

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Assoziative Erkenntnisprozesse durch Rezeption fragmentierter
Texte

verfasst von | submitted by
Sabrina Schmidt BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 067 870

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Individuelles Masterstudium Interactive Storytelling

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. ao. Univ.-Prof. i.R. Dr. Norbert Bachleitner

Abstract

Texte enthalten oftmals Interpretationsräume, die durch Rezeption und Interpretation gefüllt werden können. Sind Texte nun nicht linear, sondern fragmentiert, ergeben sich durch die flexible Rezeption mehr dieser Lücken. Diese Arbeit nimmt im speziellen zwei Arten der Textfragmentierung in den Blick. Zum einen Fragmentierung durch eine mehrdeutige Textstruktur, in der es keine eindeutige Rezeptionsreihenfolge gibt und sich dadurch mehrere Pfade öffnen; zum anderen fragmentierte und in verschiedenen Konstellationen zusammengesetzte Texte, die damit verschiedene Rezeptionsreihenfolgen eröffnen.

Anhand der Texte *The Third Mind* von William S. Burroughs und Brion Gysin und der darin vorgeschlagenen Cut-up Technik; *Rhizom* von Gilles Deleuze und Félix Guattari mit dem strukturellen Konzept des Rhizoms; sowie dem in mehreren Texten Umberto Ecos behandelten Konzept der Abduktion, soll diese Art der Rezeption näher untersucht und eine Vorgehensweise gefunden werden, mit fragmentierten Texten umzugehen.

Die Anwendung und Analyse genannter Konzepte erfolgt am Roman *House of Leaves* von Mark Z. Danielewski, das keiner klaren linearen Struktur folgt; sowie am Videospiel *Out There*, das durch eine episodenhafte Erzählweise kein Narrativ vorgibt. Beide Primärtexte demonstrieren das Fragmentieren eines Narrativs in einzelne Bedeutungseinheiten, die sodann in eine gewisse Struktur gebracht werden. Die potentiellen Bedeutungen des Narrativs sind somit nicht ausformuliert, sondern latent im Text angelegt. Diese Gemeinsamkeiten werden von den zwei Texten auf verschiedene Arten erfüllt, strukturell ergeben sich jedoch Unterschiede.

Durch das Erstellen von Zusammenhängen zwischen den Primär- und Sekundärtexten untereinander wird so versucht, eine neue Art der Rezeption zusammenzufassen.

Texts often contain gaps that invite interpretation, which can be filled through the process of reading. When texts are not linear but fragmented, flexible reading increases the number of these interpretive gaps. This thesis focuses on two types of text fragmentation. First, fragmentation through an ambiguous text structure, where no clear reading order is provided, opening up multiple reading paths; and second, fragmented texts that can be assembled in various constellations, allowing for different reading sequences.

Using the texts *The Third Mind* by William S. Burroughs and Brion Gysin, which introduces the cut-up technique; *Rhizome* by Gilles Deleuze and Félix Guattari, with its structural concept of the rhizome; and the concept of abduction as discussed in various works by Umberto Eco, this type of reading will be examined in more detail, and a method for engaging with fragmented texts will be defined.

The application and analysis of these concepts will be conducted through the novel *House of Leaves* by Mark Z. Danielewski, which lacks a clear linear structure, and the video game *Out There*, which doesn't provide a fixed narrative due to its episodic storytelling. Both primary texts demonstrate the fragmentation of a narrative into individual units of meaning, which are then assembled into a particular structure. The potential meanings of the narrative are thus not explicit but rather latent within the text. While the two primary texts share this approach to fragmentation, they implement it in structurally distinct ways.

By establishing connections between the primary and secondary texts, this thesis aims to propose a new mode of reading.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	6
1.1 Themengebiet	6
1.2 Aufbau der Arbeit	8
1.3 Hintergrund der Arbeit	9
1.4 Korpus und Kontext	11
1.4.1 Sekundärliteratur	11
1.4.2 Primärliteratur	11
1.4.3 Emergente Narrative	12
1.4.4 Agency und wissenschaftliche Texte	13
1.5 Ziel dieser Arbeit	16
2. Theorie	17
2.1 Genutzte Ansätze	17
2.1.1 Burroughs und Gysin: Cut-up Technik	17
2.1.2 Gilles Deleuze und Félix Guattari: Rhizom	19
2.1.3 Eco: Abduktion	23
2.2. Textproduktion	26
2.2.1 Fragmentierung	26
2.2.2 Schreibprozesse	27
2.2.3 Durchbrechen mentaler Muster	28
2.2.4 Ziel und Nutzen	29
2.3 Zusammensetzung	31
2.3.1 Struktur des Textes	31
2.3.2 Außer Kraft gesetzte semantische Ordnung	34
2.3.3 Die Einheit in der Vielheit	36
2.3.4 Wandelbarkeit	39
2.4 Autor_innen-Kollektiv	41
2.4.1 Vielheit der Autor_innen	41
2.4.2 Sich selbst schreibende Texte	43
2.4.3 Loslösung von Autor_in und Werk	44
2.5 Assoziationsketten	46
2.5.1 Rezipient_innen und ihre Erfahrung	46
2.5.2 Mentale Konstruktion eines Narrativs	46
2.5.3 Erstellen von Verbindungen durch Rezeption	50
2.5.4 Rezeptionsprozesse ohne Abschluss	54

2.5.5 Veränderliche Bedeutungen	55
2.5.6 Neue Art der Rezeption	57
3. Analyse	59
3.1. <i>House of Leaves</i>	59
3.1.1 Einleitung und typographische Besonderheiten	59
3.1.2 Cut-up und Textebenen	62
3.1.3 Rhizom und Labyrinth	63
3.1.4 Individueller Lese pfad	67
3.1.5 Conclusio <i>House of Leaves</i>	70
3.2 <i>Out There</i>	74
3.2.1 Einleitung und emergentes Narrativ	74
3.2.2 Cut-Up Technik und Randomisierte Zusammenstellung	77
3.2.3 Rhizomatische Struktur der Fragmente	78
3.2.4 Abduktiv erstelltes Narrativ	81
3.2.5 Conclusio <i>Out There</i>	83
4. Conclusio	84
4.1 Gegenüberstellung der Sekundärtexte	84
4.1.1 Produktion	84
4.1.2 Interdisziplinarität	84
4.1.3 Autor_innenschaft	85
4.1.4 Rezeption	85
4.2 Ausblick auf weitere Forschung	87
4.3 Möglichkeiten der Rezeption	89
4.3.1 Neue Herangehensweisen	89
4.3.2 Endlose Narrative	90
4.3.3 Unvollständigkeit eines Abschlusses	90
5. Literaturverzeichnis	92
Appendix I – persönliche Korrespondenz	99

1. Einleitung

1.1 Themengebiet

Erzählen ist seit jeher Teil der menschlichen Kultur, hat mit Narratologie einen eigenen Forschungszweig und hört mit seinen Funktionen, Strukturen und Strategien nicht damit auf, Menschen für sich zu begeistern – so beschäftigt sich auch die vorliegende Arbeit mit Narrativen und deren Struktur. Menschen scheinen dazu gemacht, auf Geschichten zu reagieren und sich mental mitunter so sehr auf sie einzulassen, dass sie die Welt um sich herum vergessen (Murray, 98). Die Art, wie Erzählen als Mittel zur Erklärung fungiert – sich eine komplexe Welt begreiflich zu machen, eigenes und fremdes Handeln verstehen und analysieren zu können – ist ein Teilbereich der kognitiven Narratologie und ein Grund, wieso Geschichten für Menschen eine so hohe Relevanz besitzen (Herman, 46; Ryan, M.L. 2005, 8; Sousanis, 95; Murray, 274).

Die Sogwirkung von Narrativen sorgt dafür, dass die immergleichen Geschichten wieder und wieder neu zusammengesetzt, interpretiert, erfunden und letztlich: erzählt werden. Ebenso, wie etwa die Artussaga erst nach vielen Jahren mündlicher Überlieferung einzelner Sagen in die Fassung gebracht wurde, die heute gekannt und rezipiert wird, ist auch die Odyssee wohl aus vielen, veränderlichen und nicht notwendigerweise zusammenhängenden Mythen entstanden (Füger; Mellein/Nesselrath), die ihrerseits wieder in Fragmente unterteilt und unter anderen Gesichtspunkten neu erzählt werden können (Mason, vii). Zachary Mason nutzt etwa das Material der Odyssee, um daraus neue Narrative zu stricken, die sich damit befassen, was wäre, wenn die Handlung der Odyssee an einem bestimmten Punkt von der bekannten Version abweichen würde. Salman Rushdie schreibt in *Haroun and the Sea of Stories* mit Referenzen auf Mythen; er erzählt vom namensgebenden Meer der Geschichten, in dem alle Narrative ineinander fließen und nicht klar voneinander abgrenzbar sind. Seine Erzählung kann als eine Homage an das Geschichtenerzählen verstanden werden – eine Tätigkeit, die Rushdie als ein menschliches Bedürfnis abbildet. Ein grundlegendes, obschon recht weit gefasstes Kriterium erzählender Texte ist es, Rezipient_innen zu ermöglichen, aus den geschilderten Ereignissen ein kohärentes Narrativ zu formen (Ryan, M.L. 2005, 4f), was Narrative prinzipiell zu gesammelten und miteinander verbundenen Informationen, Episoden, Ereignissen macht. Narrative werden damit zu einem kognitiven

Phänomen, das unabhängig von Medien und in verschiedenen Ausformungen existiert – also quasi überall auftreten kann. Der Akt des Erzählens sowie das Erkennen von narrativen Zusammenhängen in einzelnen Begebenheiten wird in dieser Argumentation zu einem menschlichen Verhaltensmuster. Damit sind es nicht die Medien, die sich ihre Erzählungen schaffen, sondern vielmehr Erzählungen, die sich ihren Raum in verschiedenen Medien suchen (Murray, 280). Auch wenn sich Medien voneinander naturgemäß unterscheiden und alle jeweils Stärken und Schwächen aufweisen (Ryan, M.L. 2005, 1), sind die Traditionen des Erzählens ähnlich – sie folgen zwar medien- und gesellschaftsbedingten Umwandlungen, diese geschehen jedoch fließend und weisen keine klaren Kanten auf (Murray, 28). Fragmentierte Narrative sind eine der möglichen Ausformungen dieser Transformationen.

In dieser Arbeit soll die Besonderheit der Struktur und Rezeption fragmentierter Narrative von mehreren Seiten beleuchtet werden. Wie Narrative in ihrem Ursprung des oralen Erzählens jedes Mal aufs Neue zusammengestellt und dem anwesenden Publikum angepasst wurden, ohne dass dabei eine Version als das Original galt, sind fragmentierte Narrative variabel und werden erst durch die Rezeption zu einem kongruenten Ganzen zusammengefügt (Murray, 188).

1.2 Aufbau der Arbeit

Im ersten Kapitel wird das Thema der Arbeit sowie dessen Entstehung beschrieben und eine Einleitung in die Thematik gegeben. Die für die Arbeit verwendete Sekundärliteratur und die analysierte Primärliteratur sollen hier dargestellt und begründet werden. Das Konzept des emergenten Narrativs wird ebenso betrachtet, um die grundlegende Herangehensweise der hier ausgearbeiteten Textanalyse zu umreißen. Weiters wird die Problematik der Schwierigkeit einer Handlungsfreiheit innerhalb gedruckter und/oder akademischer Texte thematisiert, sowie Möglichkeiten reflektiert, diese beiden Sachverhalte miteinander zu vereinbaren. Am Ende des Kapitels folgt ein Ausblick auf die Ergebnisse der Arbeit.

Das zweite Kapitel erläutert die hauptsächlich verwendeten Sekundärtexte – *The Third Mind* von William S. Burroughs und Brion Gysin, *Rhizom* von Gilles Deleuze und Félix Guattari sowie das in mehreren Texten Umberto Ecos behandelte Konzept der Abduktion – und diskutiert dabei entstehende Querverbindungen. Die Relation der drei Texte zueinander bildet das Fundament für die folgenden Unterkapitel, die anhand der gegebenen Ansätze mehrere Fokuspunkte des Themas herausarbeiten: die Entstehung und Produktion fragmentierter Texte, die Rolle der Autor_innen, sowie die Rezeption solcher Texte und die daraus entstehende Bedeutung.

Im Dritten Kapitel wird die ausgewählte Primärliteratur – *House of Leaves* von Mark Z. Danielewski sowie das Videospiel *Out There* von Mi Clos Studios – analysiert. Beide Texte werden mittels der im zweiten Kapitel behandelten Sekundärtexte analysiert.

Das vierte Kapitel schließt die Arbeit mit einem Conclusio und einem nochmaligen Vergleich der Sekundärtexte ab und zeigt Perspektiven und Möglichkeiten weiterer Forschung auf.

1.3 Hintergrund der Arbeit

Das Studium interaktiver Narrative, wie im Studiengang „Interactive Storytelling“ vorgesehen, verleitet zu einem Versuch, die abschließende Arbeit in einer ebenfalls interaktiven Struktur aufzubauen. Dieses Vorhaben wird jedoch deutlich komplizierter durch den Umstand, dass akademische Texte für gewöhnlich eine bestimmte Argumentation aufweisen, für die lineare Texte besser geeignet scheinen. In verzweigten Texten können sich Wiederholungen, Schleifen, Lücken und vielleicht noch andere, nicht vorhergesehene Strukturen ergeben. Auf der anderen Seite entspricht die Recherche zu einem Thema immerhin auch keiner linearen Struktur, sondern setzt sich netzartig in mehrere Richtungen gleichzeitig fort, wodurch eine solche Struktur den Gedankenvorgängen einer Recherche gerechter würde. Dahingehend öffnet sich die Frage, wie dies zu bewerkstelligen wäre.

Der Versuch, mehr Flexibilität und damit Handlungsfreiraum in die textliche Struktur und damit die Rezeption zu bringen, führt zunächst zu einem Entwurf einer Arbeit über interaktive Narrative in einer ebensolchen interaktiven Struktur. Für diesen Zweck sollte die lineare Struktur eines normalen Textes aufgebrochen und eine Entscheidungsfreiheit hergestellt werden, die Agency genannt werden kann. Die einfachste dieser Strukturen ist dabei eine simple, baumartig verzweigte Struktur – die Struktur läuft von einem Startpunkt über viele Entscheidungen, die an gewissen Stellen eine Wahl von mehreren möglichen Pfaden bieten, die zu verschiedenen Endpunkten führen. Das Ergebnis: nicht nur eine, sondern viele Versionen eines linearen Textes, zwischen denen gewählt werden kann. Näher betrachtet bedeutet dies jedoch, dass eine solche baumartige Struktur dem Anspruch einer tatsächlichen Handlungsfreiheit innerhalb eines Textes nicht gerecht würde. Haben die Rezipient_innen zwar den Eindruck, einen Einfluss auf den Fortlauf des Textes zu haben, so stehen im Wesentlichen mehrere mögliche Wege zur Wahl, die allerdings im Vorfeld geschrieben und geplant wurden. Die im Text angelegte Interaktivität enthält nur die Wahl, welcher der bereits geschriebenen Wege ausgeführt wird – das Ergebnis einer spontan gefällten Entscheidung war von vornherein geplant und die vermeintliche Agency kann nur innerhalb bestimmter und festgelegter Grenzen auftreten. Die Entscheidungsfreiheit ist nur zum Schein tatsächlich vorhanden und die Struktur des linearen Narrativs wird nicht konsequent durchbrochen.

Eine Alternative zu interaktiven jedoch vorgefertigten Texten oder Narrativen

ist ein sogenanntes emergentes Narrativ: eine Struktur mit einem bestimmten System, aus dem ein Narrativ aus zufälligen Elementen entstehen kann, statt vorgegeben zu werden. Emergente Narrative werden in Videospielen genutzt, um eine Erzählung innerhalb eines Spiels möglichst individuell und flexibel zu gestalten. Der nächste Anlauf wäre also einen Versuch, das Konzept des emergenten Narrativs für theoretische Texte im Speziellen oder Texte im Allgemeinen nutzbar zu machen. Dazu müsste ein Thema in seiner Struktur – mit allen Querverbindungen in sich und nach außen zu anderen Themen – möglichst getreu in einem Text abgebildet werden. Dadurch entsteht eine kleinteilige und flexible Struktur, die es ermöglicht, auf Basis der Fragmente einen Text zu einem gewissen Thema zu „generieren“.

Um dabei den Text in gedruckter Form zugänglich zu machen, könnte die Rezeption eines solchen Systems mittels einer randomisierten Zusammenstellung des Textes simuliert werden. Damit ginge das Konzept in Richtung eines Programms, das einen wissenschaftlichen Text in strukturierte Teile zerlegt, sie bestimmten Kategorien zuordnet und nach einem gewissen Schema wieder zusammensetzt. Durch die Rezeption würden diese so zusammengestellten Einzelteile zu einem möglichst kongruenten Ganzen zusammengefügt, indem Rezipient_innen die Textteile rezipieren und assoziativ in Zusammenhang zueinander stellen. Die so entstandenen Texte sind in ihrem Fragmenten alle ähnlich und unterscheiden sich nur in deren Reihenfolge. Durch dieses Maß an Randomisierung entsteht ein gewisser Anteil an nicht sinnhaften Texten – dieses Konzept erinnert an Borges Bibliothek von Babel, die jede Permutation eines Buches mit einer festgesetzten Anzahl an Seiten, Zeilen und Zeichen enthält. Das Ergebnis ist eine Bibliothek mit einer unmöglichen, nahezu unendlichen Anzahl an Büchern, die zum größten Teil aus nicht lesbaren Zusammenstellungen von Buchstaben bestehen (Borges 2013). Abseits der Neugier über eine solche Struktur ist der wissenschaftliche Nutzen nicht gewährleistet, zudem die Umsetzung einen großen gedanklichen und programmiertechnischen Aufwand bedeutet, der ohne Hilfe nicht bewältigbar ist und im Ganzen den Rahmen einer Masterarbeit sprengt.

Die vorliegende Masterarbeit soll das Genannte in der Theorie abarbeiten und hat damit assoziative Erkenntnisprozesse durch Rezeption fragmentierter Texte zum Thema. Dem Konzept des Erkenntnisgewinns aus sprachlich ungewöhnlich arrangierten Texten soll sich so aus mehreren Richtungen genähert werden, um es in Struktur, Funktionalität und Potential möglichst genau definieren zu können.

1.4 Korpus und Kontext

1.4.1 Sekundärliteratur

Wie beschrieben ist in der Argumentation der Arbeit ein Text letztlich nicht nur eine Zusammenstellung von Informationen, sondern auch das Ergebnis deren Rezeption. Zudem bieten fragmentierte Texte die Möglichkeit, die Teile eines Textes auf verschiedene Arten zusammenzustellen, wodurch mehrere Variationen entstehen können, von denen jede einzelne Raum für Rezeption bietet.

Zunächst wird der Text *The Third Mind* von William S. Burroughs und Brion Gysin mit der darin vorgeschlagenen Cut-up Technik dargestellt. Das Verfahren dieser Technik ist das Zerschneiden und erneute Zusammenstellen von gedruckten Texten mit dem Ergebnis von zufällig erstellten Variationen desselben Textes. Die Autoren gehen dabei von einer im Text angelegten Bedeutung aus, die jedoch versteckt ist und durch ebenjene Cut-up Technik hervorgeholt werden kann. Der Text *Rhizom* von Gilles Deleuze und Félix Guattari behandelt das Rhizom als konzeptuelle Darstellung von Wissen – alternativ zum strukturierten Baumschema – die auch auf Texte angewandt werden kann. Ein Rhizom ist eine vernetzte Struktur verschiedenster Einheiten, die alle untereinander verbunden sind. Anders als baumartig verzweigte Strukturen hat es kein Zentrum, keine Hierarchie, keinen Anfang und kein Ende. Schließlich wird das Konzept der Abduktion anhand Texten von Umberto Eco vorgestellt. Die Abduktion setzt unverbundene Einheiten zueinander in Bezug und leitet so aus zwei Komponenten eines Sachverhalts eine dritte ab; das Ergebnis ist allerdings nicht notwendigerweise richtig, sondern vielmehr eine unter mehreren gleichgestellten Möglichkeiten. Durch abduktive Schlussfolgerungen können einzelne Fragmente eines Textes verbunden werden, um damit ein Narrativ herzuleiten.

1.4.2 Primärliteratur

In Bezug auf die Primärliteratur ist das Thema ebenfalls aus verschiedenen Richtungen zu betrachten. Zunächst wird *House of Leaves* von Mark Z. Danielewski analysiert, das keiner klaren linearen Struktur folgt; unterschiedliche Formatierungen, zahllose Querverweise innerhalb des Textes und lange Auflistungen in Fußnoten machen den Anschein einer getreuen und komplexen Abbildung eines Sachverhalts. Das Videospiel

Out There ist der zweite Primärtext und gibt durch seine episodenhafte Erzählweise kein Narrativ vor, sondern lässt es je Spieldurchlauf durch randomisierte Kombination der einzelnen Fragmente neu entstehen.

Beide Primärtexte demonstrieren das Aufsplitten eines Narrativs in einzelne Bedeutungseinheiten, die sodann in eine gewisse Struktur gebracht werden. Weiters sind bei beiden Texten die potentiellen Bedeutungen des Narrativs nicht ausformuliert, sondern latent im Text angelegt. Diese Gemeinsamkeiten werden von den zwei Texten auf verschiedene Arten erfüllt, strukturell ergeben sich Unterschiede.

1.4.3 Emergente Narrative

Spiele mit einem sogenannten emergenten Narrativ stellen statt eines vorgefertigten Narrativs eine Struktur bereit, aus deren Einzelteilen innerhalb eines Spieldurchlaufs ein Narrativ entstehen kann. Inhalte einer solchen Struktur können Dialoge, Charaktere, Beschreibungen von Gegenständen oder etwa Missionstexte sein – werden diese Informationen innerhalb des Spiels rezipiert, zusammengetragen und miteinander verbunden, entsteht besagtes emergentes Narrativ. Bei einer Emergenz entsteht aus Einzelteilen etwas Neues, „das über sie hinausgeht“ (Dinge erklärt – Kurzgesagt, 01:25). Dafür müssen die Einzelteile jedoch miteinander interagieren, was im Falle des emergenten Narrativs durch einen Rezeptionsprozess erfolgen kann. Der Moment der Rezeption ist in diesem Konzept der Kern, der das narrative Erlebnis ermöglicht. Ohne ihn wäre das potentielle Narrativ nur einzelne, nicht zusammengesetzte Fragmente.

Für die vorliegende Arbeit wird das Konzept insofern genutzt, als die Zusammensetzung eines Textes, wie er etwa durch die Cut-up Technik entstehen kann, den Fragmenten des emergenten Narrativs ähnlich ist. Potentielle Verknüpfungen der einzelnen Elemente untereinander erinnern an die Struktur eines Rhizoms. Die Rezeption eines solchen Narrativs verlangt von den Rezipient_innen mentale Mitarbeit im Sinne abduktiven Schließens aus den gegebenen Bestandteilen. Dahingehend ist das emergente Narrativ ein vielversprechender Ausgangspunkt für die weitere Analyse. Es entsteht assoziativ aus den Teilen eines fragmentierten und in der Form noch nicht existenten Narrativs. Die Möglichkeit, dass sich durch verschiedene Assoziationen alle Arten von Narrativen bilden können, ist abstrakter als die sehr konkret vorhandene Agency in baumartig interaktiven Texten oder Spielen, bei der sich allerdings nur die Wahl zwischen mehreren vorgezeichneten Pfaden stellt. Diese assoziative Rezeption,

die in dieser Argumentation einen möglichen Ausweg aus dem Dilemma der letztlich nicht möglichen totalen Agency darstellt, könnte man eine Form von „mentaler Agency“ nennen, da die Auseinandersetzung mit dem Text in diesem Fall bedeutet, zu agieren.

1.4.4 Agency und wissenschaftliche Texte

Betreffend der ursprünglich angedachten Struktur dieser Masterarbeit stellt sich die Frage, inwiefern Agency und wissenschaftliche Texte miteinander vereinbar sind. Generell schließen sie sich nicht notwendigerweise aus; ein wissenschaftlicher Text mit Agency könnte etwa ein Text sein, der vom Allgemeinen ins Konkrete übergeht, wobei das Konkrete zur Auswahl steht – das Thema wird immer weiter eingegrenzt, es besteht jeweils die Wahl, wohin genauer spezifiziert und welche Perspektive eingenommen wird. Ein solcher Text könnte entweder erstellt werden, indem ein oder mehrere bereits bestehende lineare Texte zerteilt und in einer interaktiven Struktur zusammengefügt werden, oder aber er ist von Beginn an so geplant und konzipiert. Mitunter scheint es damit, als wäre es weniger Aufwand, statt eines linearen Textes kleine Fragmente zu schreiben, die auf verschiedene Arten zusammengesetzt werden können. Andererseits muss dennoch eine Struktur bestehen, die eine Sinnhaftigkeit des Textes über Lücken hinweg gewährleistet. Der Schreibprozess wird ein anderer, der nicht von vorn nach hinten denkt, sondern versucht, alle Richtungen gleichermaßen zu berücksichtigen und ermöglichen; ein willentliches Offenlassen von Möglichkeiten. Je flexibler die Rezeption eines Textes ist, desto weniger Kontrolle ist während der Produktion über den letztlich rezipierten Text vorhanden. Dies bedeutet, dass eine interaktive Struktur nicht verlässlich zu kohärenten und kongruenten Ergebnissen führt.

In Bezug auf die etwaige Frage, ob Agency bei wissenschaftlichen Texten tatsächlich ein Zugewinn ist, bietet das Feld der „creative research“ einen Ansatz; es befasst sich mit dem Nutzen kreativer Methoden für Forschung und wird von der New York University charakterisiert als „by innovation [and] sustained collaboration [...] within traditional academic environments“ (NYU). Das Erzählen von Geschichten kann zudem als eine eigene Form von Lernen und damit als Forschung gesehen werden, nicht zuletzt, weil das Aufbereiten und Verbinden von Daten sie in einer Art Narrativ zueinander in Bezug setzt (Kara, 2:36). Weiters wird Kreativität als ein wesentlicher Faktor im Schaffen neuer Ideen und Zugänge und damit letztlich Problemlösung ge-

sehen (Mumford/England, 2). Eco bezeichnet *Serendipitäten* – Glücksfunde, oder überraschende Erkenntnisse, nach denen nicht gesucht wurde, die aber durchaus wissenschaftlichen Nutzen haben – als mögliche Ergebnisse von „lunatic experiments“ (Eco 1998, VIII). Ebenso plädiert Sousanis in *Unflattening* für kreative und unerwartete Zugänge, um zu einer ganzheitlicheren Wahrnehmung derzeit getrennt wahrgenommener Wissensgebiete zu gelangen (Sousanis z.B. 37ff, 45, 56f). Dunlop strebt mit ihrem Text über *emergent essays*, der sowohl in linearer Form als auch online in interaktiver Form verfügbar ist, einen solchen neuen Zugang an (Dunlop).

Die Agency, die in interaktiven Texten geboten wird, kann sich von der Auswahl einzelner Textfragmente bis hin zu ganzen Narrativen erstrecken. Dadurch muss allerdings eine Erzählung mit allen narrativen Elementen strukturell anders gedacht werden. Die Implementierung von Agency in ein bereits bestehendes Narrativ dekonstruiert es zunächst, spaltet es in kleine Einzelteile auf, um dann die Wahl zwischen den Einzelteilen zu ermöglichen. Narrative mit Handlungsfreiheit haben dadurch eine andere Struktur als lineare Texte und erfordern sowohl für Konstruktion als auch Rezeption eine angepasste Denkweise. Die Rezeption interaktiver Texte ist zunächst durch die verzweigte Struktur freier; letztlich besteht die Rolle der Rezipient_innen allerdings darin, auf die Affordanz des Textes einzugehen (Murray, 127). Lassen sich die Rezipient_innen auf die Gegebenheiten ein und spielen das Spiel mit, ist das Ergebnis das Gefühl von Agency (ebda, 128). Diese Illusion der Handlungsmacht kann allerdings schnell brechen, wenn versucht wird, Handlungen außerhalb des Wirkungskreises zu setzen. Die nicht allumfassende Agency lässt das Narrativ letztlich genauso unfrei sein wie in linearen Texten; das Einlassen der Rezipient_innen auf ebenjenes Narrativ und seinen eigenen Regeln und Gesetzmäßigkeiten hält die Illusion jedoch zumeist erfolgreich aufrecht (ebda, 110). Würde man versuchen, in diese Struktur des „unfreien“ Narrativs eine umfassende Agency zu bringen, indem die Bedeutungseinheiten flexibler gestaltet werden, würden diese immer kleiner werden, bis hin zu Gedankenketten, Wörtern und Buchstaben, die ihrerseits naturgemäß die Basis aller Erzählungen darstellen. Dies führt schließlich zur Aufhebung einer Agency, wie sie in Videospielen verstanden wird und stattdessen hin zu einem System, das Rezipient_innen erlaubt, in einer Vielfalt an Möglichkeiten eigene Geschichten zu finden. Die ermöglichte Agency erstreckt sich dann nicht über das konkret angezeigte Narrativ, sondern über die Wahrnehmung eines mehrdeutigen Narrativs. Dafür braucht es zugegeben keine in-

teraktiven oder fragmentierten Texte, da auch lineare Texte ambivalent und für mehrere Deutungen offen sein können. Fragmentierte Texte geben jedoch durch die Lücken zwischen den einzelnen Fragmenten besonders viele Leerstellen und Raum für Deutung frei. Ist die Darstellung des Textes flexibel – etwa durch Entscheidungen zwischen mehreren Fragmenten oder Randomisierung – ergeben sich dabei entsprechend vielfältigere Versionen des Narrativs ohne dabei ein Original oder einen Ursprung zu enthalten. Dabei bleibt das in sich verknüpfte und verzweigte intertextuelle Gefüge weiterhin vorhanden und wird durch die ständig neuen Verbindungen in sich zwar nur unwesentlich größer, dafür aber dichter und verflochtener.

1.5 Ziel dieser Arbeit

Ein Ziel der Arbeit ist zunächst, die Sekundärtexte zueinander in Relation zu setzen und auf die Primärtexte anzuwenden. Die Vorgehensweise sieht ein Verbinden und aufeinander Beziehen der Sekundärtexte vor, die gemeinsam eine verwendbare Theorie ergeben und sich gut ergänzen. Dahingehend wird auch ausgearbeitet, wie mit fragmentierten Texten und deren Rezeption umgegangen werden kann.

Die Primärtexte werden im Hinblick auf die genannten Thesen analysiert und verglichen, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede herauszustreichen und damit den durch Rezeption entstehenden Erkenntnisgewinn solcher Texte zu umreißen. Der Idealfall einer solchen Rezeptionsform ist ein Anstoß zu einem kreativen Prozess, der aus den im Text vorhandenen Fragmenten neue Gedanken und Ideen entstehen lässt – ähnlich wie in einer Bibliothek zufällige Funde gemacht werden können, die zu neuen Zusammenhängen inspirieren (Eco 1987, 12, 24). Die Art der Rezeption wird im Laufe der Arbeit klarer umrissen; der Moment der Rezeption zu einem maßgeblichen Teil des Konzepts.

