

1. Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb 1999

Nr. 5 – 28.10.1999

Der '1. Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb 1999' ist beendet, die Preisträger stehen fest.

In der Kategorien Themenwettbewerb (das Thema war: 'jahr.1000.www.ende') teilen sich das Generationenprojekt von Jan Ulrich Hasecke aus Solingen und der Assoziations-Blaster der beiden Stuttgarter Merz-Akademie-Studenten Alvar Freude und Dragan Espenschied den Preis. In beiden Fällen handelt es sich um kollektive Schreibprojekte, die einmal dem Erinnern (der Geschichten der letzten 50 Jahre), ein andermal dem freien Assoziationspiel verpflichtet sind.

Den Projektpreis erhielt '23:40' von Guido Grigat aus Hamburg; ebenfalls ein kollektives Schreibprojekt und ebenfalls der Erinnerung verschrieben, diesmal aber jeder einzelnen Minute eines Tages.

Der Autorenpreis ging an Susanne Berkenhegers Hypertextfiction 'Hilfe', die der Hypertext-Technologie mit freundlicher Unterstützung von JavaScript eine sichtbare Vielstimmigkeit zu entlocken versteht, die ein Novum auf diesem Gebiet darstellt. Die Autorin schließt damit an ihren Erfolg als Preisträgerin des Pegasus-Wettbewerbs 1997 mit *Zeit für die Bombe* an.

Ob auch der vom Netzliteratur-Aktivisten Oliver Gassner - mit dem *Silbernen Pegasus* 1997 selbst zu Ehren gekommen - organisierte Ettlinger Literaturwettbewerb an die Pegasus-Tradition anschließen kann bleibt abzuwarten. Es wird in der Mailinglist Netzliteratur z.Z. diskutiert und es ist ihm auf jeden Fall zu wünschen.

-Vgl. in *dichtung-digital* das Interview mit Oliver Gassner im Vorfeld des Ettlinger-Literaturwettbewerbs sowie die Besprechungen zum Assoziations-Blaster und zu Berkenhegers *Zeit für die Bombe*.

-Die sehr lesenswerte Laudatio von Dr. Michael Charlier (mit ebenso klugen Anmerkungen zur Literatur im Netz wie zu allen Nominierten des Wettbewerbs) ist mit seiner freundlichen Genehmigung auch hier in *dichtung-digital* einzusehen.

Laudatio zum 1. Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb 1999

von Dr. Michael Charlier

Meine sehr geehrten Damen und Herren, Jahr.1000.www.ende war das Thema dieses Wettbewerbs im Rahmen der BW-Literaturtage - denn auch die Literatur geht neuerdings nicht mehr ohne die drei "W". Nichts mehr geht ohne die drei "W". Höchstens, daß mal eines kokett eingeklammert wie bei "Jahrhundert(w)ende", doch daß Ende und Wende leicht ineinander übergehen, haben wir schon anderwärts erfahren. Die Netzliteraten haben die Vorgabe des Themenwettbewerbs übrigens souverän ignoriert, das leuchtet ein, es geht hier schließlich ums Internet, und wer gerne Vorgaben folgt, denkt und dichtet anderswo.

Denken und Dichten im Internet. Geht das überhaupt? Netzliteratur. Gibt es das überhaupt? Und was eigentlich ist überhaupt dieses Internet? Eine der Künstlerinnen, die man dort antreffen kann - es ist die von dieser Jury, der anzugehören mir ein Vergnügen war, für die Endauswahl nominierte Claudia Klinger - behauptet jedenfalls "Das Internet gibt es nicht." Sie tut das im Internet, und alle, die es dort lesen, nicken anerkennend mit dem Kopf. Die Mailingliste Netzliteratur - das ist der virtuelle Treffpunkt eines großen Teils der einschlägig interessierten Netzbewohner - diskutiert nun im vierten Jahr, ob es Netzliteratur überhaupt gibt. Augenblicklich tendiert die Mehrheit wohl zu der Antwort "nein". Was um Himmels Willen machen wir eigentlich hier?

Zunächst bedanke ich mich beim Veranstalter der Literaturtage, daß er sich durch solch kleinliche Bedenken nicht davon abhalten ließ, diesen Wettbewerb auszurichten und ihn durch die Einbeziehung in die Literaturtage in ein hoffentlich spannungsvolles Umfeld zu setzen. Ich möchte mich dafür mit einem Geständnis revanchieren. Obgleich das mein 4. Wettbewerb für Netzliteratur ist - bei den drei ersten war ich mit der Organisation beschäftigt, die in diesem Jahr dankenswerterweise Oliver Gassner übernommen hat - obgleich ich also von Anfang an dabei war, weiß ich auch nicht, was Netzliteratur ist. In meinen Augen ist der Wettbewerb für Literatur im Internet ein Experiment, das sich der Erkundung einer viel spannenderen Frage widmet als der, ob man für den Bildschirm reimen kann. Natürlich kann man - aber warum sollte man?

