

Beat Suter

Anmerkungen zu Multimedia und Hypertext

Innerhalb der deutschsprachigen Netzliteraturszene sowie innerhalb der Theoretikerszene, die sich mit der digitalen Ästhetik des Phänomens beschäftigt, fixiert man sich mehr und mehr auf multimediale Werke. Dabei ist häufig nicht klar, was genau mit Multimedia gemeint ist: ein Nebeneinander verschiedener Medien, ein Medientransfer, Mixed Media, eine Transformation? Der inflationäre Gebrauch des Begriffs Multimedia ist zumindest überdeutliches Zeichen einer Verschiebung vom Textmedium hin zu vielen gleichwertigen Medien: Der Text ist nicht mehr unangefochtener Sinnträger, sondern reiht sich gleichrangig als ein Spielelement neben Ton, Bild und Animation ein. Sie alle sind gleichermaßen in binären Daten darstellbar, also auf ein einheitliches Quellen-Konzept rückführbar. Dabei ist es häufig so, dass Multimedia unter dem Primat des Visuellen stehen. Das Bild gibt «den Ton» an, die andern Sinnträger ordnen sich mehr oder weniger unter. Der Text allerdings kämpft noch immer unermüdlich um die Führungsposition. Im Internet beherrschen noch immer die informativen Portale mit stark gegliederten kurzen Texten die Szene. Die Netzliteratur und die Netart kommen nicht ohne Texte und Sprache aus. Und im elektronischen Umfeld sind die Medientechniken oft wichtiger als ihre Sinnträger. Multimedia jedenfalls werden erst zu Multimedia durch eine Kombination diverser Kommunikations-, Informations-, Unterhaltungs- und Medientechniken, die ganz unterschiedlich kombiniert, vermischt und transformiert werden können.

Nicht zu verwechseln ist der Begriff Multimedia mit Hypermedia: Während Multimedia lediglich gemischte Bits darstellen, bieten Hypermedia zusätzlich Multilinearität für den Leser. Und wenn Intermedialität als Merkmal digitaler Literatur genannt wird, so ist damit ein konzeptuelles Miteinander verschiedener Elemente gemeint, also etwa eine konzeptuell-integrative Verbindung von Sprache, Bild und Musik. Im Kontext digitaler Literatur scheint der Multimedia-Begriff denn auch ungeeignet zur Beschreibung eines Genres. Er sollte wohl am ehesten zur Beschreibung einer Modalität gebraucht werden. Diese Ansicht nimmt eher eine Aussenseiterrolle in der Begriffsdiskussion zur digitalen Literatur ein, denn Multimedia im Sinne einer Anlehnung an Fotografie, Film und Kunst sind «in». Die Gefahr dieses Umstands liegt darin, dass die Lust an technischen Effekten überbordert und keine semantische Hinterfragung mehr stattfindet: Es muss auf jeden Fall eine multimediale Lösung her - oft untermauert von deskriptiven Begriffen wie «time-based media»¹ -, ganz gleich, ob damit eine adäquate Lösung gefunden werden kann oder ob dann am Ende einfach eine technische Ornamentalisierung des Banalen herauschaut. Letzteres begegnet uns immer öfter, so etwa in einer Reihe amerikanischer Designer-Gedichte, wie sie das Online-Magazin «Poems that go»² («Gedichte, die gehen können») veröffentlicht: zum Beispiel die Flash-Gedichte «Love in Death Valley»³ von June Hayes und «Sky»⁴ von Mitchell Kimbrough, die beide Ton und Animation lediglich zur Untermalung des Gedichttextes verwenden. Die seit drei Jahren bestehende New-Media-Poetry-Galerie von «Poems that go» liefert weitere solche Beispiele der Ornamentalisierung in Megan Sappars «Car Wash» (2000)⁵ und Nathaniel Lews «Hello Hell» (2002).⁶ Gleichzeitig enthält die Galerie aber auch Werke, in denen die einzelnen Medien zu einem eher gelungenen multimedialen, wenn auch stark dokumentarfilmerisch orientierten Inhalt vernetzt werden wie etwa «Genius» (2001)⁷ von Thomas Swiss und Skye Giordano. Interessanterweise ist in der Galerie auch das Projekt «Video Blog: VOG» (2002)⁸ von Adrian Miles zu finden, das selbst ein kritischer Kommentar zu den zahlreichen Flash-Gedichten und -Kunstwerken ist, die in den letzten zwei, drei Jahren entstanden sind. Miles bezeichnet viele Flash-Kunstwerke als Browser-TV, die durchaus auch mit Video hergestellt werden könnten. Den «Video Blog» von Miles muss der Betrachter sich folglich im Video-Format Quicktime ansehen.

Gerade durch das grosse Spektakel, mit dem den multimedialen Effekten vielerorts begegnet wird, geraten auf der andern Seite Hypertext und Hyperlink mehr und mehr aus unserem Gesichtsfeld heraus, obwohl sie eine Basis schufen, mit denen die multimedialen Dichter und Künstler nun weiter arbeiten. Dabei sind wir eigentlich erst daran, uns allmählich auf den elektronischen Hypertext einzustellen. Die Hypertext-Ära ist noch längst nicht zu Ende. Lediglich eine Minderheit der Internet-

User ist heute mit dem Konzept des Hypertexts wirklich vertraut. Verschiedene Usability-Studien zeigen ein deutliches Bild dieses Kompetenzmankos bei den sogenannten «gewöhnlichen Usern» von Webseiten. So die Studie von Zeix Ende 2001, welche das Wissen von Zürcher Surfern exemplarisch in Strasseninterviews untersuchte und dabei feststellen musste, dass 80 Prozent der Surfer ein ungenügendes Basis-Wissen aufweisen.⁹

