

Roberto Simanowski

Digitale Literatur? Links für Eilige

2001-03-31

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17436>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Digitale Literatur? Links für Eilige. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 16, Jg. 3 (2001-03-31), Nr. 2, S. 1–15. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17436>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Digitale Literatur? Links für Eilige

Von Roberto Simanowski

Nr. 16 – 31.03.2001

April 2001: Ein neuer Wettbewerb ist ausgeschrieben. Der Deutsche Taschenbuch Verlag und T-Online vergeben im Rahmen des 40-jährigen Verlagsjubiläums des dtv gemeinsam einen Preis für digitale Literatur. Das bringt die alten Fragen auf: Was ist digitale Literatur? Wie unterscheidet sie sich von Hypertext, von Netzkunst und von Literatur im Netz? Welche Merkmale hat sie? Nach welchen Kriterien soll man sie bewerten? Wie ist der Stand der Forschung? Das Essay antwortet mit der Kürze des Hypertexts.

Worauf um alles in der Welt zielt ein Wettbewerb für digitale Literatur? Geschichten und Gedichte, die am Computer geschrieben wurden? Hypertexte? Multimedia? Mitschreibprojekte? Aber warum heisst es eigentlich nicht Netzliteratur?! Und inwiefern handelt es sich überhaupt noch um Literatur, wenn das Wort doch immer mehr dem Bild weicht! Warum nicht einfach Netzkunst? Oder Interfictions?

Vor diesen und ähnlichen Fragen stand bisher jeder Wettbewerb. Nicht immer hat die Ausschreibung den nötigen Aufschluss gegeben. Aber selbst wenn der eigentliche Gegenstand geklärt ist: Es bleibt die Frage, woran man die Sieger erkennt. Nach welchen Kriterien soll hier die Kritik erfolgen? Was sagen die Professoren dazu?

Fragen über Fragen - die Antworten liegen im Labyrinth der Statements und in den Weiten des Netzes. Geduld findet.

Computer

Ohne Frage: Der Computer verändert unsere Schriftkultur. Das Copy- und Paste-Verfahren ermöglicht eine ganz andere Textproduktion, als das weiße Blatt Papier auf der Tischplatte oder in der Schreibmaschine verlangt. Die problemlose Korrektur, Umstellung und Vervielfältigung von Textsegmenten verführt zum spontanen Schreiben noch vor der Konzeption, was den auf diese Weise entstandenen Texten schließlich an Duktus und Gesamtentwurf abzulesen sein mag. Dass selbst der Bildschirmrahmen - als Begrenzung der Übersicht des Ganzen

- Länge und orthographische Richtigkeit der Texte beeinflusst, haben Untersuchungen immer wieder einmal gezeigt.

Wenn der Text dann nicht im Druck, sondern im Internet erscheint, ändert sich auch das Verhältnis der Leser zum Text. Das Geschriebene ist beweglich, flüchtig, fern vom Konzept der Kontemplation und Verlässlichkeit. Es kann - anders als beim Buch - jederzeit wieder geändert, verschoben oder aus dem Netz genommen werden. Ohne Frage Texte im Netz sind anders als gedruckte Texte.

Aber das ist es noch nicht, worum es hier geht. Sonst könnte man ja auch Wettbewerbe machen für Schreibmaschinen mit Speicherfunktion. Nein, die Texte müssen sich schon mehr auf die Möglichkeiten des digitalen Mediums einlassen. Alles was gedruckt werden kann, ist im Buch besser aufgehoben - und dafür gibt es ja auch einige Wettbewerbe. Ansonsten wäre es ja wie Händel am Handy.

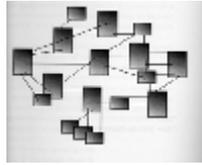
Christian Benne hatte es 1998 in der ZEIT zwar recht böswillig oder ohne jede Sachkenntnis, dafür aber sehr flott formuliert: "Lesen im Internet ist wie Musikhören übers Telephon. Während es aber gewiß niemandem einfiel, Telemann mit der Telekom ins Haus zu holen, haben sich viele Menschen von der Vorstellung einer Literatur im Internet beeindrucken lassen. Literatur im Netz ist eine Totgeburt. Sie scheitert schon als Idee, weil ihr Widersinn womöglich nur noch von Hörspielen aus dem Handy übertroffen wird." (37/1998)

Immerhin lernt man daraus, dass man nicht den "Wilhelm Meister" am Computerschirm lesen soll. Und das muss durchaus mal gesagt werden, denn manche eBooks bieten tatsächlich nicht mehr als genau dies an.

