

Jörg Dünne (Erfurt)

Das Jules Verne-Projekt – Alternative Heuristiken literaturwissenschaftlicher Forschung

The "Jules Verne Project" presented in this article is the result of a collective research conducted by a group of more than 40 literary scholars, cultural and media historians over a period of more than four years. It consists of a website launched in autumn 2012 and of a joint publication of a book with 80 short essays as well as a board game in 2013, both concerning Jules Verne's *Around the World in 80 Days* and published on the occasion of the 140th anniversary of the novel's first publication.

By choosing a hybrid form of publishing, the Jules Verne Project did not intend a use of digital media that might 'revolutionize' literary studies, but rather a pragmatic use of the World Wide Web in order to present results of a specific form of literary research. The online publication of the essays from October to December 2012 was roughly synchronized with the stages of Phileas Fogg's trip around the world 140 years earlier. It preceded the printed collection of all essays by half a year and thus allowed for a 'reenactment' of the original feuilleton publication of Verne's novel itself. The joint use of digital and print media and of a board game was meant to employ the ludic principle of Verne's novel for testing an alternative critical approach to literary texts.

Das im Folgenden beschriebene, 2013 abgeschlossene "Jules-Verne-Projekt" setzt, so viel sei zum Thema des Frankoromanistentags 2012 und zu der dort geführten Auseinandersetzung mit den Neuerungen digitaler Medien vorweggeschickt, nicht auf eine 'Revolutionierung' literaturwissenschaftlicher Arbeit durch digitale Medien, sondern es bedient sich ihrer in viel bescheidenerer Absicht und im Verbund mit anderen Publikationsformaten, um ganz pragmatisch die Bedeutung historischer Medienverbände des 19. Jahrhunderts zu untersuchen. Digitale Medien, konkret: die Einrichtung und Nutzung einer Website zur Publikation eines Teils der Ergebnisse des Projekts, waren dabei bewusst mit geringem technischen Aufwand genutzte Hilfsmittel; im Vordergrund standen sowohl vom Forschungsgegenstand her als auch, was die Form der Publikation der Forschungsergebnisse betrifft, andere Medien und Formate, nämlich Buch und Brettspiel. Der Fokus des Projekts lag nicht so sehr auf den Möglichkeiten, die digitale Medien für die Analyse literarischer Texte bieten, als vielmehr im Aufgreifen möglicher wissenschaftlicher Heuristiken, die in diesen Texten und ihren historischen Medientechniken selbst bereits angelegt sind – für die Entfaltung dieser Heuristiken war die Nutzung digitaler Medien ein Mittel unter anderen.

1 Das Verne-Projekt – ein Überblick

Das Verne-Projekt ist hervorgegangen aus der Annahme, dass sich 'Welt' kulturtechnisch über Prozesse der Vernetzung konstituiert, die einer Beschreibung ihrer medialen Operationsformen ebenso bedürfen wie ihrer historischen Grundlagen. Fiktionale literarische Texte machen darüber hinaus normalerweise unbeobachtbare Momente von Weltnetzwerken sichtbar, indem sie deren Möglichkeiten spielerisch austesten. In Jules Vernes zunächst 1872 im Feuilleton und 1873 in Buchform erschienenem Roman *Le tour du monde en quatre-vingts jours*¹ ist die Kombination von Weltnetzwerken und Weltspielen in exemplarischer Form realisiert.

Das Ziel des Projekts war keine Monographie oder ein bloßer Sammelband, sondern vielmehr der Versuch einer Gruppe von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus der Romanistischen Literaturwissenschaft und angrenzenden Disziplinen, in experimenteller Form an die von Verne selbst entworfenen Weltnetzwerke bzw. Weltspiele anzuschließen, um sie in einem ungewöhnlichen Hybridformat von Buch und Spiel an der Grenze zwischen Wissenschaft und Spielpraxis weiterzuführen. Mit der Publikation sollte ein kulturwissenschaftlich interessiertes, jedoch über die Grenzen einzelner Disziplinen und auch über eine rein akademische Leserschaft hinaus reichendes Publikum angesprochen werden. Die Ergebnisse wurden in drei komplementären Teilen veröffentlicht:

1) Im Herbst 2012 startete zunächst die Website www.weltnetzwerke.de, auf der vom 2. Oktober bis zum 22. Dezember tagesgleich mit der 140 Jahre zuvor stattfindenden fiktiven Reise von Phileas Fogg zunächst 44 Originalbeiträge zu einzelnen Stationen sowie medien-, kultur- und literaturgeschichtlichen Kontexten von Vernes Roman veröffentlicht wurden. Alle Stationen der wissenschaftlichen Reise waren u.a. auf einer geindizierten Weltkarte nachvollziehbar. Der Publikationsrhythmus war in der ersten Woche des Projekts eintägig, danach zweitägig.²

¹ Verwendete Ausgabe ist diejenige von William Butcher (Verne 2009) bzw. die deutsche Übersetzung von Sabine Hübner (Verne 2011).

