

Beat Suter

Narrationspfade in Hyperfictions: Erzählung als Weg durch den fiktiven Raum

2000-09-10

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17394>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Suter, Beat: Narrationspfade in Hyperfictions: Erzählung als Weg durch den fiktiven Raum. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 13, Jg. 2 (2000-09-10), Nr. 6, S. 1–20. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17394>.

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/>

Narrationspfade in Hyperfictions: Erzählung als Weg durch den fiktiven Raum

Von Beat Suter

Nr. 13 – 10.09.2000

Abstract

Elektronische Hypertexte zeichnen sich oft dadurch aus, dass sie keinen eindeutigen Narrationspfad vorgeben, sondern ganze Netzwerke von Möglichkeiten anbieten. Raum und Zeit nehmen in Hyperfictions dabei wie in traditionellen Texten eine zentrale, 'erzählungskonstituierende' Rolle ein.

Während in vielen Hyperfictions die Zeitdimension über die Hyperlinks erstellt wird, generieren die Texteinheiten den fiktiven Raum. Diese Raum- und Zeitdimensionen werden in Hyperfiktionen und interaktiven Narrationen sowie in manchen interaktiven Spielen über das Prinzip des Weges verknüpft – das heisst, der Topos des Pfads verknüpft die Dimensionen zu einer Narration. Diese narrative Verknüpfung muss aber meist vom Leser selbst geleistet werden, der mitentscheidet und mittels Anwählen einzelner Hyperlinks von Texteinheit zu Texteinheit transportiert wird und somit eine Reise in einer eigenen virtuellen Welt unternimmt. Der Leser handelt dabei quasi als Agent, der sich eine Geschichte zusammensucht, indem er subjektiv entscheidet und agiert. In der Arbeit wird näher untersucht, wie diese vektorale Interaktion zwischen dem Leser und dem Text vor sich geht und was daraus entsteht.

Elektronische Hypertexte zeichnen sich oft dadurch aus, dass sie keinen eindeutigen Narrationspfad vorgeben, sondern ganze Netzwerke von Möglichkeiten anbieten. Raum und Zeit nehmen dabei wie in traditionellen Texten eine zentrale, 'erzählungskonstituierende' Rolle ein. Raum- und Zeitdimensionen werden in Hyperfiktionen über das Prinzip des Weges verknüpft. Anhand einer einfachen Hyperfiktions wie 'Waltraude hält die Welt in Atem'¹ können wir feststellen, dass die Texteinheiten den fiktiven Raum generieren, während die Links die Zeitdimension liefern, bzw. mittels Links eine Zeitdimension erstellt wird. Eine Geschichte entwickelt sich erst durch die Verknüpfung von Raum und Zeit, welche die Leserin

durch das Aktivieren der Links vornimmt. Durch das Anklicken eines Links aber wird die Leserin zeitlich sowie räumlich ² transportiert, sie unternimmt quasi eine Reise. Dieser Vorgang wiederholt sich, sobald die nächste Texteinheit gelesen und ein neuer Link angewählt worden ist: Die Reise führt nun eine Etappe, bzw. Episode weiter. Beim Lesen einer Hyperfiktion geschehen so zahlreiche Transporte, die als ganzes eine Kette ergeben, bzw. die Spur der Leserin durch eine Datenansammlung darstellen. Aus der Sicht der Leserin entstand ein Pfad, ein selbst bestimmter Reiseweg, der sich im nachhinein auch ohne weiteres zurück verfolgen lässt. Ein wichtiger Aspekt, denn die Leserin befindet sich in einer vorerst unübersichtlichen, labyrinthischen Struktur, in der das Legen einer Spur wie im antiken Mythos des Minotaurus oder im Grimmschen Märchen von Hänsel und Gretel eine vorrangige Bedeutung erlangt. Das Legen der Spur – in den WWW-Browsern bequem automatisiert mit dem Anlegen eines Verlaufsprotokolls ('History') – ist eine notwendige Voraussetzung, um die Orientierung innerhalb eines Rhizoms zu finden bzw. zu behalten, denn nur das Zurückverfolgen ('Retracing') der eigenen Spur ermöglicht ein gezieltes zweites Hinsehen ('Rereading') und das Wiedererwägen einiger Entscheidungen.

Der Topos des Weges

Der Pfad, den die Leserin aus den multiplen Möglichkeiten einer Hypertext-Fiktion auswählt, erhält durch das Beschreiten narrative Eigenschaften, die ihn von jedem andern Pfad im gleichen Text unterscheidet. Es entsteht ein eigenwilliger Weg durch den fiktiven Raum mit einer ihm eigenen Erzählzeit sowie einer eigenen Geschwindigkeit und Dauer. Dies allerdings ist ein Analogon zu einer Erzählung in Buchform, nur bietet jene meist lediglich einen einzigen Weg an, da sie in der Regel der Linearität des sprachlichen Signifikanten gehorcht.

Zeitordnung, Raum, Geschwindigkeit

Die 'Erzählzeit' wird von Gérard Genette auch als 'Pseudo-Zeit' ³ bezeichnet, dies als Abgrenzung zur Zeit der Geschichte, der 'erzählten Zeit'. Die Andeutung, dass es sich dabei um eine falsche Zeit handelt, kommt unserer Folgerung zu Hilfe, dass jeder virtuelle, bzw. fingierte Weg durch eine Hyperfiktion eine eigene virtuelle 'Erzählzeit', bzw. 'Pseudo-Zeit' hat, die durch die Pfadwahl der Leserin bestimmt worden ist. Hingegen stellt sich die Frage ob sich nicht etwa die 'erzählte Zeit' bei verschiedenen Durchgängen, bzw. Wegen durch eine Hyperfiktion gleich bleibt? Hier scheint es verschiedene Möglichkeiten zu geben: In [Susanne Berkenhegers](#) ['Zeit für die Bombe'](#) ⁴ bleibt sich die 'erzählte Zeit' gleich, es spielt sich alles in etwas mehr als 24 Stunden ab und endet mit dem Explodieren der Bombe. Der Kniff dabei: Sobald

der Zeitzünder der Bombe aktiviert ist, gibt es für die Leserin kein Entrinnen mehr, das Ende der 'erzählten Zeit' ist absehbar, die Geschichte dauert dann, wie bereits an anderer Stelle vermerkt noch so viele Stunden und Minuten wie der Zeitzünder angibt: "24:06:03". Wie lange die Leserin aber noch weiterlesen wird, ist durchaus offen gelassen, auch das weitere Geschehen bis zur Explosion der Bombe und ob eventuell gar eine Person mit der Bombe in die Luft fliegen wird, ist damit noch nicht wirklich determiniert. Problematisch wird diese Einschätzung vielleicht dadurch, dass die Leserin nach dem Explodieren der Bombe über den letzten 'Flashback' von Veronika in einen 'Loop' geschickt wird und die Geschichte wieder von vorne beginnen soll, dies jedoch kann auch als Indiz gelesen werden, dass die erzählte Zeit mit der erzählten Geschichtenvariante abgeschlossen ist.

Hingegen scheint in [Michael Joyces](#) ['Afternoon, a story'](#)⁵ beim ersten Betrachten die 'erzählte Zeit' nicht immer dieselbe zu sein. Wenn wir annehmen, dass ein Weg abgeschlossen wird, sobald wir eine Lesung beenden, wird uns ein erster Lesedurchgang (inklusive einiger Analepsen) beispielsweise nur wenige Stunden in der Geschichte voranschreiten lassen und in einem Kaffee enden, wo Wert und die Ich-Person Peter miteinander reden, während der nächste oder übernächste Weg uns restlos durch den ganzen Tag bringt. Das heisst aber wiederum, dass Michael Joyce im Prinzip einen ähnlichen Kniff gebraucht wie Berkenheger und dem Wegelabyrinth einen festen Rahmen verleiht, indem er die Rahmenhandlung auf einen einzigen Wintertag begrenzt. Und, wir könnten argumentieren, die Leserin erhält nur darum eine vermeintlich unterschiedliche 'erzählte Zeit', weil sie nicht genügend lang durchhält. Unser erster Eindruck unterschiedlicher 'erzählter Zeit' war also falsch. Dasselbe wie Joyce versucht übrigens auch [Stuart Moulthrop](#) in seiner Hyperfiktion ['Victory Garden'](#)⁶, die zeitlich auf einige Tage im Jahr 1992 begrenzt ist, aber grösstenteils in Rückblenden und Montagen das soziale Leben und die dramatischen Verwicklungen an einer amerikanischen Universität während des 'Desert Storm'-Kriegs gegen Irak schildert, wo die Soldatin Emilie im 'Blitzkrieg' umkam. Berkenheger allerdings gelingt die zeitliche Bündelung der Geschichte mit dem Kniff der Zeitzünderbombe vergleichsweise am besten, denn die Leserin hört förmlich die Zeit bis zum angekündigten Ende der Geschichte ticken.

