

Close Reading und der Streit um Begriffe

Von Roberto Simanowski

Nr. 34 – 2005

Abstract

Was kennzeichnet digitale Literatur? Entsteht sie schon durch die Transformation aus dem einen Medium ins andere? Welche Rolle spielen Medienechtheit und Medienrelevanz? Wieviel Text muss ein hypermediales Werk aufweisen, um zur digitalen Literatur zu gehören und nicht zur digitalen Kunst? Wie verändert sich die Rolle des Autors, wenn Leser, Maschinen oder Bakterien an seine Stelle treten? Der Aufsatz verbindet die Diskussion terminologischer Fragen mit den Fallanalysen einiger interessanter Beispiele.

Im vergangenen Jahr kam ein Buch auf den Markt, auf das ich lange gewartet hatte: *Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature*, herausgegeben von Jan Van Looy und Jan Baetens. Das Buch setzt sich zum Ziel, nach den Jahren der Begriffsdebatte und Theoriebildung die lang vermissten Fallanalysen nachzuliefern, die sich nicht darauf kaprizieren, ob man nun von digitaler oder elektronischer, interaktiver oder ergodischer, Hypertext-, Netz-, Cyber- oder Code-Literatur sprechen soll, sondern darauf, wie man diese Literatur lesen kann.¹

Dass solch hermeneutische Anstrengungen im Gegensatz zur terminologischen und theoriebildenden Arbeit so selten zu finden sind, ist nach Ansicht der Herausgeber dreifach zu begründen: „First of all there is the basic conviction that critical attention does not matter, or even that it is not appropriate to works belonging to a medium which has as one of its primary principles the absence of – literally – fixed shapes and – literally – fixed meanings.“² Die prinzipielle Offenheit elektronischer Literatur stellt in der Tat die auf Zeichen-Fixierung orientierte Literaturwissenschaft vor Probleme. Aber das geschieht ihr nicht das erste Mal. Auch die konkrete Poesie verlangte mit ihrer Delegation der Bezeichnungsprozesse in den nichtlinguistischen Bereich von der Literaturwissenschaft eine Adaption des methodischen Handwerks. Die Herausgeber erklären, dass man einen Dialog mit der Form entwickeln muss. Dem kann ich nur zustimmen: Wenn die Form in der Flüchtigkeit bzw. Alternativität besteht, dann muss eben genau dies auf seine Bedeutung hin interpretiert werden.

“Second, there is the idea, which is not entirely false, that hyperfiction is born on the margins of a medium, the computer, which is still considered a number cruncher rather than a literary device.”³ In diesem Falle berufen sich die Herausgeber auf Espen Aarseth: „The emerging new media technologies [...] should be studied for what they can tell us about the principles and evolution of human communication.”⁴ Man mag hinzufügen, dass diese Technologie auch daraufhin untersucht werden sollte, welche Prinzipien der *ästhetischen* Kommunikation sie mit sich bringt.

Drittens, und damit kommen wir zum eigentlichen Problem: “we often hear the argument that hyperfiction has not yet produced enough interesting works to justify a turn towards a more literal and literally tackling of the material.”⁵ _Gegen dieses Argument wenden die Herausgeber zurecht ein, dass selbst im Falle mangelnder Qualität sich die Arbeit einer genauen Analyse lohnen würde, denn, und hier zitieren sie Marie-Laure Ryan: „For the literary scholar, the importance of the electronic movement is twofold: it problematizes familiar notions, and it challenges the limits of language.”⁶ Zur Stärkung der Argumentation sei betont, dass selbst und vielleicht gerade Werke von mittlerer Qualität deutlich machen können, wie elektronische Literatur mit ihrem Material sinnvoll und überzeugend umgehen kann und wo die Fallen dieses Umgangs liegen.

Das Buch selbst lässt dann freilich den Eindruck entstehen, die Herausgeber selbst glaubten nicht so recht, Hyperfiction habe ausreichend interessante Werke hervorgebracht. Denn nach den drei Beiträgen zu klassischen Hyperfictions – Stephanie Stricklands *True North*, Shelly Jacksons *Patchwork Girl* und Marjorie Luesebrinks *Califia* – widmen sich die folgenden drei Beiträge Geoff Rymans Roman *253* und Raymond Federmans Roman *Eating Books*, deren Publikation als Buch bereits belegen, wie wenig sie tatsächlich der elektronischen Form bedürfen. Die abschließenden drei Beiträge handeln von einer Website, die einen Film promoted, von der Narration des Interfaces und vom *Hypertextual Consciousness*. Das Buch, das nach all der Theoriebildung endlich genaue Fallanalysen versprach, scheint wenig von seinem Anliegen überzeugt zu sein. Die schmale Ausbeute des Anfangs macht kaum Hoffnung auf den Fortgang.

Formulieren wir die Situation positiver: Das Spektrum der elektronischen Literatur ist so groß, dass die Übertragung eines Romans aus dem Printmedium ebenso dazugehören kann wie die Website zu einem Film, wenn sie mit interessanten Text-Graphik-Elementen spielt. Stimmt das wirklich? Schafft die Transformation aus dem einen Medium ins andere schon elektronische Literatur? Wieviel Text muss ein hypermediales Werk aufweisen, um zur elektronischen Literatur zu gehören und nicht zur elektronischen *Kunst*? – Dies ist der Moment, da dann doch Begriffsbestimmungen nötig werden. So schnell ist man wieder dort, wo man nicht mehr sein wollte. Es ist über Terminologie und Konzeptbildung zu sprechen. Es sei dies – der Gegenstand und sein Bekanntheitsgrad erlaubt bzw. fordert es –

zumindest im Ansatz mit den Fallanalysen einiger interessanter Beispiele verbunden.

1. Die Echtheit des Gegenstandes

Als der brasilianische Künstler Eduardo Kac in den 80er Jahren die Holography für sich entdeckte, begann er mit prinzipiellen Fragen: "It is very important to emphasize that not all texts recorded on holographic film are holopoems. It is technically possible, for example, to record a symbolist sonnet on a hologram. Such a sonnet does not become a holopoem simply because it is displayed on holographic film. What defines a holopoem is not the fact that a given text is recorded on holographic film. What matters is the creation of a new syntax, exploring mobility, non-linearity, interactivity, fluidity, discontinuity and dynamic behavior only possible in holographic space-time."⁷

Kacs Ziel ist die Abgrenzung echter Holopoetry von solcher, die nur alte Artefakte ins neue Medium bringt. Die Notwendigkeit dieser Abgrenzung war begründet im Missverhältnis zwischen technischen Fähigkeiten und künstlerischen Konzepten im Einsatz der neuen Technologie, was damals ein generelles Problem darstellte⁸. So unterscheidet die Holography-Künstlerin Margaret Benyon zwischen dem bloßen Einsatz einer Technologie und deren ästhetischer Nutzbarmachung: „The credit for exhibitions arranged by artists of laser beams as purely physical phenomena, for instance, should go to the inventor and manufacturers of the laser, rather than to the ‘artist’.“⁹ Im gleichen Sinne stellt der Kunstkritiker Peter Fuller den Anteil des Künstlers an holographischen Objekten in Frage: "the very *process* of making a hologram does not allow for the admission of a human imaginative or physical expressive element at any point. The representation is not worked, it is posed and processed [&] hence the hologram remains a particularly dead medium compared with painting."¹⁰ Genau dieser Geringschätzung der Holography antwortet Kacs Forderung nach einer Holopoesie, die aus dem Medium selbst entsteht und dessen technische Möglichkeiten ästhetisch-konzeptuell nutzt.

Es seien hier nicht die Eigenheiten diskutiert, die die Technologie Holography für spezifische künstlerischen Äußerungen bereithält. Wichtig war zu zeigen, dass die Problematik, vor die die digitalen Medien stellen, nicht neu ist. Wichtig ist nun, die Eigenheiten zu diskutieren, die die digitale Technologie für spezifische künstlerische Äußerungen bereithält.

In meinen früheren Texten¹¹ habe ich als solche spezifischen Merkmale Interaktivität, Intermedialität, und Inszenierung aufgezählt, worunter ich im einzelnen folgendes verstand.

