelt den Beginn der Geschichte der Digitalmedien zwischen 1983, als „mit der Einführung des IBM-XT Computers der Begriff ‚Personal Computer‘ (PC) geprägt [wird] und die rasche

Ausbreitung dieses Arbeitsinstrumentes im Bereich der Bürokommunikation wie auch im Bereich der Privatanwendungen beginnt“ (Kammer 2001, 519), und 1993 an, als „der Standard HTML freigegeben [wird] und damit der Öffnungsprozess des Internet – genauer, seiner grafischen Oberfläche World Wide Web (WWW) – für eine allgemeine Öffentlichkeit [beginnt]“ (ebd.).¹¹ Die Zuweisung der medialen Qualität bleibt aber laut Kammer nach wie vor eine Frage der Perspektive.

Laut der Literaturwissenschaftlerin Christiane Heibach zum Beispiel, die sich mit der Online-Literatur befasst, kann eigentlich nur das Internet als Medium gelten. Wie sie behauptet: „Zum Medium im ursprünglichen vermittelnden Sinne wird der Computer [...] erst durch die Vernetzung, welche die Distribution von Daten sowie die Kommunikation zwischen Menschen auf technischer Basis ermöglicht“ (Heibach 2000, 6). Demgegenüber meint die Literaturwissenschaftlerin Anja Rau, die sich vor allem mit der Offline-Literatur beschäftigt, dass der Computer als Symbol- und Sprachmaschine, mit der man kommunizieren kann, auch ohne Vernetzung die Voraussetzungen zum primären menschlichen Sprachmedium darstellt:

Der Computer, den man sich eigentlich als Rechner vorstellt, ist tatsächlich eine Symbol- oder Sprachmaschine. Dabei sei Sprache verstanden als Zeichensystem, in dem in einer Kommunikationssituation die Zeichen (oder Symbole) auf andere Zeichen oder außersprachliche Phänomene verweisen. Wir ‚bedienen‘ den Computer durch Kommunikation [...]. Der Computer antwortet uns sprachlich [...]. Anders als Fernsehen, Radio oder Buch kann das Multimedia-Gerät Computer die modernen Kardinaltexte (alphanumerischer Text, Ton und bewegter oder unbewegter Bildtext) in eine gemeinsame Leseumgebung aufnehmen und hat damit die Voraussetzungen zum primären menschlichen Sprachmedium. Dieses Medium auch für literarische Texte statt ‚nur‘ zur Verarbeitung von Zahlen und Daten zu verwenden, liegt nahe (Rau 2000, 9).

Der Literaturwissenschaftler Roberto Simanowski, der sowohl die Online-, als auch die Offline-Literatur untersucht, arbeitet mit einem technischen Medienbegriff, und versteht unter Digitalmedien sowohl Online-, als auch Offline-Medien. Diese begrifflichen Unterschiede sind hier deshalb wichtig, weil sie die Abhängigkeit des Literatur- und des Medienbegriffs darstellen.

Als gemeinsamer Nenner der Online- und Offline-Medien gilt natürlich die Digitalität. Darunter ist die Tatsache verstanden, dass Texte als Binärzeichen (‚0‘ oder ‚1‘) in elektronischer Form (‚Strom‘ oder ‚kein Strom‘) gespeichert werden.¹² Wie auch das obige Zitat von Rau darauf hinweist, sind heute nicht nur alphanumerische Texte digitalisierbar. „*Digitalisierbarkeit* bedeutet die Möglichkeit, jegliches akustische, optische, sprachliche und rechnerisch-arithmetische Element in eine binäre 0/1- ‚Sprache‘ übersetzen (»codieren«) zu können und damit auch in eine elektrische und

elektronische Stromstoß-,Sprache' verwandeln [...] zu können" (Hiebel u.a. 1999, 12), stellt die *Große Medienchronik* fest.

Aus der Digitalität folgt eine spezielle Gestaltungsmöglichkeit, die die Digitalmedien anbieten: das Potenzial der Multimedialität. Wie in der *Medienchronik* zu lesen ist: „Dieses 0/1-,Alphabet' als letzter gemeinsamer Nenner aller modernen Medienphänomene ist die Basis der totalen Konvertierbarkeit sämtlicher denkbaren Daten und der sich heute abzeichnenden »Konvergenz« der Medien" (ebd.). Laut Heibach hat der Computer „[d]urch das multimediale Potential [...] in erster Linie den Status eines Metamediums, das zahlreiche andere Medien integrieren und neu zusammenführen kann" (Heibach 2000, 6).

Neben dem Potenzial der Multimedialität bietet die Digitalität auch die Gestaltungsmöglichkeit der Nichtlinearität. Es handelt sich dabei um ein Strukturprinzip, auf dem der Hypertext beruht. Unter ‚Struktur' wird in der Mediendiskussion *die (visuell wahrnehmbare) Gestaltungsform eines Textes* verstanden. (Diese Wortwahl der Mediendiskussion ist sehr unglücklich, da die Bezeichnung ‚Textstruktur' linguistisch, philosophisch und literaturwissenschaftlich ganz anders verwendet wird, als hier.) Der Hypertext¹³ ist eine Textform, deren formal begrenzten Texteinheiten (Knoten) miteinander durch elektronische Verknüpfungen (Links) nichtlinear verbunden werden.

Nichtlinearität und Multimedialität, über die hier kurz reflektiert wurde, sind spezielle Gestaltungsmöglichkeiten, die Digitalmedien aufgrund ihrer Digitalität anbieten. Die Frage, wie sie in den konkreten literarischen Anwendungen ausgenutzt und von der Literaturwissenschaft bewertet werden, soll in den folgenden zwei Kapiteln anhand der digitalen beziehungsweise der digitalisierten Literatur beantwortet werden.

3. Digitale Literatur

Seit Anfang der neunziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts finden literarische Experimente in den Digitalmedien statt. Es handelt sich um literarische Artefakte, welche die speziellen Gestaltungsmöglichkeiten der neuen Medien bedienen. Nach einem kurzen historischen Überblick sollen im vorliegenden Kapitel einige Begriffe, Abgrenzungen und Typologien, beziehungsweise die wichtigsten Theorierichtungen vorgestellt und problematisiert werden. Das Kapitel zielt darauf, Begriffe, Kategorien und Gesichtspunkte für die Untersuchung der digitalisierten Literatur zu liefern.

3.1. Geschichte der digitalen Literatur

Der Geburtsort der digitalen Literatur sind die USA, wo sich die Computertechnologie am rasantesten entwickelt und verbreitet hat. Im deutschsprachigen Raum haben literarische Experimente mit dem Computer erst ein paar Jahre später begonnen. Da die deutschsprachige digitale Literatur unabhängig von den amerikanischen Vorgängern entstanden und fortgekommen ist, wird die geschichtliche Entwicklung der beiden hier einzeln präsentiert.

3.1.1. Amerikanische digitale Literatur¹⁴

Der Prototyp amerikanischer digitaler Literatur ist die Erzählung *Afternoon, a Story* von Michael Joyce, der im Jahre 1990 im Mark Bernsteins Verlag Eastgate Systems auf Diskette erschienen ist. Der Text wurde mit dem Autorenprogramm Storyspace geschrieben, das in den achtziger Jahren für Erstellen von Hypertext-Dokumenten entwickelt wurde. *Afternoon* ist eine multilineare Erzählung, in der am Ende der Knoten der Leser entscheiden kann, wie die Geschichte weitergehen soll (vgl. Abbildung 1). Auf die Erzählung von Joyce sind bald weitere gefolgt von M.D. Coverley, J. Yellowlees Douglas, Edward Falco, Carolyn Guyer, Shelley Jackson, Deena Larsen, Judy Malloy, Cathy Marshall, John McDaid, Stuart Moulthrop, Jim Rosenberg, Stephanie Strickland, Rob Swigart. Die ersten Beispiele amerikanischer digitaler Literatur waren reine Text-Link-Dokumente, da das speicherarme Medium Diskette keine Kapazität hatte, Bilder zu speichern. Erst nach der Einführung des multimedialen World Wide Web als Distributionsort wurde die digitale Literatur stärker visuell. Damit hat eine Entwicklung von Hyperfiction (hypertextuelle Fiktion) zu Hypermedia (multimediale Hyperfiction) begonnen.

Digitale Literatur wurde von der amerikanischen Öffentlichkeit und Literaturwissenschaft positiv begrüßt. Mit der Entwicklung des World Wide Web ist ein eigenes literarisches Milieu der digitalen Literaturentstanden, in dem der Verlag Eastgate Systems auch als Informationspool und als Diskussionsorganisator eine wichtige Rolle spielt. Der wissenschaftliche Erfolg zeigt sich nicht zuletzt daran, dass die Erzählung *Afternoon*, die nach Stephan Porombka jedoch „zu den meist überschätzten Texten der letzten zehn Jahre gehört“ (Porombka 2000, 53), zusammen mit *I have said nothing* von J. Yellowlees Douglas (erschieden im Jahre 1994) im Jahre 1997 in den Kanon der *Norton Anthology of Postmodern American Fiction* aufgenommen wurde.

Das positive Echo ist erstens mit der literarischen Qualität der Texte und zweitens mit ihrer buchähnlichen Erscheinungsform zu erklären. Wie der Literaturwissenschaftler Beat Suter feststellt: „Die Texte wurden lektoriert, von einem kleinen Kreis von Lesern beta-getestet und schließlich in aufklappbaren broschiierten Schutzhüllen wie Bücher vertrieben“ (Suter 2001, 5)¹⁵. Außerdem verdankt sich der Erfolg der Engagiertheit einer Leitfigur des amerikanischen

Literaturbetriebs, Robert Coover und der Literaturwissenschaftler J. David Bolter und George P. Landow, die mit ihren Publikationen auf das neue literarische Phänomen aufmerksam gemacht haben.

3.1.2. Deutschsprachige digitale Literatur¹⁶

Die Geschichte des neuen literarischen Genres im deutschsprachigen Raum beginnt mit kooperativen Versuchen, d.h. Schreibprojekte, die in verschiedenen Rechenzentren deutscher Universitäten unter dem Einfluss von Computerspielen wie ‚Multi User Dungeons‘ (MUDs) und ‚Adventure Stories‘ entstanden sind. Als Beispiel erwähnt der Literaturwissenschaftler Beat Suter die Versuche der Telematic Workgroup an der Universität Hamburg, zum Beispiel Catherine de Courtens *KaspaH's Home* (1994), „ein Schreibprojekt über eine Persönlichkeit, die ihr ganzes Leben im Netzwerk verbringt“ (Suter 2001, 6). KaspaH ist ein Bewohner des Cyberspace, der keine Erinnerung an sich selbst hat und deshalb die Mitwelt um Hilfe bittet. Die Autorin hat vierzig E-Mails an unbekannte Adressaten geschickt, von denen fünf geantwortet haben. KaspaHs Gestalt ist aus diesen Gesprächen entstanden.

Da diese ersten Versuche meist auf Englisch abgefasst waren, führt Suter als Prototyp deutscher Hyperfiction die *Imaginäre Bibliothek* von Heiko Idensen und Matthias Krohn an. Sie wurde bereits im Jahre 1990 an der Ars Electronica Ausstellung in Linz vorgestellt und dann im Jahre 1994 ins Internet gestellt. Es handelt sich dabei um verschiedene Textarten zum Thema Bibliothek, die zu einem Hypertext-Gefüge zusammengestellt und als multilineares Leseabenteuer angeboten werden.

Die Entwicklung deutschsprachiger digitaler Literatur wurde in großem Maße durch Wettbewerbe befördert. Der erste Internet-Literaturwettbewerb wurde 1996 unter anderem von Zeit und IBM ausgeschrieben. Dieser hat bis 1998 unter dem Namen *Pegasus* jährlich stattgefunden. Im 1999 wurde dann der erste *Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb* veranstaltet. Darauf folgte der Wettbewerb *Literatur.digital*, der von Dtv und T-Online im Jahre 2001, 2002 und 2003 ausgeschrieben wurde.

Infolge des ersten *Pegasus* Wettbewerbs, der gleichzeitig mit der rasanten Ausbreitung des World Wide Web stattgefunden hat, sind aber nicht nur literarische Artefakte, sondern auch eine deutsche Netzliteratur-Szene entstanden. 1996 wurde ein Diskussionsforum zum Thema Netzliteratur von Sven Stillich begründet: die *Mailingliste Netzliteratur*. 1997 hat Guido Grigat den Internet-Literatur-Webbring *bla* ins Leben gerufen. Oliver Gassner hat die OLLI (Olivers Links zur Literatur), d.i. eine Webseite über Literatur(wissenschaft) im Internet, zusammengestellt. Roberto Simanowski hat 1999 die Online-Magazin *Dichtung Digital* begründet. Im Internet sind Literaturprojekte von Sven Stillich, Martina Kieninger, Hartmut Landwehr, Claudia Klinger, Olivia Adler, Olaf Koch, Martin Auer, Sven Sander, Norman Ohler,

Walter Grond, Reinhold Döhl, Dirk Schröder aufgetaucht. Es ist also eine vernetzte Szene von interessierten Lesern und kooperierenden Autoren entstanden.

3.2. Begriffe, Abgrenzungen, Typologien

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der digitalen Literatur wird durch die terminologischen und typologischen Unsicherheiten, bzw. durch den Mangel an etablierten Beschreibungskategorien erschwert. Neugeprägte Ausdrücke wie ‚digitale Literatur‘, ‚digitalisierte Literatur‘, ‚Computerliteratur‘, ‚interaktive Fiktion‘, ‚Cybertext‘, ‚Hypertext‘, ‚Hypermedia‘, ‚Hyperfiktion‘, ‚Interfiktion‘, ‚Intermedia‘, ‚Multimedia‘, ‚Netzliteratur‘, ‚Webliteratur‘, ‚Internetliteratur‘ werden von verschiedenen Theoretikern unterschiedlich benutzt. Wie Thomas Kamphusmann feststellt: „Offensichtlich sind nicht einmal basale Beschreibungskategorien für ‚Literatur auf dem Rechner‘ in einem Maße stabilisiert, daß mit ihnen in literaturwissenschaftlichen Zusammenhängen argumentiert werden kann“ (Kamphusmann 2002, 9). Im folgenden sollen deshalb einige Begriffe geklärt, beziehungsweise einige Abgrenzungen und Typologien vorgestellt und problematisiert werden.

Zur Bezeichnung der neuen literarischen Phänomene, welche die spezifischen Gestaltungsmöglichkeiten der Digitalmedien bedienen, hat die vorliegende Arbeit von Anfang an den Terminus ‚digitale Literatur‘ benutzt und ihn von dem Terminus ‚digitalisierte Literatur‘ unterscheidet, mit dem ältere, in die Digitalmedien umgesetzte Literatur bezeichnet wurde. Unter dem Terminus ‚Hyperfiction‘ wurde nichtlineare Fiktion verstanden, deren multimediale Variante ‚Hypermedia‘ genannt wurde. Schließlich ist das Wort ‚Netzliteratur‘ vorgekommen, der sich auf die digitale Literatur im Internet bezogen hat.

Sabrina Ortmann, Herausgeberin des Online-Literaturportals *Berliner Zimmer*, verwendet die Kategorie ‚digitalisierte Literatur‘ gar nicht. Sie versteht unter den Begriff der digitalen Literatur alle literarischen Artefakte, die in den Digitalmedien zu finden sind. Innerhalb der digitalen Literatur unterscheidet sie drei Kategorien: (1) Literatur im Netz, (2) Computerliteratur, und (3) Netzliteratur. Das Wort ‚Literatur im Netz‘ bezieht sich auf traditionelle Texte, die im Internet publiziert werden, und die sich des Internets lediglich als Medium zur Veröffentlichung bedienen. Dabei kann es um (1.1) copyrightfreie Klassiker, (1.2) Literatur-Projekte, oder um neue Texte, die (1.3) auf Autoren-Homepages oder (1.4) in Literatur-Magazine zu lesen sind. Unter dem Terminus ‚Computerliteratur‘ versteht Ortmann literarische Texte, die ohne den Computer nicht existieren würden, die jedoch nicht online, sondern offline publiziert werden. In diese Kategorie gehören (2.1) Hyperfiction, (2.2) multimediale Literatur, und (2.3) computergenerierte Literatur. Das Wort ‚Netzliteratur‘ bezieht sich schließlich auf experimentelle Texte im Internet, also auf (3.1) kollaborative Schreibprojekte, (3.2) E-Mail-Literatur, (3.3) literarische Newsgroups, oder (3.4)

MUDs. Diese Typologie (vgl. Ortmann 2001, 39-64) scheint hinsichtlich der vorliegenden Arbeit kaum brauchbar, da die digitalisierte Literatur auf CD-ROM von Ortmann nicht eingeordnet wird. Obwohl die Autorin nach vollkommener Kategorisierung von Literatur in den Digitalmedien strebt, nimmt sie keine Kenntnis von den Klassikern, die nicht im Internet veröffentlicht werden.