Schlussendlich ist bei einer Arbeit in dieser Thematik, die sich durch verschwommene Grenzen und zahlreiche Verbindungen zu anderen Thematiken definiert, jedoch kein klares Ergebnis erwartbar, zudem durch die Kombination der Primär- und Sekundärtexte verschiedene Möglichkeiten bestehen, das grundlegende Thema zu bearbeiten. Ebenso stehen die verwendeten Texte nur exemplarisch für mögliche Ausformungen, wodurch auch mit den genannten Möglichkeiten innerhalb der Arbeit keine erschöpfende Antwort gegeben werden. Das Conclusio gibt Anknüpfungspunkte zu möglicher zukünftiger Forschung und bereits durchgeführten Projekten und Experimenten, welche die Wandelbarkeit des Mediums „Text“ und dessen nie abgeschlossene Veränderung zeigen.

2. Theorie

2.1 Genutzte Ansätze

2.1.1 Burroughs und Gysin: Cut-up Technik

Im Text *The Third Mind* arbeiten die Autoren William S. Burroughs und Brion Gysin daran, die Linearität von Sprache buchstäblich zu zerschneiden, um damit neue Perspektiven zugänglich zu machen. Gleich zu Beginn verweist Burroughs auf mentale Zustände, auf die er sich mit seinen Texten bezieht; „I am quite deliberately addressing myself to the whole area of what we call dreams“ (Burroughs/Gysin, 1). Wörter werden hier als „awkward instruments“ (ebda, 3) und im Weg für neue Erfahrungen stehend (ebda, 2) beschrieben. Eine Möglichkeit der Loslösung von Sprache wird vorgestellt; die sogenannte „Cut-up Technik“. Hier wird eine Seite eines Buchs, einer Zeitung oder auch eines anderen Textes in mehrere Teile geschnitten – etwa durch vier vertikale Schnitte oder je ein vertikaler und ein horizontaler Schnitt – und diese Teile dann zu einem neuen Ganzen zusammengestellt.¹ Dieser zusätzliche Produktionsschritt kann auch durch freies Schreiben nicht ersetzt werden; „Your mind simply could not manage it“ (ebda, 4), da alles Geschriebene nur innerhalb der Muster des eigenen Verstandes passieren kann. Wenn etwas Neues entstehen soll, müssen diese Muster entsprechend zerschnitten werden (ebda, 44), indem mit der Schere eine unvorhergesehene Spontaneität in den Text gebracht wird (ebda, 29).

The Third Mind besteht aus mehreren Essays, startet mit einem kurzen linear geschriebenen Theorieteil, gefolgt von einem Cut-up ebenjenes Textes. Damit löst sich der Text gewissermaßen auf und verflucht sich mit sich selbst (ebda, 91f). Der Text wird damit zu etwas, das er selbst beschreibt; die Verwischung der Grenze zwischen Fakt und Fiktion (Lemaire, 18).

Die Verteilung und Verbindung der Wörter ist dabei willkürlich; wo Sprache,

1 Ebenso verwendet wird die sogenannte „Fold-in Methode“, bei der Seiten eines Buches zusammengefasst und ihre jeweiligen Hälften so in direkten Zusammenhang miteinander gebracht werden. Da Burroughs und Gysin diese beiden Methoden meistens synonym verwenden und die jeweiligen Ergebnisse einander relativ ähnlich sind, wird hier die Fold-in Methode nur der Vollständigkeit halber erwähnt und stattdessen stellvertretend nur auf die Cut-up Technik eingegangen, da diese mit der tatsächlichen Zerschneidung und Fragmentierung der Texte das Thema dieser Arbeit besser abdeckt.

insbesondere das geschriebene Wort in Büchern, oft als unantastbar gilt, wird sie hier zu bloßem Material erklärt (Burroughs/Gysin, 43). Dieser Textbegriff wird gleichsam auf die Gesamtheit der Texte übertragen, da diese letztlich alle nur aus bereits bestehender Sprache zusammengestellt sind (ebda, 96); „All writing is in fact cut-ups. A collage of words read heard overheard“ (ebda, 32). Durch die Cut-up Technik entstandene Texte sind nicht weniger wert als ihre herkömmlich geschriebenen Pendants; jede entstandene Variation ist in ihrer eigenen Art valide und interessant (ebda, 3).

Die Autoren verfolgen einen textzentrierten Zugang; wichtig ist, was da ist, nicht durch welchen Prozess es entstanden ist (ebda, 8). Dennoch ist das erklärte Ziel der Sache, den Prozess der Textschaffung zu überarbeiten und bestehende Strukturen aufzubrechen, um so zu neuen Ergebnissen zu kommen. Indem Kompositionstechniken aus anderen Medien wie Malerei, Musik und Film übernommen werden, soll das Schreiben als Handwerk in der Gegenwart ankommen (ebda, 95f). Die Grenzen zwischen Medien werden aufgeweicht, verschiedene Gedanken werden einander gegenübergestellt und sollen so für neue Impulse sorgen (ebda, 1, 89, 178). Indem etwa auf Seite 10 eines Textes Fragmente von Seite 1 und Seite 100 eingemischt werden, wird die im Text bestehende zeitlich-lineare Struktur aufgelöst, sowie Strukturen von Fiktion und Semantik in Frage gestellt (ebda, 96; Lemaire, 13f). Neben der Gegenüberstellung mehrerer Fragmente desselben Textes ist eine weitere Möglichkeit die Vermischung von Texten mehrerer verschiedener Personen. Unter den Konsequenzen sind (unfreiwillige) Kooperationen mehrerer Autor_innen innerhalb eines Textes (Burroughs/Gysin, 96), „neue“ Texte von lange verstorbenen Autor_innen (ebda, 3f., 32, 71), Verleugnung der eigenen Autorschaft für einen dieserart zusammengestellten Text (ebda, 45) sowie Texte, die sich durch diesen Prozess scheinbar selbst generieren (ebda, 9, 45). Die Möglichkeit der Erstellung neuer Texte durch die Cut-up Technik ist jederzeit und überall verfügbar: „Right here write now“ (ebda, 31).

Die Rezeption solcher Texte sollte sodann das Übrige erledigen; die neuen Zusammen- und Gegenüberstellungen bieten den Rezipient_innen die Möglichkeit, eigene Gedanken aus dem Text hervortreten zu lassen, beziehungsweise wird angenommen, dass dies während des Lesens automatisch geschieht. Burroughs und Gysin bezeichnen diesen Prozess von Assoziationen als grundsätzlich ständig vor sich gehend; durch die Cut-up Technik soll dieser sichtbar gemacht werden (ebda, 4). Die Rezeption eines solchen Textes wird zum entscheidenden Moment, um den latent in den zusammenge-

stellten Fragmenten vorhandenen Text sichtbar werden zu lassen (Lemaire, 24).

Die so hergestellte Bedeutung des Textes ist das Wirken der titelgebenden *Third Mind*; Burroughs und Gysin gehen von einer implizit im Text angelegten, allerdings verdeckten Bedeutung aus, die durch das Zerschneiden und neu Zusammenfügen hervortreten kann (Burroughs/Gysin, 31). Der Text bekommt dadurch einen eigenen Charakter, beziehungsweise einen in ihm existierenden Geist, der durch ihn spricht: „a new voice off the page. ‚It‘ speaks“ (ebda, 44). Wer hier spricht, wer das erwähnte „Es“ ist, wird nicht genauer spezifiziert, was durchaus im Sinne dieser flüchtigen „Third Mind“ ist. Ähnlich wie beim suppletiven Es in „es regnet“ ist hier niemand, der die Tätigkeit des Sprechens tatsächlich ausführen könnte; es wird gesprochen. Dass diese im Text bestehende „Third Mind“ an das Okkulte grenzt, wird von den Autoren selbst erwähnt; sie vergleichen ihr Vorgehen mit einer Séance, durch die eine „phantom presence“ aus dem Text entstehen kann (ebda, 93).

2.1.2 Gilles Deleuze und Félix Guattari: Rhizom

Gilles Deleuze und Félix Guattari plädieren in *Rhizom* für eine Abkehr der Wissensorganisation im allseits präsenten Baumschema hin zu einer Anordnung oder Struktur von Informationen in der Form eines Rhizoms. Der Begriff des Rhizoms ist aus der Botanik entlehnt, wo er Geflechte aus Wurzeln bezeichnet – etwa Ingwer oder Schilf – die kein dezidiertes Zentrum haben, anders als zentrierte Wurzeln einer einzelnen Pflanze, die immer zu einem Stamm in der Mitte laufen. Den Autoren folgend ist die baumartige Struktur veraltet und starr, da sie keine Querschlüsse und Veränderungen zulässt (Deleuze/Guattari, 8), anders als das Rhizom, das „ein nicht zentriertes, nicht hierarchisches und nicht signifikantes System“ (ebda, 35) darstellt, in dem alle existierenden Einheiten untereinander verbunden werden können, bis sie sich in der Vielfalt des Rhizoms auflösen (Röttgers, 344). Das Rhizom und die Wurzel werden hier als Metapher für Denkweisen verwendet; das Rhizom als authentische Struktur dem künstlich hierarchisierenden Baum gegenübergestellt (Sprick, 33). Das Rhizom würde demnach die Vielfalt der Realität besser abbilden als eine hierarchische Ordnung, in der „ein Punkt und eine Ordnung festgesetzt werden“ (Deleuze/Guattari, 11) womit eine vorher nicht existente Ordnung auf die Realität gepresst und diese damit simplifiziert wird (Sprick, 34).

Das Baumschema beruft sich auf Reproduktion und Kopie (Deleuze/Guattari,

20); indem es versucht, die Welt abzubilden und in Strukturen zu gliedern, kopiert es die Welt aus einer strukturierten Perspektive; „Der Baum artikuliert und hierarchisiert die Kopien, die Kopien sind sozusagen die Blätter des Baumes“ (Deleuze/Guattari, 21). Das Baumschema geht von einer hierarchisch übergeordneten Einheit aus und imitiert das Viele, ohne es jedoch zu sein. Eine Einheit innerhalb dieses Schemas kann Informationen immer nur von höherer Ebene bekommen und an eine oder mehrere untergeordnete Ebenen weitergeben, es sind keine Querverbindungen möglich. Einmal dem definierenden Baumschema entnommen, können die einzelnen Elemente nicht alleine bestehen (ebda, 26f).

Demgegenüber wird das Rhizom als ein nicht zentriertes System gestellt, das austauschbare Einheiten enthält, die immer nur jeweils für einen Moment festgemacht werden können (ebda, 28). Es enthält nicht nur Verbindungen zwischen den Einheiten sondern auch zahllose Verbindungen nach außen, bis hin zu dem Punkt, an dem die Grenzen des Rhizoms nicht mehr sichtbar sind und es nicht mehr vom Außen unterschieden werden kann (Röttgers, 344). Das von Deleuze und Guattari beschriebene Rhizom lässt sich mit sechs Merkmalen erklären. Erstens das Prinzip der Konnexion; innerhalb eines Rhizoms kann jeder beliebige Punkt mit jedem anderen verbunden werden (Deleuze/Guattari, 11). Zweitens das Prinzip der Heterogenität; das Rhizom, beziehungsweise die Einheiten aus denen es besteht, gehören ganz unterschiedlichen Zeichensystemen an und können nicht auf einen gemeinsamen Nenner heruntergebrochen werden, sind dementsprechend in ihrer Vielfalt uneingeschränkt (ebda, 12, 34f, Sprick, 34). Drittens das Prinzip der Vielheit, laut dem sich das Rhizom weder auf das Eine noch auf das Viele zurückführen lässt (Deleuze/Guattari, 13); das Einzelne zählt innerhalb des Rhizoms sozusagen nicht mehr und hat keine eigene Identität, sondern ist nur existent als ein Teil der Vielheit. Viertens das Prinzip des asignifikanten Bruchs; da ein Rhizom ohne Zentrum und Hierarchien ist, kann es an jeder Stelle ohne nennenswerte Konsequenzen durchbrochen werden und stirbt dabei nicht ab (ebda, 16). Fünftens das Prinzip der Kartographie, das den Kopien des Baumes gegenüber gestellt ist (ebda, 20); ein Rhizom kann nicht nachvollzogen oder verfolgt werden, da es dafür reproduzierbar sein müsste, was seiner Strukturlosigkeit nicht entspräche (Theory & Philosophy, 07:05); die Methode des Rhizoms ist demnach die Kartographie, die etwas abbildet, ohne es zu replizieren (Deleuze/Guattari, 21). Und sechstens das Prinzip der Dekalkomonie, des Verfahrens, Abziehbilder herzustellen (ebda, 20); das Rhi-

zom muss man – ähnlich einem Abziehbild – „demonstrieren, anschließen, umkehren und verändern können“ (Deleuze/Guattari, 35), seine Eigenschaften sind nicht auf sein eigenes System und damit auf eine singuläre Identität beschränkt, sondern auf andere Systeme übertragbar (Theory & Philosophy, 09:10).

Das gegensätzliche Paar aus Einheit und Vielheit wird in *Rhizom* oft besprochen und einander gegenübergestellt; das Konzept der Vielheit ist es, welches das Rhizom gewissermaßen unzerstörbar macht. Da ein Rhizom nicht als eine Einheit fungiert, kann es nicht als solche dekonstruiert werden. Es kann an jeder beliebigen Stelle durchbrochen werden, wuchert trotzdem weiter und ist damit quasi unzerstörbar (Deleuze/Guattari, 16). Diese Dezentralisierung ist die maßgebliche Eigenschaft des Rhizoms. Als Beispiel nehmen die Autoren das System der Sprache, von der es niemals nur eine gibt, stattdessen viele gleichwertige und miteinander in Verbindung stehende Varianten, die sich zusätzlich ständig in Veränderung befinden (ebda, 12f). Die Einheiten innerhalb der Vielheit des Rhizoms sind ihrerseits in ihren Positionen und Verbindungen variabel, anders als sie im Baumschema festgelegt und definiert wären. Das Rhizom besteht heruntergebrochen aus Verbindungen zwischen den einzelnen Punkten (ebda, 34f), die allerdings flexibel bleiben und sich ständig ändern können; werden auf der einen Seite neue Verbindungen erstellt und neue Teile gebildet, lösen sich auf der anderen Seite ständig Verbindungen, Teile des Rhizoms sterben ab – das Rhizom ist nach einiger Zeit ein anderes geworden. Die Verteilung dieser Einheiten hat weder Struktur noch Zentrum (Sprick, 32). Ohne Hierarchien hat das Rhizom keinen Stamm, keinen Ursprung oder Endpunkt, sondern beginnt immer von der Mitte weg (Deleuze/Guattari, 37). Die Verbreitung geschieht in einer sich natürlich ergebenden Form, die keinem dezidierten generativen Modell oder Muster folgt (ebda, 20). Das Rhizom ist eine Art Anti-Genealogie, stammt nicht aus etwas Bestimmten ab oder entwickelt sich zu etwas hin. Letztlich bleiben vom Rhizom nur noch Linien, durch die alles miteinander verbunden, aber nichts hervorgehoben oder mit besonderer Wichtigkeit versehen wird (ebda, 18, 34ff).

In *Rhizom* ergibt sich zunächst ein relativ starker Dualismus von den Denkschemata des Rhizom und des Baumes; eines von den Autoren als sinnvoll erachtet, eines als veraltet bezeichnet. Dieser Dualismus läuft jedoch entgegen der Idee des Rhizoms und wird von den Autoren selbst wieder aufgelöst, da ein Rhizom einen solchen Dualismus nicht stützt. „Es gibt weder Nachahmung noch Ähnlichkeit“ (ebda, 17); für eine

Ähnlichkeit bräuchte es zuordenbare Eigenschaften, die jedoch – genau wie die Einheit selbst – im Rhizom verfangen sind. So kann es kein „gut“ und „schlecht“ geben und besagter Dualismus wird aufgeweicht. Stattdessen werden Rhizom und Baum, Karte und Kopie miteinander verbunden, um das Rhizom durch Baumwurzeln zugänglich zu machen. Die Karten und Kopien sind dabei auf unterschiedliche Arten miteinander verflochten und können nicht klar voneinander abgegrenzt werden (Deleuze/Guattari, 25). Gegen Ende des Textes findet damit eine Verschmelzung und Versöhnung von Rhizom und Baum statt; „Es gibt Baumknoten in Rhizomen und rhizomatische Schübe in Wurzeln“ (ebda, 33), da eine Trennung der beiden für das allumfassende Rhizoms schlichtweg nicht von Nutzen sein kann (ebda, 33).

Ein interessanter Fall in dieser Hinsicht ist die amerikanische Zitterpappel, die zusätzlich zur Verbreitung durch Samen auch genetische Klone bilden kann – dabei wächst aus demselben unterirdischen Wurzelsystem ein weiterer Stamm (Barnes, 440f, Friends of Pando 2023, 6f). Das Wurzelsystem ist bei jüngeren Exemplaren noch etwas simpel und besteht dabei aus Hauptwurzeln und Nebenwurzeln, mit zunehmenden Alter wird es jedoch komplexer, wobei die Verbreitung und das Entstehen neuer Verbindungen unberechenbar sind und keinem erkennbaren System folgen, wodurch der Ursprung immer schwieriger zu erkennen wird. Verändert sich das Wurzelsystem insofern, als dass Wurzeln und damit Verbindungen zwischen den Bäumen absterben, können die Klone auch unabhängig der Ursprungswurzel weiter bestehen (Barnes, 442ff). Der größte Vertreter der Zitterpappel ist unter dem Namen „Pando“ bekannt, wird auf ein Alter von 9.000 bis 12.000 Jahre geschätzt und ist damit eines der ältesten Lebewesen der Welt. Einzelne Bäume können in seltenen Fällen bis zu 200 Jahre alt werden, doch indem immer neue Klone wachsen, erneuert sich die Kolonie fortlaufend (Friends of Pando 2024). Die Zitterpappel – insbesondere Pando – ist damit zugleich Baum und Rhizom, jeder ihrer einzelnen Bäume ist mit jedem anderen verbunden und kann dennoch auch unabhängig weiter bestehen.

Obwohl das Rhizom durch seine Merkmale sehr spezifisch definiert wird, ist es eine schwer festzumachende Angelegenheit, die nicht klar abgrenzbar ist. Dies liegt allerdings in der Natur des Rhizoms: als heterogene Vielheit ist es schwierig, es auf einen Nenner zu bringen. Es könnte nur klar abzugrenzen sein, wenn es sich auf Strukturen stützte, was wiederum der rhizomatischen Idee gegenläufig wäre. „Das Viele erfordert eine Methode, mit der man es wirklich machen kann“; es bleibt allerdings of-

fen, welche Methode dafür geeignet ist (Deleuze/Guattari, 35). Dem Rhizom entspricht kein Festlegen auf eine dezidierte Methode an sich, sondern eine ständige Neudefinition. So sollten sich auch die rhizomatischen Denkweisen nicht zur Gewohnheit oder Routine und damit zu einer fixen Struktur werden, sondern immer flexibel bleiben und ständig neu evaluiert werden (Sprick, 37). Deleuze und Guattari bezeichnen ihr Konzept des Rhizoms gar als ein „prekäres pragmatisches Gedankengebäude“ (Deleuze/Guattari, 39), das allerdings seiner Undefinierbarkeit zum Trotz in seiner Neuheit und Flexibilität mehr leistet, als die immer selben Begrifflichkeiten (ebda, 38f).

2.1.3 Eco: Abduktion

Umberto Eco greift das Konzept der Abduktion aus der Erkenntnistheorie auf, überträgt es auf semiotische Schlussfolgerungen und führt seine Überlegungen in *Semiotik und Philosophie der Sprache* sowie *Hörner, Hufe, Sohlen. Einige Hypothesen zu drei Abduktionstypen* aus. Der Vorgang der Abduktion ist ein inferentieller Prozess, bei dem, wie bei der Deduktion und Induktion, aus zwei Komponenten eines Sachverhaltes eine dritte abgeleitet wird (Specht, 289). Eco folgend sind inferentielle Prozesse, hauptsächlich aber die Abduktion, die Grundlage aller semiotischen Phänomene (Eco 1985, 21).

Deduktion, Induktion und Abduktion unterscheiden sich darin, dass jeweils eine andere Komponente eines Sachverhaltes aus den anderen beiden geschlossen wird. Bei einer Deduktion wird von einer Regel und einem Fall auf das Ergebnis geschlossen; sie geht analytisch vor und ist nicht erkenntniserweiternd (Stangl). Die Induktion schließt von einem Fall und dem Ergebnis auf die Regel; der Vorgang ist erkenntniserweiternd und synthetisch, der daraus entstandene Schluss jedoch nur wahrscheinlich, nicht allgemeingültig (ebda).

Eine Abduktion als „Konzept mutmaßender Interpretationsschlüsse“ (Schalk, 123) ist hingegen stets hypothetisch; sie schließt von einer Regel und dem Ergebnis auf einen Fall. Das Ergebnis ist bekannt; welche Regel genutzt wird, um den Fall zu schlussfolgern, ist anfangs nicht definiert. Dementsprechend müssen in Bezug auf die Regel zunächst Prämissen angenommen werden. Es werden also „unbekannte Ursachen aus bekannten Effekten oder Konsequenzen abgeleitet“ (Stangl). Abduktives Schließen ist spekulativ und arbeitet auf Basis von Indizien. Als Beispiel nutzt Eco in *Hörner, Hufe, Sohlen* an vielen Stellen das detektivische Vorgehen von Sherlock Holmes als Beispiel (Eco, 1985a). Bei einer Abduktion wird ein Sachverhalt als ein Fall einer

Regel erklärt, ohne dass diese vorgegeben ist. So müssen diese beiden Komponenten gleichzeitig erkannt werden, „da sie umgekehrt und in einer Art Chiasmus miteinander verbunden sind, wobei der Mittelbegriff [Fall] den Angelpunkt allen logischen Schließens bildet“ (Eco 1985a, 295). Das Ergebnis ist keine Wahrheit, „sondern späterhin zu bestätigende Vermutungen“ einer Hypothese (Schalk, 123), „die sich nur dann auf ihre Gültigkeit hin prüfen lässt, wenn sie einen deduktiven Syllogismus auslöst, der als Voraussage für weitere Überprüfungen fungiert“ (Eco 1985a, 295). Die Deduktion fungiert hier schließlich als verifizierender Prozess der abduktiven Hypothese.

Die Abduktion selbst kann nach Eco in mehrere Kategorien unterteilt werden. Bei einer übercodierten Abduktion ist das Gesetz automatisch oder „quasi-automatisch“ gegeben, es wird meist unbewusst festgelegt, wie etwa die Identifizierung einer Sprache aus dem Kontext heraus (Eco 1985, 68ff.; Eco 1985a, 299f). Dennoch erfolgt selbst bei einem scheinbar eindeutigen Sachverhalt „die anschließende Hypothese *quasi*automatisch: doch ist es eben das *quasi*, das diese Art automatischen Folgerns noch immer zu einer Hypothese macht“ (Eco 1985a, 296, Kursivsetzung im Original); selbst wenn die Auswahl der Regel als natürlich und die Abduktion als gewiss oder grundlegend erscheint, ist sie immer noch eine Hypothese und damit nicht als gewiss anzusehen (ebda, 296). Diese automatische Schlussfolgerung ist es, durch die davon ausgegangen werden kann, dass abduktives Schließen unbewusst und unbemerkt auf einer täglichen Basis passiert. Damit stellt sie – wie eingangs erwähnt – eine Grundlage von Kommunikation dar, bei der immerhin entschieden werden muss, „welcher Inhalt einem gegebenen Ausdruck zugeordnet werden soll“ (Eco 1985, 67). Bei einer untercodierten Abduktion muss die angewandte Regel aus mehreren Möglichkeiten ausgewählt werden (Eco 1985, 70; Eco 1985a, 300), sie kann dabei „die plausibelste sein, aber es ist nicht sicher, ob sie die korrekteste oder die einzig korrekte ist“ (Eco 1985, 71). Der so erreichte Schluss wird „bis zu weiteren Gültigkeitsproben lediglich *aufrechterhalten*“ (Eco 1985a, 300, Kursivsetzung im Original). Bei einer kreativen Abduktion muss die grundlegende Regel erst definiert oder erfunden werden (ebda, 301; Eco 1985, 71), sodass nicht sicher sein kann, „ob die Erklärung, die man gewählt hat, ‚vernünftig‘ ist“ (Eco 1985, 72). Diese Art der Abduktion findet sich häufig in Detektivgeschichten. Das Finden einer neuen Regel klingt zunächst kompliziert, jedoch: „Ein Gesetz zu erfinden ist so schwierig nicht, vorausgesetzt, unser Denken ist ‚kreativ‘ genug“ (Eco 1985a, 301). Eine Meta-Abduktion schließlich befasst sich damit, „ob das mögliche Uni-

versum, das wir mit unseren Abduktionen der ersten Ebene entworfen haben, mit dem Universum unserer Erfahrung übereinstimmt“ (Eco 1985a, 301). Diese Art der Abduktion ist bei über- oder untercodierten Abduktionen nicht zwingend notwendig, da hier die jeweilige Regel der bekannten Realität entnommen wurde (ebda), nicht so bei der kreativen Abduktion; hier

„fehlt uns diese Art der Gewissheit. Wir stellen eine „redliche Vermutung“ an, und zwar nicht nur über die Natur des Ergebnisses (seine Ursache), sondern auch über die Natur der Enzyklopädie (so dass, falls das neue Gesetz am Ende verifiziert wird, unsere Entdeckung zu einer Umwandlung des Paradigmas führt)“ (ebda, 301).

Als Beispiel dafür nennt Eco die Berechnung der Umlaufbahn von Mars als Beispiel für einen abduktiven Erkenntnisprozess: die Punkte x und y, die Mars durchläuft, können in der Form einer Ellipse miteinander verbunden werden. Die angenommene Regel wurde im Anschluss verifiziert, sorgte in diesem Fall für einen solchen Paradigmenwechsel und demonstriert damit das Potential abduktiver Schlüsse (Eco 1985, 68).

2.2. Textproduktion

2.2.1 Fragmentierung

In den späterhin analysierten Primärtexten wird die Textstruktur auf unterschiedliche Art und Weise dekonstruiert, um daraus ein neues Ganzes zu bilden, dem durch Rezeption Sinn zugeschrieben werden kann. Der Roman *House of Leaves* beschäftigt sich mit dem Versuch, einen Sachverhalt in allen Details möglichst genau darzustellen, wobei das Ergebnis in seiner Darstellung sehr kleinteilig und vereinzelt wird. Das Videospiel *Out There* lässt seinerseits ein Narrativ aus randomisiert aneinandergereihten Textfragmenten entstehen. In diesem Kapitel soll die Produktion derart fragmentierter Texte untersucht werden; die Basis ist dafür zunächst Sprache, die als ein de- und rekonstruierbares System fungiert. Die einzelnen Fragmente bilden Einheiten, die, wie später beschrieben, zusammen mit anderen Einheiten ein Gesamtbild darstellen. Werden dazu noch andere Möglichkeiten der Textfragmentierung, wie etwa die Cut-up Technik genutzt, können noch weitere, unvorhergesehene Varianten der Bedeutung dazukommen (Burroughs/Gysin, 44). Die Bildung eines aus Fragmenten zusammengestellten Textes wird durch das System Sprache dementsprechend prinzipiell gestützt. Der Faktor der Randomisierung ist dabei weniger wichtig als die Struktur, in der die einzelnen Fragmente zusammengestellt werden. Das Rhizom, das „an beliebigen Stellen gelesen und zu beliebigen anderen in Beziehung gesetzt werden“ kann (Deleuze/Guattari, 35), ist in dieser Hinsicht durchaus vergleichbar mit der Cut-up Technik.

Dieses Konzept der Textproduktion ist natürlich nicht neu. Selbst wenn die Zusammenstellung bereits bestehender Texte im Regelfall nicht absichtlich passiert, so ist doch jeder Text ein Gewebe aus Zitaten und kann damit nie als wirklich neu angesehen werden kann, da er in seinen Einzelteilen vorab schon existierte (Barthes, 191f). Texte – zumeist mit Bedeutung beladen, die eines Interpretationsverfahrens bedarf – werden in dieser Sichtweise entsakralisiert, Wörter zu bloßen Bausteinen oder gewöhnlichen Gebrauchsgegenständen (Borges 2002, 59f.; Burroughs/Gysin, 43). „What is any writing but a cut-up?“ (Burroughs/Gysin, 8): letztlich ist jeder Text eine neue Zusammenstellung von bereits existenten Texten. Auch im Verständnis des Rhizoms ist das Buch oder ein Text „zwangsläufig eine Kopie“ (Deleuze/Guattari, 38) und gibt nur wieder, was vor ihm andere Texte bereits wiedergegeben haben.

2.2.2 Schreibprozesse

Der Prozess der Herstellung solcher Texte ist vielfältig, auch die Sekundärtexte verfolgen jeweils unterschiedliche Ansätze. Burroughs und Gysin betrachten die Erstellung eines Textes durch die Cut-up Technik als einen kreativen Prozess, der einen legitimen Text hervorbringt und damit als künstlerische Leistung anzuerkennen ist, selbst wenn das Ergebnis nicht Eigentum der schreibenden, beziehungsweise zusammenstellenden Person ist (Burroughs/Gysin, 8). Letztlich ist ebenjener Prozess jedoch irrelevant für den Text und das Ergebnis: „I say that has nothing to do with it, how I got it“ (ebda, 8). Die Produktion und ihr jeweiliges Ergebnis können als deutlich voneinander getrennt betrachtet werden.

Für Deleuze und Guattari ist die Machart des Textes ident mit seinem Inhalt; „es gibt keinen Unterschied zwischen dem, wovon ein Buch handelt und der Art wie es gemacht ist“ (Deleuze/Guattari, 7). Aus welchen Verbindungen zwischen Einheiten ein Text besteht, welche Einheiten im Schreibprozess (der von den Autoren jedoch nicht erläutert wird) miteinander verwoben werden, ist gleichsam der Inhalt des Textes und definiert so das Ergebnis. Prozess und Ergebnis sind ident. Das Ergebnis ist hier jedoch anders zu verstehen; Deleuze und Guattari beziehen sich *Rhizom* auf eine abstrakte Vielheit, die nicht innerhalb eines gewöhnlichen linearen Textes abgebildet werden kann. Das Rhizom ist damit ein Versuch, neue Denkmuster zu konzipieren, die eine dem Wissen zugrunde liegende Vielheit abbilden können. Es arbeitet damit gegen den Baum des Wissens, eine „latente Gewalttätigkeit abstrahierenden Denkens“ (Sprick, 34), indem es dichotomische Strukturen aufbricht. Wie, wird allerdings nicht vorgegeben, da es für die Herstellung einer Vielheit keine einheitliche Methode geben kann (Deleuze/Guattari, 11, 35f).

Eco wiederum versteht einen Unterschied zwischen dem, was ein Text aussagt und wie er hergestellt wird, was also die Autor_innen mit dem Text aussagen möchten; die „Differenz zwischen der Textstrategie [...] und dem genuinen Entstehen dieser Strategie“ (Eco 1990, 293) wird hervorgehoben. Die Aussage eines Textes oder die Textstrategie kann demnach auch aus spontanen Assoziationen heraus und ohne das Wissen der Autor_innen entstehen, damit ungeplant in den Text eingebettet sein.