Das Merkmal der *Interaktivität* zielt auf die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes. Dies kann erfolgen in Reaktion auf Eigenschaften des Werkes (programmierte Interaktivität: Mensch-Software) oder in Reaktion auf Handlungen anderer Rezipienten (netzgebundene Interaktivität: Mensch-Mensch via Software). Zur netzgebundenen Interaktivität gehören die Mitschreibprojekte, die alle auf eine Website kommende Leser auffordern, zu Autoren des vorgestellten Projekts zu werden. Unter die programmierte Interaktivität zählt zuallererst, aber längst nicht mehr ausschließlich oder hauptsächlich, die Multilinearität im Hypertext, die den Leser auffordert, den Text durch Navigationsentscheidungen selbst zusammenzustellen.

Intermedialität als weiteres Wesensmerkmal digitaler Literatur markiert die (konzeptuell-integrative) Verbindung zwischen den traditionellen Ausdrucksmedien Sprache, Bild, Musik. In der akademischen Diskussion werden hier Verhaltensnuancen unterschieden, was sich wiederum in Begriffsvarianten niederschlagen. So differenziert Jürgen Müller in seiner Untersuchung zur Intermedialität zwischen dem bloßen Nebeneinander und konzeptuellen Miteinander medialer Elemente. Ersteres nennt Müller *multimedial*, letzteres *intermedial*¹². Die Trennschärfe dieses Ansatzes bleibt jedoch fraglich, nicht nur weil der Begriff *Intermedia* in der wissenschaftlichen Diskussion recht unterschiedlich verstanden wird und zum Teil auch zur bloßen Anzeige des Medienwechsels und der inhaltlichen Befruchtung unter den Medien – Literatur im Film, Literatur in der Malerei usw. – eingesetzt wird¹³. Müllers Forderung nach einer konzeptuellen Fusion fehlt auch die Bestimmung von Konzeptualität. Wann geht das Nebeneinander in das Miteinander über? Wie läßt sich diese Frage zum Beispiel bei einer einfachen Fernsehdokumentation beantworten, die Bild und Ton verbindet und mit einer geschickten Kameraführung das Gesagte kommentiert und dekonstruiert? Die Entscheidung, ob eine Fernsehdokumentation oder ein Fotoroman – um ein beliebtes Genre des Schreibens im Netz hinzuzunehmen – *intermedial* oder nur *multimedial* ist, hängt letztlich vom Betrachter ab.

Das dritte von mir genannte Merkmal, *Inszenierung*, steht für die Programmierung einer werkimmanenten oder rezeptionsabhängigen Performance. Dem digitalen Werk können auf seinen unsichtbaren Textebenen Aspekte der Aufführung eingeschrieben werden, so daß die Worte und Bilder ihren 'Auftritt' haben. Eine solche unsichtbare Textebene findet man zum Beispiel in einer Bildanimation, der das Verhalten ihrer Einzelbilder eingeschrieben wurde. Was von außen als Veränderung des Bildaufbaus wahrnehmbar ist, wurde zumeist in einem entsprechenden Animationseditor dem Bild als Text eingegeben und kann innerhalb eines solchen Editors auch wieder aufgedeckt werden: die Pause zwischen dem Ablauf der Bilder, die Anzahl der Loops, die Hintergrundfarbe. Eine andere unsichtbare, aber viel leichter zugängliche Textebene ist die HTML-Source mit ihren Ausführungsbefehlen und JavaScripts, die das Geschehen im Browser bestimmen,

dort aber nicht als Text, sondern eben als Handlung erscheinen. Das Stichwort dieser Inszenierung kann entweder vom Programm ausgehen oder vom Rezipienten, wobei wir im letzteren Falle freilich wieder auf Interaktivität als dem zuvor genannten Merkmal digitale Literatur verwiesen sind.

Dass wir im konkreten Fall die genannten Merkmale in unterschiedlichem Maße im Einsatz sehen und dabei den verschiedensten Vermischungen begegnen, muss nicht besonders betont werden. Betont sei hingegen, dass ich mich mit dieser Merkmalsauflistung auf Bildschirmphänomene konzentriere und nicht auf die zugrundeliegenden Rechenoperationen an sich. Die Tatsache der Codierung ist für mich noch kein ausreichender Tatbestand, denn im Computer ist zwangsläufig *jedes* Phänomen codiert, auch der klassische lineare Text. Die bloße Existenz eines solchen Textes im Computer macht diesen aber so wenig zu echter digitaler Literatur wie die Aufzeichnung eines Gedichtes auf holographischem Material dieses zu einem Holopoem. Die Codierung ist für mich nur insofern interessant, als sie auf dem Bildschirm Gestalt annimmt als ästhetischer Bestandteil des Ausdrucks.

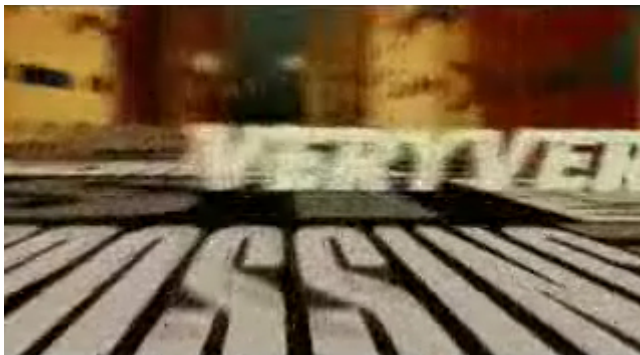
Mit den aufgezählten Merkmalen habe ich faktisch nachträglich bestimmt, was ich unter digitaler Literatur verstehe. Warum aber operiere ich überhaupt mit diesem Wort und nicht mit einem der konkurrierenden Begriffe? Die Antwort lautet: aus pragmatischen Gründen. Der Begriff digitale Literatur scheint mir am wenigsten Anlass zu Missverständnissen zu geben. Anders als interaktive Literatur, Netzliteratur oder Hypertext bezieht er sich nicht auf bestimmte Einzelmerkmale digitaler Literatur wie Interaktivität, Vernetzung oder Nonsequentialität, sondern auf ein bestimmtes Medium, das übrigens als digital und nicht als elektronisch beschrieben wird, um die Abgrenzung zu anderen elektronischen Medien wie Kino, Radio und Fernseher zu sichern. Die Bindung des Gegenstandes an dieses Medium impliziert, dass dieser Gegenstand auf dieses Medium angewiesen ist und zwar aus Gründen, die die Form dieser Literatur betreffen und nicht etwa deren Distribution. Dieses Angewiesensein nenne ich *Medienechtheit*. Definitionsrelevant ist nicht der Tatbestand, sondern die Notwendigkeit der Existenz und zwar nicht im Netz, sondern umfassender in den digitalen Medien.¹⁴

Der Medienechtheit geht freilich die *Medienrelevanz* voraus. Das Bestimmungswort unseres Gegenstandes bezieht sich auf das Medium seiner Produktion, nicht auf die Semiotik seines Materials. Da Sprache aus diskreten Zeichen besteht, ist, wenn man so will, Literatur natürlich immer das Resultat digitaler Codierung, im Gegensatz etwa zum Bild, das auf nichtdiskreten Zeichen beruht. Dieser Unterschied begründet den Einspruch gegen die übliche Ausdehnung des Begriffs Sprache auf nicht-linguistische Zeichen durch die Semiotik.¹⁵ Da digitale Literatur sich per Definition von traditioneller Literatur unterscheidet, muss sie über diese semiotische Digitalität auch per Definition hinausgehen. Sie tut es, indem sie sich mit visuellen Zeichen und performativen Elementen verbindet, die alle als nicht-

diskrete Zeichen zu beschreiben sind. Das Bestimmungswort des Begriffs »digitale Literatur« zielt also auf den *technischen*, nicht auf den *zeichentheoretischen* Medienbegriff. Mit dieser Spezifizierung lässt sich auch der Einwand beantworten, was im Gegensatz zur digitalen Literatur denn eine *nicht-digitale* Literatur wäre¹⁶.

Die Konsequenz dieser Bestimmung des Gegenstandes für seine Analyse ist die Verschiebung von der linguistischen Hermeneutik zu einer Hermeneutik des intermedialen, interaktiven, performativen Zeichens. Es geht nicht mehr allein um die Bedeutung eines Wortes, sondern um die Bedeutung des Verhaltens dieses Wortes auf dem Bildschirm etwa in Verbindung zu visuellen Zeichen und in Reaktion auf Handlungen des Lesers. Diese Hermeneutik kann nicht, wie im Falle linguistischer Zeichen, auf ein System festgelegter Bedeutungen aufsetzen. Um eine Formulierung Umberto Ecos im Hinblick auf das Kino aufzugreifen: Die Semiologie digitaler Literatur ist Semiologie einer *parole*, die keine *language* hinter sich hat¹⁷.