Hypertexte

Der Hypertext ist gewissermaßen der Vater der digitalen Literatur. Ihn gab es schon vor dem Netz, das ja im Grunde selbst nur ein Mega-Hypertext ist. Beim Hypertext-Verlag Eastgate System erschien schon 1990 "Afternoon. A Story" von Michael Joyce auf Diskette - der "granddaddy of hyperfiction", wie Robert Coover in der *New York Times* schrieb. Und was genau ist ein Hypertext?

Theodor Holm Nelson, der den Begriff schon in den 60ern erfand, nannte es in seinem Buch *Literary Machines*: "non-sequential writing - text that branches and allows choices to the reader". Rainer Kuhlen sagte es 1991 deutsch: "Hypertext ist ein Medium der nicht-linearen Organisation von Informationseinheiten"



Marie-Laure Ryan hat in ihrem Buch "Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media" verschiedene Hypertextmodelle besprochen. Ihren Kommentar findet man in [dichtung-digital](#).

Nelson sagte auch: "Hypertext is the generic term for any text, which cannot be printed." Und da beginnt das Problem. Nichtlinearität ist auch auf Papier möglich.

Das zeigt schon Raymond Queneaus berühmtes Sonettenkarussell *Cent mille milliards de poèmes* von 1961: Zehn Sonette auf zehn gestärkten Blättern, die sich jeweils nochmals in die Vers-Teile des Sonetts aufteilen, so dass diese einzeln umgeblättert und dadurch mit jedem Vers der anderen neun Sonette kombiniert werden können. Macht: Hunderttausend Milliarden Gedichte. Und es gibt weitere Beispiele der kombinatorischen Dichtung, die bis in die Antike zurückreichen. Viele kann man auf [Florian Cramers Website](#) ausprobieren.



Aber es stimmt schon: Im Printbereich sind das eher die Ausnahmen, meistens gibt es eine klare Ordnung des Textes und die Seitenzahlen helfen zusätzlich, dass man immer weiß, wo man ist. In den digitalen Medien und vor allem im Internet ist die netzartige Anordnung der Textsegmente und damit die Alternative der Navigation dagegen üblich. Macht man daraus Literatur, heisst dies Hyperfiction. Wie aber produziert man einen spannenden Text, wenn man gar nicht weiss, welchen Weg der Leser einschlägt!

Dass Hypertext nicht immer aus unterstrichenen Wörtern bestehen muss, zeigt Freedom Bairds Seminararbeit [Mass Transit](#), von 1996. Hier kann man die Geschichte eines Nachmittags in Manhattan via Personen, Uhrzeit oder Stationen navigieren. - Und natürlich bietet dieser Hypertext auch Fotos seiner Figuren an

Multimedia

Hypertext + Images = Hypermedia = Multimedia? Die Begriffe werden oft gleichgesetzt und oft durcheinandergebracht. Richtig ist der erste Teil der Rechnung. Das "Hyper" steht dabei nicht für *viele Medien*, sondern, wie bei Hypertext, für die *nonlineare Struktur* - für *viele Medien* steht ja schon das "a" am Ende ;=)

Multimedia zielt auf die mediale Mehrsprachigkeit der Präsentation: Text, Bild, Ton, Film. Vorsicht: Der Begriff wird freilich auch für audiovisuelle Diavorträge benutzt. Wird er mit Blick auf die digitalen Medien eingesetzt, bezeichnet er das additive Nebeneinander der Medien im Gegensatz zu ihrer integrativen Verlinkung, für die Hypermedia steht.

Für die Integration bzw. Fusion der Medien, egal ob linear oder hyperstrukturell, gibt es noch einen Begriff: Intermedia. Den gab es übrigens schon in den 60er Jahren, als Dick Higgins eine Poetik der Intermedialität entwickelte.