Die viel spannendere Frage ist: "Wie kommt das Neue in die Welt?"

Nun, diese Frage stellt sich auf vielen Feldern, und das Internet gibt den Blick nur auf einen kleinen Ausschnitt frei – auf dem freilich geht es ganz besonders turbulent zu. Die Technik feiert Triumphe, der Kommerz rast mit hohen Drehzahlen, und nun wollen auch Kunst und Literatur dabei sein. Was suchen sie dort? Es gibt da ein

bemerkenswertes Entwicklungsschema. Als zum erstenmal einer unserer sehr frühen Vorfahren seinem Nebenbuhler statt der Faust einen Stock über den Schädel haute, war das die Entdeckung der Kraft verstärkenden und Reichweite erweiternden Wirkung des Werkzeuges. Es fand dann später auch Verwendung zu anderen praktischen Zwecken, etwa um schwer erreichbare Früchte von den Zweigen zu schlagen, und alle waren sehr zufrieden. Bis eine, die sowieso ein bißchen anders war, anfang, mit dem Stock Muster in die Asche des langsam verglimmenden Lagerfeuers zu zeichnen, obwohl doch jedes Kind wußte, daß ein Stock für etwas ganz anderes gemacht ist und keiner verstand, was das denn bedeuten solle. So kam unter allgemeinem Gelächter und Kopfschütteln der Umstehenden die Kunst in die Welt.

Und genauso ergeht es uns mit dem erst von dem Militärs ersonnenen und dann zur mächtigen Produktivkraft weiterentwickelten Internet. Die Künstler greifen nach dem neuen Werkzeug und probieren aus, was damit zu machen sei. Wir können mit den Achseln zucken und lachen, oder wir können hinschauen und mitdenken. Aber eine ausgefeilte Kunsttheorie sollten wir von der Frau, die da erste Muster auf den Boden zeichnet, bitteschön nicht verlangen. Auch wenn aus dem Knüppel inzwischen ein High-Tech-Gerät geworden ist. Die, die hierhin gekommen sind, sind das deshalb, weil sie hinschauen wollen, und darüber freue ich mich. Sie bekommen etwas neues zu sehen.

Lassen Sie mich, damit es lange spannend bleibt, da anfangen, wo die Jury am wenigsten neues entdecken konnte. Das war bei den Meldungen zum vorgegebenen Thema, unter denen zu meiner großen Verwunderung sich keine einzige fand, die ernsthaft und nicht nur pro Forma auf diese Vorgabe einging. Schließlich war es in den vergangenen Jahren immer ein Kritikpunkt an den Wettbewerben, daß sie keine Vorgaben setzten und somit den Teilnehmern auch nicht abverlangten, sich der Konfrontation mit einem bestimmten Gegenstand auszusetzen. Aber vielleicht war die Vorgabe auch verfehlt - die Computer-People haben die Umstellung auf das nächste Jahrtausend ja alle schon längst hinter sich, wie sie sagen. Wir sprechen uns am ersten Januar.

Jedenfalls hat die Jury hier nur zwei Meldungen für die Endauswahl nominiert und nach kurzer Beratung beschlossen, sich nicht für eines der beiden so verschiedenen und jedes auf seine Weise überzeugenden Projekte zu entscheiden, sondern den Preis zu teilen.

Das Generationen Projekt von Jan Ulrich Hasecke

umfaßt zwar nur ein halbes Jahrhundert, aber das geht schon in Ordnung, hat es sich doch das Ziel gesetzt, für jedes Jahr der zweiten Jahrthunderthälfte möglichst viele persönliche Berichte und Erinnerungen zusammenzutragen. In diesem Projekt hat jedes Jahr und jeder Tag den gleichen Stellenwert - nämlich für den, der darüber

schreibt, den höchsten. So hilft gerade dieses auf den ersten Blick etwas mechanisch und sammelalbumhaft anmutende Projekt, aus einem dem Terror der Jahrestage ausgesetzten Mißverständnis von Geschichte auszubrechen und sie wahrzunehmen als, das, was sie doch auch immer ist: gelebte Zeit und gelebtes Leben.