Die Sache wird noch komplizierter: Was rechtfertigt, von Medienechtheit zu sprechen? Wie Espen Aarseth in seinem Buch *Cybertext* erinnert, braucht nicht einmal der Hypertext oder die kombinatorische Dichtung das digitale Medium. Auch die animierten und mit Sound versehenen Texte der Young-hae Chang Heavy Industries oder David Knobels ‚Click Poetry‘ – die in der Tat vom User nicht mehr Interaktivität abverlangen als einen einzigen Klick – benötigen das digitale Medium nicht wirklich, sondern könnten – wie die verfilmte Literatur in der Tradition der Text-Filme seit Ende der 60er Jahre (man denke an Michael Snows *So it is* von 1982) – auf der Kinoleinwand laufen. Und was ist mit einem Werk wie "The Child" von Alex Gopher und Antoine Bardou-Jacquet, das den Text nicht nur dynamisiert und mit Sound parallelisiert, sondern ihn ganz in der Tradition der konkreten Poesie zugleich als linguistisches und visuelles Zeichen einsetzt. Soll man einem solchen Werk Medienechtheit bescheinigen?¹⁸



Alex Gopher und Antoine Bardou-Jacquet: *The Child*

The Child handelt von der Jagd einer mit Wehen niederkommenden Schwangeren und ihres Partners im Taxi durch halb Manhattan zur Entbindungsstation. Das Aufsehererregende dieser an sich unspektakulären Geschichte, die zugleich mit einer recht konservativen Kameraführung erzählt wird, ist der Umstand, dass alle in ihr vorkommenden Personen und Gegenstände durch die Buchstaben verkörpert werden, die sie bezeichnen. So sind eingangs die Skyscraper Manhattans durch vertikal zu lesende Wörter namentlich bezeichnet bzw. dargestellt, so ist das Fenster, durch das man in eine der Wohnungen hineingeführt wird, aus den in zwei Zeilen zum Quadrat angeordneten Buchstaben WINDOW geformt, so bilden im Wohnungsinnen den Umriss der Frau die untereinander geschriebenen Worte „BROWNAIR / PRETTYFACE / WOMAN / PRAGNANT / REDDRESS / SNEAKERS“, während der daneben stehende Mann durch die Worte „BLACKHAIR / PLEASANTFACE / BIGGLASSES / HUSBAND / LITTLEMAN / DARKSUIT“ angezeigt wird, die sich nach dem Ausruf der Frau „The baby, its coming“ in „BLACKHAIR / BIGGLASSES / ANXIOUSFACE / HUSBAND“ verwandeln, wobei ANXIOUSFACE in leuchtender Farbe und unruhiger Handschrift erscheint. Die Schrift bildet die dritte und hauptsächliche Textebene, neben der Sprache des Musikstücks und den sparsamen Dialogszenen der Hauptakteure (der erwähnte Ausruf der Schwangeren, das ängstliche „ok“ des Ehemannes, der Ruf nach einem Taxi, die Instruktion des Fahrers, der kurze Dialog mit der das rasende Taxi verfolgenden Polizei).

Das Werk ist interessant nicht nur in visueller Hinsicht, sondern auch in konzeptueller. Es ist die Digitalisierung der Welt im zeichentheoretischen Sinne und erinnert natürlich an Jeffrey Shaws *Legible City* (www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php3?record_id=83). Aber es funktioniert anders als jenes, denn es erzählt nicht die unsichtbaren Geschichten hinter den Mauern, sondern reduziert die sichtbaren Objekte auf das, was sie in diesem Moment für eine unbestimmte Erzählfigur bedeuten. Ein langer, den Verkehr aufhaltender Cadillac ist, wenn man in den Entbindungsraum eilt, nur einfach unendlich lang. Ist er trotzdem schön? Denkt einer der drei Insassen des wartenden Taxis, dass dieser Cadillac schön ist? Was würde dies über die Figuren aussagen? Wenn die anderen Autos nur als »car« wahrgenommen werden, scheint dies schon eher der beschriebenen Situation zu entsprechen. In solchen Momenten hat man keine Aufmerksamkeit für ästhetische Details. Und doch: Der Taxifahrer ist ein »dreadhair rastaman cabdriver«. Warum ist diese Konkretisierung wichtig? Und warum werden nicht eher Geschlecht, Ethnie, Alter, Körperbau angegeben? Ist es die Frisur, die am ehesten eine so rasante Fahrt verspricht; mit einen schweren Unfall übrigens, der nach mehreren Verletzten aussieht? Welche kulturellen Klischees werden hier eingesetzt? Hätte man den »dreadhair rastaman cabdriver« *gesehen*, hätte man vielleicht die gleiche Assoziation gehabt, aber wahrscheinlich ohne sich ihrer bewusst zu werden. Das Aussprechen aber allein dieser einen Eigenschaft führt den Typologisierungsmechanismus vor Augen. Die Textualisierung visueller Zeichen zwingt zur Auswahl und ist in ihrer Diskretheit unvermeidlich direkt. Das Werk

spricht, indem es alles in Sprache gießt, über die unterschiedlichen Codierungsverfahren der visuellen und linguistischen Sprache. Um es mit seiner eigenen Metaphorik zu sagen: Es spricht über die Geburt von Bedeutung.¹⁹

Insofern haben wir hier ein sehr schönes Beispiel digitaler Literatur, das sich auszeichnet durch Metareflexivität – der Vergleich linguistischer und visueller Bedeutungsgebung – Intermedialität – das konzeptuelle Miteinander medialer Elemente – sowie Inszenierung – der Aufführungscharakter der Buchstaben im Stile eines ablaufenden Filmes. Ein Werk, das höchst interessant ist auch durch die Spannung zwischen ambitionierter und konventioneller Ästhetik: Die ganz der Mainstream-Ästhetik verpflichtete Erzähl- und Kameraführung scheint den (notwendigen) Gegenpol zur Herausforderung des Publikums durch die ungewohnte Repräsentation der Erzählwirklichkeit zu bilden. Und doch, es handelt sich um ein Musikvideo, das mit 11 weiteren Musikvideos unter dem Filmtitel „Clip Cult Vol. 1 – Exploding Cinema“ vom Kölner Verleih *Rapid Eye Movies* 1999 in die Kinos gebracht wurde. Es mangelt der als definitionsrelevant eingeklagten Medienechtheit, denn der Umstand, dass es sich im Herstellungsverfahren digitaler Technologie bediente, dürfte kaum genügen, da heutzutage jeder Filmschnitt, jedes Musikarrangement und jede Textformatierung am Computer vorgenommen wird.

Vielleicht sollte man sich auf pragmatische Gründe rausreden und dieses Werk – ebenso wie die ‘Textfilme’ von David Knobel und Young-hae Chang Heavy Industries – schon deswegen dem Bereich der digitalen Literatur zuordnen, um ein weiteres Beispiel dafür zu haben, welche interessante Phänomene dieser Forschungsbereich hervorbringt. Auf den Einwand, dass es sich doch aber nur um gefilmte Texte handelt, könnte man mit dem Aspekt der Medien^{typik} reagieren: Es ist richtig, dass es multilineare Texte auch im Printmedium und dynamisierte Schrift auch im Filmmedium gibt, aber in beiden Fällen handelt es sich um ein medienuntypisches Merkmal experimenteller Grenzüberschreitung des einen Mediums in Richtung eines anderen, in dem diese Ausnahme dann zur medienspezifischen Regel wird. Erst die digitale Technologie gibt der Multilinearität und der Dynamisierung von Text eine wirkliche mediale Heimat.²⁰

Sind damit die terminologischen und taxonomischen Probleme halbwegs gelöst? Mitnichten. Noch haben wir nicht über das Beziehungswort gesprochen. Was ist das *Literarische* an der digitalen Literatur?