² Vgl. die Beitragsübersicht [<http://www.weltnetzwerke.de/beitraege>] sowie die geindizierte Karteübersicht der Beiträge [<http://www.weltnetzwerke.de/karte-geindices>].

2) Im April 2013 wurden alle zuvor bereits online präsentierten Texte in Buchform bei Konstanz University Press veröffentlicht (Passepartout 2013). Hinzu kamen noch Zusatzmaterialien, deren Bandbreite von Dokumenten zu den von Fogg benutzten Schiffen (ebd.: 74, 131, 171, 311f.) über Berichte von anderen zeitgenössischen Weltreisen, wie etwa derjenigen einer Postkarte (ebd.: 64f.) oder einer Flaschenpost (ebd.: 146–148), bis hin zu Konstruktionszeichnungen der vom Erzähler bewunderten Patentmöbel in der amerikanischen Eisenbahn (ebd.: 278f.) reicht. Außerdem wurde die Publikation durch den Wiederabdruck bzw. die Übersetzung von wissenschaftlichen Artikeln zu Jules Verne ergänzt, die für die Arbeit der Gruppe wegweisend waren, darunter u.a. die Erstübersetzung eines Kapitels zum Spiel aus dem Verne-Buch von Michel Serres (ebd.: 285–293, zuerst in Serres 1974: 241–250). Insgesamt umfasst die Publikation somit 80 (+1) Kapitel, eines für jeden Tag der Weltreise von Phileas Fogg.

3) Gemeinsam mit dem Buch in einer Schachtel ausgeliefert wurde das Brettspiel "Phileas Fogg & Co.", das die Logik der Reise Phileas Foggs und seiner Reisegruppe nicht nur im wissenschaftlichen Kommentar erschließt, sondern auch auf alternative Verläufe öffnet. So lässt sich die besondere Dynamik von Weltnetzwerken als immer neu aktualisierbares Geschehen zwischen Planbarkeit und Zufall aktiv auf dem Spielbrett nachvollziehen: Möglich wird im Spiel beispielsweise der Perspektivenwechsel zwischen ausgewählten Mitgliedern der Reisegruppe, auch die Wette und das Kartenspiel sind in die Spielidee integriert – schließlich gewinnt derjenige, der die Reisegruppe durch geschicktes Ausspielen von Karten zu einer schnelleren oder langsameren Fortbewegung bringt, je nachdem, wie dies seine Rolle erfordert.

Hervorgegangen ist das Projekt aus der seit 2002 existierenden Arbeitsgruppe "Raum – Körper – Medium"³. Es versammelt unter dem Herausgeber-Pseudonym "Passepartout" die Ergebnisse eines kollektiven *work in progress*, das seit 2009 in mehreren Workshops und Arbeitstreffen in ganz Deutschland entwickelt wurde. Dank des über Jahre hinweg ausgebauten eigenen wissenschaftlichen Netzwerks der Arbeitsgruppe wurde es möglich, über 40 Autorinnen und Autoren für die

³ Vgl. dazu [<http://www.dispositio.de/?q=node/94>].

Mitarbeit zu gewinnen. Die Gesamtkoordination sowie die Einrichtung der Website geschah auf Initiative von Jörg Dünne (Erfurt), für die Buch- und Spielpublikation hat neben Jörg Dünne Kirsten Kramer (Bielefeld) die Mitverantwortung als Herausgeberin übernommen, weiterhin haben Andreas Mahler (Berlin), Robert Stockhammer (München) und viele andere Mitglieder der Arbeitsgruppe sehr viel mehr als nur ihre bloßen Textbeiträge zur Entstehung des Projekts beige-steuert. Für das Brettspiel "Phileas Fogg & Co" sowie für die Abstimmung des Spiels mit der Buchpublikation zeichnet schließlich der Kunsthistoriker und Spieleentwickler Steffen Bogen (Konstanz) verantwortlich. Möglich geworden ist die Veröffentlichung u.a. durch einen Druckkostenzuschuss des Konstanzer Exzellenzclusters "Kulturelle Grundlagen von Integration"⁴, der zudem Jörg Dünne im Rahmen eines Forschungssemesters am "Kulturwissenschaftlichen Kolleg" ermöglicht hat, Konzeption und Logistik des Projekts weiter voranzutreiben.