Die Diskussion der Begriffe ist noch nicht beendet. Im Volksmund scheint sich Multimedia durchzusetzen - vielleicht, weil alle schon mal einen Diavortrag, aber nicht alle schon das Internet erlebt haben. Jedenfalls hatte es Multimedia schon 1995 zum "Wort des Jahres" geschafft.

Mitschreibeprojekte

Kunst und Demokratie: Seit Existenz der elektronischen Medien gibt es die Hoffnung, dass sie die Asymmetrie von Produzent und Rezipient beseitigen und das Publikum zu Akteuren machen. Brecht hoffte mit Blick aufs Radio, dass jeder Zugang zum Mikrofon hat, Benjamin versprach sich viel von der kollektiven Rezeptionssituation im Kino. Enzensberger hoffte später auf Fernseher, Video und Xero-Kopierer. Was wurde draus?! Leute dürfen im Radio anrufen und Quizaufgaben lösen, durch die Fernbedienung ist man unabhängiger von den Programmgestaltern. Und Video?! Video hat den Urlaubsfilmer hervorgebracht.

Als der Hypertext populär wurde, gab es wieder Utopien von der Überwindung der Konsumentenmentalität. Hypertext, hieß es, macht den Leser zum Autor, denn er muss den Text ja erst zusammenstellen, kann ihn nicht passiv genießen wie etwa ein Buch. Dass das Lesen linearer Texte keine passive Angelegenheit ist, ließ sich schnell klarstellen, auch dass die 'Koauteurschaft' beim Hypertext sich sehr in vorprogrammierten Bahnen bewegt, ließ sich schließlich vermitteln. Die Mediengeschichte also als Kontinuum unerfüllter Versprechen?

Es trat auf: das Internet. Und mit ihm entstand etwas, das es trotz einiger Vorläufer bei den Surrealisten - Stichwort *écriture automatique* - und auf privaten Parties - jeder schreibe die nächsten zwei Sätze der Geschichte und decke einen ab - so in der Mediengeschichte noch nicht gegeben hatte. Menschen, die sich nie begegnet waren, Menschen an verschiedenen Orten der Welt kamen zusammen und schrieben gemeinsam Geschichten. War das Internet also das gelobte Massenmedium, das in beide Richtungen gleichviel Informationen übertrug? Nun hatte in der Tat jeder Zugang zum Mikrofon - und brauchte dazu nicht einmal eine Website.

Und rasch erkannte man das Dilemma zwischen Demokratie und Ästhetik. Sollte wirklich jeder Zugang zum Mikro haben! Jan Ulrich Hasecke, der mit seinem Mitschreibprojekt die Geschichte aus der Perspektive des kleinen Mannes erinnern lässt, hat es einmal mit Blick auf Alvar Freudes und Dragan Espenschieds Assoziations-Blaster, einem sehr populären Schreibprojekt, bemerkt: "Wenn der Inhalt banal ist, und er ist es manchmal, dann ist dies eine notwendige Banalität, weil sie die Banalitäten des Netzes aufgreift." Die zur Auswahl stehenden Parameter heißen Authentizität und Literarizität. Dokumentarismus sichert freilich keine Qualität und so wird Literatur hier mehr zu einem Gegenstand für Soziologen. - Nicht ganz.

Denn Mitschreibprojekt ist nicht gleich Mitschreibprojekt. Das gemeinsame Schreiben kann in ganz verschiedenen 'Settings' erfolgen, mit ganz unterschiedlichen Rollen für Software und Projektmanager. Ich sehe drei Hauptgruppen:

1. Die Autoren schreiben sukzessive an einer linearen Geschichte - so etwa Beim Bäcker oder Fraktalroman.
2. Die Autoren schreiben an verschiedenen Zweigen einer multilinearen Geschichte - so in Die Säulen von Llacaan.
3. Die Autoren steuern ihre Beiträge einer Textsammlung bei, die diese mehr oder weniger voneinander unabhängigen Beiträge durch das spezifische Stichwort der Sammlung miteinander verbindet und mitunter auch Links zwischen ihnen erstellt - so in 23:40 oder Assoziations-Blaster.