Als Dachbegriff für interaktive Romane, computergenerierte Gedichte, multimediale Poesie, rhizomatische Prosa, und Texte kollaborativer Schreibprojekte verwendet der Sprachwissenschaftler Peter Schlobinski den Begriff Hyperfiction, den er folgenderweise definiert: eine „Literaturgattung der elektronischen Massenmedien, die durch Hypertextstrukturen gekennzeichnet ist“ (Schlobinski 2001, 2). Ähnlicherweise bezeichnet Beat Suter das neue Genre ‚Hyperfiction‘, wobei sie die folgende Definition gibt: „Eine Hyperfiction ist ein elektronischer Hypertext, der Text als Gewebe oder Textur versteht, an der ständig weitergeflochten wird. Einzelne Texteinheiten werden innerhalb und außerhalb eines Dokumentes auf assoziative, nicht-sequentielle Weise, d.h. in der Struktur eines Rhizoms oder Baums miteinander verbunden“ (Suter 2001, 5).

Um Hyperfiction von anderen elektronischen literarischen Texten zu unterscheiden, stellt Suter eine strukturelle Typologie auf. Sie zieht dabei drei Konstruktionsmuster zur Beschreibung eines elektronischen Textes heran: (1) die Linie, (2) den Baum, und (3) das Netzwerk oder Rhizom. „Die beiden nichtlinearen Muster Baum und Netzwerk eignen sich zur Beschreibung von Hyperfictions und können dazu dienen, eine kleine ‚Hypertext-Typologie‘ zu entwerfen“, behauptet Suter (a.a.O. 8). Innerhalb der linearen Struktur unterscheidet er zwei Muster: (1.1) die Achse und (1.2) den Tentakel. „Die axiale Struktur eines elektronischen Textes entspricht in etwa einer gedruckten wissenschaftlichen Arbeit mit Fußnoten oder Endnoten“ (ebd.), und die „Tentakelstruktur besteht schlicht aus mehreren Linien: Aus einem Anfang entwickeln sich mehrere Geschichten mit jeweils eigenen Enden“ (a.a.O. 9). Zum Konstruktionsmuster Baum gibt Suter die folgende Beschreibung:

Die Pfade führen in eine Richtung, nämlich vom Ausgangspunkt weg zu einem hierarchisch tieferen Zweig. Ist die Entscheidung an einem Knotenpunkt getroffen und der Schritt auf den Zweig gemacht, werden sämtliche andere Äste und Zweige des Baumes als Pfadwahlmöglichkeit ausgeschaltet. Direkte Verknüpfungen zwischen den Zweigen gibt es nicht. Eine Rückkehr auf dem eingeschlagenen Pfad allerdings ist möglich. Sobald auf dem Rückweg ein hierarchisch höher gelegener Knoten erreicht wird, kann auch wieder ein anderer Teil des Baumes erklettert werden (ebd.).

Innerhalb des baumartigen Strukturmodells sind zwei Varianten der Hyperfiction möglich: (2.1) ein Baum mit einer binären Pfadwahl, und (2.2) ein Baum mit einer unregelmäßigen, multiplen Pfadwahl. Die dritte Kategorie der Konstruktionsmuster wird folgenderweise bestimmt: „Das Rhizom ist ein wurzelähnliches Stängelorgan,

das strukturell dem Baum oder der Wurzel eines Baumes entgegensteht. Kartoffel, Erdbeere, Minze oder Quecke können als anschauliche Modelle gelten“ (a.a.O. 10). Innerhalb der rhizomatisch strukturierten Hyperfictions unterscheidet Suter vier Muster. Das Labyrinth (3.1) „besteht aus mehreren Pfaden, die in beide Richtungen, vor und zurück, begehbar sind. In einem Labyrinth gibt es jeweils mehrere Entscheidungsmöglichkeiten; Kreisläufe und Wiederholungen sind möglich, teilweise gar häufig“ (ebd.). Die Labyrinth-Tour (3.2) ist „die ‚gemässigte‘ oder organisierte Variante eines Labyrinths, also auch eine reduzierte oder sehr simple Form der ersten Sorte Rhizom“ (ebd.). In dem Rhizom (3.3) „sind die Pfade ein- und beidseitig begehbar wie in einem Labyrinth. Anfang und Ende sind nicht mehr klar definierbar wie das im Labyrinth meist noch möglich ist. Die Begrenzungen verschwinden und die ‚Mitte‘ beginnt zu wuchern. Das nomadische Denken, das sich in jede beliebige Richtung mit beliebig variierenden Strukturen ausdehnen kann, setzt sich hier in Szene“ (a.a.O. 11). Das multiple Rhizom (3.4) ist schließlich „eine komplexere Variante des Rhizoms. Die Pfade sind sowohl vorwärts wie rückwärts begehbar“ (ebd.).

Diese strukturelle Typologie von Suter ist zur Beschreibung linearer elektronischer Texte und nichtlinearer Hyperfictions durchaus brauchbar, die Gleichsetzung digitaler Literatur mit Hyperfiction jedoch weniger haltbar. Nichtlinearität ist zwar ein charakteristisches, aber kein definierendes Merkmal von digitaler Literatur. Diese Meinung vertritt auch Roberto Simanowski, der die folgende Definition formuliert: „Digitale Literatur ist eine künstlerische Ausdrucksform, die der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedarf, weil sie sich durch mindestens eines der spezifischen Merkmale digitaler Medien – Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung – auszeichnet“ (Simanowski 2002b, 20). ‚Interaktivität‘ soll hier „die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes“ (a.a.O. 18) bedeuten, also die Reaktion entweder „auf Eigenschaften des Werkes (programmierte Interaktivität: Mensch-Software)“ (ebd.), oder „auf Handlungen anderer Rezipienten (netzgebundene Interaktivität: Mensch-Mensch via Software)“ (ebd.). Programmierter Interaktivität findet man zum Beispiel in multilinearen Erzählungen. Als Exempel für netzgebundene Interaktivität erwähnt Simanowski die Mitschreibprojekte im Internet. Das Wort ‚Intermedialität‘ ist eine Begriffsvariante der Multimedialität, womit „in Absetzung zum bloßen Nebeneinander von Text, Bild, Ton zumindest nominell die konzeptuelle Integration“ (ebd.) betont werden soll. ‚Inszenierung‘ bedeutet schließlich „die Programmierung einer werkimmanenten oder rezeptionsabhängigen Performance“ (a.a.O. 19). Um diese drei Wesensmerkmale digitaler Literatur auch nominell zu betonen, führt Simanowski die Bezeichnung ‚Interfiction‘ als Synonym der digitalen Literatur ein. Laut seiner Typologie können Interfictions von drei Arten sein: (1) Mitschreibprojekt, (2) Hyperfiction, und (3) Multimedia. Diese sollen laut Simanowski als idealtypische Differenzierungen angesehen werden, „die sich zwar durchaus auch in der Realität der digitalen Medien finden lassen – das textbasierte Mitschreibprojekt, der klassische

Hypertext, das lineare Multimediaprojekt –, denen aber ebenso und zunehmend Werke zur Seite stehen, die zwei oder allen drei Gruppen zugeordnet werden können“ (a.a.O. 26). Als Mischtypen erwähnt der Autor den multimedialen Hypertext und das mit Bild, Ton und Text arbeitende, multilineare erzählende Mitschreibprojekt. In der vorliegenden Arbeit werden die von Simanowski definierten Wesensmerkmale digitaler Literatur – d.i. Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung – mit dem Namen ‚Interfiktionalität‘ zusammengefasst und benutzt. Vor der Anwendung der hier eingeführten Begriffe und strukturelle Kategorien auf den konkreten Untersuchungsgegenstand sollen zunächst die wichtigsten Theorien digitaler Literatur gemustert und problematisiert werden.

3.3. Theorien

Wie Anja Rau feststellt, existieren zur Zeit zwei Ausrichtungen in der Forschung zu digitaler Literatur: „die US-amerikanische (mit einer Dependence an der Universität von Bergen, Norwegen) und die deutsche“ (Rau 2000, 17). Im folgenden sollen diese zwei Forschungsausrichtungen einzeln vorgestellt und problematisiert werden. Dieser Bericht über den Stand der Forschung zielt auf keine Vollständigkeit. Es handelt sich eher um eine Musterung der Theorien aufgrund ihrer Relevanz für die Untersuchung digitalisierter Literatur. Hier stellt sich auch die Frage, aus welchem Grunde die Digitalisierung älterer Literatur von den Theoretikern befürwortet oder widerraten wird.

3.3.1. Die amerikanische Forschung

Wie es in dem historischen Resümee über die Entwicklung amerikanischer digitaler Literatur festgestellt wurde, waren die ersten experimentellen Werke in den USA multilineare Erzählungen in Hypertext-Form. Aufgrund dieser ist die amerikanische Hypertexttheorie entstanden. Es handelt sich dabei um eine Literaturtheorie, deren Vorgänger die postmodernen und poststrukturalistischen Theorien sind. Wie Roberto Simanowski ziemlich ironisch bemerkt: „Postmoderne und poststrukturalistische Theoretiker wie Barthes, Foucault, Lyotard, Derrida, Deleuze und Guattari werden als Bezugspersonen herangezogen und geben dem neuen Gegenstand wissenschaftliche Dignität“ (Simanowski 2002b, 67).

Als Tenor der amerikanischen Hypertexttheorie gilt George P. Landows Verkörperungstheorie.¹⁷ In der Studie *Hypertext, Hypermedia and the State of the Art*, die Landow in Zusammenarbeit mit Paul Delany geschrieben hat, wird der Hypertext folgenderweise beschrieben:

We can define *Hypertext* as the use of the computer to transcend the linear, bounded and fixed qualities of the traditional written text. Unlike the static form of the book, a hypertext can be composed, and read, non-sequentially;

it is a variable structure, composed of blocks of text (or what Roland Barthes terms *lexia*) and the electronic links that join them. Although conventional reading habits apply within each block, once one starts to follow links from one block to another new rules and new experience apply. Instead of facing a stable object—the book—enclosing an entire text and held between two hands, the hypertext reader sees only the image of a single block of text on the computer screen. Behind that image lies a variable textual structure that can be represented on the screen in different ways, according to the reader's choice of link to follow (Landow/Delany 1991, 3).

Wie schon die Bezeichnung des Hypertextknotens mit dem Wort ‚lexia‘ zeigt, sind die Autoren der Meinung, dass der Hypertext den schreibbaren Text im Sinne von Barthes' Texttheorie verkörpert. Landow behauptet, dass die theoretischen Implikationen der neuen Technologie mit den theoretischen Konzeptionen der poststrukturalistischen Kritiker konvergieren. Laut der Verkörperungstheorie werden Konzepte wie Barthes' schreibbarer Text, Derridas Dezentralisation, Kristevas Intertextualität, usw. im Hypertext wortwörtlich verkörpert und realisiert.¹⁸ Demzufolge kann laut Landow die neue Technologie helfen, die in Printmedien schwer verständlichen und verwirrenden Theorien zu demonstrieren und für alle erfahrbar zu machen. Für die Poststrukturalisten selbst soll der Hypertext darüber hinaus als „ein empirisches Laboratorium“ (Landow 1997, 307) dienen, in dem die Theorien in die Praxis übertragen und getestet werden können. Da der Poststrukturalismus eine ideologiekritische Richtung ist, die auf die Demokratisierung der Machtverhältnisse zielt, denkt Landow, dass sein Allgemeinwerden weitgehende gesellschaftliche Konsequenzen haben könnte. Da Landow im Hypertext ein dekonstruktives, ideologiekritisches Potential sieht, ist er der Meinung, dass Kritiker in der Zukunft im Hypertext schreiben sollten. So beantwortet er die Frage, die der Titel seines Aufsatzes *What's a Critic to Do?: Critical Theory in the Age of Hypertext* stellt, mit den folgenden Worten: „What is a critic to do? The answer, finally, must be Write in hypertext itself“ (Landow 1994, 36). Darüber hinaus propagiert Landow auch die Umsetzung älterer, bislang in Printmedien bewahrter Literatur in das neue Agens der Wahrnehmung („new agent of perception“, Landow 1997, 182).

Obwohl Landow mit seiner Hypertexttheorie die Bestätigung des Poststrukturalismus bestrebt, geht er von einer Prämisse aus, die gerade durch den Poststrukturalismus in Frage gestellt und bestritten wurde, nämlich aus dem empiristischen Ansatz, dass die Erfahrung universal sei. In ihrem Buch *Critical Practice*, das sich als eine Einführung in den Poststrukturalismus versteht, behandelt Catherine Belsey die von Landow auch angerufenen Theorien wie die von Louis Althusser, Roland Barthes, Jacques Derrida, Jacques Lacan und Pierre Machaerey. Diese werden von der Autorin mit dem Adjektiv ‚post-Saussurean‘ geeint und durch eine Opposition homogenisiert, d.h. die ‚post-Saussurean‘ Theorie

wird der ‚common sense‘ Sicht der Literatur gegenübergestellt. Was unter ‚common sense view of literature‘ zu verstehen ist, kann auch am Beispiel des *Werther* gezeigt werden, da sowohl Lotte als auch Werther die Literatur mit ‚common sense‘ betrachten. Hier soll das Gespräch zitiert werden, in dem sich Lotte über ihre Lesegewohnheiten äußert.

Die Base fragte, ob sie mit dem Buche fertig wäre, das sie ihr neulich geschickt hätte? – Nein, sagte Lotte, es gefällt mir nicht, Sie können’s wieder haben. Das vorige war auch nicht besser. [...] Wie ich jünger war, sagte sie, liebte ich nichts so sehr als Romane. Weiß Gott wie wohl mir’s war, wenn ich mich sonntags so in ein Eckchen setzen, und mit ganzem Herzen an dem Glück und Unstern einer Miß Jenny teilnehmen konnte. Ich leugne auch nicht, daß die Art noch einige Reize für mich hat. Doch da ich so selten an ein Buch komme, so muß es auch recht nach meinem Geschmack sein. Und der Autor ist mir der liebste, in dem ich meine Welt wieder finde, bei dem es zugeht wie um mich, und dessen Geschichte mir doch so interessant und herzlich wird, als mein eigen häuslich Leben, das freilich kein Paradies, aber doch im ganzen eine Quelle unsäglich Glückseligkeit ist (Goethe 1998, 24-25).

Lotte vertritt die Meinung, dass die wertvollen Werke – also diejenigen, die überhaupt dem Lesen wert sind – vom Leben, uns bekannten Sachverhalten, schon erlebten menschlichen Problemen handeln, die von dem dazu fähigen Leser – in diesem Fall von Lotte im Gegensatz zu der Base – im Werk neuerkannt und demzufolge in ihrer Wahrheit bestätigt werden. Das so kanonisierte Werk und die kanonisierende Kritik funktionieren demnach als Wegweiser oder Drehbuch des Lebens, was letztendlich zur Bestätigung und Reproduktion des bestehenden Weltbildes, Wertsystems, der vorhandenen Ideologie und gesellschaftlichen Formation führt.

Die ‚common sense‘-Sicht der Literatur achtet den Autor und den Kritik als Quellen des „wahren“ Wissens hoch (vgl. die Klopstock-Szene¹⁹), und schätzt den Theoretiker gering, weil sein Wissen aus zweiter Hand stammt, und weil er unnütz erklärt, was von dem Leser selbst erfahrbar und mit ‚common sense‘ einzusehen ist (vgl. Werthers Begegnung mit dem jungen V.²⁰). Jedoch impliziert auch diese literarische Sicht eine Theorie, die Belsey ‚expressive realism‘ nennt: „This is the theory that literature reflects the *reality* of experience as it is perceived by one (especially gifted) individual, who *expresses* it in a discourse which enables other individuals to recognise it as true“ (Belsey 1991, 7). Obwohl diese Theorie zahlreiche Kontradiktionen enthält, war die reproduktive Kritik lange die einzige „natürliche“ Leseweise. Ihre Hegemonie wurde laut Belsey erst durch die ‚post-Saussurean‘ Theorie gebrochen, die das Konzept von ‚common sense‘ aufgrund von Saussures Zeichentheorie in Frage gestellt hat. ‚Post-Saussurean‘ Theorie behauptet, dass die Erfahrung nicht universal, sondern diskursiv bestimmt ist. ‚Common sense‘, d.h. „the collective and timeless wisdom whose unquestioned presence seems to be the

source and guarantee of everything we take for granted" (a.a.O. 3), ist demzufolge eine ideologische Konstruktion, das Produkt einer bestimmten diskursiven Ordnung einer spezifischen historischen Situation.