2. Das Verschwinden der Gattungsgrenzen

Als Richard Ziegfeld 1989 unter dem Titel *Interactive Fiction* seine Leser mit der interaktiven, audio-visuellen Erweiterung der Literatur bekannt machte, wusste er,

dass diese Erweiterung auch den Begriff Literatur problematisch erscheinen lässt. "Is interactive fiction a literary or a visual art form?" fragt Ziegfeld deswegen gleich selbst und argumentiert in seine Antwort mit der Proportionalität: Interactive fiction "addresses language concerns – with visible rather than oral words – that readers can contemplate for so long as they wish and to which they may return for further study. While interactive fiction offers potent possibilities in the visual realm, it presents a proportion of word in relation to graphic device that sharply distinguishes it from the visual electronic media. Thus, interactive fiction is the first *literary* electronic form."²¹

Die Abgrenzung zu den anderen visuellen Formen – Film, TV, Video, Software Adventure Games – ist einsichtig für die Zeit, da sie vorgenommen wird. 1989, noch immer einige Jahre vor der Ankunft des WWW, war das Interface digitaler Medien von Wörtern bestimmt. Es war die Zeit da man, wie Michael Joyce 1988, noch ausrufen konnte: "Hypertext is the word's revenge on TV."²² Das Argument der Proportionalität mag auch und vielleicht erst recht zehn Jahre später noch plausibel gewesen sein, um im Angesicht von Multimedia ein Werk der digitalen Literatur oder, wie es in Christian Köllers Definitionsversuch heißt, der Netzliteratur als „komplex strukturierte[n], *überwiegend* sprachliche[n] ästhetische[n] Gegenstand“ zu kennzeichnen²³. Aber so einleuchtend das Kriterium der Quantität auf den ersten Blick sein mag, es ist kaum praktikabel, stellt es doch bald vor die Frage, woran man die Vorrangstellung des Wortes misst: Nach eingenommenem Platz auf dem Bildschirm oder auf dem Speichermedium? Nach absorbiert Aufmerksamkeit oder nach Informationsmenge gegenüber visuellen Elementen? Und was bedeutet es, wenn durch Inszenierung das Wort vor allem in seiner Materialität als typographisches Zeichen hervorgehoben wird, es also nicht als Text wirkt, sondern als Bild? *The Child* hat diese Möglichkeit bereits vor Augen geführt, wenngleich es noch, ganz in der Tradition der konkreten Poesie, sowohl auf die visuelle wie auf die linguistische Funktion der Buchstaben zielt. In einem Stück wie Camille Utterbacks und Romy Achituv's *Text Rain* wird die Sachlage schon schwieriger.



Camille Utterback und Romy Achituv: *Text Rain*

In der interaktiven Installation *Text Rain* von 1999 steht oder bewegt sich das Publikum vor einem großen Bildschirm, auf dem es sich selbst als Schwarz-Weiß-Projektion sieht und auf dem Buchstaben vom oberen Rand nach unten fallen: „Like rain or snow, the text appears to land on participants' heads and arms. The text responds to the participants' motions and can be caught, lifted, and then let fall again. The falling text will land on anything darker than a certain threshold, and »fall« whenever that obstacle is removed.” (<http://www.camilleutterback.com/textrain.html>) *Text Rain* geht es also weniger um das Erzählen als um das Spiel mit Text. Gleichwohl ist dieses Werk der Literatur verpflichtet und doppelt von ihr inspiriert. Zum einen greift es die Idee von Apollinaires konkretem Gedicht *Il Pleut* (1918) auf, das die Buchstaben in fünf schrägen Vertikalen wie fallende Regentropfen über das Blatt verteilt. Zum anderen verwendet es das Gedicht *Talk, You* aus Evan Zimroths Buch "Dead, Dinner, or Naked" (1993), das trotz des Spiels zum Objekt der Lektüre werden kann: „If a participant accumulates enough letters along their outstretched arms, or along the silhouette of any dark object, they can sometimes catch an entire word, or even a phrase. The falling letters are not random, but form lines of a poem about bodies and language. 'Reading' the phrases in the *Text Rain* installation becomes a physical as well as a cerebral endeavor.”²⁴ Die Gedichtzeilen bilden folgenden Text:

I like talking with you,
simply that: *conversing*,
a turning-with or –around,
as in your turning around
to face me suddenly ...

At your turning, each part
of my body turns to verb.
We are the opposite
of *tounge-tied*, if there
were such an antonym;

We are synonyms
for limbs' loosening
of syntax,
and yet turn to nothing:
It's just talk.

Text Rain arbeitet ganz offensichtlich mit der Aussage des Gedichts in einer gewissermaßen manipulierenden Lesart: Die wort- und ziellose Konversation zwischen zwei Menschen, in der Körperbewegungen Körperteile in Wörter verwandeln, wird zu einer spielerischen Konversation zwischen den Körpern des Publikums und den Buchstaben der Installation. Der Bezug von Körper- und verbaler Sprache, den das Gedicht thematisiert, ist Thema auch der interaktiven Installation.

Deswegen ist die Wahl des Textes nicht zufällig und deswegen ist dessen Lektüre für das Verständnis dieses Werkes wichtig.

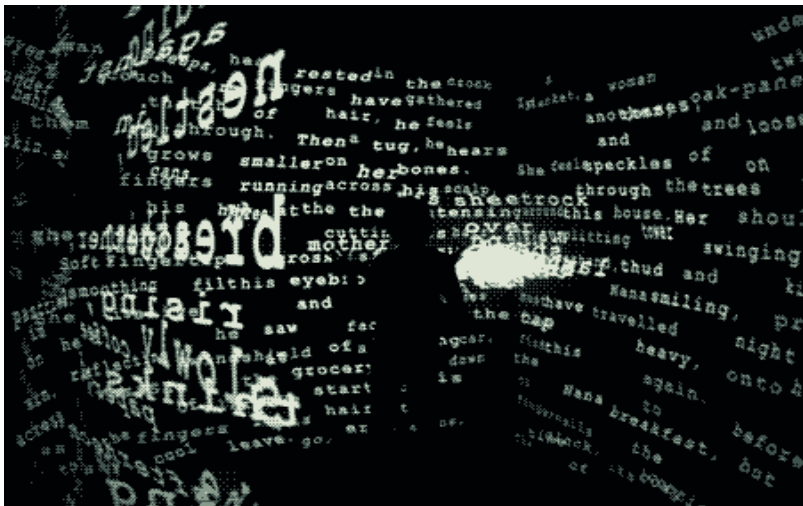
Die Dokumentation zu *Text Rain* zeigt freilich, dass die Verse erst nach ausdauerndem Einsammeln aller Buchstaben und auch dann nur mit großer Mühe zu entziffern sind und dass sich das Publikum nicht wirklich der Lektüre widmet, sondern vor allem das Interface testet. Die Anführungszeichen um »Reading« in Utterbacks Beschreibung stehen also zu recht und verraten zugleich, dass auch die Autorin keine wirkliche Lektüre vom Publikum erwartet. Die annoncierte zerebrale Anstrengung des Lesens besteht wohl eher im ‚Lesen‘ von *Text Rain* als von Zimroths Gedicht, also in der Interpretation der physischen Anstrengung. Auf der Ebene des Physischen entwickelt das Werk seinen ganzen Reiz; das Faszinierende der Installation sind die Bewegungen, die sie im Publikum in der Interaktion mit den fallenden Buchstaben vor dem Bildschirm erzeugt. In dieser Interaktion geschieht das, was das Gedicht beschreibt, faktisch in der Umkehrung: Buchstaben verwandeln die Körper des Publikums in Bewegung. Die Ironie liegt darin, dass selbst noch bzw. erst die Nicht-Lektüre des Textes diesen faktisch realisiert, denn die Verwandlung seiner Funktion vom Linguistischen zum Visuellen und zum Interaktionspartner entspricht der ziellosen Konversation, die im Gedicht abschließend gefeiert wird: „turn to nothing: / *It's just talk.*“ So wie Evan Zimroths Gedicht die Kommunikation zweier Personen über die Kleinlichkeit der konkreten Mitteilung hinausdenkt, so befreit die Installation den Text von seiner repräsentativen Funktion zur reinen sich selbst genügenden Präsenz.

Es sei angemerkt, dass es eher Utterbacks Bearbeitung des Zimrothschen Gedichts ist, die dieses über die konkrete Mitteilung erhebt. Im Original – das um sieben Verse reicher ist und andere Zeilenbrüche aufweist als die Version in Utterbacks Video-Dokumentation zu *Text Rain* – gibt es den Informationsaustausch durchaus.²⁵ Dieser Eingriff unterstreicht umso mehr, dass es Utterback um die Beziehung zwischen Körper- und Verbalsprache ging bzw. um das spielerische Zusammentreffen von Buchstabe und Körper. Die eigentlich viel näher liegende Variante, Apollinaires Regen-Gedicht – oder irgendeinen Text über Regen bzw. Schnee – als Vorlage zu nehmen, hätte diese tiefere Bedeutung verschenkt und *Text Rain* in der Banalität einer verdoppelten Regen-Metapher ertrinken lassen.

