

als *Arbeit und Struktur*. Die Kombination heterogener medialer Elemente in beiden Blogs öffnet darüber hinaus den Interpretationshorizont. »Denn nur das Differente und Heterogene kann, aufeinander bezogen, jenen ästhetischen Mehrwert generieren, der aus der intermedialen Reibung entspringt.«⁴⁹ Knapp konstatiert:

Die Intermedialität stellt so eine Steigerung der objektiv vorhandenen Multimedialität dar, da sie sich erst mit der ereignishaften Entstehung der Narration entwickelt. Die performative Beschaffenheit des Blogs wird damit noch unterstrichen.⁵⁰

Bewegte Bilder und Ton werden mit Text kombiniert, der zugleich von der normierten Typographie der etablierten Leserfreundlichkeit abweicht. Damit sind sowohl die Debatten der Intermedialität als auch die der Intertextualität aufgerufen, die lange vor der Digitalisierung das Potenzial von Medienkombinationen bzw. -wechseln ergründen.⁵¹ Diese stellen intermediale Phänomene in den Fokus, »in denen das Gegeneinander der Medien, ihre Reibung und Konkurrenz, gezielt inszeniert und reflektiert werden.«⁵² Weblogs verkörpern die digitalen Pioniere solcher Intermedien.

3.2 Multimodiales Lesen und spielerische Immersion: Die Aaleskorte der Öligruppe von Frank Klötgen und Dirk Günther sowie Der Trost der Bilder von Jürgen Daiber und Jochen Metzger

Im Zuge des Pegasus-Wettbewerbs, den IBM und DIE ZEIT 1998 ausrichteten, entstanden eine Reihe von Hyperfiktionen, von denen zwei Beispiele hier vorgestellt werden. Die *Die Aaleskorte der Öligruppe*⁵³ (1998) von Frank Klötgen und Dirk Günther

49 Robert, Jörg, *Einführung in die Intermedialität*, Darmstadt 2014, S. 16.

50 Knapp, »Christoph Schlingensiefs Blog«, hier: S. 127.

51 Zur Intermedialität vgl. Wolf, Werner, Art. »Intermedialität«, in: Nünning, Ansgar (Hg.), *Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*, Stuttgart 2008, S. 344-346; vgl. Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*, Tübingen/Basel 2002; zur Intertextualität vgl. Kristeva, Julia, *Die Revolution der poetischen Sprache*, Frankfurt a.M. 1978, S. 69; zum intermedialen Erzählen vgl. Helbig, Jörg, »Intermediales Erzählen: Baustein für eine Typologie intermedialer Erscheinungsformen in der Erzählliteratur am Beispiel der Sonatenform von Anthony Burgess' *A Clockwork Orange*«, in: ders. (Hg.), *Erzählen und Erzähltheorie im 20. Jahrhundert*, Heidelberg 2001, S. 131-152.

52 Vgl. Robert, Jörg, *Intermedialität in der Frühen Neuzeit: Formen, Funktionen, Konzepte*, Berlin/Boston 2017, S. 12.

53 Vgl. Klötgen, Frank, Günther, Dirk, *Die Aaleskorte der Öligruppe*, 1998, [<http://www.aaleskorte.de>, letzter Zugriff: 08.11.2020].

sowie *Der Trost der Bilder*⁵⁴ (1998) von Jürgen Daiber und Jochen Metzger sind experimentelle multimediale Texte, die die spielerische Immersion in den Vordergrund stellen. Obwohl sie vor über 20 Jahren entstanden, wird an ihnen bereits die Abwechslung von Phasen der spielerischen Immersion und der inhaltlichen Involviertheit deutlich, die auch in aktueller digitaler Literatur beobachtet werden kann. Die lesetechnologischen und formalen Standards, die diese Projekte in Hinblick auf die frühe Entwicklung der digitalen Literatur setzen, legen eine analytische Betrachtung nahe.

Der Preisträger des Wettbewerbs, Frank Klötgens und Dirk Günthers *Die Aaleskorte der Öligr*, präsentiert sich als Storyboard eines Films, dessen Drehbuch zusammenzustellen Aufgabe der Lesenden ist.⁵⁵ Der Text wurde ursprünglich im CD-ROM-Format veröffentlicht. Der Zugang wird nun über ein gemeinsames Projekt des Deutschen Literaturarchivs Marbach und des Bibliotheksservice-Zentrums Konstanz bereitgestellt, die sich der Archivierung von Netzliteratur widmen und sogenannte Spiegelungen und Screencasts bereitstellen. Die lesepraxeologische Analyse des Textes ist nicht komplett durchführbar, weil seine Übertragung ins Archiv nicht vollständig ist. Das vorhandene Material veranschaulicht jedoch den Effekt, den technische Affordanzen auf die Lesepraktik haben können.

