

ACT so that there is no use in the centre

- 05/96

Hypertext

bezeichnet Texte mit nicht linearer oder multilinearer Struktur.

Am Computer-Bildschirm wird der Text von seiner physischen Datenexistenz auf der Harddisk getrennt und wird ein dehnbarer virtueller Text. Eine Einheit des Textes, eines Glossar oder eine Anmerkung, ein anderes Werk des Autors oder ein früherer Einfluß der Arbeit, kann nun durch einen Mausklick oder einen Tastaturdruck zu einer anderen Einheit des Textes verbunden werden. Weiters, können zu diesem Text Illustrationen, Video oder Ton verbunden werden.

Es ist eine Ansammlung von endlosen elektronischen Fußnoten, jede bereichert die andere, keine ist zweitrangig. Hypertext bezeichnet Text Blöcke - was Barthes lexia nennt, und die zugehörigen elektronischen Verbindungen. Die zugehörige Technologie hat viel mit der zeitgenössischen Literaturtheorie und Semiotik zu tun, vorallem, mit Derrida's Dezentralisierungen und Barthes's Konzeptionen vom geschriebenen versus gelesenen Text.[1](#)

Hypertext Systeme schöpfen das interaktive Potential von Computern aus, um Text nicht als fixierte Serie von Symbolen, sondern als variabel verfügbare Datenmenge mit allen Vektoren und Assoziationen, zu rekonstruieren. Da er nicht gebunden ist, kann der Diskurs mit Hypertext ständig von Lesern und Schreibern geändert werden indem sie neue Verbindungen innerhalb des Textes oder mit anderen Schriftstücken aufbauen. Dieses Kollektiv kann uneingeschränkt expandieren.

Hypermedia

Hypermedia ist das darstellende Medium einer bestehenden Hypertextstruktur.

Hypertext and VR are interface technologies, and the discourses that surround and delimit them hinge upon the transformation of, but ultimate reliance on,

some fundamental cultural ideas. The consideration that follows doesn't argue for the primacy of either, but the comparison highlights some interesting aspects of each. Where virtual reality eliminates language, hypertext is entirely based on the **sign**; where VR emphasizes a dizzying phenomenology of direct experience (or the elaborate illusion thereof), hypertext emphasizes the centrality of representation. [2](#)

Ohne bei einem Vergleich mit Virtual Reality für den Vorzug eines Mediums zu argumentieren können einige unterschiedliche Aspekte damit zum Vorschein gebracht werden. In dem Maß wie VR Sprache verdrängt, ist Hypertext auf dem Zeichen aufgebaut. Wo VR die Phenomenologie direkten Erlebens betont (bzw. die Illusion dessen), gewichtet Hypertext die Zentrierung der Repräsentanz.

Multiplizität

Hypertext Systeme sind fähig nicht-hierarchisches Denken und kognitives Springen zu unterstützen, da sie die Diversifikation der verschiedenen Informations-verfahren erkennen.

Information kann durchaus auch in einem Hypertext System hierarchisch strukturiert sein, aber nur in dem Ausmaß, daß eine solche Struktur in coterminaler Verbindung mit anderen Strukturen steht.

Mit anderen Worten, Hypertext Systeme unterstützen nicht nur die Möglichkeit, daß viele Punkte Zugang zu einem Einzelnen haben, sondern auch, daß diese viele Punkte einem Einzigen zugänglich sind. Studien haben gezeigt, daß sich für Benutzer die Handlungsroutine, zu einem Punkt zu kommen mit der Zeit ändert, was es schwer macht vorweg alle Indizies zu bestimmen. Darum ist die Fähigkeit offener Strukturen, wie es das Internet als Hypertextuelle Anwendung erfährt, ständig zu pulsieren und zu wachsen ein wesentlicher Punkt der aktuellen Verwendbarkeit komplexer Systeme. Eben um nicht wie eher geschlossene VR Systeme zu einem elektronische Gral zu werden.

Multiplizität hat weder Subjekt noch Objekt, nur Bestimmungen, Größen und Dimensionen die sich nicht verändern können ohne ihre eigene Vielfältigkeit zu ändern. Ein Hypermediales System ist genau diese Steigerung von Multiplizität die sich dementsprechend ihre Verbindungen erweitert. [3](#)

So schreibt auch T. Nelson in Dream Machine das Hypertext nichts anderes sei als jene Erweiterung welche Literatur schon immer darstellte - ein zeitlich

bedingtes Netzwerk von Verbindungen welches über Generationen von Lesern und Schreibern verändert wird. [4](#)

Trotz dem Zug zu multimedialen Anwendungen, gründet sich Hypertext in der Kultur des geschriebenen Wortes. Noch wird die allgemeine Vermehrung von Texten in der Welt wie auch die Strukturen von Hypertext von der Rhetorik definiert.

Jay Bolter ist der Meinung das jede Schreib-Technologie ihren eigen Raum schafft:

The flexible, unit-oriented writing space of hypertext is repeatedly defined as a network that challenges the linear textuality of the book by calling into question such elements as: fixed sequence, definite beginning and ending, and a consequent perception of unity and wholeness. I'd argue that the reader continues to start, stop and otherwise organize the text by these very principles in order to produce a sense of unity or wholeness, but certainly textual authority has been displaced, if not obliterated.

Robert Coover ein Hypertext Enthusiast notiert: *narrative bytes no longer follow one another in an ineluctable page-turning chain. Hypertextual story space is now multidimensional and theoretically infinite...*

Wörter wie Gott und Freiheit haben keine Bedeutung.

Die Frage der theoretischen Infinität ist es, ob die geringere Enge im Text eine theoretische Schwäche oder praktische Stärke ist. [5](#)

Sicherlich kann Hypertext eine grundlegende Änderung in der Produktion und Relexion von Texten und dem zugehörigen sozialen Modus Operandi verändern. Die Parole der elektronischen Text-Gesellschaft ist im wahrsten Sinne Anarchie: lokale Autonomie, basierend auf Konsens, begrenzt durch eine unerbitterliche Auflösung weltweiter Autorität. Seit nun Information faktisch den Gegenwert von Kapital hat, und seit Textualität der wichtigste Weg ist Information zu formen, folgt daraus das **Xanadu**, Mutter aller Hypertext Systeme, wahrhaftig globale Änderungen hervorrufen kann.©

1 [Edward M. Jennings](#), _The Text is Dead; Long Live The Techst_ Department of English State University of New York at Albany emj69@albnyvms,Postmodern Culture_ v.2 n.3 (May, 1992)

2 [Scott Bukatman](#), *_Virtual Textuality_*

3 Deleuze G. & Guattari F., *_A Thousand Plateaus_* Minneapolis: U of Minnesota P, 1987.

4 Nelson T., *_Dream Machines_*. Redmond, WA: Tempus, 1987. s31

5 [Stuart Moulthrop](#), *_You say you want a Revolution? Hypertext and the Laws of Media_*
eifa307@utxvm.bitnet University of Texas at Austin Postmodern Culture v.1 n.3 (May, 1991) >

Schilcher Manuel 6-95