Der Assoziations-Blaster von Alvar Freude

nutzt eine Eigenschaft des großen Netzes, die vielleicht nicht so bekannt ist wie manche mehr Gewinn versprechende, die aber zu seinen sympathischsten und attraktivsten Seiten gehört, wie geschaffen für neugierige Künstler: Das Internet ist eine Spielwiese für nachdenkliche Leute - wenn und wo man es dazu macht. Der Assoziationsblaster lädt seine Besucher dazu ein, mit ihren Gedanken und Gedankenbildern an bereits vorhandenen anzuschließen und verknüpft die so entstehenden Ketten zu einem dichten Netz mal verwirrender, und mal erhellender Eindrücke. Das ist nicht nur einfach eine lustige Idee, sie ist auch in hohem Maße "webgemäß". Jeder der des Weges vorbei kommt, kann sich beteiligen, gibt "seine 2 cent", wie es im Netz heißt, dazu. Aber auch nicht mehr. Kein einzelner kann den Kurs bestimmen und eine Tendenz vorgeben, das Projekt führt sein vom Entwerfer nur im Umriss skizziertes Eigenleben und entwickelt hier und da geradezu hinterhältigen Eigensinn. Nun zur Kategorie der Projekte. Für die Endauswahl nominierte die Jury hier das Cafe Nirvana von Olin zur Kategorie der Projekte. Für die Endauswahl nominierte die Jury hier

Das Cafe Nirvana von Olivia Adler

Das Café Nirvana enthält unter manchem anderen die Novität eines begehbaren Romans - das soll der Autorin erst mal einer nachmachen. Dieser Roman begann vor Jahren ganz brav als Manuskript auf Papier, kam dann ins Web - das bekanntlich auch ein treffliches Medium des Selbstverlages darstellt, und wenn es dabei geblieben wäre, würden wir hier kaum davon sprechen. Es blieb aber nicht dabei. Der Roman reckte und dehnte sich, um sich den Grenzen des neuen Mediums anzupassen - er hat sie bis heute nicht gefunden. Er brachte für seine dramatis personae das Cafe Nirvana hervor, bald zogen dann auch andere Figuren ein, von denen die Autorin glaubhaft versichert, daß nicht alle ihrer eigenen Fabulierlust und ihrem Spiel mit wechselnden Identitäten entstammen, sondern zu durchaus real existierenden Personen gehören. Die Literaturwissenschaftler und Medienkundigen mögen das, was von der Autorin da mehr zum wachsen gebracht als entworfen wurde, analysieren und wieder in seine Einzelheiten zerlegen. Die Jury war von der Gesamtkomposition beeindruckt.

Dichtung digital von Roberto Simanowski

ist genau der Platz, an dem nach einer solchen Analyse Ausschau zu halten wäre. Seit kurzem, die meisten Beiträge sind erst wenige Monate alt, gibt es unter den unzähligen Magazinen im Internet und den mehreren, die sich der Netzliteratur widmen, eines, das eine Sonderrolle spielt: Dichtung Digital von Roberto Simanowski. Dort wird Netzliteratur nicht gemacht und verbreitet, sondern mit wissenschaftlichem Anspruch analysiert und kritisiert. Das ist sehr schön, alleine aber noch kein Grund für eine Nominierung zur Endauswahl. Aber Simanowski macht den ganzen Schritt, seine Kritik ist nicht Papier-, sondern ganz unzweifelhaft Netzliteratur, und seine eingehende Analyse der "Aaleskorte der Ölig", des Preisträgers beim Pegasus98, kann als erstes oder doch eines der ersten wissenschaftlichen Essays gelten, die sich in künstlerischer Weise der Mittel des Hypertextes bedienen. Das ist nicht aufgesetzt, sondern trägt zur Sache bei, wie ein Blick auf die dem Essay angelinkte Strukturkarte zeigt. Im Prinzip zwar auch auf Papier realisierbar, konzeptionell aber durch die Hypertextualität begünstigt, erscheint die spiralförmig aufsteigende Struktur des Essays, das in jedem Kapitel eine plausible Lesart anbietet, um dann in der Formel zu schließen: Wem damit alles gesagt ist, für den ist diese Rezension hier zu Ende. Wer sehen will, ob es noch anderes zu sagen gibt, lese hier weiter. Dann folgt eine weitergehende und deutlich anders, teilweise auch gegensätzlich argumentierende Lesart, die ebenso begründet ist wie die vorhergehende – bis sie wiederum von der nächsten in Frage gestellt und aufgehoben wird. Hier ist Interaktion in einem neuen Sinne gefordert: Nicht mit dem Mausclick, sondern im Mitdenken.