Immersive Spiele wie ['Myst'](#)⁷ und ['Riven'](#)⁸ haben ebenfalls eine konventionell fixierte 'erzählte Zeit', die gleichfalls Analepsen enthalten kann. Die 'erzählte Zeit' ist hier allerdings nicht unbedingt mit einer klaren zeitlichen Dauer eines Tages oder einer Woche zu verifizieren. Die 'erzählte Zeit' dauert bei 'Myst' vom Moment, wo 'ich' das erste Mal auf der Insel 'Myst' stehe, bis zum Moment, in welchem 'ich' Atrus das gesuchte Buch übergeben kann. Voraussetzung ist das Lösen aller Rätsel auf 'meinem' Weg, was eine gewisse Spielzeit (bzw. 'Pseudo-Zeit') in Anspruch nimmt. Auch wenn die Geschichte an wenigen Punkten, beispielsweise bei der vorletzten Handlung, einen andern Ausgang nehmen kann, bleibt sich die 'erzählte Zeit' prinzipiell gleich. Doch dadurch, dass die 'erzählte Zeit' nicht klar fixiert ist (obwohl

wir vielleicht annehmen dürfen, dass die Geschichte auf einen Tag beschränkt ist, da es nie Nacht wird), scheinen hier Spielzeit und erzählte Zeit miteinander zu verschmelzen, denn als wirklich in die Geschichte Eingetauchte und als Handelnde in erster Person (Ich-Perspektive) dürfen oder müssen wir fast annehmen, dass die Geschichte so lange dauert, wie wir sie spielen. Schaffen wir es, 'Myst' innerhalb der Zeitspanne einer Woche zu einem Ende zu bringen, so wird für uns die äusserliche Spielzeit, bzw. 'Erzählzeit' von einer Woche quasi zur 'erzählten Zeit'.

Anders ist das in kooperativen Hyperfiktiven wie bsp. ['The Neverending Tale'](#) ⁹ oder ['Spielzeugland'](#) ¹⁰, bei denen die einzelnen Geschichten in Baumstruktur ¹¹ auseinanderlaufen. Ein einzelner Weg wird dabei zu einer eigenen (linearen) Geschichte und erhält quasi neben einer eigenen 'Erzählzeit' auch seine eigene 'erzählte Zeit'. Beim kooperativen Projekt 'Spielzeugland' ist das sehr schön in der Übersicht zu sehen, welche die Verzweigung der einzelnen Geschichten wiedergibt. Allerdings sind lange nicht alle Verzweigungen aufgezeichnet – und vor allem besitzen die einzelnen Textteile jeweils einige weitere Links, die Seitensprünge von der einen in die andere Geschichte ermöglichen, bzw. neue Geschichten schreiben. Doch die einzelnen Zweige driften auseinander; es ist ihnen kein klarer zeitlicher Rahmen vorgegeben, und sie münden nicht in eine Auflösung wie 'Myst', oder streben in einem gewissen Sinne nach Auflösung oder Antwort, wie das bei ['Afternoon, a story'](#) der Fall ist.

'The Neverending Tale' illustriert dieses Auseinanderdriften von einzelnen Geschichten auf eindeutige Art und Weise. Wir steigen dazu in die Geschichte ['Tyle Sands'](#) ¹² ein: Ich wache auf, finde mich in einer wüstenähnlichen Landschaft wieder und merke, dass ich verletzt bin. Nun die erste Verzweigung: Ich entscheide mich nach einer Fee zu suchen. Ich finde die Fee. Die zweite Verzweigung: Ich werfe den bei ihr gefundenen Würfel in die Luft. Der heilige Würfel macht sich selbständig und schwebt davon. Die Fee ist aufgebracht und schreit mich an. Der heilige Würfel beschütze ihr Volk, ohne ihn sei es schutzlos. Ich solle mich gefälligst auf die Suche machen, ich hätte Zeit bis Mitternacht, um den Würfel zurückzubringen. Stecke ich aber bei der zweiten Verzweigung den Würfel in meinen Hosensack, anstatt ihn in die Luft zu werfen, so entwickelt sich eine ganz andere Fortsetzung der Geschichte. Ich erhalte die Möglichkeit, eine Grotte zu erkunden. Das Höhlenlabyrinth ist gross. Ich trete in eines von zwei Gebäuden im Untergrund ein und begegne dort einem Werwolf. Die Verletzung, mit der ich schon in diese Geschichte kam, hat mich geschwächt. Schliesslich bringt mich der Werwolf zu einem Arzt, der mir drei Wochen Bettruhe verordnet. Der Arzt diagnostiziert eine Hirnerschütterung, die ich mir offenbar zugezogen haben muss, bevor ich ohne Erinnerung in dieser seltsamen Welt aufwachte. In diesen Epsioden von 'Tyle Sands' ist einfach zu erkennen, dass sich zwei lineare Geschichten entwickeln, die sich weit voneinander weg bewegen. Ist in der ersten Geschichte die 'erzählte Zeit' auf wenige Stunden bis Mitternacht begrenzt, so dauert die zweite Geschichte mindestens drei Wochen (so lange muss

die Ich-Person ins Bett), wird aber wohl nicht sehr handlungsintensiv sein. Voraussetzung allerdings ist, dass wir an beiden Geschichten eigenhändig weiterschreiben.

Wieder anders ist es bei den sogenannten 'Multi User Dungeons' und 'Multi User Dungeons Object Oriented': wie in immersiven Spielen und Umgebungen verschmelzen hier 'Erzählzeit' und 'erzählte Zeit' ineinander. Ausschlaggebend dafür ist einerseits die Ich-Perspektive jedes Handelnden sowie die relativ uneingeschränkte Handlungsfähigkeit der Teilnehmenden, also die unmittelbare Immersion und zwar nicht nur eines, sondern vieler Teilnehmenden, andererseits die Tatsache, dass die Geschichte in kreativer Zusammenarbeit erst noch erstellt, bzw. weitergeführt werden muss. Es entsteht eine grosse, komplexe Geschichte mit vielen kleinen Nebengeschichten, bzw. eine ganze soziale Welt, die ständig weiterwachsen kann. Es gibt MUDs, die schon seit mehr als zehn Jahren bestehen und noch immer genügend Teilnehmende haben, so dass die sogenannten 'Dungeons' noch immer anwachsen. Das heisst, dass hier mitsamt der 'Erzählzeit' auch die 'erzählte Zeit' ständig wächst. Selbstverständlich kann man in einem derart gewachsenen MUD zahlreiche Subgeschichten ausmachen, die klare Beziehungen zueinander haben und auch je mit einer eigenen 'Erzählzeit' sowie einer 'erzählten Zeit' versehen werden können. Das widerspricht aber unserer Beobachtung nicht, es bestätigt vielmehr die ausgeprägte Vielseitigkeit von MUDs, bzw. die vielfachen Verflechtungsmöglichkeiten von individuellen virtuellen Geschichten zu fingierten Welten.