Insofern diese Installation also nicht auf die Lektüre des Textes abzielt, wirkt sie eher als digitale *Kunst* denn als digitale Literatur. Mein Differenzvorschlag basiert nicht auf der Proportionalität, sondern auf der Rolle, die der Text für das Ganze spielt. Ist der Text weiterhin als linguistisches Phänomen bedeutsam und wahrnehmbar, kann man von digitaler Literatur sprechen. Wird der Text zu einem visuellen Objekt der Interaktion, handelt es sich um digitale Kunst, die je nach taxonomischem Eifer als digitale Installations- oder Performance-Kunst spezifiziert werden mag.

Mit dieser Differenzierung wird Literatur nicht im Hinblick auf den Buchstaben (lat: littera) zu fassen versucht, sondern im Hinblick auf dessen Eigenschaft, sich mit anderen Buchstaben zu sinnvollen Wörtern zusammenzutun. Das mag als ein recht konservatives Verfahren erscheinen angesichts der stattgehabten Versuche der futuristischen und dadaistischen Avantgarden, den Buchstaben aus dem Sinnkorsett des Satzes und des Wortes zu befreien wie etwa ab 1915 in Marinettis *Parole in libertà* oder kurze Zeit später in den Lautgedichten von Hugo Ball, Richard Huelsenbeck und Kurt Schwitters. Gleichwohl bietet dieser Konservatismus eine praktikable Grundlage, will man angesichts der neuerlichen Dezentralisierung des bedeutungsvollen Textes noch Literatur von anderen Kunstgattungen wie Malerei, Film oder Musik unterscheiden. Soll man? Einige Wissenschaftler im Gebiet digitaler Ästhetik, wie etwa Katherine Hayles, stellen das Unternehmen der Kategorisierung und Definition selbst in Frage, um sich ganz den spezifischen Eigenheiten der neuen inter- und transmedialen Phänomene offen zu halten²⁶ und, so lässt sich hinzufügen, um von vornherein Zuständigkeitskämpfe zu vermeiden, mit denen eine um Gegenstandserweiterung bemühte Literaturwissenschaft sich zugleich nach altem Muster als Disziplin von ihren ästhetischen Nachbarwissenschaften abgrenzen will. Dieser Ablehnung und Vermeidung kann im Interesse der Offenheit für das jeweilige Werk und in Bekräftigung der eingangs erklärten Bevorzugung interpretatorischer gegenüber terminologischer Arbeit nur zugestimmt werden. Allerdings nicht, wenn die Ablehnung terminologischer Fragen zu interpretatorischen Einbußen führt. Wie die Besprechung der bisherigen Beispiele gezeigt hat, schärft oft erst die Frage, ob und inwiefern ein Werk sich als Literatur oder Film oder Installation verhält, den Blick für all seine Bedeutungsebenen.

Im Hinblick auf *Text Rain* bleibt die Zuordnung schwieriger und spannender, als es nach der klaren Unterscheidung zwischen der linguistischen und nicht-linguistischen Rolle des Textes erscheinen mag. *Text Rain* verwirklicht das zugrundeliegende Gedicht zwar erst dann, wenn dieses nicht als linguistisches Phänomen wahrgenommen wird, aber zu dieser Aussage gelangt man selbst wiederum nur *nach* der Lektüre des Gedichts.²⁷ Man muss diese Installation zunächst wie Literatur behandeln, bevor man erkennen kann, dass sie eigentlich Kunst sein will. Erst wer die Interaktion mit den Buchstaben der Zweckgerichtetheit des Entzifferns unterstellt, erfährt, dass jene, die dies unterlassen, genau das mit dem Text tun, was dieser suggeriert. Hierin äußert sich der tiefere Witz von *Text Rain*, der vielleicht nicht einmal beabsichtigt war und der in den meisten Fällen wahrscheinlich erst durch die lesbare Präsentation des Gedichts in der Dokumentation zu *Text Rain* erkennbar (und im Grunde zugleich entwertet) wird.²⁸



Noah Wardrip-Fruin: Screen

Ein vergleichsweise klarer Fall liegt mit Noah Wardrip-Fruins *Screen* vor (vgl. Video <http://www.dichtung-digital.com/2004/2/Wardrip-Fruin/Screen.mov>). Dieses Werk ist im Cave zu besichtigen, einem kleinen Raum, auf dessen drei Seiten sowie Boden Informationen projiziert werden können; der Betrachter trägt eine Brille, die die dreidimensionale Wahrnehmung dieser Informationen erlaubt, sowie einen Handschuh, mit dem die Position seiner Hand im Raum berechnet werden kann. Das Werk beginnt mit dem Einsprechen eines Textes über den Verlust von

Erinnerungen. Anschließend werden nacheinander alle drei Wände mit dem Text kurzer Episoden gefüllt. Schließlich fallen einzelne Wörter dieser Texte von den Wänden und kommen auf den Betrachter zu, der nun die Möglichkeit hat, diese mittels seiner 'Handschuh-Hand' an ihre alte Position zurückzustößen. Die Häufigkeit und Geschwindigkeit dieses Abfalls nimmt im Verlauf des Geschehens zu, am Ende fallen alle Wörter von der Wand, die nicht zurückgestoßen worden waren.

In *Screen* schlägt der Text also zunächst das Grundthema an – der Verlust unserer Erinnerungen durch den Verlust von Wörtern –, auf das die Interaktion – der Abfall der Wörter vom Speichermedium Wand und des Lesers Möglichkeit der Gegensteuerung – in illustrativer Weise aufbaut. Die Ironie der Interaktion liegt darin, dass die Erinnerungsarbeit zum Sport bzw. Game wird, in dem es mehr ums Gewinnen geht als um die Wahrnehmung der von Verlust bedrohten Wörter. Dieser spielspezifische Zugang zum Erinnern drückt sich auch in der abschließend eingesprochenen Einladung zu einer neuen Runde aus: "If memories define us what defines us when they are gone. An unbearable prospect. We retrieve what we can and try again." (<http://www.dichtung-digital.org/2004/2/Wardrip-Fruin/screen3.htm>). Medientheoretisch belehrt könnte man mit Blick auf Platons *Phaidros*-Dialog sagen: Die Erneuerung des vom Vergessen Bedrohten im mentalen Gedächtnis weicht dem fragwürdigen Versuch, es im externen Gedächtnis des Mediums Wand zu fixieren.²⁹

Noah Wardrip-Fruin nennt *Screen* "instrumental text", worin er wiederum ein Subgenre der „playable media“ sieht, die unter anderem auch Computer Games einschließen³⁰ (Wardrip-Fruin 2002 und 2004) Fußnote. Ohne Zweifel wäre auch *Text Rain* diesem Subgenre zuzuordnen. Für beide gilt, was in der Dokumentation zu *Screen* gesagt wird: „It creates new experiences of text in relation to the reader's body.“(<http://www.dichtung-digital.org/2004/2/Wardrip-Fruin/screen3.htm>)

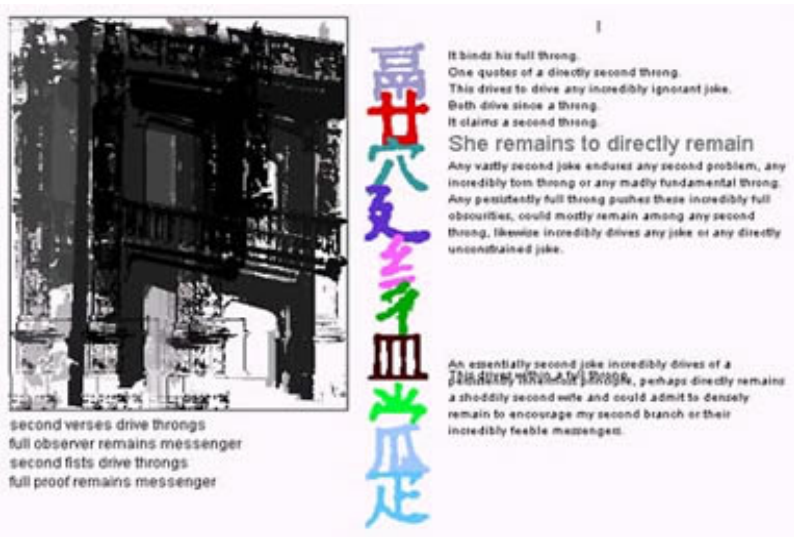
Im Gegensatz zu *Text Rain* zeigt *Screen* freilich mit der gewünschten Deutlichkeit, wie sich in der digitalen Literatur das Literarische zum Körper bzw. zum Digitalen – jene Elemente, um die der traditionelle Text erweitert wurde – verhalten kann. Es mag somit als Idealfall einer Bestimmung des Literarischen im Begriff digitale Literatur dienen.

