

Wettbewerb Literatur.digital 2001: Autoren und Beiträge

Von Roberto Simanowski

Nr. 20 – 30.11.2001

Abstract

Der Wettbewerb Literatur.digital 2001 von DTV und T-Online ist abgeschlossen, die Preisträger sind ermittelt, die Laudatio ist gehalten, einige der  Beiträge sind vorgestellt. Aber wer waren die Teilnehmer? Wie kamen sie zum Schreiben digitaler Literatur? Worum geht es in ihren Beiträgen? Was bedeutet für sie digitale Literatur? 16 der 20 Beiträge der Vorauswahl - deren Werke auf der vom DTV herausgegebenen CD-ROM präsentiert werden - gaben Antwort. Die - mitunter einander stützenden, mitunter einander widersprechenden - Ergebnisse sind hier dokumentiert und können entlang der Personen oder der Fragen gelesen werden - einige Passagen wurden herausgegriffen und gesondert zusammengestellt. Ein Screenshot gibt einen ersten Eindruck vom Werk.

Es wurden *alle*, ohne Ansicht der Werke, befragt, die in die Vorauswahl gelangt waren. Die Preisträger der Jury wurden zusätzlich um ausführlichere Auskunft zu ihrem Werk gebeten. Alle AutorInnen wurden kurzerhand mit Du angesprochen, was mehrheitsfähiger erschien als die Höflichkeitsform. Die eingegangenen (Email)Antworten wurden nicht redigiert.

Die Auskunftgeber/Beiträge

AutorInnen: Martin Auer

Beitrag: Messages from the Past

Antworten von: Martin Auer

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

"Messages from the Past" ist ein digitales Archiv von Botschaften aus der Vergangenheit, oder deren Überresten, die ursprünglich gedruckt, gekritzelt oder geschmiert, jedenfalls in körperlicher Form an konkreten Orten (Hauswänden in Jaffa) sich an eine eng umrissene Öffentlichkeit gewandt haben. User aus späterer Zeit und aus anderen Kulturen stehen vor der Aufgabe, diese Botschaften zu entziffern, wie Linguisten die von Archäologen abgezeichneten, fotografierten oder abgeriebenen Botschaften aus der Vergangenheit zu entziffern versuchen.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur?

Mich haben das WWW und seine Vorläufer (BBS, Compuserve) zunächst als Verbreitungsmedium interessiert. Ich verdiene meinen Lebensunterhalt mit dem Schreiben von Büchern, die im Druck erscheinen. Aber da die Verlage nicht alles gewinnbringend verwerten können, interessierte mich die Möglichkeit, auch weniger verkaufsträchtige Arbeiten unter die Leute zu bringen. Die technischen Möglichkeiten - Hypertext, Grafik, Sound, Video, CGI-Programmierung, Flash und so weiter - sind ja erst später dazugekommen.

Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Meine Programmierfähigkeiten sind begrenzt. Trotzdem hat sich mir gezeigt, dass sich im Programm die Struktur, die Dramaturgie des digitalen Kunstwerks niederschlägt. Das Programm bestimmt den Rhythmus, so wie der Schnitt den Rhythmus des Films bestimmt. Aber einen Sinn für elegant programmierte Digitalkunstwerke, die Fähigkeit, in der Programmstruktur die zugrundeliegende Philosophie der Autoren zu erspüren, müssen wir erst entwickeln, so wie wir erst einmal einen Sinn für die Filmsprache entwickeln mussten, um nur ein Beispiel aus jüngerer Zeit anzuführen.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht?

Mein derzeit wichtigstes Web-Projekt ist formal ein stinknormales Textprojekt: <http://www.peaceculture.net>. Es ist eine Sammlung von Texten für Kinder und Jugendliche, die den Ursprüngen des Kriegs auf die Spur zu kommen sucht. Das Ungewöhnliche daran ist, dass es ein kollaboratives Projekt geworden ist durch die Mitarbeit von derzeit 20 freiwilligen ÜbersetzerInnen, durch die Mitarbeit von Storytellern, PriesterInnen, SozialarbeiterInnen, Peaceworkern, LehrerInnen, die alle mit den Texten arbeiten und sie weiterverbreiten.

Teil des Projektes sind Diskussionen zwischen dem Autor und den jungen LeserInnen über die Inhalte der Texte, die Teils per Email, teils per Webforum geführt werden. Teil des Projekts ist aber auch der Erfahrungsaustausch zwischen den VermittlerInnen der Texte im Diskussionsforum. Und das alles wird eben durch das Internet vermittelt, per WWW und Email. Bei diesem Projekt bin ich als Autor in ein digitales Netzwerk von VermittlerInnen und LeserInnen eingebunden. Obwohl sich nichts dreht und nichts bewegt, keine Animationen und keine Hypertexte verwendet werden, ist es das "digitalste" meiner Projekte. Und obwohl das digitale Netz hier so bedeutend ist, stehen an den äußeren Punkten des Netzwerks lebendige VermittlerInnen, die die Texte wieder in lebendige Sprache umsetzen, in Erzählung, Predigt, Diskussion, Drama und so weiter.

Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen?

Im notwendigen Teamwork von GestalterInnen und TechnikerInnen: Text, Grafik, Foto, Video, Sprache, Musik, Geräusche und Programmierung müssen zueinander finden, brauchen eine gemeinsame Regie und Dramaturgie. Filmmusik z.B. unterliegt eigenen Gesetzen. Bis jetzt hat sich, glaube ich, noch niemand ernsthafte Gedanken gemacht, wie man Musik - die wir ja ebenso wie Text bislang nur als einen linearen Ablauf in der Zeit kennengelernt haben - mit den einersets verzweigten und andererseits repetitiven Abläufen in Digitalkunstwerken in Einklang bringt.

Wo lauern die Gefahren?

In der Disharmonie von Gestaltung und Technik. Zuwenig technisches Können ist genauso gefährlich wie Technikverliebtheit.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Die Zukunft digitaler Kunst sehe ich nicht so sehr bei uns Webliteraten. Eher bei Adventure Games und Wirtschaftssimulationen. Ich glaube, dass die Kunst der

Zukunft sich mit komplexen gesellschaftlichen Vorgängen befassen wird. Jedenfalls meine ich, dass sie das sollte. Ich wünsche mir zum Beispiel eine spannende, unterhaltsame Wirtschaftssimulation, die sich mit den durch die Globalisierung aufgeworfenen Fragen auseinandersetzt. Derartiges kann ein einzelner Digitalliterat mit dem bisschen Hypertext und Flash, das unsereins so beherrscht, natürlich nicht leisten. Solche Projekte brauchen Teamarbeit und Produktionskapital ähnlich wie Filme.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Nils Ehlert, Wolfgang Bauer

Beitrag: Jetzt?

Antworten von: [Nils Ehlert](#)

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Es handelt sich um ein stark vernetztes Labyrinth mit einem Eingang und ohne Ausgang. Die Texte auf den Seiten drehen sich um die Gedanken und Erlebnisse einer Hauptperson und sind über Links eher assoziativ als kausal miteinander verknüpft. Bilder (meist Fotos) und kleine Animationen illustrieren und kommentieren den Inhalt der Texte.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Ich habe vorher sowohl Literatur als auch Internetseiten herkömmlicher Art geschrieben. Mich fasziniert vor allem die Möglichkeit der Nichtlinearität in der digitalen Literatur. Dieser Wettbewerb war der Anreiz für mich, dies zum ersten Mal selbst zu versuchen. Der Schwerpunkt lag für mich beim Schreiben der Texte. Die Bilder für das Projekt habe ich aus dem Pool der Digitalfotos meines Freundes Wolfgang Bauer entnommen. Die Seiten sind im Wechselspiel der beiden Medien entstanden, mal suchte ich zu einem Text ein passendes Bild, dann regte mich ein Bild zu einem Text an. Die Verknüpfung der Seiten untereinander ergab sich dabei teils von selbst, teils mußte ich Texte zugunsten einer größeren Vernetzung umschreiben.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Ich hatte erst ein stärker strukturiertes Konzept für das Wettbewerbsprojekt, das ich im Verlauf der Entstehung der Seiten nicht mehr halten wollte. Statt der großen Struktur wurde mir das Detail wichtiger. Daher gibt es im Projekt kaum kausale Verknüpfungen, die den Eindruck einer Geschichte, einer Entwicklung vermitteln. Hier sehe ich eine Gefahr auch bei anderen Projekten der digitalen Literatur: Zugunsten des besonderen Effekts der einzelnen Seite zerfällt der Zusammenhang. Für den Leser ist es dann wie das Surfen im Internet: Man kommt von einem Link zum nächsten, ohne daß sich ein zielgerichteter Spannungsbogen aufbaut.

Mir wurde dieses Problem im Entstehungsprozess bewußt, da es aber die vergebliche Suche des Helden widerspiegelt, habe ich es hingenommen: Der höchste Augenblick ist wie die Blaue Blume nicht erreichbar, er liegt immer außerhalb. Das Projekt wurde damit an das Problem angepaßt, statt umgekehrt das Problem zu lösen.

Auch habe ich festgestellt, daß Nichtlinearität schwer überzeugend darzustellen ist. Eine verzweigte Geschichte ist nur potentiell nichtlinear, in dem Moment, in dem ich sie rezipiere, wird sie wieder linear. Ein zweiter Durchlauf mit anderen Entscheidungen hat im allgemeinen nicht mehr den Reiz des ersten Lesens.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Ich erwarte, daß sich digitale Literatur weiter von linearen Erzählmustern abwendet und anders als herkömmliche Literatur solche Themen behandelt, die sich linear nicht oder nur behelfsweise darstellen lassen (die Welt eines Traums etwa oder die tatsächliche Parallelität von parallelen Handlungssträngen).

Die Interaktivität in der digitalen Literatur führt weg von der Erzählung, hin zum Computerspiel. Es wird neue Verzahnungen zwischen Text im Vordergrund und Regelwerk im Hintergrund geben, um eine interessante Balance zwischen der Freiheit des Lesers und der Kontrolle des Autors zu erreichen. Bis ein generierter Text literarische Qualität hat, wird es sicher noch dauern.

Die Multimedialität als vordergründigstes Element der digitalen Literatur wird noch raffinierter werden, ich glaube aber nicht, daß sich hierdurch wesentlich neue literarische Aspekte ergeben.

Mein erstes Projekt hat mich zum Experimentieren angeregt, und ich habe Ideen gesammelt, die ich in weiteren Projekten verwirklichen möchte. Dabei sehe ich die genannten Punkte als Herausforderung und bin gespannt, wie weit es mir gelingt, überzeugende Lösungen zu finden.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Roman Eisele, Franz Hubert, Diana Porr, Petra Seidenberger, Natalie Squire, Aro Stocker, Simon Wolf , Regie: Odile Endres

Beitrag: Gleitzeit {Color: blue}

Antworten von: Odile Endres

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Die Verbindung von Text und Bild einerseits und von individuellem und kollaborativem Schreiben andererseits. Ausgangspunkt für den Hypertext war ein Bild: es dient als Katalysator für die Erzählung, es spannt einen Rahmen auf, in dessen Raum- und Zeit-Dimension sich ein kollektiver Erzählraum entfaltet. Wir erzählen eine gemeinsame Geschichte, die aus verschiedenen Spuren gewoben wird.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Ich selbst schreibe womöglich schon seit 1984 Netzliteratur ;) Wir hatten zu der Zeit im EARN (European Academic Research Network) eine sehr lebhaftes email-Kultur. Ich habe damals im Wissenschaftszentrum der IBM gearbeitet. Damit hat bei mir jedenfalls alles angefangen. Der Auslöser für Konzept-Internet-Literatur im WWW war der erste Internet-Literatur-Wettbewerb der ZEIT, 1996.

Das war für mich der Augenblick, alles unter einen Hut zu bringen: Programmierung, Schreiben und Word-Art, also die Verbindung von Sprache und Bild. Ich hatte gerade 1995 zusammen mit der Künstlerin Gundula Schneidewind eine Ausstellung, da machte ich Word-Art. Das Neue bei der Internet-Literatur war für mich: wie kann ich das alles zusammenbringen? Was kann ich mit Hyperlinks machen? Welche Funktion können Bilder übernehmen? Damals herrschte eine wunderbare Aufbruchstimmung.

Die Mitglieder des Collaboratoriums sind mit der Internet-Literatur in meinen Seminaren am Studio Literatur und Theater der Universität Tübingen in Berührung gekommen. Für die meisten war das neues Terrain, im letzten Seminar (WS 2000) hatten einzelne aber schon sehr gute HTML-und Grafikenkenntnisse. Und die meisten sehr viel Schreiberfahrung. Sonst wäre das Projekt so nicht möglich gewesen. Das Projekt *Gleitzeit {color:blue}* beim Wettbewerb einzureichen, diese Idee kam erst später.

Da Hypertext aus Sprache, Bild und Programmierung besteht, sind alle Bestandteile für mich eng verzahnt. Alles ist eine Einheit, es entwickelt sich ein persönlicher Stil oder ein Gruppenstil, je nachdem. Im Zentrum steht bei der Arbeit des Collaboratoriums der Inhalt, die Geschichte, die erzählt werden soll. Und wie das in eine komplexe Hypertextstruktur umgesetzt werden kann. Bilder sind, wie gesagt, für mich Katalysator für ein Projekt. Das Bild setzt sich in der Sprache fort (z.B. über Metaphern) und das Bild in der Sprache. Auch einfache Gestaltungselemente wie Farben sind wichtig, sie charakterisieren die einzelnen Spuren. Bild und Gestaltung können eine Atmosphäre schaffen, eine persönliche Ästhetik, sie können auch eine erzählerische Funktion übernehmen. Und für die RezipientInnen Orientierung in komplizierten Hypertextstrukturen vermitteln. Keinesfalls sind Bilder eine Illustrierung dessen, was sprachlich realisiert wird. Man kann da natürlich noch viel weiter gehen als wir im Projekt.

Die Programmierung steht für mich im Dienst der Idee. Natürlich beeinflussen umgekehrt die technischen Möglichkeiten auch das Konzept und die Gestaltung eines Projekts. Ohne die technischen Möglichkeiten gäbe es die IL ja nicht. Aber da hat jede/r, der IL herstellt, seine eigenen Standpunkte und Spezialitäten. Für manche kann ja auch der Programmcode Literatur sein. Das sind alles Dinge, über die man diskutieren kann.

Hier ein Beispiel für die Funktion eines Bildes: Wir haben in der Gleitzeit das Bild eines Fliegers. Der ursprüngliche Flieger wird nach dem Einstieg über das Internet-Café in mehrere Flieger aufgesplittet. Die JavaScript-Animation ist so angelegt, dass sie zeigt, da sind mehrere Flieger unterwegs, hinter der Wolke, hinter dem Licht auf der Bergspitze verbergen sich weitere Protagonisten. Damit machen wir auf den kollektiven Bereich der Geschichte aufmerksam. Wenn jemand aus einer bestimmten Fliegerspur kommt, dann bleibt die Animation bei diesem bestimmten Flieger stehen und die LeserIn kann dieser Spur weiter folgen. Das ist dann die individuelle Schiene. Aber die RezipientInnen wissen, von dieser Stelle aus habe ich auch den Zugang zu anderen Spuren, die alle untereinander verknüpft sind.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht?