2 Nach-Reisen als wissenschaftliche Heuristik

Gegenwärtig werden in der literatur- und kulturwissenschaftlichen Publikationslandschaft neben Monographien, Sammelbänden, Aufsätzen und (neuerdings) Handbüchern zunehmend auch Publikationsformen erkennbar, die sich zum Ziel setzen, materialnahe experimentelle Zugänge zu den untersuchten Gegenständen zu erarbeiten und dabei zumindest bis zu einem gewissen Grad den ästhetischen Eigenlogiken der Gegenstände selbst folgen. Während solche Zugänge unter dem Namen "artistic research" in der Kunst bzw. Kunstgeschichte in den letzten Jahren immer stärker diskutiert wurden,⁵ sind sie bislang in der Literaturwissenschaft und verwandten Disziplinen eher die Ausnahme geblieben – wohl nicht zuletzt, weil ihre Logiken nicht der immer kurzfristigeren Projekt- oder Qualifikationslogik des Wissenschaftsbetriebs folgen. Nur eine längerfristige Zusammenarbeit, die die Laufzeit einzelner drittmittelgeförderter Projekte übersteigt, sowie evtl. ergänzend dazu die punktuelle und unbürokratische Förderung durch Forschungsverbände,

⁴ Vgl. [<http://www.exc16.de/cms/start.htm>] sowie die Publikationsankündigung auf der Clusterwebsite

[[http://www.exc16.de/cms/54.html?&cHash=af570035deaaca6872819e670b0e23f&tx_ttnews\[backPid\]=29&tx_ttnews\[day\]=29&tx_ttnews\[month\]=04&tx_ttnews\[tt_news\]=1966&tx_ttnews\[year\]=2013](http://www.exc16.de/cms/54.html?&cHash=af570035deaaca6872819e670b0e23f&tx_ttnews[backPid]=29&tx_ttnews[day]=29&tx_ttnews[month]=04&tx_ttnews[tt_news]=1966&tx_ttnews[year]=2013)].

⁵ Vgl. dazu etwa die Website des Instituts für künstlerische Forschung [<http://www.artistic-research.de>].

wie in diesem Fall durch den Konstanzer Exzellenzcluster für die Publikation von Spiel und Buch, schaffen Freiräume für derartige Ansätze.

Die inhaltliche Hauptfrage, die sich über die Schaffung des organisatorischen Rahmens hinaus bei der Umsetzung des Verne-Projekts gestellt hat, war, bis zu welchem Punkt es produktiv und sinnvoll ist, sich in der wissenschaftlichen Arbeit am Text auf die Spiel- und Reiselogik des zu Grunde liegenden Romans einzulassen und inwieweit es dennoch gilt, Distanz dazu zu halten, um den Nachvollzug der Reise von Phileas Fogg nicht einfach zu einer Paraphrase des Romans werden zu lassen. Die Grundüberzeugung der Arbeitsgruppe, die sich 2009 in einer 'Kerngruppe' mit knapp einem Dutzend Mitgliedern vor allem unter dem Aspekt des Verhältnisses von Literatur und Globalisierung mit Vernes Roman zu beschäftigen begann, war dabei, dass es auch bei einem 'populären' Autor wie Verne sinnvoll ist, dem in literarischen Texten gespeicherten Wissen und der Eigenlogik seiner Entfaltung zu vertrauen: Die Weltreise bei Verne kann damit zur Heuristik eines ganz bestimmten Weltwissens werden, das aus der Immanenz des Romans bereits in einer Vielfalt möglicher Perspektiven beobachtbar gemacht werden kann. Das Verne-Projekt weiß sich mit diesem Ernstnehmen des heuristischen Potenzials fiktionaler Texte als Wissensspeicher und Weltmodell in Übereinstimmung mit ähnlichen jüngeren Projekten, wie z.B. der "Weimarer Walforschung"⁶ zu Herman Melvilles *Moby Dick* (von denen einige Mitarbeiter auch am Verne-Projekt beteiligt waren).

Ein bedeutender Gewährsmann für diese Sicht war darüber hinaus der begeisterte Verne-Leser Michel Serres, der in dem "Loxodromie des Voyages extraordinaires" betitelten Verne-Kapitel des ersten Bandes seiner Hermes-Reihe (Serres 1968: 207–213; dt. Übersetzung auch in *Passepartout* 2013: 135–140) hervorhebt, dass bei Verne mit der geographischen Reise im Sinn der Perspektivenvielfalt immer noch zwei andere Reisen verbunden sind, nämlich die enzyklopädische Reise sowie die Initiationsreise, die Vernes Reise mit den großen Mythen des Abendlandes wie etwa der Unterweltreise verknüpft. Die Mythen siedeln sich räumlich für Serres dabei meist in einer durch die vertikale Achse markierten Tiefendimension von Vernes Romanen an (das Innere der Erde im *Voyage au centre*

⁶ Ziel des Projekts ist ein kompletter Kommentar zu jedem der nicht weniger als 135 Kapitel von Herman Melvilles Roman, die seit 2012 in der *Neuen Rundschau* erscheinen – den Anfang machte ein Themenheft mit dem Titel *Moby Dick* (Krajewski / Maye 2012). Vgl. auch [<http://www.uni-weimar.de/medien/wissenschaftsgeschichte/forschung/mobydick.html>].

