


Kollaborativ Hypertextgeschichten schreiben

An kollaborativ ausgehandelten und gemeinschaftlich gelesenen Hypertextgeschichten lässt sich im Unterricht erleben, wie sich literarische Kommunikation im Zeichen der Digitalität wandelt. **Von Adriano Montefusco.**





Epochen des grundlegenden Medienwandels sind hochinteressante und herausfordernde Zeiten, in denen in Umbruch gerät, was die kommunikative Praxis von Generationen bestimmte. Schülerinnen und Schüler werden heute in eine Zeit des Leitmedienwechsels hineingeboren: Das Buchdruckzeitalter macht zwar noch seine jahrhundertelange Vorrangstellung geltend, sämtliche Formen der Kommunikation und Kollaboration werden aber von den Entwicklungen digitaler Technologien entweder in ihrer bisherigen Monopolstellung gestört, verdrängt und ersetzt oder nachhaltig verändert.

An vielen Alltagsbeispielen könnten wir diesen Ablösungs- oder Veränderungsprozess festmachen. Im Schatten dieses offensichtlichen Umbruchs vollziehen sich aber subtilere Wandlungsbewegungen, an denen sich Vieles über das Computerzeitalter und die Kultur der Digitalität, wie sie Felix Stalder beschreibt, lernen lässt.

Geschichtenerzählen ist Kommunikation

Blicken wir dazu auf das kommunikative Phänomen des Geschichtenerzählens: Erzählen wird als anthropologische Konstante verstanden, es ist so alt wie die menschliche Sprache und taucht in unterschiedlichen Formen in allen Weltkulturen auf. Mit Erzählungen löst der Mensch unterschiedliche, auch kommunikative Probleme: Er will unterhalten, Freund- und Feindbilder konstruieren, sich selbst und die Welt besser verstehen, Identität(en) sowie Handlungen konstituieren und legitimieren, Trauer bewältigen, Hoffnung wecken, sein Talent unter Beweis stellen, komplizierte Sachverhalte verständlicher kommunizieren, andere Menschen beeinflussen, dem Zufall und den Unwägbarkeiten Sinn abgewinnen usw.

In einer mündlichen Kultur, vor Erfindung der Schrift, war Erzählen ein kollaboratives Kommunikationsgeschehen. Erzählende und Zuhörende standen im Dialog: Wer zuhörte,



Bild: Fabio Bracht (unsplash)

konnte Fragen stellen, kritisch dazwischenrufen, mit seinen Impulsen dem Erzählverlauf Richtung geben. Dieselbe Geschichte – in unterschiedlichen Settings erzählt – nahm je andere Gestalt an. Bis in die Schriftkultur des Hochmittelalters, als nur wenige Menschen lesen konnten, blieb das Vorlesen und Vortragen aufgeschriebener Erzählungen ein gemeinschaftlicher Anlass. Trotz der schriftlichen Fixierung der Texte blieben sie durch die gemeinschaftliche Rezeptionssituation hochgradig dynamisch. Erst mit dem Buchdruck und der wachsenden Literalität einer breiteren Bevölkerungsschicht wurde Lesen in der Moderne zunehmend zum Privatereignis. Ein – wie komplex auch immer ausgestalteter – Roman wird von einer Einzelperson gelesen, wohl gelegentlich auch vorgelesen. Wer liest, hat dabei aber kaum Möglichkeiten, die Erzählhandlung oder den Verlauf mit eigenen Entscheidungen zu beeinflussen.

Hyperfiktion im Netz

Im Computerzeitalter sind neuartige Programmiersprachen entstanden und mit ihnen neue Formen der Literatur, die erst elektronisch gespeichert und analog vertrieben werden mussten, im Internetzeitalter aber online und digital zur Verfügung stehen. Sogenannte Hyperfiction (erzählender Hypertext) stellt eine besondere Form des nonlinearen Erzählens dar, das eine Geschichte in beliebigen Verzweigungs- und Verweisstrukturen vermittelt, durch die die Lesenden und Hörenden mittels eigener Wahlentscheide ihren Lektürepfad schaffen. Fiktionale Hypertexte wurden beispielsweise in Form neuartiger Computerspiele einem breiteren Publikum bekannt. In diesen oft textbasierten Games schlüpfen die Leserinnen und Leser in die Rolle der Protagonistin oder des Protagonisten und müssen ein Abenteuer bestehen, dessen Ausgang von unzähligen Wahlentscheiden abhängt. Durch