Die Jury war vom Cafe Nirvana und Dichtung Digital sehr angetan, und ich freue mich schon darauf, wenn das zweite sich das erste zum Gegenstand nimmt, aber den Preis vergibt die Jury an:

23:40 von Guido Grigat

Dieses Projekt ist in seiner Strenge in vielem das genaue Gegenteil des eher barocken Cafe Nirvana. Auf den ersten Blick ähnelt es in vielem dem Generationenprojekt, doch dann zeigt sich, daß es hier weniger um eine Dokumentation, sondern um die Kunst geht. Zwar gibt es auch hier einen klaren Bauplan, und der Ablauf des Projektes folgt einer bestechenden Logik. 23:40 bietet für jede Minute des Tages ein virtuelles Ablagefach, in dem die Teilnehmer einen kurzen Text, Grigat nennt das "eine Erinnerung", ablegen können. Sehen kann man diese Texte immer nur zu der Minute, in der und für die sie abgespeichert sind. Kommt man, wie es meistens der Fall ist, zu einer Minute, für die noch niemand etwas beigesteuert hat, kann sich 23:40 an nichts erinnern und sagt das auch.

Außer diesem sehr strengen Reglement für das Einspeisen und Wiederfinden sowie für den Umfang der Erinnerungen gibt es keine Regeln - der Inhalt ist frei. 23:40 erinnert sich an alles, an das seine Teilnehmer, Mitautoren, und Gedächtnisgeber sich erinnern wollen. Wollen die ihren Beitrag isoliert und für sich gestellt sehen - bitte sehr. Wollen sie einen anderen aufgreifen, fortsetzen, zeitliche Nähe oder größeren Abstand markieren - kein Problem. Mit jedem neuen Eintrag kann sich der Kontext verändern, wenn da, wo gestern die eine Erinnerungen auf die andere antwortete, ein fremdes Bewußtsein sich in die Lücke drängt. Eine feste, bis zur Starrheit gehende Form und größte Beweglichkeit des Inhalts spielen hier, zumindest bis alle Minuten angefüllt sind, ein denkwürdiges Spiel, wie es so nur im Netz möglich ist. Der Schreiber hat alle Freiheit, doch der Leser muß warten, bis der in manchen Stunden quälend lange Raum zwischen den Erinnerungen überbrückt ist - dann dauert seine Chance genau eine Minute, aber morgen ist wieder ein Tag.

Dafür, daß er dieses denkwürdige Spiel inszeniert hat und mit der gleichen Unbeirrbarkeit daran festhält wie der Mann am Strand der Fischer, der mit seinem Stock ungesehene Bilder in den Sand zeichnete und das Unverständnis rundum einfach überhört hat, erhält Guido Grigat den Preis in der Kategorie "Projekte" des Ettlinger Literaturwettbewerbs.

Da ich bei der Kategorie "Autoren" mit einem Werk beginne, das zwei Autoren hat, ein paar Gedanken zum Unterschied zwischen den beiden Kategorien. Bei den Projekten spielt die Offenheit für Mitwirkende eine zentrale Rolle – Teilnehmer anzuziehen und einzubinden ist wesentlicher Bestandteil des Konzeptes, das ohne sie nicht zu realisieren wäre. Bei den Autoren, so, wie wir das hier ohne große definitorische Mühen gehalten haben, steht die Person des oder der Urheber klar erkennbar im Vordergrund, Mitwirkende spielen keine oder jedenfalls eine andere Rolle als zum Beispiel bei einem Mitschreibeprojekt, das ihnen die Gesamtheit seiner Texte verdankt.

Doch nun zu "Amok" von Heiko Spilker und Stefan Rodenberg.

Die beiden haben sich im Rahmen eines Seminars an der Uni Hildesheim zusammengetan, um aus fremden Büchern und einem eigenen Text eine Collage zum Thema Amok zu erstellen. Fast möchte man glauben, sie konnten sich dabei nur auf das Thema, nicht aber auf die Durchführung einigen. Jedenfalls entstanden zwei höchst unterschiedliche Versionen. Eine so unterkühlt und distanziert, wie bei diesem Thema nur möglich, die andere so emotional, wie in der eher spröden Form der Zitatenkollage nur zu machen. Die stehen einander nun gegenüber, einer blauen rechten und einer roten linken Gehirnhälfte zugeordnet und als komplementär markiert. Sie beziehen den Leser zwangsläufig in ihren spannungsvollen Dialog mit ein. Er kann und soll sich seine eigene Fassung machen und wissen, daß auch sie nur eine von vielen Möglichkeiten ist. Der Ansatz ist überzeugend, und seine

technisch souveräne Umsetzung bewog die Jury, Amok für die engere Auswahl zu nominieren.