Mit dem Aufruf der Startseite am Laptop erscheint auf schwarzem Hintergrund ein zentrierter Absatz in roter und weißer Schrift, der sowohl unterschiedliche Schriftgrößen als auch -arten enthält. Die mobile Version der Seite gleicht bis auf die Zeilenumbrüche der langen Einzeiler der Darstellung der Web-Version in Anordnung und Angeboten. Alle Pfadoptionen sind unterstrichen und rot hervorgehoben. Die starke Strukturierung und Hervorhebungen befördern ein *selektierendes* und *informierendes* Lesen. Zwischen einzeligen Auszügen aus Rezensionen in sehr kleiner Schrift und verlinkten Hinweisen auf weitere Texte und Projekte des Autors in großer Schrift findet sich der Hinweis »Heute: kostenlose Preview«⁵⁶. Die typographische Gestaltung der Rezensionen entspricht dem üblichen Format: ein schlagwortartiger Satz, der in Anführungszeichen steht und hier zusätzlich durch ein kursives Schriftbild hervorgehoben ist, wird von der Nennung der Quelle des Zitats, hier in Großbuchstaben, abgeschlossen. Überfliegen Lesende die vermeintlichen Rezensionen, akzeptieren sie aus Gewohnheit die Funktion, die mit der Formatierung assoziiert wird. Sie entnehmen die Bedeutung des Textes nicht

54 Das Projekt ist vom *Deutschen Literatur Archiv Marbach* archiviert worden. Vgl. Daiber, Jürgen, Metzger, Jochen, *Der Trost der Bilder*, 1998, [<http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/bsz403532760.html>, letzter Zugriff: 08.11.2020].

55 Für die archivierte Version vgl. Klötgen, Frank, Günther, Dirk, *Die Aaleskorte der Öligr*, 1998, [https://wwik.dla-marbach.de/line/index.php/Die_Aaleskorte_der_Oligr#cite_note-1, letzter Zugriff: 12.10.2020].

56 Klötgen/Günther, *Die Aaleskorte der Öligr*.

dem Inhalt der geschriebenen Worte, sondern seiner typographischen Gestaltung. Die drei als Rezensionen markierten Zitate zeugen von einer kritischen Besprechung des vorliegenden Textes, stellen sich jedoch als fiktionaler Paratext heraus. Dieser reflektiert nach Roberto Simanowskis Ansicht metatextuell die fehlende Beachtung digitaler Texte in der öffentlichen Presse.⁵⁷ Zugleich spiegelt die typographische Inszenierung lobender Pressetexte den Lesenden ihr eigenes Leseverhalten wider. Lesende, die den Text *linear* und vollständig samt Quellenangabe lesen, bemerken die Täuschung anhand der abgeänderten Programmzeitschriften-Titel »TV Tomorrow« statt TV Today und »Siehzu« statt Hörzu, während *selektierend* und *informierend* Lesende, die sich eventuell auf die zitierten Aussagen beschränken, davon in Unkenntnis bleiben. Daraus ergeben sich für die Lektüre verschiedene Ebenen des Verständnisses, wie sie schon Eco mit dem naiven und dem kritischen bzw. semantischen Leser beschrieb.⁵⁸

Lesende, die im Hinweis auf die Vorschau nicht sofort den Startlink erkennen und die übrigen Angebote der Startseite erkunden, erfahren bspw. mehr über den Internetkrimi *Spätwinterhitze*, wenn sie dem ersten Link der angebotenen Liste folgen. Dieser kann im CD-ROM-Format direkt vom Autor erworben werden und umfasst laut Angaben des verlinkten Profils 2.000 Html-Seiten. Einerseits erzeugt die angekündigte Komplexität des Hypertextes ein Lesebedürfnis, andererseits stellt der käufliche Erwerb und die damit einhergehende Verzögerung der Lektüre eine Hemmschwelle dar. Kehren Lesende zu der nun schon eher einleuchtenden »kostenlosen Preview« der *Aaleskarte* zurück, hat deren sofortige Verfügbarkeit einen Vorteil gegenüber der *Spätwinterhitze*.

Mit Betätigen der Schaltfläche durch Klicken oder Tippen erscheint die erste Seite der Hyperfiktion. Zu sehen ist eine linksbündige, stark strukturierte Text-Bildkombination. Zwei rot hervorgehobene Einzelworte am Anfang und am Ende des Textes stechen besonders hervor. Sie sind mit Ausrufezeichen versehen und als Verlinkungen markiert. Am oberen linken Rand des Bildschirms, dem Beginn des Textes, steht das Wort »Stop!«, während am Ende des Textes das Wort »Start!« zu lesen ist. Auffällig ist auch der horizontal gespiegelte Aufbau des Textes in Einzelwort, Dreizeiler, Querstrich, Text-Bild-Kombination (Dreizeiler und fünf Bildsymbole), Querstrich, Dreizeiler und Einzelwort untereinander (Abb. 14). Die Textanordnung erzeugt eine symmetrische Übersichtlichkeit, die eine Orientierung im Text erleichtert und zugleich ein *betrachtendes* Lesen als Vorstufe des inhaltlichen Lesens hervorruft.

57 Vgl. Simanowski, Roberto, »Dirk Günthers und Frank Klötgens ›Die Aaleskarte der Ölig‹ oder: Der tiefe Sinn des Banalen«, in: *Dichtung Digital* (1998), [<http://www.dichtung-digital.de/Simanowski/18-Aug-99/index.htm>, letzter Zugriff: 12.10.2020].

58 Vgl. Eco, *Im Labyrinth der Vernunft*, S. 201.

Im ersten Absatz werden Lesende über ihre Aufgabe informiert und die genaue Anzahl der Klicks, die sie dafür brauchen werden, »ganze zwanzig Mausklicks«⁵⁹, thematisiert. Darauf folgt in der Text-Bild-Kombination ein weiterer Dreizeiler, der den Verlauf ankündigt, sowie fünf Bildsymbole samt Schlagworten (Aal, Hohmann, Erzähler, Öliger, Kinder), die keine Verlinkungen aufweisen und als Bildlegenden gelesen werden können. Der dritte Dreizeiler fordert erneut explizit zum Klicken auf, worauf Lesende nur noch der Affordanz der weiterführenden Schaltfläche »Start!« folgen und diese betätigen müssen.