de la terre – Verne 2001 – bzw. die Unterwasserwelt in *Vingt mille lieues sous les mers* – Verne 2006). Mag diese mythische Dimension des Reisens im *Tour du monde* gerade im Vergleich zu vielen anderen Romanen auf den ersten Blick sehr reduziert erscheinen, so macht ein zweiter Blick deutlich, dass sie sich nunmehr an der Erdoberfläche selbst anlagert, d.h. dass im *Tour du monde* die allumspannende Konnektivität des zeitgenössischen Weltverkehrs selbst zum Mythologem wird, das für Verne offensichtlich die Macht besitzt, die Gestalt der Erde zu verändern und Lücken der Kontingenz in den Weltnetzwerken immer wieder auf wundersame Art und Weise zu schließen: Immer wenn eine Lücke im Netz der modernen, dampfbetriebenen Verkehrsmittel des 19. Jahrhunderts auftaucht, sind andere Verkehrsmittel aus einer vergangenen geglaubten Zeit, wie der Elefant, das Segelschiff und sogar der Segelschlitten im *Tour du monde* genau im richtigen Moment zur Stelle und schließen die Lücken des Weltverkehrs in einer Art von Hyperkonnektivität (vgl. dazu auch Passepartout 2013: 300–304).

Zurück zur wissenschaftlichen Heuristik des 'Nachfahrens': Diese Heuristik führt – und auch das vereint das Verne-Projekt mit anderen experimentellen Kollektiv-Projekten wie demjenigen der "Weimarer Walforschung" zu *Moby Dick* – inmitten der interdisziplinären, kultur- und mediengeschichtlichen Forschung zu einer Rückbesinnung auf genuin philologische Arbeitstechniken des Kommentars bzw. des *close reading* mit besonderer Aufmerksamkeit auf die Brüche und Leerstellen dessen, was die Reisenden um Phileas Fogg von den Weltnetzwerken, die sie umgeben, wahrnehmen und was nicht (vgl. dazu u.a. Passepartout 2013: 100–104). Zwar kann ein textnaher Kommentar die fiktionsimmanente Binnenperspektive, deren Blick auf die Welt klar durch die eurozentrische Sicht auf das Britische Empire geprägt ist, nicht ganz aufgeben. Er kann jedoch, wie dies exemplarisch ein Beitrag des Buches formuliert, auf die "blinden Flecken" (vgl. ebd: 126–130) der von Verne dargestellten, ja sogar mythologisch überhöhten Weltnetzwerke zu sprechen kommen und die Ausschließungsprozesse untersuchen, die etwa Fogg, obwohl er sich physisch einmal um die Erde herum bewegt, zum gegen die Außenwelt abgeschotteten 'Zimmerreisenden' in seinem Salon machen (vgl. zur Zimmerreise Stiegler 2010) oder die etwa die von ihm gerettete Miss Aouda, die einzige Frau der Reisegruppe, als produktiven 'Störfaktor' in der männerbündisch organisierten Reisegruppe ausweisen.

Literarische Erzähltexte, so kann man annehmen, verleiten aufgrund ihrer Polyperspektivik (vgl. dazu auch *Passepartout* 2013: 253–258) nicht nur dazu, die koloniale Perspektive des Autors Verne und seiner Heldenfiguren einzunehmen, sondern machen darüber hinaus auch die diskursiven und materiellen Ausschlussverfahren beobachtbar, mit denen das Netzwerk des kolonialen Weltverkehrs sein Funktionieren sichert – komplementär dazu können die in den Band aufgenommenen Zusatzmaterialien zumindest fallweise ganz in eine andere Perspektive wechseln, wenn sie etwa eine europäische, zu Verne Zeit bereits nachhaltig literarisch geprägte Sichtweise auf das Witwenopfer mit der indischen Tradition konfrontieren (ebd.: 88f. bzw. 95–99) oder wenn sie, um den Blick des neugierigen Touristen *Passepartout* auf eine 'exotische' Stadt wie Yokohama mediengeschichtlich zu kontextualisieren, auf die Ende des 19. Jahrhunderts beliebte 'Selbstexotisierung' der Bewohner Yokohamas in photographischen Porträts eingehen (ebd.: 176f.).

Michel Serres geht in seinen bereits erwähnten Überlegungen zum Spiel bei Jules Verne (ebd.: 285–293, hier 285f.) davon aus, dass das Spiel nicht der Literatur oder der ästhetischen Urteilskraft vorbehalten ist, sondern dass das Spiel in den (Natur-)Wissenschaften und in der Literatur vergleichbaren Regeln der Öffnung und der Schließung folgt. Ähnliches könnte man auch für die literatur- und kulturwissenschaftliche Beschäftigung mit Verne behaupten: Anstatt das 'Weltspiel' nur der Literatur selbst zuzuweisen, wollte das Verne-Projekt in seiner Grundkonzeption sowie in Verbindung mit einem eigens entwickelten Brettspiel den Versuch unternehmen, ausgehend von der Logik von Vernes Text selbst die Regeln der terrestrischen Globalisierung im 19. Jahrhundert nachvollziehbar zu machen. Die dabei zum Einsatz kommenden konnektiven Weltnetzwerke mit ihren An-, aber auch Ausschlüssen können aus der Fiktion heraus bzw. im spielerischen Nachvollzug eine Metaebene der Bildung solcher Regeln erkennbar machen.