Die meisten Menschen haben nicht gelernt, wie mit einem Hypertext umgegangen wird. Das gilt nicht etwa nur für gelegentliche Leser und InternetSurfer, sondern auch für viele Autoren, Herausgeber und Produzenten von Webseiten.¹⁰ Das zeigte sich auch überaus deutlich bei den «literatur.digital»-Wettbewerben 2001 und 2002.¹¹ Unter den zahlreichen Beiträgen fanden sich manche, die ihr neues Trägermedium lediglich wie ein Printmedium nutzten. Der Beitrag «Neben mir» des Autors Wolfgang Flür zeigt exemplarisch, wie das «unbekannte» Medium Internet falsch eingeschätzt werden kann. Der Text von Flür ist eher von literarischer Qualität, die medialen Erweiterungen aber nichts weiter als Staffage einiger weniger Geräusche und Bilder, die den guten Text teils kippen lassen. Glücklicherweise kommt der Autor selbst zum Schluss, dass sein Versuch in Netzliteratur nicht geglückt ist. Er wolle sich fortan denn auch wieder aufs traditionelle Schreiben und Publizieren konzentrieren.¹²

Leser wie Autoren müssen sich zuerst an die multilinearen Informationsbereiche gewöhnen. Und da hilft nichts anderes als sich Zeit nehmen und Erfahrungen sammeln im sich Zurechtfinden in grossen, vernetzten Textmengen, im Schreiben von Hypertexten und allenfalls im Zusammenstellen von nützlichen Webseiten, um eine Hypertext-Kompetenz zu erlangen. Davon ist die Mehrheit der Internet-User weit entfernt, dies meint auch der bekannte Web-Usability-Spezialist Jakob Nielsen. Er prognostiziert "das Schreiben von guten Hypertexten in grösserem Umfang, wenn das Web voll entwickelt ist und wenn Benutzerbedürfnisse befriedigt werden, anstatt dass sich Webnutzer von der Neuartigkeit des Mediums blenden lassen"¹³ - dies dürfte in etwa fünf bis zehn Jahren soweit sein.

1 Sapnar, Megan: «Time Based Media on the Web.» In: Sap-nar, Megan und Ankerson, Ingrid u.a.: poems that go. Dito. 2002. <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/sum-mer2002/poems.htm>> (14.07.2003). « This issue's featured work, The Dazzle As Question by Claire Dinsmore, is a time-based poem which explores the struggle between the left and right brain inclinations of «an erstwhile 'old school' artist» encountering the digital realm.»

2 Sapnar, Megan und Ankerson, Ingrid u.a.: «poems that go.» Dito. 2000 - 2003. <<http://www.poemsthatgo.com/index.htm>> (14.07.2003).

3 June Hayes: Love in Death Valley. Poems that go. 2000. <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2000/deathvalley/launch.html>> (14.07.2003).

4 Mitchell Kimbrough: Sky. Poems that go. 2002. <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/summer2002/sky/launch.htm>> (14.07.2003).

5 Sapnar, Megan: «Car Wash». Poems that go. 2000. <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/summer2000/car-wash/index.htm>> (14.07.2003).

6 Lews, Nathaniel: «Hello Hell» (2002). <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/winter2002/Hello-Hell.swf>> (08.09.2002).

7 Swiss, Thomas and Skye, Giordano: «Genius». Poems that go. 2001. <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/sum-mer2001/genius/>> (14.07.2003).

8 Miles, Adrian: «Video Blog: VOG». Poems that go. 2002. <<http://www.poemsthatgo.com/gallery/spring2002/adri-anmiles/index.html>> (14.07.2003).

9 Zeix: «Was wissen Zürcher übers Internet?» In: Zeix Homepage. (2001). <<http://www.zeix.com/usability/reports.htm>> (14.07.2003).

10 Dass manche Webdesigner und -publisher ebenfalls Mühe haben im Umgang mit der Präsentation und Nutzbarmachung der Informationen im Web durch Hypertext und sich oft durch technische Möglichkeiten zu Konstruktionen verleiten lassen, die dem User das schnelle Finden von Informationen erschweren, zeigen diverse Usability-Studi-en und -Artikel in Fachzeitschriften. So der Artikel von Gerhard Himmelein in c't oder der Beitrag des Autors dieses Aufsatzes in Marketing und Kommunikation: Himmelein, Gerhard: Herzlich

willkommen! Webseiten für Surfer und Suchmaschinen gleichermaßen attraktiv machen. In: c't 15/2002, S.176-179.

Suter, Beat: «Wo die Freiheit ihre Grenzen findet.» Zum Thema Web-Usability. In: Marketing und Kommunikation, Nr. 1/2002, 30. Jahrgang. Zürich, Januar 2002. [Auch in: Update AG, Webwissen. 2002. <<http://www.update.ch/webwissen/anwendungen/web-usability.shtml>> (14.07.2003).]

11 Simanowski, Roberto (Hg.): literatur.digital. Berlin: dtv 2002.

12 Das genaue Gegenteil ist an Jochen Metzgers Beitrag zu sehen, dessen Projekt von einer kompetenten Flash-Programmierung lebt. Leider vergibt Metzger seine Chancen mit recht ideenlosen linearen Geschichten, einer inadäquaten Navigation durch die Geschichten sowie einer vorgetäuschten Interaktivität.

13 Nielsen, Jakob: Designing Web Usability. München 2000, S.15.

Beat Suter, update AG - Kommunikationsagentur | update verlag GmbH - Verlag, Rämistrasse 7, CH-8001 Zürich. mail-to:verlag@update.ch | <mailto:besuter@update.ch>