Im Gegensatz dazu geht Landow davon aus, dass was in den Printmedien unverständlich und unnatürlich erschienen ist, „makes a good deal *sense* in the world of networked electronic text“ (Landow 1994, 29 – meine Hervorhebung, A.N). Er behauptet die Validität von ‚common sense‘, indem er sich in seiner Argumentation immer wieder auf eine universale „Erfahrung“ bezieht.²¹ Damit ist aber die Verkörperungstheorie keine Fortsetzung, sondern gerade die Negation des Poststrukturalismus.

Die Begründung von Landows Theorie wird auch von einigen amerikanischen Theoretikern in Frage gestellt. Zu ihnen zählt zum Beispiel David Kolb, der sich mit der folgenden These kritisch auseinandersetzt.

In his book *Hypertext*, George P. Landow has shown many parallels between contemporary literary theory and hypertext technology. He is particularly concerned with the overall effect of hypertext as a medium; he argues that it will question the unity of the text, the roles of reader and author, and the power relations of education and access to information. He concedes that „the enumerating linear rhetoric of ‚first, second, third‘ so well suited to print will continue to appear within individual blocks of text,“ but he argues that the whole will not be structured in a linear fashion (Kolb 1994, 334-335).

Kolb vertritt die Meinung, dass die Einheit des Textes von Hypertext nicht tief genug in Frage gestellt wird, da Hypertextlinks keinen dekonstruktiven Druck an die Lexias selbst legen können. Sie scheinen eher zu kleinen, in sich selbst einheitlichen Textblöcken zu führen, die schnell und kontextunabhängig rezipiert werden können. Die Links können laut Kolb die Relationen und die Rolle eines Knotens innerhalb des ganzen Kontextes verändern, aber sie lassen ihn nicht über seine eigene Einheit reflektieren oder seine eigene Einheit übertreten. Folgerungsweise: „It might seem to a deconstructive eye that hypertext remains too much a system of presences rather than a play of presence and absence“ (a.a.O. 335).

Ein anderer Theoretiker, der die Begründung von Landows Theorie in Frage stellt, ist Geoffrey Nunberg. Im Zentrum für Semiotik und kognitive Studien an der Universität San Marino hat 1994 eine Konferenz stattgefunden, die der Entwicklung der Technologie und ihrer Auswirkungen auf gesellschaftliche und kulturelle Praktiken, im besonderen auf das Buch und das Lesen gewidmet wurde. Die Beiträge sind in der Studiensammlung *The Future of the Book* erschienen, die der Herausgeber Nunberg mit den folgenden Worten einführt:

The public discussion has been dominated by prophesies of the people the press likes to describe as „computer visionaries.“ They give us a future where

printed books, brick-and-mortar libraries and bookstores, and traditional publishers have been superseded by electronic genres and institutions; where linear narrative has yielded in all of its important functions to hypertext or multimedia; where the boundaries between traditional media and disciplines have been effaced; and where like as not print society has been replaced by a more harmonious and equitable discursive order. It is a vision calculated to provoke the indignant reactions of bibliophiles, like the declaration by the novelist E. Annie Proulx [...] „Nobody is going to sit down and read a novel on a twitchy little screen. Ever“ (Nunberg 1996, 9).

Die zwei polemischen Gruppen, wie Nunberg bemerkt, haben miteinander mehr gemeinsam als sie selbst denken würden. Sowohl die Visionäre als auch die Bibliophilen fetischisieren die von ihnen propagierten technischen Objekte, und demzufolge vertreten den Ansatz eines Technologiedeterminismus. Sie nehmen an, dass die Zukunft des Diskurses völlig von den medialen Artefakten abhängig ist, und dass diese Artefakte und demzufolge die kulturellen Epochen einander nur völlig ablösen können. Demgegenüber vertritt Nunberg die Meinung, dass sich die Technologie so schnell verändert, dass auch noch diejenigen, die darüber deterministisch denken, nicht voraus sagen können, welche Form sie annimmt und welche kulturelle Konsequenzen sie haben wird.

An dieser Konferenz hat auch Landow teilgenommen. Wie schon der Titel seines Beitrags *Twenty minutes into the future, or how are we moving beyond the book?* zeigt (Landow 1996), steht er den Computervisionären sehr nahe. Zwar betrachtet Landow Hypertext und Hypermedia als „*supplemental technologies rather than clear-cut substitutions*“ von Büchern (Landow/Delany 1991, Vorwort), führt er die herrschende diskursive Ordnung eindeutig auf die materielle Struktur des Mediums Buch zurück: „So long as the text was married to a physical media, readers and writers took for granted three crucial attributes: that the text was *linear, bounded, and fixed*. Generations of scholars and authors internalized these qualities as the rules of thought, and they had pervasive social consequences“ (a.a.O. 3). Mit dieser Sicht ist Landow von den Autoren der Studiensammlung derjenige, der laut Nunberg am nächsten zum Technologiedeterminismus gelangt (Nunberg 1996, 18).

Der Ansatz des Technologiedeterminismus wird hingegen von den meisten Konferenzteilnehmern durch konkrete historische Studien widerlegt. Carla Hesse führt zum Beispiel an, dass die wichtigsten Merkmale der Buchkultur – das heißt: die Stabilisation der Schriftkultur in einen Kanon von autorisierten Texten, der Begriff des Autors als Schöpfer, das Buch als Eigentum und die Leser als wählende Gemeinde – keine unvermeidlichen Konsequenzen der Erfindung des Buchdrucks, sondern eher das kumulative Ergebnis von gesellschaftlichen und politischen Entscheidungen darstellen (vgl. Hesse 1996, 21). Ähnlicherweise stellt James J. O'Donnell den Technologiedeterminismus in Frage. Er behauptet, dass der (manchmal sehr kraftvolle) Impuls zwar technologisch sein kann, aber der

deterministische Ablauf des Prozesses durch Tausende von persönlichen und institutionellen Entscheidungen gehindert wird (vgl. O'Donnell 1996, 39-40).

3.3.2. Die deutschsprachige Forschung

Die Verkörperungstheorie von Landow wird auch im deutschsprachigen Raum mit Vorbehalt betrachtet, aber von verschiedenen Literaturwissenschaftlern in unterschiedlichem Maße und in differenter Weise kritisiert.

In der Studie *Vom Buch zum Internet? Eine Analyse der Auswirkungen hypertextueller Strukturen auf Text und Literatur* vertritt Nina Hautzinger die Meinung, dass Landows Werk in bezug auf die Verbindung von Hypertext und Texttheorie einen wichtigen Beitrag darstellt, sie fügt aber die folgende Bemerkung zu: „Die Übertragung der Texttheorien von Barthes und Derrida erfolgt allerdings etwas undifferenziert, und es stellt sich die Frage, ob diese einseitige Betrachtungsweise nicht lediglich der Untermauerung seiner eigenen Theorie dient“ (Hautzinger 1999, 15).

Die vorliegende Arbeit stellt ihrerseits die Frage, ob Hautzingers „Anwendung der Texttheorie Roland Barthes' auf das Konzept Hypertext“ (a.a.O. Titel des Kapitels 2.3) nicht genauso undifferenziert erfolgt wie die von Landow, beziehungsweise ob es sich im Fall von Hautzingers Studie nicht um eine Paraphrase von Landows Verkörperungstheorie handelt. Um diese Frage beantworten zu können, sollen hier einige Beispielsätze aus beiden Büchern herausgegriffen werden:

Landow. „In *S/Z*, Roland Barthes describes an ideal textuality that precisely matches that which in computing has come to be called hypertext“ (1997, 3).

Hautzinger. „Aus heutiger Perspektive können Barthes' Ausführungen zum idealen Text als präzise Beschreibung von Hypertext gelesen werden“ (1999, 28).

Landow. „An important caveat: Here, right at the beginning, let me assure my readers that although I urge that the theories of Barthes and Derrida relate in interesting and important ways to computer hypertext, I do not claim that these theories, or those of semiotics, and poststructuralism—or, for that matter, structuralism—are essentially the same as hypertext“ (1997, 309, erste Note zum ersten Kapitel).

Hautzinger. „Wenn Barthes' Ansatz auf Hypertext bezogen wird, so darf die kritische Perspektive nicht verloren gehen, und nicht jede seiner Aussagen darf vorbehaltlos zur Befürwortung elektronischer Texte umgedeutet werden“ (1999, 32).

Aufgrund dieser Beispiele kann die vorliegende Arbeit behaupten: So auffällig „the parallels between computer hypertext and critical theory“ (Landow 1997, 2), oder

auf Deutsch gesagt, „die Parallelen zwischen Roland Barthes' Texttheorie und dem Konzept Hypertext“ (Hautzinger 1999, 32) sind, so sind auch die zwischen Landows und Hautzingers Theorie. Sowohl Landow als auch Hautzinger wenden Barthes' Texttheorie auf den Hypertext an, wobei sie beide betonen, dass die so entwickelte Hypertexttheorie mit Barthes' Theorie nicht vollkommen gleichzusetzen ist. Der Unterschied zwischen Landow und Hautzinger besteht darin, dass der Amerikaner, der theoretisch und zukunftsorientiert argumentiert, aus den erwähnten Parallelen auf den Tod des Autors und die Befreiung des Lesers schließt. Demgegenüber stellt Hautzinger zunächst die Frage, „ob durch diese Markierungen im Text nicht viel mehr die freien Assoziationen des Lesers gestört und in bestimmte, vom Autor diktierte Wege gelenkt werden“ (a.a.O. 121). Nach der Untersuchung von vier Beispielen von Hyperfiction/Netzliteratur gelangt die Autorin zu dem Schluss, dass „Links im Hypertext eine neuartige Form der Leserorientierung sind, die dem Leser mehr Freiheit zugesteht als die Leserführung in linearen Texten. Der Autor hat durch das Setzen bestimmter Links aber dennoch Einfluss auf den Textverlauf, wenngleich die Einflussnahme nur in beschränktem Maße stattfinden kann“ (ebd.).

Wie Hautzingers Studie untersucht auch Anja Raus Dissertation *What you click is what you get?* die Stellung von Autoren und Lesern in digitaler Literatur. Die Arbeit analysiert Hypertexte, und stellt die Frage, ob die angekündigten Positionswechsel und Machtübergaben zwischen Autoren und Lesern tatsächlich stattfinden. Aus den konkreten Hypertextanalysen zieht Rau den folgenden Schluss: „Weder die Maschine Computer noch die Struktur Hypertext erwiesen sich als geeignet, die tradierte Autorfunktion überflüssig und den Leser vom Konsumenten zum Produzenten zu machen“ (Rau 2000, 245).

Sowohl Hautzinger als auch Rau nehmen Stellung zu der Frage, ob beziehungsweise inwiefern der Hypertext einen schreibbaren Text im Sinne von Barthes' Texttheorie verkörpert und damit zusammenhängend die Demokratisierung der Machtverhältnisse zwischen Autor und Leser realisiert. Hautzinger kommt zu dem Ergebnis, dass die Verkörperungstheorie eine Moderation bedarf, während Rau die Gänze der Verkörperungstheorie widerlegt. Obwohl die Wissenschaftlerinnen verschiedene Schlussfolgerungen ziehen, stehen sie sich methodisch nicht fern. Beide argumentieren nämlich aufgrund der Analyse konkreter Hypertextbeispiele. Dadurch lässt sich aber die Verkörperungstheorie kaum in Frage stellen, da Landow theoretisch und zukunftsorientiert argumentiert. Er betont ausdrücklich „the need to separate the general concept of hypertext, particularly during the „early stages of its development, from its specific embodiments“ (Landow 1994, 3), weil er der Meinung ist, dass die gegenwärtigen Systeme (d.h. Software) und Materialien (d.h. Hardware) das theoretische Versprechen der neuen Technologie noch nicht erfüllen.

Während Hautzinger und Rau also die Verkörperungstheorie durch Analyse konkreter Beispiele zu kritisieren versuchen, argumentiert Roberto Simanowski in

seinem Buch *Interfictions* rein theoretisch. Er vertritt die Meinung, dass die amerikanische Hypertexttheorie „auf einer Reihe von Missverständnissen und voreiligen Schlussfolgerungen“ fußt (Simanowski 2002b, 67). Irreführend findet Simanowski mit Fug und Recht vor allem „die euphorische Rede von der Offenheit des Textes und vom Tod seines Autors“ (a.a.O. 68), da sie einerseits „auf einer mangelnden Differenzierung zwischen der kombinatorischen und der konnotativen Offenheit des Textes“ (ebd.), andererseits auf der Übertragung der Autorität „im Hinblick auf den *Inhalt* des Textes kurzerhand auf dessen *Gestalt*“ (a.a.O. 69) beruht. Während die praxisorientierte Argumentation von Hautzinger und Rau mit Landows theoretischer Argumentation inkommensurabel ist, besiegt Simanowski die Verkörperungstheorie im Heimspiel, indem er auf ihre Hinfälligkeit von dem Standpunkte des Poststrukturalismus aus hinweist. Einerseits stellt er fest, dass die kombinatorische Offenheit des Textes keine Vollendung der konnotativen ist, sondern deren Spiegelung auf der Oberflächenebene und gar deren Negation. Laut Simanowski kann der Hypertext die konnotative Offenheit des Textes aus drei Gründen negieren. Erstens setzt die Verlinkung voraus, dass die Knoten eigenständige Texteinheiten sind, „die wegen der Navigationsalternativen nicht auf die Entfaltung ihrer Bedeutung im weiteren Textumfeld setzen können und deswegen eine klare, semantisch eindeutige Sprache favorisieren“ (a.a.O. 68). Zweitens gibt es immer nur die erste Lektüre eines immer anders navigierten Textes, und „keine *zweite Lektüre*, bei der man dem gleichen Text die noch versteckten Bezüge entlocken könnte“ (ebd.). Drittens werden die Assoziationsmöglichkeiten des Lesers von den Links, die der Autor setzt, überlagert. Andererseits weist Simanowski darauf hin, dass die Verkörperungstheorie den vom Poststrukturalismus geforderten inneren Hoheitsverlust über den eigenen Text zur Neuordnung der äußeren Besitzverhältnisse banalisiert. Die Diskurstheorie legt den Akzent auf die Strukturen, die schwer durchschaubar sind und unter deren Einfluss Menschen denken und handeln. Die Hypertexttheorie hingegen repersonalisiert die Machtverhältnisse, so dass Autorität über den Text nicht an den Diskurs, sondern an den Leser als dessen Co-Organisator verloren geht. Laut Simanowski ist die Hypertexttheorie somit „nicht die Weiterführung der poststrukturalistischen Theorie, sondern genau genommen der Verrat an dieser“ (a.a.O. 69).

Die Aberkennung des dekonstruktiven Potenzials des Hypertextes bedeutet jedoch nicht, dass Simanowski die literarische und kulturelle Gestaltungskraft der Digitalmedien bezweifeln würde. Wie es in der Einleitung seines Buches zu lesen ist: „Die Entwicklung der digitalen Medien und die Etablierung des Internets als neues Leitmedium haben die herrschenden Kulturformen bereits grundlegend verändert und werden damit auch in Zukunft fortfahren“ (a.a.O. 9). Als Beispiele führt der Autor unter anderem die E-Mail, den Chat, das Copy-and-Paste-Verfahren, den Print on Demand und die Publikation von Texten als E-Book an. Über das letzterwähnte Beispiel schreibt Simanowski wie folgt:

Während Print on Demand das Internet als Durchgangsstation für das schließlich zu erstellende Buch benutzt, zielt das E-Book auf das Lesen am Bildschirm. Dies ist freilich so widersinnig wie »Hörspiele aus dem Handy« – so der Pauschalvorwurf Christian Bennes gegen das Lesen im Internet –, wenn der Text keinerlei ästhetischen Gebrauch vom digitalen Medium macht und nur aus platzökonomischen oder vertriebspolitischen Gründen die Buchseite gegen den Bildschirm taucht. »Es gibt viele Möglichkeiten, eine neue Technologie in alter Weise zu nutzen«, hält Myron C. Tuman schon 1992 fest [...]²²; das Lesen von Romanen am Bildschirm gehört gewiß dazu, und zwar auch, wenn der digitalisierte Text dann mit einer Suchfunktion und elektronischen Lesezeichen versehen wird (a.a.O. 12).