3 Die Projektwebsite www.weltnetzwerke.de und Vernes Zeitlichkeiten

Vernes Reise-Roman besteht nicht nur aus einer Bewegung, die sich im Raum, d.h. auf der Erdoberfläche entfaltet. Selbst wenn sich die Publikation zum Projekt sowohl für das Titelbild als auch für die Spielfläche auf eine historische Weltkarte aus dem 19. Jahrhundert stützt, braucht Phileas Fogg fiktionsimmanent keine Karten, um um die Welt zu reisen (vgl. dazu ebd.: 184–189), also kein Medium, das

ihm seinen aktuellen Ort anzeigt, weil er aufgrund des Verkehrsmittels, in dem er jeweils sitzt, immer schon weiß, an welchem Ort er ankommen wird. Was er stattdessen braucht, ist ein anderes Orientierungsmedium, das die zeitliche Organisation seiner Reise in den Vordergrund treten lässt, nämlich ein Kursbuch, in diesem Fall der berühmte *Bradshaw*, den sich Fogg bei seiner Abreise unter den Arm geklemmt hat (vgl. ebd.: 44–48). Doch nicht nur auf der Ebene der erzählten Geschichte prägt die zeit-räumliche Anschlusslogik die Reise in besonderem Maße, sondern auch auf der Ebene der Publikation des Textes.

Vernes *Tour du monde* erscheint 1872 zunächst im Feuilleton der Tageszeitung *Le Temps* (dem Vorläufer der noch heute existierenden Tageszeitung *Le monde*, vgl. Verne o.J.). Es könnte wohl kaum eine Zeitung mit besserem Namen für die Veröffentlichung von Jules Vernes *Tour du monde en 80 jours* geben, also des Schriftstellers, der nach Peter Sloterdijk (1999, auch in *Passepartout* 2013: 223–225) die Verspätung für die Literatur entdeckt bzw. der umgekehrt die Bedeutung von Fahrplänen und Kursbüchern literarisch fruchtbar gemacht hat. Auch die Leser Vernes werden in diese spezifische Zeitlogik mit hineingespielt, die bekanntlich im *coup de théâtre* des gewonnenen Tages endet: Die Reisedaten Fogs und seiner Begleiter werden in der Feuilletonpublikation von 1872 mit zunehmender Konsequenz auf die Daten bezogen, in denen die Leser von *Le Temps* die jeweils neuesten Kapitel des Romans mitverfolgen können.

Somit wird in der Feuilleton-Publikation des *Tour du monde* immer deutlicher eine Quasi-Synchronizität zur Reise Fogs und seiner Begleiter suggeriert, worin sich diese Art der Rezeption von der Lektüre des Romans als Buch unterscheidet: Die Zeit der Reise, obwohl im Präteritum erzählt, stellt sich erst in der nachträglichen Publikationsform des Romans als tatsächlich geschlossene, wenn auch nur kurze Zeit zurückliegende Vergangenheit heraus, wohingegen in der Situation der (fast) täglichen Lieferung des Feuilletons an jeder Kapitelfortsetzung verschiedenste Möglichkeiten offen zu bleiben scheinen; das Präteritum der Erzählzeit wird mit dem am Schluss der täglichen Lieferungen stehenden Verweis "à suivre" (bzw., in der vorletzten Lieferung: "La fin à demain"⁷) konfrontiert, der eine Offenheit des Schicksals von Phileas Fogg und seiner Reisegruppe selbst dann suggeriert, wenn das nächste Romankapitel *de facto* längst fertig geschrie-

⁷ Vgl. *Le Temps*, 20.12.1872 [<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k2252331>]; *de facto* erschien der für "à demain" angekündigte Schluss erst zwei Tage später, d.h. am 22.12.1872.

ben und evtl. auch schon gesetzt war. Möglich ist diese Suggestion dadurch, dass die fiktive Zeit der Reise bei Verne zunehmend genau mit der Veröffentlichungszeit im Feuilleton übereinstimmt, dass also der fiktionale Erzählerbericht die Qualität eines faktualen, gerade erst niedergeschriebenen Tagebuchs simuliert.⁸

Besonders deutlich ausgespielt wird die "Synchronisierungsmacht" der Presse in einem späteren Roman Vernes, nämlich 1899/1900 in *Le testament d'un excentrique* (Verne 1971), d.h. dem Roman, in dem auch die Idee der Verknüpfung von Reise und Brettspiel noch prominenter hervortritt als im *Tour du monde*; dort werden die Zeitungen, so lange die USA von dem überdimensionalen Gänsepiel auf dem Territorium aller Bundesstaaten in Aufregung gehalten werden, zum Medium allgemeiner Anteilnahme am kollektiven Spielefieber (vgl. dazu *Passepartout* 2013: 51–53). Zwar ist das Ideal der gemeinschaftsstiftenden 'Liveberichterstattung' bei Verne als Ausweis der Globalisierung genauso phantasmatisch besetzt wie das lückenlose Netz des Weltverkehrs, aber ohne Zweifel ist die zeitliche Annäherung von erzähltem Ereignis und journalistisch-literarischer Berichterstattung mit konstitutiv für den Erfolg von Vernes Reisen gegen die (chronometrische) Zeit.