Die Produktion von Internet-Literatur ist das Spannendste, was ich je gemacht habe. Was mich sehr freut, ist, dass sich auch die StudentInnen für die Internet-Literatur begeistern konnten und dass diejenigen, die skeptisch waren, ob kollaborative Literatur mit einem gewissen Anspruch überhaupt möglich ist, von dem Ergebnis überzeugt waren.

Ein gemeinsamer Produktionsprozess ist extrem schwierig, wenn man wirklich eine gemeinsame Geschichte haben will. Wir haben das schließlich mit einem gemeinsamen Bild, mit der dadurch angeregten Phantasie, mit einem intensiven

Diskussionsprozess und mit der Entwicklung von Drehbüchern geschafft. Nach dieser Arbeitsphase im Seminar kam die email-Phase. Jede/r aus dem AutorInnenteam *Collaboratorium* hat mit seinen Kompetenzen und einem eigenen Erzählstrang zur Realisierung beigetragen. Ohne emails wäre das nicht möglich gewesen. Ich bin nicht so sehr dafür, Programmierung, Grafik und Sprache (also das, was wir klassisch als Text bezeichnen) völlig voneinander zu trennen. Das Konzept sollte gemeinsam gemacht werden und auch die verschiedenen Bereiche sollten eng miteinander verflochten sein.

Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen?

Die Herausforderung ist: Wie können wir gemeinsam oder im Alleingang etwas mit den Mitteln der Internet-Literatur erzählen? Das ist doch das Wesentliche, dass ein Projekt etwas zu erzählen, etwas auszusagen hat, und zwar mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln: Text, Bild, Programmierung. Und auch Ton. Von der Internet-Literatur wird ständig erwartet, etwas wirklich Neues zu machen. Das gelingt aber nur, wenn wir versuchen, die Grenzen der Arbeit mit Bildern, mit Sprache, mit Programmierung und auch mit Ton immer wieder neu auszuloten.

Wo lauern die Gefahren?

Die Chancen und auch die Gefahren bestehen in der rasanten Entwicklung der technischen Möglichkeiten. Wenn das Mithalten mit der Technik wichtiger wird als das Inhaltliche oder wenn die Technik nur benutzt, aber nicht mit ihr gearbeitet wird, dann bringt das die IL nicht weiter. Flash ist ein gutes Beispiel. Die Bild- bzw. Filmgestaltung muss eine andere als illustrierende Funktion haben.

Eine weitere Gefahr sehe ich darin, dass der Faktor Sprache bei der Produktion zu wenig beachtet wird. Vielleicht wird die Internet-Literatur als Genre sich irgendwann auflösen.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Die Zukunft der digitalen Literatur sehe ich skeptisch. Wird es uns gelingen, etwas wirklich aufregend Neues zu machen? Klippen gibt es genug. Zum Beispiel die Rezeption des sprachlichen Teils des Hypertextes. Erfahrungen zeigen: der Text (im Sinne von Sprache) wird oft nicht gelesen, sondern nur überflogen. Wenn der Text aber nicht gelesen wird, können wir dann noch von Internet-Literatur oder digitaler Literatur sprechen? Der Begriff Netzkunst wäre dann wohl angebrachter.

Überhaupt die Rezeption: Da sieht es nicht gerade glänzend aus. Das hängt einerseits mit den technischen Voraussetzungen zusammen: Wer ein langsames

Modem und einen alten Rechner zur Verfügung hat, wird wahrscheinlich weniger oder weniger intensiv rezipieren als jemand, der über einen schnellen Rechner und eine Standleitung verfügt. Andererseits liegt es an Lesegewohnheiten und daran, dass IL sehr aktive LeserInnen erfordert. Die sind seltener als man denkt.

Deshalb finde ich es nicht das Schlechteste, wenn es IL, die für das Web geschrieben wurde, ausnahmsweise auch mal auf CD-ROM gibt. Besonders bei Werken, die relativ geschlossen sind und weniger Netzliteratur als offene Projekte. Damit erreichen wir vielleicht andere LeserInnen als im Web.

Von der Produktionsseite her wird sich die IL mit neuen Techniken auseinandersetzen müssen. Ich persönlich werde beim nächsten Projekt mit dem Element Ton experimentieren. Auch die Programmierung werde ich noch stärker für erzählerische Funktionen einbeziehen. Und natürlich werde ich auch weiterhin Seminare machen. Nur vielleicht weniger aufwenige ;)

Neue Techniken sind spannend, aber auch ein großes Problem. Es ist kaum möglich, mit jeder neuen technischen Möglichkeit, mit jedem neuen Programm, Schritt zu halten. Man stößt an Grenzen. Für die Produktion von Internet-Literatur müssen mehr als für jede andere Art von Literatur Zeit, Energie und Geld aufgewendet werden. Da ist ja auch die nicht unerhebliche Frage nach dem Broterwerb. Der findet meistens woanders statt. Und lässt nicht viel Zeit übrig. Vielleicht können diese Probleme durch Zusammenarbeit gemildert werden.

Was die Vermittlung digitaler Ästhetik in Universitäten und Schulen angeht, so habe ich Zweifel, dass diese von traditionellen Literaturvermittlern, die sich nicht intensiv mit den neuen Medien befassen, vermittelt werden kann. Die Universitäten sollten verstärkt auf Lehraufträge setzen, die Netzliteraten übernehmen. Die Seminare können mehr theoretisch angelegt sein oder eben praktisch als Internet-Produktion. Das ist meiner Meinung nach der beste Zugang.

Es werden aber auch zunehmend NetzwissenschaftlerInnen (oder wie auch immer man sie bezeichnen will) an den Universitäten zu finden sein, die die Vermittlung übernehmen könnten. Eine andere Möglichkeit wäre natürlich, an den Universitäten Stellen zu schaffen für Leute, die aus eigener Erfahrung theoretisch und praktisch Internet-Literatur und digitale Literatur vermitteln können - dann ließen sich idealerweise für manche Broterwerb und Passion vereinigen ;))

Was mich verhalten optimistisch stimmt, ist die Tatsache, dass man noch so wahnsinnig viel ausprobieren kann. Und dass ich die Produktion von IL immer noch abenteuerlich finde.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Wolfgang Flür

Beitrag: Neben mir

Antworten von: Wolfgang Flür

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Der Spass am Mitmachen. Die Lust etwas von meiner Phantasiewelt zu veröffentlichen. Der Versuch, sowenig, wie möglich zu bebildern, damit die Phantasie des Lesers nicht Flöten geht.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Es war der dtv/T-Online Wettbewerb, den ich im Internet entdeckt hatte. Damals arbeitete ich schon an meinem Buch 'Neben Mir', worin meine Geschichte später sogar noch weitergeht und schließlich dramatisch endet. Es war ein Versuch für mich, das Geschehen mit der Bebilderung noch eindrucksvoller zu gestalten. Ich glaube aber mittlerweile, dass nichts eindrucksvoller gestalten kann, als die eigene Imagination. Eine interessante Erfahrung

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Ich bin kein Programmierer. Mein Partner Volker Langefeld hat mich beraten und nach dem Lesen meiner Geschichte selbständig die Bildgestaltung und Geräuscentwicklung vorgenommen. Wir haben uns auch darüber unterhalten, ob es generell sinnvoll wäre, Geschichten mit Bildern zu schmücken. Wir dachten da noch eher an einen Literaturwettbewerb, weniger an ein Multimediaausschreiben.

Gefahren lauern dort, wo man nicht weiß, wie die eingesetzte Technik mit dem Internet umgeht. Bei mir war sie auf jeden Fall zu langsam. Die Effekte (kleines Filmchen, Hintergrunderäusche, wie Tick Tack, Kaffemaschine, Hitchcock-Psychogeigen und Straßenbahn, sowie Blutstropfen) kann man leider nur schön von der CD-ROM in den Computer laden und man muss wohl auch den Microsoft Mediaplayer installiert haben, damit man in den Genuss aller Randerscheinungen gelangen kann.

Und noch was übrigens: Ich kenne Niemanden, der gern am Bildschirm liest. Dieses Geflimmere, diese Licht...das läuft da nicht.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Speziell für mich habe ich entschieden, dass ich doch keine digitale Literatur machen werde, sondern mich auf die klassische Buchform einlassen will. Es ist wie bei meiner Musik. Mit Kraftwerk haben wir immer schöne Filmchen zu den Stücken gemacht. Auch dies werde ich heute mit Yamo nicht mehr machen, weil dann, genauso wie beim Lesen, die ganze Phantasie vorweggenommen wird. Ich hab's von meiner Uroma gelernt, das Zuhören. Die konnte vielleicht vorlesen! Da ist was passiert in meinem Kopf, dass ich nachts oft nicht schlafen konnte, wenn die Bilder mich verfolgt haben. Eigene Bilder! So soll es sein. Bilder müssen selbst entstehen. Beim Musikhören, wie beim Lesen. Etwas anderes ist es bei vielen Beiträgen des Wettbewerbs. Da befallen einen machmal Buchstaben und Silben wie die Milben. Da wird mit Worten jongliert, da schüttelt der Reim. Das kommt vom Internet, das ist daheim.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Carola Gueldner

Beitrag: Billard in Amsterdam

Antworten von: Carola Gueldner

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

In Verbindung mit dem extra für die Gedichte gefertigten Webdesign lässt sich der rote Faden durch die Texte viel besser sichtbar machen. Gedichte sind online einfacher zu konsumieren ;=)

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Ich würde nicht behaupten, explizit digitale Literatur zu schreiben, vielmehr geht das Schreiben, seit ich am Computer arbeite und fürs Web produziere, anders voran. Sprache dient nunmehr eher als Baukastensystem und anders versetzbar.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lau-ern die Gefahren?

Korrekturen werden, meiner Meinung, anders und häufiger vorgenommen, wenn man digital arbeitet. Gefahren sind vor allem bei der Lesbarkeit zu vermuten, ein zu langer, wortreicher Text ist durch den Bildschirm zu weit weg, so dass es noch schwerer ist, an den Leser zu denken.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Für mich persönlich ist die digitale Verfügbarkeit von Texten von unschätzbarem Wert, weil ich glaube, die Möglichkeit dieses Austauschs eröffnet uns allen eine größere Projektions- aber auch Inspirationsfläche-, beziehungsweise -Kammer.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Dorit Linke, Heike Trobisch, Thomas Schröder

Beitrag: Der Apfel

Antworten von: Dorit Linke

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Wir haben eine vorhandene Kurzgeschichte digital umgesetzt, was ein Grund für die Linearität und die nur am Ende des Beitrags angebotene Interaktivität ist. Wir nutzten daher bewusst nicht alle Möglichkeiten des Internets, sondern nur die für diesen Zweck sinnvollen.

Uns war die Ästhetik des Beitrag besonders wichtig, die erzählte Geschichte sollte durch die Animationen visuell erfahrbar sein und außerdem eine den User beeindruckende Atmosphäre aufbauen, die ihn gespannt sein lässt auf den nächsten Klick. Und er sollte die Geschichte mit dem Gefühl verlassen, tatsächlich bis zum Ende gekommen zu sein, wobei er dieses selbst wählen konnte.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Der Wettbewerb war der Anlass für uns drei, gemeinsam einen Beitrag zu erarbeiten. Wir alle verfügen - privat als auch beruflich - über Erfahrungen im multimedialen Bereich. Da die Grundlage unseres Beitrags eine schon vorhandene Kurzgeschichte war, hatte für uns das geschriebene Wort Vorrang und sollte durch die Programmierung unterstützt, in Szene gesetzt und erlebbar gemacht werden. Neue Inhalte wurden durch die Bilder und Animationen nicht geschaffen, das war aber auch nicht gewollt. Dennoch fanden wir es am Ende beeindruckend, was für eine Bereicherung die Geschichte dank dieser Umsetzung erfahren hat.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Bei der Arbeit an diesem Beitrag waren wir uns darüber einig, dass auch oder gerade im multimedialen Bereich weniger oft mehr ist. Natürlich sind die vielfältigen Möglichkeiten faszinierend und bereichernd, allerdings bergen diese aber auch die Gefahr, sich im Medium zu verzetteln und Leere mit Interaktivität zu tarnen. Mitunter

wird durch das Setzen vieler Links scheinbar Neues simuliert, oder es werden Inhalte transportiert, die in keinem erkennbaren Zusammenhang stehen.

Trotz (bewußt) eingesetzter Zufälligkeiten sollten die Verfasser digitaler Literatur den roten Faden nicht verlieren, ansonsten ist der User schnell frustriert darüber, nirgendwo anzukommen. Effekte sollten daher bewußt und sparsam eingesetzt werden und nachvollziehbar sein.

Die größte Herausforderung besteht wohl darin, den User durch einen Beitrag zu führen, ohne dass dieser sich in seiner Kreativität und Spontanität eingeschränkt sieht.

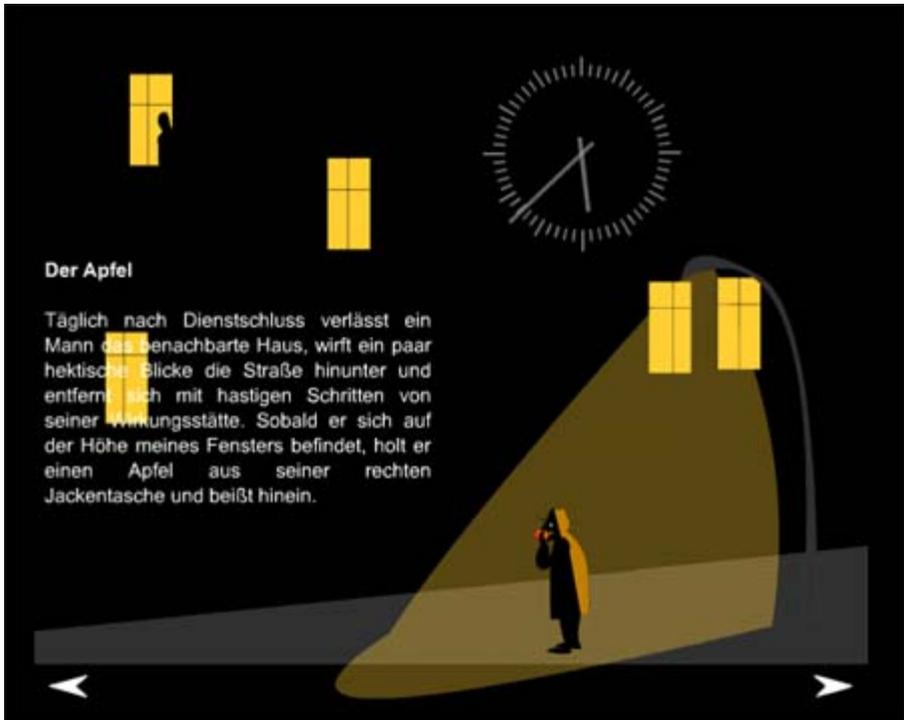
Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Digitale Literatur wird etwas ganz Selbstverständliches und ebenso außergewöhnlich sein, da sie dem User ein aktives Gestalten ermöglichen und ihn in das Geschehen integrieren kann, wodurch mehr als bislang die eigene Kreativität gefordert wird.