Exploring

Im Grunde genommen unterscheiden sich 'Cybertexte'¹³ (Hyperfiktionen eingeschlossen) und konventionelle Texte vor allem in einem: der direkt möglichen Navigation – egal mit welchen Mitteln diese vonstatten geht. Die Leserin findet sich dabei in der Situation einer Orientierungsläuferin, die mit persönlichem Gewinn auf die Suche geht – mit dem Unterschied allerdings, dass eine Orientierungsläuferin sich um Einhaltung der richtigen Orientierung bzw. des Anlaufs der Punkte in richtiger Reihenfolge bemühen muss, während es für die Leserin einer Hyperfiktion grundsätzlich keine falsche Orientierung gibt.

Die Orientierungsläuferin erhält beim Start zum Wettkampf eine detaillierte Karte mit den eingezeichneten Anlaufpunkten mit auf den Weg und muss mit diesem Hilfsmittel sowie einem Kompass, bzw. ihrem eigenen Orientierungssinn die zumeist sehr waldige und hügelige Gegend auskundschaften, bzw. sie muss den schnellsten Weg zum ersten Anlaufpunkt entdecken. Die Leserin einer Hyperfiktion findet sich bei Beginn des Lesens in einer (vorerst) labyrinthischen Struktur wieder, in der sie einen valablen Weg durch den Text finden muss – und dies zumeist ohne Kartenhilfsmittel und Kompass, dafür jedoch steht sie nicht unter Zeitdruck. Auch

für die Leserin einer Hyperfiktion ist das Auskundschaften ('Exploring') eines Raumes deshalb ein sehr wichtiges Element. Mit Raum- und Labyrinthstruktur wird im Text eine Spannung aufgebaut wie in Spielen oder Rätseln. Die Leserin muss sich darin zurechtfinden, sei dies nun ein Labyrinth oder ein Rhizom. Denken und Handeln werden fokussiert, um einen Ausgang aus dem Labyrinth zu finden. Die Leserin strebt nach einer aktiven Auflösung der Geschichte.

Orientierung: Hilfsmittel zur Navigation

Das Finden der Orientierung bzw. das Navigieren im virtuellen Raum als eine aktive Tätigkeit seitens der Leserin ist allen elektronischen 'Cybertexten' eigen. Janet H. Murray notiert dabei auf Seiten der Rezipientin eine Freude am Navigieren¹⁴ und sich Zurechtfinden, die über den Akt des Herumsurfens und Entdeckens von neuen Dingen und Informationen zustande kommt. Diese 'freudige' Tätigkeit ist allerdings abhängig von der Art und Weise, wie die Navigation in einem 'Cybertext' implementiert ist, bzw. von den Hilfsmitteln der Navigation. Und diese können sehr unterschiedlich sein.

Ein sehr einfaches Interface findet sich beispielsweise bei Joyces 'Afternoon, a story' in der originalen Version in Storyspace für Macintosh. Die Navigation ist klar getrennt von der Fiktion. Die Leserin hat einen separaten kleinen Menübalken mit vier Knöpfen zur Verfügung, welche die Verknüpfungen einleiten oder alle Verknüpfungsmöglichkeiten enthüllen. Es gibt für die Leserin keine unmittelbar sichtbaren Anhaltspunkte der räumlichen Struktur. Sie muss versuchen, sich selbst eine Vorstellung davon zu machen.

Letzteres gilt auch für die Leserinnen zahlreicher deutschsprachiger Hyperfiktionen. Wiederum können wir Berkenhegers 'Zeit für die Bombe' und 'Waltraude hält die Welt in Atem' als exemplarische Beispiele zu Hilfe nehmen. Zwar besitzen beide Hyperfiktionen keine eigenen Menübalken wie Joyces 'Afternoon, a story', doch über den Funktionsbalken des Browsers mit den wichtigen Funktionen 'zurück' und 'vor' sowie der 'History-Liste' besteht ein vergleichbares Hilfsinstrumentarium. Darüber hinaus jedoch bieten die beiden Web-Hyperfiktion keine wirklich erkennbaren räumlichen Anhaltspunkte, ihre Strukturen müssen im Verlaufe des Leseprozesses kognitiv erstellt werden.

Ein Orientierungshilfsmittel mehr bietet Stuart Moulthrop's 'Victory Garden'¹⁵: eine grafische Übersichtskarte des Hypertextes mit 39 betitelten geografischen Schwerpunkten und zahlreichen Verknüpfungen. Allerdings erweist sich die Moulthrop'sche Topoi-Karte im Gegensatz zur geografischen Karte einer Orientierungsläuferin bald einmal als ein ziemlich nutzloses Navigationswerkzeug. Denn sie lässt einen zwar an verschiedenen Orten ins labyrinthische Textgeflecht einstiegen, bietet aber keine brauchbaren Orientierungspunkte für die Handlung sowie das Beziehungsgeflecht der zahlreichen fiktiven Figuren. Immerhin aber zeigt

die Karte die räumliche Struktur des Textes gut auf und hilft der Leserin somit bei der Imagination derselben: einer Art labyrinthischen Gartens mit zahlreichen Wegen, die sich kreuzen. Die Raumstruktur wird hier also durch die sonst nutzlose Karte expliziert.

Im Textkorpus [[WWW Hyperfiction Liste](#)]¹⁶ findet sich unter anderen auch das kurze Projekt ['Flachland'](#) von Manfred Klenner¹⁷, welches in ähnlicher Weise mit einer ergänzenden Karte als Navigationshilfe arbeitet. Das Strukturschema ist jeweils in der oberen Ecke abgebildet und kann jederzeit zur Orientierung konsultiert werden. Ähnlich arbeitet auch Olaf Trunschke, er bietet in ['Der Brandenburger Tor – ein Führer'](#)¹⁸ einen indexierten Reiseführer auf dem Web an, der über den Index geografischer Orte erkundet werden kann, wie wenn er ein Stadtplan wäre.

Shelley Jacksons ['Patchwork Girl'](#)¹⁹ und Deena Larsens ['Samplers – nine vicious little hypertexts'](#)²⁰ gehen noch einen Schritt weiter. Hier werden nicht nur die räumlichen Strukturen explizit sichtbar, sondern auch die konzeptuelle Anordnung der Texteinheiten. Shelley Jackson gebraucht die neuen Organisationsfunktionen des weiterentwickelten Programms Storyspace ziemlich ausgiebig. Die komplexe Übersichtskarte kann vom untersten bis zum obersten hierarchischen Level zum Erkunden der Fiktion von Jacksons weiblichem Monster verwendet werden. Alle Texteinheiten sind auf der Karte anwählbar, die Karte selbst ist also vollständig navigierbar. Das heisst, bei Jackson sind Navigation und Fiktion nicht mehr klar getrennt, sondern schon relativ gut miteinander verwoben, so dass beide nebeneinander bestehen können. Die konzeptuelle Übersichtskarte wird ein aktiver Teil des Leseprozesses. Hinzu kommt, dass Shelley Jackson den Körper des Monsters ebenfalls zu einer Hypertextkarte macht, indem die verschiedenen verstreuten Körperteile (die zusammengefflickt werden müssen) und die verschiedenen Gehirnteile mit bestimmten Textteilen verknüpft werden.

Auch Michael Joyces neuere Hyperfiktion ['Twilight. A Symphony'](#)²¹ bietet der Leserin ein Raumstruktur-Interface zur Navigation an, das nicht zuletzt noch mit einer audiovisuellen Komponente ergänzt wird. Ein noch ausgeklügelteres Beispiel multimedialer Navigation bietet M. D. Coverley in ihrer neuen Hyperfiktion ['Califia'](#)²². ['Raine Koskimaa'](#)²³ beschreibt den mit grafischem und symbolischem Bildmaterial angereicherten und mit verschiedenen Navigationsmitteln wie Charts, Karten und Zeitschnitten versehenen Text als Beispiel einer Hyperfiktion, die noch einen Schritt weiter geht und der es gelingt, die Hilfsmittel zur Navigation in die Hyperfiktionswelt zu integrieren und damit einen immersiven Text zu erhalten.