In der Anzeige der Mobilversion auf dem Smartphone wird der symmetrische Textaufbau nicht beibehalten. Mit dem Aufrufen der Startseite wird ein sehr kleiner Text präsentiert, obwohl ein breiter schwarzer Rand rechts neben dem Text von mehr Anzeigekapazität zeugt. Entweder entstand die symmetrische Anordnung in der Web-Version rein zufällig oder die Priorität der mobilen Darstellung lag auf einer schmalen Formatierung, die durch geringere Zeilenlänge die größtmögliche Steigerung der Anzeigedimensionen durch Zoomen ermöglicht. Lesende können so den Bildschirmausschnitt maximal vergrößern bei gleichzeitiger Vollständigkeit der Anzeige.

Die folgende Seite trägt die Überschrift »DREHBUCH – Szene 1/20«⁶⁰, die teilweise in Großbuchstaben hervorgehoben wird. Darunter führt eine Querlinie über den gesamten Bildschirm, gefolgt von dem zentrierten Portraitfoto eines Kleinkindes in Sepia samt Bildunterschrift (Abb. 15). Das Bild ist verlinkt und mit einem Klick darauf erscheint ein weiteres Bild rechts neben dem ersten. Es zeigt das Portrait einer Frau, das ebenso eine Verlinkung enthält. Mit jedem weiteren Klick auf eines der Bilder verändern sich die jeweiligen Bildunterschriften und kommt ein Bild hinzu, bis fünf Optionen mit wechselnden Bildern angezeigt werden. Mit jedem Klick auf eines der Bilder bieten sich den Lesenden neue Möglichkeiten, dem Linkpfad zu folgen und die Perspektive der verschiedenen Szenen zu wählen (Abb. 16). Die Bildunterschriften geben Hinweise auf den Erzählverlauf.

Der Umfang der Möglichkeiten und die spielerische Immersion durch die Auswahl eines Bildes, in der das Vorantreiben der Erzählung mit jedem Klick erfolgt und doch ausbleibt, steigern die gespannte Erwartungshaltung. Das führt eventuell dazu, dass Lesende nicht alle Bildunterschriften lesen, bevor sie der Affordanz einer bestimmten Unterschrift folgen und den entscheidenden Klick ausführen. Auf der Suche nach dem, was das Lesebedürfnis ehestens befriedigt, ergeben sich verschiedene Leseszenarien: Lesende verfallen entweder in ein *informierendes* Lesen, das mit suchendem Blick die Bildunterschriften nach den individuellen Vorzügen

⁵⁹ Klötgen, Frank, Günther, Dirk, *Aaleskorte der Öliger*, 1998, [www.aaleskorte.de/anfang.htm, letzter Zugriff: 08.11.2020].

⁶⁰ Klötgen, Frank, Günther, Dirk, *Aaleskorte der Öliger*, 1998, [www.aaleskorte.de/start.htm, letzter Zugriff: 15.11.2020].

Abb. 14 »Ansprache, Aaleskorte der Ölig (Webbrowser)«;

Abb. 15 »Drehbuch Szene 1/20, Aaleskorte der Ölig (Webbrowser)«

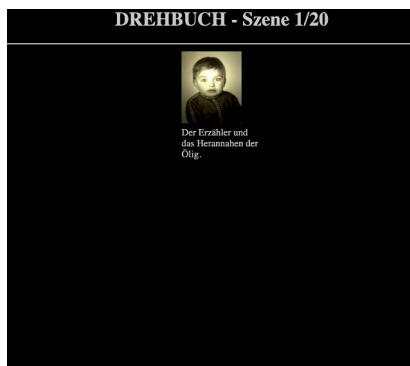
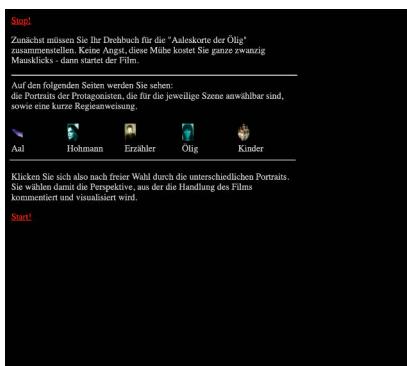
Quelle: Screenshots [<http://www.aaleskorte.de/anfang.htm>, letzter Zugriff: 13.05.2022](Abb. 14), [<http://www.aaleskorte.de/start.htm>, letzter Zugriff: 13.05.2022] (Abb. 15).

Abb. 16 »Drehbuch Szene 8/20, Aaleskorte der Ölig (Webbrowser)«;

Abb. 17 »Close Up, Aaleskorte der Ölig (Webbrowser)«

Quelle: Screenshots [<http://www.aaleskorte.de/start.htm>, letzter Zugriff: 13.05.2022](Abb. 16), [<http://www.hirnpoma.de/klicken.html>, letzter Zugriff: 13.05.2022] (Abb. 17).

absucht oder aber treffen im experimentellen Modus eine beliebige Auswahl. Lesende, die die im Hauptsatzformat gehaltenen Bildunterschriften vollständig *linear* lesen, sehen den Film später im Kontextwissen der alternativ möglichen Perspektiven.