Auch kann das Internet für das Präsentieren klassischer Literatur genutzt werden, was angesichts der Tatsache, dass heranwachsende Generationen heute eher mit Computern als mit Büchern groß werden, etwas sehr Positives ist.

Für mich persönlich werden klassische als auch digitale Literatur nebeneinander bestehen, denn ich bin mir über die Vorzüge beider bewusst. Der größte Vorteil eines Buches ist für mich nach wie vor der, dass meiner Phantasie ausschließlich durch die Sprache Grenzen gesetzt werden, ich Bilder und Atmosphäre nicht präsentiert bekomme, sondern selbst bestimme.

Unser Team wird sich weiterhin mit digitaler Literatur auseinandersetzen, da uns die Umsetzungsmöglichkeiten faszinieren. Dabei wird ein Schwerpunkt der sein, Beiträge zu erstellen, die für die unterschiedlichsten User "lesbar" sind: sowohl die, die aktiv eingreifen möchten, als auch für jene, die konsumieren wollen, ohne selbst schöpferisch sein zu müssen.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Stefan Maskiewicz

Beitrag: Quadrego

Antworten von: [Stefan Maskiewicz](#)

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur?

Dass ich heute digitale Literatur mache, hat viele Gründe, die sich aus meinem Lebenslauf ergeben. Die Medien, die ich als Ausdrucksmittel benutze, sind mir im Laufe der Zeit zugewachsen. Ich habe zunächst Malerei studiert, ein Studium, das sich - frei von kommerzieller Ausrichtung - mit der Bildwerdung von Ideen beschäftigte. Besonders durch die fruchtbaren Auseinandersetzung mit meinem damaligen Lehrer Harald Duwe habe ich gelernt, neue Pfade der Bildwerdung auszuprobieren. Obwohl er selbst den kritischen Realismus malte, ließ er mir Raum für meine eigene Bildsprache. Der Realismus war für mich die Idee der bildnerischen Geschichtenerzählung, einer sehr archaischen Form der Konservierung menschlicher Erfahrung.

Harald Duwe verunglückte bei einem Verkehrsunfall tödlich. Das warf mich damals ziemlich aus der Bahn. Ich belegte daraufhin Informatikveranstaltungen an der Universität und lernte Programmieren. Programme zu entwerfen und zu realisieren war seitdem immer wieder eine Nebensache, die mich nicht mehr losließ. Trotzdem habe ich weiter Kunst studiert. In der visuellen Gestaltung richtete ich mich mehr in Richtung Design aus (Fotografie und Video). Die Zeit der Malerei war für mich vorbei, aber sie ist für mich die einflussreichste Zeit für meine Gestaltung.

Meine berufliche Orientierung als Lernsystemlektor und -entwickler waren für die konzeptionellen Schritte digitaler Projekte eine gute Grundlage. Vernetzte und interaktive Texte und Bilder erfordern eine zweite Planungsschicht in der Produktion. Erzähl- und Dialogstränge sowie die interaktive Führung des Lesens, sind die eng verzahnten Elemente der digitalen Literatur. Immer wieder muss man den Verlockungen der beliebigen Verknüpfung widerstehen, denn die Verknüpfung von Textelementen darf nicht zum Selbstzweck verkommen. Da hilft es, schon von berufswegen Dinge planerisch anzugehen.

Digitale Literatur vereinigt so viele meiner Interessen, das sie für mich die ideale Ausdruckform geworden ist.

Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Das Bild hat für mich eine eigenständige Rolle in der digitalen Literatur. Es steht nicht mehr als Illustration neben dem Text. Es wird Teil des Leseerlebnisses. Interaktion und zeitgebundene Abläufe ergeben eine Kombinatorik, die sich der Steuerung entzieht. Die Planung eines solchen Zusammenhangs ist nur bedingt möglich. Sie nimmt Unberechenbarkeit in Kauf.

Wort, Bild, Ablauf und Interaktion mit Programmierung zu realisieren, ist eine wunderbare Sache, wenn ich nur nicht so lange an technischen Fragen zu arbeiten hätte. Programmieren ist auch die Entwicklung von logischen Verknüpfungen und das Ausloten von Möglichkeiten. Es erfordert eine andere Denkweise als beim Schreiben eines Dialogs. Ich habe immer versucht Programmierarbeit und Textschreiben so weit es geht zu unterschiedlichen Zeiten zu betreiben. Teamarbeit wäre die Alternative gewesen, aber dafür dauerte die gesamte Arbeit zu lang. Das hätte niemand mit mir ausgehalten. Ich denke aber, digitale Literatur wird, wie andere Medien auch, immer stärker von Autorentams realisiert werden müssen. Die allumfassende Kompetenz in alle Sparten hat keiner.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Der Text als Ausdrucksmittel war für mich zunächst eher eine Methode, Gedanken zu ordnen, und wuchs in seiner Bedeutung, als ich Hypertext-Literatur entdeckte. Mich faszinierten die Möglichkeiten mehrsträngiger Erzählformen und Polylinearität. Mein erster Gehvesuch, eine Kriminalgeschichte, endete als Fragment. Ich überforderte meine Leser maßlos. Das Werk war ein unlesbares Labyrinth von unendlich vernetzten Texten.

Meine Versuche, Text und Typografie zu einem ästhetischen Werk zu vereinen, waren da schon erfolgreicher. Der eigentliche Text ging dabei jedoch unter. Das hat mich in dem Moment weniger interessiert. Wichtig war mir, Interaktivität gegen Selektivität auszuloten. Jedes Ereignis, das Benutzer in das Werk einspeisten, wurde in ästhetische Bildelemente integriert. Es entstanden mehrere Programme, die ich "Bildermaschinen" nannte.

Das Spiel mit Wort, Bild und Interaktion birgt die Gefahr der Beliebigkeit und Zufälligkeit. Schnell wird jeder Ansatz von Text in Banalität zerkrümelt und muss vom Leser vor dem Genuss wieder zusammengebacken werden. Warum dann eigentlich der Aufwand?

Kunstvolles Kodieren um des entstandenen Codes willen ist nicht mein Interesse. Ich suche nach Anlässen und Zusammenhängen, in denen es Sinn macht, sich einer neuen Textart zu bedienen. Dann wird Interaktion in die Gesamtheit eines digitalen Werkes einbezogen. Ich habe vielleicht am Schluss nur die Schwierigkeit, es noch "Literatur" zu nennen. Es ist ein Drahtseilakt, literarische Texte mit Interaktion zu verweben, ohne den Text an sich zu opfern - für mich immer die größte Herausforderung.

Wie war das bei *Quadrego*?

Die Elemente der Produktion von *Quadrego* sind Text, Bilder, Kombination und Programmierung, die sich vor der eigentlichen Umsetzung in Drehbüchern, Ablaufdiagrammen und Partituren abzeichnen. Zahlreiche Ansätze habe ich verworfen oder umstrukturiert. Da ist nicht nur der Text. Es sind die Bilder, Metamorphosen aus einem männlichen Gesicht und einem weiblichen, Farben der einzelnen Persönlichkeiten, Musterbildung und zeitliche Abfolgen von Farbklangen, Interaktionswege, Schnittpunkte von Dialogen - Ein Haufen ungeordneter Ideen, die am Ende eine Ordnung finden müssen.

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur? Wie kamst du auf das Thema?

Die Grundidee zu *Quadrego* ergab sich aus der Lektüre eines Buches über das Leben am/im Bildschirm (Sherry Turkle: *Life on Screen - Identity in the Age of the Internet*). Turkle beschreibt in ihrem Buch das Verhalten eines Teilnehmers an einem MUD (Multi User Dungeon), einem Fantasy Spiel mit realen Teilnehmern. Dieser Teilnehmer nahm im Laufe von wenigen Minuten vier verschiedene Rollen ein, die von anderen Teilnehmern als vier unterschiedliche Charaktere im Spiel wahrgenommen wurden. Der Spieler bewältigte den sprunghaften Rollenwechsel mithilfe einer Fenstertechnik auf dem Bildschirm. Je nach Fokus auf eines der Fenster wechselte er die Rolle.

Quadrego liegt eine ähnliche Fenstertechnik zugrunde, die es dem Leser ermöglicht, die einzelnen Persönlichkeiten zu "verorten". Die Verknüpfungsstrukturen musste ich nun durch eine Partitur fassbar machen, um für mich selbst ein Bild der Dialogstränge zu erhalten.

Gleichzeitig recherchierte ich nach Rollenverhalten und Persönlichkeitsspaltung und stieß auf Forschungsberichte über MPD (Multiple Personality Disorder). Ich war sofort fasziniert von dieser Form der Persönlichkeitsvervielfachung. Es war ein Phänomen, das sich gänzlich von der Vorstellung des Rollenverhaltens abhob. Aus der Rolle wurde die hermetisierte Persönlichkeit.

In der Einleitung heisst es: "*Quadrego* ist in mehreren Formen geschrieben und lässt sich lesen und erleben." Das Erleben ist ein Mehr gegenüber dem Lesen eines Textes auf Papier. So wird der Rezeptionsprozess selbst zum Träger der Aussage?

Quadrego vereint mehrere Monolog- und Dialogstränge, die sich linear durchleben/lesen lassen. Die Kombinierbarkeit ist ein wesentliches Gestaltungselement, das dem Leser die Freiheit zur eigenen Wegfindung durch den Text gibt. Brüche bei der individuellen Rekombination dürfen beim Lesen nicht spürbar werden. Divergente und konvergente Erzählstränge treffen sich immer wieder in Knotenpunkten, die als solche aber nicht erkennbar sein dürfen.

Die Komplexität einer solchen Textkonstruktion darf an keiner Stelle des Werkes bemerkbar sein. Wenn erst die Konstruktion begriffen werden muss, um den Text zu verstehen, wird die Konstruktion zum Selbstzweck. Wird die Vernetzung durch die inhaltliche Vorgabe begründet, ist der interaktive Link die logischen Schlussfolge. Dazu eignet sich besonders der Dialog: Jemand sagt etwas, ein anderer antwortet. Schon nehmen zwei unabhängige Texte inhaltliche und interaktive Verbindung auf. Dialog ist Interaktion im ursprünglichen Sinne.

Ich denke, jede Form der Rezeption eines Textes ist Teil der Aussage. Lesetexte werden zu unterschiedlichen Zeitpunkten der Geschichte in neuem Kontext und Licht gesehen. Wenn ich nun schon Kontexte und Licht mit in das Werk einbinde, ergeben sich schon beim mehrfachen Lesen neue Perspektiven. Leser gehen unterschiedliche Lesewege. Zeitgebundene Abläufe überlagern den Leseprozess. Diese Abhängigkeit des Moments und der Entscheidung ist für mich das Neue, das der literarische Text in der digitalen Literatur dazugewinnt.

***Quadregò* ist ein komplexes Werk, dessen Details man erst geduldig entdecken muss: Sei es das Erscheinen neuer Portraits, wenn man auf der Anfangsseite mit der Maus über die Portraits der vier Ichs - Tom, No, Rolf und Iris - fährt, sei es die allmähliche Entlarvung des Bruders Tom ("Er war mein Beschützer. Er war so wunderbar") als Tyrann ("er gab mir Gesetze, die ich einzuhalten hatte. Seine Strafen waren furchtbar und grausam"), die zeitgleich zur Text- auch auf der Bildebene erfolgt, oder sei es die kaum bemerkbare Veränderung der Augenfarbe von Iris im Dialog mit Georg. Überall lauern zusätzliche "Text"ebenen, die für das Verständnis des Ganzen wichtig sind, und die man möglicherweise erst beim zweiten oder dritten Lektüredurchgang entdeckt. Was, wenn der Leser die Änderung der Augenfarbe nicht bemerkt? Und was, wenn er sie dann trotzdem nicht versteht?**

Ich kenne den Effekt, plötzlich neue Aspekte zu entdecken. Wenn ich einen guten Film das dritte oder vierte Mal sehe, fallen mir plötzlich Details auf, die mir beim ersten Sehen völlig entgangen waren. Es liegt in der Natur der Wahrnehmung, die leider nur einen Punkt der Aufmerksamkeit hat. Den Plural von Aufmerksamkeit gibt es nicht.

Unsere Wahrnehmung entsteht aus dem Zusammenspiel von Bewusstsein und Unbewusstsein. Beide Worte habe etwas mit Wissen zu tun. Der größte Teil unseres Wissens entzieht sich dem direkten d.h. "bewussten" Zugriff. Trotzdem ist gerade dieser Teil unseres Wissens und der Wahrnehmung der wichtigste, um ein künstlerisches Werk zu erfahren.

Ich denke, dass gerade beim ersten Lesen der Text die vorrangige Rolle spielt. Die bildnerischen Bestandteile werden trotzdem wahrgenommen, entziehen sich aber der direkten Bewusstwerdung. Gerade der Bildanteil spielt beim emotionalen Erleben der digitalen Literatur eine besondere Rolle. Farbklänge und -zusammenhänge werden zunächst rein gefühlsmäßig erlebt, wie zum Beispiel die Umgebung des Kerns von *Quadregò*. In den langsam wechselnden Bildern des Randes bilden sich Farbstimmungen und Bildzusammenhänge. Je nach Lesemoment des Dialoges, der sich im Zentrum befindet, werden Leseindruck und

Bildeindruck individuell erlebt. Es entsteht eine Bild-Text-Synthese, die sich weder vom Leser noch vom Autor steuern lässt.

Heisst dies also, dass die Bilder am Rand auf das Erscheinen der Texte abgestimmt sind oder vollzieht sich dieses Synthes steuer- und damit aus der Perspektive des Autors wohl auch intentionlos?

Nein, auf gar keinen Fall ohne Intention! Der Verlust des Einflusses bedeutet vielmehr, immer auch die Bild-Text-Beziehung in all ihren möglichen Kombinationen anzulegen. Ich schaffe mit der animierten Umgebung eine virtuelle Außenwelt, die zwangsläufig, weil zeitgebunden, den Interaktionsvorgang überlagert. Der Einsatz der Bilder in dieser Form, also nicht an den Text gebunden, ergibt eine Inhaltsschicht, die fast nur emotional wirkt. Sie kann nicht gelesen werden, wie der Text. Da die Aufmerksamkeit auf dem Text liegt, werden die Bilder vom Betrachter nur unbewußt wahrgenommen. Sie erzeugen Stimmungen, die auf den individuellen Zeitpunkt bezogen, an dem ein Text gelesen wird, einmalig in ihrer Kombination sind. Die Einzelbilder sind alle aus Hintergründen von Fotos ausgestanzt worden. Sie bildeten also schon im Fotokontext einen nicht bewußt wahrgenommenen Anteil am Bild. Die ins Quadrat gestellte Komposition nimmt das Motiv des eigentlichen Quadregio auf. Das Zusammenspiel aus Bildrahmung und Text ist entscheidend für die Gesamtwahrnehmung.