Peter Berlichs ['Core'](#), eine simulierte Geschichtenmaschine, die die Begegnung von Humphrey Bogart und Ingrid Bergman im Film Casablanca parodiert, bietet ein vergleichbares Raum-Interface an. Allerdings ist es nicht multimedial, sondern ganz einfach fingiert, denn als Oberfläche der Hyperfiktion dient die Imitation eines nostalgischen grünen Computerscreens. In der oberen Hälfte sind die


Programmiercodes der Erzählmachine simuliert, welche die Leserin jeweils Schritt für Schritt (wie in guten alten Computer-Zeiten) mit Befehlen ergänzen muss, dass sie in einer zweiten narrativen Ebene, nämlich in der unteren Hälfte des simulierten Screens die Geschichte "Casio Blanco" ablaufen lassen, bzw. lesen kann. Das Interface kommt also hier als Computersimulation.


Vollständig in die fiktive Welt integriert sind die navigatorischen Hilfsmittel aber erst in immersiven Spielen oder Umgebungen wie 'Myst' und 'Riven' sowie in Spielen. In 'Riven' befinden wir uns in einer neuen Welt aus Inseln, die wir zu Fuss erkunden können. Wir brauchen keine Menübalken und keine Übersichts- und Konzeptkarten, sondern bewegen uns wie in der realen Welt in verschiedene Richtungen durch eine grafisch visualisierte 3D-Welt, die denn auch unseren Weg simuliert, bzw. visuell erschliesst. Wir haben hier also ein vollständig in die Fiktion integriertes 3D-Interface, ein Weltsimulations-Interface, das als 'Virtual Reality' bezeichnet werden kann (und ohne weitere Hilfsmittel wie VR-Helme, -Brillen, -Handschuhe oder -Anzüge funktioniert. Eine Imagination für die räumliche Struktur, wie die Leserin sie in den zuvor erwähnten Hyperfiktionen leisten musste, wird dabei hinfällig. Die Imagination richtet sich so vor allem auf das Explorieren, das Suchen von Anhaltspunkten, denn nicht zuletzt erscheint dieser visuell sichtbare Raum – anders als er wirklich ist – als beinahe unendlich weit und unerforscht und die Leserin braucht dringend einige Fixpunkte zur Orientierung, damit sie sich als Pionierin in der neuen Welt zurechtfindet.

Agon

Die alten Märchen und Sagen tauchen in Hyperfiktionen und interaktiven Fiktionen immer wieder auf. 'The Neverending Tale' beispielsweise besteht aus tausenden von historischen Versatzstücken aus der Sagen- und Märchenwelt. Das ist kein Wunder, denn eigentlich stammt die vektorale Narration aus der traditionellen oralen Narration. Und diese, so belegt unter anderem Walter Ong, orientierte sich stark an 'agon'²⁵, am Akt des Wettkampfs, am Wettstreit bzw. an einem (gewalttätigen) Streit zwischen zwei Parteien wie er beispielsweise in der Ilias mehrfach und sehr ausführlich mit allen blutigen Details der Gewaltnwendungen geschildert wird. Computerspiele wie 'Pong', 'Pac-man', 'Zork', 'Mortal Kombat', 'Doom' und 'Tomb Raider' (in chronologischer Reihenfolge) gehören zu diesen Wettkampfspielen, die sehr viele Gemeinsamkeiten haben mit den antiken und mittelalterlichen Wettkampfspielen. Die Beziehungsstruktur dieser 'hypermodernen' 'volksliterarischen Epen' ist denkbar einfach: Es kommen nur zwei Parteien vor, wovon normalerweise eine gut und eine böse ist, die böse gilt es zu besiegen.

Das erste Computerspiel überhaupt,  'Pong' ²⁶ (1971) sah als Antagonismus auf der einen Seite die Spielerin mit dem Ping-Pong-Schläger und als Gegner die Wand, die den Ball stets wieder zurückspielt. Sehr schnell aber wurde daraus mit der Einführung einer zweiten Spielerin der 'Mensch-zu-Mensch-Wettkampf' und das beliebteste Computer- und Videospiel in den Jahren 1975 bis 1978. Die Revivalversion  'NetPong' ²⁷ (1997) lässt nun auch den ortsunabhängigen Wettkampf verschiedener Parteien über das Internet zu. Auch beim sehr beliebten Spiel  'Pacman' ²⁸ (1979) muss man sich wettkampfmässig, nun als gefräßiger Kerl, durch ein Labyrinth kämpfen. Auch hier ist unmittelbare Orientierung und Bewegung von einem Punkt zum nächsten äusserst wichtig, nur die schnelle und richtige Pfadwahl bringt den Ausweg aus dem Labyrinth. Der Diskurs des Wettkampfs ist diesen beiden Geschicklichkeitsspielen eingeschrieben, es fehlt ihnen jedoch die Dimension der erzählten Geschichte.

Im Gegensatz dazu ist im vollkommen textbasierten interaktiven Spiel  'Zork' ²⁹ (1977) nicht mehr die Geschicklichkeit, sondern die erzählte Geschichte handlungsbestimmend. Das Tempo hat dabei abgenommen, die Möglichkeiten von Bewegung und Handlung dagegen haben zugenommen. Der Raum hat sich geöffnet und ist nicht mehr auf einen Tisch oder ein kleines Labyrinth beschränkt. Die Spielerin wird sozusagen als Auskundschafterin oder Aufklärerin in die Welt hinausgeschickt. Das Thema hat sich ebenfalls geöffnet, obwohl es auch hier um Sieg und Niederlage geht, spielt sich doch die ganze Handlung in einem eher märchen- oder sagenhaften narrativen Rahmen von Gefahr und Rettung ab. Hier spielt man eindeutig gegen den Programmierer des Spiels und kämpft sich als Schatzsucherin innerhalb der Erzählparameter des Programmierers durch das Ruinen-Labyrinth ('Dungeon') eines untergegangenen Reiches. Die Parameter zur Weltsimulation des ursprünglichen 'Zork', so weist die Statistik aus, bestehen aus 110 Räumen, 697 Wörtern, 60 Objekten und 6798 'Opcodes'. Der Sprung von 'Zork' zu den beiden nächsten erwähnten Spielen ist vor allem in Bezug auf das (grafische) Interface sehr gross, nicht aber im erzähltechnischen Bereich.

In den immersiven grafischen Umgebungen von 'Mortal Kombat' (1991) und  'Doom' ³⁰ (1993) nimmt die Spielerin die Umgebung aus einer Kameraperspektive wahr und kann sich einigermassen realistisch durch die virtuelle Szenerie bewegen. Sobald das Spiel begonnen hat, begegnet die Spielerin haufenweise Gegnern, die es aus dieser handlungsfähigen Ich-Perspektive aus über den Haufen zu knallen gilt. Die Erzählparameter im Gut/Böse-, Held/Monster Schema sind nicht besonders fein ausgearbeitet – um es gelinde auszudrücken –, dagegen beeindruckend die grafischen Parameter der virtuellen 3D-Umgebung sowie die begrenzten Handlungsparameter, die sich auf Bewegung der Spielerin und Annihilation der Gegner konzentrieren. Der Weg der Spielerin ist mit Leichen gepflastert. Gesagt ist damit auch, dass es für diese beiden Kampfspiele Geschicklichkeit, aber selbstverständlich keine grosse Imaginationskraft mehr braucht, wird die jeweilige

Handlung doch in einer sichtbaren, einigermaßen navigierbaren Umgebung sehr direkt ausgelöst: Schuss und Explosion auf Mausclick, während noch bei 'Zork' jeder Satz, jedes Wort, jeder Schritt und jede Handlung imaginiert werden musste. Das sehr populäre Spiel 'Tomb Raider' ³¹, das mittlerweile vier Fortsetzungen kennt, unterscheidet sich nur in geringem Masse von den beiden zuletzt erwähnten Kampfspielen. Die Spielerin nimmt die Umgebung nicht mehr aus der direkten Kameraperspektive wahr, sondern sie guckt der Heldin, der schwerbewaffneten und körperbetonten Archäologin Lara Croft, über die Schulter. Ausserdem erscheint die Narration etwas elaborierter. Croft wird von der Spielerin ferngesteuert und begibt sich auf die Suche nach Geheimnissen, übersteht brenzlige Situationen und besteht gefährliche Kämpfe.