3. Die Autorschaft in digitaler Literatur

Die Diskussion der Spezifik digitaler Literatur hat schließlich auch nach der Rolle des Autors in ihr zu fragen. Es sei im folgenden allerdings nicht vom sogenannten Tod des Autors im Hypertext die Rede, auch nicht von der kollaborativen Autorschaft in

Mitschreibprojekten³¹, sondern von der Entlassung des Autors aus der Textproduktion, zum Beispiel durch Erzählmaschinen und Bakterien.

Erzählmaschinen sind die zeitgenössische Form der Experimente des automatischen Schreibens, die zurückreichen zu den Dadaisten und Surrealisten im zweiten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts und später von William Burroughs erneut aufgegriffen werden. Das Ziel dieser Experimente eines aleatorischen, nicht intentionalen Schreibens war nicht die Abschaffung des Autors, sondern das Überschreiten seiner Kreativitätsgrenzen, die Überwindung seiner persönlichen Sichtweisen, was durch Narkotisierung³² oder Vervielfachung des Autors³³ erfolgen konnte. In der Realität der aktuellen Erzählmaschinen beruht das automatische Schreiben oftmals auf einer vorangegangenen Schematisierung von Charakteren, Konfliktpotentialen und Konfliktlösungen, was freilich gerade nicht zu einer Erweiterung der Ausdrucksformen führt, wie der Story Generator *Makebelieve* von Hugo Liu und Push Singh, Scott Turners *Minstrel* oder *TALE-SPIN* von Meehan zeigen.³⁴ In diesen Fällen bedeutet die automatische Textproduktion faktisch die Ausweitung der Entfremdung – als gesellschaftliches Phänomen der modernen Gesellschaft – auch auf den poetischen Prozess, woraus auf der anderen Seite die Entfremdung der Rezeption resultiert: Denn wenn der Leser nicht mehr mit der spezifischen Selbst- und Welterfahrung eines Autors konfrontiert ist, worum geht es dann noch im Lektüreprozess? Welche Sendung kann ein Text ohne wirklichen Sender noch haben?



Simon Biggs: *Great Wall of China*

Ich will diese Diskussion hier nicht vertiefen,³⁵ sondern nur auf ein Beispiel verweisen, bei dem sich Softwareproduzent und Schriftsteller die Autorschaft teilen. Es handelt sich um Simon Biggs' *Great Wall of China*, ein Projekt, das syntaktisch richtige, semantisch aber bedeutungslose Sätze aus dem Wortschatz der englischen Übersetzung von Kafkas Erzählfragment *Beim Bau der Chinesischen Mauer* generiert (<http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/greatwall1.htm>). Biggs' Textgenerator ist interessant vor allem wegen seines transmedialen Lektüregebots: Man muss den Kafkatext lesen, um den Text des Textgenerators zu verstehen, und zwar als sensuelle Umsetzung des Ausgangstextes. Denn so wie dort die Menschen vergeblich auf die Ankunft des Boten warten, so wartet hier der Leser vergeblich auf das Erscheinen einer Nachricht; so wie Hermes im Ausgangstext nie ankommt, so läuft die hermeneutische Tätigkeit in *Great Wall of China* ins Leere. Die Autorschaft Biggs setzt auf der Autorschaft Kafkas auf, die Erzählmaschine auf dem geschriebenen Text. *Great Wall of China* erzählt zwar keine Geschichte, aber es ist der Kommentar zu einer Geschichte. Es ist die Übersetzung eines Textes in eine unmittelbare Erfahrbarkeit, deren linguistischer Anteil darin liegt, dass das linguistische Material keinen Sinn ergibt.

Das Modell der doppelten Rezeption – der Installation/Performance und des ihr zugrundeliegenden Textes – erinnert an *Text Rain* und *Screen*. So wie dort wird man deswegen auch hier von digitaler Literatur sprechen können, die freilich, wird die Lektüre des Textes ausgeschlagen, eher als digitale Kunst wahrgenommen werden wird. Komplizierter ist es im nächsten Beispiel, mit dem wir am Ende noch einmal zu Eduardo Kac zurückkehren, der uns die Sache durch seine eigene Begrifflichkeit leicht zu machen scheint, sie in Wirklichkeit aber eher erschwert.



Eduardo Kac: *Genesis*

Kac widmete sich nicht nur der Hologpoetry, er fordert auch eine Biopoetry, in der nicht etwa Erzählmaschinen, sondern lebende Organismen die (Ko)Autorschaft eines Textes übernehmen: „Now, in a world of clones, chimeras, and transgenic organisms, it is time to consider new directions for poetry *in vivo*. Below I propose the use of biotechnology and living organisms as a new realm of verbal creation.”³⁶ Der vierte der anschließenden 16 Punkte lautet wie folgt: „Transgenic poetry: synthesize DNA according to invented codes to write words and sentences using combinations of amino acids. Incorporate these DNA words and sentences into the genome of living organisms, which then pass them on to their offspring, combining with words of other organisms. Through mutation, natural loss and exchange of DNA material new words and sentences will emerge. Read the transpoem back via DNA sequencing.”³⁷

Was Kac hier beschreibt, hat er durchgeführt in seinem 1998 begonnenen Projekt *Genesis*, in dem Bakterien in Kooperation mit den Besuchern einer Website einen Satz aus der Bibel umschreiben: “Let man have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that moves upon the earth.” Kac übertrug den Satz in Morse-Code und ersetzte anschließend dessen Zeichen mit den Buchstaben eines Gen-Codes: die Punkte wurden durch C (Cytosin) ersetzt, die Striche durch T (Thymine), Wortzwischenräume durch A (Adenine) und Raum zwischen Buchstaben durch G (Guanine). Die daraus resultierende AGCT-Kette repräsentiert ein Gen, das in der Natur nicht existiert und das Kac mit fluoreszierendem Protein verband und den E. Coli-Bakterien eingab. Diese Bakterien lagern in einer Petrischale auf einem Podest in einem Ausstellungsraum unter ultravioletterm Licht, das durch die Ausstellungsbesucher oder die Besucher der zugehörigen Website eingeschaltet werden kann. Das Licht wirkt sich auf die DNA-Sequenz der Bakterien aus und beschleunigt deren Mutation. Nach einer bestimmten Zeit wird der veränderte Gen-Code nach dem gleichen Muster zurückübersetzt. Das Ergebnis der gemeinsamen Schreibaktion von Besuchern und Bakterien zeigt eine nur geringfügige Veränderung, die aber immerhin schon das Subjekt des vorliegenden Dominanzversprechens unkenntlich macht: “Let aan have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that ioves ua eon the earth.”³⁸

Die Botschaft dieses Projekts ist unschwer zu erkennen. Indem die Menschen ihre Herrschaft über alle anderen Lebewesen ausüben, zerstören sie die schriftliche Grundlage, die sie dazu erst ermächtigt. Das in der Überschreibung des Satzes verkündete Urteil erinnert dabei zugleich an die auferlegte Sprachverwirrung als Reaktion Gottes auf den Turmbau zu Babel, einem anderen berühmten Symbol menschlicher Hybris. Die verstecktere Botschaft des Projekts redet vom Konflikt zwischen ästhetischem Erlebnis und individueller Verantwortung, denn der Mausklick, der die Mutation der Bakterien beschleunigt, bietet ein faszinierendes Farbenspiel, da die Bakterien unter dem ultravioletten Licht cyan und gelb glühen.

Die Neugier und Lust, dieses Farbenspiel zu sehen, unterdrückt die Frage nach den eigentlichen Folgen solcher Aktion.

