

„Ut pictura poesis“ – oder: Ars poetica für Hyperfiction

Von Jürgen Daiber

Nr. 15 – 2000

Abstract

Meine Ausführungen kreisen im folgenden im wesentlichen um drei Fragestellungen:

1. Inwieweit unterscheidet sich traditionelle Literatur, wie sie uns in Buchform vorliegt, im Hinblick auf den Darstellungs- und Rezeptionsmodus der Linearität von Hyperfiction-Literatur? 2. Wie beeinflusst die vorgebliche Nicht-Linearität der Hyperfictions den Akt der Rezeption. 3. Ist die Linearität der Erzählung tatsächlich jener Fluch, den Hyperfiction nicht schnell genug abschütteln kann? Entspricht sie nicht eher einem zutiefst verinnerlichten menschlichen Wahrnehmungsmodus? Bedeutet Verzicht auf lineare Struktur nicht zugleich auch Verzicht auf die Gabe der Erzählung?

Prognose: Hyperfictions werden daher - wollen sie eine Zukunft haben - sich einem Spagat unterziehen müssen. Sie sollten mit dem linken Bein die Chancen des Mediums Computer - Multimedia, Hypertext - nutzen. (Ob Interaktivität, also Mitschreibprojekte als praktizierte Basisdemokratie im Reich der Ästhetik sich als Qualitätsmerkmal von Netzliteratur durchsetzen werden, würde ich bezweifeln.) Das rechte Bein des Hyperfiction Garde sollte den Boden der guten alten Erzähltradition zumindest noch berühren. Anders gesagt: Ich sollte einmal beherrscht haben, womit ich zu brechen gedenke: Erzählpositionen, Zeitverhältnisse, Figurenkonstellationen, Motivgeflechte etc.

Der Weg vom Saulus zum Paulus muss nicht zwangsläufig über Damaskus führen. Im 21. Jahrhundert führt er nicht selten über New York City. Einer dieser New-York-City-Sauluse heißt Robert Coover. 1992 verschaffte sich Coover mit einem Essay namens „The End of Books“ Eingang auf die Seiten der renommierten *New York Times Books Review*¹ Der klassischen Literatur, welche dem Trägermedium Buch aus der guten alten Gutenberg-Galaxis verpflichtet war, wurde wieder einmal das digitale Grab geschaufelt. Wirkliche Literatur – so Coover – werde fortan aus der

Steckdose kommen. Was bis dahin der graniten Steintafel, der ungegerbten, gespannten Tierhaut, der Papyrusrolle, dem Pergament oder der schlichten Kladde aus Cellulose anvertraut war, werde entmaterialisiert, in die schwerelosen Signale der Bits und Bytes transformiert. Knapp zehn Jahre später legt Coover, um seine Wandlung zum Paulus zu vollenden, das Goldene Zeitalter der Hyperfiction bereits wieder ad acta. Die multimedialen Hyperfictions der neuen Generation – so Coovers aktuelle These – manifestierten nicht länger eine innovative Kunstform sondern vielmehr eine konservative Wendung zur eindimensionalen, kommerziellen, planen Erzählweise der Hollywood-Filmmaschinerie. Darüber wird noch zu sprechen sein.

Hyperfiction – Netzliteratur – digitale Literatur: Über den Begriff soll hier nicht gestritten werden. Das wurde an anderer Stelle bereits kompetent getan. Ich folge in meiner Terminologie Anregungen von Simanowski/Auer und spreche neben Hyperfiction von digitaler Literatur. Mit digitaler Literatur meine ich eine Literatur, deren ästhetische Existenzvoraussetzung unabdingbar mit der Maschine Computer verknüpft ist. Dies ist nicht allzu puristisch gemeint, sondern als bewusst weit gezogene Definition gefasst, welche die Rezeption und Distribution von digitaler Literatur auf lokalen Datenträgern wie CD oder DVD miteinschließt. Digitale Literatur kann jedoch - trotz offline Speicherung - ihre ästhetischen Eigenschaften nicht ohne das Medium Computer entfalten. Sie lässt sich nicht rematerialisieren, nicht zwischen die Deckel eines Buches pressen, ohne dass sie etwas verliert, was ich als einen informationellen Mehrwert gegenüber Buchliteratur bezeichnen würde.