Nachdem Lesende die zwanzig Szenen gewählt haben, folgt eine zwanzigteilige Bildgeschichte, die in der aktuell verfügbaren Web- sowie Mobilversion auch in verschiedenen Browsern leider nicht mehr abspielbar ist. Der Hergang lässt sich

daher nur anhand von Beschreibungen anderer rekonstruieren. Manfred Arens beschreibt den Ablauf wie folgt.

Aus der Kombination der unterschiedlichen Erzählerperspektiven ergibt sich eine endlose Zahl verschiedener Erzählabläufe, wobei Anfang und Ende immer gleich bleiben [sic!]. Jede Szene kombiniert eine Fotografie – Film Stills, Funde aus dem Familienalbum, Biologiebuch und anderem – mit einem kurzen Text. Die Programmierung ermöglicht dabei die wählbare Zusammensetzung bestimmter Szenen zu einer linearen Abfolge, die aber nicht beliebig ist.⁶¹

Lesende erfassen die Handlung in sequenziell dargestellten Text-Bild-Kombinationen (Abb. 17), die *multimedial* gelesen werden und in ihrer Reihenfolge von den zuvor getroffenen Entscheidungen abhängen. Ein Gesamttext von 1443 Wörtern, die hintereinander aufgereiht nicht mehr als dreieinhalf Seiten umfassen und etwa dem Umfang einer Kurzgeschichte entsprechen, stehen 6,9 Milliarden Kombinationsmöglichkeiten gegenüber, auf die am Ende des ersten Durchlaufes verwiesen wird und von denen jede Version erneut zwanzig Klicks zur Drehbuchauswahl erfordert. Der Hinweis auf die Anzahl der möglichen Varianten geht einher mit der Handlungsaufforderung zur »Neuverfilmung«.⁶²

Die Beschreibungen suggerieren einen Ablauf, der das Lesetempo nicht den Lesenden überlässt. Die Anzeige der aktuellen Version legt jedoch nahe, dass erst durch Klicken auf das jeweils angezeigte Bild das nächste folgt und die Handlung vorangetrieben wird. Beat Suter betont dennoch den kinematographischen Effekt, der dadurch erzeugt wird.⁶³ Lesende entscheiden mit dem Anklicken der Portraitbilder über die narrative Reihenfolge der Szenen. Daraufhin »werden diese geladen, dann bekommt der Leser/Zuschauer 20 Fotos mit kurzen Texten zu sehen, die wie ein Film oder eher noch eine Diaschau ablaufen«,⁶⁴ wie auch Susanne Berkenheger in ihrer Laudatio zur Preisverleihung beschreibt. Lesende treffen ihre Entscheidungen anders als in hypertextuellen Strukturen in einer begrenzten

⁶¹ Vgl. Museum für Literatur am Oberrhein, »Die Aaleskorte der Ölig«, in: *Liter@tur. Computer/Literatur/Internet* (2000), [<https://web.archive.org/web/20081009232247/www.netlit.de/literatur/digital/digital.php3?id=20>], letzter Zugriff: 12.10.2020].

⁶² Vgl. Simanowski, Roberto, »Lektüre Nr. 3. Struktur«, in: *Dichtung Digital* vom 18.08.1999, [http://www.dichtung-digital.de/Simanowski/18-Aug-99/ansatz_3.htm], letzter Zugriff: 12.10.2020]; Donhauser, Susanne et al., »Utopische Sexualität jenseits der Geschlechtsidentität? ›Die Aaleskorte der Ölig‹ von Dirk Günther und Frank Klötgen«, in: Junge Forschung (Hg.), *Hyperfiction. Literaturtheorie und Interpretationsversuche*, [<http://www.jungeforschung.de/hyperfiction/aal/aal.html#Anker171209>], letzter Zugriff: 12.10.2020].

⁶³ Vgl. Suter, Beat, *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*, Zürich 1999, S. 75.

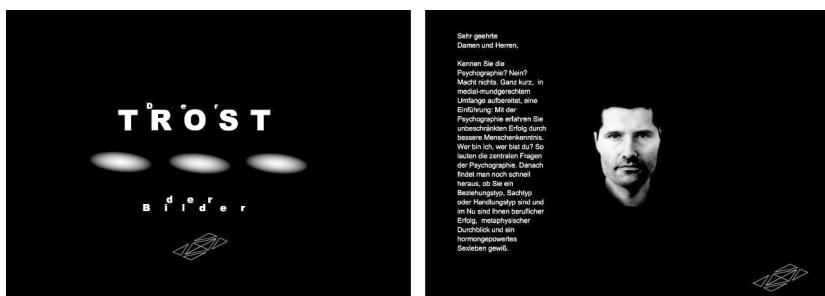
⁶⁴ Berkenheger, Susanne, »Laudatio«, in: *Pegasus* (1998), [<https://web.archive.org/web/19990418061439/www.pegasus98.de/laudatio.htm>], letzter Zugriff: 10.11.2020].

Phase der spielerischen Immersion statt während des gesamten Verlaufes der Lektüre. Auf die Phase der gesteigerten *agency* folgt eine erneute Phase der inhaltlichen Involviertheit, die durch *multimediales* und *lineares* Lesen begleitet wird.