Simanowski, der „keine Belletristik am Bildschirm [liest], die man auch als Buch haben kann“ (2002a, 194), befürwortet die Digitalisierung nur für ästhetische Zwecke. Im Gegensatz zu Landow, der im Hypertext ein neues Mittel der Perzeption sieht und daraus auf die Veränderung der Textrezeption schließt, versteht Simanowski unter ‚Ästhetik‘ nicht die Wissenschaft der Wahrnehmung (im etymologischen Sinne des Wortes), sondern die Philosophie der Kunst (im Hegelschen Sinne) (2002b, 140). Ästhetischen Gebrauch von den Digitalmedien macht seiner Meinung nach in diesem Sinne nur die digitale Literatur, die per Definition „der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedarf, weil sie sich durch mindestens eines der spezifischen Merkmale digitaler Medien – Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung – auszeichnet“ (a.a.O. 20).

„Es gibt kaum einen Grund, Texte, die auch gedruckt werden (könnten), am Bildschirm zu rezipieren“, meint also Simanowski (a.a.O. 154). Gegen die Digitalisierung kann er aber nur mit dem Einwand argumentiert, dass das Lesen am Bildschirm „von vielen als ermüdend empfunden“ wird (ebd.). Dieses Argument wurde jedoch von Nunberg schon als technologiedeterministisch beschrieben und widerlegt. Hautzinger und Rau befassen sich hingegen mit digitalisierter Literatur gar nicht, als würden die Digitalmedien die Gestalt der älteren Literatur gar nicht beeinflussen. Ob es tatsächlich so ist, soll im folgenden untersucht werden.

4. Die Leiden des jungen Werther im Buch und in den Digitalmedien

Mit der Verbreitung der Digitalmedien werden heutzutage immer mehr literarische Artefakte digitalisiert. Einige, wie zum Beispiel der *Werther*, sind sogar in mehreren digitalisierten Versionen vorhanden. Inwiefern diese neuen Medien die Gestalt und demzufolge die Rezeption von *Werther* verändern, beziehungsweise wie sie zur

Zukunfts(losigkeit) der Bücher beitragen, diese Fragen sollen in dem vorliegenden Kapitel untersucht werden.

4.1. Der *Werther* im Buch

Es gibt kaum einen anderen literarischen Text, der so viele Medienwechsel erlebt hat, wie *Die Leiden des jungen Werther*. Als Handschrift wurde er 1774 in den Druck gegeben. Im gleichen Jahr ist er zur Herbstmesse bei dem Leipziger Verleger Weygand erschienen. Da sich ein Urheberrecht im heutigen Sinne damals erst zu entwickeln begonnen hat, hat das Werk zahlreiche unautorisierte Nachdrucke erfahren. Von größter Bedeutung ist der Raubdruck vom Berliner Verleger Himbürg, der 1781 als Grundlage der Zweitfassung des Textes gedient hat, weil Goethe kein Exemplar des Leipziger Erstdrucks besorgen konnte. Diesen Raubdruck hat der Dichter von einem Schreiber ganz abschreiben lassen, der Text hat sich also wieder in Handschrift gewandelt, in die Goethe seine Veränderungen und Ergänzungen eingetragen hat. Da die Mehrheit der zahlreichen Druckfehler und willkürlichen Änderungen des Himbürgschen Drucks in der Zweitfassung des Textes erhalten wurde, bewahrt der Text von 1787 die Spuren der Medienwandel vom ersten bis zum letzten Druck (vgl. Mattenklott 1997, Beutler 1998).

Trotz der Tatsache, dass der *Werther* zweimal in Handschrift vorgelegen hat, macht auch schon der fiktive Herausgeber deutlich, dass der Leser hier mit einem ‚Büchlein‘ zu tun hat. Wie Jürgen Nelles in seiner Habilitationsschrift *Bücher über Bücher: Das Medium Buch in Romanen des 18. und 19. Jahrhunderts* ausführt, ist der *Werther* mit dem Medium Buch mehrfach verbunden. Erstens ist er in derjenigen Epoche entstanden, „in der das gedruckte Buch als das wichtigste Medium für die Verbreitung von Kenntnissen und Wissen, von Erfindungen und Entdeckungen aus allen Bereichen der Forschung, Wissenschaft und Kultur dient“ (Nelles 2002, 176). Zweitens gehört der Text zu einer literarischen Gattung, „die mit Büchern eng verbunden und deren beispielhafter Aufstieg ohne Bücher kaum vorstellbar ist“ (a.a.O. 14): zu der Gattung des Romans. Drittens handelt es sich hier um ein Buch, in dem auch andere Bücher und Buchexemplare erscheinen und eine Rolle in der Handlung spielen (vgl. a.a.O. 177-195).

Wie Nelles darauf hinweist: „für *Werther* haben Bücher als Begleiter einen hohen Stellenwert, und [...] er weiß in diesem Zusammenhang ihre Handlichkeit zu schätzen“ (a.a.O. 177). Ähnlicherweise eignet der fiktive Herausgeber dem Leser das Buch als persönlicher Begleiter zu, was auch durch die Verwendung von dem Verkleinerungssuffix angezeigt wird. Wie handlich (oder benutzerfreundlich) das ‚Büchlein‘ in den Digitalmedien ist, soll im folgenden untersucht werden. Darüber hinaus stellt die vorliegende Arbeit Fragen über die jeweilige Ausgabe (Wo und wann ist sie erschienen?), ihren Inhalt (Was enthält sie?), ihre Gestalt (Wie ist sie visuell und formal gestaltet?), ihre Interfiktionalität (Ist sie durch Interaktivität,

Intermedialität, Inszenierung gekennzeichnet?) und ihre Funktionen (Wer kann sie benutzen? Für welche Zwecke ist sie brauchbar?).

4.2. Der *Werther* per E-Mail²³

Seit August 2000 liegt der *Werther* in einer E-Mail-Ausgabe vor. Idee und Gestaltung stammt von dem Kommunikationswissenschaftler Gerhard Rolletschek und dem Mediävist Thilo von Pape. Sie haben das Projekt noch als Studenten im EDV-Labor für Sprache und Literatur an der Ludwig-Maximilians-Universität München erdacht. Die Anregung dazu haben sie von Danica Kronic und Robert Mattheis bekommen.

Das Projekt ist eigentlich eine Mailing-Liste. An der Webseite <www.die-leiden-des-jungen-werther.de> kann man Werthers Briefe abonnieren, indem man seine E-Mail-Adresse einträgt und dadurch sich der Mailing-Liste anschließt. Seit Projektbeginn hat diese Liste mehr als 3000 E-Mail-Adressen enthalten. Weitere Projekte der Herausgeber sind an den folgenden Webseiten zu finden: <www.rilke.de>, <www.John-Keats.com>, <www.Freiherr-von-Knigge.de>, <www.Les-Liaisons-Dangereuses.com>, <www.The-Sorrows-of-Young-Werther.com>. Thilo von Pape arbeitet gerade an einem Online-Lexikon zu dreißig Klassikern der Weltliteratur. Gerhard Rolletschek entwirft zur Zeit einen Online-Poetry-Slam. „Bei diesem sollen kurze Texte, die der Slammer online eingeben kann, jeweils paarweise zur Abstimmung stehen. So ergibt sich eine Rangliste der Texte. Das Projekt soll im Mai starten“ (E-Mail-Mittlung von Rolletschek, 01 April 2003).

Inhalt

Die E-Mails enthalten den vollständigen Text des Romans, aber die als Grundlage benutzte Edition ist nicht angegeben. Außer dem *Werther* enthalten die E-Mails Links zur Webseite des Projekts, wo man sich abmelden kann, beziehungsweise eine kleine Werbung, wodurch das für die Abonnenten kostenfreie Projekt finanziert werden soll. Das Projekt nutzt die Attachement-Funktion der E-Mail-Dienste nicht aus, Bild- und Tonmaterialien werden also nicht gemailt.

Gestalt

Die E-Mails enthalten je einen Brief von "Werther" (<werther@die-leiden-des-jungen-werther.de>), oder je einen Teil des Kommentars des Herausgebers. Sie werden täglich, werktags, oder an den Terminen geschickt, als Werther an Wilhelm geschrieben hat. Den Zeitabstand der E-Mails kann der Leser bei der Anmeldung selbst bestimmen. Im Betreff-Feld steht immer das Datum, an dem Werther den Brief geschrieben hat, oder eine Bemerkung, die darauf hinweist, dass die vorliegende E-Mail nicht von Werther, sondern von dem Herausgeber verfasst wurde (vgl. Abbildung 2).

Die Linearität des Textes wurde durchaus beibehalten. Der Leser erhält Werthers Briefe in der ursprünglichen Reihenfolge, außerdem enthalten die E-Mails keine Abzweige (vgl. Abbildung 3). Wenn alle E-Mails in dem Briefkasten der Adressaten gespeichert werden, entsteht eine Tentakelstruktur (vgl. Abbildung 4).

Interfiktionalität

„Die Entprosafizierung des Werthers bietet die Möglichkeit, die Fiktion des Briefwechsels zu verstärken. Durch das Aufteilen des Briefromans in seine Einzelstücke wird die Lektüre von einer passiven Rezeption zu einer aktiven Teilhabe am Geschehen“ (E-Mail-Mitteilung von Rolletschek, 01 April 2003), behauptet einer der Herausgeber des Projektes. Die erwähnte Aktivität des Lesers entspricht aber weniger einer Interaktivität, als einer teilnehmenden Lektüre: der Leser soll an die Stelle von Wilhelm treten.

Ob die Fiktion des Briefwechsels durch das Aufteilen des Briefromans verstärkt werden kann, ist jedoch fragwürdig. Erstens könnte sie nur durch die Echtzeitigkeit des Briefwechsels unterstützt werden, indem man die E-Mails an den Tagen erhält, als die Briefe von Werther an Wilhelm geschrieben wurden. Zweitens wird die Fiktion des Briefwechsels durch die Herausgeberfiktion zerstört oder überschrieben. Die Fiktion des Briefwechsels könnte also nur in dem Fall verstärkt werden, wenn die E-Mail-Edition die Herausgeberfiktion beiseitelassen würde. Ausschließlich Werthers Briefe an Wilhelm sollten also beibehalten und an originellen Terminen gemailt werden, wenn das Ziel die Verstärkung der Briefwechselfiktion ist.

Die Attachment-Funktion der E-Mail-Dienste, mit der Bilder oder Ton in die E-Mails integriert werden könnten, ist unausgenutzt, demzufolge kann es hier von Intermedialität nicht die Rede sein. Die E-Mails kommen automatisch an den vorprogrammierten Terminen an, diese Gestaltung entspricht jedoch keiner Inszenierung, da die Programmierung keine werkimmanente oder rezeptionsabhängige Performance enthält.

Funktionen

Der Wert des Projektes liegt in der findigen Gestaltung, aufgrund deren die Ausgabe in Schulunterricht gut einzusetzen ist, um die Pflichtlektüre interessanter zu machen. In kleinen Portionen und in E-Mail würden die Schüler den Roman wahrscheinlich gerner lesen, als in Buchform. Für wissenschaftliche Zwecke ist die Edition aus zwei Gründen nicht brauchbar. Einerseits ist der Text nicht zitierfähig, zweitens steht die Gänze des Romans erst nach Monaten oder nach Jahren zur Verfügung.

Handhabung

Die Handhabung der E-Mails ist unproblematisch, wenn der Leser seinen eigenen E-Mail-Dienst bedienen kann. Da der Roman in seine Einzelstücke aufgeteilt ist, soll sich der Leser immer nur innerhalb einer kurzen E-Mail orientieren können.

4.3. Der *Werther* im Internet²⁴

Das *Projekt Gutenberg-DE* ist ein deutschsprachiges Textarchiv im World Wide Web, das vor allem klassische Werke deutscher Autoren, aber auch Übersetzungen fremdsprachiger Autoren, und Werke neuer Autoren sammelt. In allen Fällen handelt es sich um copyrightfreie Werke, die so im Internet kostenfrei zur Verfügung gestellt werden können. Einige Texte werden von einem freiwilligen Projektteam selbst erstellt, indem die Texte eingescannt oder eingetippt, dann korrekturgelesen, formatiert und ins Netz gestellt werden. Die meisten Texte werden jedoch von Internetnutzern per E-Mail eingesandt. „Mitmachen am Projekt Gutenberg-DE kann *jeder*, der Lust am Abtippen oder Einscannen eines klassischen Werkes hat“ (<http://gutenberg.spiegel.de/info/mitmach.htm>). Das Projekt wurde von Gunter Hille „1994 als Freizeitprojekt begonnen, als es nur wenige deutschsprachige Texte im Internet gab“ (Hille, <http://gutenberg.spiegel.de/info/info.html>). Als Vorbild hat unter anderem das amerikanische *Project Gutenberg* von Michael Hart gedient. Das Archiv wird alle drei Monate im Internet aktualisiert, und jährlich auch auf CD-ROM publiziert. Die Offline-Ausgabe dient der Finanzierung des Projekts.

Inhalt

Zur Zeit enthält das Archiv über 50.000 HTML-Dateien (250.000 Textseiten), 850 MB an Text- und Bildmaterial, 11.000 Gedichte, 1.300 Märchen, 1.000 Fabeln, 3.000 Sagen, 1.200 vollständige Romane, Erzählungen, Novellen, 7.300 Bilder, aber keine Sekundärliteratur. Zu den meisten Autoren werden jedoch bibliographische Angaben archiviert. Im Falle von Goethe findet man eine ganz kurze Bibliographie. Sie ist wenig überzeugend, da das Selektionskriterium der Angaben nicht festzustellen ist.²⁵ Neben der Bibliographie findet man ein Bild des Dichters (vgl. Abbildung 5), jedoch ohne Quellennachweis.

Das Archiv enthält zahlreiche Texte von Goethe, unter anderem den *Werther*.²⁶ Der Text folgt angeblich der Hamburger Ausgabe, aber schon auf den ersten Blick fällt ein Unterschied in die Augen (vgl. Abbildung 6). Hier fehlt nämlich das Vorwort des fiktiven Herausgebers, womit die Herausgeberfiktion beschädigt und demzufolge das Werk grundsätzlich verändert wird. Vergebens sucht man auch die Briefe vom 12. Mai, 20. Julius, 24. Julius 1771 und 3. November 1772. Vom 26. Julius 1771 sollten es zwei Briefe geben, von denen hier nur einer zu lesen ist. Hingegen findet man zwei Briefe vom 16. Junius, 10. Oktober und 19. Oktober 1772, da die Briefe vom 18. Julius, 12. Oktober und 26. Oktober 1772 falsch datiert wurden.

Wahrscheinlich handelt es sich hier um zufällige Fehler, sonst wäre die Hamburger Ausgabe als Quelle nicht angegeben. Außer dem Text enthält die Gutenberg-Ausgabe noch ein Bild, d.h. die Abbildung des Titelblattes der Erstausgabe (vgl. Abbildung 7). In das Projekt würde das Titelblatt des Druckes von 1787 jedoch besser passen, da die Hamburger Ausgabe den Text nicht in der ersten, sondern in der zweiten Fassung bringt.

Gestalt

Das Archiv ist hierarchisch strukturiert. Seine Aufbau lässt sich am besten mit dem Strukturmuster Baum beschreiben. Von der ersten Ebene des Archivs, die man als Boden betrachten kann, wachsen zwei Bäume aus: der Baum der Autoren und der Baum der Genres. Der erste hat Hunderte von Zweigen, die je zu einem Autor führen. An der Ebene des gewählten Autors findet man wieder mehrere Zweige, die zu den Werken des Autors führen. Der Baum der Genres hat dreiundvierzig Zweige zu den Genres, aus denen neue Zweige zu den Werken führen. Die zwei Bäume sind an der Ebene der Werke zusammengewachsen (vgl. Abbildung 8).