Worin liegt nun dieser informationelle Mehrwert von digitaler Literatur gegenüber herkömmlicher Literatur? Einige Leitbegriffe kursieren in der Diskussion, auf die bereits in zahlreichen anderen Arbeiten verwiesen wurde. Ich will drei dieser Leitbegriffe – die meiner Ansicht nach wichtigsten – unter die Lupe nehmen: Interaktivität, Hypertextualität, Intermedialität. Anhand dieser Begriffe sollen a) die Unterschiede und die Gemeinsamkeiten zwischen Hyperfiction und Buchliteratur transparent gemacht werden; kann b) demonstriert werden, dass Hyperfiction nicht umfassend mit der literarischen Tradition brechen darf, um zu einer eigenständigen Ästhetik zu finden und soll c) am Ende darüber spekuliert werden, wie die digitale Literatur der 2. Generation aussehen könnte, die zu jener eingangs angesprochenen eigenständigen Ästhetik gelangen will.

a) Interaktivität/Kooperativität

Gerade dies schien anfangs das Zauberwort der digitalen Literatur zu sein, welches die Tür zu kühneren, lichterem Türen des Geistes aufzustoßen versprach. Einer schreibt etwas Text in seinen Computer, stellt ein paar animierte Graphiken dazu, und hunderte andere Hyperfiction-Autoren oder auch Möchtegern-Autoren überall

auf dieser Welt verteilt können ihn gleichzeitig lesen, in Frage stellen, ergänzen, verändern. Der Rezipient sollte zum Textproduzenten werden, der Fluch des geschlossenen Textes sollte aufgehoben, das Dogma des einzigen, auktorialen Autors, der sich zum Schöpfergott aufspielte, zu Grabe getragen, das Ende der großen, linearen Erzählungen eingeläutet werden. „Dezentrierung des Subjekts“, „Tod des Autors“, „Eliminierung der Linearität aller Diskurse“ – die poststrukturalistische Derrida/Lacan/Foucault-Soße war angerichtet, es wurde vor allem im angelsächsischen Raum kräftig gerührt und abgeschmeckt (George P. Landow)² und mit dem üblichen zeitlichen Nachklapp von fünf Jahren sprangen deutsche Theoretiker auf den transatlantischen Trendzug auf (Bolz³), (Idensen). Betrachtet man die Sache etwas nüchterner und aus der zeitlichen Distanz von mittlerweile zehn Jahren Hyperfiction, fällt die Bilanz weniger aufgeregt aus. Ein von der DFG gefördertes Projekt feierte 1999 die Rückkehr des Autors, der m.E. niemals verschwunden war, und der von Hyperfiction ermächtigte Leser scheint – so eines der Ergebnisse des IASL –Forum Netzkunst in München 2000 – keineswegs begierig darauf, dem Autor die Arbeit abzunehmen. Man kann ihn verstehen. Mitschreibprojekte machen sicher dem einen oder anderen Spaß – und daran ist nicht das geringste zu mäkeln. Nur: Bei diesen Projekten wird alles Mögliche entstehen; sicher jedoch keine Literatur, die eine größere Anzahl von Rezipienten online hält.⁴ Dazu nämlich gehören – wie ich andernorts entfaltet habe⁵ – Textstrukturen, die lineare Elemente enthalten. Gemeint sind jene narrativen Muster, die formal einen kausalen, chronologischen, konsistenten, auf einen roten Faden hin rezipierbaren Algorithmus aufweisen. Diese wiederum verlangen einen Autor, der den Überblick auf seine Erzählung wahr, nicht ein paar Dutzend einander unbekannter Menschen, die sich gleichzeitig an einem Text versuchen. Man muss nicht Esoteriker oder Anhänger einer dem elitären Geraune hermetischer Literatur verpflichteter Rezipient sein, um zu erkennen, dass Basisdemokratie im Reich der Ästhetik – und wohlgerneht nur dort – keine erstrebenswerte Größe ist. Wenn hundert schmachtende Jünglinge der Tastatur ihre literarischen Phantasien einbläuen, entstehen im Idealfall interessant bizarre Dada-Konstruktionen (Assoziations-Blaster), sicher aber kein zweiter Don Carlos. Nicht umsonst warten wir bis heute auf den Netz-Ulysses (Hermann Rothermund). Joyce war Einzelgänger und wäre wohl kaum auf die Idee gekommen, sein Manuskript einem Passanten in Dublin zum Mitschreiben anzuvertrauen.