Der zweitplatzierte Beitrag des Internet-Literaturwettbewerbs von IBM und DIE ZEIT im Jahr 1998 ist der Hypertext *Der Trost der Bilder* von Jürgen Daiber und Jochen Metzger. Der Text präsentiert sich Lesenden als vermeintlich psychologischer Test, der individuell für sie geeignete Trostgeschichten ermittelt und anzeigen. Mit dem Aufruf der URL erscheint der Titel des Projekts auf schwarzem Hintergrund, indem sich zunächst eine unsichtbare Tür öffnet, durch die der Buchstabe »T« den Lesenden entgegen diagonal ins Bild gleitet. Er wird begleitet von einem Scheinwerferlicht, auf das weitere Lichter folgen und weitere Ts hervorbringen. Nachdem sich das Wort »T O T« bildet, wird die Überschrift durch das Erscheinen weiterer Buchstaben in den Zwischenräumen zu »TROST« ergänzt. Über und unter dem Wort erscheinen schließlich die noch fehlenden Worte und vervollständigen den Titel *Der Trost der Bilder* (Abb. 18). Die nicht unübliche Slide-In-Gestaltung für Onlineüberschriften in den 1990ern nimmt den Lesemodus der folgenden Kurzgeschichten vorweg, indem Lesende den Titel von Animationen begleitet und nicht linear präsentiert bekommen.

Abb. 18 »Startseite, *Der Trost der Bilder* (Webbrowser)«;

Abb. 19 »Ansprache, *Der Trost der Bilder* (Webbrowser)«



Quelle: Screenshots [http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/wayback/20150708065223 / https://www.dla-marbach.de/fileadmin/line-crawl/Trost_der_Bilder/index2.htm, letzter Zugriff: 13.05.2022].

Ein dezenter Rhombus umgeben von vier Dreieckspfeilen bildet die Navigationsschaltfläche der Nutzenden, an der an dieser Stelle die einzige Möglichkeit darin besteht, die Option »Weiter« zu wählen, die als Wort sichtbar wird, wenn der Cursor über die Schaltfläche gleitet. Ein Klick führt zur nächsten Seite, die nach einer kurz eingeblendeten Aufforderung »...einen Moment bitte...«, unterlegt mit einer flackernden Grafik in Graustufen, eine Text-Bild-Kombination zeigt (Abb.

19). Der Zwischentext wird aufgrund der Abruptheit und der kurzen Dauer seiner Anzeige *automatisch* gelesen. Der bleibende Text, der darauffolgt, ist in linksbündigem Flattersatz angeordnet und umfasst 21 kurze Zeilen mit jeweils zwei bis fünf Wörtern. Er wird neben dem Bild eines männlichen Kopfes präsentiert, begleitet von sphärischer Hintergrundmusik. Lesenden bleibt die Reihenfolge überlassen, in der sie die Text- und Bildelemente wahrnehmen. Der Text, eine verheißungsvolle Kurzbeschreibung von Psychografie, wird durch die Hervorhebung einer förmlichen Anrede niedrig strukturiert. Der geringe Zeilen- und Gesamtumfang ermöglicht eine gute Orientierung und deutet auf *selektierendes* Lesen hin, die alleinstehende Präsentation und abwesenden Alternativen unterstützen jedoch ebenso eine *lineare* Lesart.

Den Lesenden bietet sich nun die Möglichkeit, die Schaltfläche erneut zu bedienen, um im Text fortzufahren, zum vorherigen Abschnitt zurückzukehren oder den vorliegenden und folgenden Abschnitt zu überspringen und direkt zu den Testfragen zu gelangen. Klicken Lesende auf die Schaltfläche »Weiter« löst sich das männliche Gesicht in Pixel auf und nimmt als weibliches Portrait erneut Gestalt an. Der Text auf der linken Seite verschwindet, stattdessen ist nun ein rechtsbündiger Text zu sehen, der dem vorherigen Text in Umfang und Strukturierung fast wie eine Spiegelung entspricht. Wieder bleibt den Lesenden überlassen, ob sie zuerst das Bild oder den Text fokussieren. Der Text evoziert ebenso *selektierendes* wie *lineares* Lesen. Erneut stehen den Lesenden die drei genannten Wahlmöglichkeiten zur Verfügung. Wieder ist die Affordanz gegeben, die eingebblendete Schaltfläche zu bedienen.

Wer den Fortsatz der Lektüre wählt, sieht nun Folgendes: ein längerer zentrierter Text erscheint und verschwindet augenblicklich wieder, um für eine Sekunde von einer einzelnen, längeren Textzeile und einer von rechts nach links ablaufenden Grafik ersetzt zu werden, bevor der vorherige Text erneut erscheint und sichtbar bleibt. Während durch *automatisches* Lesen das Erfassen des Zwischentextes, »...einen Moment bitte...«, möglich war, stehen der Textumfang und die Anzeigedauer nun nicht mehr im Verhältnis zur menschlichen Lesegeschwindigkeit. Die Konstanten in diesem Ablauf bilden der unveränderte musikalische Hintergrund und die in Pixel aufgelöste, flackernde Grafik, die anstelle der Portraits durchgängig, auch hinter dem Text sichtbar bleibt. Dieser wird durch vier Absätze im zentrierten Flattersatz strukturiert und ähnelt im Umfang den bisher angezeigten Texten. Lesenden steht nun frei, diesen Text *linear* oder *selektierend* zu erfassen oder die Schaltfläche zu bedienen, die sie zurück zum weiblichen Portrait führt, um zu erfahren, welchen Inhalt sie aufgrund der Abruptheit und nicht gegebenen Tempowahl zuvor verpasst haben.