In Gruppe 3, wo es nicht um die Erstellung *einer* Geschichte geht, kann man die ausgeklügeltsten Settings finden, die das Projekt mitunter zu einer Spielform konzeptioneller Kunst machen. In diesem Falle schiebt sich denn die tragende Idee des Ganzen leicht vor dessen Einzelbeiträge - und entschädigt für deren gelegentliche Qualitätsmängel. Der Ruhm geht natürlich an den Initiator. Die Soziologen loben sein Engagement (aber das tun sie auch, wenn das Konzept simpel oder langweilig ist), die Kunstkritiker loben seine tief sinnige Idee. Wie z.B.

"23:40", wo die schriftliche Kommunikation paradoxerweise wieder zu den Bedingungen der mündlichen erfolgt. Durch einen simplen Refresh-Befehl! Da ahnt man: Was als Netz*literatur* nicht überzeugt, hat so noch eine zweite Chance als Netz*kunst*.

Warum heißt es eigentlich nicht Netzliteratur?

Wenn es Netzliteratur hieße, müsste es mit dem Netz zu tun haben. Das ist aber nur bei den Mitschreibprojekten der Fall. Hypertext und Multi-, Hyper-, Intermedia geht auch auf CD-ROM oder in einem anderen digitalen Medium. Wenn man alle drei Gruppen einschließen will, nimmt man besser *digitale Literatur* als Dachbegriff. Diese ist dann dadurch gekennzeichnet, dass sie des digitalen Mediums als Produktions- und/oder Rezeptionsgrundlage bedarf. Damit fliegt alles raus, was das digitale Medium nur als Distributionsmittel nutzt und ansonsten auch auf Papier funktioniert.

Was aber sind die spezifischen Merkmale digitaler Medien? Im wesentlichen drei Dinge:

- Interaktivität

Mit Interaktivität ist die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes gemeint, was in Reaktion auf Eigenschaften des Werkes (programmierte Interaktivität: Mensch-Software) oder in Reaktion auf Handlungen anderer Rezipienten (netzgebundene Interaktivität: Mensch-Mensch via Software) erfolgen kann.

Beispiel für ersteres sind natürlich die Hypertexte, die auf den Klick der Leser warten. Oder auch andere kombinatorische Werke wie etwa Dirk Günters und Frank Klötgens preisgekrönte, inzwischen verschollene Aaleskorte der Ölig, wo der Leser vorher den Ablauf des 'Films' zusammenstellen muss.



Beispiel für letzteres sind die Mitschreibprojekte, wobei in Gruppe 3 zwischen den Beiträgern mitunter keine ausgesprochene Interaktion stattfindet.

- Intermedialität

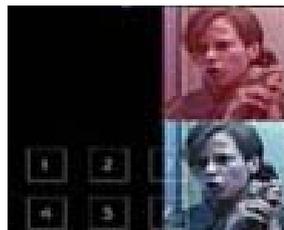
Mit Intermedialität ist die Allianz zwischen den traditionellen Medien gemeint, also Text-Bild-Ton-Konstellationen, die tendenziell auf eine neue Art Gesamtkunstwerk.

Natürlich zielt der Begriff Intermedialität im digitalen Bereich gerade in Verbindung mit Interaktivität und Inszenierung auf andere Formen als die Text-Grafik-Verbindung im Printbereich oder die audiovisuelle Diashow. Deswegen heisst es hier auch Inter- und nicht Multimedialität.

- Inszenierung

Inszenierung steht für die Programmierung einer werkimmanenten bzw. rezeptionsabhängigen Performance: Dem digitalen Werk können auf seinen unsichtbaren Textebenen (HTML-Quellcode bzw. die Befehle, die z.B. einer Bild- oder Tondatei eingeschrieben werden) Aspekte der Aufführung eingeschrieben werden, so dass die Worte und Bilder ihren 'Auftritt' haben, dessen Stichwort vom Programm oder vom Rezipienten ausgeht.