Der Tod des Autors von Roland Barthes ergänzt an dieser Stelle die drei Sekundärtexte; hier ist die Zusammenstellung eines Textes nicht mehr als das Verweben

unterschiedlicher und bereits existenter Zitate (Barthes, 190), wodurch das künstlerische Genie zu einer schlicht zusammenstellenden Instanz wird (Jannidis et al., 181).

2.2.3 Durchbrechen mentaler Muster

Dadurch, dass dementsprechend jeder Text eine (Neu-)Zusammenstellung von bestehendem Material ist, kann die Cut-up Technik als eine Erweiterung des Schreibprozesses gesehen werden (Burroughs/Gysin, 96). Burroughs beschreibt die Methode des Cut-up als einen Teil des Schaffensprozesses ihrer Texte, der ihnen ermöglicht, was sie sonst nicht durchführen könnten; mentale Muster zu durchbrechen. Assoziative Schreibtechniken sind wohl schon ein Schritt in die Richtung; die zufällige Zusammenstellung eines Cut-ups kann jedoch nicht durch einen herkömmlichen Schreibprozess erreicht werden: „Your mind simply could not manage it“ (ebda, 4).

Die Cut-up Technik nutzt damit Aleatorik, mit der die Entstehung nichtintentionaler Werke angestrebt wird (Schulze, 17). Die aleatorische Zusammenstellung wird als extra Produktionsschritt genutzt, der nicht allein durch Schreiben simuliert werden kann – Texte können nicht im Kopf zusammengeschnitten werden, weil sie dort immer mentalen Mustern unterworfen bleiben. Die Cut-up Technik soll sozusagen durch diese Muster schneiden und dadurch die Möglichkeit eröffnen, Neues zu schaffen und bestehende Strukturen aufzubrechen: „whatever you do in your head bears the prerecorded pattern of your head. Cut through that pattern and all patterns if you want something new“ (Burroughs/Gysin, 44). Burroughs und Gysin trauen sozusagen dem eigenen Denken nicht über den Weg und versuchen nicht – wie von Deleuze und Guattari vorgeschlagen – vernetzte, rhizomatische Denkmuster greifbar zu machen. Vielmehr erkennen sie abstrahierendes und einschränkendes Denken als Muster des eigenen Verstandes an, die es zu durchbrechen oder unterwandern gilt. Die fixen Strukturen des eigenen Verstandes sind der Feind, der das freie und kreative Denken einschränkt (vgl. ebda, 91). Die Cut-up Technik wird so als Mittel verwendet, um gegen diese Muster vorzugehen. Gleichzeitig sollte dies nicht zur Gewohnheit werden, weil sich dadurch neue Strukturen etablieren würden; der Zustand des Nichtwissens muss ständig verändert und neu erstellt werden (ebda, 91).

Der Faktor der Willkürlichkeit und Zufälligkeit ist dementsprechend ein wichtiger Bestandteil der Cut-up Technik; durch ein solches Vorgehen kann gegen bestehende Strukturen (auch solche im eigenen Verstand) gearbeitet werden. Die

Bedeutung eines Textes wird bei der Cut-up Technik durch neue Zusammenstellung dem Zufall überlassen, wodurch verschiedene Möglichkeiten ausgelotet werden können (Lemaire, 14). Die Randomisierung ist dabei der entscheidende Faktor für die Entstehung neuer Bedeutung. Worte werden entmystifiziert; „It’s just material, after all. There is nothing sacred about words“ (Burroughs/Gysin, 43).

2.2.4 Ziel und Nutzen

Indem Burroughs und Gysin Material auf diese Art bearbeiten und neu zusammenstellen, versuchen sie, dem Medium der Literatur eine Zukunft zu geben, die es in ihren Augen sonst nicht hätte (Burroughs/Gysin, 95f). Eco sieht kohärente Zusammenhänge zwischen Sätzen als eine notwendige und Texten inhärente Eigenschaft (Eco, 1983, 297). Hier setzen Burroughs und Gysin an, um genau jene Kohärenz zu untergraben; sie nutzen die Cut-up Technik gezielt als Werkzeug, um gängige Systematiken und Strukturen der Fiktion zu dekonstruieren (Lemaire, 13). Cut-ups sollen außerdem eine „new optic“ innerhalb einer Zusammensetzung von lose zusammenhängenden Notizen bringen (Lemaire, 13). Der Term „Optik“ verbindet die Cut-up Technik mit optischen Apparaten, wie etwa einem Kaleidoskop oder Prisma, das ein gegebenes Bild oder das Lichtspektrum in Einzelteile zerlegt und diese dann neu zusammensetzt. Dieser Gedanke kann zu visueller Wahrnehmung weitergeführt werden, die ebenso in Sakkaden wahrgenommene, lose zusammenhängende Eindrücke zu einem kongruenten Ganzen zusammensetzt (Sousanis, 72, 90). Dahingehend nähern sich Cut-ups konzeptionell anderen, visuellen Medien. Um das zu erreichen, bricht Burroughs in Cut-up Texten das Konzept der Sprache auf, um es auf eine andere Weise neu zusammenzusetzen. Späterhin wird das Endprodukt allerdings wieder seinen Ursprüngen zugeführt, wenn der so entstandene Text gelesen und dadurch mit Bedeutung versehen wird. Auch durch die Cut-up Technik kann der Code der Sprache letztlich nicht unterlaufen werden, „da ein Code nicht zerstört, sondern nur ‚gespielt‘ werden kann“ (Barthes, 188); jeder Versuch, die Sprache zu zerschneiden und neu zusammenzusetzen, führt letztlich wieder zur Sprache zurück. Dennoch wird der Text von den Restriktionen eines Buchs losgelöst, indem das Papier, auf das er gedruckt wird, zerschnitten wird; der Text wird „von der Seite befreit“, das Wort „von der ihm umgebenden Matrix“ (Lemaire, 20). Die Autor_innen, Themen und Bedeutungen der zerschnittenen Texte werden miteinander vermischt, Worte werden aus dem Zusammenhang gerissen oder der Zusammenhang

wird entfernt. Das Rhizom auf der anderen Seite entfernt keine Zusammenhänge, sondern trägt ständig alle existierenden Zusammenhänge in sich.

Die Herangehensweisen der beiden Texte *Rhizom* und *The Third Mind* scheinen auf den ersten Blick ähnlich, da sich beide gegen ein strikt lineares System stellen – bei näherem Hinschauen zeigen sich jedoch grundsätzliche Unterschiede. Wo die Cut-up Technik die Bedeutung eines Textes zu dekonstruieren versucht, um damit eine neue, nicht vorhergesehene oder vorhersehbare Bedeutung zu generieren, entzieht das Rhizom einem Text eine gefestigte Bedeutung, da mehrere davon gleichzeitig existieren. Worin sich die beiden Texte jedoch einig sind, ist die ständige Wandelbarkeit von Texten. Diese werden so zu komplett neuen und vorher noch nicht dagewesenen Versionen ihrer selbst, werden ständig zerschnitten und neu zusammengesetzt (Lemaire, 17). Ebenso ist das Rhizom in ständiger Wandlung, zieht neue Verbindungen und bricht alte ab (Sprick, 32).

2.3 Zusammensetzung

2.3.1 Struktur des Textes

Die hier behandelten Primärtexte verbindet eine fragmentierte Struktur des Narrativs, das durch Rezeption wieder zu einem kongruenten Ganzen zusammengesetzt werden kann. Die Idee des Rhizoms wird insofern auf die Struktur des Textes angewandt, als ein Sachverhalt oder Narrativ auf eine verflochtene oder fragmentierte Weise dargestellt wird. Anders als bei einer systematischen baumartigen Struktur, die hierarchisch von einem „Stamm“ in der Mitte in alle Richtungen nach außen verläuft, ist eine rhizomatische Struktur eine hierarchielose Zusammenstellung von Zusammenhängen. Sie würde von einem Text verlangen, keinen eindeutigen Fokus oder Mittelpunkt zu haben und je nach Perspektive und Pfad der Rezeption verschiedene Hypothesen zu stützen. Da sich rhizomatische Strukturen keiner Hierarchie unterwerfen, sind die enthaltenen Themen eher in miteinander verbundenen Clustern strukturiert, deren Nähe zueinander auch die Verbindung der Themen bestimmt; prinzipiell können und sollen jedoch innerhalb eines Rhizoms alle Einheiten mit allen anderen Einheiten verbunden sein. Obwohl das Konzept von Deleuze und Guattari nicht für die konkrete Verwendung an Texten entwickelt wurde, können die zugrundeliegenden Ideen des Rhizoms auf solche Texte angewandt werden, die weder Linearität, noch klare Grenzen oder eine Form von Abschluss vorweisen (Murray, 132). Das Konzept des Rhizoms wird in der Forschung verzweigter und verlinkter Texten – eine mögliche Definition des Konzepts des Hypertexts – häufig genutzt, da rhizomatische Gedanken deren Aufbau entspricht (van der Klei, 49ff). Rhizomatische Strukturen können zudem mit „postmodern hypertext narrative“ verglichen werden, die sich nicht auf Verzweigungen stützen, sondern keiner Struktur mehr folgen; „Like a set of index cards that have been scattered on the floor and then connected with multiple segments of tangled twine“ (Murray, 132). Narrative, die aus einem solchen Konstrukt entstehen, haben demnach keine vorgegebene Struktur: „Stories written in hypertext generally have more than one entry point, many internal branches, and no clear ending. [...] hypertext narratives are intricate, manythreaded webs“ (ebda, 56).

In linearen Texten hingegen Verbindungen zu anderen Texten den rhizomatischen Charakter, der im Fall fragmentierter Texte strukturell vorhanden ist. Ein Text bildet

damit gewissermaßen einen Pfad durch das gesamte Rhizom des Wissens ab und ist gleichzeitig durch Verweise nach außen ein Rhizom in sich. Referenzen, nicht auszumachende Ursprünge und zahllose Verweise, die auch spontan während der Rezeption entstehen können, sind die rhizomatische Struktur, die in linearen Texten vorhanden sein kann. Das Buch ist als Teil eines Rhizoms eine Vielheit, die mit anderen Vielheiten ungeachtet deren Dimensionen auf einer flachen Ebene miteinander verflochten werden kann (Deleuze/Guattari, 15); da innerhalb des Rhizoms jeder Punkt mit jedem verbunden sein kann, ist eine mehrdimensionale Struktur nicht vonnöten. Ein Buch wird damit von einem simplen Objekt zu einer allumfassenden Vielheit und existiert nicht für sich selbst, aus sich selbst oder ohne das genannte Außen (ebda, 7). Es wird damit durch das Außen erst definiert (ebda, 15), indem durch die nach außen führenden Referenzen und Verbindungen eine Kontur erstellt wird. Die Verbindungen innerhalb des Rhizoms tragen allerdings, verursacht durch ihre Heterogenität und Hierarchielosigkeit, „eher zur Komplexifikation als zur Vereinheitlichung“ (Sprick, 36) einer Sache bei, zudem die „Kombinationsgesetze [...] mit der Vielheit [wachsen]“ (Deleuze/Guattari, 13).

Folgend Eco sind die Verbindungen zwischen einzelnen Einheiten eine Stärke der Philosophie, die eine große „Erklärungskraft [hat], da sie eine Möglichkeit bietet, viele ansonsten unverbundene Daten als Ganzes zu sehen“ (Eco 1985, 26). Im Kontext des Rhizoms würde sie durch diese Fähigkeit neue Querverbindungen ziehen und so dem Rhizom ermöglichen, weiter zu wachsen. Die so verbundenen Einheiten können im Rhizom der Philosophie aufgehen und bilden so eine Vielheit, außerhalb derer die Verbindungen keinen intrinsischen Zusammenhang haben; „Außerhalb ihres philosophischen Rahmens verlieren die empirischen Daten, die eine Philosophie organisiert, jede mögliche Einheit und jeden Zusammenhang“ (ebda, 24). Das abduktive Verbinden von initial unverbundenen Einheiten bei gleichzeitigem Bewusstmachen der Existenz vieler gleichwertiger Möglichkeiten ist damit eine eigene Form der Rezeption. Diese berücksichtigt einerseits die intertextuellen Eigenschaften eines Textes, erkennt ihn aber auch als Rhizom ohne festgelegte Struktur, als ein wirres Durcheinander an Bedeutungen, die gleichwertig nebeneinander existieren können (vgl. Jannidis et al., 182).

Die Vielheit des Textes verweist ununterbrochen auf das Außen, kann sogar „nie genug auf ein Außen bezogen werden“ (Deleuze/Guattari, 36), obwohl sie sich von ihm inhärent unterscheidet (vgl. Deleuze/Guattari, 39). Das „Außen“ ist in diesem Fall die immanente, wertfreie Realität, auf die sich der Text bezieht (vgl. ebda, 30). Mit die-

sem Außen bildet der Text eine Vielheit, die „semiotische, materielle und gesellschaftliche Ströme“ sowie „Welt, Buch und Autor“ verbindet (ebda, 36). Dabei bewirkt der Text „die Deterritorialisierung der Welt“ (ebda, 19), wodurch die Welt aus dem üblichen Schema oder Territorium heraustreten kann, indem sie Text wird. Umgekehrt bewirkt „die Welt jedoch eine Reterritorialisierung des Buches“ (ebda, 19), wodurch sich der Text im Außen findet, sich das Außen zu eigen macht und sich verbindet, also umgekehrt Welt wird. Der Text oder die Vielheit ist dabei allerdings „asignifikant und nichtsubjektiv“, sie entzieht sich dem linguistischen Schema eines Zeichens und bezieht sich nicht auf ein Subjekt. „Man fragt also nicht, was eine Vielheit bedeutet, oder wem sie zugeordnet ist“ (ebda, 15); die Vielheit existiert schlicht.

Da Deleuze und Guattari sich in *Rhizom* nicht auf bestimmte Texte beziehen, machen sie in der Anwendung auch keine Unterscheidung zwischen narrativer und akademischer Literatur. Sie lösen die Grenze gleichsam auf, indem sie einen theoretischen Text mit Referenzen schreiben, dabei aber feststellen: „Wir beanspruchen keinesfalls den Status einer Wissenschaft“ (ebda, 36); letztlich ist alles, wissenschaftlich oder unwissenschaftlich, Teil des Rhizoms. Wissenschaftliche Arbeiten sind letztlich ebenso ein Geflecht aus gekonnt zusammengestellten Zitaten, nicht ein Text aus neuen Gedanken; die Erkenntnis wird nicht neu gefunden, erfunden oder ausgedacht, sondern durch eine neue Kombination aus bisher bekannten Fakten entdeckt und ist damit letztlich wieder nur das Ergebnis einer Zusammenstellung von Bausteinen. Diese Zusammenstellung, oder Vermischung von Schriften, bei der keine der anderen gegenüber bevorzugt wird, ist letztlich das, woraus alle Texte bestehen. Dies bestimmt zugleich auch das Schaffensfeld von Autor_innen, die dadurch zu lediglich zusammenstellenden Schreiber_innen werden (Barthes, 190). Weiters kann zudem jeder Text zu unzähligen anderen Texten in Bezug gesetzt werden, da Intertextualität eine Texten inhärente Eigenschaft ist (Basile 2018, 88). Dies führt seinerseits zurück zu den Verbindungen eines Buchs nach außen; wie ein Buch „gemacht ist“, aus welchen Verkettungen nach außen es besteht, wird hier gleichgesetzt mit dem Thema, von dem es handelt (Deleuze/Guattari, 7), ähnlich aus der Cut-up Technik entstandene Bücher: „To say what this book is made of is already to point up the principle on which it is based“ (Lemaire, 20).

Das Ergebnis ist freilich mehr als die Summe seiner Teile: gut zusammengestellt können aus bestehenden Gedanken – dem Konzept der Emergenz folgend – neue ent-

stehen. Dieses Konzept umschreibt die Entstehung von Strukturen, die in der Interaktion und Verbindung von Einzelteilen fußt; „Emergenz ist Komplexität, die aus Einfachheit entsteht“ (Dinge erklärt – Kurzgesagt, 00:44). So wie etwa Wasser andere Eigenschaften hat als einzelne Wassermoleküle; Nässe damit eine emergente Eigenschaft ist, die wiederum mit anderen Eigenschaften für neue Emergenzen sorgen kann (ebda, 01:14). Ebenso hat ein Text andere Eigenschaften als die in ihm enthaltenen Buchstaben, oder ein Narrativ andere Eigenschaften als die Fragmente, aus denen es besteht.

2.3.2 Außer Kraft gesetzte semantische Ordnung

Mit ihrem Vorgehen wird die Cut-up Technik zu einer „machine that would upset semantic order“ (Lemaire, 14), durch die Zusammenhänge und Kontexte ignoriert und durchgemischt werden können. So entstandene Texte fordern das übliche Verständnis des Mediums heraus und loten dessen Grenzen neu aus:

„the first dummy [of The Third Mind] was finally abandoned because it challenged a certain Western conception of what a book should be, in its presentation as well as in its internal functioning and goals“ (ebda, 19).

Die Durchmischung ist jedoch nicht komplett dem Zufall überlassen, da letztlich als Basis ein oder mehrere Texte verwendet werden, aus denen sozusagen neue Versionen extrahiert werden sollen – wie auch Aleatorik nicht „vollkommen zufällige oder gar willkürliche Werke“ anstrebt, sondern eine „nicht absichtsvoll gestaltete Erscheinungsform eines Werkes“ (Schulze, 17). Demnach würde die Erscheinungsform eines Werkes verändert, nicht aber das Werk in seiner Essenz selbst, wie auch Burroughs und Gysin davon ausgehen, durch die Cut-up Technik die wahre Bedeutung eines Textes zum Vorschein bringen zu können (Lemaire, 14; Burroughs/Gysin, 31).

Bezogen auf ein Narrativ bedeutet das, dass dieses durch die fragmentierte Ordnung nicht so gut übermittelt werden kann und es generell fraglich ist, wie viel ohne einer semantische Ordnung davon übrig bleibt. Burroughs und Gysin sehen das Narrativ, beziehungsweise dessen Idee oder Bedeutung, auch durch die Cut-up Technik nicht dekonstruiert, sondern vielmehr in einer transzendenten Form in allen Einzelteilen enthalten, ungeachtet der Reihenfolge der Fragmente (vgl. Burroughs/Gysin, 2; Lemaire, 14). Auch das Konzept des Plots wird durch die Cut-up Technik nicht aufhören, sondern weiter bestehen bleiben, bereichert durch neue ästhetische Eindrücke (Bur-

roughs/Gysin, 6). Ungeachtet irgendwelcher im Text angelegten Ordnungen wird dabei versucht, so zufällig wie möglich vorzugehen; „new juxtapositions are created by cutting in at random. How random is random? You know more than you think. You know where you cut in“ (ebda, 89). Auch die Reihenfolge der Seiten, die Leserichtung von einer Seite zur nächsten, ist in der Hinsicht nur eine gängige Konvention, die von Rezipient_innen nicht zwangsläufig eingehalten werden muss (Lemaire, 20). Dadurch behandeln die Autoren den Text gewissermaßen wie ein Rhizom, bezogen auf das Merkmal des asignifikanten Bruchs, nach dem es; „an jeder Stelle ohne nennenswerte Konsequenzen durchbrochen werden“ kann (Deleuze/Guattari, 16). Das Rhizom selbst arbeitet auch gegen Ordnung und Struktur, versucht jedoch die semantische Systematik nicht zu dekonstruieren, sondern sie vielmehr um eine Vielzahl an neuen Verbindungen zu erweitern und zu verdichten; der Fokus liegt hier auf Immanenz (ebda, 30). Da jede mögliche Bedeutung ohnehin im Rhizom enthalten ist, wäre es nicht notwendig, sich auf eine transzendente Bedeutung zu beziehen. Eine „noch umfassendere verborgene Einheit“, die eine „supplementäre Dimension impliziert“ (ebda, 9) – die Autoren beziehen sich hier explizit auch auf die Cut-up Technik – wird abgelehnt: „Welch seltsame Mystifikation: das Buch wird umso totaler, je zerstückelter es ist“ (ebda, 9f).

Die Gleichwertigkeit und Verflechtung verschiedener Perspektiven ermöglicht eine mehrdimensionale Wahrnehmung und grenzüberschreitendes, interdisziplinäres Arbeiten. Auf diese Weise können verschiedene Themengebiete miteinander verbunden werden, ohne die Komplexität der einzelnen Einheiten einzuschränken; ein besseres und umfassenderes Bild des großen Ganzen wird zusammengestellt (Sousanis, 37). Durch ihre Gleichwertigkeit innerhalb eines Rhizoms geben die Einheiten für die Lektüre auch keinen roten Faden vor, keinen Pfad und keine Möglichkeit zur Orientierung. Es bestehen nur Querverbindungen zwischen beliebigen Punkten (Deleuze/Guattari, 28), die alle unabhängig voneinander existieren können, da keiner von ihnen die Wurzel des anderen darstellt (vgl. ebda, 16). Inmitten der hierarchisch gleichgestellten Einheiten eines Rhizoms ist – ähnlich wie in einem Kreis mit unendlichem Durchmesser – ein Zentrum nonexistent; es ist gleichzeitig überall und nirgendwo (Basile 2018, 58). Das Zentrum kann dementsprechend nur abhängig von der Perspektive bestimmt werden und bleibt damit relativ. Anders gesagt, gleicht die Rezeption eines Rhizoms einem Pfad durch dieses, indem damit eine Perspektive und ein Fokus gesetzt wird. Dadurch wird eine Form des Abschlusses ermöglicht, der in einem Rhizom an sich

nicht gegeben sein kann, da es vielfältige Lesarten zulässt und sich nicht auf eine davon festlegen lässt (vgl. Deleuze/Guattari, 6).

Burroughs' Schreibprozess ähnelt dieser Art der Wegfindung durch ein solches Labyrinth an gleichwertigen Teilen insofern, als einige seiner Texte aus herumliegenden, ungeordneten Blättern und Manuskripten entstanden (Burroughs/Gysin, 42f); der Gesamtheit der ungeordneten Fragmente wurde erst durch das Erstellen einer linearen Ordnung das Konzept des fertigen Buchs verliehen. Die Einzelteile werden miteinander verwoben, das Ergebnis ist ein Geflecht aus bestehenden Fragmenten oder Schriften, das gemeinhin als „Text“ anerkannt wird (Barthes, 191). Bei Texten mit konzeptuellen Leerstellen, insbesondere bei fragmentierten Texten, ist das mentale Ordnen der Textteile jener Prozess, durch den Bedeutung entstehen kann; ohne diesen Prozess blieben die Fragmente unverbunden und lose (Eco 1985, 26).

2.3.3 Die Einheit in der Vielheit

Die vernetzten Einheiten werden im Rhizom als vollständig integriert betrachtet und lösen sich damit als solche auf. Auch Eco, seines Zeichens Semiotiker, kann bei genauerer Betrachtung kein einzelnes Objekt der Semiotik und keine singuläre Einheit festmachen, wo es um eine so komplexe Vielheit wie den Begriff „Zeichen“ geht (Eco 1985, 20). Eine souveräne Einheit bräuchte einen eigenen Raum, eine eigene Dimension, um als solche zu existieren, was im Rhizom jedoch nicht gegeben ist; „Der Begriff der Einheit taucht nur dann auf, wenn in einer Vielheit der Signifikant die Macht ergreift oder ein entsprechender Subjektivierungsprozess abläuft“ (Deleuze/Guattari, 14). Sowohl Subjekt, als auch Signifikant gehen gegen das Konzept des Rhizoms; die eindeutige Zuordenbarkeit eines Signifikants streicht eine Einheit als solche heraus und negiert damit die Gleichwertigkeit aller Einheiten innerhalb des Rhizoms. Sobald sich eine Einheit auf etwas bezieht und damit die Eigenschaft eines Signifikants erfüllt, ist sie eine Abbildung und wird damit zur Kopie; als solche nicht mehr Teil des Ganzen (vgl. ebda, 19). Vielmehr verbindet sich die Einheit im Rhizom mit der Welt, wird Teil der Welt und löst sich damit auf: „Der rosa Panther ahmt nichts nach, er reproduziert nichts, er malt die Welt in seiner Farbe, rosa auf rosa, das ist sein Welt-Werden: er wird selbst unsichtbar und asignifikant“ (ebda, 19).

Die Einheiten eines Rhizoms sind per Definition heterogen; sie können daher eine große Vielfalt aufweisen, was den klassisch linearen Text aufbricht und um wei-

tere sinnliche Eindrücke erweitert. Konzepte wie das von Dunlop konzipierte interaktive *emergent essay* oder Sousanis' als Graphic Novel gestaltete Dissertation *Unflattening* zeigen Alternativen zum klassisch linearen Text im akademischen Kontext auf. Was die Vermittlung von Informationen angeht, so kann diese auch durch nichtsprachliche Zeichen geschehen – insbesondere für audiovisuelle Medien wie Videospiele relevant (Backe, 168). Wo üblicherweise Bilder innerhalb eines Buchs als Veranschaulichung einzelner Szenen dienen und als der Sprache untergeordnet gelten (Lemaire, 23), vermittelt Sousanis Inhalte und Bedeutung durch die Vermengung von Bild und Text. Sprache und Bilder haben unterschiedliche Stärken. So schafft es Sprache, komplexe Konzepte zu vermitteln, ist jedoch linear veranlagt; ein Wort nach dem anderen. Bilder können ihrerseits als Ganzes wahrgenommen werden und bilden damit eine Vermittlung von vernetzter Information, die bei der Rezeption auf individuelle Art und Weise aufgenommen werden kann (Sousanis 58, 90). Die einzelnen Elemente eines Bildes, die in der Komposition gleichzeitig mit allen anderen Elementen verbunden sind, werden dadurch „One with everything“ (ebda, 62). Mit dieser Darstellung von Information entsprechen Bilder, beziehungsweise visuelle Inhalte, eher einer rhizomatischen Struktur ohne Start- oder Endpunkt, während eine hierarchische und lineare Struktur der Sprache inhärent sind. Das bedeutet jedoch nicht etwa, dass Sprache durch Bilder verdrängt werden soll; innerhalb deren Verknüpfung können verbale und visuelle Information einander unterstützen und so eine kongruentere Vermittlung abstrakter Gedanken ermöglichen (ebda, 64).

Burroughs und Gysin beschäftigen sich in *The Third Mind* ebenso mit der Zusammenfügung von Sprache und Bild, fokussieren sich dabei aber stärker auf visuelle Assoziationen und das Denken in Bildern (Burroughs/Gysin, 135). Träume, die als visuelle und sprachliche Assoziationsketten angegeben werden, seien eine „Juxtaposition of word and image“ (ebda, 1f, 167), eine ähnliche Formulierung, wie sie für die Beschreibung der Gestaltung von Comics oft genutzt wird (z.B. Sousanis, 64f). Die von Burroughs geführten „Scrapbooks“ – Notizbücher, die Eindrücke verschiedenster Arten dokumentieren – seien aus demselben Material wie Träume gemacht (Burroughs/Gysin, 167). Der Fokus auf Kommunikation durch Bilder führt weiters zu Bildsprache und -schrift, wie etwa Hieroglyphen und im weiteren Sinne chinesische Schriftzeichen, die der Welt viel näher stünden als die lateinische Schrift (Burroughs/Gysin, 190). Die Verbindung von Wort und Bild innerhalb eines mimetischen Schriftzeichens

wird hier als direkterer Weg zu Gedanken und Assoziationen abgebildet; bis hin zu einer von Burroughs heraufbeschworenen Zeit, in der Wörter verschwinden und wir alle nur noch in Bildern denken werden (ebda, 3). Dunlop bleibt ihrerseits bei der Verwendung von Sprache, bricht das lineare Konstrukt eines Textes allerdings auf und ermöglicht so eine freiere Rezeption. Indem das *emergent essay* ein Thema auf eine Weise vermittelt, die sich der Situation, Begebenheiten und Interessen der Rezipient_innen anpasst, wird ein komplexes Thema vielseitig beleuchtet und begreifbar gemacht. Das Miteinbeziehen, Aufeinanderschichten und Verbinden mehrerer Komponenten wie etwa Themenverwandtschaften, Ästhetik und User Experience führt so zu einem „palimpsest of image and text alongside the scrolling mechanic“ (Dunlop, 198), das immer in Bewegung bleibt und die Konzepte von Abschluss und Perfektion negiert. Stattdessen soll das Augenmerk auf Interaktion gelenkt und diese gleichzeitig hinterfragt werden (ebda, 198). Dem Verständnis einer Thematik soll sich so auf spielerische Weise genähert werden, indem – ähnlich wie bei der Verknüpfung von Bild und Text bei Sousanis – Sprache und Gameplay zusammengebracht werden und sich gegenseitig positiv beeinflussen (ebda, 199).

Burroughs und Gysin machen keinen großen Unterschied zwischen Text und Bildern, deren Verknüpfung sie als schon immer existent ansehen und versuchen die jeweilige Wahrnehmung nicht voneinander zu unterscheiden (Burroughs/Gysin, 135). Die Zugehörigkeit eines Inhalts zu einem Medium kann innerhalb des Rhizoms als aufgelöst betrachtet werden. Vergleicht man die Verknüpfungen der heterogenen Einheiten eines Rhizoms untereinander und nach Außen, scheint schließlich alles ein Teil der Vielheit zu werden; alles ist gleichwertig und miteinander verbunden – sucht man nach dem großen Ganzen, einem übergeordneten System oder einer übergreifenden Logik, würde man nur mehr desselben Gespinstes oder Gewebes finden (Deleuze/Guattari, 13). Das Rhizom ähnelt damit einem komplexen Thema; je mehr Auseinandersetzung damit passiert, desto mehr Verbindungen erscheinen – so auch bei Eco, der nach langer Beschäftigung mit einem Thema versucht, eine oftmals getroffene Unterscheidung zwischen zwei Themen zu negieren, da sie ihm als Teile derselben Sache erscheinen (Eco 1985, 11). Wie oben schon erwähnt, ist *The Third Mind* als Text auch ein Versuch, die Grenzen zwischen theoretischer und fiktionaler Literatur zu durchdringen (Lemaire, 18). Die Autoren betrachten Wissenschaft und Kunst als „two branches of the same investigation“ (Burroughs/Gysin, 47), die sich früher oder später ver-

binden werden (ebda, 7). Entsprechend besteht *The Third Mind* auch nur aus einem kurzen (konventionell geschriebenen) Theorieteil mit danach folgender Demonstration der Cut-up Technik, für die mitunter ebenjener Theorieteil genutzt wurde. Der Text löst sich damit gewissermaßen auf und verflacht sich mit sich selbst, womit wiederum kein Unterschied zwischen dem, wie ein Text gemacht ist, und wovon er handelt, ausgemacht werden kann (ebda, 91f). Das allumfassende Rhizom erinnert damit an das Gedankenkonzept eines idealen Hypertexts, der alle Elemente enthält, die nötig wären, um jede Art von Narrativ zusammenstellen, wodurch letztlich kein anderer Text mehr benötigt würde, „because its meaning cannot be exhausted“ (Ryan, M.L. 2001).