Da die Texte sowohl nach Autoren, als auch nach Genres geordnet sind, kann man sich demselben Dokument aus zwei Richtungen nähern. Man beklettert entweder den einen oder den anderen Baum. Um den *Werther* zu erreichen, wählt man entweder die Autoren und Goethe, oder die Genres und den Roman. Von dem Werk kann man nur mit Hilfe der ‚Zurück‘-Funktion des Internet Browsers auf die Ebene von Goethe oder auf die des Romans zurückklettern, da die eigenen Links des Projektes unidirektional sind. Mit Hyperlinks kann man jedoch jeder Zeit auf den Zweig der Genres, oder auf den eines Autors springen. Damit ist die Bewegung innerhalb des Archivs relativ frei.

Der *Werther* unterteilt sich in neunundzwanzig Knoten, die von unterschiedlicher Größe, jedoch immer größer als der Bildschirm sind, so dass man Scrollen muss. Die Knoten sind linear strukturiert, wie die Seiten eines Buches. Jeder Knoten enthält eine Verknüpfung zum nächstfolgenden, der vorangehende Knoten ist nur mit Hilfe der ‚Zurück‘-Funktion des Browsers zu erreichen. Die Verknüpfungen sind durch ein Buchicon gekennzeichnet (vgl. Abbildung 9). Das Icon weist darauf hin, dass man nach dem Lesen der Texteinheit ‚blättern‘ sollte, wie in einem Buch. Die Reihenfolge der Texteinheiten wird durch Zahlen in der URL-Adresse fixiert. Die Zahlen der URL-Adressen erfüllen die Funktion der Seitenzahlen. Der erste Knoten des Romans ist unter ‚1wer001‘ zu finden, der letzte Knoten des ersten Teiles befindet sich unter ‚1wer015‘, der zweite Teil beginnt mit dem Knoten ‚2wer001‘ und endet mit ‚2wer014‘. Da Verknüpfungen immer nur zum nächsten Knoten führen, springen kann man nur durch Angeben einer neuen URL-Adresse. Wegen der fehlenden Hyperlinks ist die Bewegung zwischen den Texteinheiten beschränkter, als im Medium Buch. Außerdem muss man hier nicht nur blättern, sondern auch scrollen, um eine Texteinheit lesen zu können.

Die graphische Gestaltung des Archivs ist nicht einheitlich. Die literarischen Texte sind hinsichtlich Hintergrundfarbe, Schriftart, Schriftgröße unterschiedlich gestaltet. Den *Werther* kann man wie in einem Buch auf papierweißem Hintergrund lesen. Die Buch-Analogie wird auch dadurch verstärkt, dass vor dem Text das Titelblatt eines Buches zu sehen ist.

Interfiktionalität

Die Interaktivität der Ausgabe erschöpft sich in dem Blättern, wodurch sie sich aber von einer Buchausgabe nicht unterscheidet. Sie enthält nur ein Bild, nämlich die schon erwähnte Abbildung eines Titelblattes. Zwischen dem Bild und dem Text gibt es keine konzeptuelle Verknüpfung, die Ausgabe ist demzufolge auf keinen Fall intermedial. Da es keine Performance in die Ausgabe programmiert ist, kann es von einer Inszenierung auch nicht die Rede sein.

Funktionen

„Der Vorteil der angesammelten Werke liegt natürlich generell darin, langfristig bislang schwer oder gar nicht zugängliche Texte einem breiten Publikum zur Verfügung stellen zu können“ (Runkehl/Schlobinski/Siever 1998, 170), behaupten Runkehl, Schlobinski und Siever. Als wertvolle Funktion des Projektes führen sie außerdem die Volltextsuche an, mit der das ganze Textarchiv nach einem Wort oder mehreren Wörtern durchgesucht werden kann. Die Nützlichkeit dieser Suchfunktion soll in der vorliegenden Arbeit jedoch ernsthaft in Frage gestellt werden. Die Suchmaschine findet nämlich keinen Treffer, wenn man das Wort ‚Werther‘ angibt. Man kann natürlich auch die Suchfunktion des Browsers benutzen, wobei die Knoten jedoch nur einzeln durchgesucht werden können. Sucht man nach einem Wort im *Werther*, heißt das neunundzwanzig Suchaufgaben.

Laut Enno E. Peter ist das Projekt „für Germanisten praktisch, die mit diesen Texten arbeiten. Lesen wird den »Werther« am Bildschirm wohl niemand.“ (Peter 1997). Diese Meinung soll hier auch widerlegt werden. Der Gutenberg-Ausgabe enthält einen fehlerhaften und unzitierbaren Text, der zum wissenschaftlichen Zwecke kaum brauchbar ist. Hingegen ist der *Werther* so bruchstückhaft, dass er auch am Bildschirm schnell gelesen werden kann. Für diejenigen, die am Bildschirm nicht lesen wollen, bietet die Ausgabe auch die Druckversion des Textes an. Es kann aber lange dauern, den *Werther* knotenweise drucken zu lassen.

Handhabung

Kennt man den Autor oder das Genre eines Werkes, ist es einfach, den Text innerhalb des Archivs zu finden. Für andere Fälle wäre es jedoch nützlich, ein Inhaltsverzeichnis der Werke in das Projekt zu integrieren, da die Suchfunktion unzuverlässig ist. Dazu ist die Suchfunktion des Projekts selbst schwer zu finden, da das Projekt in das elektronische Magazin *Spiegel-Online* integriert ist, die auch eine Suchfunktion anbietet (vgl. Abbildung 10). Die zwei Suchmaschinen haben

zwar unterschiedliche Namen, nämlich ‚Texte‘ und ‚Suchen‘, man muss aber selbst herausfinden, welche Maschine welchem Archiv gehört. Die Navigation und Orientation innerhalb des Projektes ist trotz dieser Schwierigkeiten jedoch immer noch einfacher als innerhalb eines Werkes. Wie Hildebrandt u.a. auch bemerken, „man bekommt keine Inhaltsübersicht, um abschätzen zu können, in wie viele Knoten das Werk unterteilt ist“ (Hildebrandt u.a. 2000). Außerdem kann man sich im Text nur knotenweise bewegen, was bei längeren Werken besonders hindernd ist.

4.4. Der *Werther* auf CD-ROM²⁷

Im Jahre 1995 hat der Verlag Reclam (Stuttgart) in Zusammenarbeit mit dem Verlag Directmedia (Berlin) angefangen, die Klassiker der deutschen Literatur auf CD-ROM zu publizieren. Der *Werther* ist im Jahre 1997 erschienen. Obwohl die Reihe *Reclams Klassiker auf CD-ROM* auf Grundlage der populären gelben und grünen Taschenbuchreihe der Universal-Bibliothek entstanden ist, scheint sie selbst nicht populär genug geworden zu sein, denn das Gesamtverzeichnis des Reclam-Verlags für das Jahr 2002/2003 enthält nur noch einen Klassiker auf CD-ROM, nämlich Goethes *Faust*.

Inhalt

Neben dem Roman, der als Volltext in der zweiten Fassung gebracht und von dem Schauspieler Michael Jussen vollständig vorgetragen wird (ca. 4 Stunden Ton), enthält diese *Werther*-Ausgabe eine Inhaltsangabe, Wort- und Sacherklärungen, Literaturhinweise, einen Aufsatz über Entwürfe, Varianten, Paralipomena und eine Zeittafel von Kurt Rothmann; eine Interpretation von Hans Rudolf Veget; sowie Bildbeigaben. All diese Texte und Bilder sind bei Reclam auch in Buchausgaben erhältlich, die CD-ROM enthält also keine neuen Publikationen. So verständlich dieser Mangel mit Hinblick auf den niedrigen Preis der CD-ROM (DM 16,90) ist, so sehr bleibt die Frage offen, warum die Texte zur Diskussion bzw. der Aufsatz über die historisch-biographischen Grundlagen aus dem grünen Erläuterungsbändchen hier weggelassen wurden (vgl. Rothmann 1997). Noch unverständlicher ist das Fehlen eines Textes, der in dem Quellennachweis angegeben ist. Laut dieses sollte die CD-ROM nämlich eine Bemerkung zur Ausgabe von Ernst Beutler enthalten, die in der Buchreihe in einem Band mit dem Roman erschienen ist (vgl. Beutler 1998). Er wird in dem Digitalmedium jedoch vergebens gesucht. Stattdessen stößt man auf eine Abbildung von Gregor Samsas Wohnung aus Kafkas Erzählung (vgl. Abbildung 11), die aber auf der Reclam-CD-ROM *Die Verwandlung* hätte erscheinen sollen. Der Inhalt der Kafka-CD-ROM lässt einiges zu wünschen übrig. Wie Raimund Gerz bemerkt:

Warum der Verlag einen Großteil der Speicherkapazität der CD-ROM brachliegen lässt, ist unverständlich, zumal die Wort- und Sacherklärungen, entnommen den höchst instruktiven grünen Erläuterungsheften aus dem eigenen

Verlag, auf die Scheibe zum Teil gekürzt und ausgedünnt übernommen sind. Im Fall von Kafkas Verwandlung beispielsweise sind von weit über 200 Anmerkungen gerade noch 47 übriggeblieben. (Gerz 1997)

Die *Werther*-CD-ROM enthält zwar alle Wort- und Sacherklärungen der grünen Erläuterungsband, lässt ihr Inhalt aus den oben erwähnten Gründen einiges zu wünschen übrig.

Gestalt

„Ziemlich seriös sieht schon das Cover aus; der Bezug zu den Büchern (das sind die vergilbten Dinge aus Papier, mit denen man früher unterrichtet hat) des Verlags ist unverkennbar“ (Ermert 1996), stellt Matthias Ermert fest. Dazu soll hingefügt werden, dass der Bezug der CD-ROM zu den Büchern nicht nur an dem Cover zu bemerken ist. Die CD-ROM kann durch Doppelklick auf ein Icon gestartet werden, auf dem eine Reihe kleiner gelber Bücher zu sehen sind (vgl. Abbildung 12). Da diese Ausgabe auf der Grundlage mehrerer Bücher der gelben Reclam-Reihe entstanden ist, kann das Icon auf die Textgrundlagen der CD-ROM verweisen. Das kleine Symbol vermittelt daneben das Gefühl, dass man hier mit keinem neuen Medium, sondern mit den altbekannten Büchern zu tun hat. Dieses Gefühl wird durch die visuelle und strukturelle Gestalt der CD-ROM nur noch gesteigert.

Nach dem Start erscheint ein Eingangsbildschirm mit dem Namen der CD-ROM-Reihe (*Reclams Klassiker auf CD-ROM*), deren Verwandtheit mit der gelben Taschenbuchreihe hier durch die gelbe Hintergrundfarbe betont wird. Auf den Eingangsbildschirm folgt nach wenigen Sekunden automatisch ein Menü (vgl. Abbildung 13). Auf dem schon bekannten gelben Hintergrund sind hier zwei weiße Rechtecke zu sehen, die wie die Seiten eines aufgeschlagenen Buches nebeneinander liegen. Auf der linken Seite findet man eine Liste der Materialien, die auf der CD-ROM gespeichert sind. Die Liste sieht wie das Inhaltsverzeichnis eines Buches aus, mit dem Unterschied, dass hier keine Seitenzahlen angegeben sind. Ihre Funktion übernehmen die Texteinträge selbst, indem sie als Schaltflächen fungieren. Zur gewünschten Texteinheit gelingt man also nicht durch Blättern, sondern durch Anklicken des entsprechenden Titels. Während die linke Seite wie ein Inhaltsverzeichnis gestaltet ist, sieht die rechte Seite wie die Titelseite eines Buches aus. Die ganze Seite funktioniert hier als Schaltfläche, mit der die Titelseite des *Werthers* aufgerufen werden kann. Trotz der buchähnlichen Gestaltung unterscheiden sich der Menübildschirm von dem alten Medium dadurch, dass die hier gezeigten „Seiten“ (d.i. das Inhaltsverzeichnis und die Titelseite) in einem Buch gewöhnlich nie gleichzeitig zu sehen wären. Außerdem erscheint am unteren Bildschirm, also außerhalb den buchähnlich gestalteten Rechtecken ein drittes weißes Rechteck, das am besten einem als Lesezeichen benutzten Papierstreifen gleicht, indem er die Notizen und die preferierten Textstellen des Lesers aufweist.

Als erster Knoten der CD-ROM bietet das Menü einem die Wahl, mit der Sitzung aufzuhören, oder zu entscheiden, womit man das Lesen anfängt. Dem Leser sind im Menü zwölf Eingänge angeboten, durch die er das Textarchiv betreten kann, nämlich: (1) die Inhaltsangabe, (2) die Interpretation, (3) die Entwürfe, Varianten, Paralipomena, (4) die Abbildungen, (5) die Zeittafel, (6) die Literaturhinweise, (7) der Quellennachweis, (8) die Titelseite des Romans, (9) die vom Leser letztgelesene Seite des Romans, (10) eine vom Leser gewählte Seite des Romans, (11) die Notizen, die der Leser früher selbst erstellt hat, (12) ein vom Leser gewähltes Wort des Romans. Diese Reihenfolge kann den Eindruck vermitteln, dass die CD-ROM die Hierarchie zwischen Primär- und Sekundärliteratur umdreht, indem sie die Materialien vor dem Werktext anbietet. Dieser Eindruck entsteht aber nur, wenn der Bildschirm ohne Rücksicht auf seine visuelle Gestalt einfach als Text von oben nach unten, beziehungsweise von links nach rechts gelesen wird.

Mit Rücksicht auf die visuelle Gestalt des Bildschirms ergibt sich eine ganz andere Reihenfolge, und damit eine viel traditionellere Texthierarchie. Erstens fällt die Verbindung zur Titelseite des Romans in die Augen, da ihre Schaltfläche über die größte Oberfläche (d.h. das ganze rechte [d.i. den rechtshändigen Benutzern am besten zur Hand fallenden] weiße Rechteck), ein Bild (von Goethe im Jahr 1773. Kupferstich von Gottfried Saiter nach einem Gemälde von J. D. Bager in der Staatsbibliothek Wien) und einen mehrfach herausgehobenen Aufschrift (d.h. den separierten und unterstrichenen Titel des Romans) verfügt. Wegen ihrer Separiertheit und ihres Schriftgrads fällt zweitens die Überschrift ‚Materialien‘ auf, die selbst keine Schaltfläche ist, macht aber auf die Verknüpfungen zu den Materialien aufmerksam. Diese werden aber nicht nur durch die Überschrift, sondern auch durch die Größe ihrer gemeinsamen Schaltfläche betont. Sie nähert sich der Größe des linken weißen Rechtecks. Den kleinsten und untersten Platz auf dem Bildschirm nehmen die Verknüpfungen zu den Notizen und preferierten Textstellen des Lesers ein. Sie erscheinen damit als die drittichtigsten Verknüpfungen. So ergibt sich die traditionelle Texthierarchie, nämlich: (a) die Titelseite des Romans (Nr. 8 in der obigen Reihe), (b) Materialien (Nr. 1-7), (c) die vom Leser gewählten oder geschriebenen Texte (Nr. 9-12).

Der Menübildschirm wirkt also nicht antihierarchisch. Er scheint nicht einmal demokratischer zu sein, als ein Buch. Die Anzahl der angebotenen Eingänge ist im Digitalmedium zwar höher, sind die wirklich persönlichen Eingänge, die zu den vom Leser preferierten Textstellen führen, außerhalb des „Buches“ platziert. Damit entsteht der Eindruck, dass die selbstständigen Entscheidungen des Lesers (in der Buchkultur) nicht (zum Buch) gehören. Bislang war aber nur noch von dem ersten Knoten die Rede. Jetzt sollen auch die anderen Knoten und ihre Verbindungen untersucht werden.

Wählt der Leser die Verknüpfung zu der Inhaltsangabe, erhält er eine lineare Reihe von vier Knoten (zum ersten Knoten vgl. Abbildung 14). Jeder Knoten enthält das

Bild eines weißen Papierblattes, auf dem der Text steht. Die Blätter sind wie Bücherseiten von der gleichen Größe und mit Seitennummern (von ‚1‘ bis ‚4‘) versehen. Der Umbruch der Inhaltsangabe in Knoten nutzt deshalb die speziellen Möglichkeiten des Digitalmediums nicht aus. Anstatt den syntaktischen oder semantischen Einheiten richtet sich die Größe der Texteinheiten nach der Größe des Blattes wie in einem Buch. Die Navigation zwischen den Seiten ist durch Betätigen der ‚<‘- oder ‚>‘-Schaltfläche möglich, die eine Bewegung zur vorhergehenden oder nächsten Seite zulassen. Ein Sprung ist nur mit der ‚Bild auf‘- oder ‚Bild ab‘-Taste der Computertastatur möglich, jedoch nur zur ersten oder letzten Seite des Textes. Damit genießt der Leser im Digitalmedium noch weniger Freiheit als im Buch, das nicht nur seitenweise geblättert werden kann.