Im Unterschied zu Vernes Zeiten ist es heutzutage kaum mehr denkbar, einen ganzen Roman im Feuilleton zu veröffentlichen, geschweige denn Dutzende wissenschaftlicher Essays, die die Zeitlogik eines solchen Romans nachzuvollziehen trachten. Zwar haben die 'Echtzeitmedien', die eine weitgehende Synchronisierung von Erleben und Erzählen in Bild und Text erlauben, in der aktuellen Medienlandschaft eine immer größere Bedeutung gewonnen. Doch im Gegensatz zum Journalismus, der in seinem Aktualitätsanspruch in immer stärkerer Konkurrenz zu Twitter oder anderen Nachrichtendiensten steht, versuchen der Roman und auch die Wissenschaft in der Regel mit gutem Grund gar nicht erst, mit derart 'kurzen' Publikationszeiten zu konkurrieren, selbst wenn es durchaus literarische Weblogs als auch forschungbezogene *carnets de recherche* für die zeitnahe Publikation aktueller Texte gibt, sei es als Mittel der projektimmanenten oder aber der öffentlichen Kommunikation.

⁸ In den Zeitungen gab es zur Zeit Vernes durchaus Berichte von noch laufenden Reisen in Briefform, die Verne evtl. auch kannte – so etwa der Reiseberichte von William Perry Foggs Weltreise von 1872 (vgl. *Passepartout* 2013: 259–264); vgl. auch die Briefe von Thomas Cooks Reise von 1873 (vgl. ebd.: 118–120).

Allerdings experimentieren neben Romanen zunehmend auch wissenschaftliche Projekte mit der Ordnungsstruktur streng begrenzter Zeitabschnitte als Moment der Textstrukturierung – so etwa zwei Projekte, die auf der Unterteilung nach Minuten basieren: die 93 Minutentexte zu Charles Laughtons Film *Night of the Hunter*, herausgegeben von Michael Baute und Volker Pantenburg (2006), sowie in Frankreich Tiphaine Samouyaults Buch *La montre cassée* (2004) mit sechzig Einzeltexten rund um die Minuten einer Uhr, darunter auch einen Text zu Jules Verne (ebd.: 133–135, deutsch in Passepartout 2013: 194f.). Während diese Projekte jedoch gerade keine Synchronizität zwischen fiktional erzählten Zeiten und dem Publikationszeitpunkt bzw. der Lektürezeit einer wissenschaftlichen Publikation anstreben, sondern vielmehr eine wissenschaftliche 'Entschleunigung' der vergehenden Zeit im wissenschaftlichen Nachvollzug, ging es dem Verne-Projekt in seinem ersten Abschnitt vor allem darum, seinen eigenen Publikationsrhythmus dem Verlauf der Reise von Phileas Fogg anzupassen, wobei der Zeitraum von 80 Tagen einen komfortablen Zeitrahmen für ein wissenschaftliches *reenactment* von Vernes Reise in einer Serie von täglich oder im Zweitagesrhythmus publizierten Essays bietet: Der Anspruch der Website www.weltnetzwerke.de bestand daher in der 'Vollsynchronisation' zu Vernes Reise im Abstand von 140 Jahren, um von vornherein konsequent die relative Gleichzeitigkeit von Reise und Reise-Text nachzustellen, die sich in der ursprünglichen Feuilletonpublikation von Vernes Roman erst nach und nach herausgebildet hat.

Einfachstes Mittel, um im Internet eine Publikationsstruktur zu finden, die diesen Ansprüchen gerecht wird, war die Nutzung einer Websoftware, die insbesondere einen Seitenaufbau nach dem Weblogprinzip erlaubt, daneben aber auch die Gestaltung statischer Seiten wie in einem Content Management System, weswegen die Wahl auf die freie Software Wordpress fiel.⁹ Die gewählte Software hat zuverlässig täglich bzw. jeden zweiten Tag die programmierte 'Freischaltung' eines annähernd mit der Reiseroute synchronisierten Beitrags erlaubt, wobei nicht allen Beiträgen ein fester Geo-Index zugeordnet werden konnte – insbesondere die

⁹ Um nicht zusätzliche Projektkosten zu verursachen, wurden sowohl der Aufbau der Website als auch der Erwerb sowie das Hosting der Domain www.weltnetzwerke.de von Jörg Dünne privat übernommen. Die Nachteile einer solchen Selfmade-Lösung haben sich gezeigt, als die Website im November 2012 im laufenden Projekt gehackt und zur Verbreitung von Schadsoftware genutzt wurde – zwar konnte die Gefährdung der Seitennutzer weitgehend vermieden werden, bis zu einer definitiven Lösung des Problems vergingen aber mehrere (für den Seitenbetreiber des Öfteren ziemlich schlaflose) Wochen. Auch die Frage einer Langzeitarchivierung der Website ist derzeit noch nicht endgültig geklärt.