Mythen, Rätsel- und Reisegeschichten

"By keeping knowledge embedded in the human lifeworld, orality situates knowledge within a context of struggle. Proverbs and riddles are not used simply to store knowledge but to engage others in verbal and intellectual combat: utterance of one proverb or riddle challenges hearers to top it with a more apposite or contradictory one." ³²

Walter Ongs Einschätzung von oraler Überlieferung antiker Wettkampfspiele führt uns zu einem verwandten Erzähltypus der Weltliteratur, den 'Journey Stories', die stets auch Elemente des Wettstreits in sich tragen und in welchen die Helden oder Handlungsträger auf ihren (teils unfreiwillig) exploratorischen Wegen Rätsel zu lösen haben.

In 'Zork' findet sich in elektronischem Format, was auch schon Odysseus und Don Quichote erfahren haben: eine endlos scheinende Irrfahrt durch labyrinthische Gegenden, die immer neue Überraschungen, Prüfungen und Rätsel bereit halten. Im Medium Computer wird dabei das Hauptaugenmerk zuerst auf den Raum (dann erst auf die Zeit) gelegt, also auf die Navigation durch diese Labyrinth, während in der 'Odyssee' beispielsweise besonderen Wert der präzisen Beschreibung der einzelnen Schritte zugewiesen wird, die Odysseus (notabene in der immersiven Perspektive des Ich-Erzählers) zur Auflösung einer sehr heiklen Situation wie dem Besiegen des Zyklopen oder dem Entkommen vor den Sirenen führen. Diese einzelnen Schritte werden in elektronischen Spielen wie 'Zork' oder 'Myst' in die Hände der Leserin gelegt – und zwar in Form der Navigation, was den Effekt des unmittelbaren Einbezugs der Leserin oder Spielerin in einer Art erweiterten Ich-Perspektive in die erzählte Geschichte zur Folge hat. Erweitert darum, weil die Leserin den Weg zum nächsten Ort bestimmen kann und allein verantwortlich dafür ist, dass die Heldin sich wieder aus der auswegslos erscheinenden, gefährlichen

Situation retten und ihren Weg weitergehen kann. Die Herausforderung ein passendes oder gegensätzliches Rätsel zu entwickeln, die Ong für den Hörer einer 'Odyssee' entwickelt, verpufft in der unterschiedlichen Kommunikationssituation (die Maschine 'erzählt' die Geschichte) in der einfachen, aber befriedigenden Herausforderung, einen Ausweg zu finden, bzw. das Rätsel mit eigenen Händen zu lösen.

Viele der Computerspiele arbeiten mit verschiedenen 'Levels'. Dabei ist ein 'Level' als abgeschlossener Raum (oft Labyrinth) konstruiert, aus dem es ohne Auflösen des Rätsels kein Entkommen gibt. Sobald aber das Rätsel oder die Aufgabe in 'Level' eins gelöst ist, kann die Spielerin in den zweiten 'Level' voranschreiten. Dabei sind die Rätsel selbstverständlich von unterschiedlicher Qualität. Janet H. Murray schildert eine mit den Rätseln der 'Odyssee' vergleichbare Episode aus dem Spiel ['Zork II'](#)³³: In der Episode geht es um einen Drachen, der langsam reagiert, aber für die Gegnerin immer tödlich ist, wenn diese – was normalerweise in einem solchen Spiel von ihr erwartet wird – hartnäckig weiterkämpft. An einem andern Ort im 'Dungeon' gibt es eine riesige Eismauer, die den Weg versperrt. Die einzige Lösung für die Heldin ist, den Drachen zu bekämpfen und kurz vor seinem tödlichen Feuerstoss wegzurennen in Richtung Eismauer. Der Drache folgt, er sieht seine Reflektion auf der Eismauer, speit dem vermeintlichen Feind Feuerstrahlen entgegen, das Eis schmilzt, der Drache ertrinkt im Wasser und der zuvor blockierte Weg ist frei für die Heldin.

Michael Joyces Hyperfiktion ['Afternoon, a story'](#) kennt eine vergleichbare Funktion mit einer etwas weniger absurden Auflösung. Ein Teil der Texteinheiten ist nämlich vor dem Lesezugriff durch sogenannte 'Guard Fields', die das Autorenprogramm Storyspace zur Verfügung stellt, geschützt, das heisst, erst wenn ganz bestimmte Texteinheiten gelesen worden sind, wird der Zugang zum zuvor verschlossenen Teil (der zweiten Phase der Erzählung?) geöffnet, das heisst die Links zum neuen Teil werden aufgelistet, und es kann beispielsweise nun die relativ zentrale Texteinheit "White afternoon" gelesen werden und von dort können neue Erzählteile erschlossen werden.



Die beiden immersiven Wegspiele 'Myst' und 'Riven' sind geradezu Paradebeispiele für diese Art von Transgression in einen neuen erzählerischen 'Level' mittels Lösens eines Rätsels, bzw. Findens eines Auswegs. Zuerst wird man mit der Insel 'Myst' vertraut gemacht und über Bücher in eine Rahmenhandlung eingeführt, die als eine Art Einführungs- oder Begegnungsgeschichte bezeichnet werden kann. Damit man von der Insel 'Myst' in 'neue', vergangene Zeitalter findet, in welchen 'Myst' ganz anders aussah, muss man die Insel durchwandern und dabei relativ komplexe Rätsel lösen. Ein solches Tor zu einem neuen Zeitalter ('Level') ist beispielsweise die Rakete, die aber nicht gestartet werden kann, bevor nicht der Stromgenerator eingeschaltet ist und man nicht die Noten der musikalischen Melodie in den Büchern der Bibliothek gefunden und richtig verwendet hat, damit die Apparatur

zum Start der Rakete aktiviert werden kann. Sobald dies aber getan ist, findet man sich im neuen unbekanntem Zeitalter, dem 'Selenitic Age' wieder, das sich nun frei zur Erkundung vor einem ausbreitet.

'Riven' kennt neben Rätseln auch Auswege in Form von Wegen, bzw. Fahrten, die von einer Insel des Archipels zur nächsten führen und nicht in allen Fällen durch Lösen von Rätseln, sondern durch gezieltes Suchen und Erkunden gefunden werden können, beispielsweise führt der Holzwagen, den man nach einem Aufstieg über eine Treppe auf 'Jungle Island' in einem Schacht findet, einen einzig durch Betätigung eines Hebels über einen atemberaubenden Ritt in Glasröhren durchs Meer nach 'Crater Island'. Damit man allerdings spätere Rätsel lösen kann, muss man auf 'Jungle Island' genügend Indizien sammelt und Beobachtungen gemacht haben, sonst findet man sich auf 'Crater Island' bald in einer Sackgasse wieder, von der es kein Weiterkommen mehr gibt und nur Rückschritte möglich sind, um die fehlenden Indizien zusammenzusammeln.