2.3.4 Wandelbarkeit

Nachdem das Rhizom alle in ihm enthaltenen Themen wertfrei behandelt, überbringt es so auch keine Botschaft, die dem Text von der schreibenden Person verliehen wurde. Wo das Baumschema hierarchisiert und argumentiert, bildet das Rhizom einfach Bestehendes ab und lässt so während der Rezeption eigene Schlüsse zu. Das Baumschema besteht aus Kopien, die ausgewählte und hierarchische Zusammenhänge eines Themas abbilden, was eine Argumentation nahelegt. Das Rhizom lässt Verbindungen jeglicher Art zu und bildet als Karte ein Thema ab, ohne eine bestimmte Anschauung vorzuschlagen (vgl. Deleuze/Guattari, 21). „Die Karte ist offen [...] sie ist ständig modifizierbar“ (ebda, 21); die Strukturlosigkeit der Karte ist es, die sie flexibel macht und ihrerseits das Rhizom in seiner undefinierbarkeit definiert – „Das Rhizom ist permanent im Aufbruch, es bewegt sich, um sich zu verändern und verändert sich, um sich zu bewegen“ (Sprick, 32). Diese Struktur- und Hierarchielosigkeit weitergetrieben, bedeutet, nur noch abzubilden und als letzte Konsequenz keine eigene Argumentation mehr zu verfolgen; „Wir kennen keine Wissenschaftlichkeit und Ideologie mehr, wir kennen nur noch Verkettungen“ (Deleuze/Guattari, 36). Ohne Argumentation bleibt dem Text auch keine finale Bedeutung, die mittels Rezeption und Interpretation entschlüsselt werden müsste; das Rhizom mit seiner Omnipräsenz stützt sich auf eine immanente Vielheit und stellt sich gegen eine übergeordnete, transzendente Bedeutung im Baumschema, die eine Einheit als Stamm und Mittelpunkt eines Themas positioniert (vgl. ebda, 30). Die Bedeutung, die dem Rhizom letztlich gegeben werden kann, ist von der Perspektive abhängig; je nach Pfad der Rezeption, je nach wahrgenommenen Einheiten und der Verbindungen zwischen ihnen, können verschiedene Schlüsse daraus

hervorgehen. Ein verzweigtes Narrativ – auch wenn seine Struktur dem Baumschema entspricht – trägt dieses Potential schon in sich, da hier mehrere Versionen derselben Geschichte möglich sind. Die Heterogenität der möglichen Narrative ist dabei in den meisten Fällen gegeben; sei es, indem sich ein Narrativ durch die während der Rezeption getroffenen Entscheidungen anpasst oder es sich durch die Erkundung eines Raumes aus kleinen Einzelteilen ergibt; „a multithreaded story can offer many voices at once without giving any one of them the last word“ (Murray, 136). Doch auch die Variationen sind nicht in sich stabil, sondern der Möglichkeit zu ständiger Wandlung unterworfen. *The Third Mind* etwa, obwohl ein linearer Text, ist in seiner Reihenfolge auch nicht unumstößlich, da diese insbesondere durch die Cut-up Technik wieder aufgemischt werden kann und damit immer noch genauso valide wäre, wie alle anderen Variationen (Burroughs/Gysin, 3); „The Third Mind is perpetually rebeginning [...]. It is never ending – not that it remains forever unfinished but that it is open to all optics, to all possibilities“ (Lemaire, 19f). Der Text bleibt – selbst wenn er gelesen wird – undefinierbar, in Veränderung und damit flüchtig (ebda, 23) – ebenso wie auch das Rhizom ständig im Wandel ist und bleibt (Sprick, 32). Ein Abschluss ist damit nicht gegeben, meist auch nicht gewollt, stattdessen wird Neugierde und Offenheit gefördert (Dunlop, 197). Es ist damit ein ständiges Neubilden von Texten in einem sich immer in Veränderung befindlichen System, das keine Originalität per se ermöglicht, sondern nur neue Kombinationen und durch eben diesen Umstand der ständigen Veränderung niemals zweimal dasselbe bedeutet.

2.4 Autor_innen-Kollektiv

2.4.1 Vielheit der Autor_innen

Werden für Cut-ups die Texte mehrerer Autor_innen zusammengeschnitten, oder geht man – wie im Konzept des Rhizoms – von einem Geflecht vieler Stimmen aus, so entsteht eine Vielheit, in dem sich die jeweiligen Individuen auflösen. Gleich zu Beginn ihres Textes positionieren sich Deleuze und Guattari innerhalb einer solchen Vielheit (Deleuze/Guattari, 5; Sprick, 34), entgegen einer klar erkennbaren und abgrenzbaren Identität der einzelnen Autor_innen. Sie lösen damit das Einzelne im Kollektiv auf, wie es auch im späteren Verlauf des Textes immer wieder zur Auflösung der Einheit kommt; die Vielheit der Autor_innen leitet nahtlos die Vielheit der Texte ein. So hat in ihrer Theorie ein Text „weder Objekt noch Subjekt“ (Deleuze/Guattari, 6) und ist damit weder einem einzelnen Thema, noch einer singulären Person zuschreibbar. Dies geschieht gegen das gängige Bild von Autor_innen, auf das im Feld der Literatur oftmals das Hauptaugenmerk gelegt wird (Barthes, 186; Foucault, 202). Würde eine solche Zuschreibung und Fokussierung auf einzelne Autor_innen erfolgen, wird damit gleichsam das Außen vernachlässigt, zu dem der Text verkettet ist (Deleuze/Guattari, 6). Die Texte werden voneinander abgegrenzt, definiert und letztlich zugeschnitten (Foucault, 210), die Einheiten werden innerhalb der Vielheit separiert. Die Vielheit des Textes kann somit nur erreicht werden, indem das Konzept der Autor_innenschaft ebenso in eine Vielheit umgewandelt wird. Nimmt der Text seinen Platz im Rhizom ein, besteht er nur noch aus Verbindungen, die inhärent keinem Subjekt zuschreibbar sind (Deleuze/Guattari, 6) und nur durch andere Vielheiten beeinflusst werden, nicht aber durch die Hand eines einzelnen „Marionettenspielers“ (ebda, 13), der ihre Bedeutung definieren könnte.

Ebenso wie Barthes Texte zu bloßen Geflechten erklärt und damit die Tätigkeit des Schreibens zu einer des Zusammenstellens bereits bestehenden Materials macht (Jannidis et al., 181), wird die Cut-up Technik von Burroughs und Gysin genutzt, um ein Geflecht aus verschiedenen Autor_innen herzustellen und Literatur damit aus ihrer bisherigen Rolle als „solitary practice“ (Lemaire, 9) zu holen. Die Texte der einzelnen Autor_innen werden so lange vervielfältigt, bis alle untereinander vernetzt sind (Burroughs/Gysin, 71f). Wenn Texte zu reinen Zusammenstellungen mehrerer Autor_in-

nen werden, kann es keinen Anspruch auf geistiges Eigentum mehr geben (Burroughs/Gysin, 96). Wer was geschrieben hat, ist hier nicht mehr relevant; „I don't know, when you start making these fold-ins and cut-ups, you lose track [of authors]“ (ebda, 6). Das Individuum löst sich zugunsten der Kunst auf; „Everything, at that moment, is one. I am the artist when I am open. When I am closed I am Brion Gysin“ (ebda, 46). Die Identität wird in der Vielheit aufgelöst und kann damit nur außerhalb bestehen, da es innerhalb keine Identität mehr gibt. „Artist“ ist dann jemand, der oder die nur in Auflösung existieren kann. Damit kann Brion Gysin de facto niemals ein „Artist“ sein, denn dieser existiert immer nur an seiner Stelle und interessiert sich für dessen Identität nicht: „I could not care less about his so-called talent or lack of it. Brion Gysin is a drag. [...] I am his soul“ (ebda, 46). Wo *Rhizom* die Zuschreibung eines Textes zu einem Subjekt ablehnt, geht *The Third Mind* einen anderen Weg und schreibt ihn stattdessen mehreren zu, wobei eines davon „imaginär“ ist; die transzendent vorhandene „third mind“ entsteht nur aus und innerhalb der Fusionierung von Autor_innen, „invisible and beyond grasp, decoding the silence“ (Lemaire, 18).

Auf dem Gebiet der interaktiven Narrative ermöglicht das kollektive und kollaborative Arbeiten mit unterschiedlichen Disziplinen eine neue Art, spielerisch zu denken (Dunlop, 199). Durch die Wandelbarkeit des Narrativs besteht weiters die Notwendigkeit seitens Autor_innen, die Auswirkungen der Spielemechanik auf das Narrativ immer zu berücksichtigen und zu dem Zweck den Text sowohl aus der eigenen Perspektive, wie auch der Perspektive von Spieler_innen zu betrachten und dadurch in sich selbst eine Vielheit zu tragen (ebda, 194). Oft werden in die Vielheit der Autor_innen auch Spieler_innen miteingeschlossen; indem das Erstellen des Narrativs ein Teil der Spielemechanik ist, wird es zu einem produktiven Prozess (Grinblat et al., 213). Dies ist jedoch nicht mit Co-Autor_innenschaft gleichzusetzen, da die dabei gestellte Aufgabe eher ist, im Rahmen eines einzelnen Spieldurchlaufs die verfügbaren Fragmente zusammenzustellen, nicht aber die Fragmente selbst zu erstellen (Murray, 153). Kollaboration im Rahmen von Interaktion ist jedoch auch in nicht interaktiven Medien gegeben, sind die Rezipient_innen doch diejenigen, die den Text letztlich rezipieren und interpretieren (Borges 2002, 89).

2.4.2 Sich selbst schreibende Texte

Gerade bei der Herstellung von Texten aus Fragmenten stellt sich oft die Frage, ob Texte nun keine Autor_innen mehr brauchen, um neu entstehen zu können – ein Thema, das insbesondere durch textproduzierende künstliche Intelligenzen aktuell ist. So wird auch an Jonathan Basile, im Zusammenhang mit libraryofbabel.info – eine elektronische Version der Bibliothek von Babel – (Basile o.J.), oft die Frage herangetragen, ob durch sein Projekt, das potentiell alle Texte enthält, nun die Tätigkeits des Schreibens sinnlos werde. Basile merkt zu diesem Thema an, dass vielmehr Sprache, seiner iterativen Natur wegen, schon immer unabhängig funktioniert habe und demnach randomisierte, beziehungsweise generierte Texte nur ein weiteres Ausdrucksmittel dessen sind, was immer schon möglich war (Basile 2018, 66). Einmal gebildet oder definiert, existiert Sprache als ein unabhängiges Zeichensystem, was auch bei Burroughs und Gysin thematisiert wird; „Works [...] can also create themselves on their own“ (Burroughs/Gysin, 9). Ist ein Text erst einmal fertig, kann der Ursprung der Sprache nicht mehr zuverlässig zurückverfolgt werden, was – nach Barthes – jedoch die Charakteristik eines Texts ausmacht: die Struktur kann entwirrt, aber nicht entziffert werden und schlussendlich ist nichts Konkretes darunter zu finden (Barthes, 191). Ein Text gliedert sich dadurch in eine lange Aneinanderreihung von Texten ein, die zu keinem Endpunkt führt (Basile 2018, 49).

Ein Effekt der Cut-up Technik ist die Reproduzierbarkeit von Autor_innen; ein einzelner Text mit sich selbst gemischt werden, ist das Ergebnis nach Burroughs und Gysin ein genauso authentischer Text – jedoch ein neuer, der in dieser Version vorher nicht existierte (Burroughs/Gysin, 3f). Autor_innen werden hier mit ihren Texten gleichgesetzt und als innerhalb ihrer Texte existent betrachtet; durch Cut-ups kann man sie sprechen lassen (ebda, 32, 71). Der Begriff „Autor_in“ wird nicht näher definiert, sondern eher exemplarisch für ein Argument der Authentizität genutzt. Während sich im Rhizom die einzelnen Einheiten der Autor_innen komplett auflösen, sind für Burroughs und Gysin Text und Autor_in miteinander verbunden und können nie ganz voneinander getrennt werden. Texte werden an Identitäten gebunden, es werden immer wieder spezifische Namen genannt, die durch die Cut-up Technik reinkarniert werden können (ebda, 71). Autor_innen werden so durch ihre eigenen Texte ersetzt. Worte und Individuum verflechten sich zu einem Ganzen; „You breathe in

words. Words breathe you in“ (ebda, 61). Die Konsequenz dieser Verbindung ist, dass Autor_innen nicht mehr gebraucht werden, um neue Texte zu erstellen. Alles was gebraucht wird, ist in den bestehenden Texten bereits vorhanden. Die Texte schreiben sich damit gewissermaßen selbst, ohne dass eine Person dahinter festzumachen wäre (Burroughs/Gysin, 45). Werden dabei mehrere Autor_innen zusammengeschnitten, ergibt sich dadurch ein Dialog und die Autor_innen unterhalten sich durch ihre Texte (ebda, 125).

Eco identifiziert solche sich selbst schreibende Texte in einer anderen Form des Schreibprozesses – Schreiben wird hier zu einem assoziativen Vorgehen, ein Satz führt dabei zum nächsten (Eco 1990, 281). Der Prozess des Schreibens wird von den Autor_innen losgelöst, letztlich zählt nur noch der Text, der in einer Art halbbewussten Zustand entsteht. Autor_innen sind keine isolierten Individuen, sondern immer auch von allen bisherigen Erfahrungen, Eindrücken und ihren Verbindungen nach außen beeinflusst. Gerade Phänomene wie ähnlich klingende Worte, die in einer Interpretation wie eine codierte Bedeutung und damit weit hergeholt wirken mögen, können durch unbewusste Assoziationen oder Zufall in den Text geraten sein (ebda 1990, 281; Eco 2004, 61).

Sich selbst schreibende Texte können auf einer konkreten Ebene im oftmals von Kombinatorik geprägten Medium der Videospiele, beziehungsweise interaktiven Narrative gefunden werden; Aufgabe der Autor_innen ist es, nicht nur Texte zu schreiben, sondern auch die Regeln festzulegen, nach denen die Fragmente des Textes innerhalb des Spiels zusammengesetzt werden (Murray, 152, 194).

2.4.3 Loslösung von Autor_in und Werk

Indem sich Autor_innen im Kollektiv oder in der Vielheit des Rhizoms auflösen, können Texte nicht mehr einzelnen Personen zugeordnet werden. Da Texte ohnehin aus bereits bestehenden Fragmenten zusammengesetzt sind, ist eine eindeutige Zuweisung unmöglich. Eine solche würde sowohl der Rezeption einen Rahmen setzen als auch die Bedeutung des Textes und seine Vielschichtigkeit einschränken (Barthes, 191). Die Funktion „Autor_in“ verliert ihren Zweck und den Bezug zum Text. Werden Autor_innen andererseits mit ihren Texten identifiziert, so wird ihre Existenz zwar nicht in Frage gestellt, dafür auf ihre Texte beschränkt, die, folgend Burroughs und Gysin, reproduzierbar sind. Text und Autor_in sind ident, die Person hinter der reinen

Funktion „Autor_in“ ist jedoch losgelöst und nicht mehr relevant.

Als letzte Konsequenz wird so die Autor_innenschaft an sich dekonstruiert und dadurch neuer Raum geschaffen (Foucault, 207f). Alles was bleibt, ist der Text, der zwar aus seinen Verbindungen nach Außen besteht, aber dafür keine solche zu einem Subjekt braucht. Der Moment der Sinnproduktion wird vom Schreibprozess zum Rezeptionsprozess verlagert; welche Bedeutung dabei genau entsteht, ist beim Schreibprozess jedoch nicht absehbar (Eco 1990, 288). So können sich zwischen Intentionen von Texten und denen ihrer Autor_innen mitunter „große Diskrepanzen“ auftun (ebda, 284); die Autor_innen werden so vom Interpretationsprozess schlichtweg ausgeschlossen (ebda, 282, 289). Alle Prozesse, die zum fertigen Produkt „Text“ geführt haben, verlieren ihre Relevanz, der Text besteht für sich, „führt ein Eigenleben“ (ebda, 291) und ist im Moment der Rezeption für alle Bedeutungen offen.

2.5 Assoziationsketten

2.5.1 Rezipient_innen und ihre Erfahrung

Im Kontext eines Textes, der mit vielerlei Bedeutungen versehen werden kann, sind die Rezipient_innen jener Raum, in dem dies schließlich geschieht. Ein lesender Verstand kann so als ein Ort betrachtet werden, an dem alle losen Fäden zusammenlaufen (Barthes, 192) und wo letztlich „Bedeutung produziert wird und an dem sie produktiv wird“ (Eco 1985, 45). Dieser Raum ist jedoch auch vor der Rezeption nicht neutral, sondern gefüllt mit einer individuellen Ansammlung von Wissen und Erfahrungen, die den Rezeptionsprozess ihrerseits beeinflussen und miteinbezogen werden. Während Eco dieses Wissen als in einer „komplexe[n] Interaktionsstrategie“ mit dem Text befindlich bezeichnet, die zwischen der vorhandenen und der benötigten Kompetenz steht (Eco 1990, 279f), gehen Burroughs und Gysin davon aus, dass jede durch Rezeption entstehende Bedeutung bereits vorab im Wissen der Rezipient_innen angelegt war und assoziativ entsteht (Burroughs/Gysin, 44, 71). Bei beiden Ansätzen entsteht durch die Rezeption eine Art Interaktion mit dem Text, die als Bedingung für grundlegendes Verständnis eines Textes gesehen werden kann (Morrow, 226). Dahingehend sind auch lineare Texte allein durch interpretative Rezeptionsprozesse als interaktiv anzusehen, wodurch es schwierig wird, festzumachen, wann ein Text als interaktiv gilt.

2.5.2 Mentale Konstruktion eines Narrativs

Gerade innerhalb von Konzepten, die viele Leerstellen aufweisen, bedeutet die Auseinandersetzung mit dem Text gleichzeitig auch, durch Rezeption eine seiner Versionen wahrzunehmen und sie damit real zu machen (Lemaire, 24). Betrachtet man einen Text als rhizomatische Struktur, ist er variabel und bringt – je nachdem, mit welchem Außen er in Verbindung gebracht wird – unterschiedliche Ergebnisse. Die Nivellierung von Einheiten innerhalb des Rhizoms bei gleichzeitiger Auflösung von semantischen Kontexten gibt zwar wenig Auskunft über den Inhalt eines Textes selbst und damit auch wenig Ansatzpunkte für die Analyse eines solcherart gestalteten Textes; jedoch bieten Deleuze und Guattari gegen Ende eine produktive Herangehensweise an das Rhizom, indem sie die Rezeption eines Textes mit einer hohen Relevanz versehen und damit die Umsetzung einer rhizomatischen Struktur von der Produktions- auf die Re-

zeptionsseite verlagern: „Es gibt keinen Tod des Buches, sondern eine neue Art, zu lesen“ (Deleuze/Guattari, 40). Diese Herangehensweise ist so jedoch auch nicht neu, eher eine Ausformulierung des intertextuellen Ansatzes, dass keine Rezeption ein passiver Akt ist. Damit wird auch ein linearer Text durch die Verbindung zu anderen Texten und Eindrücken nicht-linear (Basile 2018, 88).

So enthält ein Text keine implizite und inhärente Bedeutung, „nichts zu verstehen, aber viel, dessen man sich bedienen kann. Nichts zu interpretieren und zu bedeuten, aber viel, womit man experimentieren kann“ (Deleuze/Guattari, 40). Ein in dieser Form unabgeschlossener und uneindeutiger Text mag zwar initial das Gefühl von Bedeutungslosigkeit der Rezeption vermitteln, letztlich wird dadurch aber der Raum für Interpretation wesentlich freier und von einer intendierten Bedeutung losgelöst (Murray, 133). Lesen wird damit zu einem Prozess mit dem Vorhaben, Stellen mit persönlicher Bedeutung in einem Text zu finden, sie mit bestehendem Wissen zu verknüpfen und so zu verarbeiten (Deleuze/Guattari, 40). Der Text ist dabei immer nur das Werkzeug für neue Perspektiven, niemals die neue Perspektive selbst (ebda, 40). Eine Erkenntnis wird nicht im Text an die lesende Person herangetragen, sondern ergibt sich durch Rezeption und Reflexion. Die Absichten, die bei der Produktion eines Textes möglicherweise vorhanden waren, können dabei mitunter vernachlässigt werden – wichtig ist dabei die Intention des Textes die, wie oben erwähnt, nicht mit der Intention der jeweiligen Autor_innen übereinstimmen muss (Eco 1990, 281).

Aus Fragmenten bestehende Narrative und Texte werden so bei der Lektüre zu einem mehr oder weniger kohärenten Ganzen zusammengesetzt. Dieser Prozess, bei dem ein Text „repariert“ wird, weil er in einem dekonstruierten Zustand bei den Rezipient_innen ankommt, kann mit dem Konzept des *reparative reading* umrissen werden (Grinblat et al., 211, Sedgwick). *Reparative reading* setzt sich weniger mit der Frage auseinander, welche Fakten der Wahrheit oder einem bestimmten Kanon entsprechen – dieser Tätigkeit wäre als Gegenstück *paranoid reading* zugeordnet – sondern was mit den Fakten oder dem daraus resultierenden Wissen gemacht werden kann (Sedgwick, 124). Ein Objekt wird nicht als Einheit betrachtet, die eine singuläre Bedeutung enthält, sondern als Vielheit, aus der unterschiedliche Bedeutungen extrapoliert werden können (ebda, 149). Als Voraussetzung werden Verbindungen genannt, die der Text nach außen hat; bestehendes Wissen und bereits gelesene Texte werden so zu Werkzeugen des narrativen Verständnisses (Grinblat et al., 211). Der Sinn eines fragmentierten

Textes kann – ähnlich eines Rhizoms – in seinen Verbindungen nach außen gefunden werden. Insbesondere, wenn die neue Information nicht in das bestehende Weltbild passt, ist dieses Verfahren eine „interpretative Kooperation, die viele Charakteristika einer kreativen Abduktion aufweist“ (Eco 1985, 72). Durch die Rezeption und Interpretation eines Textes, bei der Rezipient_innen „einzelne Mikrostrukturen bilden und zur Makrostruktur Text in Beziehung setzen“, werden mehrere Teile des Textes als ein Ganzes wahrgenommen und anschließend dessen Kohärenz mittels Schlussfolgerungsprozessen konstruiert (Schalk, 123).

Bezüglich des Entstehens narrativen Verständnisses werden bei Higgins mehrere psychologische Studien verglichen und dabei ein Konzept sogenannter „situation models“ zusammengefasst. Demnach werden durch die Rezeption eines Narrativs mentale Situationsmodelle erstellt, auf die während der fortlaufenden Rezeption zugegriffen wird, während sie zudem nach und nach erweitert werden (Higgins, 7). Dabei greifen Rezipient_innen auf Informationen aus dem Text, sowie auf eigene Erfahrungen oder Wissen über Texte und Genres im Allgemeinen zurück (Eco 2004, 70). Die Perspektive der Rezipient_innen – unter anderem durch die Erzählperspektive des Textes gegeben – beeinflusst hierbei auch den Fokus beim Erstellen eines Situationsmodells und damit letztlich das Verständnis des Textes (Morrow, 227). Neue Information wird mittels eines Prozesses, den Higgins „Inference“ nennt, in diese Situationsmodelle integriert (Higgins, 4). Hierbei wird mental nach einer Kohärenz gesucht, mittels derer die gegebenen Informationen verbunden werden können (ebda, 6f). Bei einer idealen Aktivierung des Gedächtnisses wird die neue Information als relevant beurteilt und anschließend in das bestehende Situationsmodell integriert (ebda, 8). Kann keine Kohärenz hergestellt werden, weist das möglicherweise auf ein neues Ereignis innerhalb des Narrativs; ein neues Situationsmodell wird erstellt (ebda, 6). Aktiviert die neue Information nur bedingt das Gedächtnis, kann dabei eine sogenannte kontrollierte Inferenz stattfinden, während derer bewusst nach Informationen gesucht wird, die es erlauben würden, Kohärenz herzustellen. Bei Erfolg wird die neue Information in das bestehende Situationsmodell integriert. Kann keine Kohärenz hergestellt werden, können entweder Prognosen über den weiteren Verlauf des Narrativs aufgestellt, oder aber die neue Information wird als irrelevant eingestuft und damit ignoriert. Die Studien deuten darauf hin, dass kontrollierte Inferenz zu mehr Interesse am Narrativ führt (ebda, 8f). Wohl, weil dadurch das lohnende Gefühl entsteht, sich das

Verständnis eines Textes erarbeitet zu haben. Eco beschreibt das Erstellen von Prognosen über einen Text als einen unverzichtbaren Teil des Lesens, der in Spannung und bei richtiger Prognose in Befriedigung resultiert (Eco 2004, 72). Die Verarbeitung von und Kommunikation mittels Narrativen ist dabei etwas sehr menschliches und benötigt mehr Information, als von den jeweils agierenden Personen bewusst wahrgenommen wird; „Humans require a large amount of commonsense knowledge [...] in order to perform accurate reasoning“ (Purdy/Riedl, 197f). Purdy und Riedl stellen in ihrer Forschung komplexe Berechnungen an für etwas, das im menschlichen Verstand natürlich und meistens unbewusst passiert (ebda, 202). Dabei benutzen sie sogenannte Inferenzen als Schlussfolgerungen dafür, welches Narrativ sich aus einer gewissen Situation ergeben kann; „what other events (called inferences) could also have occurred in the story, and how likely are each of these inferences?“ (ebda, 200). Die Berücksichtigung aller aus einer Situation potentiell entstehenden Narrative macht dabei einen Großteil der Komplexität der Berechnung aus; „The complexity is directly proportional to the number of stories to be generated“ (ebda, 205).

Das Modell der Inferenz wird so für die Analyse von Verarbeitung narrativer Inhalte genutzt und ist, wie auch das Erstellen von Verständnis mittels Abduktion, eine Möglichkeit, Kohärenz herzustellen. So wird versucht, innerhalb des Systems diejenigen Regeln zu erkennen, welche die vorliegenden Fälle erklären, „die es dem Zeichen erlauben, seine Bedeutung zu erlangen“ (Eco 1985, 68). Dafür muss zunächst einmal ein Zeichen als solches eingestuft werden, also mit einer (noch unbekannten) Bedeutung versehen werden, bevor versucht werden kann, diese zu erkennen (ebda, 68) – wodurch Abduktion vormals unverbundene Einzelteile verbindet (ebda, 26). Die dabei angewandten Regeln können sich während der Rezeption und durch diese ergeben, aber auch dem jeweiligen Genre zugehörige Tendenzen oder allgemeine Normen darstellen (Eco 1985a, 297f). Diese inferentiellen Prozesse sind bei menschlichen Rezipient_innen ein ununterbrochen ablaufender, oft unbewusster Prozess, ähnlich dem Verknüpfen verschiedener Eindrücke, auf welches Burroughs und Gysin durch die Cut-up Technik aufmerksam machen möchten (Burroughs/Gysin, 4). Die Forschung von Gordon und Wang unternimmt den Versuch, ein solches Vorgehen auf einem Computer zu programmieren. Sprache wird hier als ein Thema logischer Abduktion behandelt, wobei Abduktion in „logic-based reasoning systems“ den Versuch darstellt, die beste Kombination aus Annahmen zu finden, durch die bestimmte Beobachtungen erklärt

werden können – diese Art der Interpretation als logische Abduktion hat ihre Wurzeln in der Computerlinguistik, kann aber ebenso für narrative Interpretation verwendet werden. Die komplexe technische Erklärung der Programmierung drückt dabei gleichzeitig aus, dass inferentielle Prozesse – für Menschen etwas, das auf täglicher Basis passiert – in Wirklichkeit sehr komplex sind (Gordon/Wang, 72).

2.5.3 Erstellen von Verbindungen durch Rezeption

Fragmentierte Texte, die eine individuelle Rezeption ermöglichen, bieten damit gleichsam die Möglichkeit, sich durch ein Rhizom des Textes zu bewegen; jedes Fragment ist zu allen anderen Fragmenten gleichwertig und mit ihnen gleichermaßen verbunden. Welche Linien des Rhizoms im Rezeptionsprozess nachgezogen und welche Verbindungen damit erstellt werden, ist nicht Sache der Autor_innen und auch nicht im Text festgelegt – diese Entscheidungen passieren im Moment der Rezeption und liegen damit in der Hand der Rezipient_innen. Die Rezeption wird damit zum „wahre[n] Ort der Schrift“ (Barthes, 192); „eine Serie toter Symbole“ kann lebendig werden (Borges 2002, 9). Deleuze und Guattari kündigen selbst den Tod ihrer Autorschaft an und legen ihren Text freiwillig aus der Hand; „Oder besser noch, ein funktionelles und pragmatisches Buch: nehmt euch was ihr wollt“ (Deleuze/Guattari, 40). Das Rhizom lebt von der Veränderung, die neue Verknüpfungen erstellt sowie Teile entnimmt und neu verarbeitet.

Verbindungen zwischen Fragmenten können, wie weiter oben erwähnt, auch in linearen Texten durch Rezeption erstellt werden, indem sie zu anderen Texten in Bezug gesetzt werden. Weiters sind Anachronien in Narrativen nicht unüblich; hier werden Ereignisse, wie sie chronologisch in einer Geschichte geschehen sind, nicht auch in derselben Reihenfolge im Diskurs des Narrativs wiedergegeben und müssen entsprechend bei der Rezeption mental wieder in die richtige Reihenfolge gebracht werden (Genette, 18-26).² Dafür wird jede neue Information mit den bereits vorhandenen in Einklang gebracht, bis dadurch ein kohärentes Muster entsteht (Ryan, M.L. 2001). So gesehen sind auch lineare Narrative fragmentiert, die wieder zu einem kongruenten Ganzen zusammengefügt werden müssen. Im Regelfall ist jedoch die wiederherzustellende Geschichte im Diskurs angelegt und nicht variabel. Auch erneutes Lesen nach

² Genettes Begriffe *Geschichte* und *Diskurs* werden auch hier für die Konzepte eines chronologischen Narrativs und dessen nicht chronologische Anordnung verwendet

bestimmten anderen Eindrücken oder Erlebnissen kann einen linearen Text konzeptuell aufspalten und mehr Verbindungen nach außen herstellen (Burroughs/Gysin, 133) – Querverbindungen werden erstellt und das Geflecht verdichtet sich durch eine Gegenüberstellung von vormalig unzusammenhängenden Einheiten.

Die Art, wie Comics gelesen werden, ist dem nicht unähnlich; die einzelnen sequenziellen Bilder werden mental zueinander in Bezug gesetzt, der Raum zwischen ihnen ausgefüllt und es entsteht eine Form der Partizipation, in der Rezipient_innen mit diesen Affordanzen – statische Bilder zu einer fluiden Bewegung zusammenzusetzen – miteinbezogen werden (Sousanis, 61). Sousanis fasst das Konzept der sequenziellen Wahrnehmung noch weiter und beschreibt, wie Augen letztlich eigentlich nur einzelne Fragmente sehen, die von der Imagination zusammengesetzt werden. Dies kann auch bei der Erfassung (fragmentierter) Narrative genutzt werden (ebda, 90). Die Rezeption ist damit nicht die Wahrnehmung von etwas Ganzem, sondern viel eher das Zusammensetzen von mehreren Fragmenten zu einem großem Ganzen, das letztlich nur mental existiert. Das Gesamtkonzept – das Narrativ – entsteht damit nicht auf dem Papier, sondern erst im Verstand. Das Verbinden von Fragmenten über Lücken hinweg ist dabei etwas, das gelernt werden kann; „You learn to leave out words and make connections“ (Burroughs/Gysin, 4).