Lesende schreiben sich mit ihren Klicks in den schöpferischen Prozess ein, sie produzieren die Geschichte mit.

das Anwählen einzelner Textvarianten entwickelt sich der Handlungsverlauf. Je verzweigter diese Hypertexte ausgebaut sind, umso unwahrscheinlicher wird es, dass zwei Personen einen identischen Lesepfad nehmen und somit eine übereinstimmende Lektüre erfahren. Der vormals als passiv empfundene Lesevorgang wird jetzt zum interaktiven Erlebnis, das den Lesenden suggeriert und in einem gewissen Grad ja auch tatsächlich ermöglicht, sich selbst aktiv in die Lektüre einzubringen und den narrativen Verlauf mitzubeeinflussen.

Dieses Verfahren wirkt sich auf die Erwartungen von Leserinnen und Lesern an Erzählmedien aus und beginnt im Zeitalter der Digitalität um sich zu greifen. So können wir gegenwärtig beobachten, wie auch im Medium Film Produktionsformate entstehen, in denen Zuschauende bei bestimmten Punkten des audiovisuellen Erzählens vor die Wahl gestellt werden, was als Nächstes geschehen soll, respektive wie die Protagonistinnen und Protagonisten sich als Nächstes verhalten sollen. Diese Filmformate werden in naher Zukunft auch Streamingplattformen erobern und auf digitalen Endgeräten angeschaut werden können. In Virtual-Reality-Plattformen, beispielsweise bei oculus.com, stehen sie bereits heute zur Verfügung. Durch den hohen technischen Aufwand und die hohen Produktionskosten sind diese Verzweigungsstrukturen im Hypertextfilm noch äusserst rudimentär, ähnlich wie in den gedruckten Büchern mit Entscheidungsgeschichten, die versuchen, den Leserinnen und Lesern mittels überschaubarer Wahlmomente im Erzählverlauf eine interaktive Lektüre zu bieten, zum Beispiel in der «Was hättest du getan?»-Reihe des Arena-Verlags.

Hyperfiktion im Deutschunterricht

Neue Kommunikationstechnologien schaffen neue Erzählformen und verändern selbst bestehende Erzählformate und die Wege ihrer Rezeption. So aktuell die erwähnten Wandlungsbewegungen beobachtet werden können, so zaghaft fanden sie bislang Eingang in den schulischen Unterricht. Das ist schade, weil sich gerade beim Schreiben und Lesen von Hyperfiktion die beiden Schlüsselkompetenzen Kommunikation und Kollaboration kompetenzübergreifend trainieren lassen.

DIDAKTISCHE UMSETZUNGSIMPULSE

- ▶ SPRACH(EN)UNTERRICHT
 - Textsortenwissen
 - Erzählgenres
 - argumentative Texte
- ▶ ETHIKUNTERRICHT
- ▶ BNE
- ▶ POLITISCHE BILDUNG/
GESCHICHTSUNTERRICHT
- ▶ BIOLOGIE / PHYSIK / CHEMIE
- ▶ ERGEBNISPRÄSENTATIONEN
- DILEMMA - SZENARIEN
- KYBERNETIK
- KAUSALKETTEN,
EINFLUSSFAKTOREN
- REGELSYSTEME
- interaktive Informations-
vermittlung

Mit der OpenSource-Software «twine» (twinery.org) lassen sich im Zyklus 2 ohne grosse Vorkenntnisse in jedem beliebigen Webbrowser oder in der downloadbaren App Hypertextgeschichten schreiben. Hinter dem QR-Code am Ende dieses Artikels befinden sich eine ausführliche Darstellung des Phänomens der Hyperfiktion und ein Erklärvideo zur Anwendung von twine im Unterricht mit mehreren Beispielen einfacher Hypertextgeschichten.