Z.B.: Ausführung einer Aktion beim Laden der Site oder Austausch der Site gegen eine andere nach einer bestimmten Zeit - das 'automatische Umblättern' bzw. die 'Verfilmung' des Textes. Beispiel für die vom Rezipienten ausgelöste Aktion ist Urs Schreibers Epos der Maschine, wo auf den Input des Lesers die Wörter als "Teleskopsätze" erscheinen. Oder Lance Shields' faszinierendes Tele-phony, wo der Lärm beginnt, wenn man mit der Mause über das Bild fährt. Diese Inputs unterscheiden sich freilich von der Interaktivität beim Hypertext-Klick, denn hier geht es faktisch nicht um die persönliche Zusammenstellung des Werkes, sondern um die Auslösung seiner Präsentation.



Bild

Seit der Ankunft des Fernsehen, ach, seit dem Kino gibt es eine lebhaftige Debatte zur Visualisierung von Kommunikation und Wahrnehmung. Lange vor der Ankunft des World Wide Web, dessen Erfolg ja auf seiner multimedialen Komponente beruht, sprach Jochen Schulte-Sasse von einer "Dramaturgie des Spektakels", die "kaum noch der Sprache vertraut, um ihre Ziele zu erreichen." (1988).

Aber selbst Pioniere der neuen Medien wie Robert Coover beklagen die 'Multimedialisierung' des Web. In seinem Abschiedsgesang auf das goldene Zeitalter der literarischen Hypertexte (deutsche Übersetzung in dichtung-digital) schreibt er Anfang 2000:

"It tends to be a noisy, restless, opportunistic, superficial, e-commerce-driven, chaotic realm, dominated by hacks, pitchmen, and pretenders, in which the quiet voice of literature cannot easily be heard or, if heard by chance, attended to for more than a moment or two. Literature is meditative and the Net is riven by ceaseless hype and chatter. Literature has a shape, and the Net is shapeless."

Aber es kommt noch schlimmer.

"Hypertext is now used more to access hypermedia as enhancements for more or less linear narratives [...] the reader is commonly obliged now to enter the media-rich but ineluctable flow as directed by the author : In a sense, it's back to the movies again, that most passive and imperious of forms."

Coover spricht schließlich von einem "constant threat of hypermedia: to suck the substance out of a work of lettered art, reduce it to surface spectacle".

Da sind natürlich eine Menge Vorurteile drin:

- Digitale Literatur müsse immer nichtlinear strukturiert sein.
- Der Autor müsse die Macht an den Leser abgeben.
- Bild und Ton, Animationen und technische Effekte sind wenig mehr als Spektakel und Klamauk.

> 1: siehe oben (Netzliteratur)

> 2: Diese Ansicht hat beiden nur geschadet. Der kluge Autor überlegt sich genau, in welche verschiedenen Richtungen er die Leser schicken will, und sorgt dafür, dass dort nicht einfach Unterholz ist, sondern gut angelegte Wege.

> 3: Dazu bitte hier entlang.

Die Versuchung ist immer groß, einfach die technischen Muskeln spielen zu lassen. Oft begegnet man deswegen einer ambitionierten Präsentation des Bedeutungslosen, die an die Ornamentalisierung des Funktionalen erinnert, wie man

es vom Kitsch her kennt. Aber das inhaltlich Einfache wird durch formale Extraqualitäten noch nicht geistreicher.

"Im Kitscherleben ist ähnlich wie im Behagen die spezifische Distanz des Ästhetischen zugunsten eines Zustandsgefühls weitgehend unterdrückt" So resümierte Ludwig Giesz einst die Phänomenologie des Kitsches. Das Zustandsgefühl der multimedial aufgerüsteten digitalen Literatur wäre die *Gestimmtheit des Technischen*. Die Erscheinung des Effekts um seiner selbst Willen.

Die Neuigkeit der Möglichkeiten bringt natürlicherweise eine Unsicherheit in ihrem Einsatz mit sich. Fehlt es auch noch an dem großen Wurf eines überzeugenden Werkes, so hat die Multimedialisierung inzwischen jedoch durchaus einige gelungene Beispiele hervorgebracht. Sie finden sich zumeist zwischen weniger gelungenen der gleichen Autoren, was nur noch einmal unterstreicht, wie sehr dieser Prozess einer des Experimentierens ist, bei dem Flopp und Top eng beinanderliegen.

Warum nicht einfach Netzkunst?