Entscheiden Lesende sich für die Rückkehr zum weiblichen Portrait, ergibt sich folgendes Szenario: Aufgrund der Wiederholung werden Lesende eher dazu tendieren, das Bild erneut zu betrachten, als den Text noch einmal zu lesen. Die Af-

fordanz besteht im Bedienen der weiterführenden Schaltfläche, die – so ist anzunehmen – erneut den sehr kurz präsentierten Text anzeigen wird. Die Erwartung an die kurze Anzeigedauer erhöht den Konzentrationsgrad der Lesenden, der eine körperliche Veränderung nahelegt, wie bspw. eine Anspannung der Muskeln, die Annäherung des Kopfes an den Bildschirm, ein Zusammenkneifen der Augen etc. Die Lesenden sind nun vorbereitet und richten ihren Blick auf die zu erwartende Position des folgenden Textes. Diese Abfolge (Schaltfläche »zurück«, Schaltfläche »weiter«) werden Lesende abhängig von der individuellen Lesegeschwindigkeit wiederholen müssen, um in (unterbrochenem) *automatistischem* Modus zu lesen: »... jetzt reitet hier doch eine Giraffe durchs Bild. Entschuldigen Sie die Unterbrechung.«⁶⁵ Der körperliche Aufwand in Form der Interaktion mit der medialen Bedienungsfläche steht im Kontrast zur erlangten Information. Diese ist nicht konstruktiv für das Fortschreiten des Begleitnarrativs, kann jedoch in ihrer Repetitivität eine Übung und kritische Auseinandersetzung mit der Spezifizität elektronischer Literatur zur Folge haben.⁶⁶ Haben die Lesenden den darauffolgenden Text nicht bereits gelesen, können sie dies nun nachholen. Die flackernde Grafik unter dem in vier Absätze gegliederten Text lenkt die Aufmerksamkeit des lesenden Auges mit zunehmender Betrachtung weniger ab. Hier setzt ein Gewöhnungseffekt ein.

Durch die Auswahl und Betätigung der Schaltfläche, die eine Fortsetzung bewirkt, gelangen Lesende zur nächsten Seite, die eine Reihe verschiedener Elemente präsentiert, deren Rezeptionsreihenfolge den Lesenden überlassen bleibt. Am oberen Rand des Bildschirms steht die erste Frage des angekündigten Testes, die als Überschrift deutlich hervorgehoben ist. Darunter werden drei aus wenigen Worten bestehende Antwortmöglichkeiten nebeneinander angezeigt, die durch Abstände voneinander abgesetzt und mit einer roten Linie unterstrichen sind. Unterhalb des Textes befindet sich der erste Quadrant eines Koordinatensystems, in dem sechs kleine Symbolbilder samt Schlagwörtern (Kinder, Liebe, Sport, Filme, Drogen, Autos) die verschiedenen Kategorien von Trostgeschichten repräsentieren. Die flackernde Grafik befindet sich noch immer an derselben Stelle und unterlegt nun die Mitte des Quadranten. Sie hat einen dynamisierenden Effekt auf die Textpräsentation.

Eine fünfzeilige Spielanleitung in geringer Schriftgröße, mit einer Zeilenlänge von bis zu 18 Wörtern pro Zeile, in zentriertem Flattersatz befindet sich unterhalb des Koordinatensystems und wird von zwei stilisierten Klammern gerahmt (Abb.

⁶⁵ Daiber/Metzger, *Der Trost der Bilder*.

⁶⁶ Zur kritischen Haltung gegenüber neuartigen medientechnologischen Veränderungen am Beispiel visueller Reproduktion in Bild, Film und Kino vgl. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*.

20). Die bisherige Präsentation von Text in *Der Trost der Bilder* und die großzügige Dimension des Koordinatensystems lassen den Text sehr dicht wirken. Lesende entnehmen diesem Text, indem sie ihn vollständig *linear* oder bis zum gesuchten Hinweis *informierend* lesen, dass sie den Cursor über die rote Linie bewegen müssen, um ihre Antwortmöglichkeiten zu wählen. Die Symbolbilder verändern je nach gewählter Antwort ihre Position und zeigen die Auswirkung auf die Gewichtung der jeweiligen Trostkategorie an. Nach der Auswahl muss erneut die weiterführende Schaltfläche bedient werden, um zur nächsten Frage zu gelangen. Den Lesenden steht frei, ob sie sofort zur nächsten Frage übergehen oder zunächst alle Antwortmöglichkeiten auf ihre Auswirkung im Koordinatensystem hin prüfen wollen. Das tun sie, indem sie den Cursor entlang der fünf Positionen der roten Linie platzieren, diese an der jeweiligen Stelle zum Aufleuchten bringen und sich auf die Weise technisch und spielerisch in den Text involvieren. Auch die Betätigung der übrigen Schaltflächen stellt eine körperliche Beteiligung an der spielerischen Immersion dar. Werden die Bedienelemente nicht allein zum Fortgang im Text, sondern aus Freude an der Bedienung und wiederholt ausgeführt, kann von einem erhöhten Grad spielerischer Immersion gesprochen werden.