Schon im Deutschunterricht des 2. Zyklus (oder noch besser im Rahmen einer Projektwoche) kann eine Lernumgebung gestaltet werden, in der Schülerinnen und Schüler zuerst mit ausgewählten Beispielen aus dem Textgenre Computerspiel, Film und/oder den oben erwähnten Entscheidungs-Büchern darauf aufmerksam gemacht werden, dass der ihnen vertraute Umgang mit Hyperlinks im Internet auch Einzug gehalten hat in fiktionale Textgenres und dabei unterschiedliche Formen entwickelt. Auf eine eigenständige Erkundungssequenz, in der die Lernenden erst eine twine-Geschichte lesen und anhand einer knappen Erklärung der drei wichtigsten Auszeichnungscodes beim Schreiben eigener twine-Geschichten die Software erkunden, folgt dann ein profilierter kollaborativer Schreibauftrag: Die Lernenden schreiben in Partnerarbeit mit twine eine eigene Hyperfiktion mit mehreren Knotenpunkten (Erzählstationen, Entschei-

Adriano Montefusco

hat Germanistik studiert und arbeitet als Dozent für Fachdidaktik Deutsch an der Pädagogischen Hochschule in Fribourg. Einer seiner Schwerpunkte ist das Lernen und Lehren unter den Bedingungen der Digitalität.



Literatur

- Bachmann, Thomas & Becker-Mrotzek Michael. (2010). Schreibaufgaben situieren und profilieren. In: Pohl, Thorsten und Steinhoff, Torsten (Hg.), Textformen als Lernformen. Duisburg: Gilles und Francke, S. 191-209.
- Fritz, Gerd & Jucker, Andreas H. (Hg.). (2000). Kommunikationsformen im Wandel der Zeit. Vom mittelalterlichen Heldenepos zum elektronischen Hypertext. Tübingen: Niemeyer.
- Müller, Ralph (2017). Hypertext. In: Martínez, Matías (Hg.), Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart: Metzler, S. 66-68.
- Stalder, F. (2017). Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp.

dungsmomente und Endpunkte) und Verknüpfungen. Das Schreibziel besteht darin, dem lesenden Publikum (Klasse oder bei Veröffentlichung im Netz auch der Internetgemeinschaft) ein interaktives Lektüreerlebnis zu bieten, das spannend ist und unterhält.

Mittels einer Strukturskizze, beispielsweise eines Baumstrukturdiagramms, erstellen die Teams in der Planungsphase einen kollaborativ ausgehandelten Struktur-Entwurf einer überschaubaren Hypertextgeschichte: Wie beginnt die Geschichte? Auf welchen Wegen verläuft sie? Wie viele Entscheidungsmomente bietet sie, und was beinhalten diese? Wie viele mögliche Enden werden angesteuert?

Am Computer oder Laptop erstellen die Schreibteams ihre Hyperfiktio in twine und handeln dabei fortlaufend ihre Entscheidungen aus. Mehrere Austauschmomente ermöglichen es, dass über die Vorschau-Funktion

der Software Schreibende aus anderen Teams den aktuellen Schreibstand überprüfen, indem sie die Hyperfiktio klickend und wählend «durchspielen» und Rückmeldung geben. Zwischenstände können als HTML-File exportiert und gespeichert werden, sodass in späteren Lektionen am Produkt weitergearbeitet werden kann (durch Importieren des letzten Bearbeitungsstandes in twine). Phasen des Formulierens, erneuten Planens, inhaltlichen

Überarbeitens und Diskutierens münden letztlich in eine sprachformale Überarbeitung der finalen Hypertextgeschichte.

Besonders lehrreich wird die Erfahrung, wenn nach abgeschlossenem Schreibprozess die Wirkung der eigenen Hyperfiktio auf die Klassengemeinschaft überprüft werden kann: Ein Austausch über die Erfahrungen, die andere Leserinnen und Leser machten, wird zeigen, wie vielfältig die Lesepfade sind und wie unterschiedlich dabei die ästhetischen Urteile über die gelesene Geschichte ausfallen können. Die für das Buchdruckzeitalter so typische Unterscheidung zwischen Autorin bzw. Autor und Leserin bzw. Leser verwischt im Rezeptionsvorgang von Hyperfiktio, weil es keine eigentliche, strikte Rezeption mehr gibt: Lesende schreiben sich mit ihren Klicks in den schöpferischen Prozess ein, sie produzieren die Geschichte mit ihren Wahlentscheidungen in ihrer jeweiligen Ausprägung zu einem gewissen Grad mit und übernehmen Verantwortung für das sich ihnen bietende literarische Erlebnis. Dass eine solche Erfahrung Staunen auslöst, Neugierde weckt, zu angeregten Diskussionen führt und metakognitive Reflexionen sowohl zu Schreibprozessen als auch zu Rezeptionsvorgängen auslöst, liegt in der Natur der Sache. ■

Hypertextgeschichten kollaborativ schreiben mit Twine



Hypertextgeschichten kollaborativ schreiben mit Twine

<https://bit.ly/38s7rgB>