Die Gattungsfrage ist eine der schwersten. Als es im Computer und im Netz noch keine Bilder gab, war es freilich einfach, das neue Phänomen *Literatur* zu nennen. Heute fragt man sich, warum das Wort im Begriff so akzentuiert werden soll, wo doch Bild und Ton sich immer breiter machen.

Man könnte das Problem mit einem Kunstgriff lösen. Man könnte sich darauf berufen, dass unter der Oberfläche ja sowieso alles alphanumerischer Code ist und selbst Bild und Ton als 'Text' vorliegen, bevor ein entsprechendes Programm sie sicht- und hörbar macht. Damit hätte man der Literatur die Herrschaft über die neuen Medien bis zum Jüngsten Tag gesichert. Die digitalen Medien wären uneinholbar als Textmedien installiert, die nur auf ihrer Oberfläche andere Sprache als die des Textes zulassen.

Gerade auf die Oberfläche kommt es aber an. Die Algorithmen der Maschinensprache interessieren zumeist so wenig wie ein Sack voller Buchstaben, bevor jemand daraus Worte bildet. Wichtig sind die wahrnehmbaren Effekte des digitalen Codes auf dem Bildschirm. Und da sind für die Betrachtung eines Bildes nun einmal die Kriterien der Farbgebung und der Raumkomposition wichtiger als die der Dramaturgie oder der Figurenentwicklung. Womit freilich keineswegs dem unsichtbaren Text die Bedeutung für das Geschehen auf dem Bildschirm abgesprochen wird.

Soll man also, will man den Begriff digitale Literatur nicht über ein Textverständnis zu retten, das auf Unsichtbarkeit aufbaut, von Netz- bzw. digitaler *Kunst* sprechen?

So wie der Begriff Kunst und speziell der Begriff Netzkunst bzw. digital art heute benutzt wird - prominenter Auskunftgeber ist freilich das ZKM -, würde man dadurch die bildende bzw. die visuelle Kunst akzentuieren und nun wiederum dem Wort Unrecht tun.

Der Kunstbegriff besitzt nicht mehr jene terminologische Gemeinschaftlichkeit der Kunstgattungen wie einst in Sulzers "Theorie der Schönen Künste" oder auch noch in Kants und Hegels Ästhetiken. Vielleicht muss man ins 18. Jahrhundert zurück, vielleicht aber auch bis ins Mittelalter, als der Kunstbegriff die *artes mechanicae* noch einschloss. Denn die Programmierung der Software ist schließlich ein wichtiger Teil des Ganzen. Und das Panel "Artistic Software" der letzten Transmediale 01 diskutierte ja schon eifrig, ob nicht der Programmierer - und nicht der Ideengeber - der eigentliche Künstler ist (denn was ist das schon für ein Künstler, der sein Material nicht beherrscht).

Da der Kunstbegriff also nur neue Missverständnisse mit sich bringt, ist man anders besser beraten.

Warum heißt es nicht Interfictions?

Interfictions bewahrt vor den Missverständlichkeiten sowohl von Literatur wie Kunst. *Fiction* grenzt zunächst ab von Nicht-Fiktionalem und kommt damit der gesuchten Unterscheidung zwischen Kunst und dem, was nicht Kunst ist, am nächsten, ohne dass der problematische Begriff Netzkunst benutzt werden muss. Fiction besitzt zudem eine Nähe zu Narration bzw. Erzählung, und das ist doppelt willkommen:

1. Als Absetzung zur Netzkunst, die sich ja auf (interaktive) Installationen spezialisiert.
2. Als medienübergreifendes Merkmal, das sowohl Text wie Film, Bild und Ton umfasst.

Inter wiederum verweist auf einige der Eigenschaften, die als wesentlich für die digitalen Medien festgehalten wurden - Interaktivität, Intermedialität - und assoziiert zugleich das populärste dieser Medien: das Internet.