So gleicht die Rezeption eines fragmentierten Textes dem Finden eines Pfades durch ein Rhizom – damit wird eine Form des Abschlusses ermöglicht. Dieser ist in fragmentierten Texten an sich nicht gegeben, da die rhizomatische Struktur durch eine umfassende Darstellung eines Themas vielfältige Lesarten zulässt und nicht auf eine davon festgemacht werden kann (vgl. Deleuze/Guattari, 6). Das „Objekt“ des Buchs existiert in der Form nicht; es besteht eher aus einer Vielheit von Linien, die nicht nur eine einzelne Aussage stützen (ebda, 7). Welche der Linien durch die Rezeption miteinander verbunden werden und welche Ansichten und Hypothesen dadurch gestützt werden, hängt von der eingenommenen Perspektive ab und ist damit Sache der Rezipient_innen (vgl. ebda, 33), womit die Sinnbildung eines Textes in den Rezeptionsprozess verschoben wird. Aus den vielen möglichen Lesarten eines Textes wird durch die Rezeption eine ausgewählt, die damit in diesem momentanen Zustand im Text präsent ist (vgl. ebda, 34). Die Wahl ist dabei nicht immer eine bewusste und absichtsvolle. Um Immersion zu erreichen – ein intrinsisches Streben bei der Interaktion mit Narrativen – wird das Narrativ meist unbewusst zum eigenen Erfahrungsschatz in Be-

zug gesetzt und so eine persönliche Verbindung hergestellt (Murray, 110). Gleichzeitig werden Rezipient_innen mitunter durch bestimmte Phänomene, wie etwa klangliche Effekte, dazu verleitet, unabhängige Worte zueinander in Bezug zu setzen, so wie auch Autor_innen denselben assoziativen Phänomenen ausgesetzt sein können (Eco 1990, 281). Die Information wird durch die Rezeption gleichsam in das gedankliche Rhizom mit allen seinen Eindrücken und Erfahrungen eingepflegt. Der Text bekommt durch die Assoziationen und das Verflechten mit der Gedankenwelt neue Verbindungen; umgekehrt bekommt auch die Gedankenwelt durch den Text neue Verbindungen. Indem sich diese beiden Welten miteinander verbinden, wird der Text zur Gedankenwelt und die Gedankenwelt zum Text – beides wird zum Rhizom (vgl. Deleuze/Guattari, 17ff).

Voraussetzung für diese Verflechtung ist ein Erkennen oder Wahrnehmen von Bedeutung. Wie oben erwähnt, wird bei der Abduktion zunächst angenommen, dass gewisse Dinge eine bestimmte Bedeutung mit sich tragen oder auf eine bestimmte Weise miteinander verbunden sind. Damit wird eine Hypothese aufgestellt, die noch verifiziert werden muss, da sie nicht mit Gewissheit als „wahr“, sondern nur als „wahrscheinlich“ bezeichnet werden kann (Eco 1983, 310). Dieses Phänomen ist bei Rezeptions- und Interpretationsprozessen essentiell (vgl. Eco 1985, 21), etwa auch bei Metaphern, die als solche wahrgenommen werden müssen, um zu funktionieren (Borges 2002, 22). Ebenso macht das Erkennen oder Wahrnehmen einer *Serie* aus unzusammenhängenden Aussagen als eine kohärente *Sequenz* ebenjene Aussagen zu einem Text, indem versucht wird, herausgefunden, was das Thema der *Sequenz* ist. Durch dieses übergreifende Thema wird eine kohärente Verbindung „zwischen unterschiedlichen und weiterhin unzusammenhängenden Textdaten“ hergestellt. Diese Art der Identifikation eines Themas ist eine Form der untercodierten Abduktion, bei der versucht wird, aus mehreren anwendbaren Regeln die „richtige“ herauszufinden (Eco, 1982, 309). So ist also das Interpretieren eines jeden Textes von abduktiven Schlüssen geprägt. Bei fragmentierten Texten wird nun das Textthema dekonstruiert, indem lose Ereignisse nebeneinander gestellt werden. Eine „richtige“ Bedeutung oder Textthematik kann nicht mehr identifiziert werden und die Verbindung der losen Ereignisse durch die Rezipient_innen ist eine Neuschaffung des Themas. Die Abduktion dieses Themas verläuft jedoch letztlich ins Leere, da sie nicht abschließend durch eine Deduktion verifiziert werden kann. Burroughs und Gysin verfahren mit dem Konzept der Wahrheit ihrerseits sehr großzügig; sie ist in allen Worten gleichermaßen vorhan-

den oder nicht vorhanden; „You can cut the truth out of any written or spoken words“ (Burroughs/Gysin, 73). Ob man damit die Wahrheit aus allen Worten extrahieren und damit bewahren kann oder sie schlicht wegschneidet, ist nicht weiter ausgeführt, wodurch der Passage beide möglichen Bedeutungen erhalten bleiben. Der Text bietet keine zu interpretierende Bedeutung mehr, sondern nur eine Interpretationsfläche, auf der sich eine individuelle Bedeutung entwickeln kann. Das Zusammenstellen einer individuellen Bedeutung aus einem Text ist inhärenter Bestandteil des *reparative reading*; „it wants to assemble and confer plenitude on an object that will then have resources to offer to an inchoate self“ (Sedgwick, 149). Dies kann durch das Füllen von Lücken erfolgen, die innerhalb eines Textes vorhanden sind – dafür wird auf nach außen laufende lose Fäden zugegriffen, durch die der Text mit verschiedenen Kontexten oder Bedeutungen in Verbindung gebracht werden kann (Grinblat et al., 211f). Der Text wird sozusagen innerhalb eines persönlichen und individuellen Rhizoms platziert und eingewoben. Der Zugang zu einem undefinierbaren Text kann dabei durchaus ambivalent sein; einerseits besteht das Bedürfnis nach einer Form des Abschlusses und Verstehens, andererseits kann durch die sich immerzu ändernde Bedeutung eine immersive Welt entstehen, in der es nicht die Konsequenzen einer finiten Interpretation gibt; wann immer eine Bedeutung nicht wünschenswert ist, gibt es noch viele andere zu entdecken (Murray, 134). Diese Art der Zuschreibung einer einzelnen individuellen Bedeutung ist etwas, das der Intention der Aleatorik allerdings widerspricht; vielmehr sollte „ein vielstimmiger Chor von kaum hörbaren Restintentionen“ (Schulze, 20) beibehalten werden. Schulze versucht mit dem aleatorischen Zugang einen Text als Ganzes in all seinen Variationen wahrzunehmen und geht dabei mitunter von einem im Text angelegten Weltbild aus (ebda, 23). Diese im Text dezidiert vorhandene und transzendent angelegte Bedeutung, die vorsichtig durch Interpretation und Betrachtung hervorgeholt werden will, widerspricht wiederum dem Ansatz des Rhizoms, da dafür von einer „starken, vorgängigen Einheit“ ausgegangen werden muss (Deleuze/Guattari, 9). Die Zuschreibung von Bedeutung wird bei randomisierten Texten damit zu einer empfindlichen Gratwanderung zwischen einem Finden individueller Bedeutung innerhalb eines Gewirrs an Informationen und einem gleichzeitigen Aufrechterhalten anderer möglicher Bedeutungen, beziehungsweise eines Bewusstseins der Vielfältigkeit des Werkes.

2.5.4 Rezeptionsprozesse ohne Abschluss

Auch wenn aus dem Geflecht eines Texts mittels Interpretationen eine Bedeutung herausgelöst werden kann, bleibt eine verifizierbare und dezidiert zuordenbare Interpretation nicht greifbar und damit der Text nicht decodierbar (Barthes, 191). Das betrifft auch lineare Texte, die zwar immerhin nur ein einzelnes Textgefüge aufweisen, aber implizit „vielfältige (und schließlich unendliche) Lesarten und Interpretationen“ aufweisen (Eco 1985, 45), die zueinander in Widerspruch stehen können – was folgend Eco den Beweis darstellt, dass mittels abduktiver Prozesse aus mehreren möglichen Interpretationen gewählt wird (Eco, 1983, 309). Deleuze und Guattari empfinden es als belastend, zu vergangenen Texten befragt zu werden, Reflexion zu betreiben und Bilanz zu ziehen, dem Text damit einen dezidierten Platz im Kontext anderer Texte zuzuweisen und damit seine Bedeutung einzuschränken (Deleuze/Guattari, 6), wie die Zuweisung und Bezug zum Subjekt „Autor_in“ einen Text in seiner Vielheit einschränkt (Barthes, 191). Selbst das Schreiben eines Textes bedeutet Einschränkung der unzähligen Möglichkeiten, die eine leere Seite bietet (Murray, 39); so wie die Fertigstellung eines Textes auch gleichzeitig die Festlegung auf eine der vielen Versionen ist, die ein Text im Zuge der Produktion durchläuft (Lemaire, 19).

Zwar mögen die miteinander verflochtenen Bedeutungen, aus denen ein Text zusammengewoben ist, jede für sich nachvollziehbar sein. Letztlich können aber auch diese keinen erkennbaren Anfang und kein Ende aufweisen (Barthes, 191), ähnlich dem Rhizom, das man hierarchielos „nicht von oben nach unten, von links nach rechts oder umgekehrt“ wahrnehmen soll (Deleuze/Guattari, 37). Sousanis legt die Frage nach einer „richtigen“ Perspektive auf die menschliche Wahrnehmung im Allgemeinen und die stereoskopische Wahrnehmung im Speziellen um – der Abstand zwischen den Augen verursacht, dass zwei verschiedene Bilder erzeugt werden, von denen keines korrekter als das andere ist. Durch dieses Phänomen – ein ständiges zueinander in Bezug setzen zweier Bildquellen – ist Tiefenwahrnehmung möglich (Sousanis, 31). Wird nun gedanklich eine andere Perspektive eingenommen, ergibt sich ein mehrdimensionaler Blick auf das Betrachtete (ebda, 39). Auf Texte übertragen verleihen die vielfältigen Lesarten eines Textes diesem Dreidimensionalität und Tiefe, ebenso wie das Rhizom durch seine Verflochtenheit versucht, ein Thema in seiner Komplexität mehrdimensional darzustellen.

Ein rhizomatisches System kann aus diesem Grund nicht zu Ende entschlüsselt werden; eine Abgrenzung zum Außen ist nicht klar möglich zudem überall Verweise bestehen, die es unmöglich machen, es zur Gänze zu analysieren oder auch nur zu rezipieren (vgl. Deleuze/Guattari, 12). Texte dieser Art scheinen keine bestimmte Lesart oder Interpretation zu priorisieren, wodurch stattdessen die Priorität auf Verwirrung und Chaos zu liegen scheint (Murray, 133). Die Verwirrung ist jedoch abhängig vom Zugang zum Text; wird nach keinem umfassenden Sinn gesucht, sondern stattdessen ein eigener erstellt, gibt es weniger Erwartungen, die enttäuscht werden können. Die Verwirrung wird damit zu einem Werkzeug, um ebenjene Erwartungen an einen Text aufzudecken (ebda, 58). Das Bewusstmachen des Rhizoms in seiner Veränderlichkeit und der Unvollständigkeit der Lektüre wird damit zu einem integralen Bestandteil des Rezeptionsprozesses; auch wenn einer der verfügbaren Pfade gewählt wird, bleiben die anderen nicht gewählten Pfade zwar unerkundet, sind aber weiterhin ein Teil des Ganzen, der immer implizit vorhanden ist (Dunlop, 198, Sedgwick, 146).

2.5.5 Veränderliche Bedeutungen

Ein solches nicht zentriertes und sich ständig veränderndes System „wo alle Individuen miteinander vertauschbar sind und nur durch einen momentanen Zustand“ (Deleuze/Guattari, 28), beziehungsweise „durch die Zirkulation der Zustände“ definiert sind (ebda, 35), kann nicht auf eine singuläre Version festgemacht werden. Ebenso stellt die Cut-up Technik ein Werkzeug zur „simultaneous integration and disintegration“ dar (Lemaire, 21), wodurch neue Verknüpfungen erstellt und neue Punkte miteinander verbunden werden können. Der Text bleibt flexibel und die Gedanken werden dazu ermutigt, dasselbe zu tun. Es ist ein ständiges Neubilden von wahrgenommenen Inhalten; „Die Schrift bildet unentwegt Sinn, aber nur, um ihn wieder aufzulösen“ (Barthes 191), was den Text zu einem sich immer ändernden und neu definierten Konstrukt macht.

Die Veränderung betrifft jedoch nicht nur den Text und seine Bedeutung, auch Rezipient_innen – die, wie oben erwähnt, den Raum bilden, in dem der Text eine Bedeutung zugewiesen bekommt – sind veränderlich und können sich in verschiedenen Zuständen befinden, es gibt ein „Vorher“ und ein „Nachher“ im Bezug auf die Rezeption. Dadurch kann eine wiederholte Lektüre die Rezipient_innen mit einem anderen Wissensschatz vorfinden und wird damit als neue Erfahrung gewertet (Borges 2002, 10,

16). Bedeutung entsteht dann, wenn die lesende Person und der Text in einem in Bezug auf Zeitpunkt und Kontext einzigartigen Moment aufeinander treffen. Dieser Moment kann nicht exakt repliziert werden, da die Rezipient_innen ebenso veränderlich wie der Text sind. Eine bereits bestehende Struktur innerhalb eines Textes wird also abgelöst von einer „Transduktion intensiver Zustände“ (Deleuze/Guattari, 28); die Information ist nicht, wo sich einzelne Individuen innerhalb einer Struktur befinden, sondern mit welchen anderen Individuen sie momentan interagieren. Diese „momentanen Zustände“ werden durch Rezeption für einen kurzen Zeitraum festgehalten und bilden damit einen Querschnitt durch die temporale Achse der Betrachtung eines Rhizoms – wenn auch dieser nur flüchtig sein kann und im nächsten Moment wieder anders ist.

Die beschriebene Art der Rezeption kann so aus einem fragmentierten Text Bedeutung entstehen lassen. Ähnlich wie Zeichen existiert Bedeutung jedoch „nur für einen philosophischen Blick, der beschließt, sie zu sehen“ (Eco 1985, 28) und also eine gewisse grundlegende Intention zur Zusammenstellung mit sich bringt. Ist diese vorhanden, so nennt Eco untercodierte und kreative Abduktionen gar als „Mittel zur Welterschöpfung“ (Eco 1983, 311); durch Abduktion und das miteinander Verweben mehrerer Gedanken können neue Perspektiven entstehen, die wiederum die Wahrnehmung der Welt beeinflussen (Sousanis, 37).

Das Ergebnis ist dabei nicht immer vorhersehbar; gerade bei zufallsbasierten Konzepten wie der Cut-up Technik ist der Faktor der Überraschung explizit erwünscht; „How many discoveries have been made by accident?“ (Burroughs/Gysin, 32). Auch der Abduktion ist der Zufall – wie oben erwähnt – inhärent, wird sie doch mit einer mehr oder minder zufällig ausgewählten Regel durchgeführt; selbst bei verifizierbaren Abduktionsprozessen ist die Richtigkeit der Lösung eher Zufall (Eco, 1983, 314). So bringt Eco die Abduktion auch mit dem Konzept der Serendipität in Verbindung, die auf zufälligen Funden basiert und damit über Umwege unerwartete und nicht gezielte Forschungsergebnisse und damit Fortschritt bringt (Möller, 358f). Eine solcherart serendipitäre Abduktion, bei der zufällig gefundene Zeichen als solche gewertet, zueinander in Bezug gesetzt und anschließend interpretiert werden, kann neue Hypothesen und Erkenntnisse bringen, die rein deduktiv nicht erreicht werden können (ebda, 359). Indem die Abduktion also auf zufällige Entdeckungen zurückgreift, ist eine nichtlineare Rezeption für sie entsprechend fruchtbarer als eine streng lineare. So ist etwa auch das Wandeln durch eine Bibliothek ein Schritt in diese Richtung, da

dadurch Zufallsfunde gemacht werden können, die ihrerseits neue Denkprozesse und mentale Verbindungen anstoßen (ebda, 359; vgl. Eco 1987, 19). Indem neue Textformen, wie das *emergent essay*, von gängigen und bekannten Strukturen abweichen, öffnen sie einen Raum für neue Entdeckungen und Überraschungen (Dunlop, 196); Ergebnisse, die durch *reparative reading* ebenso angestrebt werden (Sedgwick, 146). Ein anderer Zugang zu der Vielfalt an Bedeutungen, nicht minder valide, ist das Offenlassen der verschiedenen Bedeutungen eines Textes und stattdessen Priorisierung der sprachlichen Schönheit (Borges 2002, 63f). Es wird dabei nicht eine Bedeutung aus der Vielheit des Textes hervorgeholt, sondern gleichsam alle Bedeutungen vom Text gelöst und in den Hintergrund gestellt.

2.5.6 Neue Art der Rezeption

Um entstehen zu können, braucht diese Art der abduktiven Rezeption zunächst ein geeignetes Umfeld. Wie erwähnt, sehen Burroughs und Gysin dieses Umfeld durch herkömmlich geschriebene Texte nicht gegeben (Burroughs/Gysin, 44). Cut-ups sollten demnach nicht nur die vorgefertigten Muster durchbrechen, sondern durch ihre zerbrochene semantische Ordnung die ästhetische Erfahrung der Rezipient_innen bereichern und mehr ihrer Kapazitäten beanspruchen (ebda, 6). Innerhalb interaktiver Narrative sind die Möglichkeiten zur freien Entfaltung letztlich an das darunterliegende System gebunden und entsprechend nur in der Form vorhanden, wie sie im Vorfeld programmiert oder geschrieben wurden (Murray, 152); auch wenn durch diesen Prozess ein kohärentes Ganzes aus Einzelteilen zusammengestellt wird, bleiben die Spieler_innen dennoch Rezipient_innen einer von außen erstellten Welt (ebda, 275). Dennoch ist dadurch eine neue Rezeptionssituation gegeben, wodurch die Möglichkeit geboten wird, das Narrativ nach eigenen Vorstellungen anzupassen, wodurch ein Gefühl von Freiheit zu entstehen kann; „This is not authorship but agency“ (ebda, 153). Der Prozess der Rezeption wird dieserart mit der Erstellung eines Narrativs nicht nur sinnstiftend, sondern auch als spielerischer Teil angesehen, der unabhängig vom Ergebnis erstrebenswert ist und Interpretation zu einer Art Spiel macht (Higgins, 3).

Die Offenheit für assoziatives Lesen und freie abduktive Prozesse innerhalb eines Textes ist gleichermaßen auch die Möglichkeit, zu einer anderen Form vom Rezeption zu gelangen. Dunlop nennt diese Art der ziellosen, von Neugierde geleiteten und letztlich verlangsamten Rezeption „Wandering“ und sieht darin großes Potential für

die Erschließung neuer Themengebiete:

„Wandering is about expanding a field, encouraging a slowed down opening up of complexity; it is anti-optimization. The act of getting lost connects to wider thinking about failure and error; if we choose to go down a lesser known path, not linear or with a concrete goal, in many ways we are allowing ourselves to become more vulnerable to error“ (Dunlop, 195).

Diese offene Rezeption, die versucht, ein Thema – etwa durch einen fragmentierten Text dargestellt – mit allen Verbindungen in seiner Komplexität zu begreifen, benötigt zunächst einmal eine Veränderung der Wahrnehmung, „in which a rigid enclosed mind-set is reconceived as an interconnected, inclusive network“ (Sousanis, 37). Damit werden verschiedene Perspektiven zusammengebracht, sodass sie zwar immer noch unabhängig, jedoch nicht isoliert voneinander bestehen. Alle Perspektiven sind Teile desselben Ganzen und beeinflussen sich so gegenseitig (ebda). Ein solches Gewebe ohne Anfang und Ende hat dementsprechend auch keine vorgegebene Rezeptionsrichtung: „Es ist nicht leicht, die Dinge von ihrer Mitte her wahrzunehmen [...]: versucht es und ihr werdet sehen, dass alles sich ändert“ (Deleuze/Guattari, 37). Ein Ziel dieser neuen Art der Rezeption ist es, einen Text nicht auf den einen, richtigen Sinn zu durchsuchen, sondern ihn mit all seinen Strängen und Verbindungen wahrzunehmen (Jannidis et al., 182). Der Text wird als Rhizom anerkannt und hat damit keine festgelegte Struktur, sondern ist ein wirres Durcheinander von Bedeutungen, die gleichwertig nebeneinander existieren. Die Rezeption dieser Struktur mag oberflächlich gesehen „durcheinander“ wirken, ist letztlich aber von Assoziationen geleitet und auf die Schaffung neuer Verbindungen ausgelegt.

3. Analyse

3.1. *House of Leaves*

3.1.1 Einleitung und typographische Besonderheiten

House of Leaves von Mark Z. Danielewski ist ein in sich und nach außen vernetzter Text in mehreren Handlungsebenen, die typographisch voneinander abgegrenzt sind. Typographie und Layout geben dem Text eine einzigartige Optik und werden zudem für die Steuerung des Leserhythmus und einer mimetischen Darstellung der Handlung genutzt. Diese Darstellungen und die Struktur des Textes bilden den hier bearbeiteten Fokus.

Die erste Ebene des Textes begleitet den Fotografen David Navidson bei der Dokumentation seines Hauses, in dem sich auf unerklärliche Weise zuerst ein dunkler Raum bildet und später ein ganzes Labyrinth aus Dunkelheit, das ständig in Veränderung ist. Von beidem bleibt die äußere Erscheinung des Hauses unverändert, es ist somit innen größer als außen. Die unter dem Namen „The Navidson Record“ veröffentlichten Aufzeichnungen wurden von einem blinden Mann namens Zampanò gesammelt, dessen Kommentare auf verstreuten Zetteln die zweite Ebene bilden. Johnny Truant findet den Nachlass des verstorbenen Zampanò, liest und sortiert die unsortierten Zettel und bildet seinerseits mit Kommentaren die dritte Ebene des Textes. Ganz seltene Kommentare nicht näher spezifizierter Herausgeber, die dem Buch auch Anhänge wie Briefe von Johnny Truants Mutter einschließen, sind die vierte Ebene. Schließlich enthält der Text auch „various quotes“, die zum einen wie Grundprämissen des Textes wirken, ohne das Narrativ zu beeinflussen, zum anderen den Eindruck eines Beiwerkes machen, das zum Textgefüge gehört, ohne direkt in den Text eingeflochten zu sein; zusammen mit Verweisen innerhalb der Fußnoten auf teils reale, teils fiktive Ereignisse bilden sie lose Fäden, die vom Geflecht des Textes nach außen gehen, um dort weitergeführt zu werden.

Danielewski selbst kommt in dem Gebilde nicht vor, ist als Autor des Textes jedoch natürlich die letzte Ebene oder Instanz. Dieserart aufgebaut ist das Buch zugleich eine Ansammlung vieler Einzelteile, als auch ein labyrinthisches Ganzes; „Schon der Titel *House of Leaves* suggeriert, dass es der Roman unternimmt, ein ‚Textgebäude‘ einzurichten, in das sich der Leser im Zuge der Lektüre auf eigene Gefahr hineinbegibt“

(Weber, 258), wobei das Buch selbst keine Einladung zum Erkunden ausspricht; die Widmung zu Beginn des Textes ist eher eine Abweisung oder Warnung (Danielewski, keine Seitenzahl).

Das Thema ist dabei so schwer festzumachen wie auch fluide; befasst sich der Text in der ersten Ebene mit der nicht darstellbaren Thematik der Dunkelheit. Die unterschiedlichen Ebenen des Textes behandeln das Thema auf eine jeweils eigene Art und erbringen so alle ihren Part im Gesamtkonzept der Unvermittelbarkeit des Nichts. In weiterer Form geht es um eine „Fragestellung nach den Möglichkeiten medialer Vermittlung eines prinzipiell Unvermittelbaren: des unmöglichen Raumes“ (Weber, 267), beziehungsweise eine „selbst-rekonfigurative, sich permanent in Bewegung befindliche Räumlichkeit“ (ebda, 267). Auf einer anderen Ebene geht die Deutung mehr in Richtung des Hauses als ein „symbol of the ever-changing nature of narrative“ (Hagood, 87). In seinem Versuch, den unmöglichen Raum zu beschreiben, stellt *House of Leaves* gleichzeitig einen Versuch dar, ebenjenen Raum „ästhetisch zu simulieren [...], um die Erfahrungen der Orientierungslosigkeit und des Grauens, die der dargestellte ‚Unraum‘ bei den Figuren erzeugt, auch beim Leser zu erzielen“ (Weber, 256). Letztlich dreht sich alles um ein Thema, das erschöpfend darzustellen nicht möglich ist. Die Grenzen zwischen geschehenen und nicht geschehenen, aber potenziell möglichen Ereignissen verschwimmen; alles ist gleich wahrscheinlich (Danielewski, 515).

Die Struktur des Textes selbst geht von geordnet über chaotisch zu leer und rhythmisch getaktet; „an innovative, obviously architectural textual layout that corresponds to its plot and mimics the labyrinthine structure of the house itself“ (Hagood, 87). Sind die Seiten eingangs sehr linear mit nur einigen Fußnoten, beginnt ab Seite 12 eine mehrseitige Fußnote, die kein Einzelfall bleibt. Auf Seite 119 wird erstmals das Layout des Textes aufgelöst, indem eine Fußnote nicht am Fuß der Seite verortet ist, sondern in einem blauen Kasten mitten in der Seite. Dieser Kasten ist auf der Folgeside ebenso vorhanden und enthält den gleichen Inhalt, allerdings mit gespiegelter Schrift, wodurch eine Transparenz der Seite suggeriert wird. Das Schema setzt sich bis Seite 143 fort und wird anschließend mit einem schwarzen Kasten auf Seite 144 abgeschlossen. Auf Seite 120 beginnen zudem mehrseitige Randnoten, die zum Teil von oben nach unten, zum Teil von unten nach oben zu lesen sind. Seite 131 führt eine seitlich geschriebene Fußnote in der Mitte der Seite ein. Einige der Fußnoten bewegen sich fortlaufend von einer Seite zur nächsten; die Fußnoten, die kopfüber geschrieben

sind, bewegen sich rückläufig die Seiten entlang. Viele verweisen auf andere Fußnoten; die meisten von ihnen über mehrere Seiten verlaufend. Die Rezeption wird dadurch zu einem Akt des ständigen Vor- und Zurückblätterns und zwingt die lesende Person, „die im Text dargestellte Bewegung durch den labyrinthischen Raum in der Raumpraxis des Lesens nachzuvollziehen“ (Weber, 261), und erzeugt dadurch „zugleich nicht nur inhaltlich, sondern auch physisch beim Leser den Eindruck komplexer Desorientierung“ (ebda, 266). Ähnlich postmodernen Hypertexten, die keine verzweigte Struktur aufweisen, sondern eher verstreuten und miteinander verbundenen Zetteln gleichen, bietet *House of Leaves* keinen dezidierten Endpunkt oder Ausweg. Die offene Struktur erreicht weniger das Gefühl einer Entscheidungsfreiheit, als – wie weiter oben erwähnt – Verwirrung und Chaos (Murray, 132f).

Die Abstände im Layout und die verschiedenen Rotationen der Textelemente machen die Rezeption zu einer Performance (Danielewski, 119-144, 464-483); um das Buch zu lesen ist eine körperliche Interaktion abseits des üblichen Umblätterns nötig. „Je tiefer sich der Leser in das *House of Leaves* hineinbegibt, desto labyrinthischer werden das Layout des Textes und dessen typographische Gestaltung“ (Weber, 259, Kursivsetzung im Original). Wenig später werden die Seiten zunehmend leerer, bis von Seite 194 bis 245 jeweils nur einige wenige Absätze oder gar Worte pro Seite geschrieben stehen, die das Erweitern und Zusammenstauchen von Zeit und Inhalt mimetisch wiedergeben (Hansen 617, Hayles 796), sowie die Rezeption im Rhythmus des Narrativstakten (Hayles, 796). Die Vermittlung des Narrativs über das Layout ist der Konzipierung von Comics, bei der einzelne Bilder räumlich zueinander in Bezug gesetzt werden, nicht unähnlich; „The passage of time is written in space“ (Sousanis, 61). „Der zunehmende Raum- und Zeitverlust, den die Figuren auf der Ebene der *histoire* erfahren, manifestiert sich bisweilen im Auseinanderfallen einzelner Worte auf der texträumlichen Ebene“ (Weber, 261, Kursivsetzung im Original). Die Pagina, die auch auf diesen Seiten vorhanden ist, bietet einen eigenartigen Kontrast zu den sonst so leeren Seiten und wirkt wie ein Rahmen des Mediums, der das komplette Auseinanderfallen des Textes verhindert und auf die Materialität des Buchs hinweist. Auf diesen Seiten macht der Text das Papier, das sonst nur bloßes Trägermaterial ist, sichtbar – das blanke Weiß der Seiten, steht im Kontrast zu der Dunkelheit, von der das Narrativ handelt; dennoch wird durch sie das „Nichts“, beziehungsweise die Leere im Labyrinth vermittelt (vgl. Hayles 796). Der Text vermittelt dieserart seine Aussage weniger durch den tatsäch-

lichen Inhalt, als durch seine Struktur; „the size, shape, placement, and relationship of components – what they’re next to and what they’re not, matters“ (Sousanis, 66).

Eine weitere Besonderheit des Textes ist der Druck bestimmter Passagen in Rot, sowie jeder Instanz des Wortes „house“ in Blau. Die Blaue Schrift erinnert an Hyperlinks und suggeriert damit, „Verweise darzustellen, die man nur ‚anklicken‘ muss, um ihre genauen Bedeutungen und Verlinkungen innerhalb eines größeren Kontextes zu erforschen“ (Weber, 267). Warum genau das Wort „house“ blau geschrieben ist, bleibt offen, entbehrt allerdings im Kontext der Unergründbarkeit und Undefinierbarkeit besagten Hauses nicht einer gewissen Ironie.

Die verwendeten Formen der Typographie und des Layouts loten die Grenzen des Mediums Buch aus, behandeln das Buch als physischen Gegenstand, der entsprechend geformt und transformiert werden kann (Hansen, 597ff.; vgl. Weber, 256) und bilden insgesamt eine „starke visuelle Heterogenität“, die versucht „die instabilen Raumstrukturen, die er zum Erzählgegenstand hat, auch auf der Textoberfläche zu verkörpern“ (Weber, 259). Das Buch zeigt die Wandelbarkeit und fortlaufende Veränderung des Labyrinths „in der Manier visueller Poesie“ (ebda, 260) und verbindet „real-time decoding with the intensity and pacing of the represented events“ (Hayles, 797). Der Text wird damit zu dem, wovon er handelt: ein Labyrinth.

3.1.2 Cut-up und Textebenen

The Third Mind und *House of Leaves* haben mehrere Gemeinsamkeiten, mittels derer sie zueinander in Bezug gesetzt werden können. Zunächst wird *House of Leaves* aus Beiträgen mehrerer Personen gebildet, indem es in mehrere ineinander verschachtelte Ebenen unterteilt werden kann, wovon jede Ebene die jeweils darunter liegenden kommentiert. Lässt man sich auf Danielewskis Spiel ein – dass das Buch keinen Roman, sondern eine Dokumentation und damit eine Ansammlung von Fakten darstellt, die von realen Personen zusammengetragen wurden – ist es unmöglich, eine Person festzulegen, welcher der gesamte Text zugeschrieben werden kann; ebenso wie ein Text, der durch die Cut-up Technik entstanden ist, auch nicht zuordenbar ist (Burroughs/Gysin, 45, 71, 96). Insbesondere an jenen Stellen in *House of Leaves*, die durch das Layout mehrere Textflüsse enthalten, erinnert der Text an willkürlich zusammengefügte Fragmente eines Cut-up. Auch inhaltlich nähern sich die beiden Texte einander an, indem das Narrativ von Johnny Truant mitunter ein Durcheinander von Assoziati-

onen ist (Hansen, 622; Danielewski, 144), das den gewollt losen Aneinanderreihung von Eindrücken in *The Third Mind* (Burroughs/Gysin, 113f) ähnelt, die assoziativ rezipiert werden können und sollen (vgl. ebda, 4). Ein unechtes Zitat in *House of Leaves* vergleicht zielloses Wandeln mit freier Assoziation und Tagträumen, das am Ende nur wieder zum Selbst zurückführt (Danielewski, 114) und verweist dadurch auf eine ähnliche traumartige Ebene wie „Scrapbooks“, die aus dem gleichen Material wie Träume gemacht sind (Burroughs/Gysin, 167).