Der Trostgeschichtenfinder als Möglichkeit der Teilnahme evoziert mit interaktiven Affordanzen ein *responsiv-partizipatorisches* Lesen. Insgesamt müssen Lesende sechs Fragen über Literatur, Lebensstil und -situation beantworten. Die Fortsetzung des Tests erfordert immer wieder die Betätigung der weiterführenden Schaltfläche. Dabei verändert sich auf den folgenden Seiten jeweils nur die Überschrift, d.h. die jeweilige Testfrage. Der Erläuterungstext bleibt durchgehend sichtbar. Nach der sechsten Frage folgt die Ergebnisseite, die die sechs Symbolbilder mit Schlagwörtern rechterhand untereinander abbildet. Außerdem erscheint ein zweizeiliger Text im zentrierten Flattersatz, der in stilisierte Klammern gestellt ist. Die typographische Rahmung verweist auf die erklärende Funktion des Textes, wie sie in dieser Gestaltung bereits zuvor an gleicher Stelle vorgefunden wurde. Dass beide Texte in Anführungszeichen gesetzt sind, die für die Kennzeichnung von (direkter) Rede und Zitaten genutzt werden, grenzt sie zusätzlich vom restlichen Text ab.

Die flackernde Grafik, die sich zuvor in der Mitte des Bildschirms befand, ist nicht mehr zu sehen und kreiert durch ihre Abwesenheit eine Erwartungshaltung, da nun einzig die Entscheidung des Lesenden mit dem Cursor für weitere Bewegung auf dem Bildschirm sorgt. Lesende rezipieren nun vollständig den Zweizeiler oder folgen den Affordanzen der Symbolbilder, die aufgrund des erstmaligen Ausbleibens des Navigationsrhombus die einzigen Handlungsmöglichkeiten darstellen. Der Unterschied zum gedruckten Medium zeigt sich hier in der technisch herbeigeführten Begrenzung der Fortsetzungsmöglichkeiten der Lektüre. Im Format des Buches ist es unmöglich, Lesenden an einem Punkt in der Lektüre das Blättern in eine bestimmte Richtung zu verwehren, das an anderer Stelle wieder gewährleistet ist.

Folgen Lesende der Angebotsstruktur und wählen bspw. das Symbolbild *Kinder*, indem sie es anklicken, erscheint erneut der Übergangstext »...einen Moment bitte...«, der *automatistisch* erfasst wird. Der anleitende Begleittext und die sechs Symbolbilder bleiben als Rahmen bestehen. Im vorher leeren Teil des Bildschirms erscheint ein Absatz im linksbündigen Flattersatz. Mit einer Überschrift und fünfzehn Zeilen, die je zwei bis sechs Wörter umfassen, wird die überschaubare Strukturierung der eingangs erschienenen Texte wiederaufgenommen. Die Aufmerksamkeit der Lesenden wird von einer rotierenden Grafik an ebenjener Stelle auf sich gezogen, an der zuvor die flackernde Grafik und darauffolgend nichts zu sehen war. Sie stellt ein sich drehendes Kind mit fliegendem langem Haar und Rock aus der Vogelperspektive dar und ragt zur Hälfte in den Text hinein (Abb. 21).

Abb. 20 »Diagramm, Der Trost der Bilder (Webbrowser)«;

Abb. 21 »Das Kind, Der Trost der Bilder (Webbrowser)«



Quelle: Screenshots [http://literatur-im-netz.dla-marbach.de/wayback/20150708065223] / http://www.dla-marbach.de/fileadmin/line-crawl/Trost_der_Bilder/index2.htm, letzter Zugriff: 13.05.2022].

Das Bild steht in Verbindung zum angezeigten Text, in dem es heißt: »Die kleinen Arme drehen den Körper in einer Kreisbewegung, die niemals zu enden scheint, um die Laterne herum.«⁶⁷ Die Kombination aus bewegtem Bild und durchgehend spielender sphärischer Musik führt zu einem *multimedialen* Lesen, das zwar in jeder der bisherigen Text-Bild-Kombinationen evoziert wird, hier aber als deutlicher Lesemode hervortritt. Während des Lesens kommen die Nutzenden nicht umhin, die Rotation der Grafik wahrzunehmen. Die Rezeptionsprozesse finden gleichzeitig statt und überlagern sich in ihrer Bedeutungsbildung palimpsestartig.

Um die Lektüre der Geschichte fortsetzen zu können, steht es den Lesenden frei, ob sie auf den Text selbst Klicken oder den wieder zur Verfügung stehenden

67 Daiber/Metzger, *Der Trost der Bilder*.

den Navigationsrhombus nutzen. Die vier nacheinander erscheinenden Absätze spiegeln den Fortgang der Erzählung in ihrer Positionierung wider, indem jeder konsekutive Absatz ein Stück weiter nach rechts-unten rückt. Die Möglichkeit, direkt auf den Text zu klicken, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen, ermöglicht nun stärker ein *lineares* Lesen sowie eine inhaltliche Involviertheit, da Lesende ihre Lektüre nicht auf der Suche nach der weiterführenden Schaltfläche unterbrechen müssen.

Auch verändert sich ab Ende des vermeintlich psychologischen Tests das Verhältnis von Klicks und lesbaren Elementen. Um zu der Ergebnisseite zu gelangen, die den Lesenden die Zugänge zu den verschiedenen Geschichten präsentiert, müssen dreizehn Klicks ausgeführt werden (achtzehn oder mehr, wenn Lesende die Giroffensequenz erkunden). Der bis dahin zu lesende Textkorpus umfasst vier kurze und acht sehr kurze Texte⁶⁸, die Schlagworte der Symbolbilder und Navigation nicht eingerechnet. Der Trostgeschichten-Katalog bietet pro Klick einen kurzen bis mittleren Textabschnitt und erhöht damit deutlich die Möglichkeit der inhaltlichen Involviertheit.