Schraubt man die Polemik ein wenig zurück, erscheint das zweite Kriterium: *Interaktivität*, zumindest ein wenig den Mythos vom aktiven Rezipienten einzulösen. Digitale Literatur erlaubt den Anwendern einzugreifen in das, was sie aus den Tiefen der digitalen Räume holen. Zwei Kriterien spielen hier m.E. eine Rolle: Die Reihenfolge und das Tempo der Rezeption. Der Benutzer bahnt sich seine eigene Leselinie durch den Hypertext, und – wenn dieser gut gemacht ist – es führen ihn mehrere Wege nach Rom, sprich: zu einem Lesevergnügen. Ziel ist also, verschiedenen Positionen des Textes zum Einstiegsort der Lektüre machen zu

können und sich dadurch immer neue Leselinien durch die digitale Literatur als Schneisen durch den Textdschungel zu schlagen. Derartige Hyperfictions – kanonischen Status haben hier *Afternoon* und *Twelve Blue* von Michael Joyce erreicht – machen die Lektüre zu einem jig-saw Puzzle⁶, einer Art Kreuzworträtsel, bei dem der Rezipient zum Detektiv wird, der sich die Teilchen zusammensuchen muss. Es ist hier jedoch wie in jedem guten Krimi und bei jedem guten Puzzle: Der Detektiv löst den Fall nur, er ist nicht am Verbrechen selbst beteiligt. Die Metapher aufgelöst: Ob ein solches Kreuzworträtsel Interesse weckt, hängt von seiner Konstruktion, seinem Bau ab, und dieser Bau liegt in den Händen des Autors, der als Architekt und Bauherr fungiert. Der Rezipient durchschreitet anschließend das Gebäude. Er entscheidet, welche Zimmer er zuerst besichtigen will. Architekt des Hypertextes, Erbauer des digitalen Labyrinths ist er nicht.

b) Hypertext

Von den mittlerweile unüberschaubar gewordenen Definitionsvorschlägen zum überstrapazierten Terminus „Hypertext“ scheint mir die Kennzeichnung von Hypertext als einem „Medium der nicht-linearen Organisation von Informationseinheiten“ die überzeugendste zu sein.⁷

Nicht-Linearität meint hierbei schlicht, dass dem Leser mehrere Möglichkeiten der Lektüre beim Gang durch den Text offenstehen, da dieser sich aus unterschiedlichen Informationseinheiten zusammensetzt. Da diese Informationseinheiten zudem aus unterschiedlichen Medien bestehen können – Text, Bild, Ton – wird Hypertext heute in einem Atemzug mit dem Terminus Hypermedia genannt. Hypertext oder Hypermedia – Prämisse und zentrales Argument bleibt, dass die Präsentationsform des Dargestellten sich dem Rezipienten in vernetzt topologischen, nicht-linearen Strukturen darbietet.⁸ An dieser Stelle muss auf eine terminologische Verwirrung hingewiesen werden: Die Darstellung der Information in einem Hypertext ist nicht-linear, vernetzt, verschachtelt, multi-dimensional. Die Rezeption dieser nicht-linear dargestellten Informationseinheiten erfolgt jedoch linear. Linear in dem Sinne, dass einem Hypertextleser gar nichts anderes übrig bleibt, als sich in einer Hypertextsitzung Schritt für Schritt in linearer Abfolge seine Pfade durch den Hypertext zu schlagen.

Dies ist insofern wichtig, als dieses Argument auch auf die Struktur des Hypertextes selbst anwendbar wird. Die Tatsache, dass ich Information formal nicht-linear darzubieten vermag, muss nicht zwangsläufig auf eine Nicht-Linearität des Inhalts verweisen.

Meine These – die ich am Punkte der Multimedialität belegen will – ist vielmehr folgende:

Ein vollkommener Verzicht auf lineare, chronologische Linien innerhalb der Erzählung – also Nicht-Linearität auf der Inhaltsseite – dekonstruiert die Nicht-Linearität der Form des Hypertextes zu einer amorphen Masse, die keinesfalls das Leseinteresse fördert. Die durchschnittliche Dauer einer Internet-Session beträgt eine halbe Stunde, die durchschnittliche Verweildauer bei einer Webseite 55 Sekunden. Dies im Hinterkopf, scheint mir jeglicher Verzicht auf Kausalität, Linearität und organisierte Abfolge innerhalb der Linie der Erzählung auch für digitale Literatur fatal. Ein solcher Verzicht wird bei den meisten Lesern nicht gesteigertes Dechiffrierinteresse des Hyperfiction, sondern schlicht und ergreifend Langeweile angesichts ausbleibenden Text- und Bildverständnisses hervorrufen und zwangsläufig den Akt des Wegklickens nach sich ziehen.