In der Netzliteratur scheint es zwar etwas schwieriger als beispielsweise im Autorenprogramm Storyspace mit seinen 'Guard Fields', einen geeigneten Schutzschild zu implementieren, John Kendall allerdings bewies, dass es gar mit einem [einfachen Java-Script](#) möglich ³⁴ ist, einzelne Textabschnitte in HTML auf dem World Wide Web vor dem Zugriff einer Leserin zu schützen, bevor nicht eine bestimmte andere Texteinheit gelesen, bzw. gefunden worden ist. In den deutschsprachigen Hyperfiktionen habe ich weder eine Eismauer, noch eine Raketenmelodie, noch einen einfachen Schutzschild gefunden. Trotzdem erfährt man bei einer einzigen Lesung nie alles, und es ist auch bei vielen deutschen Hypertexten unumgänglich, einen zweiten oder dritten Lesedurchgang vorzunehmen, um ein ganzes Bild der Story zu erhalten, bzw. eine oder mehrere Personen besser kennenzulernen — dies beweisen beispielsweise auch die Lesedurchgänge von Susanne Berkenhegers ['Zeit für die Bombe'](#) ³⁵. Am ehesten so etwas wie eine Art 'Guard Field' oder Schutzschild bietet Peter Berlichs 'Core', denn da müssen jeweils auf der Ebene der Erzählmaschine Befehle erteilt werden, die auf einer neuen Ebene eine einzelne Szene, einen Abschnitt einer Geschichte generieren. Dann muss sich die Rezipientin wieder auf die Ebene der simulierten Maschine begeben und neue Befehle erteilen, die einen nächsten Abschnitt der Geschichte generieren. Ein Rätsel gibt es hier beim besten Willen auch nicht zu lösen, der Weg ist klar vorgegeben und führt stets von der einen in die andere Ebene, aber er muss begangen werden, damit sich die Geschichte entwickelt.

Detektivgeschichten

Doch was sich in der Erwachsenenliteratur (noch) nicht findet, ist in der Kinderliteratur längst Programm. Das Detektivspiel 'Der Schatz der Maya'³⁶ vermag dies exemplarisch zu illustrieren. Die vier Detektive  'TKKG' erhalten sechs Orte in ihrer Stadt zur Auswahl, um Indizien für den Fall der verschwundenen beiden Jadeköpfe zu sammeln und Teilrätsel zu lösen. Abwechslungsweise muss die Leserin die vier Kinderdetektive einzeln an die sechs vorgegebenen Orte schicken, wo sie jeweils Beobachtungen anstellen und den beteiligten Personen wie dem Direktor, dem Museumswärter und dem Apotheker Fragen stellen müssen. Können sie ein Rätsel nicht lösen oder finden ein Indiz nicht, so werden sie an Stelle treten und die zweite Phase der Geschichte nicht erreichen. 'Der Schatz der Maya' besteht insgesamt aus drei Erzählphasen, die mit 'Levels' von Computerspielen auch wegen des leicht ansteigenden Schwierigkeitsgrads verglichen werden können, und nur über das Auflösen aller Rätsel verlassen, bzw. zu einem Ende gebracht werden können. Ein Scheitern an einem Rätsel, bzw. die falsche Einschätzung einer Situation oder Person heisst hier allerdings nicht Verbannung in einen Kerker und erfolgloses Ende des Spiels wie in 'Myst' oder Verhaftung, bzw. Getötet werden und abruptes Ende der Geschichte wie in  'The Last Express'³⁷, sondern ganz einfach 'versuche es noch einmal', denn die eigentliche Geschichte hat einen linearen Verlauf und ein einziges Ende: die Aufklärung des Falls durch die vier Detektive.

Nicht anders ist das beispielsweise bei 'Ceremony of Innocence'³⁸, einer aussergewöhnlich gut gestalteten elektronischen Fiktion, welche ebenfalls eine Umsetzung eines Buchromans in ein elektronisches Spiel ist. Der Briefwechsel zwischen Griffin in London und Sabine auf einer Insel in der Südsee bestimmt den linearen Ablauf der Geschichte. Nichtsdestotrotz muss die Leserin bei jeder neuen Karte und jedem neuen Brief zuerst aktiv ein Bild- oder Animationsrätsel lösen, um überhaupt an den Inhalt heranzukommen. Ausserdem ist die Geschichte an sich mysteriös und verlangt von der Leserin detektivischen Kombinationssinn.

Tatsächlich scheint die Narrativität vieler Hyperfiktionen stark verwandt mit der formelhaften Narrativität, der man in Detektivromanen und oft auch in Kriminalromanen begegnet. Die klassischen Detektivromane sind auf der Ebene der Geschichte normalerweise in drei unterscheidbare narrative Ebenen gegliedert: die Begegnungsgeschichte, die Aufklärungsgeschichte und die Verbrechen-geschichte³⁹. Die Begegnungsgeschichte kann dabei wegfallen. Unser Beispiel 'Der Schatz der Maya' hat aber eine exemplarische Begegnungsgeschichte, in welcher wir anhand eines kleinen Vorspanns an Verbrechen- und Aufklärungsgeschichte herangeführt werden. In 'Riven' werden wir ebenfalls im selben Muster von Atrus in die Geschichte eingeführt, ehe wir uns unversehens in einem Gefängnis wiederfinden. In 'Myst' lässt uns der kurze Vorspann im Dunkeln tappen, und wir beginnen sogleich mit der Aufklärung oder Ermittlung, bzw. der Suche, obwohl wir noch nicht genau wissen,

was wir ermitteln müssen. Alle drei Fiktionen bestehen aus dem einfachen Muster, dass eine Verbrechen Geschichte (bzw. ein Verrat) in der Vergangenheit stattgefunden hat und wir sie nun in der Gegenwart (in einer Ermittlungsgeschichte) lösen müssen. Das gleiche Muster übrigens findet sich auch in Roger Grafs 'Internet-Krimi' sowie bis zu einem gewissen Grad auch in Michael Joyces ['Afternoon, a story'](#), der nicht einem Verbrechen, sondern einem Unfall auf der Spur ist (allerdings in einer ziemlich passiven Rolle).

Etwas anders ist das in ['The Last Express'](#): Hier geschieht das Verbrechen nicht in der Vergangenheit, sondern in der Gegenwart und hat unmittelbare Konsequenzen für den Protagonisten, den jungen Amerikaner Robert Cath. Die Leserin ist gezwungen, Cath zu schützen, die Leiche seines ermordeten Freundes verschwinden zu lassen und die Ermittlungen zu starten, ansonsten landet Cath im Gefängnis, und das Spiel ist zu Ende, bevor es richtig begonnen hat. Das Spiel hat ebenfalls eine Einführung, und zwar nicht in die Geschichte an sich, sondern in die Szenerie des luxuriösen Zuges sowie einen dramatischen Einstieg unseres Protagonisten in den Orient-Express. In dieser einführenden Begegnungsgeschichte werden wir jedoch vollkommen im Dunkeln gelassen, was uns erwartet und warum wir uns in der Rolle des Robert Cath überhaupt in diesem Zug befinden – zu unserem Vergnügen jedenfalls nicht.

Wiederum in Begriffen von Gérard Genette stellen wir fest, dass es in einem Detektiv- oder Kriminalroman je eine *Geschichte* der Ereignisse und Handlungen sowie einen *Diskurs* der Vermittlung für Ermittlungs- und Verbrechen Geschichte gibt.

"Die Geschichte des Verbrechens wird im Diskurs der detektivischen Ermittlung vermittelt; die Geschichte der detektivischen Untersuchung ihrerseits wird durch den Diskurs des Erzählers vermittelt." ⁴⁰

Beide Geschichten bleiben dabei oft lange verborgen. Das ist selbst in 'Der Schatz der Maya' schön zu sehen, aber auch in 'Myst' und vor allem in 'Riven', wo die 'Verbrechen Geschichte' von Gehr in mühsamer Kleinarbeit zusammengesetzt werden muss. Da die Leserin nun in unsern elektronischen Werken quasi die Rolle der Erzählerin einnimmt, in 'Der Schatz der Maya' die vier Detektive einzeln auf die Suche schickt, in ['The Last Express'](#) als Robert Cath und in 'Myst' und 'Riven' als Ich selbst ermittelt, bestimmt sie den Diskurs, der die Ermittlungsgeschichte vermittelt, mit dem Weg, den sie zurücklegt selbst; sie hat also zumindest einen Teil der Fäden in den Händen, wenn gleich die andern drei Elemente fix bleiben, wie sich das für einen Detektivroman mit seinen konventionellen und klar geregelten Strukturen gehört.