Dass *Interfiction* auf einem Dokumentarfilm- und Videofest Verwendung findet und für die Integration der Medien durch die Universalmaschine Computer sowie deren

sozio-ästhetische Auswirkungen steht, passt sehr gut zu diesem Begriffsverständnis

Wettbewerbe

Die Geburtsstunde der deutschen Netzliteratur-Szene schlug Ende 1995, als die ZEIT und IBM "zum Spiel mit den Grenzen zwischen Schrift, Datensatz, Bild und Graphik" einluden, ermunterten, die Ausdrucksformen und technischen Möglichkeiten der Computernetze aufzunehmen und kreativ zu benutzen, aber auch forderten, dass es sich bei den Beiträgen "nach wie vor um Literatur" handeln müsse, mit dem Zusatz: "um welche Art von Literatur allerdings, ist völlig offen" (das gesamte Archiv wurde inzwischen vom Netz genommen).



Diesen Internet-Literaturwettbewerb gab es 1997 noch einmal und auch 1998, als man *Internet* durch *Pegasus* ersetzte. Schon 1996 aber schuf Teilnehmer Sven Stillich mit der Mailingliste [Netzliteratur.de](http://www.netzliteratur.de) der Szene deutscher Netzliteraten ein Diskussionsforum (das manchmal auch darüber streitet, wieso es eigentlich *Netzliteratur* bzw. *Netzliteratur* heißt ;)

Oliver Gassner, der nach Dirk Schröder die Liste übernahm, organisierte 1999 in Baden-Württemberg den 1. Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb, womit man sich endgültig von den Vätern (die sich sowieso nicht mehr um ihr Kind kümmerten) abgenabelt hatte.

Seitdem gab es im deutschen Sprachraum immer mal wieder kleinere Wettbewerbe:

- der November 1999 von "Literatur-Café" und "blue window" ausgerufene Internet-Literaturpreis zum Millennium
- der Linzer Marianne-von-Willemer-Preis 2000: nur für Frauen
- der von Arte zur Frankfurter Buchmesse 2000 ausgerichtete Liter@turwettbewerb

Wer sich für die Vorgänge im englischsprachigen Raum interessiert, klickt am besten hier:

- trAce/Alt-X International Hypertext Competition 1998 und 2000
- New York University Press Prize for Hyperfiction 1999

Ausschreibung

Oft wird das Spezifische der Medien einfach durcheinandergebracht und von Netzliteratur gesprochen, wenn man doch digitale Literatur meint.

Im ZEIT-Internet-Wettbewerb 1996 war z.B. vom "Spiel mit den Grenzen zwischen Schrift, Datensatz, Bild und Graphik" die Rede - alles auch offline möglich. 1998 ist das Ziel des Wettbewerbs die Verknüpfung der "Sprache mit den ästhetischen und technischen Mitteln des Internet" - Sieger wurden dann aber zwei intermediale, vom Netz völlig unabhängige Werke.

Der "Internet-Literaturpreis zum Millenium" erwartete die Bearbeitung des Millenium-Themas mit den "Möglichkeiten des Internet" und nannte als denkbare Formen: "HTML-Format und Hypertexte; Flash- und Shockwave-Animationen; Film- und Tondaten; und alles, was den Autoren sonst noch dazu eingefallen ist" - allesamt Formen, die das Internet nicht brauchen.

Einzig der Ettliger Literaturwettbewerb wusste genau, wovon der redet. Hier waren Werke gefragt, die sich "eines oder mehrerer Dienste des Internet bedienen (WWW, Mail, News, FTP, Telnet, ...)", und die Preise gingen, abgesehen vom netzunabhängigen Hypertext "Hilfe!", denn auch wirklich sämtlich an 'echte' Netzwerke.

Sieger

Von den im Netz zugänglichen Preisträgern hier nur:

ZEIT

Susanne Bekenheger: Zeit für die Bombe (Hyperfiction, 97)

J. Daiber, J. Metzger: Trost der Bilder (Hypermedia, 98)

Ettlingen 99

Jan U. Hasecke: Generationenprojekt (Mitschreibprojekt)

A. Freude, D. Espenschied: Assoziations-Blaster (Mitschreibprojekt)

Guido Grigat: 23:40 (Mitschreibprojekt)

Susanne Berkenheger: Hilfe! (Hyperfiction)

Marianne-von-Willemer-Preis 2000

Petra Harml-Prinz, Angelika Mittelmann, Renate Plöchl, Ilse Wagner und Anja

Westerfröke: Domino (Text-Installation)