Das Zusammenrücken von Fakt und Fiktion wird in *House of Leaves* insofern thematisiert, als Johnny Truant, der viele der von Zampanò genutzten Quellen nicht verifizieren kann, letztlich vor der Unterscheidung dieser beiden Konzepte kapituliert: „Zampanò knew from the get go that what’s real or isn’t real doesn’t matter here. The consequences are the same“ (Danielewski, XX). Zusätzlich gibt Danielewski durch diverse Referenzen, von denen jedoch viele unecht sind, den Rezipient_innen Werkzeuge in die Hand, um seinen Text erfassen zu können. *House of Leaves* ist ebenso wie *The Third Mind* gleichzeitig Rätsel und Lösung, Fiktion und deren Analyse.

Durch die Zerschneidung und Vermischung mehrerer Texte unterschiedlicher Genres und Textsorten arbeiten Burroughs und Gysin ihrerseits am Auflösen der Grenze zwischen Kunst und Wissenschaft (Burroughs/Gysin, 7), beziehungsweise der Anerkennung der Tatsache, dass die beiden Bereiche immer schon miteinander verbunden waren (ebda, 47), sowie der Validierung jeglicher Art von Texten unabhängig von ihrer Entstehung (ebda, 8). Cut-ups wären demnach an der Auflösung der Grenze zwischen Fakt und Fiktion beteiligt (Lemaire, 18) und würden durch die Entmystifizierung von Sprache aufdecken, dass alles durch Sprache vermittelte letztlich Fiktion ist (ebda, 15). Insofern wundert es nicht, wenn die schlussendliche Argumentation für die Legitimation der Dokumentation, die den Kern von *House of Leaves* ausmacht, nicht auf wissenschaftlichen Argumenten fußt: „Strangely then, the best argument for fact is the absolute unaffordability of fiction“ (Danielewski, 149).

3.1.3 Rhizom und Labyrinth

Die naheliegendste und zugleich auch wichtigste Anwendung des Rhizoms auf *House of Leaves* betrifft die Struktur des Textes; „the more complex ideation of convolution, interference, confusion and even decentric ideas of design and construction. In other words the concept of a labyrinth“ (Danielewski, 109). Der Text hat durch die gleich-

wertigen und in Überfluss vorhandenen Themen inhärent labyrinthische und rhizomatische Strukturen. Insbesondere Kapitel 9, das den Titel „The Labyrinth“ trägt, spiegelt mit verschiedenen Schriftarten und der Ausrichtung der Texte – wie weiter oben erwähnt – das Haus wieder (Hayles, 791). Durch diese Maßnahmen ist die Lesegeschwindigkeit stark verlangsamt und damit an das Vorankommen der Charaktere im Narrativ angepasst (ebda, 796). Die miteinander vermischten Textfragmente geben das Gefühl, die Komplexität eines anderen Verstandes und dessen Organisation und Ordnung von Wissen vor sich zu haben, wobei sich der Text als Mittel der Kommunikation auf der Schnittstelle zwischen der inneren Welt einer Person und der äußeren Welt befindet. Diese Schnittstelle macht Danielewski in Form eines Labyrinths sichtbar (Hagood, 95). Zusätzlich werden die Narrative der unterschiedlichen Ebenen nebeneinander dargestellt, was die räumliche Ordnung des Mediums Buch durcheinanderbringt, aber die Simultaneität der Handlungen anzeigt (Hayles, 795); „There’s just too much of it anyway, always running parallel“ (Danielewski, 106). Der Verstand ist es jedoch gewohnt, Information nur strukturiert und gefiltert zu bekommen; ist sie das nicht, sondern stattdessen nach der Auffassung eines anderen Verstandes sortiert, jedoch auf die Zweidimensionalität einer Buchseite gepresst (vgl. Hayles, 803), nimmt die Information zwangsläufig labyrinthische Strukturen an, verlangsamt den Lesefluss und es folgt Irritation – auch in Bezug auf Interpretierbarkeit des Buches.

House of Leaves ist gespickt mit Referenzen auf reale wie fiktive Personen und Ereignisse, die wie lose Fäden des Textgewebes nach außen führen – vor lauter Verweisen nach außen existiert de facto kein Inneres des Textes (Hansen, 600; Weber, 261f); ein übergreifendes Narrativ deutet sich an, wird jedoch nie sichtbar und bleibt gerade außer Reichweite (Danielewski, 15; Hagood, 94). An diesen losen Fäden der Referenzen könnte angesetzt und in die jeweilige Richtung weiter recherchiert werden, das Rhizom des Textes an andere Rhizome angeschlossen und verbunden werden. So wie Deleuze und Guattari in *Rhizom* argumentieren, dass sich ein Buch durch seine Verbindungen nach außen definiert, kann *House of Leaves* an vielen Stellen an ein Außen verbunden werden und führt an noch mehr Stellen nur zum Schein nach außen, um letztlich wieder in seine eigene labyrinthische Struktur zurückzuleiten. Die Frage nach dem Außen ist in verschiedenen Kontexten immer wiederkehrend; sei es in Bezug auf das Haus, das Konzept des Buches, oder den narrativen Rahmen, der durch die verschiedenen narrativen Ebenen durchdrungen scheint (Hansen, 620). Die ver-

schiedenen fingierten Zitate in *House of Leaves* wirken wie Fenster innerhalb des Textes, die auf ein Außen hindeuten, letztlich jedoch Sackgassen sind oder im Kreis führen. Diese Art von Fenstern wird auch im Layout des Textes thematisiert, wenn eine Fußnote innerhalb eines Kastens auf der Rückseite der Seite denselben Text, nur gespiegelt, zeigt (Hayles, 792) – nach einigen Seiten dieser Art endet das Spiel mit der „Transparenz“ der Seite jedoch in einem Schwarz ausgefüllten Kasten; die „Fenster“ führen letztlich auch nur zur Dunkelheit zurück. Ebenso deuten die Wände des im Narrativ vorhandenen Labyrinths auf ein Außen hin, stellen sich jedoch letztlich wieder nur als eine Abgrenzung eines weiteren Innenraums heraus (Danielewski, 119). Wie das Rhizom in seiner Vielheit aus unzähligen und nicht näher definierbaren Einzelteilen besteht, enthält auch *House of Leaves* viele Details und Verweise, die nicht notwendigerweise zum Narrativ beitragen, aber dennoch von Danielewski intentional hinzugefügt wurden. Dieses Konzept wird im Text selbst thematisiert, indem die Existenz von Details der innerfiktionalen Dokumentation „The Navidson Record“ hinterfragt werden. Die Fragestellung wird im Text selbst mit dem Konzept des „Reality Effects“ nach Barthes beantwortet; dass die Realität unnütze Details enthalten würde, um zu beweisen, dass sie tatsächlich die Realität ist (Danielewski, 146) – wie ein Gegenpol zu Chekhov’s Rifle. Rhizomatisch versucht der Text, die Realität zu kartographieren und erstellt damit nicht eine Auswahl von Informationen, die in einer kongruenten Zusammenstellung resultieren würde, sondern berücksichtigt jedes unzusammenhängende Detail. Die Symbolik der Dinge ist dabei nicht so wichtig; manchmal sind Dinge einfach nur Dinge (ebda, 361). Als ob damit die Arbeit der Kartographie fortgesetzt würde, schließt Appendix III andere konzeptuelle Werke mit ein; vollgekritzelte Bücher, Comics, Collagen und Skulpturen, ein Foto „Man Looking In/Outward“ (ebda, 657-662). In mehreren Fußnoten wird erwähnt und aufgelistet, was alles im Haus *nicht* vorhanden ist, welcher Bauweise es *nicht* ähnelt. Umgekehrt wird ohne Negation aufgezählt, in welcher Form Zampanòs Notizen vorhanden waren – ein Versuch des Greifbarmachens des Unbegreifbaren durch eine nackte Auflistung;

„each fragment completely covered with the creep of years and years of ink pronouncements; layered, crossed out, amended; handwritten, typed; legible, illegible; impenetrable, lucid; torn, stained, scotch taped; some bits crisp and clean, others faded, burnt or folded and refolded so many times the creases have obliterated whole passages of god knows what—sense? truth? deceit?“ (Danielewski, XVII).

Wie auch das Rhizom, scheint *House of Leaves* kein Ende nehmen zu wollen und nicht in seinem vollen Ausmaß darstellbar und interpretierbar zu sein (Hansen, 611), sowie durch seine in sich verzweigte Struktur kein Zentrum zu kennen (Weber, 261f), schließlich jegliche Orientierung aufzulösen (Danielewski, z.B. 433) und sogar Maßsysteme und Zeitrechnung in der Gleichheit seiner einzelnen Bestandteile zu nivellieren und damit auf deren rein menschengemachte Bedeutung hinzuweisen (Travers, 69f).

So wie das Rhizom schlichtweg alles enthält und miteinander verbindet, sucht *House of Leaves* nach einer Diversität der Darstellung, nähert sich damit seinem Kern aus verschiedenen Richtungen und schafft durch den starken Hinweis auf die physische Präsenz des Objekts „Buch“ einen Kontrast zum behandelten Labyrinth, das im Wesentlichen aus nichts besteht (Hayles, 793). Typographie etwa ist nicht Teil der Darstellung des Hauses, sondern wird „selbst eine der Dimensionen der jeweiligen Vielheit“ (Deleuze/Guattari, 36). Innerhalb des Rhizom des Buches haben alle diese „typographischen Tricks“ (vgl. ebda 35f) eine Bedeutung, die das Rhizom dennoch nicht hinreichend erfassen kann; „The reverse of this page shows the box filled in with black ink, an image that suggests either nothingness or inscriptions so densely overwritten that they have obliterated themselves“ (Hayles, 793). Mittels verschiedener „Schriftarten“ wie Brailleschrift (Danielewski, 423) oder Musiknoten (ebda, 478f) sowie auch mit den Collagen in Appendix III werden andere Sinneseindrücke miteinbezogen. Auf einer Meta-Ebene wird zusätzlich die Zeit der Lektüre als Element in den Text miteinbezogen und als Ressource genutzt (Hayles, 797), wenn etwa über mehrere Seiten einzelne Frames einer Videoaufnahme des Todes beschrieben werden, was den betreffenden Moment durch den Vorgang der Lektüre dehnt und ihm mehr Komplexität als in anderen Medien verleiht (Hansen, 617). Letztlich werden alle diese Methoden zu einem weiteren Exempel für den gescheiterten Versuch der Darstellung des Hauses. *House of Leaves* schafft eine eigene Wirklichkeit, die mit der uns bekannten verbunden ist, aber nicht übereinstimmt.

Alle Versuche der Kartographierung des Hauses laufen insofern ins Leere, als es wie das Rhizom ständig in Veränderung ist. „those terrifying shifts [...] can in a matter of moments reconstitute a simple path into an extremely complicated one“ (Danielewski, 69). *House of Leaves* macht dabei jedoch auch vor den Rezipient_innen keinen Halt und spricht sie auf partizipatorische Weise an (vgl. Hayles, 800);

„For some reason, you will no longer be the person you believed you once were. You'll detect slow and subtle shifts going on all around you, more importantly shifts in you. Worse, you'll realize it's always been shifting like a shimmer of sorts, a vast shimmer, only dark like a room“ (Danielewski, XXIII).

Das Narrativ von Johnny Truant zerfällt mit zunehmender Zeit und fortschreitender Lektüre der von Zampanò zurückgelassenen Textfragmente (Hansen, 600) – damit ist nicht nur das Haus ständig in Veränderung, sondern bringt auch Veränderung in das Leben der Rezipient_innen. Dass Danielewski mit dem Haus ein üblicherweise stabiles Objekt nutzt, um ständige Veränderung abzubilden, kann daran erinnern, dass vertraute Konzepte wie „Wahrheit“ oder „Realität“ auch ständigen Anpassungen unterzogen und nicht fixiert sind und damit nur eine von vielen möglichen Interpretationen darstellen (Hagood, 88). Sogar im Versuch, den Text durch seine Verbindungen nach außen zu definieren, entstehen letztlich Schwierigkeiten, da viele der Fäden schließlich ins Leere laufen. Die Kartographie des Hauses und damit des Textes schlägt fehl, da immer nur singuläre Erlebnisse einzelner Personen dokumentiert werden können, die sich nicht mit denen anderer Personen decken und im nächsten Moment schon der Vergangenheit angehören.

3.1.4 Individueller Leseypfad

Die Entstehung von Bedeutung ist in *House of Leaves*, ebenso sowohl dem Buch strukturell zu eigen, als auch thematisch im Text aufgegriffen. Innerhalb des Narrativs wird dem Labyrinth, das nur blanke Wände enthält, durch die Charaktere je eine individuelle Bedeutung zugewiesen, wie auch die Definition und Messung der Realität durch verschiedene Methoden menschengemacht ist; „The novel's depiction of the house then, appears representative of the disturbing, postmodern idea that no objective truth exists, that meaning is multiple and subjective“ (Travers, 70). Die Bedeutung des Hauses entsteht jeweils nur, wenn es mit anderen Themen in Verbindung gesetzt wird (Danielewski, 356), also eine individuell passende Regel gefunden wird, die einen abduktiven Prozess ermöglicht, mit dem Ziel, das Haus zu erklären. Nach Versagen der Logik und Ausbleiben der Bedeutung wird dabei mitunter Spiritualität miteinbezogen, um zu irgendeiner Form der Erklärung kommen zu können (ebda, 335). Bedeutung entsteht bei der Lektüre des Textes als etwas Individuelles, da allein schon eine korrekte Reihenfolge der Textfragmente nicht vorhanden ist, die einer Lektüre einen

geregelten Rahmen verleihen würde. Zudem wird auch der Realitätsrahmen sowie das Konstrukt einer dezidierten Bedeutung oder Wahrheit in Frage gestellt, indem auf Texte und Kommentare von Personen referenziert wird, die zunächst den Eindruck machen, als würden sie ebenso außerhalb des Textes existieren, letztlich jedoch fingiert sind (Hagood, 96). Die Bedeutung des Textes wird so unter anderem durch die jeweils lesende Person in einer Art Wechselwirkung konstruiert (Hayles, 803), dabei reflektiert der Text deren Sichtweisen und verweigert dabei eine eigene Aussage (vgl. Travers, 66). Die Bedeutung selbst ist neben dem Prozess ihrer Entstehung nur sekundär, der Fokus liegt dabei „right between any structure or text and how it is interpreted, between signifier and signified“ (Hagood, 88). Die Interpretation selbst, beziehungsweise das Festlegen auf eine Wahrheit, ist dabei nicht möglich – „Der Roman lässt sich nicht einmal ansatzweise interpretieren“ (Weber, 269), das Haus und damit auch der Text ergeben keinen Sinn (Danielewski, 361). Danielewski weist in Bezug auf die Leerstellen in *House of Leaves* darauf hin, dass interpretative Prozesse nicht nur in Büchern vorkommen, sondern auch im alltäglichen Leben, wenn etwa Ereignissen und Begegnungen Sinn zugeschrieben wird, wodurch sie in ein kongruentes Bild der Welt miteinbezogen werden (McCaffery/Gregory, 121); damit nähert er sich Ecos Verständnis der Allgegenwertigkeit der Abduktion (Eco 1985, 21). Letztlich lässt sich jedoch weder die Welt, noch *House of Leaves* zu Ende interpretieren.

Mittels der verschiedenen narrativen und miteinander verflochtenen Ebenen werden nicht nur deren Grenzen zueinander, sondern auch die Grenze des Textes nach außen durchlässig, wodurch *House of Leaves* die Rezipient_innen und deren Rezeptions- und Interpretationsprozesse aktiv miteinbezieht. Die Ebenen fungieren dabei wie Filter, die durch die Schilderungen und Kommentare der Beteiligten übereinander geschichtet werden und letztlich darauf hinweisen, dass durch die Rezeption ein weiterer Filter hinzugefügt wird (Hayles, 782ff). Die Auseinandersetzung mit dem Text ist dabei keine rein rezeptive, sondern auch eine produktive, wenn etwa Johnny Truant ein eigenes Narrativ hinzufügt, das mit dem von ihm bearbeiteten Text außerhalb einer Ursache-Wirkung-Dynamik keine Berührungspunkte hat (Hansen, 619). Jeder Versuch einer Interpretation von *House of Leaves* ist damit nichts anderes als eine weitere interpretative Ebene des ganzen Konstrukts (Hagood, 96). Die jeweilige subjektive Sichtweise ermöglicht es dem Haus, alle Formen anzunehmen. Im gegebenen Interpretationsspielraum formen die Gedanken und Eindrücke einer Person deren Perspekti-

ve, wodurch die eigene Wahrnehmung die Sichtweise und letztlich das Haus definiert (Weber, 255). Der Fokus liegt dabei auf dem Rezeptionsprozess, der das eigentliche Zentrum des Textes ausmacht (Hansen, 602); ebenso ist nicht nur der Text, sondern auch das Haus innerhalb des Textes als eine Projektionsfläche dargestellt, auf der die psychischen Zustände der darin befindlichen Personen reflektiert werden. Indem das Haus so außergewöhnlich leer ist und damit keine sensorische Information hergibt, erzwingt es die Herleitung eigener Interpretationen (Danielewski, 165). Die Perspektive und Erfahrung der lesenden Person ist dabei ein wesentlicher Punkt, indem etwa Unbekanntes weit komplizierter erscheint als bereits Bekanntes; so kann allein durch Erfahrung eine Thematik oder auch ein Raum subjektiv zusammengestaucht werden (ebda, 166). Indem Danielewski darauf hinweist, dass die eigentliche Forschungsreise daher nicht im Haus, sondern im Selbst passiert (ebda, 399), weist er auf die Individualität und Persönlichkeit eines Rezeptionsprozesses hin. Durch die versuchte Abduktion einer Bedeutung entsteht eine wechselseitige Beziehung zwischen Leser_in und Text (Hayles, 797). Die durchlässig gestalteten Grenzen ermöglichen dem Text, die Realität einzunehmen und sie zu verändern; „It is an artifact fashioned to consume the reader even as the reader consumes it“ (ebda, 802). Was am Ende vom Text übrig bleibt, ist nicht ein bestimmtes Narrativ, sondern die Spuren, die bei der Rezeption hinterlassen werden – „the book is gone leaving nothing behind but invisible traces already dismantled in the dark“ (Danielewski, 467).

Ähnlich wie die Bedeutung innerhalb des Textes ist ebenso der Pfad durch den Text, wie auch durch ein Labyrinth, ein individueller. So kann ein Weg nicht per se falsch oder richtig sein, jedoch einer Person zugehörig oder nicht (ebda, 379). Die Erfahrung, die durch den Pfad entsteht, kann nicht außerhalb des Pfades repliziert werden, sondern immer nur innerhalb des Labyrinths als singuläres Ereignis geschehen (ebda, 114, 118, 178; Hansen, 627). Individuell bleibt auch der Weg aus dem Labyrinth heraus und damit jede Art von Lösung (Danielewski, 115), wie auch jede durch Rezeption entstandene Bedeutung, die dem Textgefüge damit so etwas wie eine „Lösung“ geben kann, die jedoch – wenn überhaupt – nur für den Moment besteht. Die Geschwindigkeit der Rezeption innerhalb des Textes oder der Schritte innerhalb des Labyrinths sind als temporaler Faktor ebenso von Bedeutung wie der räumliche Faktor des „innen-Seins“; wieder bezieht sich Danielewski sowohl auf den Text als auch auf das Haus: „If one reads too quickly or too slowly, one understands nothing“, bezie-

hungsweise „the faster you go, the worse you are entangled“ (Danielewski, 115). Das Wandeln durch ein Labyrinth wird hier mit Lesen gleichgesetzt, wie auch weiter oben erwähnt eine fingierte Referenz Wandeln mit freien Assoziationen verbindet, wodurch *House of Leaves* nicht nur für die in ihm handelnden Charaktere, sondern auch für die Rezipient_innen eine räumliche Komponente bekommt (ebda, 114). Interessanterweise ist dieses Labyrinth inhärent menschlicher Natur; die vorkommenden Haustiere (ein Hund, eine Katze) scheinen einerseits vom Unheimlichen und Unnatürlichen wenig beeindruckt und können andererseits das Labyrinth nicht einmal betreten – als beide zufällig hineinlaufen, verschwinden sie nicht darin, sondern tauchen auf unerklärbare Weise im Garten auf (ebda, 75). Der Pfad durch das Labyrinth wird hier also nicht nur durch die Perspektive derer, die sich darin befinden, beeinflusst; vielmehr kann auch das Labyrinth erst durch die menschliche Wahrnehmung entstehen. Der Raum des Labyrinths ist initial vorhanden, aber erst durch die temporale Komponente und einem gesetzten Ziel werden Räume als Wege, Umwege und Sackgassen wahrgenommen, der Raum also in das gedankliche Konzept eines Labyrinths umgewandelt. Ein Labyrinth existiert damit nicht aus sich selbst heraus, sondern immer im Rahmen der Rezeption und könnte dahingehend als gescheiterter Versuch der Sinnbildung gelten; als nicht aufgelöste Abduktion.

3.1.5 Conclusio *House of Leaves*

Das Thema des Nichts und der Leere wird versucht, anhand eines übernatürlichen, labyrinthischen Hauses abzuhandeln und stößt dabei an die Grenzen von Sprache. Anhand strukturell und thematisch komplexer Texte wie *House of Leaves* wird sichtbar, wie schwierig es ist, Gedankenkonstrukte zu Papier zu bringen und sie damit anderen zu kommunizieren. Jeder Versuch, die intendierte Bedeutung mit vielen Wörtern zu umschreiben, verkompliziert sie und rückt sie letztlich in die Ferne (Hagood, 90; Weber, 264; Danielewski, 139); „It would seem the language of objectivity can never adequately address the reality of that place“ (Danielewski, 379). Je genauer versucht wird, das Labyrinth zu begreiflich zu machen, desto schwieriger wird die Vermittlung durch Sprache; „nur mit ungenauen Ausdrücken kann man etwas genau bezeichnen“ (Deleuze/Guattari, 33). Sprache reicht nicht mehr aus, um komplexe Konzepte zu beschreiben – die Verbindung zwischen Signifikat und Signifikant löst sich auf; „Words for what is in front of you, which are *not* what is there.“ (Burroughs/Gysin, 187, Kur-

sivsetzung im Original). Die Unzulänglichkeit der menschlichen Wahrnehmung wird durch abstrakte Konzepte hervorgehoben, Information wird zerteilt und in einem bestimmten Layout zusammengestellt. Die Rezeption wird immer noch geführt, der Pfad ist aber individuell und muss erst gefunden werden, wodurch eine vielfältigere Wahrnehmung des Textes erlaubt ist, als bei linearen Texten (Sousanis, 62). Wo Sprache nicht mehr ausreicht, arbeitet *House of Leaves* mit bildhafter Nutzung der Seiten, etwa indem der Text mitten im Satz abbricht; wo (vermeintlich) „nothing“ stehen sollte folgt stattdessen eine leere Seite (Danielewski, 417).

Die Art, wie bei *House of Leaves* die narrativen Ebenen ineinander verschwimmen, lässt auch die Grenze zu den Rezipient_innen durchlässig werden und bezieht sie so mit ein, wodurch der Text zu einem partizipatorischen Medium wird (Murray, 99ff). Johnny Truant reflektiert und kommentiert seine Erfahrungen während der und durch die Lektüre, inwiefern das Buch seine Wahrnehmung verschoben hat und das Monster aus dem Labyrinth durch die Lektüre real wurde. Dadurch, dass er dieselbe Position innehat wie die Rezipient_innen eine Ebene weiter außen, wird suggeriert, dass es ihnen genauso ergehen könnte; also der Horror aus dem Buch nach außen dringen könnte. Diese Auflösung der Grenze lässt Unwohlsein aufkommen – *House of Leaves* lädt sozusagen ein, den Horror, den es inne hat, mitzuerleben, beziehungsweise warnt mit seiner ungewöhnlichen Widmung am Anfang explizit davor: „This is not for you“ (Danielewski, keine Seitenzahl). Solcherart partizipatorische Narrative müssen einerseits so gestaltet sein, dass sie durch das Eintreten extradiegetischer Personen – der Rezipient_innen – nicht gestört werden, andererseits kann diese Partizipation verursachen, dass das Narrativ gefühlt in die Realität eintritt (Murray, 103). Die Materialität des Mediums kann jedoch dazu genutzt werden, genau diese Grenze aufrecht zu erhalten; indem *House of Leaves*, wie weiter oben beschrieben, Lesen zu einem performativen Akt macht, wird ständig an die physische Form des Buches und damit auch an die Fiktivität des Narrativs erinnert (ebda, 104).

Letztlich wird die Thematik über das Haus auf die darin befindlichen Personen beziehungsweise über den Text auf die Rezipient_innen übertragen. Dies verschiebt den Sinnprozess vom konkreten Objekt des Hauses/Textes auf einen Interpretationsprozess, was den so entstandenen Sinn höchst individuell macht (Hansen 606). *House of Leaves*, spezifisch die Briefe der Mutter und Zitate im Appendix geben den Eindruck, dass es sich bei dem Text um eine versuchte Abbildung der Gedankenwelt einer Per-

son handelt – je länger und genauer der Blick, desto mehr Abgründe werden sichtbar. Danielewski bezieht sich für das Konzept seines Hauses auch auf C.G. Jung, der ein mehrstöckiges Haus als Metapher für die menschliche Psyche benutzt; je weiter unten das Stockwerk, desto älter – bis hin zum Keller, der früheste Kindheitserinnerungen und Erfahrungen im Unterbewusstsein darstellt (Danielewski nach Jung, 646). Das Haus und damit auch der Text werden damit zu einer Repräsentation der menschlichen Psyche, was die These stützt, dass die Rezeption eines solchen rhizomatischen Textes letztlich ein Blick in den Spiegel ist. Die Frage nach Bedeutung, die bei einem Interpretationsprozess an einen Text aufkommt, wird durch den Text zurückgeworfen, wodurch die diese während der Rezeption spontan entstehen kann, ähnlich wie Deleuze und Guattari in *Rhizom* vorschlagen, Teile eines Textes nach Belieben zu entnehmen (Deleuze/Guattari, 40). Durch diese subjektive Darstellung von Fakten wird auch das Konzept von „Wahrheit“ aufgelöst, beziehungsweise insofern erweitert, als mehrere Versionen derselben Sache denselben Wahrheitsanspruch haben – nicht zuletzt, da Johnny Truant in einer seiner Notizen feststellt: „it makes no difference that the documentary at the heart of this book is fiction“ (Danielewski, XX) und Danielewski in keiner der narrativen Ebenen einen Wahrheitsanspruch stellt (Hagood, 89). Um das Haus zu erklären, nutzt Danielewski Gedankenexperimente und Hypothesen, die zwar in der Theorie schlüssig klingen, aber nicht der Realität entsprechen, wie etwa Zenos Paradoxa (Danielewski, 356). Der Bezug zur Realität ist an diesem Punkt der Auseinandersetzung mit den Thematiken, die das Haus abbildet, nicht mehr wirklich relevant. Die Rezeption als relevanter Prozess verwirklicht einen solcherart gestalteten Text, der von subjektiver Wahrnehmung abhängt und je Rezeptionsvorgang eine neue Erfahrung ergibt (Hansen 606). Die Aufgabe der Lektüre ist nicht, eine Antwort zu finden, sondern herauszufinden, welchen Einfluss die verschiedenen Interpretationen auf die Struktur des Narrativs haben und den Fokus damit weniger auf die Definition, als die schlichte Erfahrung des Narrativs zu legen (Hagood 89f). Sobald der Fokus nicht mehr auf dem Wahrheitsgehalt des Narrativs, sondern auf dem Narrativ selbst liegt, kann auch eine Umstellung weg vom Referenzobjekt „Text“ und seinem fraglichen Wahrheitsgehalt, hin zu den realen Auswirkungen, die der Text auf das Leben der Leser_innen hat, erfolgen (Hansen 622). Nachdem der Text durch den Rezeptionsprozess sein Ziel erreicht hat, gleichzeitig aber immer noch ein nicht darstellbares Thema enthält, bleibt er letztlich uninterpretierbar; erstens aufgrund seiner Komplexität nicht

entschlüsselbar, zweitens nicht auf eine singuläre Bedeutung reduzierbar.

Das Narrativ wird durch Rezeption im Sinne einer stattfindenden Abduktion und dem Versuch einer Zuordnung von Bedeutung der individuellen Interpretation angepasst; ebenso in der Art, wie durch das Labyrinth des Textes navigiert wird. „knowledge [...] shrinks time and space“ (Danielewski, 167); Raum und Zeit sind in einer solchen Struktur der Komponente des Wissens untergeordnet und durch sie beeinflussbar. Die Wahrnehmung oder Perspektive, die ihrerseits von Wissen geformt und beeinflusst wird, ist es, welche die letztliche Existenz festlegen kann: „structures altered by perception“ (ebda, 169) oder die Existenz erst möglich macht: „Can Navidson’s house exist without the experience of itself?“ (ebda, 172). Dennoch kann, unabhängig von Perspektive oder Wahrnehmung, das Haus und der Text nicht als Ganzes aufgenommen und verstanden werden: „... no one [...] comprehends the entire maze and so therefore can never offer a definitive answer“ (ebda, 115) und das Labyrinth wird zum Sinnbild für unvollständiges Wissen (Hayles, 792). Das Haus ist alles und nichts, es ist überall und nirgendwo; „The walls are endlessly bare. [...] Behold the perfect pantheon of absence“ (Danielewski, 423). Ebenso ist *House of Leaves* voll und leer; die Seiten sind oftmals so voll, dass die verschiedenen Textboxen schwierig zu navigieren sind, später ist teils nur ein Wort pro Seite zu finden. Ebenso scheint es auf einer narrativen Ebene voller Möglichkeiten der Interpretation zu sein, gespickt mit zu interpretierenden Codes – am Ende sollte es aber einfach nur als das gelesen werden, was es ist. Konzepte wie Wahrheit, Realität, Identität und Bedeutung zerfallen zu einer Illusion (Travers, 74). Vielmehr zeigt der Text auf, dass manche Dinge nicht dokumentiert oder kommuniziert werden können und Interpretationen zwangsläufig ins Leere laufen – auch wenn versucht wird, mit Messgeräten, Fakten und Daten dagegen anzukommen, statt sie einfach das sein zu lassen, was sie sind (Hansen, 612); „the infinite here is not a matter for science. [...] the house resists interpretation“ (Danielewski, 356).