Aus hermeneutischer Perspektive gilt der Grundsatz, dass Leseinteresse nur durch eine schrittweise Abnahme der Informationsdifferenz zwischen Text und Rezipienten erzeugt werden kann. Der Rezipient unterzieht sich mit anderen Worten nur dann der Mühe der Rekonstruktion einer ihm unbekannten Weltversion, wenn der Text ihn zuvor mit Bekanntem zur Lektüre dieser Weltversion reizt. Erst dieses Wechselspiel von Bekanntem und Unbekanntem, von kontingenten und kohärenten Bausteinen sichert Aufmerksamkeit. Diese für die Buchliteratur gültige Erkenntnis behält möglicherweise auch für Hyperfiction Relevanz und lässt sich nicht ohne weiteres aushebeln. Konkret und als Formel ausgedrückt: Je nicht-linearer Text- und Bildorganisation auf der Seite der Form präsentiert werden, desto notwendiger ist es, die Flut der Information inhaltlich auf einen rezipierbaren Algorithmus zurückzuführen. Ich denke, dass die Linearität der Erzählung ein unverzichtbarer Bestandteil dieses Algorithmus' ist. Dass jede Geschichte einen Anfang, eine Mitte und ein Ende hat – bei allen Rückblenden, Vorausdeutungen, simultanen Erzählsträngen, wechselnden Figurenperspektiven, die ja auch gedruckte Literatur seit langem kennt – ist mehr als eine liebgewordene Gewohnheit, die ich jederzeit abstreifen kann. Der amerikanische Romancier John Barth betont, dass die Linearität der Erzählung auf das Humanste unserer Erfahrungsweise entspreche. Dazu Barth:

„Wir leben und denken und nehmen wahr und handeln in der Zeit, und Zeit bedeutet Sequenz, und Sequenz begründet die ErzählungGeschichten sind linear, selbst wenn ihr Gegenstand es oft nicht ist, und sie bleiben auch dann linear, wenn sie unchronologisch erzählt werden...“⁹

Um diese These einer nicht-linearen Organisation der Erzählung, bei gleichzeitig linearer, narrativer Inhaltsstruktur aus der Sphäre bloßer Spekulation herauszubefördern, bedarf es noch einer Vielzahl empirischer Studien, die Aufschluss über das Rezeptionsverhalten bei der Lektüre von Hyperfictions geben.

Exakt diese Studien fehlen bisher weitgehend oder kommen – so vorhanden – zu uneinheitlichen Ergebnissen.¹⁰

Es bleibt also abzuwarten, welche ästhetische Struktur die nächste Generation der Hypertexte aufweisen. Jene einer verstärkt nicht-linearen Informationsaufbereitung, die dann auf eine veränderte Wahrnehmungsmentalität beim Rezipienten stoßen müssen. Oder aber – wovon ich ausgehe – jene einer Mischform, sprich: eines ausbalancierten Wechselspiels zwischen nicht-linearer, kontingenter und linearer, kohärenter Informationsaufbereitung.

c) Multimedialität - Intermedialität...

Dieses Wechselspiel wird vor allem im Zusammenspiel von Wort und Bild immer stärker an Gewicht gewinnen. Ich teile die Position Marie-Laure Ryans, für welche die nächste Generation digitaler Literatur in gleichem Masse vom Design der Bilder, Töne, Animationen wie von jener des Textes abhängen wird.¹¹

An dieser Stelle fällt zwangsläufig das Stichwort Multimedialität/Intermedialität. Neben der Hypertextualität sehe ich hier das machtvollste Instrument digitaler Literatur, jenen informationellen Mehrwert im Hinblick auf Buchliteratur, der diesen Namen verdient. Multimedialität: Es scheint auf den ersten Blick jedem einzuleuchten, was gemeint ist und wie es funktioniert. In den Computer lassen sich mehrere Sinneskanäle integrieren. Riech-, Tast und Temperatursinn bleiben jedoch auf absehbare Zeit ausgeschlossen, wie der Wissenschaftsjournalist Dieter E. Zimmer zurecht lakonisch vermerkt.

Die Integration von Text, Ton und Bild ist jedoch mittlerweile vollzogen, und diese Integration hat aufgrund verbesserter Software ihre frustrierende Ungelenkigkeit inzwischen verloren. Der Grund liegt in der professionalisierten Multimedialisierung des Webs durch ein Werkzeug wie etwa die Animationssoftware *Flash 5*, welche die digitalen Bilder ohne ennervierende, endlose Wartezeiten laufen lehrt. Für diese Professionalisierung sprechen weiterhin verbesserte Kompressionsverfahren (Tiff, JPEG, MPEG), welche indizierte Bilddateien so klein wie möglich halten und die Bilder ohne Verlust an Farbtiefe auf dem Schirm reproduzieren.

Wie immer hat die Medaille auch in puncto technischer Innovation zwei Seiten. Die Rückseite besteht darin, dass die forcierte Animation den Text zu erdrücken droht und statt Lektüre nur noch ein „Klickibunti“ Spektakel stattfindet, wie es etwa Beat Suter herannahen sieht. Hyperfiction wäre dann mehr Film als Literatur, mehr Bildbetrachtung als Wortrezeption, mehr Ästhetik des Events als Ästhetik des Worts.