Es lohnt sich an diesem Punkt einen Blick in die Gebrauchsanweisung zu werfen, die durch Betätigen der ‚Hilfe‘-Schaltfläche aufrufbar ist. Die Beschreibung der „Funktionen für Materialien“ beginnt mit dem folgenden: „Ähnlich wie im Fenster für den Werktext können Sie auch in diesen Texten mit der Tastatur oder mit den Schaltflächen blättern“. Dieser Satz ist hinsichtlich der vorliegenden Untersuchung deshalb interessant, weil er die frühere Feststellungen über die Texthierarchie beziehungsweise die Buch-Analogie bestätigt. Erstens geht der Satz von der Annahme aus, dass der Leser den Werktext vor den Materialien liest. Zweitens wendet er das Wort ‚blättern‘ an, um die Benutzung der CD-ROM in Analogie zu der Benutzung eines Buches zu beschreiben.

Nach dem vierten Knoten der Inhaltsangabe erweist sich dieser Weg als Sackgasse. Der Leser muss durch Betätigen der ‚Menü‘-Schaltfläche zum ersten Knoten der CD-ROM zurückkehren, und von den dort angebotenen Optionen einen neuen Weg wählen. Entscheidet er sich jetzt für die Verknüpfung zu der Interpretation, erreicht er eine Reihe von fünfundfünfzig Knoten (zum ersten Knoten vgl. Abbildung 15). Sie sind ähnlich wie die Knoten der Inhaltsangabe gestaltet, mit dem Unterschied, dass die Interpretation nicht ganz linear, sondern axial strukturiert ist. Die Texteinheiten, die in der Buchausgabe in Fußnoten zu lesen sind, erscheinen auf der CD-ROM in neuen Knoten. Die Funktion der Fußnotennummer übernimmt dabei der Text der Interpretation selbst, in dem die Verknüpfungen durch Unterstreichen markiert sind (vgl. Abbildung 15).

Die Anwendung markierter Wörter statt Fußnotennummer wäre in dem Digitalmedium durchaus logisch, wenn diejenigen Wörter, Syntagmen oder Sätze markiert wären, auf die sich die neuen Knoten semantisch beziehen. Im Fall der *Werther*-CD-ROM sind aber immer diejenigen Wörter unterstrichen, nach denen in der Buchausgabe die Fußnotennummer stehen. Infolge dieser automatischen Markierung kommt es vor, dass die neuen Knoten zu einem Wort wie zum Beispiel ‚worden‘ verknüpft werden (in Knoten 2 und 4). Solche Schaltfläche haben zur Folge, dass der Leser sich an die Lektüre der neuen Knoten ohne Leseerwartungen herangeht, denn: was könnte ihm nun im Zusammenhang mit ‚worden‘ gesagt

werden? Nach der Lektüre des neuen Knoten muss der Leser zum Ausgangstext zurückkehren, um die Wörter, Syntagmen und Sätze, auf die sich das Gelesene bezieht, selbst zu finden. Sonst kann die Verknüpfung nicht semantisiert werden und bleibt für die weitere Lektüre des Textes bedeutungslos. Die automatische Markierung kann aber nicht nur zum Mangel, sondern auch zum Bruch der Leseerwartungen führen. Die Markierung eines Wortes wie zum Beispiel ‚Deutschland‘ (vgl. Abbildung 15), baut in dem Leser nämlich die Erwartung auf, dass der mit dem Wort verknüpfte neue Knoten über Deutschland informiert. Stattdessen enthält er aber den folgenden Text: „Aus einer anonymen Rezension, zitiert von Erich Trunz in den Anmerkungen zum Werther in: Goethes Werke, Hamburger Ausgabe, Bd. 6, 10., Neubearb. Aufl. München 1981, S. 53“ (vgl. Abbildung 16).

Die anderen Materialien sind visuell der Inhaltsangabe und der Interpretation ähnlich gestaltet. Die Entwürfe, Varianten, Paralipomena bestehen aus dreißig Knoten und sind axial strukturiert. Die dreizehn Abbildungen sind in dreizehn Knoten verteilt, die ganz linear zusammengesetzt sind. Die Zeittafel enthält einunddreißig Knoten, die Literaturhinweise sind in fünfunddreißig Knoten zu lesen, der Quellennachweis besteht aus vier Knoten. Die Zeittafel, die Literaturhinweise und der Quellennachweis sind linear strukturiert. Die Aufbau der sämtlichen Materialien lässt sich mit dem Strukturmuster Tentakel beschreiben (vgl. Abbildung 17).

Der Romantext selbst ist axial strukturiert. Das bedeutet, dass die Knoten des Textes linear verknüpft sind, aber die Worterklärungen erscheinen in neuen Knoten (Pop-Up-Windows). Der Text ist mit der Buchausgabe seitenidentisch, eine Buchseite wurde aber in zwei Knoten verteilt (vgl. Abbildung 18 und 19). Wie Matthias Ermert bemerkt, „der Text hätte ruhig noch einen Schriftgrad kleiner sein können: eine Seite des kleinen gelben Büchleins füllt schon zwei Bildschirme“ (Ermert 1996). Die Navigation zwischen den Knoten ist wieder nur knotenweise möglich. Ein Sprung ist nur zum ersten oder letzten Knoten zugelassen. Der Text ist visuell so gestaltet, wie die anderen Teile der CD-ROM. Jeder Knoten enthält also das Bild eines weißen Papierblattes, auf dem der Text steht.

Interfiktionalität

Die Interaktivität dieser Ausgabe, wie die der Gutenberg-Ausgabe, erschöpft sich in dem Blättern, wodurch sie sich von der Buchausgabe nicht unterscheidet. Die CD-ROM ist multimedial, da sie mehrere Abbildungen und auch Ton enthält. Die Bilder bilden aber einen getrennten Teil der Materialien, sie sind in den Text weder formal noch konzeptuell integriert. Das Tonmaterial enthält nur die Vorlesung des Textes, und hat dadurch keine semantische Funktion.

Funktionen

Da die Ausgabe nur für den Schulunterricht genügende Sekundärliteratur enthält, ist sie „für wissenschaftliche Zwecke nur bedingt brauchbar“ (Hildebrandt u.a. 2000),

aber „für den Schulgebrauch durchaus zu empfehlen“ (Gerz 1997). Die CD-ROM kann als Arbeitsmittel benutzt werden, da sie die folgenden Funktionen anbietet: Textexportmöglichkeit auch für Grafiken und Hyperlinks (Anmerkungen mit Wort- und Sacherklärungen), Textmarkierung mit bis drei Farben, selektiven Textexport der markierten Stellen, elektronisches Lesezeichen und Notizfunktion. Dadurch unterscheidet sich die CD-ROM von einer Buchausgabe aber nicht. Wie Matthias Ermert feststellt:

Es ist eigentlich wie ein richtiges Buch. Man kann virtuelle Lesezeichen setzen, Notizen an den Rand kritzeln, und über ein Fenster kleine und große Textabschnitte in die Zwischenablage [...] kopieren. Fast kommt es mir vor, daß diese CD die Reaktion der Papiermäzen auf die Bildschirmsucht ist: Wenn die Leute nicht zum Buch kommen, weil sie nur vor der Scheibe hängen, bringen wir das Buch eben zu ihnen (Ermert 1996).

Der Wert der digitalisierten Ausgabe liegt in den erweiterten Suchfunktionen. Sie bieten die folgenden Möglichkeiten: Verknüpfung von bis zu sechs Suchbegriffen mit ‚und/’oder‘, definierbarer Zeilenabstand zwischen Suchbegriffen, Schreibweisentolerante (phonetische) Suche, Index-Erstellung von Fundstellen (vgl. Abbildung 20).

Handhabung:

Wie schon erwähnt, ist die Navigation innerhalb der Texte sehr begrenzt. Die Handhabung der CD-ROM ist in dieser Hinsicht schwieriger als die eines Buches. Was die Orientation betrifft, ist Alexandra Hildebrandt der Meinung, dass die CD-ROM über eine „sehr übersichtliche, leichtverständliche Bildschirmoberfläche (»Buchmetapher«)“ verfügt (Hildebrandt 1999b), wodurch sich der Leser gut orientieren kann.

5. Konklusion

Im vierten Kapitel wurden drei digitalisierten *Werther*-Ausgaben hinsichtlich ihres Inhalts, ihrer Gestalt, ihrer Interfiktionalität, ihrer Funktionen und ihrer Handhabung untersucht. Ziel der Untersuchung war es festzustellen, inwiefern die Digitalmedien die Gestalt und demzufolge die Rezeption des Romans verändern, beziehungsweise wie diese Ausgaben zur Zukunfts(losigkeit) der Bücher beitragen.

Die neuen Medien, wie es im zweiten Kapitel prädiert wurde, bieten aufgrund ihrer Digitalität zwei spezifische Gestaltungsmöglichkeiten an: die Multimedialität und die Nichtlinearität. Die neue, digitale Literatur bedient diese Möglichkeiten dadurch, dass der Text nicht linear, sondern baumartig oder rhizomatisch gestaltet ist,

und/oder dadurch, dass der Text mit Bild und Ton ergänzt ist. Die Geschichte und die Theorien dieses neuen digitalen Genres wurden im dritten Kapitel der vorliegenden Arbeit vorgestellt. Dort wurde auch festgestellt, dass einige Theoretiker die digitalisierte Literatur nicht thematisieren, als würden die neuen Medien die Gestalt der älteren Literatur gar nicht verändern. Am Ende der vorliegenden Untersuchung kann festgestellt werden, dass ihre uninteressierte Haltung oder ihre Indifferenz gegenüber die Digitalisierung nicht ohne Grund ist.

Die nichtlineare Gestaltungsmöglichkeit wurde in keiner der untersuchten *Werther*-Ausgaben bedient. Die digitalisierten Editionen stellen *keinen* Hypertext als nichtlineare Textform dar, da der Romantext in der E-Mails ganz linear, beziehungsweise tentakelartig, im Internet ganz linear, auf der CD-ROM axial gestaltet ist. Die Textformen des *Werthers* in den Digitalmedien unterscheiden sich also nicht von der Textform, die im Medium Buch zu finden ist. Die Buch-Analogie wird im Internet und auf CD-ROM durch die visuelle Gestaltung des Textes, beziehungsweise durch Buchicons noch stärker. Da die Gestalt des Romantextes durch die Digitalisierung kaum verändert wurde, ist eine Veränderung der Rezeption von *Werther* nicht zu erwarten.

Die Ähnlichkeit der Textgestalt in den Digitalmedien mit der Textgestalt im Buch lässt es möglich erscheinen, den Begriff der Multimedialität auszuweiten. In der Mediendiskussion der Gegenwart bezeichnete das Wort ‚media‘ in dem Kompositum ‚Multimedialität‘ bis jetzt die folgenden Medien: Texte, Bilder, Ton. Diese Liste soll hier mit dem Medium Buch ergänzt werden.

„Mit dem Computer tritt erst mal ein Medium auf den Plan, das an der Benutzerschnittstelle andere Medien simulieren kann“ (Löser 1999, 228), unter anderem die Benutzerschnittstelle des Buches. Das Medium Buch kann also durch die Digitalmedien metaphorisch bedient werden, indem sie die Texte so gestalten, wie ein Buch. Damit kann das Medium Buch seine Gestaltungskraft in der Zukunft aber genauso ausüben, wie früher. Die Digitalisierung des Textes bedeutet – zumindest in den untersuchten *Werther*-Ausgaben – nicht den Tod, sondern die Virtualisierung des Buches.

Bibliographie

Alle Internetseiten wurden am 10. April 2003 das letzte Mal besucht. Die Webseite des E-Mail Projekts *Die-Leiden-des-jungen-Werther.de* war zu diesem Zeitpunkt im Umbau.

Primärliteratur

Goethe, J. W. (2000): *Die Leiden des jungen Werther*. In: Rolletschek, Gerhard/Pape, Thilo von (Hgg.) (2000): *Die-Leiden-des-jungen-Werther.de*. www.die-leiden-des-jungen-werther.de

Goethe, J. W. (?): *Die Leiden des jungen Werther*. In: Hille, Gunter u.a. (Hgg.) (1994): *Projekt Gutenberg-DE*. www.gutenberg.spiegel.de/goethe/werther/1wert001.htm

Goethe, J. W. (1997): *Die Leiden des jungen Werther*. CD-ROM. Stuttgart/Berlin: Reclam/Directmedia.

Sekundärliteratur

Belsey, Catherine (1991): *Critical Practice*. London/New York: Routledge.

Beutler, Ernst (1998): „Zur Textgestalt“, in: Goethe, Johann Wolfgang: *Die Leiden des jungen Werther*. Stuttgart: Reclam, 152-153.

Binczek, Natalie/Pethes, Nicolas (2001): „Mediengeschichte der Literatur“, in: Schanze, Helmut (Hg.): *Handbuch der Mediengeschichte*. Stuttgart: Kröner, 282-315.

Bolz, Norbert (1993): *Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München: Fink.

De Man, Paul (1989): „Semiotics and Rhetoric“, in: Davis, Robert Con/Schleifer, Ronald (Hgg.): *Contemporary Literary Criticism. Literary and Cultural Studies*. New York/London: Longman, 250-261.

Ermert, Matthias (1996): *Goethe goes CD-ROM. Der Reclam-Verlag macht hörig*. <http://members.aol.com/esSGeh/sg94/goethe.htm>

Gerz, Raimund (1997): *Literatur auf CD-ROM. Reihen bei Reclam, Suhrkamp und anderen Verlagen*. <http://www.gep.de/medienpraktisch/amedienp/mp1-97/1-97gerz.htm>

Goethe, Johann Wolfgang (1998): *Die Leiden des jungen Werther*. Stuttgart: Reclam.

Hautzinger, Nina (1999): *Vom Buch zum Internet? Eine Analyse der Auswirkungen hypertextueller Strukturen auf Text und Literatur*. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag.

Heibach, Christiane (2000): *Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*. Berlin: dissertation.de

Heimann, Andreas (1999): *Das Multitalent multimedial*. <http://mainz-online.de/old/99/05/14/magazin/news/goethe1html>

- Hesse, Carla (1996): „Books in time“, in: Nunberg, Geoffrey (Hg.): *The Future of the Book*. Brepols, 21-36.
- Hiebel, Hans H. u.a. (Hg.) (1999): *Große Medienchronik. Technik und Leistung, Entstehung und Geschichte neuzeitlicher Medien*. München: Fink.
- Hildebrandt, Alexandra (1999a) *Literatur offline. Literatur und Literaturgeschichte auf CD-ROM*. http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=953
- Hildebrandt, Alexandra (1999b): *Der elektronische Goethe*. http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=317
- Hildebrandt, Alexandra u.a. (2000): *Literaturwissenschaft online – offline: Primärliteratur im Internet, elektronische Editionen und Hybrideditionen, Lern- und Literatur-CD-ROMs. Überblick und Sammelrezension*. <http://iasl.uni-muenchen.de/discuss/lisforen/erlangen.htm>
- Kammer, Manfred (2001): „Geschichte der Digitalmedien“, in: Schanze, Helmut (Hg.): *Handbuch der Mediengeschichte*. Stuttgart: Kröner, 519-554.
- Kamphusmann, Thomas (2002): *Literatur auf dem Rechner*. Stuttgart/Weimar: Metzler.
- Kloock, Daniela/Angela Spahr (Hg.) (2000): *Medientheorien: eine Einführung, 2., korr. und erw. Aufl.* München: Fink.
- Köhler, Doris (1999): „Den Link übersetzen – aus Afternoon wird nachmittags“, in: Suter, Beat/Böhler, Michael (Hg.): *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur mit CD-ROM*. Basel/Frankfurt am Main: Stroemfeld, 149-158.
- Kolb, David (1994): „Socrates in the Labyrinth“, in: Landow, George P. (Hg.): *Hyper/text/theory*. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 323-344.
- Landow, George P. (1994): „What’s a Critic to Do?: Critical Theory in the Age of Hypertext“, in: ders. (Hg.): *Hyper/text/theory*. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, 1-48.
- Landow, George P. (1996): „Twenty minutes into the future, or how are we moving beyond the book?“, in: Nunberg, Geoffrey (Hg.): *The Future of the Book*. Brepols, 209-238.
- Landow, George P. (1997): *Hypertext 2.0*, revised, amplified ed. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press.
- Landow, George P./Delany, Paul (1991): „Hypertext, Hypermedia and Literary Studies: The State of the Art“, in: dies. (Hgg.): *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge u.a.: The MIT Press.