Überseepassagen der Reise wurden somit dazu genutzt, Beiträge zu allgemeinen Themen oder Intertexten zu Vernes Roman an dieser Stelle unterzubringen. Die Publikation im Netz beschränkte sich auch aus Copyright-Gründen auf die 44 Originalbeiträge, die zu dem Projekt verfasst wurden und enthielt keine Bilder – Abbildungen sowie alle restlichen Texte, z.B. die Übersetzungen von bereits publizierten Texten, blieben den 80 (+1) Buchkapiteln des gedruckten Buchs vorbehalten.

Die Online-Publikation war von Anfang nur als ein Teil der Veröffentlichung geplant, sozusagen als 'Übergangsobjekt' zur von vornherein als Printformat angestrebten Buch- und Spielpublikation. Durch die Internetpublikation wurde in erster Linie die Möglichkeit eröffnet, den Publikationsrhythmus einer Feuilleton-Publikation in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts 'nachzustellen', was im heutigen Print-Feuilleton in keinsten Weise mehr denkbar wäre. Dass es dennoch auch für eine Netzpublikation wie das Verne-Projekt möglich ist, eine Aufmerksamkeit zu erzeugen, die über die Netzgemeinschaft hinausgeht und die eher ein traditionelles Feuilleton-Publikum anvisiert, zeigt das Medienecho von Oktober bis Dezember 2012, das sich nicht nur auf einschlägige Organe im Netz (so etwa die Rubrik "Aus den Blogs" im *Perlentaucher* und der *Merkur-Blog*) beschränkte, sondern sich auf die überregionale (*FAZ*) sowie regionale Thüringer Tagespresse sowie auf den Rundfunk (Deutschlandfunk und Deutschlandradio Kultur) erstreckte.¹⁰

Hinsichtlich der technischen Möglichkeiten, die das Netz zur Publikation bietet, wurde bewusst eine 'reduzierte' Präsentation mit sehr eingeschränkter Nutzung der Möglichkeiten, die die verwendete Software bereit hält, gewählt – auf die Aktivierung der Kommentarfunktion wurde trotz des Wunsches einiger Leser ebenso verzichtet wie auf Tools zur Anbindung an *social software* im sog. "Web 2.0". Hintergrund dieser Entscheidung war, die Website vor allem als Brücke zu Buch und Spiel anzulegen, also zu den historischen Publikationsformaten, in denen auch Vernes Roman publiziert bzw. zeitnah rezipiert wurde – natürlich hätte es auch die Möglichkeit der Entwicklung eines Online-Spiels zu Verne gegeben, das aber ganz andere Mittel sowie Kompetenzen erfordert hätte und das der Absicht der Rückbindung des gesamten Projekts an seine historischen Publikationsmedien

¹⁰ Vgl. [<http://www.weltnetzwerke.de/medienecho>]. Auf die Dokumentation von Zugriffszahlen als Gradmesser für den 'Erfolg' eines Projekts soll hier dagegen bewusst verzichtet werden.

zuwider gelaufen wäre: Das von Steffen Bogen entworfene Brettspiel stellt sich bewusst in die Tradition der Brettspiele mit dem Thema 'Weltreise', die im 19. Jh. florierten und die bald auch Vernes Roman zum Gegenstand hatten (vgl. dazu im Überblick Passepartout 2013: 23–29). Insgesamt liefert gerade diese vergleichsweise strenge Beschränkung auf Publikationsformen, die denen der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts zumindest ähnlich sind, für ein Projekt, das als wissenschaftliche Heuristik zur Erforschung von Weltnetzwerken und Weltspielen durch deren Nachstellung konzipiert war, bessere und klarer konturierte Möglichkeiten – was nicht heißt, dass man eine Reflektion auf Vernes Weltnetzwerke im 'Netz' oder darüber hinaus nicht auch ganz anders entfalten könnte. Damit komme ich zu einem kurzen Ausblick auf mögliche Fortsetzungen des Verne-Projekts.