Die teilweise konzeptuelle Ähnlichkeit zu Comics und Hypertexten und die desorientierende mimetische Struktur werfen die Frage in den Raum, was *House of Leaves* letztlich ist; „it becomes a new kind of form and artifact. It is an open question whether this transformation represents the rebirth of the novel or the beginning of the novel’s displacement by a hybrid discourse that as yet has no name“ (Hayles, 781). Wie auch bei der Form des Rhizoms kann wohl keine erschöpfende Antwort gegeben werden; *House of Leaves* ist, was es ist.

3.2 *Out There*

3.2.1 Einleitung und emergentes Narrativ

Out There ist ein Videospiel des französischen Mi-Clos Studio. Das Spiel ist eher simpel gehalten und enthält neben Strategieelementen einzelne Fragmente randomisierter Narration. Der Protagonist ist ein Astronaut, der sich überraschend weit draußen im Weltall wiederfindet:

„I’m an astronaut aboard the Nomad, passenger on a line that connects Earth to Ganymede, a moon of Jupiter – until something happened. When I awoke from cryonics, I wasn’t in orbit around Ganymede. In fact, I wasn’t even in the Solar System anymore. I was ... out there“ (Mi-Clos Studio).

Diese kurze Einleitung ist der Kontext und Rahmen für die danach folgenden randomisierten Ereignisse und Logbucheinträge. Das Spiel ist als sogenanntes Rogue-like aufgebaut, ein Genre, das sich durch kurze Spieldurchläufe und häufiges Scheitern definiert; damit ist es als eher kurzes Spiel mit großem Wiederspielwert konzipiert. Das Ziel ist, zurück zur Erde zu finden, wobei sich im Laufe eines Spieldurchlaufs weitere Ziele ergeben können und währenddessen durchgehend Ressourcen gesammelt sowie strategisch genutzt werden müssen. Ist zu wenig Treibstoff, Sauerstoff oder Haltbarkeit des Raumschiffes vorhanden, heißt es „Game Over“; das All kennt keine Gnade.

Das Narrativ des Spiels ist durch die während eines Spieldurchlaufs gesetzten Handlungen weitestgehend unberührt. Die in Textboxen gezeigten kurzen Ereignisse und Logbucheinträge sind randomisiert und nicht beeinflussbar oder wählbar (Fibre Tigre 2024). Sie erzählen meistens von den Gedanken des Astronauten während seiner einsamen Reise, wie etwa:

„Sometimes, I wonder if I’m part of some large-scale experiment conducted by the government to evaluate the human capacity to fight madness in solitary confinement. It would explain many things, starting with why I am still alive. And sometimes I feel like I am in an alien experiment, like a rat in a labyrinth“ (Mi-Clos Studio).

In Videospielen können mehrere Formen narrativer Immersion auftreten; emotional, räumlich, temporal (Ryan, M.L. 2008, 8). Bei *Out There* ist emotionale Immersion – die durch Empathie oder Identifikation mit dem gespielten Charakter entsteht – durch das vermittelte Thema gegeben, wodurch der vom Spiel angestrebte emotionale Effekt

klar umrissen ist: die nicht vorstellbaren Ausmaße des Weltalls sowie die Einsamkeit, die einen einzelnen Menschen, der in ihm unterwegs ist, zwangsläufig einholt (Parkin; Campbell). Verschiedene Reviews und Kritiken des Spiels zeichnen ein relativ ähnliches Bild des Ambientes, welches damit als erfolgreich vermittelt angesehen werden kann. Die räumliche Immersion – die durch Erkunden der Spielwelt entsteht – ist in *Out There* ebenso klar definiert; die Erkundung des Weltraums und die Neugier, welche Lebensform auf einem Planeten vielleicht angetroffen werden kann, sind wesentliche Bestandteile des Spiels, die Spieler_innen dazu motivieren, die Reise nach einem gescheiterten Versuch erneut anzutreten. Eine temporale Immersion – die durch Spannung bezüglich der Handlung entsteht – ist in *Out There* hingegen nicht klar vorhanden; durch die randomisierten Textfragmente weist das Spiel keinen festgeschriebenen und gestalteten Spannungsbogen auf. Natürlich ist eine gewisse Neugier auf die noch kommenden Textfragmente vorhanden; ohne den genannten konzipierten Spannungsbogen jedoch kann man diese Neugier eher nicht auf das Narrativ beziehen, sondern stattdessen als Teil der Spielwelt ansehen. Das Narrativ wird ebenso wie die Welt „erkundet“ und trägt damit eher zur räumlichen Immersion bei.

Eine Reise, innerhalb derer Spieler_innen einen Charakter durch einen Raum steuern, Aufgaben erfüllen und sich gegen Widerstände behaupten müssen, ist eines der meistgenutzten narrativen Konzepte in Videospielen. Anders als etwa mentale Prozesse, sind physische Tätigkeiten gut darstellbar und können verständlich in Aufgaben umgesetzt werden (Ryan, M.L. 2008, 9, 12). Die stark vereinfachte Beschreibung epischer Narrative als „travel stories that recount the adventures of the hero in a world full of danger“ (ebda, 9) klingt in sich schon wie eine Kurzbeschreibung von *Out There*. Indem Videospiele die Möglichkeit der Darstellung eines navigierbaren Raumes bieten, begünstigen sie solche Narrative über Reisen (Murray, 137). Videospiele, obwohl per Definition und Medium interaktiv, müssen jedoch nicht notwendigerweise ein interaktives Narrativ bieten; viele Spiele, in denen durch einen labyrinthischen Raum navigiert werden muss, lassen im Narrativ keinen Freiraum zu (vgl. ebda, 51). Ein Weg aus dieser Situation ist der Einsatz der Spieler_innen als „experience protagonist“ statt „story protagonist“ (Wood). Der Fokus liegt dann nicht mehr in der Beeinflussbarkeit des Narrativs, sondern darin, ein gewisses Erlebnis zu erzeugen. Gefühle und Eindrücke können damit auf differenzierte und vor allem interaktive Art und Weise vermittelt werden, wodurch das Narrativ einen stärkeren und eindringlicheren Effekt

ausüben kann (ebda, 29). Diese Art des Gameplays ist stark auf selbstständige Erkundung des Raums fokussiert, welche bei *Out There* zu finden ist. Ein Großteil des Spiels besteht aus Navigation von Planet zu Planet, von einem Sonnensystem zum nächsten. Der Bewegungsraum ist dabei nicht unlimitiert, sondern von der Reichweite des Raumschiffs und dem derzeit zur Verfügung stehenden Treibstoff abhängig. Dennoch, und trotz wiederholten Scheiterns, schafft es das Spiel, einen Drang zu immer weiterem Erkunden auszulösen (Parkin); es bietet damit abseits vom Survival-Gameplay eine Form von Agency, die unabhängig von Spielstruktur oder -inhalt ein Spielerlebnis bietet (Murray, 129). Die dargestellten Texte – obwohl sie kein vorgefertigtes Narrativ mit Spannungsbogen ergeben – schaffen es, „mit wenigen Absätzen eine Sogwirkung“ zu erschaffen (Luibl). Was dabei geschieht, kann als emergentes Narrativ klassifiziert werden: hier wird kein Narrativ vorgegeben, sondern mit dem Spielsystem eine Grundlage für spontan entstehende Narrative geschaffen, die mit und durch Interaktion mit dem Spiel entstehen (Grinblat et al., 210f). Der Narration wird sich hier aus einer prozessorientierten Perspektive genähert, was einerseits eine gewisse Freiheit in Bezug auf die Vermittlung des Narrativs bringt, andererseits jedoch eine gewisse Flexibilität innerhalb der Konzipierung des Narrativs verlangt (Louchart et al., 273f). Da es nicht festgelegt ist, welche Narrative innerhalb der Spielwelt möglich sind (Grinblat et al., 212), können unvorhergesehene Narrative entstehen – sogar für jene Personen, die das System entworfen haben (Ryan, J.O. et al., 15). An der Entstehung des Narrativs werden gleichermaßen das System und die damit interagierenden Rezipient_innen beteiligt (Louchart et al., 277). Die durch das System vorgegebenen Grenzen des Narrativs sind ein wichtiger Maßstab für emergente Narrative, weil damit festgelegt werden kann, welche Art von Narrativen entstehen kann (ebda, 280). Im Beispiel von *Out There* ist der Rahmen des Logbuchs eines einzelnen Astronauten gegeben; die Perspektive, die Textsorte und die Thematik der Textfragmente werden dadurch eingegrenzt. *Out There* trägt Züge eines solchen emergenten Narrativs in sich, verwendet aber gleichzeitig eine andere Herangehensweise. Die Interaktion mit dem System hat wenig Einfluss auf das Narrativ, das stattdessen aus zufällig ausgewählten Fragmenten gespeist wird. Zusätzlich enthalten Systeme für emergente Narrative zu meist eine Vielzahl an Bestandteilen, die frei miteinander kombiniert werden können; Charaktere und deren Eigenschaften, verschiedene Orte, Gegenstände und vor allem auch Interaktionen zwischen Charakteren inklusive Protagonist_in. Diese Bestandteile

sind in der Einsamkeit des Weltalls bei *Out There* nicht gegeben, ebensowenig gibt es eine Möglichkeit, die Auswahl der angezeigten Logbucheinträge zu beeinflussen. Dennoch kann bei der Konzeption eines emergenten Narrativs, ebenso wie bei *Out There*, kein bestimmtes Narrativ vorgesehen werden (Louchart et al., 278). Stattdessen bildet die spontan entstehende Zusammensetzung der Logbucheinträge eine individuelle Kombination, aus der Rezipient_innen mittels abduktiven Schließens ein Narrativ formen können, was mit dem Konzept der Emergenz erklärt werden kann.

3.2.2 Cut-Up Technik und Randomisierte Zusammenstellung

Wie bei der Cut-up Technik wird das Narrativ des Spiels aus Textfragmenten zusammengesetzt, deren Reihenfolge dem Zufall überlassen bleibt. Die Logbucheinträge sind verschiedenen Kategorien zugeordnet, wie etwa passive Abenteuer ohne Auswahlmöglichkeit oder aktive Abenteuer mit Auswahlmöglichkeit – welche zumeist lediglich einen Einfluss auf die verfügbaren Ressourcen darstellt. Bei der Auswahl der Textfragmente wird nur eine Regel befolgt; der gezeigte Eintrag wird dabei aus der jeweils am wenigsten genutzten Kategorie ausgewählt (Fibre Tigre 2024). Das Narrativ und die Cut-up Technik weisen insofern Unterschiede auf, als mit der Cut-up Technik neue Texte aus vormalig intakten Texten zusammengesetzt werden und die Fragmente mitunter mitten im Satz oder im Wort in das jeweils nächste Fragment übergehen. Ein solches Konzept kann sich jedoch schwerlich auf ein Spiel übertragen lassen, das Unterhaltung zum Ziel hat und das Narrativ zur Untermalung des Gameplays nutzt. Die Logbucheinträge sind somit die kleinsten narrativen Bausteine, was für weniger Überraschungen als bei der Cut-up Technik sorgt, dafür umgekehrt für mehr semantische Kohärenz.

Ähnlich wie bei der Cut-up Technik bewusst kein Einfluss auf das Ergebnis genommen wird, das spontan entstehen soll, ist in *Out There* kein Einfluss auf das Narrativ möglich. Bei beiden Konzepten findet eine gewisse Kapitulation vor dem Faktor des Zufalls statt, sowie ein Einlassen auf das jeweilige Ergebnis. Selbst wenn ein Videospiel mittels Entscheidungen eine gewisse Freiheit gibt, finden diese immer in einem Handlungsrahmen statt, der durch das System definiert wird, nicht durch die Rezipient_innen; jedoch ist komplette Freiheit oder Macht in einer Spielwelt nicht notwendigerweise mit Interaktivität gleichzusetzen (Wood, 26f). Indem der eingeschränkte Handlungsrahmen nicht kaschiert wird, sondern er im Gegenteil als Stilmittel genutzt wird, werden Möglichkeiten eröffnet, sich in neuer Form auf das Narrativ einzulassen.

Spieler_innen können dann neue Rollen abseits des Helden-Klischees einnehmen (Wood, 26). In diesem Fall erstreckt sich die Agency nicht über die Spielwelt, sondern vielmehr das Erleben ebenjener Welt. Dadurch können mitunter komplexere Themen von mehreren Perspektiven bearbeitet werden (ebda, 29f); so wie in *Out There* das Thema der Einsamkeit von vielen Seiten beleuchtet wird, wenn der Astronaut etwa Halluzinationen von mit ihm sprechenden Personen hat, er mit sich selbst spricht, oder innerhalb des Gameplays die Einsamkeit mittels fremder Alienrassen mit unverständlichen Sprachen oder der Leere des Weltraums abgebildet wird. Das explizite Ziel von Spielen, welche Spieler_innen ins Zentrum des Erlebens statt der Kontrolle setzen, ist es oft, die Erfahrung anderer Personen mittelbar zu machen und damit Empathie zu erzeugen (Wood, 30). Videospiele sind wie alle anderen Medien Mittel der Kommunikation; wo Burroughs und Gysin von einer „Third Mind“ schreiben, die aus den zusammengeschnittenen Texten „spricht“, so „spricht“ aus *Out There* in jeder Variante der Zusammenstellung die Einsamkeit eines verirrten Menschen.

3.2.3 Rhizomatische Struktur der Fragmente

Das aus zufällig ausgewählten Textfragmenten zusammengestellte Narrativ in *Out There* ähnelt strukturell einem Rhizom. Zwar kann es nicht als sonderlich heterogen bezeichnet werden – alle Fragmente können der Kategorie „Logbucheintrag“ zugeordnet werden, wodurch der kontextuelle Rahmen entsteht, der die Emergenz eines Narrativs begünstigt – doch bieten alle Textfragmente gleichermaßen Narration und sind gleichwertige Teile im großen Ganzen, das damit an jeder beliebigen Stelle durchbrochen und neu zusammengesetzt werden kann.

Ein für ein emergentes Narrativ konzipiertes System enthält sowohl Fragmente, die eine bestimmte Rolle im Narrativ innehaben, wie auch solche, die dies nicht tun; sie sind schlichtweg vorhanden und ergänzen die Spielwelt durch Details. Ein Spieldurchlauf zeichnet gewissermaßen jedes Mal erneut einen Pfad durch das Rhizom dieses Systems, indem einzelne Fragmente miteinander verbunden und dadurch als für das Narrativ relevant definiert werden (vgl. Ryan, J.O. et al., 16). Ebenso können auch manche durch die Spieler_innen gesetzte Handlungen nicht mit dem Narrativ verbunden sein, sondern schlicht der Erkundung der Spielwelt dienen (vgl. Louchart et al. 278). Wo das Rhizom Einzelteile und deren Verbindungen abbildet, ohne sie zu werten, zu hierarchisieren, oder einen Schluss aus ihren Verbindungen zu ziehen und durch die-

se Herangehensweise keine Argumentation oder bestimmte Bedeutung verfolgt (Deleuze/Guattari, 12f), wäre ein emergentes Narrativ im Gegensatz dazu eine Auswahl von Verbindungen, um daraus eine kohärente Bedeutung zu generieren. Das Rhizom der Gesamtheit an narrativen Fragmenten wird durch eine bestimmte Perspektive betrachtet und im Augenblick der Rezeption seiner Hierarchielosigkeit beraubt.

Die Sternenkarte, auf der mit dem Raumschiff navigiert werden muss, hat in ihrer Form zwar Ähnlichkeit mit der Baumstruktur, doch macht das Gameplay mittels knapper Ressourcen wie Treibstoff aus einem vormals geraden Pfad eine Sackgasse oder bringt die Spieler_innen mittels schwarzer Löcher überraschend zu komplett anderen Orten; die geordnete und übersichtliche Struktur wird zu einem Labyrinth, durch das ein eigener Weg gefunden werden muss. Labyrinthische Architektur ist ein geeigneter Weg zur Erzeugung von Immersion, da Spieler_innen aus einer passiven und wahrnehmenden Rolle zu einer aktiven und wegfindenden Rolle gebracht werden (Murray, 130). Tatsächlich sind auch labyrinthische Strukturen oder Lücken im Narrativ als Teil von *Out There* akzeptiert und gewollt: „Last but not least, the most fictional thing in fiction is the strive of the story to be consistent, logical, and coherent. In reality, nothing is logical“ (Fibre Tigre 2024).

Eine solche Lücke wäre etwa der scheinbare Fortbestand des Narrativs über mehrere Spieldurchläufe, in denen der Astronaut dennoch jedes Mal von vorn starten muss. Innerhalb des Spiels gibt es keine Hinweise auf den Fortbestand oder aber Neubeginn des Narrativs; jedoch lässt die Tatsache, dass immer neue Textfragmente gezeigt werden, das Gefühl eines einzigen, fortlaufenden Narrativs aufkommen. Diesem Gefühl liegt jedoch ein Trick zu Grunde:

„It’s a technique called Shererazade[sic!]. When you tell stories in a specific context (space exploration), it’s hard for a reader to memorize all the details of the stories. So if you cycle back to the first story after telling all your stories, the player doesn’t remember it“ (ebda).

Dafür wird eine begrenzte Zahl an episodenhaften Narrativen erstellt, um die Illusion unzähliger individueller Narrative zu erstellen. Durch die episodenhafte Natur sind die einzelnen Narrative unabhängig voneinander und können beliebig vermischt werden. Da sich ein menschlicher Verstand für gewöhnlich nicht an alle erinnert, können sie sich durch Randomisierung unauffällig wiederholen und ein endloses Narrativ erstellen (Fibre Tigre 2019).

Viele Videospiele haben ein festes Narrativ, das im Spiel nach und nach entdeckt und zusammengesetzt wird, oder aber ein Narrativ in der Form eines Flussdiagramms, wo mittels Entscheidungen innerhalb des Spiels der eine oder andere Pfad gewählt wird. Die möglichen Ausgänge des Narrativs unterscheiden sich oft deutlich voneinander, wenn ein Ziel etwa nur in einem von mehreren möglichen Ende erreicht werden kann. In *Out There* ist weder das Narrativ in seiner *Geschichte*, noch seinem *Diskurs*, festgelegt; beide entstehen spontan während des Spieldurchlaufs aus den Fragmenten. Es kann also weder das eine richtige zu entschlüsselnde Narrativ, noch ein spezifisches zu erreichendes Ende geben. Zwar gibt es das initiale Ziel, zurück zur Erde zu finden; doch ist der Astronaut nach seiner Reise psychisch und auch körperlich dermaßen verändert, dass er auf der Erde wieder nur ein Fremder bleibt;

„My skin is of an alien color. My eyes are bright white. I have no hair left. No more teeth. The cosmic rays have made an alien being out of me. I try to speak and alien language words come out. I think alien. I dream alien. They will think I’m a monster [...] what if my place was far from my kind, closer to the stars“ (Mi-Clos Studio).

Selbst dieses zu Beginn des Spiels gesetzte Ziel der Rückkehr bringt keine Form von Abschluss für das Narrativ. Wie gleichwertige Einheiten im Rhizom sind ebenso alle durch das Spiel entstehenden Narrative gleich valide; der Autor des Spiels sieht in den Ausgängen des Narrativs von *Out There* keine große Relevanz (Fibre Tigre 2024).

Das Lesen eines derart zusammengestellten, vormals fragmentierten Textes innerhalb eines Spiels, wird von Grinblat et al., wie oben erwähnt, als *reparative playing* bezeichnet. Das Konzept des *reparative reading* (Sedgwick) wird dahingehend angepasst, dass es für die Analyse von emergenten Narrativen verwendet werden kann. Statt nach dem einen, richtigen Narrativ innerhalb eines Spielsystems zu suchen, wird dieses so angenommen, wie es ist, wodurch die Entstehung unvorhergesehener Narrative ermöglicht wird (Grinblat et al., 213). Das dafür zugrunde liegende System kann mit einem Netzwerk verglichen werden: „that is to say, flexible, mutable, and capable of being rearranged“ (ebda, 209) – die Textfragmente werden damit als Einheiten behandelt, die keiner Hierarchie unterliegen und beliebig kombiniert werden können. Die Einzelteile sind dabei nicht im Hinblick auf eine gewisse Reihenfolge oder Gruppierung konzipiert; so gibt es kein implizites Narrativ – anders als bei Spielen, die sich

für die Vermittlung des Narrativs auf die Vorgabe von Aufgaben stützen, welche von den Spieler_innen erfolgreich abgeschlossen werden müssen, und dadurch eine „richtige“ Art zu spielen vorgeben (Grinblat et al., 2008). Vielmehr gibt es lediglich einen lose zusammengestellten, übergreifenden Handlungsbogen, beziehungsweise einen Rahmen, der durch Ausgangssituation und Ziele vorgegeben wird. Alles, was innerhalb dessen passiert, sind in sich abgeschlossene „filler adventures“ (Fibre Tigre 2024), die dem Spiel, das an sich ein Strategiespiel ist, über die Vermittlung von Flair, Hintergründen und zufälliger Ereignisse ein Narrativ verleihen, das von Einsamkeit, Melancholie und Isolation erzählt (Luibl, Parkin).

3.2.4 Abduktiv erstelltes Narrativ

Wie bereits dargelegt, ist in *Out There* kein vorab festgelegtes Narrativ, sondern lediglich einzelne Textfragmente vorhanden, die während des Spiels zu einem Narrativ zusammengesetzt werden können. Nach jeder mit dem Raumschiff zurückgelegten Strecke erscheint einer der Logbucheinträge, der dann durch Fortlaufen der Zeit sequentiell mit den anderen gezeigten Einträge verbunden wird (Parkin); ähnlich wie bei einer Abduktion mehrere Sachverhalte in Zusammenhang gebracht werden. In einem System eines emergenten Narrativs muss zunächst eine gewisse Dichte an Informationen beziehungsweise Inhalten gegeben sein, damit sich aus ihnen ein interessantes Narrativ bilden kann (Louchart et al., 280). Diese voneinander unabhängigen Inhalte müssen so konzipiert sein, dass sie jeweils einen kleinen Teil der Systeminformation abbilden; werden sie aneinandergekettet und kombiniert, bilden sie so ein kohärentes Ganzes (Ryan, J.O. et al., 18). Die Verbindung der Einzelteile und damit auch Erstellung eines Narrativs aus dem gegebenen System heraus wäre – da all das während des Spieldurchlaufs passiert – demnach die Aufgabe der Rezipient_innen (Brom et al., 88).

Bei *Out There* ist ein eher linearer Zugang gegeben, bei dem – ähnlich wie bei einem linearen Text – die Fragmente mental miteinander verbunden werden müssen. Die Konkretisierung eines Narrativs innerhalb des Spiels ist von der Spielmechanik nicht gegeben; die gezeigten Logbucheinträge sind eigenständig konzipiert, damit alle schon ein kleines Narrativ für sich und werden durch das Spiel selbst nicht zueinander in Bezug gesetzt. Sie haben, abgesehen vom gesetzten Rahmen der mittels Logbuch dokumentierten Reise, wenig miteinander zu tun. Die Verbindungen zwischen den einzelnen Bestandteilen des Narrativs entstehen somit nicht auf der Ebene des Spiels,

sondern innerhalb des Rezeptionsprozesses. *Reparative playing* – oben ob der Gleichwertigkeit der Narrative innerhalb der rhizomatischen Struktur erwähnt – ist im Kontext der Abduktion das Zusammenführen einzelner Fragmente, wenn etwa die Elemente eines emergenten Narrativs kleiner, abstrakter und freier kombinierbar sind als ein verzweigtes, jedoch vorgegebenes Narrativ (Grinblat et al., 2008). Der reparative Prozess während des Spiels ist ein aktiver, währenddessen die Rezipient_innen die zerstreuten Fragmente des Textes aufnehmen und durch deren Zusammenstellung eine individuelle, oftmals auch persönliche Bedeutung erstellen (ebda, 209).

Die persönliche und individuelle Bedeutung eines Narrativs kann zu einem Abschluss gebracht werden, der als „Closure“ bezeichnet wird und unter anderem im Kontext des wiederholten Lesens (*re-reading*) von interaktiven Texten untersucht wird (Mitchell/McGee). Closure ist definiert als der Punkt, an dem das Gefühl entsteht, den Text zu einem gewissen Ausmaß verstanden zu haben, oder eine bestimmte angestrebte Version des Textes erreicht zu haben. Das Ziel der Rezeption eines Narrativs wäre demnach, besagte Closure zu erreichen; wiederholtes Spielen wäre vergleichbar mit Zurückblättern in einem Buch, um mehr Verständnis für das enthaltene Narrativ zu bekommen (ebda, 202, 207). Der Fokus auf dieses Ziel bringt Personen dazu, einen Text wiederholt zu rezipieren bis das Ziel erfüllt wurde, oder aber umgekehrt das Gefühl entsteht, dass es nicht erreichbar sei (ebda, 205). Nach dem Erreichen der Closure verändert sich das Ziel der Lektüre dahingehend, das Narrativ entweder erneut zu rezipieren und das dabei Erlebte zu replizieren oder aber es in einer eher analytischen Art zu betrachten und dabei etwas Neues zu entdecken (ebda, 203, 208). Der Fokus verlagert sich weg von der Rezeption des Textes, hin zu einem individuellen Verständnis oder einer Interpretation des Narrativs (ebda, 205, 207). Interaktive Narrative verändern den Sachverhalt allerdings insofern, als selbst nach dem Erreichen von Closure ein Bewusstsein dafür existiert, dass im Narrativ immer noch unbeschränkte Pfade existieren (ebda, 207).

Out There verweigert die Vermittlung von Closure zu einem gewissen Grad; das Narrativ bleibt innerhalb seines schwachen Rahmens durch die Randomisierung ständig fluid, wofür es auf die Vergesslichkeit der Spieler_innen baut (Fibre Tigre 2024). Die Frage nach Closure ist letztlich auch die Frage nach einem Ende des Narrativs. In einem Spiel, das aus schnellen und kurzen aufeinanderfolgenden Spieldurchläufen besteht, muss diese jedoch anders beantwortet werden; „I don’t think ending the sto-

ry matters in a rogue like, even though I never write without knowing the ending first“ (Fibre Tigre 2024). Auch das tatsächliche Erreichen der Erde ist, wie oben erwähnt, keine richtige Heimkehr und bringt nicht die erhoffte Closure. Der Astronaut erreicht damit nur erneut eine ihm fremde Welt ohne Dazugehörigkeitsgefühl; auch ihm wird keine Closure gewährt. Die Verweigerung oder schwere Erreichbarkeit von Closure in *Out There* legt nahe, dass Spiele mit einem derart aufgebauten Narrativ keine *wiederholte* Rezeption ermöglichen, sondern stattdessen eine Art unendliches Narrativ darstellen, das immer neue Ergebnisse bringt.

3.2.5 Conclusio *Out There*

Die in *Out There* gegebene narrative Vermittlung bietet einerseits nicht viel Freiraum für die Schaffung eines individuellen Narrativs, andererseits gibt es durch die randomisierte Anordnung der einzelnen Fragmente Leerstellen, die mittels Abduktion zu einem Verständnis der Spielwelt geformt werden können. Innerhalb des Interpretationsrahmens kann sich diese abduktive Rezeption durchaus freier anfühlen, als verzweigte, aber letztlich vorgeschriebene Narrative. Ob das Verständnis des Narrativs den Punkt der Closure erreichen kann, bleibt bei dem Spiel offen, da es aktiv Schritte dagegen setzt. Stattdessen vermittelt es das Gefühl einer Vielzahl an möglichen Narrativen, die alle gleichgestellt sind und von denen dementsprechend keines eine besondere Bedeutung mit sich trägt. Die Nivellierung der einzelnen Elemente und Verteilung von Bedeutung ähnelt dem Aufbau eines Systems, das keine vorgefertigten Narrative bietet, aber die Möglichkeit für emergente Narrative öffnet und damit eigene Bedürfnisse und Möglichkeiten der narrativen Vermittlung mit sich bringt (Louchart et al., 283).

Out There erzählt sowohl mit der Zusammenstellung der Fragmente und dem daraus entstehenden Narrativ als auch mit dem in allen Fragmenten angelegten Flair, das sich der Situation eines einsamen Menschen mitten im Weltraum von mehreren Perspektiven aus nähert. Der Astronaut als Protagonist und einziger Charakter des Spiels erfüllt die Kriterien eines klassisch epischen Helden auf Reisen – gleichzeitig wird ihm aber auch vorgeführt, dass er im All nicht mehr als ein Staubkorn und den Gefahren mitunter hilflos ausgeliefert ist – er ist stattdessen eher „at the heart of the experience that uncovers the story“ (Wood, 32).

4. Conclusio

4.1 Gegenüberstellung der Sekundärtexte

Die in dieser Arbeit formulierten Gegenüberstellungen und daraus entstehende Erkenntnisse können letztlich keinen Abschluss für das behandelte Thema darstellen; ist dieses doch selbst eine Zusammenstellung von immer unfertigen und veränderlichen Strukturen, die nie einen endgültigen und bleibenden Zustand erreichen. Dennoch können die Texte zueinander in Bezug gesetzt werden, um zunächst deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede herauszuarbeiten. In *Rhizom*, *The Third Mind* und dem Konzept der Abduktion kehren ähnliche Thematiken und Fragestellungen wieder, die auch in den Unterteilungen des zweiten Kapitels gespiegelt sind.

4.1.1 Produktion

Die Produktion eines Textes wird in den drei Konzepten teils ähnlich, teils sehr unterschiedlich dargestellt. Burroughs und Gysin stellen den Prozess als einerseits kreativ und zum Teil unbewusst dar, womit sie auf ein gewisses künstlerisches Genie hindeuten (Burroughs/Gysin, 89), andererseits wird derselbe Prozess als marginale Leistung betrachtet, da sich die Texte nahezu von selbst schreiben (ebda, 45). Beide Perspektiven streben dennoch eine Entsakralisierung des Schriftmaterials an, welches durch Cut-up schlichtweg neu aufgemischt werden soll (ebda, 9, 43). Für Deleuze und Guattari ist die Art, wie ein Text gemacht ist, mit seinem Thema ident; der Prozess, wie Einheiten zu einer Vielheit verflochten und verbunden werden, definiert gleichsam auch die Thematik des Textes in all ihrer Komplexität (Deleuze/Guattari, 7). Eco wiederum betrachtet die Entstehung eines Textes und damit die Intention der Autor_innen als nicht maßgeblich für die Strategie des Textes, da diese auch unbewusst ohne entsprechende Absicht entstanden sein kann und damit aus sich heraus entsteht und nicht nachvollziehbar sein muss (Eco 1990, 281).

4.1.2 Interdisziplinarität

Die Einbettung und Auflösung der Einheit in einem großen Ganzen sowie die Aufhebung von Grenzen zwischen verschiedenen Disziplinen eint die verschiedenen Herangehensweisen; Burroughs und Gysin versuchen mit ihren Methoden unter

anderem zu zeigen, dass Kunst und Theorie letztlich derselbe Gegenstand sind (Burroughs/Gysin, 7, 47); für Deleuze und Guattari ist alles Teil des Rhizoms und miteinander verbunden (Deleuze/Guattari, 13); Eco schließlich sieht als Basis einer Abduktion mehrere gleichwertige Möglichkeiten, die nebeneinander als Deutung eines Textes existieren (Eco 1983, 309).