- Löser, Philipp (1999): *Mediensimulation als Schreibstrategie – Film, Mündlichkeit und Hypertext in postmoderner Literatur*. Göttingen: Vandenhoeck □ Ruprecht.
- Mattenklott, Gert (1997): „Die Leiden des jungen Werthers“, in: Witte, Bernd/Peter Schmidt/Gernot Böhme (Hgg.): *Goethe Handbuch*, Band 3. Prosaschriften. Stuttgart/Weimar: Metzler, 51-101.
- McLuhan, Marshall (1995a): *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. 9th Ed. Toronto: University of Toronto Press.
- McLuhan, Marshall (1995b): *Understanding Media. The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press.
- Negroponce, Nicholas (1995): *Being Digital*. New York: Alfred A. Knopf.
- Nelles, Jürgen (2002): *Bücher über Bücher. Das Medium Buch in Romanen des 18. und 19. Jahrhunderts*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Nunberg, Geoffrey (Hg.) (1996): *The Future of the Book*. Brepols.
- O'Donnell, James J. (1996): „The pragmatics of the new: Trithemius, McLuhan, Casiodorus“, in: Nunberg, Geoffrey (Hg.): *The Future of the Book*. Brepols, 37-62.
- Ortmann, Sabrina (2001): *netz literatur projekt: Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute*. Berlin: berlinzimmer.de
- Peter, Enno E. (1997): *Warum ich?* <http://www.berlinerzimmer.de/nop/ego.html>
- Porombka, Stephan (2000): „literatur@netzkultur.de. Auch ein Beitrag zur Literaturgeschichte der 90er“ in: Bauer, Martin (Hg.) (2000): *Neue Rundschau: Netculture*, 111. Jahrgang, Heft 2, Frankfurt am Main, 49-64.
- Rau, Anja (2000): *What you click is what you get? Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur*. Berlin: dissertation.de.
- Rothmann, Kurt (1997): *Erläuterungen und Dokumente. Johann Wolfgang Goethe: »Die Leiden des jungen Werther«*. Stuttgart: Reclam.
- Runkehl, Jens/Schlobinski, Peter/Siever, Torsten (1998): *Sprache und Kommunikation im Internet. Überblick und Analysen*. Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Schanze, Helmut (Hg.) (2001): *Handbuch der Mediengeschichte*. Stuttgart: Kröner.
- Schlobinski, Peter (2001): „Multimedia und Deutschunterricht“, in: Schlobinski, Peter/Suter, Beat (Hgg.): *Der Deutschunterricht: Hypertext – Hyperfiction*. Heft 2, 2-3.
- Schneider, Jost (1998): *Einführung in die moderne Literaturwissenschaft*. Bielefeld: Aisthesis, 232-239.

Schütz, Erhard/Wegmann, Thomas (1996): „Literatur und Medien“, in: Arnold, Heinz Ludwig/Detering, Heinrich (Hgg.): *Grundzüge der Literaturwissenschaft*. München: Dtv, 52-78.

Simanowski, Roberto (2002a): „Geburt und Entwicklung der digitalen Literatur“, in: ders. (Hg.) : *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 56-92: 194.

Simanowski, Roberto (2002b): *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Spangenberg, Peter M. (1995): „Mediengeschichte – Medientheorie“, in: Fohrmann, Jürgen/Harro Müller (Hgg.): *Literaturwissenschaft*. München: Fink.

Stiegler, Bernd (1996): „Literatur und Medien. Einleitung“, in: Kimmich, Dorothee/Renner, Rolf Günter/Stiegler, Bernd (Hgg.): *Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart*. Stuttgart: Reclam, 441-448.

Suter, Beat (2001): „Hyperfiction – ein neues Genre“, in: Schlobinski, Peter/Suter, Beat (Hgg.): *Der Deutschunterricht: Hypertext – Hyperfiction*. Heft 2, 4-14.

Ulrich, Mirjam (2001): *E-Mail von Werther*. <http://www.berlinonline.de/berlinerzeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/2001/0910/medien/0065/>

Anmerkungen

1. Zur Geschichte der neuen Medienwissenschaften wie Medientheorie, Medienanalyse, Medienästhetik, Medienpsychologie, Mediensoziologie, Medienpädagogik, Medienrecht und Medienökonomie vgl. Schanze 2001, 14-205.
2. Diese These wird nicht einmal in dem Aufsatz „Medium Literatur“ in Frage gestellt, da der Autor Hans Ulrich Gumbrecht den Begriff des Mediums im ganz anderen Sinne verwendet. (Unter ‚Medium Literatur‘ versteht er „imaginäre Nähe zwischen Lesern und Autoren, Fiktionalität als Aussetzen von systematischer Skepsis, Mehrwert der Textform und gesellschaftliche Transgressivität“, Gumbrecht 1998, 86).
3. Zur Mediengeschichte der Literatur vgl. Binczek/Pethes 2001.
4. Mehr dazu in Kapitel 2.
5. Mehr dazu in Kapitel 3.1.
6. Mehr dazu in Kapitel 3.2.

7. Mehr dazu in Kapitel 3.3.
8. Mehr dazu in Kapitel 4.1.
9. Mehr dazu in Kapitel 4.2, 4.3., 4.4.
10. Zur Geschichte und Entwicklung der Computertechnologie vgl. Hiebel u.a. 1999, 1031-1060; Kammer 2001, 520-533.
11. Das Akronym HTML steht für ‚Hypertext Markup Language‘ und bezeichnet die Sprache, mit der Webseiten geschrieben werden.
12. Zur Geschichte des binären Zahlensystems vgl. Kammer 2001, 520-523. Zur Bedeutung von ‚being digital‘ vgl. Negroponte 1995.
13. Den Begriff hat Theodor H. Nelson im Jahre 1960 als ‚nicht-sequentielles Schreiben‘ geprägt.
14. Zur Geschichte der amerikanischen digitalen Literatur vgl. Ortmann 2001, Suter 2001, Simanowski 2002a und 2002b.
15. Vor der endgültigen Publikation werden Softwares meistens beta-getestet, d.h. von Benutzern ausprobiert. So können die technischen Fehler noch rechtzeitig korrigiert werden.
16. Zur Geschichte der deutschsprachigen digitalen Literatur vgl. Suter 1999a und 1999b, Ortmann 2001, Simanowski 2002a und 2002b.
17. Vgl. Landow/Delany 1991, beziehungsweise Landow 1994 und 1997.
18. „These deep theoretical implications of hypertext converge with some major points of contemporary literary and semiological theory, particularly with Derrida's emphasis on decentering, with Barthes's conception of the readerly versus the writerly text, with post-modernisms's rejection of sequential narratives and unitary perspectives, and with the issue of □intertextuality□. In fact, hypertext creates an almost embarrassingly literal embodiment of such concepts“ (Landow/Delany 1991, 6).
19. „Wir traten ans Fenster. Es donnerte abseitwärts, und der herrliche Regen säuselte auf das Land, und der erquickendste Wohlgeruch stieg in aller Fülle einer warmen Luft zu uns auf. Sie stand, auf ihren Ellenbogen gestützt, ihr Blick durchdrang die Gegend, sie sah gen Himmel und auf mich, ich sah ihr Auge tränenvoll, sie legte ihre Hand auf die meinige, und sagte – Klopstock! – Ich erinnerte mich sogleich der herrlichen Ode, die ihr in Gedanken lag, und versank in dem Strome von Empfindungen, den sie in dieser Losung über mich ausgoß. Ich ertrug's nicht, neigte mich auf ihre Hand und küßte sie unter den wonnevollsten Tränen.

Und sah nach ihrem Auge wieder – Adler! hättest du deine Vergötterung in diesem Blicke gesehn, und möcht' ich nun deinen so oft entweihten Namen nie wieder nennen hören“ (Goethe 1998, 30).

20. „Vor wenig Tagen traf ich einen jungen V. . an, einen offenen Jungen, mit einer gar glücklichen Gesichtsbildung. Er kommt erst von Akademien, dünkt sich eben nicht weise, aber glaubt doch, er wisse mehr als andere. Auch war er fleißig, wie ich an allerlei spüre, kurz, er hat hübsche Kenntnisse. Da er hörte, daß ich viel zeichnete und Griechisch könnte (zwei Meteore hier zu Lande), wandte er sich an mich und kramte viel Wissens aus, von Batteux bis zu Wood, von de Piles zu Winckelmann, und versicherte mich, er habe Sulzers Theorie, den ersten Teil, ganz durchgelesen und besitze ein Manuskript von Heynen über das Studium der Antike. Ich ließ das gut sein“ (Goethe 1998, 11).
21. Vgl. Landow 1997, 40, 41, 57, 66, 67, 69, 71, 73, 75, 82, 83, 85, 86, 88, ... , 182, 184, 188, 190, 192, 194, ..., 280, 285, 286, 288, ... usw.
22. Vgl. Tuman, Myron C. (1992): *Word Perfect. Literacy in the Computer Age*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
23. Vgl. Ulrich 2001. Rezensionen sind außerdem an der Webseite des Projektes zu lesen.
24. Vgl. Runkehl/Schlobinski/Siever 1998, Hildebrandt u.a. 2000.
25. „Goethe wurde am 28.8.1749 in Frankfurt(Main) geboren. Er begann sein Studium der Jura 1768 in Leipzig, das er aber wegen einer schweren Krankheit unterbrach und 1771 in Straßburg fortsetzte. Auf Einladung von Herzog Carl August zog er nach Weimar, wo er ab 1776 im Staatsdienst arbeitete. 1786-1788 erste Italienreise, 1790 zweite Italienreise. Goethe starb am 22.3.1832 in Weimar“ (<http://gutenberg.spiegel.de/autoren/goethe.htm>).
26. Bassompierres Geschichte von der schönen Krämerin, Belagerung von Mainz, Claudine von Villa Bella, *Clavigo, Das Märchen, Der Mann von fünfzig Jahren, Der neue Paris, Der Prokurator, Die Geschichte von Mignons Eltern, Die Geschwister, Die Laune des Verliebten, Die Mitschuldigen, Die Sängerin Antonelli, Die wunderlichen Nachbarskinder, Die pilgernde Törin, Die gefährliche Wette, Die Leiden des jungen Werther, Die neue Melusine, Die Wahlverwandtschaften, Egmont, Eine Gespenstergeschichte, Faust I, Faust II, Ferdinands Schuld und Wandlung, Götter, Helden und Wieland, Götz von Berlichingen, Herrmann und Dorothea, Iphigenie auf Tauris, Italienische Reise, Nicht zu weit, Novelle, Prometheus, Proserpina, Reineke Fuchs, Sankt Joseph der Zweite, Sankt-Rochus-Fest zu Bingen, Satyros, Stella, Torquato Tasso, Wer ist der Verräter?, West-östlicher Divan, Wilhelm Meisters Lehrjahre, Wilhelm Meisters Wanderjahre, Xenien; Gedichte: Gedichte, Römische Elegien, Sonette, Eckermanns Gespräche mit Goethe.*

27. Vgl. Ermert 1996, Gerz 1997, Heimann 1999, Hildebrandt 1999, Hildebrandt u.a. 2000.

Abbildungen

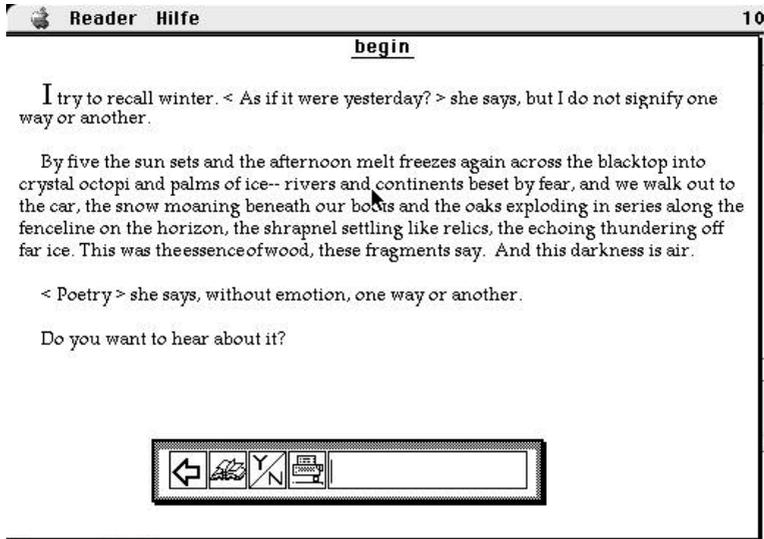


Abbildung 1: Michael Joyce *Afternoon, a story* (aus: Köhler 1999)

This message is not flagged. [[Flag Message](#) - [Mark as Unread](#)]

Date: Sat, 8 Feb 2003 00:04:42 +0100

To: anemedi@yahoo.com

From: "Werther" <werther@die-leiden-des-jungen-werther.de> | [This is Spam](#) | [Add to Address Book](#)

Subject: Am 13. Mai

Du fragst, ob du mir meine Bücher schicken sollst? - lieber, ich bitte

dich um

Gottes willen, laß mir sie vom Halse! Ich will nicht mehr gelehrt,
ermuntert,

angefeuert sein, braust dieses Herz doch genug aus sich selbst; ich
brauche

Wiegengesang, und den habe ich in seiner Fülle gefunden in meinem
Homer. Wie

oft lull' ich mein empörtes Blut zur Ruhe, denn so ungleich, so unestet
hast du

nichts gesehn als dieses Herz. Lieber! Brauch' ich dir das zu sagen,
der du so

oft die Last getragen hast, mich vom Kummer zur Ausschweifung und von
süßer

Melancholie zur verderblichen Leidenschaft übergehen zu sehn? Auch
halte ich

mein Herzchen wie ein krankes Kind; jeder Wille wird ihm gestattet.

Sage das

nicht weiter; es gibt Leute, die mir es verübeln würden.

Wenn Sie keine E-mails von Werther mehr empfangen möchten, folgen Sie
einfach diesem Link:

www.die-leiden-des-jungen-werther.de/cgi-bin/abmelden.cgi?email=anemedi@yahoo.com,

indem Sie diese URL in die Adressenleiste Ihres Browser kopieren. Sie

können sich aber auch auf der Website abmelden.

Machen Werthers Mails Ihnen Spaß? Dann können uns ganz einfach

unterstützen, indem Sie Ihren nächsten Einkauf bei Amazon.de über einen

Partnerlink von unserer Seite starten. Eine Auswahl von Büchern und CDs zum

Thema "Werther" finden Sie unter

www.Die-Leiden-des-jungen-Werther.de/buecher.

