

## HYPertext 2000

### Ein eher subjektiver Konferenzbericht

[\[English version\]](#)

von Anja Rau

Die [Millenniums-Hypertext](#), die vom 30. Mai bis zum 4. Juni in San Antonio (Texas, USA) stattfand, war die bisher "literarischste" ACM Hypertext Konferenz. Zwar war es auch dieses Mal nicht gelungen, die Sessions der "Literary People" und der "Systems People" so zu legen, dass diese Subkulturen tatsächlich einander auf den Teller gucken konnten - aber in Texas waren die Belles Hyperlettres loud and proud wie nie: eine Keynote über Comix (Scott McCloud erinnerte bildhaft daran, dass Literatur in ihrem Ursprung schon immer multimedial und hochtechnologisch war), ein literaturwissenschaftlicher Nelson Newcomer Preis (an Susana Pajares Tosca für ihre "Pragmatics of Links") und [Hyperfiction-Readings](#), die nicht wie zum Beispiel vergangenes Jahr in Darmstadt ([Bericht in dichtung-digital](#)) in der Besenkammer stattfanden, sondern im großen Saal, der auch die Keynotes beherbergte. Gut besucht waren diese Readings und nicht selten von Szenenapplaus und Standing Ovationen begleitet.

Ja, Tatsache, Hyperfiction kann Spaß machen! Das Leiden am Hypertext, das gerade mit diesem Genre befasste Literaturwissenschaftler nicht nur hinter vorgehaltener Hand zugeben, wollte sich im Live-Vortrag nicht einstellen. Jane Yellowlees Douglas, Deena Larsen, Robert Kendall, Marjorie Lusebrink und die Unknown-Jungs klickten ihre Texte auf Zuruf der Zuhörer(und schauer) und schufen so im wahren Sinne des Wortes interaktive Texte. Es schien sogar, als würde die eine oder andere Hyperfiction im Livevortrag, unterstützt durch Erklärungen, manchmal aber auch nur Intonation oder die Wahl des Einstiegspunkts durch den Autor einen Sinn ergeben, den der einsame Leser allein nicht erklicken konnte.

Die literary guys sind nicht mehr die Pausenfüller und das Rahmenprogramm für die Dinners. Stattdessen stellen sie jetzt die Fragen, die zwischen Open Hypermedia Systems, dynamischen Link-Maschinen, adaptiven Informationssystemen, Visualisierungen und Multimedialisierungen unterzugehen drohen: Was ist eigentlich Hypertext? Was können wir mit Hypertext anfangen? Und warum fasziniert uns das verflixte Ding immer noch so sehr? (Und was ist Text? Und was macht der Link? Und warum fällt der Rest der Welt [inklusive der Geldgeber] uns nicht um den Hals, wenn wir Hypertext in ihr Institut tragen?) Gleichzeitig treten die Writers selbstbewusst auf und vor die Systems People, von denen sie maßgeschneiderte Autoren-Tools fordern - wobei sich hier durchaus die Geister scheiden: die Technik an die Wünsche und Bedürfnisse der Autoren anpassen oder gerade gegen die Grenzen des Mediums und der gängigen Technologien anschreiben?

Das größere Problem der Hyperfiction scheinen auch nicht die

Widrigkeiten der Technik zu sein: es wird geschrieben, sowohl in den als auch gegen die existierenden (Autoren-)Umgebungen. Aber es wird offensichtlich nicht genug gelesen. Und das liegt sicher weniger an der Qualität der Texte. Das Argument, dieses junge Genre hätte noch keine "wirklich gute Literatur" hervorgebracht, wird mit der Zeit und guten Gegenbeispielen unglaubwürdig. Was fehlt, ist eine vernünftige, internationale Vermarktung. Hyperfiction lebt immer noch von Mundpropaganda, von weiterkopierten Disketten und schwärmenden Freunden und Kollegen. Im Buch- und Softwarehandel, im Regal neben Computerspielen und digitalen Klassikerausgaben sucht man sie vergebens.

Sicher stehen bestimmte, medieninhärente Hindernisse vor der Schaffung eines Marktes für digitale Literatur. In den USA ist es zum Beispiel unüblich, Software im Buchladen zu kaufen, Buchhändler belegen ihren eng kalkulierten Regalplatz nur ungern mit schwerverkäuflichen CD-Kartons. In Deutschland dagegen gibt es die Sprachbarriere: Hyperfiction ist immer noch ein amerikanisches Genre, Übersetzungen sind schwierig und deutsche digitale Literatur lebt in Nischen im Netz. Aber vor allem macht es den Eindruck, als stünden die meisten Hyperfiction-Autoren dem Markt und der Vermarktung ihrer Texte grundsätzlich skeptisch gegenüber.

Zirkel und Subkulturen waren schon immer Teil des Literaturbetriebs, und die Geschichte vom lang verdienten aber leider postumen Ruhm ist reichlich romantisch. Wenn wir Hyperfiction jedoch die Chance geben wollen, sich als digitale Literatur zu etablieren - und zwar auch und gerade als Gegengewicht gegen die rein kommerziellen Multimediaproduktionen, die sich (auch im Netz) breit(bändig)machen - dann müssen wir den Markt zumindest als Möglichkeit anerkennen.

---

[Ihr Kommentar](#)



[home](#)