4.1.3 Autor_innenschaft

Die Einbettung und Auflösung der Einheit in einem großen Ganzen sowie die Aufhebung von Grenzen zwischen verschiedenen Disziplinen eint die verschiedenen Herangehensweisen; Burroughs und Gysin versuchen mit ihren Methoden unter Anderem zu zeigen, dass Kunst und Theorie letztlich derselbe Gegenstand sind (Burroughs/Gysin, 7, 47); für Deleuze und Guattari ist alles Teil des Rhizoms und miteinander verbunden (Deleuze/Guattari, 13); Eco schließlich sieht als Basis einer Abduktion mehrere gleichwertige Möglichkeiten, die nebeneinander als Deutung eines Textes existieren (Eco 1983, 309).

4.1.4 Rezeption

Die Veränderlichkeit eines Textes und dessen Rezeption wird von allen Sekundärquellen gleichermaßen behandelt. Schon die Art, wie Burroughs und Gysin Texte wie schlichtes Material behandeln, weist auf eine Perspektive der Veränderlichkeit; Texte sollen zerschnitten und neu zusammengesetzt werden. Die Produktion eines Textes ist letztlich ein Prozess; die Veröffentlichung nur ein Zeitpunkt innerhalb dessen, an dem der Text auf eine Version festgelegt wird (Lemaire, 19). Auf Rezeptionsebene verweisen die Autoren mittels Cut-up auf die Fähigkeit des menschlichen Verstandes, Lücken im Text zu füllen und mit Verbindungen zu überbrücken (Burroughs/Gysin, 4). Dieser neuen Form der Textproduktion und -rezeption und der Frage, ob dadurch die Magie, die Texte oft auszustrahlen scheinen, nicht gebrochen würde, begegnet Burroughs mit einer positiven Einstellung: „Not at all. I would say it would enhance it“ (ebda, 7f). Deleuze und Guattari plädieren ihrerseits für „eine neue Art, zu lesen“ (Deleuze/Guattari, 40) und verlagern so den Ansatz der strukturellen Änderung von der Produktions- auf die Rezeptionsseite. Die Rezeption eines Textes kann als ein individueller Pfad durch ein Rhizom betrachtet werden, der letztlich entsteht, indem aus jedem Text individuell relevante Teile entnommen und mit beliebig anderen Texten verbunden

werden (vgl. Deleuze/Guattari, 6, 35, 40). Der Text selbst ist veränderlich und existiert durch die ständige Fluktuation von Einheiten innerhalb des Rhizoms immer nur für den Moment (ebda, 28). Eco sieht Texte als Raum, in dem Bedeutung entstehen kann (Eco 1985, 45), allerdings auch nur dann, wenn danach gesucht wird, beziehungsweise Verbindungen angenommen werden, die nicht offensichtlich bestehen (ebda 1985, 28). Die Festlegung auf die eine, letztgültige Fassung eines Textes ist auch hier nicht gegeben, da Texte verschiedene und allesamt valide Perspektiven und Interpretationen in sich tragen und stützen (ebda, 45; Eco 1983, 309). Die angestrebte Form der Rezeption und damit Möglichkeit, zu eigenen Schlüssen zu gelangen, ist die Abduktion.

So vielfältig wie das Gewebe eines Textes aus verschiedenen Referenzen, Quellen und Zitaten entsteht, ist auch die Herangehensweise an die Thematik. Könnte man diese rhizomatische Struktur scharf eingrenzen, würde sie ihre inhärente Eigenschaft der Vielheit einbüßen.

4.2 Ausblick auf weitere Forschung

Zukünftig mögliche Forschung in diese Richtung ist dem Thema entsprechend vielfältig, einige Ansätze wurden bereits unternommen. Das Thema des Rhizoms kann auf unterschiedliche Weisen realisiert werden; etwa als Darstellung eines ambivalenten Sachverhalts mit einer entsprechenden Anzahl an Perspektiven, oder eines einzelnen, in sich komplexen Sachverhalts, der durch verschiedene Herangehensweisen unterschiedlich wahrgenommen werden kann. Wie in der Einleitung beschrieben, war eines der anfänglichen Konzepte der Arbeit, eine Thematik als Zusammenstellung von Sachverhalten ohne Hierarchien innerhalb eines interaktiven angeordneten Textes auf verflochtene und verzweigte Weise darzustellen. Diese Struktur würde vom Text verlangen, weder eine Gewichtung noch ein Zentrum zu haben und je nach Perspektive und Rezeption verschiedene Hypothesen zu stützen. Die Themencluster hätten keinen klar definierten Start- oder Endpunkt und könnten unabhängig voneinander existieren; die Verbindung der Themen untereinander würde durch deren Nähe zueinander bestimmt. Die Ausarbeitung und Umsetzung dieses Konzepts wurde für diese Arbeit fallen gelassen und bleibt demnach bis auf Weiteres offen.

Unter den Ansätzen, diese Thematik in Texten umzusetzen, ist zunächst das bereits erwähnte Konzept des *emergent essay* von Dunlop, das als eine Hybridform zwischen interaktiven Narrativen und Essays gedacht ist (Dunlop, 197). In der zusätzlich zum linearen Text ausgearbeiteten spielbaren Version ist eine in sich vernetzte Struktur mit der Möglichkeit der individuellen Wegfindung durch ein Thema ausgearbeitet, um das Geschriebene in der Praxis zu demonstrieren (ebda, 199). Eine solche rhizomatische Darstellung wäre demnach eine vielversprechende Möglichkeit, Berührungspunkte verschiedener Ideen und Genres auszuarbeiten und so die komplexe Darstellung eines Themas aus der Perspektive der Autor_innen zu ermöglichen (ebda, 197f). Dunlop schließt mit einem Link zu einer online verfügbaren und verzweigten Version desselben: „to demonstrate the practice of Emergent Essaying, and give the reader an experience of one iteration it might take“ (ebda, 200, URL im Literaturverzeichnis).

Ein weiterer Ansatz ist *Unflattening*, in dem Sousanis die Interaktion von Bild und Text zum Zwecke einer vielseitigen und effektiven Vermittlung komplexer Inhalte demonstriert und insofern auch zu weiterer Forschung beiträgt, als es die erste in Comicform erschienene Dissertation ist (José, 180) und durch die dadurch entstehende Heraus-

forderung akademischer Normen eine nicht lineare und damit den Textes imitierende Rezension inspirierte, die online spielbar ist (Finch, URL im Literaturverzeichnis).

Konzeptuell interessant und verwandt mit dem Thema des Rhizoms in seiner Unendlichkeit ist des Weiteren die Seite libraryofbabel.info (Basile, o.J.), die eine digitale Nachbildung der Bibliothek von Babel ist und damit randomisierte Texte enthält, deren Bedeutungseinheiten einzelne Buchstaben sind – sie enthält jedes mögliche Buch und dessen unzählige Variationen, die in der schieren Masse aus randomisierten Buchstaben allerdings einen verschwindend geringen Anteil der Bücher innerhalb der Bibliothek darstellen. Über ein Eingabefeld können auch gezielt Texte gesucht werden, die sodann einen Platz in der digitalen Bibliothek zugewiesen bekommen. So ist auch diese Arbeit in einem Buch der Bibliothek zu finden – die Angabe des genauen Ortes wird hier jedoch ausgelassen; schon die Nummerierung des Hexagons, in dem sich das betreffende Buch befindet, nimmt mehr als 3000 Zeichen in Anspruch. Die Umsetzung zeigt die Unmöglichkeit des Konzept von Borges' Bibliothek auf, der Traum der totalen Bibliothek bleibt flüchtig (Basile 2018, 17).

Die Cut-up Technik wurde ebenso technisch umgesetzt und online verfügbar gemacht; hier können über ein Eingabefeld Texte automatisiert zerschnitten und neu zusammengesetzt werden (Dunnerstick, URL im Literaturverzeichnis). Der Produktionsschritt für Cut-ups und die erforderliche Leistung der zusammenstellenden Person wird verringert und dadurch mehr Fokus auf das Endergebnis gesetzt. Der Absatz hier würde etwa dieses Ergebnis bringen:

endergebnis gesetzt. der absatz der produktionsschritt für cut-ups mehr fokus auf das ebenso technisch umgesetzt und online verfügbar gemacht; hier und damit die erforderliche hier würde etwa dieses ergebnis bringen können über ein eingabefeld neu zusammengesetzt werden (dunnerstick). die cut-up technik wurde wird verringert und dadurch leistung der zusammenstellenden person texte automatisiert zerschnitten und (fehlende Versalien durch das Tool erzwungen)

Letztlich gibt es viele Möglichkeiten, Konzepte dieser Art umzusetzen; jede ist auf ihre Weise valide. „Das Viele erfordert eine Methode, mit der man es wirklich machen kann“ (Deleuze/Guattari, 35); welche Methode dafür geeignet sein soll, wird von Deleuze und Guattari nicht geklärt. Naheliegend ist, dass es keine dezidierte und allgemeingültige Methode gibt, sondern sie immer und überall neu definiert und umgesetzt werden kann, indem assoziatives Denken ermöglicht und gelebt wird.

4.3 Möglichkeiten der Rezeption

4.3.1 Neue Herangehensweisen

Eine Aussicht, die mit der vorliegenden Arbeit gegeben werden kann und möchte, ist die einer neuen Art der Rezeption und Wahrnehmung von Texten. Fragmentierte Texte mögen auf den ersten Blick beliebig wirken, eröffnen allerdings bei näherem Hinsehen den Raum für eine Vielheit an Narrativen, Assoziationen, Erkenntnissen und Eindrücken.

Die Loslösung von linearen Strukturen verursacht zunächst, dass Texte zusammenhangsloser werden können – der Zusammenhang, der verloren geht, ist allerdings der zu ebenjener gewohnten Struktur. Der Text kann in sich nach wie vor eine latent angelegte Kohärenz aufweisen, die durch abduktives Schließen und assoziatives Denken im Laufe der Rezeption konstruiert wird. Die rhizomatische Struktur wird in diesem Fall dazu genutzt, ein Thema in seiner Komplexität mehrdimensional und nicht flach darzustellen (Sousanis, 39, vgl. Murray, 180); das Fehlen von fixen Start- und Endpunkten im Rhizom ermöglicht letztlich eine Wahrnehmung, die nicht an irgendwelche Richtungen gebunden ist (Deleuze/Guattari, 37). So können parallel vor sich ablaufende Prozesse und die zum Teil assoziativ vorgehende Organisation von Wissen im menschlichen Verstand mittels verzweigten, fragmentierten und mit visuellen Eindrücken vermischten Texten besser abgebildet werden (Murray, 281), was Rezipient_innen zu einer offeneren Betrachtung von Eindrücken und einem assoziativen Vorgehen einlädt (Dunlop, 199). Das Fehlen vorgegebener Bedeutung in fragmentierten Texten wird durch eine Art Freiheit und spielerische Herangehensweise ausgeglichen (Basile 2018, 58), in der durch das Erstellen neuer Verbindungen die Wahrnehmung der Rezipient_innen erweitert wird (Burroughs/Gysin, 4). Damit werden auch andere Disziplinen konzeptuell integriert und so das Denken erweitert; die Grenze zwischen Wissenschaft und Kunst wird dünner (ebda, 47), wie auch das Rhizom nicht wissenschaftlich oder künstlerisch arbeitet, sondern nur wertfreie Verbindungen kennt (Deleuze/Guattari, 36). Durch interdisziplinäres Denken und das Erstellen neuer Verbindungen kann ein Überblick über das Gesamtbild geschaffen und damit ein ganzheitliches Verständnis generiert werden (Sousanis, 35ff), wodurch auch die eigene Wahrnehmung und schließlich das Weltbild verändert werden können (Eco, 1985, 26).

4.3.2 Endlose Narrative

Letztlich ist jede textuelle Struktur ein Weg zur Vermittlung von Ideen, Gedanken oder Narrativen. Ist die Art der Rezeption auf das Medium zurechtgeschnitten, wird dieses mitunter transparent und der Fokus liegt auf Immersion und den vermittelten Inhalten (Murray, 272). Literarisch gesehen bezieht Borges einen ähnlichen Gedanken auf die Validität von Übersetzungen im Vergleich zu ihren Originalen: „Es wird eine Zeit kommen, in der sich die Menschen nicht sehr um die Zufälligkeiten und Umstände der Schönheit kümmern werden; ihnen wird an der Schönheit selbst liegen“ (Borges 2002, 57).

Narrative werden unabhängig des Mediums weiter bestehen bleiben, ungeachtet der sie umgebenden Struktur (Murray, 271; vgl. Burroughs/Gysin, 6). Herangehensweisen wie die Cut-up Technik amplifizieren und erweitern im Idealfall den Effekt, den Narrative ausüben (Burroughs/Gysin, 7f), zudem der Zweck oder Hintergrund von Narrativen – sich selbst, andere und die Welt auf differenzierte Weise zu begreifen – nach wie vor bestehen bleibt (Murray, 274).

4.3.3 Unvollständigkeit eines Abschlusses

Schlussendlich kann eine Thematik, deren inhärente Eigenschaften eine offene Struktur und ständige Wandlung sind, nicht einfach zu Ende analysiert werden; ein solches Thema kann naturgemäß nicht erschöpfend abgebildet werden. Ist das Ziel einer Analyse zwar, sich mit einem bestimmten Objekt zu befassen, so können dabei jedoch keine dezidierten Antworten erwartet werden, wie auch Eco Semiotik „nicht durch eine vorher festgelegte Menge von Antworten“ charakterisiert (Eco 1985, 23). Die Rezeption eines fragmentierten Textes ist durch seine Struktur schwerlich zu vervollständigen, eher wird sie abgebrochen oder schlicht nicht mehr fortgeführt. Der Abschluss bedeutet damit keine erfolgreich zu Ende geführte Rezeption; vielmehr wird diese als Konsequenz von Erschöpfung oder Sättigung für „abgeschlossen“ erklärt (Murray, 174).

So werden durch die in 4.2 genannten Projekte neue Ansätze gegeben, diese stellen jedoch ebenso weitere Einzelschritte dar und keinen Endpunkt oder Abschluss. Obschon diese Ansätze ein elaborierteres Verständnis komplexer Sachverhalte und fremder Perspektiven, sowie eine Öffnung der Wahrnehmung zum Ziel haben (Sousanis,

37), ist das Endergebnis jedoch unbekannt (Sousanis, 42). Auch durch das Verbinden verschiedener Perspektiven und Disziplinen werden Wissenslücken nicht vollständig geschlossen: „spaces for the unknown, openings for imagination to spill into. Incompleteness reveals that there is always more to discover“ (ebda, 150). Eine Arbeit über fragmentierte und zerstreute Texte, deren Rezeption nicht im herkömmlichen Sinne zu Ende geführt werden kann, würde sich selbst widersprechen, wenn sie vorgäbe, eine abschließende Antwort auf die Thematik zu haben.

„... we know that our task does not end when the truth is reached, but when exhaustion sets in. There is always a lost, hidden, forgotten, or yet to be written link to be added to this chain, though never a final seal“ (Basile 2018, 49)

5. Literaturverzeichnis

Backe, Hans Joachim (2008): *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann

Barnes, Burton V. (1966): The Clonal Growth Habit of American Aspens. In: *Ecology*. Vol.47.3. Brooklyn (N.Y.): Ecological Society of America. 439-447

Barthes, Roland (2000): Der Tod des Autors. Übers. Martinez, Matias. In: Jannidis, Fotis; Lauer, Gerhard; Martinez, Matias; Winko, Simone (Hgg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam. 185-193

Basile, Jonathan (o.J.): *libraryofbabel.info* URL: <https://libraryofbabel.info/> 06.09.2024

Basile, Jonathan (2018): *Tar for Mortar. The Library of Babel and the Dream of Totality*. Earth, Milky Way: punctum books

Borges, Jorge Luis (2013): Die Bibliothek von Babel. In: Manguel, Alberto (Hg.): *Die Unendliche Bibliothek. Erzählungen, Essays, Gedichte*. Frankfurt am Main: Fischer. 100-109

Borges, Jorge Luis (2002): *Das Handwerk des Dichters*. Übers. Gisbert Haefs. München, Wien: Carl Hanser Verlag

Burroughs, William S.; Gysin, Brion (1978): *The Third Mind*. New York: The Viking Press

Brom, Cyril; Bída, Michal; Gemrot, Jakub; Kadlec, Rudolf; Plch, Tomás (2009): Emohawk: Searching for a „Good“ Emergent Narrative. In: Iurgel, Ido A.; Zagalo, Nelson; Petta, Paolo (Hgg.): *Interactive Storytelling. Second Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2009. Guimaraes, Portugal, December 9-11. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 86-91

Campbell, Nissa (2014): ‚Out There‘ Review – The Lonely Joy of Being Lost in Space. *toucharcade*. URL: <https://toucharcade.com/2014/03/04/out-there-review/> 06.09.2024

Danielewski, Mark Z. (2000): *House of Leaves*. Zweite Auflage. New York: Pantheon Books

Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1977): *Rhizom*. Übers. Berger, Dagmar; Haerle, Cle-

mens-Carl; Konyen, Helma; Krämer, Alexander; Nowak, Michael; Schacht, Kade. Berlin: Merve

Dinge erklärt – Kurzgesagt (2019): *Wie dumme Einzelteile zusammen intelligent werden – Emergenz*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pb4YoMjcYM4> 06.09.2024

Dunlop, Kirsty (2021): Emergent Gameplay, Emergent Essaying. In: Mitchell, Alex; Vosmeer, Miriam: *Interactive Storytelling. 14th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2021. Tallinn, Estonia, December 7-10, 2021. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 193-202 Verzweigte Version, URL: <http://kirstydunlop.com/EmergentGameplayEmergentEssaying/digital>. 06.09.2024

Dunnerstick, Matthew (2024): *The Ultimate Cut-Up Generator*. URL: <https://stickbucket.com/cut-up-technique-generator/> 06.09.2024

Eco, Umberto (1985): *Semiotik und Philosophie der Sprache*. Übers. Trabant-Rommel, Christiane; Trabant, Jürgen. München: Wilhelm Fink Verlag

Eco, Umberto (1985a): Hörner, Hufe, Sohlen. Einige Hypothesen zu drei Abduktionstypen. Übers. Spelsberg, Christiane; Willemsen, Roger. In: Eco, Umberto; Sebeok, Thomas A. (Hgg.): *Der Zirkel oder im Zeichen der Drei. Dupin, Holmes, Peirce*. München: Wilhelm Fink Verlag. 288-320

Eco, Umberto (1987): *Die Bibliothek*. Übers. Kroeber, Burkhard. München, Wien: Carl Hanser Verlag

Eco, Umberto (1998): *Serendipities. Language & Lunacy*. Übers. Weaver, William. New York: Columbia University Press

Eco, Umberto (2000): Zwischen Autor und Text. Übers. Hans Günter Holl. In: Jannidis, Fotis; Lauer, Gerhard; Martinez, Matias; Winko, Simone (Hgg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam. 279-294

Eco, Umberto (2004): *Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur*. Dritte Auflage. Übers. Kroeber, Burkhard. München: Deutscher Taschenbuch Verlag

Fibre Tigre (2019): *Génération Procédurale de Texte et Narration : Généralités, Opi-*

nions, Astuces et Perspectives. *Medium*. URL: <https://medium.com/@FibreTigre/g%C3%A9n%C3%A9ration-proc%C3%A9dure-de-texte-et-narration-g%C3%A9n%C3%A9ralit%C3%A9s-opinions-astuces-et-perspectives-a462fb37e439> 06.09.2024

Fibre Tigre (2024): Persönliche Korrespondenz, siehe Appendix I

Finch, Matt (o.J.): *Unflattening: A Review*. URL: <https://vault.theliftebrow.com/misc/unflattening.html> 06.09.2024

Friends of Pando (2023): *Guide to the Science of Pando. General Information on Trembling Aspen*. URL: <https://www.friendsofpando.org/wp-content/uploads/2023/01/Friends-of-Pando-Guide-to-the-Science-of-Pando-2023.pdf> 06.09.2024

Friends of Pando (2024): *Frequently Asked Questions. Part 2: How Pando Works*. URL: <https://www.friendsofpando.org/faqhowpandoworks/> 06.09.2024

Füger, W. (2020): Malory, Sir Thomas: Le Morte Darthur. In: Arnold, H.L. (Hg.): *Kindlers Literatur Lexikon (KLL)*. Stuttgart: J.B. Metzler

Genette, Gerard (2010): *Die Erzählung*. 3. Auflage. Übers. Knop, Andreas. Paderborn: Wilhelm Fink

Gordon, Andrew S.; Wang, Timothy S. (2021): Narrative Text Generation from Abductive Interpretations Using Axiom-Specific Templates. In: Mitchell, Alex; Vosmeer, Miriam: *Interactive Storytelling. 14th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2021. Tallinn, Estonia, December 7-10, 2021. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 71-79

Grinblat, Jason; Manning, Cat; Kreminski, Max (2021): Emergent Narrative and Reparative Play. In: Mitchell, Alex; Vosmeer, Miriam: *Interactive Storytelling. 14th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2021. Tallinn, Estonia, December 7-10, 2021. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 208-216

Hagood, Caroline (2012): Exploring the Architecture of Narrative in House of Leaves. *Pennsylvania Literary Journal* Vol.4.1. Cochran: Anaphora Literary Press. 87-97

Hansen, Mark B. N. (2004): The Digital Topography of Mark Z. Danielewski's House of Lea-

ves. In: *Contemporary Literature* Vol.45.4. Madison: University of Wisconsin Press. 597-636

Hayles, Katherine (2002): Saving the Subject: Remediation in House of Leaves. In: *American Literature* Vol.74.4. Durham: Duke University Press. 779-807

Herman, David (2014): Cognitive Narratology. In: Hühn, Peter; Meister, Jan Christoph, Pier, John; Schmid, Wolf (Hgg.): *Handbook of Narratology. Volume 1*. Zweite Ausgabe. Berlin, Boston: De Gruyter. 46-64

Higgins, Matthew (2023): Interpretation as Play: A Cognitive Psychological Model of Inference and Situation Model Construction. In: Holloway-Attaway, Lissa; Murray, John T. (Hgg.): *Interactive Storytelling. 16th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2023. Kobe, Japan, November 11-15, 2023. Proceedings, Part 1*. Berlin, Heidelberg: Springer. 3-20

Jannidis, Fotis; Lauer, Gerhard; Martinez, Matias; Winko, Simone (2004): *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam.

José, Laurence (2017): Nick Sousanis, Unflattening. In: *Scolia. Revue de linguistique*. Vol.31. Presses universitaires de Strasbourg. 180-182

Kara, Helen (2017): *Creative Research Methods – Art based methods (part 1 of 3)*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YpnexrLZBT4> 06.09.2024

Louchart, Sandy; Swartjes, Ivo; Kriegel, Michael; Aylett, Ruth (2008): Purposeful Authoring for Emergent Narrative. In: Spierling, Ulrike; Szilas, Nicolas (Hgg.): *Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008. Erfurt, Germany, November 26-29, 2008. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 273-284

Luibl, Jörg (2014): Out There (Taktik & Strategie) – Odyssee in den Weltraum. *4P Das Spielmagazin*. URL: https://www.4p.de/test/out_there/80382 06.09.2024

Mason, Zachary (2010): *The Lost Books of the Odyssey*. London: Jonathan Cape

McCaffery, Larry; Gregory, Sinda (2003): Haunted House – An Interview with Mark Z. Danielewski. In: *Critique – Bolingbroke Society* Vol.44.2. Washington: Taylor & Fran-

cis Group. 99–135.

Mellein, R.; Nesselrath, H.G. (2020): Homer: Odysseia. In: Arnold, H.L. (Hg.): *Kindlers Literatur Lexikon (KLL)*. Stuttgart: J.B. Metzler

Mi-Clos Studio (2015): *Out There. Omega Edition*. Videospiel

Mitchell, Alex; McGee, Kevin (2012): Reading Again for the First Time: A Model of Re-reading in Interactive Stories. In: Oyarzun, David; Peinado, Federico; Young, R. Michael; Elizalde, Ane; Méndez, Gonzalo (Hgg.): *Interactive Storytelling. 5th International Conference, ICIDS 2012. San Sebastián, Spain, November 12-15, 2012. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 202-213

Möller, Reinhard M. (2021): Serendipität. In: Schilling, Erik (Hg.): *Umberto Eco Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Berlin: J. B. Metzler. 358-361

Morrow, Daniel (2001): Situation Models and Point of View in Narrative Understanding. In: Van Peer, Willie; Chatman, Seymour (Hgg.): *New Perspectives on Narrative Perspective*. Albany: State University of New York Press. 225-239

Mumford, Michael D.; England, Samantha (2022): The future of creativity research: Where are we and where should we go. In: *Journal of Creativity* Vol.32.3

Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press

NYU (2024): *What is Creative Research?* URL: <https://tisch.nyu.edu/research/About-TCR/what-is-creative-research> 06.09.2024

Parkin, Simon (2015): Out There review. Lost in space. *Eurogamer*. URL: <https://www.eurogamer.net/out-there-review> 06.09.2024

Purdy, Christopher; Riedl, Mark O. (2016): Reading Between the Lines: Using Plot Graphs to Draw Inferences from Stories. In: Nack, Frank; Gordon, Andrew S. (Hgg.): *Interactive Storytelling. 9th International Conference on International Digital Storytelling, ICIDS 2016. Los Angeles, CA, USA, November 15-18, 2016. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 197-208

Röttgers, Kurt (2012): Rhizom. In: Günzel, Stephan (Hg.): *Lexikon der Raumphilosophie*. Darmstadt: WBG. 344

Rushdie, Salman (1993): *Haroun and the Sea of Stories*. London: Puffin Books

Ryan, James Owen; Mateas, Michael; Wardrip-Fruin; Noah (2015): Open Design Challenges for Interactive Emergent Narrative. In: Schoenau-Fog, Henrik; Bruni, Luis Emilio; Louchart, Sandy; Baceviciute Sarune (Hgg.): *Interactive Storytelling. 8th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2015. Copenhagen, Denmark, November 30 - December 4, 2015. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 14-26

Ryan, Marie-Laure (2001): Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. In: *Game Studies* Vol.1.1.1. URL: <http://gamestudies.org/0101/ryan/> 06.09.2024

Ryan, Marie-Laure (2005): On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology. In: Meister, Jan Christoph (Hg.): *Narratology beyond Literary Criticism. Mediality. Disciplinarity*. Vol.6. Berlin/New York: De Gruyter

Ryan, Marie-Laure (2008): Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In: Spierling, Ulrike; Szilas, Nicolas (Hgg.): *Interactive Storytelling. First Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2008. Erfurt, Germany, November 26-29, 2008. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 6-13

Schalk, Helge (2021): Schriften zur Interpretationstheorie. In: Schilling, Erik (Hg.): *Umberto Eco Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Berlin: J. B. Metzler. 113-129

Schulze, Holger (2000): *Das aleatorische Spiel. Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert*. München: Wilhelm Fink Verlag

Sedgwick, Eve K. (2003): Paranoid Reading and Reparative Reading, or, You're So Paranoid, You Probably Think This Essay Is About You. In: *Touching Feeling. Affect, Pedagogy, Performativity*. New York: Duke University Press. 123-151

Specht, Magdalena (2021): Abduktion(sprozesse). In: Schilling, Erik (Hg.): *Umberto Eco Handbuch. Leben – Werk – Wirkung*. Berlin: J. B. Metzler. 289-292

Sprick, Benjamin (2017): Das Rhizom. In: Malich, Clemens (Hg.): *Entwurzelt. Aufbruch*

in das Morgen. Hamburg: Malich-Verlag. 33-37

Stangl, Werner (2024): Vergleich der Schlußformen Abduktion, Induktion und Deduktion. [*werner stangl*]'s *arbeitsblätter*. URL: <https://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/DENK-ENTWICKLUNG/Abduktion-Induktion-Deduktion.shtml> 06.09.2024

Sousanis, Nick (2015): *Unflattening*. Cambridge (Massachusetts)/London: Harvard University Press

Theory & Philosophy (2021): *What is a Rhizome?* | Gilles Deleuze and Félix Guattari | Keyword. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cdN50MC7P80> 06.09.2024

Travers, Seán (2018): Empty Constructs. The Postmodern Haunted House in Mark Z. Danielewski's *House of Leaves*. In: *IJASonline* Vol.7. 65-76

van der Klei, Alice (2002): Repeating the Rhizome. In: *SubStance* Vol.31.1. 48-55.

Weber, Julia (2014): Expeditionen ins Innere des House of Leaves. Mark Z. Danielewski's Erzähl- und Textarchitekturen. In: Krause, Robert; Zemanek, Evi (Hgg.): *Text-Architekturen: Die Baukunst der Literatur*. Berlin, Boston: De Gruyter. 252-269

Wood, Hannah (2017): Dynamic Syuzhets: Writing and Design Methods for Playable Stories. In: Nunes, Nuno; Oakley, Ian (Hgg.): *Interactive Storytelling. 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017. Funchal, Madeira, Portugal, November 14-17, 2017. Proceedings*. Berlin, Heidelberg: Springer. 24-37

Appendix I – persönliche Korrespondenz

E-Mail Verkehr mit Fibre Tigre, 07.07.2024:

Hi Sabrina,

- How randomised are the events or the journal entries? Does the player have influence on the entries shown?

Totally random...but following a minor rule. Adventures are separated into several categories:

passive adventures (no choice), active adventures (with choice), others...

and we always randomly draw an adventure from the least-used category.

- Are there any rules as to the entries that are shown? It seems to me that no entry is shown twice per game, regardless of playthroughs, or does it just seem this way because there are so many entries and events?

« It seems », as you say. It's a technique called Shererazade. When you tell stories in a specific context (space exploration), it's hard for a reader to memorize all the details of the stories. So if you cycle back to the first story after telling all your stories, the player doesn't remember it. The number of the stories you can memorize is around 800 in a specific context, but it can be reduced using some strategies.

More here by me, in french :

<https://medium.com/@FibreTigre/g%C3%A9n%C3%A9ration-proc%C3%A9durale-de-texte-et-narration-g%C3%A9n%C3%A9ralit%C3%A9s-opinions-astuces-et-perspectives-a462fb37e439>

- How much of a „plot“ did you plan for the game? Or what is prescribed by the writing (like the goals) and what kind of story can and should emerge spontaneously?

It's very like the first seasons of star trek : you have a « big arc » summarized by objectives and sparse cutscenes, and a lot of filler adventures.

- Did you plan for some sequences of the entries, are some of them related to each other or were the written completely self-contained?

They are self contained. They are fillers.

- Is the implicate story thought to begin anew every new playthrough or does it continue through several playthroughs? If it does continue, is there some sort of in game explanation for the astronaut to start over again and again?

No, there's no explanation for the rogue like nature of the game.

You know, at the end of the road, a game is a game. Players know it's a game and it has to be a game to be enjoyed. Players doesn't care that there is an explanation for an in-

visible wall at the end of a zone in Assassin's creed. Invisible walls are there and we are ok with it.

When game will be as consistent as the reality, reality will be more enjoyable than the game. Last but not least, the most fictional thing in fiction is the strive of the story to be consistent, logical, and coherent. In reality, nothing is logical. People do stupid things and they don't know why.

- Is reaching earth thought to be the ultimate goal of the game? As the astronaut arrives to find himself a stranger in a strange place once more, it does not really bring closure in the classical sense.

There are several endings and the hardest is the yellow one where you build a new earth. I don't think ending the story matters in a rogue like, even though I never write without knowing the ending first.

FT