Die dreizehn Kurzgeschichten werden in Text-Bild-Kombinationen präsentiert, in denen es zu verschiedenen multimedialen Überlagerungen kommt. Die Bildreihen ergeben oftmals ein Ensemble, das schnelles Klicken ohne Lesen evoziert, um die Betrachtung in der kinematographischen Manier eines Daumenkinos zu gewährleisten. In anderen Fällen sind die Bilder in ständiger Bewegung und ziehen so die Leseraufmerksamkeit auf sich. Lesende, die gewillt sind, *linear* zu lesen, werden von der Gestaltung deutlich herausgefordert, sodass ein *selektierendes* und *multimediales* Lesen für einen Teil der Texte infrage kommt. Simanowski spricht von einer »Galerie von Kurzgeschichten [...] eingebettet in Musik und eine ›interaktive‹ technische Spielerei«,⁶⁹ eine »Sammlung verschiedener Ausdrucksformen der digitalen Literatur.«⁷⁰

Aus der sequenzanalytischen Beschreibung geht hervor, dass die Lektüre der Beiträge *Der Trost der Bilder* und *Die Aaleskorte der Ölíg* in drei aufeinanderfolgende Lektüraphasen geteilt werden kann: Die erste Phase ist von einer übersichtlichen Textdarstellung geprägt, die Lesende fiktiv oder praktisch in den Gegenstand einführt und *linear* gelesen wird. Die zweite Phase wird von spielerischer Immersion bestimmt und bringt eine gesteigerte Nutzung der medientechnologischen Möglichkeiten über die navigationstechnologische Bedienung hinaus mit sich. Sie evoziert *selektierendes*, *informierendes* und *multimediales* bis hin zu *responsiv-partizipatori-*

⁶⁸ Unter »sehr kurz« werden hier Umfänge bis ca. 25 Wörter, »kurz« bis 100 Wörter verstanden.

⁶⁹ Simanowski, Roberto, »Trost der Bilder. Kitsch und Technik oder: Die Versuchungen der Multimedialität«, in: *Dichtung Digital* vom 01.09.1999, [http://www.dichtung-digital.de/Simanowski/1-Sept-99, letzter Zugriff: 08.11.2020].

⁷⁰ Ebd.

sches Lesen. In der dritten Phase erkunden und begutachten Lesende beider Texte die Ergebnisse ihrer technisch ausgeführten Entscheidungshandlungen (*Aaleskorte der Ölíg*: Zusammenstellung der Szenen im Kurzfilm, *Der Trost der Bilder*: Kurzgeschichtengalerie nach Präferenz) linear bis selektierend, um anschließend ggf. zu Phase zwei zurückzukehren und diese zu wiederholen.

Die Handlungsmacht oder *agency* der Lesenden ist in beiden Projekten ähnlich stark ausgeprägt. Während die Kurzgeschichtengalerie (*Trost der Bilder*) in Phase drei die individuelle Erkundung der verschiedenen Kurzgeschichten unterstützt, präsentiert die Szenenkomposition (*Aaleskorte*) ein fertiges Produkt, in dessen Reihenfolge Lesende an diesem Punkt nicht mehr eingreifen können. Die dritte Phase von *Trost der Bilder* überwiegt daher sowohl im Punkt der *agency* als auch in der spielerischen Immersion. Die Reihenfolge, in der sich Lesende durch die Bildergalerie klicken, bleibt ihnen überlassen. Die Lektürepfade der Kurzgeschichten sind dennoch vorstrukturiert und können lediglich in selbst gewählter Geschwindigkeit fortgesetzt, nicht aber individuell zusammengestellt werden. Die anfänglich überwiegende inhaltliche Involviertheit wird von der Notwendigkeit einer regelmäßigen Bedienung begleitet. Am Umfang des Textes gemessen, könnte dieser ebenso auf einer Seite abgebildet werden. Die bedienungstechnische Verflechtung und multimediale Einbettung und Portionierung sind hier Teil des literarischen Konzepts. Dieses fokussiert die spielerische Immersion und Erkundung der Infrastruktur des Textes.

3.3 Lesen oder Spielen? Abduktives und lineares Lesen und *agency* in analogen und digitalisierten Spielbüchern sowie digitaler Hyperfiktion: *Die Insel der 1000 Gefahren*, *Alice im Düsterland* und *Zeit für die Bombe*

Mit *Die Insel der 1000 Gefahren* (1987) von Edward Packard in gebundener Form, *Alice im Düsterland* als eBook (2018) von Jonathan Green und *Zeit für die Bombe* von Susanne Berkenheger in der Web- (1997) und App-Version (2013) wird veranschaulicht, wie sich die verstärkte Handlungsmacht (*agency*) der Lesenden in umfangreichen Narrativen, die über Kurzgeschichten und bilddramatische Kompositionen hinausgehen, auf die Lesepraktik auswirken. Das Prinzip der Handlungsmacht in Form von Lektürepfadentscheidungen findet sich bereits in analoger Literatur und wird durch die digitaltechnologische Möglichkeitserweiterung intensiviert.

Edward Packards 1976 veröffentlichtes *Die Insel der 1000 Gefahren* (*Sugarcane Island*) versetzt Lesende fiktional in die Lage eines schiffbrüchigen Protagonisten, dem es überlassen bleibt, sich ein Leben auf der Insel einzurichten, auf der er ge-