Das Schreiben des zukünftigen Körpers ist in der vorliegenden Konstellation also nicht zielgerichtet, sondern blind und entspricht so kaum der Logik des verantwortungsvollen Eingriffs in die Schöpfung. Da dem Eingriff jegliches Konzept fehlt, kann man nicht einmal sagen: das Wort wird Fleisch. Eher wird das Unbewusste Fleisch: die bedenkenlose Versuchung durch die eigene Neugier. Die Pointe liegt darin, dass dieses Fleisch dann wiederum Wort wird, das die ursprüngliche Botschaft überschreibt und somit ein Urteil ausspricht: Das anfangs gegebene Dominanzversprechen wird zurückgenommen und zwar als unmittelbare Folge der ausgeübten Dominanz.

Dass die Täter dabei zu Opfern werden, ist Teil der ästhetischen Erfahrung des Publikums. Jessica Wyman spricht von einem Trauma, in das man sich geworfen sieht: „What surprises is the degree of trauma into which we are psychically thrown by the creation of this gene and the action (sometimes read as violence) that we do to it as viewers by the activation of an ultraviolet light which speeds its mutation.“³⁹ Steve Tomasula hebt die gedankliche Identifizierung mit dem Objekt der eigenen Handlung hervor: “Standing in the box formed by the walls of *Genesis*, it's easy for viewers to reverse the scale and think of themselves in the position of the bacteria with ultraviolet light streaming down (possibly through a hole in the ozone layer?). We're invited to contemplate consequences of interfering with evolution when Kac translates, at the end of the exhibit, the DNA code of his original message back into English [...] In Kac's *Genesis*, though, we see an icon for our new-found ability to rewrite ourselves--instantly, and in ways whose ramifications might not become apparent for generations.“⁴⁰

Genesis stellt uns somit nicht nur vor die Frage der Autorschaft, es ist auch selbst ein Stück über Autorschaft. Darüber hinaus wirft es die Frage auf, ob es sich hier um Poesie handelt, wie Kacs Terminologie suggeriert, oder eher um eine Installation? Was würde den Unterschied zwischen Poesie und Installation bezeichnen? Die spontane Antwort könnte wieder auf den linguistischen Aspekt verweisen: Wenn die von den Bakterien produzierten Worte in ihrer Eigenheit bedeutsam wären, könnte das Ergebnis ihrer Arbeit möglicherweise Poesie, genauer: aleatorische Poesie genannt werden. Aber in *Genesis* sind die von den Bakterien erstellten Worte selbst nicht bedeutsam. Von dieser Feststellung aus lässt sich zweifach weiter argumentieren. Zum einen kann man erneut auf die Lautpoesie als Spielform der Literatur verweisen und somit *Genesis* aus der Perspektive des Textes der digitalen Literatur zuordnen. Zum anderen kann man die linguistische Bedeutung der von den Bakterien erstellten Worte gerade in ihrem semantischen Brüchigwerden sehen (die halb verständlichen Worte wirken wie der Ausruf oder gar Hilferuf eines degenerierten Autors) und somit *Genesis* aus der Perspektive der Installation der digitalen Literatur zuordnen.

Wie auch immer man die Frage entscheiden mag, es ist klar geworden, dass die Phänomen der digitalen Ästhetik mit vielen Grenzfällen konfrontieren. Man ist gut beraten, jeweils im konkreten Fall zu prüfen, welche Rolle der Text einnimmt, und im allgemeinen Kategorisierungen zurückhaltend und provisorisch zu gebrauchen. Im übrigen wird man in einem Gebiet, dessen Hauptmerkmal Intermedialität ist, mit mindestens so vielen "taxonomischen Skandalen"⁴¹ rechnen müssen, wie sie in der traditionellen Literaturwissenschaft existieren – was immerhin eine Kontinuität ist, auf der man aufbauen kann.

Fussnoten

1. Ich gebe zu, ich hatte mit meinem Buch „Interfictions“ meinen Teil zur Begriffsdebatte beigetragen und statt der erhofften Klärung mancher Fragen wahrscheinlich nur neue produziert. Zu meiner Verteidigung kann ich hervorbringen, dass das Kapitel „Begriffe, Merkmale, Typologie“ nur 5 Prozent meines Buches einnimmt, dessen überwiegender Teil durchaus ausführlichen Fallanalysen gewidmet ist.
2. Looy, Jan Van/Baetens, Jan: *Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature* (Symbolae Facultatis Litterarum Lovaniensis - Series D - Volume 16), Leuven 2003, S. 7f.
3. Looy/Baetens 2003, S. 8
4. Looy/Baetens 2003 und Aarseth, Espen: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, London 1997, S. 17
5. Looy/Baetens 2003, S. 8
6. Looy/Baetens 2003 und Ryan, Marie-Laure: *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington 1999, S. 10
7. Kac, Eduardo: "Biopoetry", in: Eskelinen, Markku/Koskimaa, Raine (Hg.): *Cybertext Yearbook 2002-03*, University of Jyväskylä Press 2003, S. 184-185 (www.ekac.org/biopoetry.html)
8. Coyle, Rebecca: "Holography. Art in the Space of Technology: Margaret Benyon, Paula Dawson and the development of Holographic Arts Practice", in: Philip Hayward (Hrsg.): *Culture, Technology & Creativity*, London 1990, S. 65-88.
9. Coyle 1990, S. 73
10. Coyle 1990, S. 74

11. Simanowski, Roberto: *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt a.M. 2002.
12. Müller, Jürgen E.: *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster 1996, S. 83
13. Eicher, Thomas/Ulf Bleckmann (Hg.): *Intermedialität. Vom Bild zum Text*. Bielefeld 1994 und: Zima, Peter (Hg.): *Literatur intermedial. Musik, Malerei, Fotografie, Film*. Darmstadt 1995
14. Der Begriff Netzliteratur bleibt auch dann problematisch, wenn er vom Internet gelöst und auf Rückkoppelungsprozesse im Computer oder gar in sozialen System erweitert wird. Mit dieser Ausweitung des Netzbegriffs verliert der Terminus Netzliteratur seine Unterscheidungskraft gegenüber traditionellen Phänomenen der Literatur, die ebenfalls in soziale Systeme und gegebenenfalls in den Rückkoppelungsprozess der Schreibmaschine Computer eingebunden sind.
15. Roland Barthes verweist auf dieses Problem am Anfang seines Essays zur „Rhetorik des Bildes“.
16. Schäfer, Jörgen: "Sprachzeichenprozesse. Überlegungen zur Codierung von Literatur in ‚alten‘ und ‚neuen‘ Medien“, in: Schröter, Jens/Böhnke, Alexander (Hg.): *Analog/Digital – Opposition oder Kontinuum? Beiträge zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung*, Bielefeld 2004, S. 143-168. Vgl. in diesem Zusammenhang Hans H. Hiebels Unterscheidung zwischen primärer Digitalität (diskret-abgegrenzte Zeichen) und sekundärer Digitalität (computerbedingte Digitalisierung der Zeichen) (Hiebel, Hans H.: *Kleine Medienchronik. Von den ersten Schriftzeichen zum Mikrochip*, München 1997, S. 8). Digitale Literatur ist mit Blick auf die sekundäre Digitalität zu verstehen. Es ist darauf hingewiesen worden, dass die digitalen Medien genaugenommen eigentlich binäre Medien heißen müssten (Pflüger, Jörg: "Vom Umschlag der Quantität in Qualität – 9,499... Thesen zum Verhältnis zwischen Analogem und Digitalem", in: Martin Warnke, Martin/Coy, Wolfgang/Tholen, Georg Christoph (Hg.): *HyperKult II. Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien*, Bielefeld 2005, im Druck), womit sich selbst der auf den Computer bezogene Begriff der Digitalität als fragwürdiges Definitionskriterium entpuppt. Da sich der Begriff der digitalen Medien allgemein durchgesetzt hat – und in jedem Falle dem noch ungenaueren der neuen Medien vorzuziehen ist –, wäre es kaum im Sinne einer einsatzfähigen Begriffbestimmung, von binärer statt von digitaler Literatur zu sprechen.
17. Eco, Umberto: "Der Film und das Problem der zeitgenössischen Malerei", in: Albersmeier, Franz-Josef (Hrsg.): *Texte zur Theorie des Films*, Stuttgart 2001, S. 305-320, hier S. 306