Ich sehe diese Gefahr, teile die Bedenken, neige jedoch eher dazu, die Chancen der neuen Technologie zu betonen. Betrachtet man das angesprochene Problem aus der Perspektive der Literaturwissenschaft, erkennt man, dass es uralte ist. „Der Geist wird durch das Ohr langsamer erregt als durch das Auge“ resümierte Horaz schon in seiner *Ars poetica*, wo er die Wirkung einer rein sprachlichen Erzählung mit der Wirkung des Theaters vergleicht. Prediger aller Weltanschauungen wussten schon lange vor jedem Marketing, dass ein Bild mehr sagt als tausend Worte. Der Grund: Es zielt unmittelbarer auf unsere Affekte, auf das, was die Linguisten als Appellfunktion jedes kommunikativen Akts bezeichnen, als dies die Sprache tut. Deren wichtigste Funktion liegt in der Ausdrucks- und Darstellungsfunktion.¹² Hinzukommt, dass unser visuelles Gedächtnis weit dauerhafter als unsere Erinnerung an Texte ist. Aus diesem Grund vergessen wir eher einen Namen als das zu ihm gehörige Gesicht. Wir erinnern, dass ein Zitat in der oberen linken Ecke einer Seite positioniert war, selbst wenn wir den Wortlaut des Zitats nicht mehr kennen. Dies führte in der Geschichte der Mnemotechnik zum Bau sogenannter Erinnerungspaläste, mental konstruierte Räume, in deren visualisierten Zimmern abstraktes Wissen deponiert wurde.¹³

Nun funktioniert der simple Dualismus Bild = Emotion, Affekt, intakte Erinnerung | Wort = rationaler Diskurs, Abstraktion, schnelles Vergessen längst nicht in dieser schematischen Absolutheit. Gerade die Metaphorik der Poesie hat laut Aristoteles die Funktion, abstrakte Begriffe mittels Übertragung in sprachliche Bilder zu kleiden. Mit anderen Worten: Auch Sprache lebt von Bildern. Dies bestätigt uns die moderne Neuropsychologie, welche betont, dass unser Gehirn ein parallelverarbeitendes System bildet, in welchem Bild- und Textverarbeitung nebeneinander, nicht nacheinander vonstatten geht. Wir denken, wenn wir fühlen und vice versa.¹⁴

Ebenso wenig leuchtet jener Versuch ein, eine Ehrenrettung des Wortes über eine Abwertung der Visualität zu erreichen. Auch dieser Diskurs in der Literaturwissenschaft ist uralte. Er findet einen Höhepunkt in Lessings berühmter *Laokoon*-Studie. Das Bild – so Lessing – könne nur einen einzigen festgefrorenen Augenblick bewahren. Bilder eignen sich nach Lessing daher ausschließlich zur Wiedergabe dessen, was im Nebeneinander des Raumes gegeben und räumlich erfahrbar ist. Da das Bild nur den einzigen Augenblick abzubilden vermag, verfällt Lessing in Anlehnung an Winckelmann auf die interessante Forderung, dass dieser Augenblick nicht hässlich sein dürfe. Sprache dagegen vermag zeitliche Abläufe darzustellen, sie bildet Handlungen ab, einzelne Aktionssequenzen innerhalb der Zeit, die aufeinander bezogen sind. Die These funktioniert ausnahmsweise auch als Umkehrschluss: Da das Bild ausschließlich in der Sphäre des Raums operiert, sind alle Darstellungen des Sich-Veränderns in der Zeit verschlossen. Ebenso ist im Gegenzug dem Wort der Weg ins Räumliche versperrt. Es verlangt nach Abfolge, Kausalität, Linearität, nicht nach Simultaneität. Dies ist natürlich so nicht haltbar. Logisch betrachtet führt die Idee, dass es einen Moment geben könnte, in dem keine

Bewegung stattfindet, zu den Paradoxien Zenons, bei welchem Achill einen Wettlauf mit einer Schildkröte verliert oder ein Pfeil während des Fluges stillsteht.¹⁵ Die Auflösung der Paradoxien besagt: Selbst die kürzeste Momentaufnahme hält Bewegungsspuren fest, es existiert kein Augenblick außerhalb der Zeit. Die von Lessing aufgestellte Dichotomie von Raum und Zeit erweist sich zudem als endgültig obsolet angesichts der Entdeckungen von Photographie, Film, Video und Computer.