So ist es auch mit Elementen, die innerhalb der Dialogstruktur erst als Illustration wahrgenommen werden. Der Wechsel der Augenfarbe von Iris spiegelt das chameleonartige Wesen der Person wieder, die Georg gegenübersteht. Die Verwirrung Georgs im Angesicht widersprüchlicher Gefühle und geheimnisvoller Andeutungen spiegelt sich in den Augen wider, die die Farben der vier Persönlichkeiten annehmen. Dieser Farbwechsel ist so abgedämpft gestaltet, dass er nicht sofort auffällt.

Das Zusammenspiel der Medien Text und Bild mündet im intermedialen, individuellen Erleben. Der Augenblick, in dem ein bestimmter Text mit einem Bild/Farb-Klang zusammenkommt, ist schwer wiederholbar, da er von der Geschwindigkeit des Lesens und der Aktion des Weiterklickens abhängig ist. Also ist auch das Ergebnis - das Erlebnis - immer wieder ein anderes. Ein Film lässt sich beliebig wiederholen und ist im Zusammenspiel von Bild- und Tonelementen immer gleich. Der interaktive Text wird aufgrund seines Zusammenspiels mit zeitgebundenen, bildnerischen Ereignissen immer wieder neu präsentiert. Daraus ergeben sich völlig neue Möglichkeiten für intermediale Textgestaltungen.

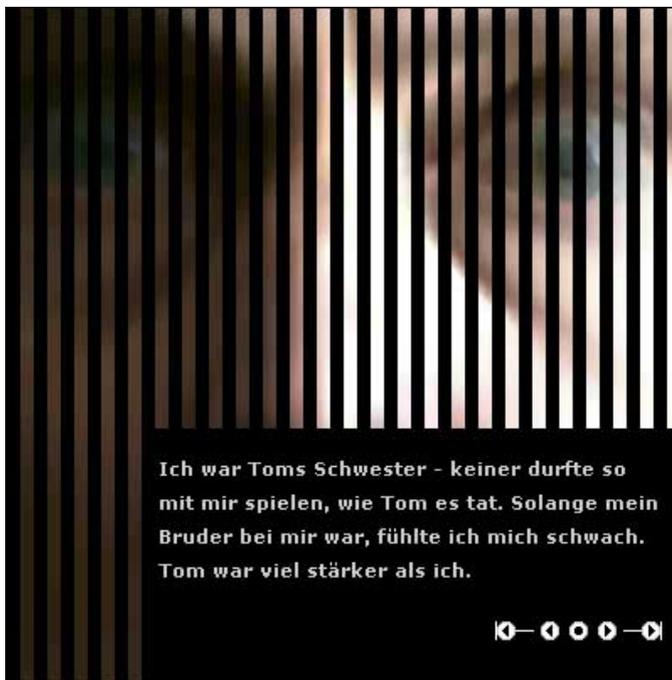
Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

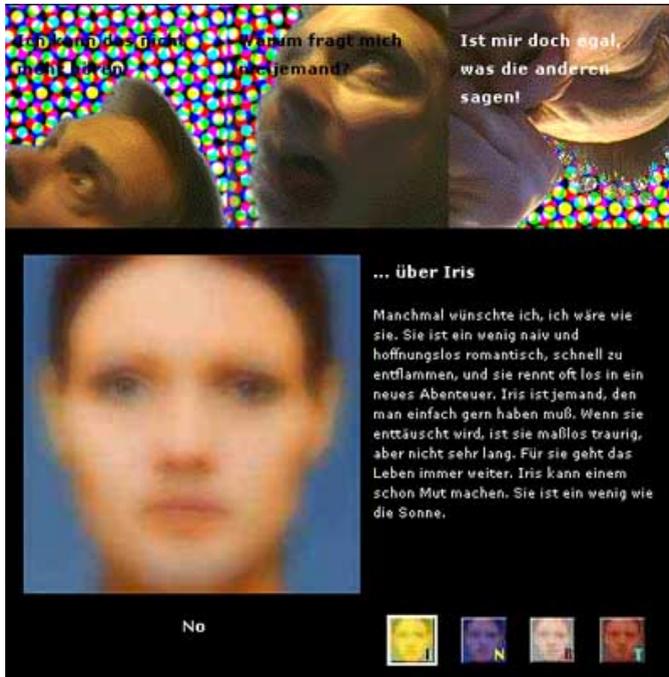
Zukunft ist das Ergebnis von Vergangenheit. Hypertext ist inzwischen im erwachsenen Alter von 35 Jahren. Im anglo-amerikanischen Sprachraum ist diese Form der Literatur eine Kultur wie andere Textformen. In Europa sieht es anders aus. Der Computer wurde erst in den letzten 10 Jahren als Medium entdeckt. Leider wurde diese Entdeckung stark kommerziell überstrapaziert. So langsam wächst eine Kultur des Mediums als künstlerisches Ausdrucksmittel. Nam June Paik bereitete mit seinem bildnerischen und konzeptionellen Werk den Weg. Hypertext in Kombination mit den heutigen Möglichkeiten der medialen Verknüpfung wächst zu einem neuen Medium, das vielleicht nicht mehr "Literatur" genannt werden könnte.

Literatur soll gelesen werden. Digitale Literatur stellt an Leser neue Anforderungen. Ich denke, eine Wahrnehmung und Akzeptanz dieser Textform an Bildungsinstitutionen ist eine besondere Aufgabe. Universitäten und Schulen bewegen sich aufgrund bindender Curricula langsamer als die Gesellschaft und ihre Kultur. Am Ende dieses Jahres soll jede Schule in Deutschland am Internet sein. Technisch sind dann die Voraussetzungen geschaffen, digitale Literatur überhaupt zu erreichen. CD-Laufwerke, Abspielplattform des Standard-Offline-Datenträgers, sind auch flächendeckend vorhanden. Was jetzt noch fehlt ist die breite Ausbildung von Medienkompetenz, die über das bloße Beherrschen der Technik hinaus geht.

Ich denke, ein Buch ist ein guter Weg, Brücken zwischen dem traditionellen Lesen von Texten und dem Interagieren und Lesen/Wahrnehmen digitaler Literatur zu schlagen. Die Idee, die Ergebnisse eines Digital-Literaturwettbewerbs in einem Buch (mit der im Augenblick noch nötigen Kommentierung) zu veröffentlichen, ist ein erforderlicher Schritt um digitale Literatur einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

Die Entwicklung des digitalen Mediums steht am Anfang. Ich werde weitermachen, ob es nun HTML, VRML oder Flash ist. Das ist alles nur eine Frage des technischen Substrats. Für literarischen Inhalt ist das Material, auf dem es gedruckt wurde, nicht von Bedeutung, sondern die Möglichkeiten, die dieses Material bietet. Basis bleibt das Wort.





Screenshots vom Beitrag

AutorInnen: Jochen Metzger

Beitrag: Cocktailstories

Antworten von: Jochen Metzger

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Cocktailstories versucht, traditionelle rein rezeptive Lesegewohnheiten mit der Möglichkeit zu verquicken, durch aktive Teilnahme am Geschichtenerzählen das Leseverhalten zu beeinflussen. So kann der Leser im ersten Teil Cocktails mixen und gelangt dann durch die Kombination der Zutaten zur passenden Geschichte.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Erste Teilnahme an einem solchen Projekt war Pegasus '98, dem Internet-Literatur-Wettbewerb von der ZEIT und IBM. Beitrag war *Der Trost der Bilder* (Preistraeger) Unter <http://www.uuhome.de/jocmet/pegasus98/> zu betrachten (Besprechung in dichtung-digital). Da der Begriff Literatur verwendet wird, steht Textgestaltung natuerlich im Vordergrund. Programmierung und Bildgestaltung sind wichtige Elemente, Text in eine andere, interessantere, vielleicht sogar angemessenere Form zu bringen. Dennoch sind Programmierung und Bildgestaltung zweitrangig. Tritt die schriftstellerische Qualitaet zu sehr in den Hintergrund, ist der Begriff Literatur verfehlt. Man sollte dann eher von einer gut designten Oberflaeche oder einer originellen Softwareanwendung sprechen.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Sofern Programmierung, Gestaltung und Text nicht gluecklicherweise in Personalunion vorliegen, ist die Produktion digitaler Literatur nur in sehr enger Zusammenarbeit zwischen allen Beteiligten umsetzbar. Programmierseitige Machbarkeit, designerische Wirkung und schriftstellerische Anforderungen stellen die Rahmenbedingungen, die permanent vermittelt und beruecksichtigt werden muessen. Idealfall: Der Dichter digitaler Literatur ist ein wenig Programmierer, und Designer. Und Designer und Programmierer haben immer auch ein Faible fuer Schriftstellerei.

Die Herausforderung besteht darin, die Gratwanderung zwischen den Moeglichkeiten multimedialer Gestaltung, der Programmierung und schriftstellerischer Kreativitaet zu meistern. Die Akzeptanz digitaler Literatur steht und faellt damit, wie sehr sich der "Leser" dazu animiert fuehlt, das eigene Leseverhalten mit gestalten zu koennen.

Die Gefahr besteht darin, den "Leser" solcher Literatur zu verprellen, weil zu sehr die Moeglichkeit offen gelassen wird, Textinhalte willkuerlich zu gestalten oder nicht klar ist, was die Rolle des Lesers sein kann, bei der aktiven Gestaltung des eigenen Leseverhalten. Auf der anderen Seite sollte digitale Literatur nicht so "eng" konzipiert sein, dass der einzige Unterschied zu einem Buch darin besteht, dass der gelesene Text nicht auf Papier gedruckt ist, sondern am Bildschirm gelesen wird. Sobald das Leseverhalten zu "linear" wird (beginnend auf der ersten Seite, endend bei der letzten), also die hypertextuellen Moeglichkeiten ("Verlinkungen") nicht ausgeschoepft werden, ist digitale Literatur obsolet.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

"Paper is hard to beat". Es ist unwahrscheinlich, dass digitale Literatur traditionelle Literatur ersetzen kann, es sei denn, in einigen Nischenbereichen. Nicht zuletzt die Gewohnheit, ein Buch im Regal stehen haben zu koennen, es leicht transportieren zu koennen, dass es keinen Strom braucht, leicht zu handhaben ist, Erinnerungswert hat, dass man Notizen, Anmerkungen, Widmungen hinein schreiben kann, dass es nicht umgeschrieben werden kann, macht die aktuellen e-Books in meinen Augen jetzt schon zu Verlierern. Fast niemand wird seine Buecherwand durch 2,3 E-Books ersetzen, in die immer wieder neue Texte geladen werden koennen. (Welch ein trauriger Anblick... ;-))

Digitale Literatur wird einen eigenen Stellenwert gewinnen, aber als Ergaenzung oder Variante zur traditionellen Literatur. Anders sieht es natuerlich in dem Bereich der Fachliteratur aus: natuerlich koennen digitale Anwendungen Buecher ersetzen, ja sogar einen Mehrwert anbieten, weil eben das interaktive Element hinzukommt (Aufgaben loesen, Prozesse verstehen oder gestalten...). Durch eigenes Teilnehmen kann der Leser aus einer durchdachten Anwendung selbstverstaendlich erheblich schneller und zu mehr Information kommen.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Heiko Paulheim

Beitrag: Die Galerie

Antworten von: Heiko Paulheim

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Die Galerie bedient sich verschiedener Kanäle, um eine Geschichte zu erzählen – die Texte, die Bilder, die Musik, die sich gegenseitig in ihrer Wirkung unterstützen. Außerdem wird die Interaktivität des Users in Gegenüberstellung zum Buch angehoben – nicht mehr passives Umblättern, sondern aktiveres Ansteuern einzelner Abschnitte, auch wenn diese vorher nicht bekannt sind, bestimmen die Rezeption der Erzählung.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Vor dem Ausrufen des Wettbewerbs hatte ich mir über neue Formen der Literatur, wie ich gestehen muß, herzlich wenige Gedanken gemacht. Ein paar Texte mit Bildern angereichert in HTML gepackt, das war schon der Gipfel. Erst der Wettbewerbsaufruf – von dem ich mich als Hobby-Programmierer und -Schreiber angesprochen fühlte – ließ mich intensiver über neue Formen des Erzählens nachdenken.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Der Programmierer neigt oft dazu, die Grenzen des technisch Machbaren auszuloten und auch auszunutzen – Programme voller überflüssiger Zusatzfunktionen, die kein Mensch braucht, sind der beste Zeuge. Damit besteht leicht die Gefahr der Versuchung, digitale Kunstwerke mit technischen Spielereien zu überladen, zu einer Leistungsschau der Programmierfähigkeit herabzuwürdigen. Auch die Multimedialität birgt die Gefahr, den Leser zu stark zu lenken – präsentiert man parallel zum Text Bilder und Klänge, erreicht man schnell den Punkt, wo man den Leser der Möglichkeit eigener Assoziationen, des eigenen "Filmes im Kopf", beraubt.

Literatur hingegen braucht Freiräume, in denen der Leser seine Bilder selbst malen, seine Assoziationen selbst finden kann. Und da wirkt ein schwarzer Bildschirm manchmal stärker als die wildeste Flash-Animation.

Der Autor digitaler Literatur muß letztlich die Technik als Werkzeug verstehen, nicht als Selbstzweck.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Literatur kann auf dem Papier stattfinden, aber sie muß nicht. Umgekehrt muß nicht alle Literatur auf Biegen und Brechen versuchen, digital zu werden – auch lange nach Erfindung des Farbfilmes werden noch wundervolle Schwarz-Weiß-Filme gedreht, und auch im Zeitalter des Synthesizers wird noch ansprechende Orchester-Musik produziert.

Die neuen Medien bieten neue Möglichkeiten, Literatur zu produzieren, und wir sollten diese Möglichkeiten auch wahrnehmen, unter einer Bedingung: es entsteht dadurch eine künstlerische oder ästhetische Bereicherung. Besteht die Produktion digitaler Literatur hingegen lediglich darin, althergebrachtes in neue Medien zu konvertieren, ist man mit dem Schreiben eines Buches besser bedient.

Dieser Wettbewerb hat mich angeregt, intensiver über neue Formen des Erzählens und der Literatur nachzudenken. Mein Wettbewerbsbeitrag war mein erster Versuch in dieser Richtung, aber sicherlich nicht mein letzter.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Julius Raabe

Beitrag: Knittelverse

Antworten von: Julius Raabe

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Die freie Verbindung der verschiedenen Sprachen ermöglicht einen sehr spielerischen Umgang mit dem nun nicht mehr ganz so neuen Medium. Der Spieltrieb und die Neugier auf die Verbindung der diversen Ausdrucksformen boten mir einen starken Antrieb für die ersten unsicheren Versuche im Bereich der digitalen Literatur. Das technische Handwerk wurde zudem durch den täglichen beruflichen Umgang mit dem Computer geschult (auch wenn ich mich, soweit es die Programmierung betrifft, schwer überschätzt habe) und so fiel mir zumindest der Anfang sehr leicht.

Ausschlaggebend für die Beschäftigung mit der digitalen Literatur war der ausgeschriebene Wettbewerb. Ein Wettbewerb bietet ein Forum, liefert Kritik und setzt ein zeitliches Limit für eine Arbeit. Dieser Rahmen war sicher nicht nur mir sehr wichtig.