4 Von 2012 bis 2022 – 150 Jahre *Le Tour du monde*

Der 140. Jahrestag des Erscheinens eines Romans ist zugegebenermaßen ein ziemlich 'krummes' Jubiläum, das kaum mehr als einen willkommenen Anlass für das Verne-Projekt liefern konnte. Aber was spricht dagegen, nach dem Abschluss dieses Projekts zehn weitere Jahre im Voraus zu planen und damit bis zum Zeitpunkt eines zahlensymbolisch deutlich gewichtigeren Jubiläums, dem 150. Jahrestag von Phileas Foggs Reise um die Erde? Diese Perspektive könnte durchaus zu dem Gedanken verführen, das wissenschaftlich-spielerische 'Nachfahren' von Vernes Netzwerken noch einmal anders zu praktizieren und von der Spiel-Karte aufs tatsächliche Territorium umsetzen.

Die tatsächlichen Nachfolge-Reisen um die Erde, die Vernes Idee ausgelöst hat, sind wohl kaum zählbar – weniger bekannt ist die Nutzung des Weltverkehrs zu wissenschaftlichen Zwecken: Doch auch das Ansinnen, die Wissenschaft – und gerade die wissenschaftliche Lehre – in Zeiten des Weltverkehrs zum Reisen zu bringen, gab es schon zu Vernes Zeiten, wie etwa die im thüringischen Gotha veröffentlichte Zeitschrift *Petermanns Geographische Mitteilungen* in ihrem Jahresbericht über aktuelle Expeditionen und Forschungsreisen von 1867 erstmals das Projekt einer "reisenden Universität" erwähnt, die es ermöglichen solle, "in etwas grossartigerer Weise Geographie zu treiben" als bis dahin durch die bloße Lektüre von trockenen Geographiebüchern (vgl. Passepartout 2013: 160f. bzw. 165f.). Allerdings stellt sich bald heraus, dass dieses Unternehmen einen ziemlich kläglichen Verlauf genommen hat, wie die nächsten Jahresberichte in den *Mitteilungen*

eingestehen müssen. Dies sollte auch heute noch zur Vorsicht raten, was die tatsächliche Umsetzbarkeit einer wissenschaftlichen Nachfolgeaktion zu Jules Verne betrifft, und auch hätte die "grossartigere" Weise der Wissenschaft, die im 19. Jahrhundert einer kolonialen Perspektive auf die Weltnetzwerke folgt, inzwischen natürlich allen Grund, sich nicht nur bescheidener, sondern auch offener für alternative Wahrnehmungen der Globalisierung zu gebärden. Aber eine würdige Nachfolge-Idee für das Verne-Projekt wäre ein akademischer *Tour du monde en un semestre* zum 150. Geburtstag des Romans von 1872 / 3 allemal, vielleicht sogar ein Projekt, dessen tatsächliche Realisierbarkeit es sich in den verbleibenden Jahren bis 2022 durchaus lohnen würde zu prüfen. Ein Reise-Weblog zur Berichterstattung von unterwegs bzw. zur Dokumentation der wissenschaftlichen Veranstaltung in Verbindung mit dem Projekt wäre dann sicherlich auch wieder Teil der Dokumentation. Anregungen aller Art für eine solche Reise nimmt "Passepartout" gerne entgegen.

Bibliographie

- Baute, Michael / Pantenburg, Volker (Hg., 2006): *93 Minutentexte: The Night of the Hunter*. Berlin: Brinkmann und Bose.
- Krajewski, Markus / Maye, Harun (Hg., 2012): *Moby Dick*. (= Themenheft der *Neuen Rundschau* 2 / 2012).
- Passepartout (Hg., 2013): *Weltnetzwerke – Weltspiele. Jules Vernes In 80 Tagen um die Welt*. Konstanz: Konstanz University Press.
- Samoyault, Tiphaine (2004): *La montre cassée*. Lagrasse: Verdier.
- Serres, Michel (1968): Hermès I: *La communication*. Paris: Minuit.
- Serres, Michel (1974): *Jouvences sur Jules Verne*. Paris: Minuit.
- Sloterdijk, Peter (1999): "Jules Verne und Hegel", in: ders.: *Sphären II: Globen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 836–841.
- Stiegler, Bernd (2010): *Reisender Stillstand. Eine kleine Kulturgeschichte der Reisen im und um das Zimmer herum*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Verne, Jules (2011): *In 80 Tagen um die Welt*. Übers. von Sabine Hübner. München: Deutscher Taschenbuch Verlag. [1873]

- Verne, Jules (2009): *Le tour du monde en quatre-vingts jours*. Hg. von William Butcher. Paris: Gallimard folio. [1873]
- Verne, Jules (2006): *Vingt mille lieues sous les mers*. Paris: Le livre de poche. [1869]
- Verne, Jules (2001): *Voyage au centre de la terre*. Paris: Le livre de poche. [1864]
- Verne, Jules (1971): *Le testament d'un excentrique*, in: ders.: *Œuvres*, Bd. 44. Lausanne: Rencontres, 1–420. [1899]
- Verne, Jules (o.J.): *Le tour du monde en quatre-vingts jours*, in: *Le Temps* 4225–4271 (6.11.–22.12.1872).
[<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/cb34431794k/date1872>]
[Jahresübersicht 1872].