Weshalb überhaupt Bild und Wort gegeneinander ausspielen? Weshalb Oppositionen betonen und nicht kreative Koexistenzen? Ut pictura poesis – wie ein Bild sei das Gedicht, dieses von der Renaissance missgedeutete Zitat aus Horaz' *Ars poetica* führte zum Mimesis-Prinzip und der bis ins 18. Jahrhundert erhobenen programmatischen Forderung einer Dichtkunst, welche die Wirklichkeit naturgetreu, ähnlich einem Bilde darzustellen habe. Ut pictura poesis meint jedoch einen anderen Zusammenhang, eine tieferliegende Korrespondenz zwischen Wort und Bild. Diese tiefere Korrespondenz – so meine These – bildet die Basis jeglicher Multimedialität. Und letztlich könnte eine Besinnung auf die Wurzeln dieses Zusammenhangs die Literatur der Zukunft prägen. Denn Hyperfictions sind – von ihren technischen Voraussetzungen her – erstmals in Geschichte der Literatur in der Lage, diese Korrespondenzen von Wort und Bild in weitem Umfange zu nutzen.

Von welchen Korrespondenzen spreche ich? Betrachten wir in diesem Zusammenhang die Emblematis des Barock. Nicht zufällig nimmt die Geschichte der kombinatorischen Dichtung hier bei den Poetikmaschinen des Barock ihren Anfang. Berühmt geworden sind Georg Philipp Harsdörffers Poetischer Trichter (1648-63) und Quirinus Kuhlmanns Libes-Kuss (1671), der einem Wechselspiel von 50 Wörtern in vier Versen die Alternativenzahl von $3,4 \times 10$ hoch 17 berechnet (das ergibt eine 77stellige Zahl).¹⁶

Ein Emblem ist bekanntlich dreiteilig aufgebaut. Es verfügt über ein Bild, die pictura (auch Icon, Imago oder Symbolon) genannt. Über diesem Bild erscheint in der Regel eine kurzgefasste Überschrift, die sogenannte Inscriptio. Die Inscriptio gibt so etwas wie eine aus dem Bilde abgeleitete Devise an, eine knappe Sentenz, eine sprichworthafte Feststellung oder ein lakonisches Postulat als Reflex auf das Abgebildete. Unter dem Bild steht schließlich die subscriptio, die das im Bilde Dargestellte erklärt und auslegt und aus dieser Bilddeutung häufig eine allgemeine Lebensweisheit oder Verhaltensregel, zumeist in Form eines Epigramms zieht.

Entscheidend für meine Überlegungen ist nun Folgendes: Inscriptio und Subscriptio sollen so etwas wie eine Rätsellösung des im Bilde Dargestellten mittels des Mediums der Sprache leisten. Abbildung und Auslegung, Darstellung und Deutung des Dargestellten mittels Sprache – dies ist der Kern barocker Emblematis. Dem Bilde wohnte mit anderen Worten neben seiner reinen Darstellungsfunktion ein

rätselhafter, enigmatischer Charakter inne, welche eine Deutung durch das Wort verlangte.

Nicht alle barocken Embleme sind dem Wirklichkeitscharakter des im emblematischen Bilde Dargestellten zugeordnet, den etwa Sulzer und Reimann betonen. Die Pictura ist also keineswegs immer „ganz aus der Natur“ gewonnen und in ihrer Darstellung einer potentiellen Faktizität verpflichtet. Das Bild bedeutet, pointiert gesagt, immer mehr, als es zeigt. Die interessantesten Darstellungen emblematischer Picturae stellen rätselhafte, geheimnisvolle Zeichen dar, die der Deutung durch das Wort dringend bedürfen. Chimären, Zentauren, weibliche Gestalten ohne Köpfe, enigmatische Darstellungen historischer, mythologischer oder biblischer Figuren, die in seltsame Bildumfelder hineinversetzt werden.

Erlösung durch Christus



Du fragst, was diese ineinander verwickelten Schlangen bedeuten, aus denen die gehörnte Schlange mit ihrem Kamm hervorragt und deren gewundene Leiber von der Hand zerschnitten werden, die das Schwert vom hohen Himmel herab schwingt? Nach Art und Namen sind sie wohlbekannt; Satan, den der Zorn des gerechten Gottes zum Verderben der Welt bewaffnete, hat sie aus der unheilvollen Hölle herangebracht. Aber Christus erbarmt sich schließlich über das bittere Los der Menschen und zerschlägt es mit dem gezückten Schwert des Wortes.¹⁷

Das Rätsel, das Enigma, speiste sich dabei aus den Reizen der raritas, novitas, obscuritas. Es waren genau diese Reize des rätselhaft Dunklen, geheimnisvoll Ungewöhnlichen und auch bizarr Absonderlichen, welche den Erfolg, die Aufnahme und Verwendung der Emblemata in weiten Kreisen der Rezipienten sicherten und welche gleichzeitig nach einer Auslegung des Dargestellten durch das Wort verlangten. Diese Doppelfunktion des Deutens und Darstellens speist m. E. jede geglückte Wort-Bild-Beziehung.