Als Architekt ist mir der Umgang mit verschiedensten Ausdrucksformen wohl geläufig. Wahrscheinlich hat schon Imoteph seine ersten Pyramidenprojekte in der Verbindung von Zeichnung, Modell (3D und Echtzeit), Rhetorik, Kostenmorphing und Verwaltungsprosa multimedial präsentiert.

Die Verbindung der verschiedenen Ausdrucksformen nun nicht in einen Dienst zu stellen, sondern gleichsam mit einem Eigenleben zu versehen, ist eine spannende Aufgabe.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lau-ern die Gefahren?

Am Beginn einer Arbeit steht ein Konzept. Diese "Absichtserklärung" will nun in der Folge inhaltlich und handwerklich ausgearbeitet werden. Da es sich hier um meine erste Arbeit in diesem Bereich handelt, verstrickte ich mich sehr schnell in den digitalen Fallen der Programmierung, was sicher zu Lasten der Literatur geschah. Hier ist die erste Eigenart der digitalen Literatur beschrieben. Der Autor muß etwas mehr als nur eine Schreibmaschine bedienen können, er muß sich Fähigkeiten aneignen, die sich sehr von jenen unterscheiden, die er gemeinhin pflegt und

entwickelt. Beim Programmieren wird er in jedem Computerprogramm einen gnadenlosen Lektor finden. Wie ein Musiker muß der Autor sein Instrument blind beherrschen, es sei denn er findet jemanden, der nach seinen Anweisungen spielt. Ich versuche mich gerade an den ersten Tonleitern. Die Herausforderung besteht darin, beide Bereiche zu verbinden.

Die zweite Eigenart der digitalen Literatur zeigt sich, wenn der Autor sein Instrument virtuos beherrscht und dann richtig aufspielen möchte. Hier lauert die Gefahr, daß eine visuelle Dominante die Arbeit bestimmt. Diese Problematik führt zu der Frage nach der Form, nach der Trierung aller eingesetzten Mittel, die sich gemeinsam dem Konzept unterordnen müssen.

Die *Knittelverse* konfrontieren einen zunächst mit George Grosz' Bild *Brillantenschieber im Cafe Kaiserhof*, dem man durch Klicks erst die Geschichten der abgebildeten Personen in Versform entlocken muss. Ein recht interessanter Ansatz, der mit dem versteckten Text im und in diesem Falle unter bzw. hinter dem Bild spielt. Wie kamst du auf diese Idee?

Für mich war die Frage nach den Besonderheiten der digitalen Literatur wichtig. Ein Unterschied zu anderen Medien liegt in der Möglichkeit, Varianten einer Geschichte anzubieten, die vom Betrachter entdeckt werden müssen. Diese Varianz wollte ich zu Thema machen. Eine wie auch immer gearbete visuelle Gestaltung musste also zwei Aufgaben übernehmen: Sie sollte einerseits den vielen Geschichtchen einen gemeinsamen Rahmen, einen gemeinsamen Ausgangspunkt bieten und andererseits als Navigator fungieren. Ein Bild als Ausgangspunkt einzusetzen lag nahe, eines von Grosz zu wählen nicht.

Die *Brillantenschieber* erwiesen sich jedoch als dankbares Objekt. Die Art der Darstellung und die Bildaufteilung unterstützten die Möglichkeit kleiner Animationen, die dominanten Köpfe förderten das intuitive Auffindung der Verlinkung und die im Bild ungenannte Beziehung der Schieber zueinander ließen Raum für verschiedene vorstellbare Geschichten.

Knittelverse wurden von den akademischen Wächtern der Poesie lange Zeit als volkstümlich abgelehnt. Zwar hat Goethe sie dann gewissermaßen rehabilitiert, aber Wilhelm Buschs Aufgriff der Knittelverse bestä-

tigte wiederum ihre Eignung als leichte Kost und zwar schon in Verbindung mit dem Bild. Worum ging es dir, als du dem Grosz-Bild Text hinzufügtest?

Die leichte Kost war mir durchaus recht. Ich bin bald von dem Variantenreichtum überrollt worden, weshalb mir auch einige der schlichten Verse nur sehr holperig gelungen sind. Bei der vollen Ausnutzung von je fünf aufeinanderfolgenden Versen mit jeweils 4 Verlinkungen wären insgesamt 1024 Verse nötig gewesen. Ich habe mich redlich bemüht, diese Zahl durch zeitige Abgänge der Protagonisten zu vermindern. Wilhelm Busch hätte mich wahrscheinlich ausgelacht.

Es stimmt aber, daß diese etwas stoppeligen Verse mit der karikaturartigen Darstellung von Grosz einhergehen. Das Schriftbild unterstützt zusätzlich das Gemenge der leichten Kost. Es ging mir um die Unterbringung vieler verschiedener Geschichten in einem übersichtlichen Bild und dem Betrachter sollte sich diese Arbeit ohne Umwege selbst erklären. Die einfachen Texte gehören zu diesem Konzept.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Die digitale Literatur wird sich etablieren. Die technischen Möglichkeiten sind vorhanden und der unbändige Gestaltungswille einer ganzen Generation, der sich bisher noch vornehmlich in bunten Webseiten austobt, wird beizeiten neue Betätigungsfelder suchen.

Die Vermittlung digitaler Ästhetik im Rahmen des Studiums findet ja schon statt, denn in vielen Bereichen gehören die digitalen Medien bereits zum gängigen Präsentationskanon. Sie sind zwar selten Teil der Lehre, aber dafür häufig selbstverständliche Werkzeuge der Arbeit, mit denen natürlich auch experimentiert wird.

Ich werde, zusätzlich durch den Wettbewerb motiviert, mich an weiteren Projekten versuchen und glaube, daß es da noch unglaublich viele weiße Flecken auf der digitalen Landkarte gibt.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Andreas Luis Seyerlein

Beitrag: Die Callas Box

Antworten von: [Andreas Luis Seyerlein](#)

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Der Beginn meiner Auseinandersetzung mit digitaler Literatur fällt präzise auf die Entdeckung der Ausschreibung des Wettbewerbs *literatur.digital 2001* von dtv und T-online Ende Mai 2001. Ich hatte mich während einer Reise von Site zu Site durch das Internet zufällig auf dem Portal des dtv-Verlages eingefunden und sofort ein für mich typisches Hitzegefühl verzeichnet, ein Signal, das mir anzeigt, das ist etwas Spannendes, das möchtest Du versuchen. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich keinerlei Erfahrung in der Gestaltung von Hypertexten, weder verfügte ich über Kenntnisse der Programmierung, noch hatte ich eine eigene Homepage gestaltet, auch hatte ich bis dahin Hypertexte nur in sehr bescheidenem Umfang wahrgenommen. Marc Amerikas *Gammatron* war mir ein Begriff, ich hatte längere Zeit zurück Julio Cortazar's *Rayuela* gelesen, hatte eher lineare Projekte wie Thomas Hettches *NULL* oder Rainald Goetz *Abfall für alle* verfolgt und Plattformen, wie das *Forum der 13*.

Das war der Ausgangspunkt. Und da war eine Deadline. Ich hatte 78 Tage und ein paar Stunden Zeit. Ich hatte einen Computer und eine Idee im Kopf, *Callas Box*. Und so habe ich einen Tag später die Arbeit aufgenommen.

Sehr bald wurde deutlich, dass der verfügbare Zeitraum nicht genügen würde, eine Programmiersprache in ausreichendem Umfang erlernen zu können. Ich habe deshalb eine Art <Übersetzungsprogramm> angeschafft, Dreamweaver 4 Fireworks 4 Studio.

Dann <Learning by doing>, Tag und Nacht, ein paralleles Erarbeiten des Hypertextraumes, der Story, der graphischen Gestaltung, des Bildeinsatzes, der Möglichkeiten und Notwendigkeiten des verwendeten Programms. Indessen aber auch die Arbeit in meinem Job, einer Teilzeitbeschäftigung, die mit der Herstellung von Kunst nicht in Verbindung steht, mir aber ein recht sorgenfreies, künstlerisches Arbeiten ermöglicht.

Während dieses Prozesses des Gestaltens und des Lernens, war mir zu jeder Zeit bewusst, dass ich nicht eigentlich programmiere, sondern programmieren lasse. Von Zeit zu Zeit habe ich die Codeansicht <Dreamweavers> verwendet, um die erzeugte Sprache, den digitalen Code der eben bearbeiteten Seite zu betrachten. Da war nun Maschinensprache zu sehen, eine von mir nicht lesbare Sprache, aber auch mein mit dem Kopf unmittelbar erzeugter Text, gewohnte, erlernte, lesbare Zeichenfolge, in unbekannte, nicht lesbare Sprache eingebettet. Das war spannend. Auch zu sehen, dass eingesetzte Bilder dort nicht als Bilder erscheinen, sondern durch einen codierten Befehl herbeitransportiert werden, dass also die sichtbare, auf dem Bildschirm erscheinende Seite, eine Haut darstellt und darunter ist Leben, darunter vollziehen sich Prozesse, im Falle eingesetzter Animationen, unaufhörlich.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lau-ern die Gefahren?

Nun, eine wesentliche Erfahrung ist gewesen, Zeit und Raum in anderer Weise, neu denken zu müssen und denken zu können. So habe ich mit der Gestaltung des Gehäuses des <International Metamorphosis Observer> ein Stück Wirklichkeit simuliert. Das war etwas Neues für mich und tatsächlich aufregend.

Ich komme von der Arbeit auf dem Papier her. Ich bewirke dort durch die Aneinanderreihung von Worten Zeitaufwand bei einem Leser, der sich auf meinen Text einlassen möchte. Indem Zeit vergeht, indem sich der Leser die Wortlinie entlang arbeitet, entstehen im Kopf des Lesers Bilder, die ich anstoße, deren Reihenfolge, deren Frequenz ich gewissermaßen lenke, auch die tatsächliche Entwicklung der Figuren, ihre Beziehungen, Ursache und Wirkung, Himmel und Hölle, die Temperatur der Landschaft. Habe ich gut gearbeitet, habe ich einen Code

bereitgestellt, der eine spannende, sinnliche Inszenierung des Textes im Kopf des Lesers gestattet, dann habe ich gewonnen und der Leser wird mir bis ans Ende der Wortreihe folgen. Natürlich ist der Leser als letzte Instanz einer Aufführung des Textes für die Qualität der Performance mitverantwortlich. Auch dafür, ob er und an welcher Stelle er die Inszenierung unterbrechen wird, für eine Nacht beispielsweise, ob er noch einmal im Text zurückgehen oder zunächst die letzte Seite anlesen wird. Als Autor eines linearen Textes habe ich innerhalb des Textes keine Weichen eingesetzt, keine Zeichen, die auf der Seite 57 des Textes den Leser auf Seite 25 zurücksetzen oder eine Unterbrechung des Lesevorganges fordern würden, abgesehen vielleicht von groben Strukturen, die Absätze oder Kapitelfolge bilden können.

In der Produktion digitaler Literatur stehen nun Mittel zur Verfügung, über die ich als Autor linearer Literatur für das Papier, nicht so ohne weiteres, sagen wir elegant verfüge, oder überhaupt nicht verfüge. Ich kann beispielsweise Verhaltensweisen programmieren. Ich kann sagen, dieser Pfad öffnet sich nur dann, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind. Ich kann mich auf den programmierten Zufall berufen, um für jeden neuen Lektüreamsatz einen neuen Zugang zu programmieren. Ich kann dem Leser Mitgestaltungsoptionen eröffnen, ich kann ihm einen Bausatz verfertigter Fragmente offerieren, so dass er sich als Forscher, als *Detektiv* (Beat Suter) *die* Geschichte oder andere Geschichten erschließen muss und kann.

Diese Optionen unterscheiden sehr wesentlich digitale Literatur von nicht digitaler Literatur. Ich kann natürlich auch innerhalb eines Buchgefäßes Weichen stellen, ich kann sagen, Variante 1 [tragisch] > lesen Sie weiter, und ich kann sagen, Variante 2 [komisch] > lesen Sie weiter auf Seite 88. In diesem Falle hätte das Tragische jedenfalls einen Platz im Buch, wäre sichtbar, würde einen Raum einnehmen, müsste übersprungen werden. Dazu im Gegensatz erscheint im elektrischen, im digitalen Raum eines Hypertextes nur jene Variante, die ich durch Bewegen des elektrischen Fingers bedeute und damit aktiviere. Alles andere bleibt im Dunkel, ist O, ist Möglichkeit, ist Option, kann auf 1 gestellt werden.

Als Autor digitaler Literatur ist es also möglich auf elegante Weise in Varianten zu erzählen. Ich kann den Leser in ein Looping schicken, ohne dass er das zunächst bemerken würde, in eine Schleife, deren Wesen er erst dann erkennen würde, wenn er an den Ausgangspunkt zurückgekommen sein wird. Überhaupt ist es möglich, und das scheint mir eine sehr spannende Angelegenheit zu sein, den eigentlichen Umfang eines Hypertextes im Verborgenen zu halten. Der Leser eines Buches wird sehr sicher sagen können, das ist ein dickes Buch oder das ist ein dünnes Buch, viel Text oder wenig, viel Zeit im Text oder Text nur für eine Stunde, ohne natürlich darüber befinden zu können, ob er die geistigen Dimensionen des Studentextes in seinem Leben jemals wird ausmessen können. Dem Leser eines digitalen Textes dagegen kann grundsätzlich im Verborgenen bleiben, über welche räumlichen Dimensionen die digitale Textur verfügt, die er eben zu erarbeiten beginnt. Dieser

Text, dessen Portal eröffnet ist, kann ein sehr flaches Gebilde sein, oder aber über 400 oder 500 Ebenen verfügen, die kunstvoll vernetzt sind, vielleicht sind so viele Varianten angelegt, dass ein Menschenleben nicht ausreichte, alle möglichen Wege zu beschreiten.

Ich habe also die Erfahrung gemacht, dass in der Produktion digitaler Literatur elegante Optionen dafür bestehen, mit Zeit und Raum zu spielen, mit Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit, mit Bestimmung und Zufall. Ich könnte, so stelle ich mir vor, einen Text programmieren, der sich zur Stunde Null jeden Tages neu strukturiert. Ein Lebewesen also könnte entstehen, ein Text dessen weitere Ebenen sich zu einer bestimmten Zeit nur öffnen lassen, oder innerhalb eines bestimmten Zeitraumes erkundet sein müssen, um ein Zurücksetzen an den Anfangspunkt zu vermeiden. Spielerische Elemente also könnten verwendet werden und eben der Zufall, der, wenn gewünscht über einen Generator beliebig viele Portale innerhalb eines kristallin angelegten Hypertextes ansteuern würde.