Die Leserin/ Spielerin wird also zur Detektivin. Es fehlen ihr Informationen, um den Fall zu lösen, um im Text weiterzukommen, einen neuen Level, eine neue Insel zu erreichen. Deshalb muss sie nun die richtigen Zeichen lesen, bzw. diese sorgfältig

von allen unwichtigen und ablenkenden Zeichen trennen, um dann mit den richtigen Fakten die Verbrechen Geschichte rekonstruieren zu können. Die Motivation der Leserin/ Spielerin besteht also eindeutig aus der detektivischen Aufgabe, die sich ihr stellt. Auch wenn es eines ständigen Wieder-neu-Arrangierens von Bruchstücken und Spuren bedarf, auch wenn es Wiederholungen und Leerläufe gibt, die Detektivin ist darauf vorbereitet und wird sich nicht zu schade sein, auch einmal gegen den Strich zu denken, um dem Verborgenen auf die Schliche zu kommen.

Nicht nur in 'Myst' und 'Riven', sondern in den meisten Hyperfiktionen wird die Leserin in die Rolle einer solchen Detektivin versetzt. Dadurch, dass vieles verborgen bleibt, dass sich nicht von selbst eine klar ersichtliche narrative Linie ergibt, muss sie sich die einzelnen Fragmente zusammensuchen und in eine Ordnung bringen, die sie als die richtige erachtet, um eine stringente Geschichte (eventuell auch eine Verbrechen Geschichte) zu erhalten. In Berkenhegers 'Zeit für die Bombe' beispielsweise machte ich mich als Leser auf die Spur von Veronika, um die Geschichte ihres Moskauer Besuches aufzudecken. Wenn ein Link mich in die Perspektive einer anderen Person versetzte und die Texteinheit nicht mehr unmittelbar mit Veronika zu tun hatte, ging ich zurück und versuchte es mit einem andern Link. Am Anfang war vieles verborgen, die einzelnen Personen unbestimmbar. Dann aber mit dem Voranschreiten wurde ich auf die Verwicklungen der Personen aufmerksam und konnte mir allmählich ein Bild von den Zusammenhängen machen. Link für Link spürte ich danach Veronikas Geschichte auf. Denkpausen, Rückschritte und Wiederholungen waren unvermeidbar, stellten aber auch immer die Möglichkeit dar, das Gelesene neu zu gruppieren und aus einer andern Perspektive zu betrachten sowie die Fragmente zu einem Ganzen zusammenzufügen. Der detektivische Weg also erschliesst auch in einer Hyperfiktion wie 'Zeit für die Bombe', die kein implementiertes Hindernis oder eine bewusste Intrige enthält, eine Geschichte.

Derivatives Schreiben

In einem Detektivroman kann die Lektüre des Detektivs als ein Akt des Schreibens präsentiert werden. Das wird insbesondere deutlich, wenn die Geschichte aus einer weiteren Perspektive erzählt wird wie beispielsweise derjenigen von Conan Doyles Dr. Watson, dem Gehilfen von Sherlock Holmes, denn so bleibt auch ein Teil der Ermittlungsgeschichte wiederum verborgen ⁴¹, weil Dr. Watson gewisse Vorgehensweisen seines Chefs nicht durchschaut – denn dieser schreibt eine eigene Ermittlungsgeschichte. Dieses Muster finden wir in unsern Beispielen nur gerade ansatzweise beim Detektivspiel 'Der Schatz der Maya'. Es weist aber daraufhin, dass die Leserdetektivin einer Hyperfiktion selbst einen Text produziert,

die Leserin also wird über den Diskurs des Wegs zur Autorin einer eigenen Ermittlungsgeschichte, die quasi die eigentliche Geschichte (Verbrechensgeschichte) aufzuklären sucht – sie wird zu einer Art derivativen Autorin. An der eigentlichen Geschichte allerdings kann die Leserdetektivin nicht rütteln. Diese, die Verbrechensgeschichte, wurde nämlich vom Verbrecher, bzw. vom Autor, geschrieben und ist fixiert. Auch wenn die Leserdetektivin ihren Ermittlungstext nicht sorgfältig genug schreibt, ändert das nichts an der eigentlichen Geschichte, sondern hindert lediglich das Verstehen dieser Geschichte. Das wird selbstverständlich besonders deutlich, wenn die Leserin vor der Eismauer steht oder sich in Michael Joyces Hyperfiktion im Kreise dreht und keine neuen Texteinheiten mehr erreichen kann.

Einen grossen Unterschied haben wir allerdings beiseite gelassen: Ein Detektivroman in Buchform besitzt normalerweise einen klaren Ausgang mit dem vollständigen Auflösen des Falls durch den Detektiv. Einige Hyperfiktionen gehorchen diesem Muster wie 'Der Schatz der Maya' oder 'Waltraude hält die Welt in Atem'. Die meisten aber bieten der Leserin verschiedene Ausgänge an, zum Teil abrupt und unerwartet. 'Riven' beispielsweise bietet vier Ausgänge an, wovon nur einer ein erfolgreiches Ende ist. Erreicht die Leserin einen der andern drei Ausgänge, ist ihre Mission gescheitert. Dies kann auch der Rezipientin von [Zeit für die Bombe](#) passieren, wenn sie als Veronika den falschen Ausgang aus Vladimirs Zimmer nimmt. Diese Geschichten sind allerdings vom Urheber/ Programmierer/ Herausgeber als solche vorgezeichnet. Wiederum bedeutet dies nicht, dass die Leserin eine neue eigentliche Geschichte (Verbrechensgeschichte) schreiben kann, sondern dass die eigentliche Geschichte multipel angelegt ist und alle Ausgangslinien klar geplant sind. Die Leserin gelangt je nach Lektüre, bzw. je nach Schreiben der Ermittlungsgeschichte zu einem der Ausgänge. Ist sie mit dem Ausgang nicht zufrieden, so muss sie eine neue Ermittlungsgeschichte schreiben und hat selbstverständlich die Möglichkeit, sich an den bereits ermittelten Fixpunkten der nun als multilinear erkannten eigentlichen Geschichte zu orientieren. Dies lässt sich besonders gut erkennen an [The Last Express](#), wo die Leserin in der Person von Robert Cath schon nach kurzem Aufenthalt im Zug als Mörder verhaftet und abtransportiert werden kann. In Wahrheit ist es gar sehr schwierig, sich dieser Verhaftung zu entziehen und man geht einige Male durch diese Prozedur, bis man weiss, welche Schritte dies verhindern können. Das Spiel ist auch darauf ausgerichtet, dass einige Szenen ständig wiederholt werden müssen. Über eine Uhr kann die Geschichte jeweils eine oder mehrere Szenen zurückgespult und nochmals neu durchgespielt werden. Die Leserin muss einen 'Level', bzw. einige narrative Sequenzen zurück und in ihrer Rolle als derivative Autorin diese Sequenzen neu 'schreiben'.

Ein letztes Indiz, das für die Leserin als Detektivin spricht, ist mit dem zufriedenstellenden Ausgang einer Hyperfiktion verbunden. Sobald ein vollständiger

Abschluss der Geschichte gefunden worden ist, wird die Hyperfiktion uninteressant. Der Fall ist gelöst, die Geschichte aufgedeckt, die Ermittlung am Ende. Ein Detektivroman wird normalerweise nur einmal gelesen, das immersive Spiel 'Myst' nur einmal bis zum erfolgreichen Ende gespielt. Grund dafür sind die (bedeutungsvollen) Rätsel, die nun nach der Lösung uninteressant werden und keine neue Ermittlung mehr nötig machen. Auch Odysseus beschäftigt sich kein zweites Mal mit demselben Rätsel. Die verborgenen Stränge der Geschichte, die dem Text Bedeutung gaben, sind entdeckt und können nichts neues mehr verbergen. Das Ende des Weges ist erreicht. Also muss das Buch geschlossen, beziehungsweise der elektronische Text verlassen werden. Nochmals neu geöffnet wird er nur dann, wenn die Leserin das Gefühl hat, es gäbe doch noch etwas Verborgenes aufzudecken. Bei komplexen, multilinearen Geschichten wie ['Afternoon, a story'](#) oder ['Victory Garden'](#) kommt das selbstverständlich eher vor als bei den klar auf Rätselauflösung ausgerichteten Fiktionen 'Myst' oder 'Riven', denn da können nicht alle Stränge in einer einzigen Ermittlung zur Kenntnis genommen werden, beziehungsweise es ist schwieriger, eine Ermittlung wirklich zu einem zufriedenstellenden Abschluss zu bringen. Aber im Grunde genommen gilt auch für sie: Sobald die Ermittlungsgeschichte erfolgreich geschrieben worden ist und das Ende eines Pfades erreicht wurde, kann der Hypertext mit gutem Gewissen geschlossen werden.