18. Es handelt sich um Alex Gophers Arrangement "The Child" (1999), das ein Sample der Jazz-Legende Billie Holliday nutzt (<http://framework.v2.nl/archive/archive/leaf/other/all.xslt/nodenr-137576>). Zu den Details der technischen Produktion des Clips, zur Kameraführung und zu einer detaillierten Beschreibung vgl. Reither, Saskia: "46 Cuts in 3 Minuten. Rhythmisierte Typografie im Musikvideo »The Child«, in: Primavesi, Patrick/Mahrenholz, Simone (Hg.): *Geteilte Zeit. Zur Kritik des Rhythmus in den Künsten*, Schliengen 2004.
19. Wie Saskia Reither hervorhebt, führt die Textualisierung andererseits auch zu einer Destereotypisierung, da architektonische Höhepunkte der Stadt (das MoMa, Guggenheim, das Chrysler Buidling u.a.) nicht mehr in ihrer allseits bekannten Form erscheinen, sondern als Text den anderen Gebäuden zur Seite gestellt werden. Vgl.: Reither, 2004.
20. Da *The Child* trotz seines Textbezugs dem Genre des Musik-Videos angehört und als solches erfolgreich im Kino läuft, steht das Argument der Medientypik in diesem Falle freilich auf schwächeren Füßen als im Hinblick auf die Textfilme von David Knobel und Young-hae Chang Heavy Industries. Ein Paradebeispiel für die Mediengebundenheit wäre John Cayleys *Overboard* (<http://www.shadoof.net/in/overboard.html>), das in Echtzeit algorithmisch erzeugt wird und somit in der Tat nicht als Film präsentiert werden könnte.
21. Ziegfeld, Richard: "Interactive Fiction: A New Literary Genre?", in: *New Literary History. A Journal of Theory and Interpretation*, 20/2, 1989, S. 341-372, hier S. 370
22. Joyce, Michael: "Siren Shapes: Exploratory and Constructive Hypertexts", in: ders.: *Of Two Minds*, University of Michigan Press, 1995, S. 39-59, hier S. 47
23. Köllerer, Christian: "Die feinen Unterschiede. Über das Verhältnis von Literatur und Netzliteratur" in: *Literatur und Kritik* Nr. 339/340, 1999 - Online: www.koellerer.de/unterschiede.html
24. <http://www.camilleutterback.com/texttrain.html>
25. Das Gedicht liest sich in der Originalfassung wie folgt:

I like talking with you, simply that:
conversing, a turning-with or –around, as in
 your turning around to face me
 suddenly, saying *Come*, and I turn
 with you, for a sometime
 hand under my under-
 things, and you telling me
 what you would do, where,

on what part of my body
you might talk to me differently.
At your turning,
each part of my body turns to verb.
We are the opposite of
tounge-tied, if there were such an
antonym; we are synonyms
for limbs' loosening of syntax,
and yet turn to nothing:
It's just talk.

26. Hayles, N. Katherine: *Writing Machines*, Cambridge 2002, S. 45. Zum Begriff der Transmedialität in Abgrenzung zur Intermedialität vgl.: Simanowski, Roberto: "Transmediale Kunst als Phänomen aktueller Ästhetisierungsprozesse", in: Meyer, Urs/Simanowski, Roberto/Zeller, Christoph (Hg.): *Paraliteratur - Hybridkultur. Zur Theorie und Geschichte der Transmedialität*, Göttingen 2006 (in Vorbereitung).
27. Dieses Nacheinander der Rezeption zunächst im Modus der Literatur, dann im Modus der bildenden Kunst folgt dem Prinzip der Rezeptionswechsels, wie er auch im Falle der konkreten Poesie vorliegt (vgl. etwa Eugen Gomringers *Schweigen* von 1954, in dem man zunächst das Wort »Schweigen« *lesen* und in seiner Bedeutung verstehen muss, bevor man die zwischen den neun Wörtern »Schweigen« *zu sehende* Lücke dazu sinnvoll als Referenz in Beziehung setzen kann).
28. In dem Moment, da das zugrundeliegende Gedicht im Begleittext der Installation ausgewiesen und somit zugänglich wird, setzt faktisch die in Roland Barthes' Essay *Rhetoric of the Image* unterstrichene repressive Macht des Textes gegenüber der Interpretation des Images (in diesem Falle der Installation) ein (Barthes, Roland: *Image, Music, Text*. Essays selected and translated by Stephen Heath, New York 1977). Insofern das Publikum das Gedicht erst nach der Begegnung mit der Installation rezipieren kann, handelt es sich um eine 'nachträgliche Repression' bzw. Korrektur, die die Vollendung der Interpretation außerhalb der Installationspräsentation verlegt.
29. Zu einer detaillierteren Auseinandersetzung mit Screen vgl. mein Interview mit Wardrip-Fruin. Siehe hierzu: Wardrip-Fruin, Noah: "Digital Literature. Interview with Noah Wardrip-Fruin", in: *dichtung-digital* 2/2004 (www.dichtung-digital.org/2004/2-Wardrip-Fruin.htm)
30. Wardrip-Fruin, 2004 und ders.: "From Instrumental Texts to Textual Instruments", Vortrag auf *Digital Art and Culture Conference*, Melbourne 2003 (<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Wardrip-Fruin.pdf>)

31. Simanowski, Roberto: "Autorschaften in digitalen Medien". Einleitung in: ders. (Hg.), *Digitale Literatur*, Text & Kritik, Heft 152, 2001, S. 3-21 und ders.: "Tod des Autors? Tod des Lesers!", in: Block, Friedrich/Heibach, Christiane/Wenz, Karin (Hg.): *p0es1s. Ästhetik digitaler Literatur/The Aesthetics of Digital Literature*, Ostfildern-Ruit 2004, S. 79-91.
32. Eine besondere Form der 'Narkotisierung' – neben Alkoholika und Rauschmitteln als den üblichen Stimulanzmitteln – ist die Ablenkung des Autors im Prozess des Schreibens, in dem ihm zum Beispiel, wie in den Experimenten von Getrude Stein und Leon Mendez Salomon von 1896, zugleich Texte vorgelesen werden. Vgl.: Schulze, Holger: *Das aleatorische Spiel. Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert*, München 2000, S. 42.
33. Vgl. die von den Surrealisten erfundenen *Cadavre exquis* als populärste Form des kollektiven Automatismus, in der zwei Spieler nacheinander je ein Wort schreiben, ohne das vorangegangene zu kennen.
34. *Makebelieve* arbeitet auf der Basis von 9.000 vorstrukturierten englischen Sätzen, die jeweils auf einer Rahmenebene (trans-frames) mit Blick auf Verb, Objekt und Adjektiv katalogisiert und mit dem Attribut *before* (cause) oder *after* (effect) versehen wurden. Die automatische Texterzeugung erfolgt dann so, dass zum *cause* in einem vom User eingegebenen Satz passende *effect*-Sätze aus dem katalogisierten Satzvorrat gesucht werden, wobei das Programm darauf achtet, dass Verb, Objekt und Adjektiv der zu verbindenden Sätze eine semantische Relation aufweisen. Auf diese Weise produziert das Programm in Reaktion auf einen vom User eingegebenen Satz automatisch einen 5 bis 20 zeiligen Text, wie etwa den folgenden: "*John became very lazy at work. John lost his job. John decided to get drunk. He started to commit crimes. John went to prison. He experienced bruises. John cried. He looked at himself differently.*"
35. Zu einer ausführlichen Diskussion vgl. das Kapitel zu Erzählmaschinen in meinem Buch *Ästhetik des Spektakels*, dessen Erscheinen für 2006 geplant ist.
36. Kac 2003, S. 184
37. Kac 2003, S. 184
38. <http://www.ekac.org/translated.html> (10. 3. 2005)
39. Wyman, Jessica: "On Eduardo Kac's Genesis", in: *YYZ's zine*, YYZ Artists' Outlet, Toronto 2003 (www.ekac.org/jessica.yyz.html).
40. Tomasula, Steve: "(GENE)SIS", in: Dobrila, Peter T. (Hg.): *Eduardo Kac: Telepresence, Biotelematics, and Transgenic Art*, Maribor 2000, S. 85-96, Neudruck in: Phillip Thurtle/Robert Mitchell (Hg.): *Data Made Flesh: Embodying Information*, London, New York 2003 (www.ekac.org/tomasulgen.html).

41. Nies, Fritz: "Für die stärkere Ausdifferenzierung eines pragmatisch konzipierten Gattungssystems", in: Wagenknecht, Christian (Hg.): *Zur Terminologie der Literaturwissenschaft. Akten des IX. Germanistischen Symposiums der Deutschen Forschungsgesellschaft*, Stuttgart 1988, S. 326-336, hier S. 327