Selbstverständlich sehe ich die Herausforderung, doch recht bedeutenden Gefahren begegnen zu müssen und zu dürfen. Je aufwendiger, je komplizierter die digitale Struktur des Textes gedacht ist, je nuancierter beispielsweise der Einsatz der Gates, der Hyperlinks, desto stärker möglicherweise die Beeinträchtigung der Lesbarkeit des Textes, des Leseflusses, der Möglichkeit in einen Text einzutauchen, unterzugehen, also textamphibisch zu werden, halb Textwelt, halb noch lesendes Individuum. Es ist also stark die Frage zu berücksichtigen, kann sich der Leser dieses Textes, den ich mache, diesen Text noch mit Lust, mit Genuss erschließen, oder scheitert er bereits daran, einen Zugang zu finden. Nichts scheint mir wichtiger zu sein, als in der Phase der Konzeption die Frage zu klären, an wen wende ich mich, an Wahrnehmungsspezialisten oder an ein Publikum, das die Wahrnehmung digitaler Techniken zunächst erlernen muss. Ich denke, es ist von zentraler Bedeutung, einzusehen, dass die Wahrnehmung digitaler Literatur erlernt werden muss, zu einer bereits kindlichen Erfahrung werden muss, erlernt also, wie vor etwas mehr als hundert Jahren, das Wahrnehmen eines Film erlernt werden musste, die Technik des Schnitts.

Während ich an der *Callas Box* arbeitete, habe ich Einblick erhalten in eine für mich hochinteressante Vielfalt neuartiger Gestaltungsmöglichkeiten. Und ich bin natürlich rasch an meine Grenzen gekommen. Nicht nur deshalb, weil da tiefgehende Kenntnisse der Programmierung notwendig sind, um einen Text zu generieren, der sich wie ein Lebewesen verhält, sondern auch deshalb, weil ich Aufgaben übernehmen musste, die unter anderen Umständen von Graphikern eines Verlages übernommen werden, Raumgestaltung also, Seitenlayout, Schriftauswahl, Einbindung und Manipulation von Bildern, Zeichnung, Farbkonzept, Entscheidung über Bewegung oder Bewegungslosigkeit. Schon die Organisation der Ordnerstruktur war nicht ganz einfach, immerhin verfügt *Callas Box* über annähernd

1200 Dateien, die ich wiederfinden wollte, wenn das einmal notwendig werden sollte.

Ich habe also für mich bestimmt, dass es in der Kürze der Zeit nicht möglich ist, eine hochkomplexe, interaktive Struktur zu entwickeln, sondern mich für einen eher einfach gestalteten Hypertextraum entschieden. Ich habe Ideen, die mir mit kompetenter Unterstützung und mehr Zeit zu realisieren möglich gewesen wäre, sorgfältig notiert. Somit war die Umsetzung der *Callas-Box* zugleich auch eine Erkundung weiterer, zukünftiger Projekte, aber auch ein Prozess, der mir zahlreiche Gefahren anzeigt, gerade für meine weitere schriftstellerische Arbeit.

Ich denke, es wird in Zukunft nicht immer leicht fallen, zu entscheiden, ob ich nun ein Stück digitaler Literatur anstrebe oder aber einen linearen Text, der nur aus Worten besteht, ihrem Zauber, ihrer Möglichkeit einen bewegten Film im Kopf des Lesers einzuspielen. Diese Entscheidung sehr frühzeitig zu treffen, wird aber bedeutend sein, um verhindern zu können, dass unentschiedene Wesen entstehen, Werke, die das eine nicht mehr richtig sind und das andere noch nicht.

Zur Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur. Die *Callas Box* ist in ihrem Hauptteil - den Aufzeichnungen des schiffbrüchigen Joe Ellis - im Grunde ein linearer Text, der auch auf dem Papier funktionieren würde. Die Einbettung dieses Textes in die Webseite des International Metamorphosis Observer macht daraus dann freilich doch noch ein Projekt, das sich der spezifischen Eigenschaften des Mediums bedient. Wie verhalten sich Dein Haupttext und diese Einbettung zueinander. Wie entscheidend ist die mediale Einbettung der Story für das Verständnis der Story selbst?

Callas Box, die Figuren dieser Arbeit, das Schiff, die Wale, die Orte ihres Auftretens, sind einem größeren Romanprojekt entnommen.

Zum Zeitpunkt der Entscheidung einen Ausschnitt dieses Romanprojektes als digitalen Text für den Wettbewerb zu erarbeiten, war keine der agierenden Figuren zu Papier gebracht. Da waren Entwürfe, Skizzen, Stichworte. Der zentrale Text der *Callas Box*, also Joe Ellis Aufzeichnungen, wurde in den letzten vier Wochen vor Abgabetermin aufgeschrieben. Ich habe natürlich die Struktur, die Entwicklung des Textes ziemlich genau im Kopf gehabt, so dass ich während der Gestaltung des <International Metamorphosis Observer> als Raum, beide Komplexe, Text und Raum, gegenseitig immer wieder einander annähern konnte. Spannend war es wieder einmal zu sehen, wie sehr sich die in der Erzählung des Joe Ellis auftretenden Figuren selbstständig gemacht haben. Insbesondere Mrs. Callas hat sich zu einer sehr starken Persönlichkeit entwickelt, ich hatte höchstes Vergnügen mit ihr, aber

auch mit den Walen der <Seatown>, die doch bedeutende und sehr wirkungsvolle Charaktere geworden sind.

Der <International Metamorphosis Observer>, online-Medium des Jahres 2028, ist nun selbst eine Figur, eine Instanz meines Romankonzeptes. Die von mir bereits angesprochene Hitzewelle bei der Entdeckung des Wettbewerbes, ist vermutlich darauf zurückzuführen, dass ich die Chance erkannte, dieses Medium, soweit meinen bescheidenen Mitteln zur Zeit möglich, auf dem Papier nicht nur zu behaupten, zu beschreiben, sondern tatsächlich simulieren zu können.

Die Option einer Simulation, das war das Aufregende, das Spannende gewesen.

Während in dem Roman-Projekt der <International Metamorphosis Observer>, die <Seatown> und ihre Besatzung sehr eng miteinander in Verbindung stehen, habe ich in dem Projekt *Callas Box* den IMO zu einem entfernten, übergeordneten Organ erhoben, in dessen aktuellen Meldungen und Dokumentationen nun diese Tragikomödie auf dem Atlantik unter anderen merkwürdigen Entwicklungen aufleuchtet. Der Roman, die Geschichte der <Seatown>, war unvermittelt zur Miniatur geworden, zur Meldung innerhalb eines elektronischen Mediums, Dokumentation, und Joe Ellis` Geschichte selbst digitalisierte Spur eines Verschwindenden, eines von manipulierten, wohlmeinenden Walen, bis zur Lebensgefährlichkeit hin geschützten Lebewesens.

Während ich die elektrischen Räume der *Callas-Box* entwickelte, während ich die Auswahl der Bilder traf, Bilder, die jeweils Ausschnitte anderer, größerer Bilder zeigen, und in ihrer Erscheinung auf dahinter liegende Räume und ihre Inhalte verweisen, war da auch die Idee, Joe Ellis Stimme aufzunehmen, Geräusche von Wasser, von Wind, die Stimmen der Wale. Aber ich hatte wenig Zeit und so habe ich Charlie eingeführt und Charlies Auge, Charlies Gedächtnis, Charlies Fühler. Wir sehen, in dem wir lesen, das Meer, die geographische Position der Rettungsinsel, Luftdruck und Temperatur, die aktuelle und die ablaufende Zeit, das nahende Ende der Kommunikation, und auch die Wale. Seite für Seite also einen Ausschnitt, eine Photographie der gewaltigen Kuppel, die das Drama um Joe Ellis überspannt.

Indem sich der Leser durch den Räume des Projektes bewegt, sollte es ihm möglich sein, die Story weiterzudenken, aber auch einen Eindruck zu erhalten von der Welt, wie sie sich dort abzeichnet in Meldungen über diese Welt, einem Schatten. Es ist eine tragikomische Welt, in der fürchterliche Geschichten sich ereignen und amüsante, in der nichts sicher ist, nicht die Zeit, nicht das Alter der Menschen, ihre Erscheinung, nicht die Funktionstüchtigkeit des World Wide Web. Ich folge dem von mir sehr verehrten Friedrich Dürrenmatt, seiner kurz vor seinem Tode in einem Interview zum Ausdruck gebrachten Verwunderung, dass sich Schriftsteller der heutigen Zeit, nicht darum kümmern was in den Laboren der Welt, in den Naturwissenschaften vor sich gehe.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Digitale Literatur hat eine spannende Zukunft vor sich. Da bin ich sicher. Nicht nur deshalb, weil Generationen heranwachsen, die, wenn überhaupt, Literatur weitgehend über das elektrische Medium des Computers wahrnehmen werden. Generationen vor allem, deren Wahrnehmung der Welt sehr stark von der Möglichkeit der Simulation geprägt sein wird - womit man spielen kann, ist interessant, was man verändern, zusammensetzen, manipulieren kann, ist spannend, wenn ich etwas selbst zusammenbauen kann und erforschen, ist das <mega-in>. Hier bietet sich eine Chance für interaktive Literatur, Literatur, die unterschiedliche mediale Konzepte zusammenführt. Hier ist aber auch die Gefahr verankert, dass eigentliche Geschichten, Stories, Inhalte, narrative Zusammenhänge, verschwinden oder so unbedeutend werden, dass die Definition des Objektes als <Literatur> zu hinterfragen wäre. Ich sehe die Gefahr, dass Sprache, sprachlicher Ausdruck hinter Bewegung, hinter bewegten Bildern vollständig verschwinden wird, dass also das Kino im World Wide Web zum Standard werden wird. Hier wird sich sprachlicher Ausdruck behaupten müssen.

Aber da ist noch die Welt der elektrischen Aufführungsmaschinen jenseits des Netzes. Seit Xerox, im vergangenen Jahr glaube ich, programmierbares, elektrisches Papier zur Produktionsreife führte, seit über e-books nachgedacht und seit die Kapazitäten, die Formate tragbarer Computer für Anwender immer angenehmer werden, könnte ich mir durchaus vorstellen, dass digitale Literatur einen Platz in dieser Welt, im Alltag der Menschen zu erobern vermag. Weshalb nicht mit Stefan Maskiewicz' *Quadrego* in der U-Bahn reisen und die Haltestelle verpassen.

Mit dieser Perspektive hoffe ich natürlich, dass sich Verlage, wie nun bereits der dtv-Verlag, der Förderung dieses Genres öffnen werden. Vor allem hoffe ich auf eine höher werdende Frequenz gut dotierter Wettbewerbe. Ich könnte mir vorstellen, dass dann auch große und größere Talente des bestehenden Literaturbetriebes, vielleicht auch arrivierte Autoren und Autorinnen sich auf dieses Feld vorwagen werden. Ganz sicher scheint mir zu sein, dass verstärkt Projekte in Koproduktion entstehen werden, Dichter und Dichterinnen, Musiker, Programmierer, Animatoren und auch Experten der Finanzwirtschaft sich zusammenschließen werden.

Gleichfalls bin ich aber sicher, dass das Medium des Buches überleben wird, der linear erzählte Text, die Aufführung im Kopf, der Text, mit einem Bleistift auf eine Kaffeehauserviette geschrieben, Graffiti, als Auftrag und Eintrag mit einfachsten Mitteln, die Struktur der mündlichen Erzählung.

Ich selbst habe vor, sowohl herkömmlich, also rein für das Papier zu arbeiten, aber auch sehr intensiv an Projekten digitaler Literatur. Mein besonderes Interesse gilt indessen der Beobachtung jener Spannung und ihrer Ursachen, die ich zwischen

beiden Genres jetzt schon spüre. Das ist ein Abenteuer für sich und so gesehen, ein derart interessanter Gegenstand, dass daraus ein Motiv erzählender Literatur entstehen dürfte.

Die Wirklichkeit ist so wirklich wie die Methode ihrer Wahrnehmung. So habe ich jetzt die Möglichkeit eine weitere Wahrnehmungsmethode an meine Welt anzulegen. Die Arbeit an einem digitalen Projekt ist bereits eröffnet. Ein Speicherplatz im Internet angemietet, Ort einer elektrischen Fabrik sozusagen. Mehrere Künstler und Künstlerinnen werden zusammenwirken. Die Veröffentlichung der Arbeit ist für das Frühjahr 2004 vorgesehen.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Bernd Gersdorfer, Stefanie Huber, Katharina Pallas, Melanie Schön

Beitrag: Chile-Projekt

Antworten von: Melanie Schön

Was ist die Spezifik eures Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Es ging uns darum, das durchaus verbreitete Sujet des Reiseberichtes und -tagebuches für das digitale Medium entsprechend zu adaptieren und dem Leser einen Mehrwert zu bieten, den er in den traditionellen Medien nicht hat. Der Leser ist

nicht mehr gezwungen, dem Autor "hinterherzureisen", sondern kann sich seine persönliche Reiseroute entweder geografisch über die Landkarte, in Zeitsprüngen über den Kalender oder durchaus linear dem Bericht folgend zusammenstellen. Um eine höchstmögliche Motivation des Leser zu erzielen, waren ausgezeichnetes Bildmaterial und eine innovativ-überraschende Benutzerführung ebenfalls von größter Bedeutung bei der gestalterischen Umsetzung des Beitrags.

Wie kamt ihr zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für euch dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Katharina Pallas hatte bereits vor einiger Zeit einen sehr interessanten Reisebericht über Neuseeland für das Literatur-Café im Internet geschrieben (<http://www.literaturcafe.de/kiwi>). Dieser Beitrag war eher traditionell linear aufbereitet. Als der Wettbewerb ausgeschrieben wurde, begann Katharina Pallas gerade an einem neuen Reisetagebuch über Chile zu schreiben. So entstand die Idee, den Beitrag mit erweiterten Möglichkeiten zu versehen, um das digitale Medium besser auszunützen und den Beitrag interaktiver zu gestalten. Auf Vermittlung des Cafés wurde so eine professionelle Webdesignerin (Stefanie Huber) und ein erfahrener Web-Programmierer (Bernd Gersdorfer) hinzugezogen, die das Kernteam für die Umsetzung bildeten und eng zusammenarbeiteten. Grafik, Text und Programmierung entstanden so parallel und konnten direkt aufeinander abgestimmt werden.

Welche Erfahrungen habt ihr bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo seht ihr die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Es war von größter Bedeutung, dass alle Projektbeteiligten auch den Blickwinkel des jeweilig anderen nachvollziehen können. Es galt nicht, einen fertigen Text umzusetzen, den die Autorin abzuliefern hatte, sondern alle Elemente entstanden parallel, um Text, Bilder und Programmierung zu einer funktionellen Einheit verschmelzen zu lassen. Dies bedeutet natürlich, dass der Dichter seinen Text nicht als absolut ansehen, aber auch der Programmierer sich nicht in technischen Spielereien verlieren darf, die keinen Bezug zum Inhalt des Beitrags mehr haben.

Wie seht ihr die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Wenn es der digitale Literatur nicht gelingt, aus ihrem Nischendasein hervorzutreten, wird sie weiterhin keine große Rolle spielen und Spielwiese einiger weniger Autoren, Programmierer und Theoretiker bleiben. Hierzu ist es notwendig,

dass sich der traditionelle Literaturbetrieb diesen neuen Formen der Literatur öffnet und diese aktiv fördert.

Für die Kritiker gilt es, neue Bewertungskritiken zu entwickeln, um - wie schon jetzt in den traditionellen Medien - das breite Publikum an die Werke heranzuführen und die Perlen des Genres auszuwählen. Gerade auch die "digitalen Autoren" dürfen nicht auf das neue Medium und seine eher technischen Aspekte reduziert werden. Es gilt, die Inhalte in ihrer Wirkung und Gesamtheit zu betrachten.