Für die Literaturform des 21. Jahrhunderts, für Hyperfiction meint dies nicht, die Picturae der Renaissance- und Barock-Hieroglyphik einzuscannen und animierten Epigrammen gegenüberzustellen. Was digitale Literatur aus literarischer Tradition vielmehr lernen kann, ist m.E. folgendes: Einerseits bedarf es einer Korrespondenz zwischen Wort und Bild, d. h. eines wie auch immer gearteten logischen Bezuges, einer Abfolge, eines Sinnzusammenhangs, einer –horribile dictu– linearen Struktur.

Das visuelle Geschehen des Bildes muss durch das Wort aufgegriffen werden, das Wort muss auf das Bild verweisen, zwischen beiden muss – um den Begriff noch einmal zu nennen – das Verhältnis einer Korrespondenz bestehen.

Andererseits – und das eine ist hier ohne das andere nicht zu haben – darf sich dieser Bezug in der Wort-Bild-Beziehung im Gesamtbau eines Hypertextes nicht in dieser bloßen Korrespondenzfunktion erschöpfen. Es bedarf also anderer, neuer Bilder. Harsdörffer liefert im 17. Jahrhundert so etwas wie eine Rezeptur des perfekten Emblems. Sie ist mit allen Vorbehalten, die gegenüber regelpoetischen Äußerungen angebracht sind, zu genießen. Die Definition besitzt jedoch genug Substanz, um bis auf den heutigen Tag als Denimpuls zu fungieren. Harsdörffer schreibt: „Die besten [Embleme] sind meines Bedunkens, welche in dem Mittelstande nicht allzuhoch / nicht allzu nieder kommen: die wol verstanden werden können / aber nicht gleich einem jeden eröffnet darliegen.“ Soll heißen: Neben der Korrespondenzfunktion (Bsp. Draußen im Garten) von Wort und Bild müssen in der Wort-Bild-Beziehung weitere Funktionen hinzukommen. Das Wort muss mehr sagen, als im Bilde zu sehen ist. Das Bild muss mehr zeigen, als sich durch das Wort erklären lässt. Das Wort muss sagbar machen, was das Bild enthält, aber es sagt im Idealfall mehr als das. Es dokumentiert, dass sich unser Sehen in keine Ordnung des Wissens fügt. Das Bild wiederum sollte zeigen, was das Wort beschreibt, aber es sollte auch zeigen, was in Worten nicht auszudrücken ist. Das visuelle Geschehen kann nicht allein auf seine sichtbaren Bedeutungsanteile reduziert werden.¹⁸ Man hat diese Wort-Bild Funktionen als Konnotationsfunktion (Bsp.: Digital-Troja) bzw. Konfrontationsfunktion (Bsp.: boyfriend) bezeichnet und beschreibt damit doch letztlich nur, was das Barock bereits als novitas, raritas, obscuritas bereits gefasst hat. Mit einem zentralen Unterschied: Bei aller Rätselhaftigkeit und allem Schleier an Bedeutung, der über der barocken Pictura des Emblems liegen konnte und sollte, ließ sich die Idee, der Sinn, die Bedeutung des Bildes letztlich über den Text aufschließen. Der Sinn war fixierbar, die Welt als

Schöpfung Gottes war auf ein eindeutiges Muster hin interpretierbar. Das geteilte Wissen über die Welt speiste sich aus einer Quelle und diese Quelle waren die Heilige Schrift und ihre antiken Antipoden.

Mit anderen Worten: Jedes Bild und jeder Text war am Ende auf ein Sinn, ein Logos-Wort, eine ursprüngliche Bedeutung rückführbar.