Susanne Wolf: Crime (Hypermedia)

Arte Liter@turpreis

Berliner Zimmer: Tagebau/Mein Pixel-Ich (Mitschreibprojekt)

Urs Schreiber: Epos der Maschine (Textkombination)

Amerikanische Sieger

trAce/Alt-X Hypertext Competition 1998

Jenny Weight: Rice (Multimedia)

William Gillespie, Scott Rettberg, Dirk Stratton, Frank Marquardt: The Unknown (Hyperfiction)

The 2nd trAce/Alt-X New Media Writing Competition

Talan Memmott: Lexia to Perplexia (konkrete Posie digital)

New York University Press Prize for Hyperfiction 1999

Adnan Ashraf: The Straight Path (Hyperfiction)

Pratik Kanjilal: The Buddha Smiled (Hyperfiction)

Kriterien

Nach welchen Kriterien geht eigentlich die Jury vor?

Juror des ZEIT-Wettbewerbs Hermann Rotermund:

"In allen Wettbewerben stellten Diskussionsteilnehmer immer wieder die Frage nach den Bewertungskriterien der Jury. Viele wollten anscheinend die Jury nicht als Gruppe einigermaßen umfassend gebildeter und kulturell erfahrener Individuen akzeptieren, sondern wollten Kataloge mit Killer-Kriterien

vorgeführt bekommen. Diese Kataloge haben wir verweigert. Deren Aufstellung hätte uns auch das Abenteuer der Entdeckung von neuartiger Spannung, von neuartigem Genuß versauert." (Dichtung Digital Nr. 13)

Auf jeden Fall wird man darauf achten müssen:

- Wie verhalten sich die benutzen Medien zueinander; illustriert z.B. das Bild den Text nur oder gibt es ihm etwas hinzu (Stichwort Multi- oder Intermedia).
- Wie sinnvoll ist ein technischer Effekt (Stichwort digitaler Kitsch).
- Welche Rolle kommt den Lesers zu.
- Wie sinnvoll ist die Navigation (Wer die meisten Links setzt, hat noch lange nicht gewonnen.)
- Welche Bildschirmästhetik liegt vor (Scrollen oder Klicken)
- Technikästhetik: Welche technische Aufwand für welchen Effekt und welche technische Ausstattung des Publikums.

Und natürlich gelten weiterhin die Kriterien der alten Künste, wenn deren Material benutzt wird: die Sprachgestaltung, die Bildkomposition, der narrative Aufbau, Kameraführung usw.

Was sagen Professoren dazu?

Literaturprofessoren kennzeichnen drei Dinge:

1. kommen sie aus der *Geisteswissenschaft*, und da lernt man nicht, mit moderner Technik umzugehen.
2. gilt ihre Liebe der Sprache. Und wenn manchen schon eine kulturwissenschaftliche Reformierung ihres Faches zu weit geht, kann man sich vorstellen, dass sie Abstand halten von einer Literatur, die sich selbst interdisziplinär verhält.
3. gilt ihre Liebe der *schönen* Sprache. Sprachliche Qualität ist in diesem Fach aber nicht immer zu finden: a) weil mitunter die Soziologie übernimmt, b) weil soviel andere Dinge (Programmierung, Screen-Design, Web-Administration und und und) auch noch anfallen und c) weil sich hier naturgemäß v.a. die jungen AutorInnen engagieren, die ihren eigenen Stil mitunter erst noch finden müssen.

Und doch: Auch die Akademiker beginnen sich zu interessieren. Nachwuchswissenschaftler veranstalten entsprechende Seminare, ihre StudentInnen gehen mit dem neuen Thema zu den Professoren - und haben manchmal Glück. So verwundert es nicht, dass das erste deutsche Buch zum Thema eine Magisterarbeit war. Inzwischen gibt es freilich einige Dissertationen und Sammelbände und neben schriftlichen Zeugnissen der Forschung finden nach mehr oder weniger informellen Treffen der Macher und Theoretiker auch erste Konferenzen und Symposien mit akademischen Weihen. So besteht Hoffnung. Hoffen wir nun auch auf faszinierende neue Interfictions.