Digitale Literatur darf nicht nur auf den Computerseiten der Zeitungen zu finden sein, sondern sollte ihren Platz im Feuilleton haben. Die Werke müssen als "Literatur" und nicht in erster Linie als "digital" wahrgenommen werden.

AutorInnen: Michael Kaiser

Beitrag: btong

Antworten von: [Michael Kaiser](#)

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

"btong" benutzt die ästhetischen und technischen Mittel digitaler Umsetzung von Literatur (Bilder, Hyperlinks und Verknüpfungen, Zufallstexte etc.), um den Inhalt der Erzählung selbst für die Betrachter/Nutzer nachempfindbar und -erlebbar zu machen; die dargestellten Prozesse u.a. auf der Ebene des frei zu gestaltenden Lesens/Benutzens sichtbar werden zu lassen.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Als das Internet noch hauptsächlich aus Hypertext und Hyperlinks (blau auf grau) bestand, war es bereits eine spannende Möglichkeit, Texte zu "vernetzen"; also einen zweidimensionalen Textkorpus durch HTML quasi plastisch zu machen und Dinge zu verbinden, die man auf dem Papier niemals so aufeinander beziehen hätte können. Das Wort führte schon bald zum Bild und das Bild dann wiederum zum Text, während die technischen Möglichkeiten im Laufe der Zeit immer neue Wege offerierten und dadurch Bewegung in beide Komponenten brachten.

Mein erstes öffentliches Experiment war ein Beitrag zum "Pegasus 98", der damals unter dem Motto "eGeneration" erstmals auch für Personen bis 20 Jahren

ausgeschrieben wurde. "steril", so der Name des Beitrags, wurde von der Jury zum Gewinner der Generation "e" - wer immer das auch gewesen sein mag - gewählt.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Die Herausforderung beim Herstellen digitaler Literatur besteht für mich in immer komplexeren Erzählungen, die sich im Rechner neu kombinieren, ausbauen, auflösen oder komplett anders schichten lassen: Ein Schreiben der Geschichte nach dem Schreiben der Geschichte.

Bei "btong" war der Ausgangspunkt, die Erzählung um die Ereignisse in einer Hochhaussiedlung am Stadtrand und die damit verbundenen Kommunikationvorgänge und fatalen Verhaltensweisen der Bewohner mit Hilfe von HTML sicht- und insbesondere auch erlebbar zu machen.

Die Gefahr digitaler Literatur besteht sicherlich darin, dass der eigentliche Textkern häufig unter dem technischen Apparat zu ersticken droht. Immer kürzere Texte bei immer längeren Ladezeiten quasi.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Literatur am Bildschirm ist interessant, spannend, bisweilen aufregend. Sicherlich wird sie nicht das gedruckte Wort in Buchform ersetzen, was sie jedoch letzten Endes gar nicht möchte und sollte. Der Wechsel des Mediums vom Buch hin zum Monitor ist meiner Meinung nach nicht wirklich zu befürchten; vielmehr stellt die "digitale Literatur" eine ganz eigene Form des Lesens/"Erlesens" dar.

Für mich speziell sind die beiden Prozesse (Verfassen eines Textes und Installation seiner digitalen Version) immer noch und weiterhin zwei verschiedene Dinge, die beinahe nichts miteinander gemein haben, beide jedoch vollkommen andere Herausforderungen bedeuten: Beim Schreiben einer Erzählung suchst du nach dem passenden Wort, beim Umsetzen am Rechner nach dem geeigneten Javascript.

Das "Digitalisieren" des analogen Textes, der bei mir immer noch am Anfang steht, jedoch bietet für mich auch in Zukunft viel Freiraum für neue Ideen und Experimente - Dinge eben, die man mit einem Blatt Papier niemals tun könnte (- oder würde?).



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Nika Bertram

Beitrag: [Der Kahuna Modus](#)

Antworten von: Nika Bertram

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Mit dem "Kahuna Mode Fiction Game" habe ich versucht, den Stoff meines Debüt-Romans ("Der Kahuna Modus", Eichborn, 2001) noch einmal für ein neues Medium komplett neu zu bearbeiten, orientiert an den Erzähltechniken der Interactive Fiction Games. Ich wollte dadurch diesem Genre ein wenig zu einem Revival verhelfen, und die Möglichkeiten aufzeigen, die diese erzählerischen Strukturen für die Gestaltung eines digitalen "Storyspaces" bieten.

Die Entscheidung für eine wesentlich text-orientierte Struktur und das "retro-hafte" Kommandozeilen-Interface trafen wir ganz bewußt, um "back to the roots" zu gehen und durch die Programmierung einer eigenen "Writing Engine" eine Grundlage zu schaffen, die einen Eindruck dieser spielerischen Umgangsformen mit digitaler Literatur vermitteln kann und relativ leicht zugänglich und beliebig erweiterbar ist, zB auch mit mehr Multimedia-Elementen, je nach Bedarf und Budget.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Seit meinen ersten Internet-Erfahrungen beschäftigt mich die Frage, wie sich dieses neue Medium erzählerisch nutzen liesse. Es geht ja letztlich immer um die Frage, wie sich durch Zeichen imaginierte Welten repräsentieren lassen, und dazu eignen sich Wörter ebenso gut wie Bilder, Sounds oder die bestimmten Verhaltensmuster eines Programmcodes. Ich sehe mich in diesem Bereich auch noch eher als Suchende, experimentiere mit den verschiedensten vorhandenen Formen, versuche jedoch, immer noch nah an der sprachlichen Repräsentation zu bleiben - denn sonst wäre ich ja Musikerin oder Bildende Künstlerin.

Ich bin schon auch ein sehr musikalisch und visuell beeinflusster Mensch. Was mich an der ersten Begegnung mit den "neuen" digitalen Medien künstlerisch so fasziniert hat, war deshalb vor allem die Vorstellung, diese lang gehegten Träume der Verschmelzung verschiedenster Kunstformen mit ihnen realisieren zu können. Allerdings denke ich, dass es hierbei natürliche Grenzen gibt und man aufpassen sollte, sich nicht zu verzetteln, indem man selbst auf zuvielen Hochzeiten zu tanzen versucht anstatt "notfalls" mit anderen zu kooperieren.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Gleichwertige Doppelbegabungen und Kompetenzen im Bereich Programmierung und literarisches Können sind, glaube ich, sehr selten, da beide Künste eine sehr intensive Beschäftigung mit dem Metier verlangen. Noch schwieriger wird es, wenn Sound und Grafiken hinzu kommen. Ich denke, was ein Multimedia-Autor vor allem entwickeln sollte, sind Fähigkeiten eines Multimedia-Konzepters, der zwar nicht alles selbst machen kann, jedoch weiß, was prinzipiell möglich wäre, und in welchem Rahmen.

Die Zusammenarbeit zwischen Dichter und Programmierer sollte dabei sehr eng sein. Es ist gut, Brainstorming zu machen und sich erstmal viel vorzunehmen, man sollte aber auch von liebgewonnenen Ideen Abstand nehmen können, wenn sie den

Programmierer zur Verzweiflung treiben. Ich persönlich habe die Erfahrung gemacht, dass ich mich beim Romane schreiben da doch sehr viel freier fühle, da ich mich dabei nicht mit programmtechnischen Grenzen, Bugs und Lizenzen herum schlagen muß.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Ich sehe diesen Punkt leider nicht sehr optimistisch, habe eher die Erfahrung gemacht, dass es immer noch einen großen Graben zwischen den "traditionellen Literaturvermittlern" und NetzliteratInnen gibt - was ich aber auch auf mangelnde Leseerfahrung und eine gewisse Selbstverständlichkeit im Umgang mit digitalen Literaturformen zurück führen würde. Oder anders gesagt: solange beim Lesen immer noch der Gebührenzähler mittickt und sich die Bytes durch Modem-Verbindungen quetschen müssen, werden der ästhetische Genuß, die Neugier und Spielfreude im Umgang mit digitalen Kunstwerke sehr beeinträchtigt.

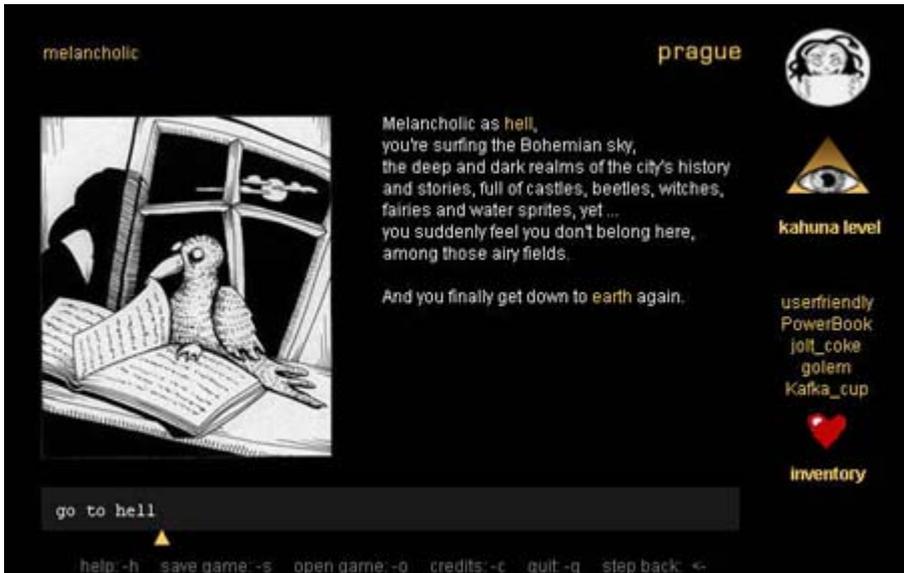
Nichtsdestotrotz gebe ich da die Hoffnung nicht auf und werde sicherlich weiter sowohl "traditionell" als auch digital schreiben. Ich bringe mir gerade selbst Python bei (Perl und mySQL stehen auch noch auf der Liste), experimentiere mit digitaler Sound-Produktion, und bin sehr gespannt darauf, inwiefern diese Sachen meine weiteren Werke beeinflussen werden.

Die Zukunft der digitalen Literatur allgemein sehe ich eher in der Nähe des digitalen, "interaktiven" Kinos oder bei Games oder Simulationen, auch wenn es mir widerstrebt, so etwas zuzugeben, da sich diese Formen von der Literatur doch sehr entfernen, und außerdem Produktionsbudgets erfordern, von denen gemeine LiteratInnen nur träumen können. Vielleicht lassen sich diese Tendenzen subversiv unterwandern, entgegensteuern, mit Netzliteratur, so wie Romane ja auch parallel zu Kinofilmen existieren können. Noch, zumindest.

Multimedia ist eine feine Sache. Wir sollten nur vorsichtig sein, dass uns trotz allem Klicki-Bunti nicht die Fähigkeit, auch längere, kompliziertere Texte rezipieren zu können, abhanden kommt. Vielleicht sind Bücher doch noch das mächtigste, subversivste Medium. Wenn es nur den Verlagen und AutorInnen nicht wirtschaftlich so schlecht gehen würde ...

Ich glaube, dass sich die magische Wirkung eines richtig guten Buches auch auf ein neues Medium übertragen liesse, man müßte nur den richtigen Weg finden. Es sind ja doch immer Erzählungen, auf die es uns ankommt. Beim Übergang der mündlichen zur schriftlichen Erzählkultur hat es auch genug Ängste vom Untergang der Kultur gegeben, ebenso bei der Einführung des Kinos, Rundfunks oder Fernsehens. So etwas ist immer Blödsinn. Vom ersten Filmchen bis zu "Citizen

Kane" hat's auch ein paar Jahre gebraucht, und die Werke Shakespeares und Kafkas haben alle Medienwechsel bisher gut überstanden.



Screenshot vom Beitrag

AutorInnen: Ursula Menzer, Sabine Orth

Beitrag: [ER/SIE](#)

Antworten von: [Ursula Menzer](#)

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

Von der poetischen Sprachuntersuchung zum medialen Projekt: Die Internet-Installation, bzw. die multimediale Präsentation meiner poetischen Sprachuntersuchung in Gestalt von Seh-Texten mit dem Titel ER/SIE bildet den Schlußpunkt - und gewissermaßen auch den Höhepunkt - einer Reihe medialer Transformationen, in denen ich verschiedene Aspekte des Themas entfalten, differenzierte ästhetische Mittel und Darstellungsweisen ausprobieren, sowie neue Einsichten in medial-formale Zusammenhänge gewinnen konnte (work in progress).

Die Reihe der Transformationen: Ausstellung, Buch, Fax-Aktivität, Lese-Performance wurde komplettiert durch ER/SIE digital. Jede Phase war in ihrer Weise für mich inspirativ, in jeder Phase produzierte ich neue Texte.

Die Besonderheit der multimedialen Präsentation von ER/SIE ist die Priorität des Sprachlichen, die das Konzept von Literatur im genuinen Sinne ernst nimmt und auf Anreicherungen durch Bilder verzichtet; die selbstverständliche Dominanz des Textlichen, ohne dass genötigt würde, größere Passagen linear durchlesen zu müssen (was am Screen einfach nicht gut funktioniert; Fußnoten bieten bei Wunsch jedoch Einblicke in umfangreicheres Textmaterial, sowie Zusatzinformationen); durch die formale Reduktion auf Schwarz und Weiss, die an den Ausgangspunkt des Projekts zurückbindet (positivistische Untersuchungen, Findungen / Archivierungen / Dichtungen; schwarzer Druck auf weißes Papier); Unterstützung durch dynamisierte Visualisierung (Animation der Typographie) und Töne (Geräusche / Musik / Lesung).

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur? Und wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Der Wunsch nach Dynamisierung: Seh-Texte und Flash. Wer Erfahrung mit dem Schreiben von Seh-Texten/Konkreter Poesie gemacht hat, versteht wahrscheinlich meinen Wunsch, die Texte in Bewegung zu versetzen; z. B. um Bedeutungen vertiefen, inhaltliche Komponenten, formale Entsprechungen präzisieren zu können. In meiner Poetik-Vorlesung zur "Genese des ER/SIE-Projekts", 1998, sprach ich von diesem Wunsch und davon, dass das Internet mit seinen neuen - damals gleichwohl noch viel unentwickelteren - ästhetischen Möglichkeiten einen Reiz und ein Versprechen für mich darstellte, die Dynamisierung der Seh-Texte zu realisieren.

Zweieinhalb Jahre später begann die Umsetzung des Konzepts mit der Screendesignerin Sabine Orth, die HTML/Flash souverän beherrschte, eine gut funktionierende Navigation entwarf und eine besondere Begabung für Soundunterstützung mitbrachte.