Auf ein solch verbürgtes Wissen kann das 21. Jahrhundert und die in ihm dominierenden literarischen Formen nicht mehr blicken. An die Stelle der Linie, welche als Metapher für das eben beschriebene, verbürgte, kausal voranschreitende Interpretationsmuster fungieren kann, treten bei der Beschreibung von Hyperfictions die Metaphern des Netzes, des Rhizoms. Das Rhizom (Beat Suter: Hyperfiktion und interaktive Narration) bietet eine anti-hierarchische Struktur, ein System von Verweisen und Deutungen, dessen Verzweigungen keinen Mittelpunkt besitzen, kein Logos-Zentrum, in dem eine letzte Bedeutung fokussiert wäre, auf die alles zurückführbar ist. Einfacher gesagt: Die Knüpfungen des Gewebes an Verweisen und Bezügen, welches sich über die Welt breitet, sind unauflösbar geworden. Gleichrangige Welt- und Erklärungsmodelle treten einander gegenüber. Bedeutungen changieren, Bedeutungszusammenhänge werden komplexer. Der Lauf der Welt erscheint weniger begreifbar, er muss in Bildern und Metaphern festgehalten werden, deren Sinn nicht ein- für allemal feststeht, sondern über den sich der Hypertext immer neu verständigen muss. Deutlich wird: Nichts ist länger eindeutig. Das Bild wird zur Chiffre, zur Hieroglyphe, zu einer Münze, deren Prägung auf der einen Seite erkennbar ist, auf der anderen Seite sich abgeschliffen hat. Das Wort ist die andere Seite. Es lässt erahnen, was auf der Rückseite des Bildes sich befunden hat. Es leistet einen Beitrag zur Dechiffrierung. Es entziffert einige Seiten, jedoch nicht den gesamten Text. Es ist wie in altertümlichen Höhlenmalereien: Sie sind verblasst, und es bedarf mühsamer Rekonstruktionsanstrengungen, ihnen ihr ursprüngliches Geheimnis zu entlocken. Wir lösen einen Teil des Rätsels, wir finden einige Stücke des Puzzles, das gesamte Bild setzen wir niemals zusammen. Versuchen wir es dennoch, geraten wir ein wenig in die Situation der opportunistischen Geliebten in Norman Jewisons Film „Cincinnati-Kid“. Frustriert von allzu langer Suche vor einem komplexen Puzzle-Spiel sitzend, hat die junge Frau eine Schere neben sich liegen, mit der sie sich die einzelnen Teile passend schneidet, um sie anschließend mit der Faust ins entstehende Bild zu hämmern. Am Ende sind alle Puzzle-Stückchen untergebracht. Die Kamera aber – und mit ihr das Auge des Betrachters – schwenkt angewidert von dem entstandenen Machwerk ab.

Anmerkungen

1. Coover, Robert: Hyperfiction: Novels for the Computer. New York Times Book Review, 29. August 1993, S. 1, 2, 5.
2. George P. Landow: Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore 1997.
3. Norbert Bolz: Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse. München 1993.
4. Ausnahmen wie der HYPERLINK "<http://www.assoziations-blaster.de/>" Assoziations-Blaster inbegriffen.
5. Jürgen Daiber: Literatur und Nicht-Linearität: Ein Widerspruch in sich? In : Jahrbuch für Computerphilologie 1 (1999), S. 21-38.
6. Marie-Laure Ryan: Narrative as Puzzle!? In: Dichtung Digital Nr. 10.
7. Rainer Kuhlen: Hypertext. Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank. Berlin/Heidelberg 1991, S. 27.
8. Der Begriff „Linearität“ stammt ursprünglich aus der Mathematik. Hier bezeichnet er eine Beziehung, welche die durch sie verknüpften Größen in eine regelhafte Folge bringt. So ist etwa in der Geometrie mit dem linearen Verlauf einer Kurve ein geradliniger Verlauf bezeichnet, dessen Ausdehnung sich nach einer Richtung vollzieht und dessen Entwicklung dadurch voraussagbar wird.
9. In: Dieter E. Zimmer: Die Bibliothek der Zukunft. Hamburg 2000, S. 57.
10. Die Ergebnisse dieser Studien fasst zusammen: Jürgen Daiber: Literatur und Nicht-Linearität. Ein Widerspruch in sich? In: Jahrbuch für Computerphilologie 1(1999), S. 28f.
11. Vgl. Fußnote 6.
12. Vgl. zu diesem Themenkomplex: Ernst H. Gombrich: Das Bild und seine Rolle in der Kommunikation. In: ders.: Bild und Auge. Neue Studien zur Psychologie der bildlichen Darstellung. Stuttgart 1984, S. 135-159.
13. Zur Kunst der Mnemotechnik siehe Frances A. Yates: Gedächtnis und Erinnern. Weinheim 1990.
14. Vgl. Rudolf Arnheim: Anschauliches Denken: Zur Einheit von Bild und Begriff. Köln 1996.
15. Sainsbury, R. M.: Paradoxien. Stuttgart 1993, S. 11-35.

16. Vgl. hierzu: Roberto Simanowski: Hyperfictions als offenes Kunstwerk. In: Dichtung Digital Nr. 5.
17. Emblemata. Handbuch zur Sinnbildkunst des XVI. und XVII. Jahrhunderts, hg. von Arthur Henkel und Albrecht Schöne, Stuttgart/Weimar 1967, Sp. 644.
18. Vgl. hierzu die Studie des französischen Kunsthistorikers Georges Didi-Hubermann: Vor einem Bild. München 2000.