Abbildung 2: E-Mail von „Werther“

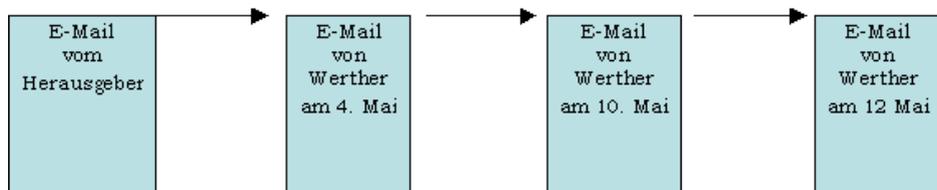


Abbildung 3: Aufbau der Textform in der E-Mail-Ausgabe

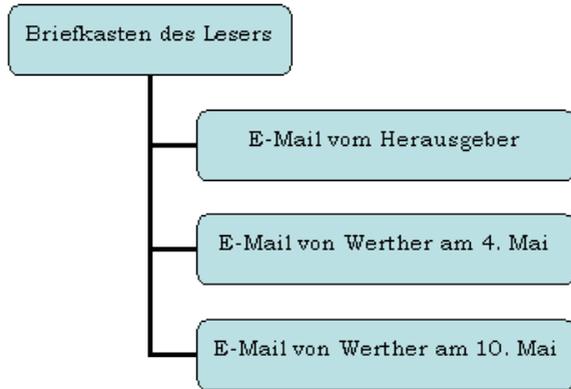


Abbildung 4: Aufbau der Textform im E-Mail-Box



Abbildung 5: Goethes Bild aus dem *Projekt Gutenberg-DE*

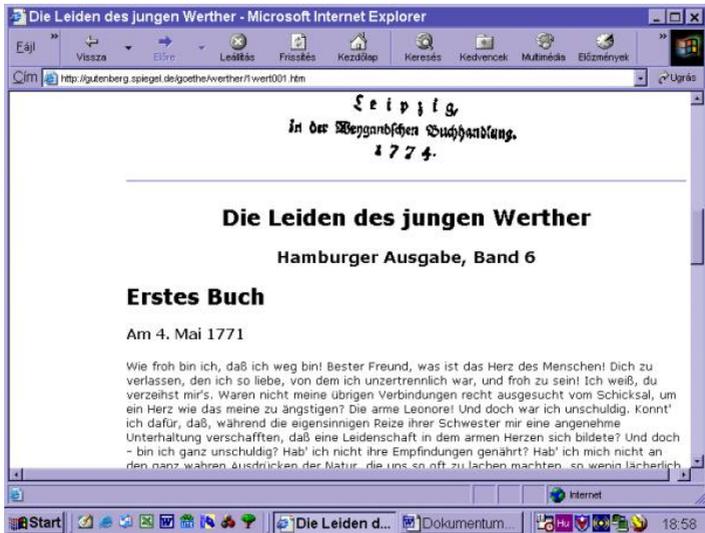


Abbildung 6: Erster Knoten von Goethes *Werther* im *Projekt Gutenberg-DE*



Abbildung 7: Das Bildmaterial des ersten Knotens vom *Werther* im *Projekt Gutenberg-DE*

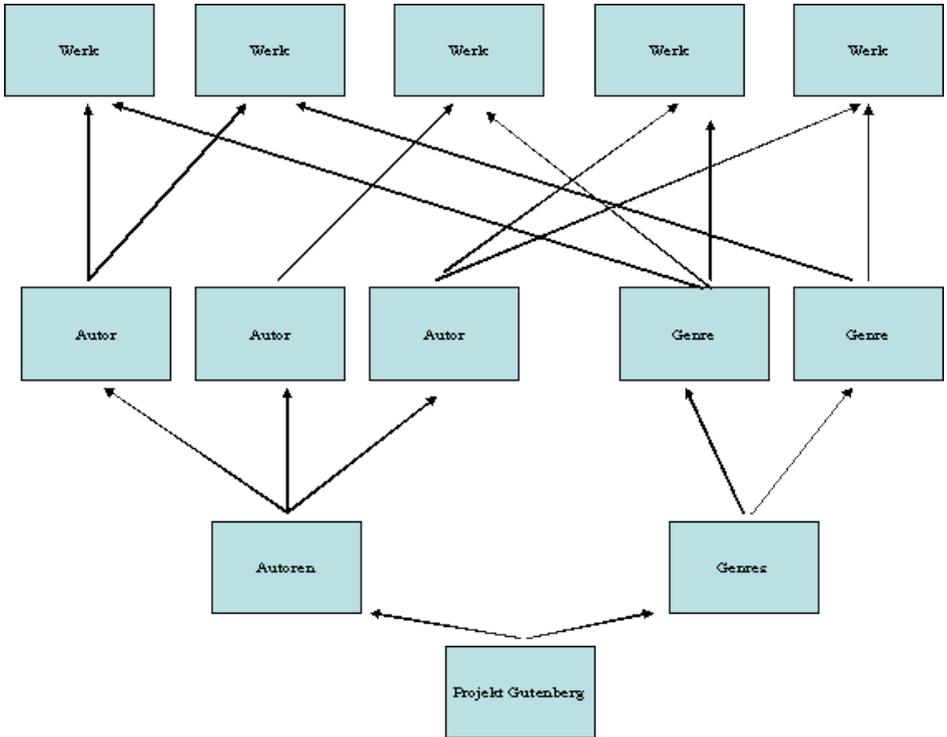


Abbildung 8: Aufbau des *Projektes Gutenberg-DE*



Abbildung 9: Buchicon am Ende der Knoten im *Projekt Gutenberg-DE*



Abbildung 10: Das *Projekt Gutenberg-DE* im Magazin *Spiegel Online*

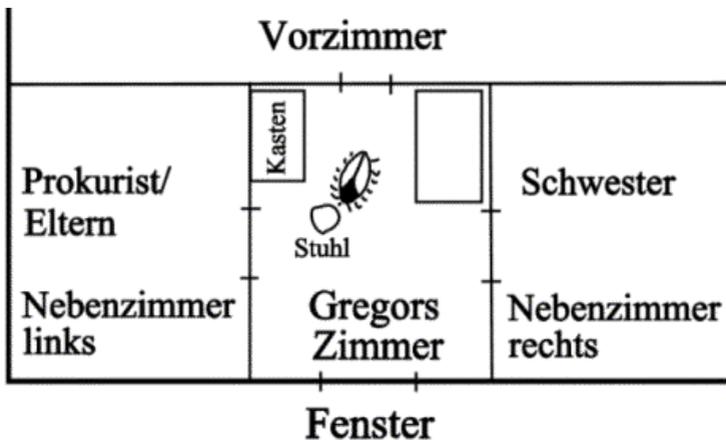


Abbildung 11: Abbildung zur Kafkas Erzählung auf der *Werther*-CD-ROM



Werther.exe

Abbildung 12: Starticon der Reclam-CD-ROM



Abbildung 13: Menü-Bildschirm der Reclam-CD-ROM

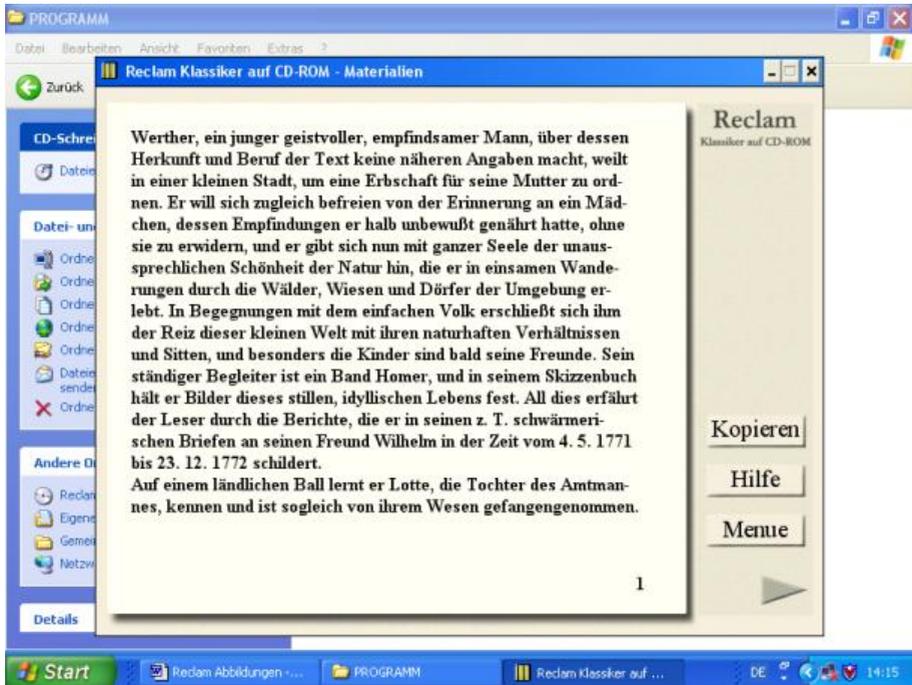


Abbildung 14: Erster Knoten der Inhaltsangabe auf der Reclam-CD-ROM



Abbildung 15: Erster Knoten der Interpretation auf der Reclam-CD-ROM

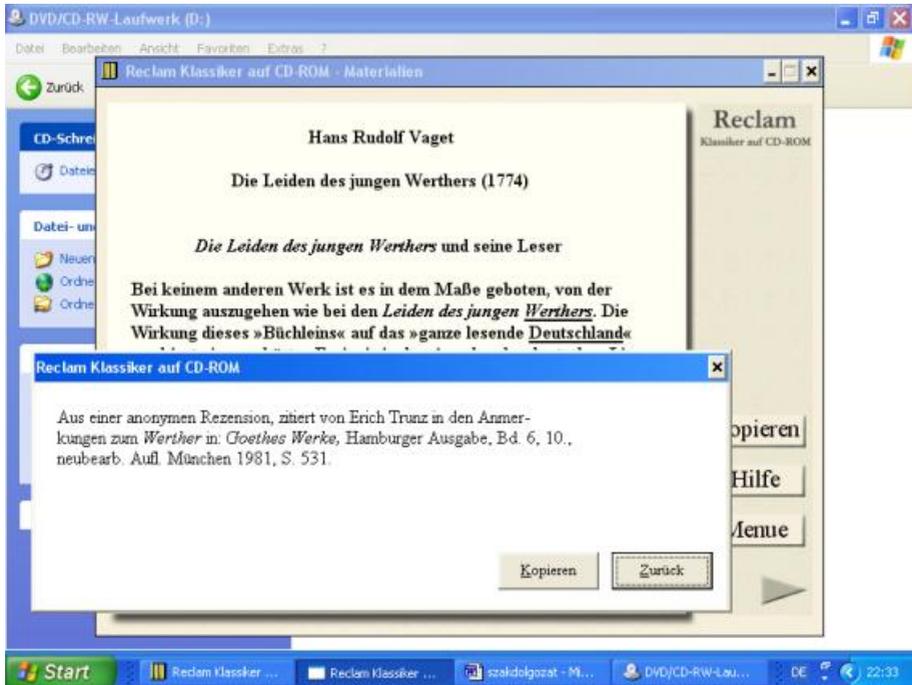


Abbildung 16: Bemerkung zum Wort ‚Deutschland‘ auf der Reclam-CD-ROM

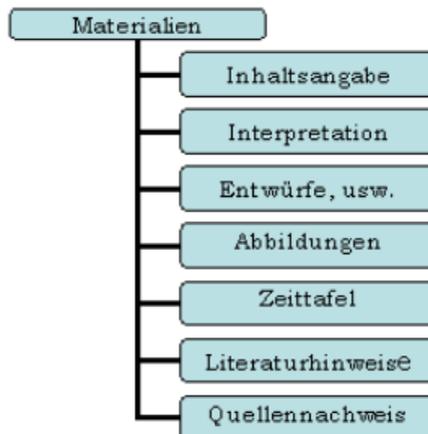


Abbildung 17: Aufbau der Materialien auf der Reclam-CD-ROM

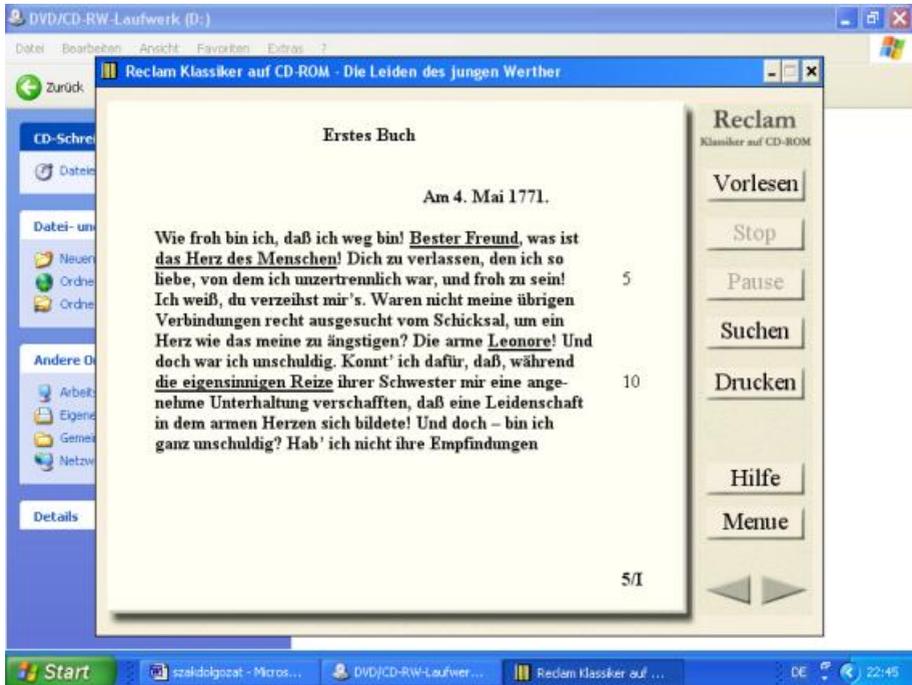


Abbildung 18: Erster Knoten einer Buchseite auf der Reclam-CD-ROM

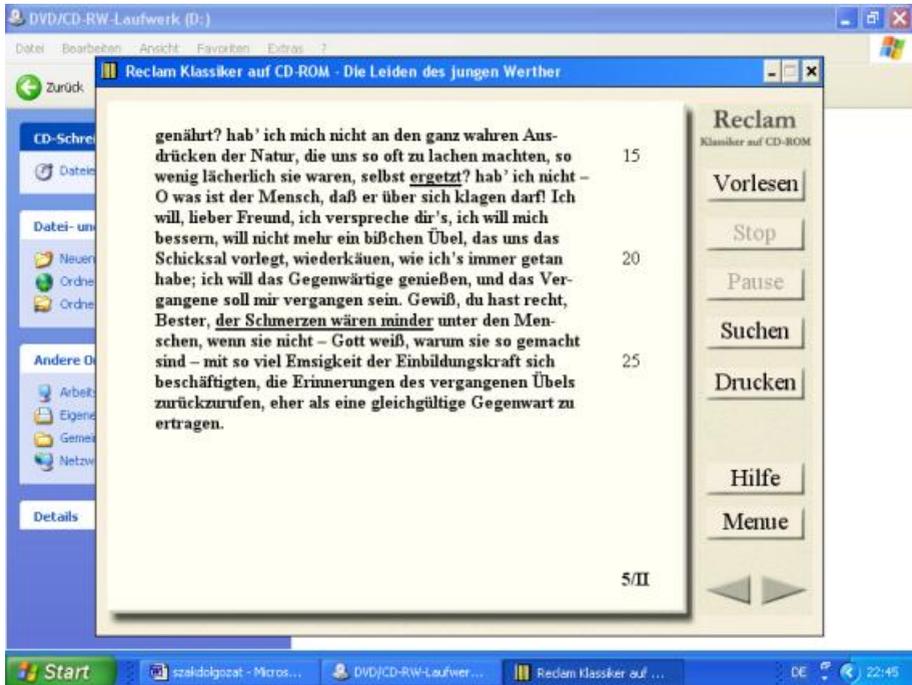


Abbildung 19: Zweiter Knoten einer Buchseite auf der Reclam-CD-ROM

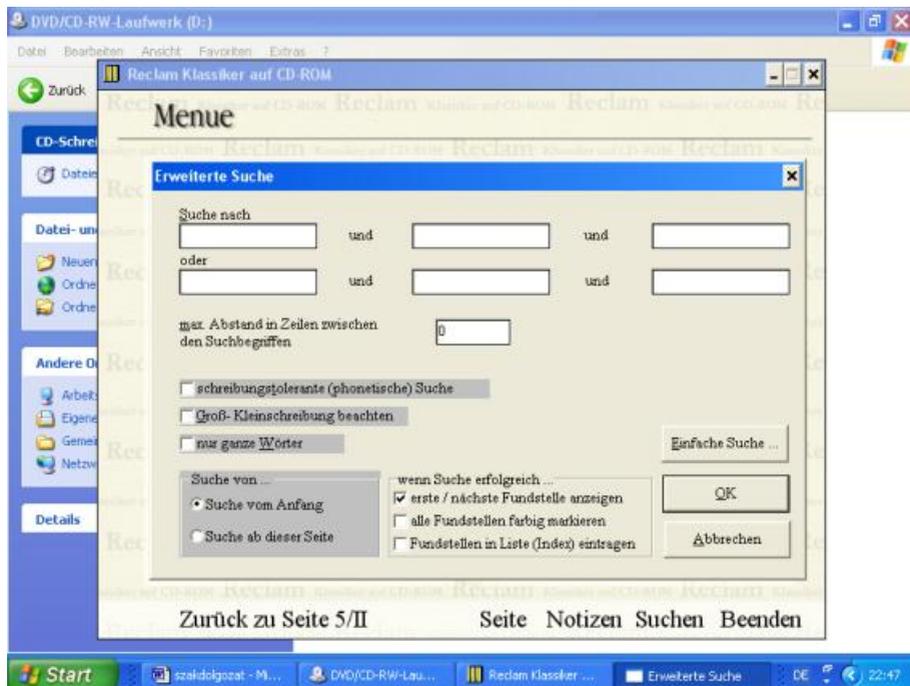


Abbildung 20: Erweiterte Suchfunktion der Reclam-CD-ROM