Ein Dialog ist eine klare und übersichtliche Sache. Aber womit haben wir es bei "Missing Link" von Claudia Klinger zu tun, an dem alles stimmt, außer dem Titel? Ist das ein Multilog? Missing Link ist chaotisch wie das Netz selbst. Es enthält eigene und fremde Aufsätze und literarische Texte, mehrere nachgerade interaktive Tagebücher, einen Briefwechsel mit dem Autor des Buches "Das Digital", eine Gedichtsammlung mit überwiegend fremden Beiträgen, das Mitschreibeprojekt "Beim Bäcker" mit inzwischen 38 erotischen Geschichten und eine glänzende wissenschaftliche Abhandlung Reinhold Grethers über den Medientheoretiker Vilem Flusser, der die Hausherrin Form und Webespace gab, weil der Verfasser das eine nicht konnte und das andere nicht hatte. Damit ist die Aufzählung zwar schon zu lang, aber noch lange nicht vollständig. Das alles wird zusammengehalten und zum Multilog gemacht nicht nur durch ein Design in unverwechselbarer Handschrift, sondern dadurch, daß im Widerspruch zum Titel "Missing Link" da sehr wohl ein gemeinsames Band ist: Die Persönlichkeit der Autorin, die das alles initiiert, aussucht, aufnimmt und sich anverwandelt, daß niemand auf den Gedanken kommt, das wäre ein Mitschreibeprojekt.

Um wieder zum versprochenen Neuen zu kommen. Claudia Klinger ist, soweit von hier aus zu sehen ist, die erste Autorin, die sich weit hinaus ins Netz geöffnet hat, um das zu gestalten, was sich dort ereignet. Dabei hat sie sich nicht etwa im Unbestimmten aufgelöst, sondern eine ganz unverwechselbare Gestalt und große Wirkung gewonnen.

Ganz anders wiederum steht es um "Hilfe" von Susanne Berkenheger.

Wir finden dieses Werk zwar im Netz, aber es ist ohne erkennbaren Einfluß des Netzes entstanden und könnte auch ohne das Netz bestehen. "Hilfe" gehört zur digitalen Literatur, deren Lebensraum der Bildschirm ist, die allerdings gerade in Deutschland untrennbar mit der Netzliteratur verbunden ist und deren Bild in hohem Maße bestimmt.

Auf Susanne Berkenhegers Bildschirm gewinnen die Windows und Rahmen, in denen wir sonst Texte verarbeiten, Fehlermeldungen quittieren, Rechnungen erstellen oder Termine verwalten, plötzlich auf magische Weise ein Eigenleben. Sie werden vor unseren Augen zu Personen, die miteinander reden, etwas übereinander denken und sich geradeso verhalten wie im richtigen Leben auch. Oder genauer gesagt: Wie in der Literatur auch. Diese Gestalten erzählen eine Geschichte, jede ihre eigene Geschichte, und so leben sie einen Hypertext, der alles übertrifft, was in dieser Art zumindest im deutschen Sprachraum bisher zu sehen war - und nie die

ironische Distanz zu sich selbst und zum Leser aufgibt. Dabei nutzt die Autorin das Medium in dem Sinne literarisch, daß sie nicht etwa eine außerhalb entstandene Geschichte in die Formensprache des Bildschirms übersetzt, sondern die Figuren auf dem Bildschirm und nach dessen eigenen Gesetzen entstehen und agieren läßt. Dazu gehört, daß sich auch der Leser zum Eingreifen und Mittun aufgefordert sieht. Kann er sich nicht entscheiden, bleibt die Geschichte stehen, trifft er die falsche Wahl, findet sie ein vorzeitiges Ende.

So entsteht eine offene Komposition - denn das Ende der Geschichte ist noch lange nicht in Sicht – die auf der einen Seite zweifellos Literatur, ein Sprachkunstwerk ist, und auf der anderen ein hochgradig artifizielles Spiel auf der Guckkastenbühne des Multimedizeitalters, auf der Formen und Figuren der Menschen- und Maschinenwelt miteinander verschmelzen.

Dafür, daß sie diese erstaunliche Welt aus Sprache und Bildern auf den Bildschirm gebracht hat und dabei die Mittel der Technik scheinbar mühelos in einer Weise einsetzt, an die deren Erfinder auch nicht im Traume gedacht hätten, erhält Susanne Berkenheger den Preis in der Kategorie "Autoren" des Ettlinger Literaturwettbewerbs im Internet.

Ich bedanke mich für Ihre Aufmerksamkeit.