Dieser Artikel findet sich auch im Buch:

Beat Suter: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. Zürich: update verlag 2000. ISBN: 3-908677-05-X. 196 Seiten. DM 39.80; CHF 38.00.

Fussnoten

1. Vgl. Paralleluniversalisten, Die. "Waltraude hält die Welt in Atem". Die ZEIT (Literaturwettbewerb). 1996. <<http://wettbewerb.ibm.zeit.de/teilnehmer/parallel>> (09.12.1997).
2. Suter, Beat: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. Zürich: update verlag 2000, S. 148ff.
3. Vgl. Genette, Gérard: Die Erzählung. München: Wilhelm Fink Verlag 1994, S.22.
4. Vgl. Berkenheger, Susanne. "Zeit für die Bombe." ZEIT (Literaturwettbewerb). 1997. <<http://wettbewerb.ibm.zeit.de/teilnehmer/berkenhe/>> (09.12.1997).
5. Vgl. Joyce, Michael: Afternoon, a story. (Diskette: Storyspace für Mac). Water-town MA: Eastgate Systems 1991.

6. Vgl. Moulthrop, Stuart: Victory Garden. (Diskette: Storyspace für Mac) Watertown, Massachusetts: Eastgate Systems 1991.
7. Vgl. Cyan Productions (Miller, Robin, Miller, Rand, u. .a.): Myst. (CD-ROM) Spokane: Brøderbund und Red Orb 1993.
8. Vgl. Cyan Productions (Miller, Robin, Miller, Rand, Vander Wende, Richard u. a.): Riven. The Sequel to Myst. (CD-ROM) Spokane: Brøderbund und Red Orb 1997.
9. Prescient Code Solutions. "The Neverending Tale." Dito. 1997. <<http://www.coder.com/creations/tale/>> (09.01.1998).
10. Vgl. Karlowski, Dietmar und Zinner, Lars. "Spielzeugland." Dito. 1996. <<http://www-public.rz.uni-duesseldorf.de/~karlowsk/>> (19.11.1998).
11. Vgl. Suter 2000, S. 58ff.
12. Vgl. Prescient Code Solutions 1997.
13. Vgl. Aarseth, Espen J.: Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore und London: The Johns Hopkins University Press 1997, S. 1ff.
14. Vgl. Murray, Janet H.: Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press 1997, S.129.
15. Vgl. Moulthrop 1991.
16. Vgl. Suter, Beat. "WWW Hyperfiction Liste." Beluga Website Switzerland. 1996. <<http://www.update.ch/beluga/hypfic.htm>> (10.11.1998).
17. Vgl. Klenner, Manfred. "Flucht aus Flachland." Dito. 1996. <<http://www.coling.uni-freiburg.de/~klenner/flachland/titel.htm>> (20.09.1996).
18. Vgl. Trunschke, Olaf. "Der Brandenburger Tor – ein Führer." Die ZEIT und IBM Literaturwettbewerb. 1996. <<http://eunet.bda.de/bda/int/zeit/littwett/Literatur-HTML/Trunschke/00index.htm>> (20.09.1996).
19. Vgl. Jackson, Shelley: Patchwork Girl. (Diskette: Storyspace für Mac oder Windows) Watertown MA: Eastgate Systems: 1996.
20. Vgl. Larsen, Deena. Sampler – nine vicious little hypertexts, (Diskette: Storyspace für Mac oder Windows). Watertown MA: Eastgate Systems 1997.
21. Vgl. Joyce, Michael. Twilight. A Symphony. (Diskette: Storyspace für Mac oder Windows) Watertown MA: Eastgate Systems 1997.
22. Vgl. Coverley, M. D.: Califia. (CD-ROM) Watertown MA: Eastgate Systems 1999.
23. Vgl. Koskimaa, Raine. "Hypertext Fiction in the Twilight Zone." digital arts & culture. 1998. <<http://cmc.hf.uib.no/dac/papers/koskimaa.html>> (13.10.1998).

24. -
25. Vgl. Ong, Walter J.: *Orality & Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Routledge 1995, S.43ff.
26. Informationen zu Pong als Videogame sowie eine spielbare Version als Java-Applet, finden sich auf folgender Website: "Classic Gaming Museum – Pong." Classic Gaming. 1997. <<http://www.classicgaming.com/museum/pong.shtml>> (25.11.1998).
27. Vgl. Cacciopo, Christopher (MIT). "NetPong." 1997. <<http://www-eecs.mit.edu/6.111/www/6.111/netpong/netpong.html>> (25.11.1998).
28. Informationen zu Pac-man als Videogame sowie Links zu spielbaren Versionen finden sich auf folgender Website: "Classic Gaming Museum – Pac-man." Classic Gaming. 1997. <<http://www.classicgaming.com/pac-man>> (25.11.1998).
29. Vgl. Blank, Marc S., Lebling, David P. und Anderson, Timothy A.: *Zork I: The Great Underground Empire*. (Diskette) Cambridge MA: Infocom 1977 (PC-Version 1980). Versionen von Zork I bis III sind heute über folgende Website gratis erhältlich: Scheyen, Peter. "Infocom Homepage." Dito. 1993/1998. <<http://www.csd.uwo.ca/Infocom>> (23.11.1998).
30. Vgl. Killough, Lee. "Classic Gaming – Doom." Classic Gaming. 1998. <<http://classicgaming.net/doom>> (25.11.1998).
31. Vgl. Core Design: *Tomb Raider*. (CD-ROM für Windows) London: Eidos Interactive 1993.
32. Ong 1995, S.44.
33. Vgl. Blank, Marc S., Lebling, David P.: *Zork II: The Wizard of Frobozz*. (Diskette) Cambridge MA: Infocom 1978 (PC-Version 1980).
34. Vgl. Kendall, Robert. "Creating Dynamic Hypertext for the Web." Word Circuits. 1998. <<http://www.wenet.net/~rkendall/wordcircuits/dynlinks.htm>> (18.03.1998).
35. Vg. Berkenheger 1997.
36. Vgl. Dock media GmbH: *Ein Fall für TKKG 3: Der Schatz der Maya*. Ein Detektivspiel. (CD-ROM) Berlin: Tivola Verlag 1998.
37. Vgl. Mechner Jordan und Smoking Car Productions Inc.: *The Last Express*. Ein Abenteuerspiel. (CD-ROM) Cleveland GB: Broderbund 1997.
38. Vgl. Villon, Gerrie u. a.: *Ceremony of Innocence*. (basiert auf der Trilogie 'Griffin and Sabine' von Nick Bantock) (CD-ROM) London, Hamburg: Real World Multi-Media 1997.

39. Vgl. Schulze-Witzenrath, Elisabeth: Die Geschichten des Detektivromans: Zur Struktur und Rezeptionsweise einer klassischen Form. In: Vogt, Jochen (Hgg.): Der Kriminalroman: Poetik – Theorie – Geschichte. München: Fink 1998, S. 216 - 238, S. 222ff.
40. Hühn, Peter: Der Detektiv als Leser: Narrativität und Lesekonzepte im Detektivroman. In: Vogt, Jochen (Hgg.): Der Kriminalroman: Poetik – Theorie – Geschichte. München: Fink 1998, S. 239 - 254, S. 240ff.
41. Vgl. Hühn 1998, S.244ff.