Die Teilnahme am Wettbewerb war eher zufällig: bedingt durch die annähernde Beendigung und den Anlaß, tatsächlich einen Schlußpunkt unter das Projekt zu setzen.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Arbeitsteilung: Dichtung versus technische Umsetzung: Die Multimedia-Präsentation von ER/SIE ist in Arbeitsteilung zwischen Dichterin und Screendesignerin/Programmiererin entstanden. ER/SIE bestand bereits als Text bzw. als gedrucktes Buch und war überdies als Konzept für eine Multimedia- bzw. Internet-Präsentation in Grundzügen vorbereitet, als die Screendesignerin / Programmiererin in das Projekt einstieg. Sie hatte also die Aufgabe, den Text zu durchdringen und die Absichten der Autorin mittels HTML/Flash in das neue Medium umzusetzen, wobei Ideen der Screendesignerin offen aufgenommen wurden: gegenseitige Inspirationen vermehren die Freude am gemeinsamen Projekt; Synergie verbessert das Ergebnis.

Als wesentliche Voraussetzungen für ein gemeinsames, synergetisches Projekt (nicht im Verständnis einer lediglich additiven Kollaboration) erwiesen sich: eine gute Regie; ein ähnliches Gleichmaß der Differenzierung; kommunizierbare ästhetische Auffassungen, die in abgestimmte Durchführungen münden. Sind diese Voraussetzungen nicht vorhanden oder gibt es keinen Konsens, setzen elementare Probleme ein, die auch zu schwächeren ästhetischen Lösungen führen.

Am Beispiel ER/SIE wird deutlich, dass digitalisierte Literatur nicht nur ein modischer Gag ist, sondern durchaus an den Relevanzstrukturen eines Textes ansetzen kann. Daran in Zukunft weiterzuarbeiten, wäre ein Interesse von mir. Die Arbeitsteilung bzw. Abhängigkeit von Programmierern allerdings könnte problematisch werden, wenn diese nicht den Ehrgeiz haben, sich als erstklassige Handwerker einzusetzen, sondern sich als Künstler verstehen (wobei sich freie Künstler ohne weiteres multimedialer Mittel oder Funktionen des webs bedienen können).

Die entscheidenden Herausforderungen digitalisierter Literatur finden dort statt, wo sich stilistische Ansprüche und Rigorositäten gegen den Druck des technisch Machbaren durchhalten; z. B. nicht Bilder/Illustrationen die literarische Produktion dominieren und die Sprachebene unterlaufen. Die Bilderflut - auch in der digitalisierten Literatur - sehe ich als Problem; strengere ästhetische Maßstäbe bedeuten jedoch - wie überall - den mainstream zu verlassen; jenseits dessen aber wird es erst interessant (s. Avantgarde-Konzepte; experimentelle Literatur). Der Inhalt und seine formale Korrespondenz sind wichtig - nicht vordergründige technische Raffinessen - und vor allem sollte die Aufbereitung den Anspruch realisieren, medien-, d.h. webgerecht zu sein. Was nicht automatisch heisst, dass alle vorhandenen Möglichkeiten ausgeschöpft werden müssen.

Interaktivität z. B. ist nicht unbedingt eine der interessantesten Funktionen literarischer Texte; Aufhebung der Linearität dagegen eher.

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur und wie siehst du sie für dich speziell?

Digitalisierte Literatur als Autoren-Literatur: Wichtig für die Definition digitalisierter Literatur (nicht digitaler Literatur) wäre, dass es sich tatsächlich und im eigentlichen Sinne um Autoren-Literatur handelt, d. h. dass ScreendesignerInnen/ ProgrammiererInnen mit AutorInnen zusammenarbeiten und sich nicht umstandslos einen Text unterwerfen und nach Belieben damit verfahren (auch eine Frage des Copyrights; Designer-Literatur?). Wobei ich mir selbstverständlich vorstellen kann, dass z. B. Computerspiele nach literarischen Vorlagen erstellt werden (Parallele: Literaturverfilmungen). Wobei diese Produktionen selbstverständlich nicht dem Begriff digitalisierter Literatur im Sinne digitalisierter AutorInnen-Literatur entsprechen würden.

Digitalisierte Literatur wird m. E. nur eine ernstzunehmende Zukunft haben, wenn sie formal anspruchsvolle Kriterien mit den Möglichkeiten forcierter poetischer Intention verbindet. Sonst wird sie wahrscheinlich publikumswirksam werden/bleiben - vergleichbar den Musicals oder der Werbung -, ästhetisch jedoch in Bedeutungslosigkeit versinken. Wichtig wäre, die Bedeutung hochklassiger, digitalisierter Literatur für Fördereinrichtungen, Stiftungen, Verlage, Vermittlungsinstanzen etc. zu verdeutlichen, bevor die Verramschung der Poesie das Medium Internet für dieses Genre diskreditiert. Vielleicht ist das Netz aber generell eher ein Medium, das zu Trash tendiert. Das wird sich zeigen.

Als Autorin zählt für mich zunächst der Text. Doch nicht jeder Text ist für das Internet bzw. für multimediale Präsentation geeignet. Was es bedeutet, unpassende Text ins web zwingen zu wollen, lässt sich an manchen traurigen - weil nicht webgerechten - Ergebnissen ablesen: langweilige und unangemessene Darbietungen - auch einiger Verlage mit ihren Autoren. Zwar AutorInnen-Literatur, aber keine digitalisierte Literatur; auch wenn sie im web steht. Aber es gibt auch aufregende und total interessante Dinge. Weiter zu lernen und zu experimentieren ist äußerst spannend; die differenzierte Beziehung von Text und Medium weiter zu untersuchen, scheint mir vielversprechend. Coproduktionen: sehr inspirierend; gerne Angebote und Vorschläge.

Wichtig: Entwicklung unterstützender Software für AutorInnen, Theoretische Arbeit; Begriffsklärungen: Netzliteratur; digitale bzw. digitalisierte Literatur als AutorInnenliteratur; e-poetry, Multimedia-Literatur; literarische Computerspiele etc.

AutorInnen: Romana Brunbauer

Beitrag: 2 Tote

Antworten von: Romana Brunbauer

Was ist die Spezifik deines Beitrags als ein Beispiel für digitale Literatur?

2 Tote bricht mit der Tradition des linearen Erzählens und bindet den Leser interaktiv ein: Er soll seiner Neugierde folgen und ist aufgefordert, sich dabei den Sinn der einzelnen Szenen (bzw. Dialoge) zu erschließen. Die Form des Rätsels gibt dieser Suche ein Ziel.

Wie kamst du zum Schreiben digitaler Literatur?

Über meinen Broterwerb: Ich arbeite als freiberufliche Autorin für Multimedia-Anwendungen: Lernprogramme, Lernspiele, Museumsanwendungen ... Die interaktive, non-lineare Aufbereitung von Inhalten ist mir also nicht fremd.

In meiner "Freizeit" experimentiere ich schon seit ein paar Jahren mit literarischen Texten für digitale Medien. Bis zum Wettbewerb allerdings nur auf Basis minimaler HTML-Kenntnisse und somit Hypertextstrukturen. Eigenartiger Weise habe ich diese Experimente etwa ein Jahr vor Ausschreibung des Wettbewerbs eingestellt. Abgesehen von ein paar "Insider-Sites" im Internet sah ich keine Plattform dafür und widmete mich wieder dem linearen Erzählen. Umso erfreuter war ich, als ich vom Wettbewerb "Literatur digital" erfuhr.

Wie verhalten sich für dich dabei dessen verschiedene Sprachen - Wort, Programmierung, Bild - zueinander?

Diese Frage war und ist für mich ein großes Problem. Mein Anspruch und meine individuellen Möglichkeiten der Umsetzung driften weit auseinander. Ich bin Autorin und keine Illustratorin, Grafikerin oder gar Programmiererin. Aufgrund meines beruflichen Backgrounds weiß ich zwar, was visuell und programmtechnisch möglich wäre, ich musste mich aber auf die Ausdrucksmittel beschränken, die meine aktuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten erlaubten.

Im Weiteren spreche ich deshalb nicht über meinen Beitrag "2 Tote", sondern über meine Vision, die ich vielleicht für den Wettbewerb 2002 realisieren kann.

Wort, Bild, Ton und (Flash)-Programmierung im Sinne von Animationen sollten sich ergänzen. Jedes Ausdrucksmittel hat eigene Stärken und kann der "digitalen Geschichte" auf seine Weise dienen. Will ich beispielsweise die Tristesse eines

Hinterhofes aus subjektiver Sicht einer Figur beschreiben, könnte ich all ihre Eindrücke in Textform auf den Bildschirm bringen. Das Lesen am Bildschirm ermüdet allerdings - und ist auch unnötig! Schöner und dem Medium adäquater wäre in diesem Beispiel die Kombination aus Text, Bild (Foto, Zeichnung, Illustration) und Ton. Der Text beschreibt das, was nicht über das Bild transportiert werden kann (z.B. den Geruch im Hinterhof, die Assoziationen der Figur etc.). Bild und Ton können das unmittelbar ausdrücken, wofür die Sprache weit ausholen müsste. Die Programmierung letztlich setzt alle Elemente in Beziehung zueinander und bringt die Szene in Fluss.

Welche Erfahrungen hast du bei der Produktion digitaler Literatur gemacht? Wo siehst du die entscheidenden Herausforderungen? Wo lauern die Gefahren?

Um meinen Beitrag *2 Tote* annähernd so umsetzen zu können, wie ich wollte, habe ich meine minimalen HTML-Kenntnisse erweitert und Flash gelernt - aus Zeitmangel allerdings nur sehr rudimentär. Gottseidank hat mir ein lieber Freund bei der Programmierung der Grundstruktur geholfen - ohne ihn wäre das ganze Projekt nicht möglich gewesen. Eine wichtige Erfahrung: Programmtechnische "Schwierigkeiten" haben der Geschichte z.T. sogar gut getan. Sie haben mich gezwungen, mich auf das unbedingt Nötige zu beschränken.

Auch für die visuelle Umsetzung stand erst mal Lernen auf dem Programm: Fotoshop und Fireworks sind nicht leicht zu bedienen, wenn man bisher nur auf Papier "gekritzelt" hat. Das Layout habe ich zwar selbst gestaltet - aber auch hier war ich sehr froh über die guten Tipps eines befreundeten Grafikers.

Fazit: Für meine eigentliche Aufgabe (das Schreiben) war am Ende etwas zu wenig Zeit übrig geblieben. Hier sehe ich u.a. auch eine Gefahr: Der Autor kann sich schnell in (fach)fremden Problemen verlieren, für deren Lösung er nicht immer die nötige Erfahrung und das nötige Rüstzeug hat.

Eine wichtige Herausforderung sehe ich im oben angesprochenen Einsatz der unterschiedlichen Medien. Aber das betrifft zunächst nur die Form sowie das Beherrschen des "Handwerkszeugs". Die wichtigste Herausforderung liegt aus meiner Sicht in der Dramaturgie sowie der neu zu entdeckenden Erzählstruktur. Jetzt muss ich leider etwas weiter ausholen ...

Mein erster Wettbewerbsbeitrag *Fohnsee* ist eine Hypertextgeschichte. Der Leser kann nur den "Hauptstrang" lesen, die Hypertexte entlang der Geschichte aufrufen oder sich von Hypertext zu Hypertext bewegen. In Printmedien wäre dieses "sich Bewegen" zwar möglich, aber sehr umständlich. Allein darin lag für mich die Berechtigung", den Beitrag einzusenden.

Dennoch blieben wesentliche Fragen offen: Bringt das Springen innerhalb einer Hypertextstruktur tatsächlich ein Mehr an Lesefreude? Warum soll der Leser das überhaupt tun? In meinem Freundeskreis schieden sich die Geister ...

Also packte ich das Thema *Literatur digital* neu an. Im Vordergrund stand (und steht) zunächst die Rolle des Lesers - und damit auch meine Rolle als "Erzählerin". Einerseits möchte ich den Leser mit der Geschichte fesseln. Andererseits bieten digitale Medien die Chance, den Leser zu aktivieren, was sich nicht im bloßen Aufrufen von Hypertexten oder Szenen erschöpfen sollte. Ich denke an Wahlmöglichkeiten, an das Aufzeigen von Konsequenzen einer Wahl und an das Mitgestalten der Handlung. Letzteres wird kontrovers diskutiert und ich weiß nicht, wohin die Reise gehen wird ... Das Zepter der Erzählerin möchte ich jedoch keinesfalls aus der Hand geben. Ich glaube auch nicht, dass die Leser dies wünschen - außer, sie beteiligen sich als "Mitautoren" an einem Mitschreibeprojekt, was lediglich einen Rollentausch darstellt. (Für mich als Leser sind solche Projekte jedenfalls ungenießbar - man verzeihe mir diesen ungeschminkten Ton).

Die dramaturgische und erzähltechnische Herausforderung kann eigentlich nur der Autor lösen. Die künstlerische Umsetzung allerdings kann er alleine kaum bewältigen - außer es handelt sich um ein Multitalent, das zeichnen, malen, fotografieren, sprechen, komponieren und bei all dem auch noch programmieren kann. Ich denke, dass wirklich gute Qualität nur in Teamarbeit zu erreichen ist. Und genau daran schließt sich eine neue Herausforderung an: Für die Weiterentwicklung dessen, was digitale Literatur sein könnte, interessieren sich naturgemäß fast nur Autoren. Kaum einer davon wird die finanziellen Mittel haben, "Profis" für die Mitwirkung an einem Projekt zu bezahlen. Für den Autor heißt das: Finde dein Team und begeistere es!

Wie siehst du die Zukunft der digitalen Literatur?

Ich bin nach wie vor nicht sicher, ob digitale Literatur heute schon ein Publikum hat, das über eine kleine, eingeschworene Insidergemeinde hinaus reicht. (Ich verwende bewusst das Wort "Publikum", denn digitale Literatur bietet ja nicht nur "Lese-Stoff".) Außerdem glaube ich, dass digitale Literatur erst am Beginn einer großen Entwicklung steht. Es sind bei weitem noch nicht alle künstlerischen Möglichkeiten ausgeschöpft - und manches, was möglich wäre, scheitert an der Technik. Ich denke dabei vor allem auch an die Übertragungsraten im Internet. Ohne ISDN-Anschluss beispielsweise verlangen die meisten Wettbewerbsbeiträge ein hohes Maß an Geduld, das man nur von wenigen erwarten kann. In diesem Zusammenhang baue ich auf DSL ...

Zur Vermittlung digitaler Ästhetik in Universitäten und Schulen: Digitale Ästhetik wird bereits an Universitäten und weiterführenden Schulen vermittelt - meines Wissens nach beschränkt sich dies allerdings nur auf den audiovisuellen Bereich

(z.B. die Fachrichtungen "Mediendesign" oder "neue Medien" etc.). Was das Schreiben angeht, hinken wir in Deutschland ohnehin anderen Ländern - insbesondere den USA - hinterher. Kurse in "Creative Writing" werden hierzulande von den meisten Autoren mit einem kleinen Naserümpfen bedacht. (Ich schließe mich da nicht aus, allerdings nicht aus Prinzip, sondern eher mangels interessanten Angeboten).

Einen weiteren, fast noch wichtigeren Schritt sehe ich im aktuellen Buchprojekt des dtv Verlages. Vielleicht schließt die Kombination aus Print und CD-ROM ein breiteres Publikum für "Literatur digital" auf. Ich wünsche es für mich, für die anderen Teilnehmer am Wettbewerb und selbstverständlich auch für den Verlag.

Und wie siehst du sie für dich speziell?

Es gibt noch viel zu tun ...



Screenshot vom Beitrag