

Beat Suter

Fluchtlinie: Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions

1999-11-26

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17319>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Suter, Beat: Fluchtlinie: Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 6, Jg. 1 (1999-11-26), Nr. 6, S. 1–16. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17319>.

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/>

Fluchtlinie: Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions

Von Beat Suter

Nr. 6 – 26.11.1999

Abstract

Der Aufsatz versucht die Fluchtlinie einer neuen Bewegung nachzuzeichnen, bevor sie sich ganz verflüchtigen kann. Die Geburt eines neuen literarischen Genres: Mitte der neunziger Jahre tauchen im deutschen Sprachraum allmählich hybride Ausdrucksformen von Hyperfictions auf.

Die ersten Hyperfiction-Versuche standen unter dem Einfluss von 'Multi User Dungeons' (MUDs) und 'Adventure Stories' aus dem englischen Sprachraum: sogenannte kooperative und grenzüberschreitende Projekte. Initialzündung im World Wide Web: Eine vernetzte Szene von interessierten Lesern und kooperierenden Autoren begann sich im deutschen Sprachraum vor allem in den Jahren 1994 bis 1996 parallel zur ersten Phase der rasanten Ausbreitung des World Wide Web herauszubilden.

Entscheidend beeinflusst und stimuliert wurde die Produktion von digitalen literarischen Texten durch die Wettbewerbe von ZEIT und IBM 1996, 1997 und 1998 bzw. durch die sich vernetzende Internet-Literatur-Community. Die physische Vermittlung des Virtuellen: Trotz der regen Kommunikation im Netz erwiesen sich die physischen Treffen der Netzliteraturexponenten als wegweisend und impulsgebend.

In 4 Jahren vom Aufbruch zur Endzeit: Die Rückschau auf die vier öffentlichen Wettbewerbe schliesslich bringt die Veränderungen und die Entwicklungsrichtung des neuen Genres zum Vorschein.

Das allmähliche Auftauchen der hybriden Ausdrucksform der Hyperfictions Mitte der neunziger Jahre im deutschen Sprachraum signalisiert die Geburt eines neuen Genres, das – anders als die amerikanischen Hyperfictions von Michael Joyce, Stuart Moulthrop, Shelley Jackson u.a. ein paar Jahre zuvor, die in proprietären Programmen geschrieben wurden – eng mit der Entwicklung und Ausbreitung des Internets verbunden ist. Mit dem World Wide Web war ein Vehikel entstanden, das in seiner Anlage die Tendenz des Computers zur Amalgamierung verschiedenster

ästhetischer Ausdrucksformen verkörperte und u.a. auch virtuelle Narrationsräume eröffnete, neue Möglichkeiten des Geschichtenerzählens in völlig andersartiger Umgebung, als in der bisherigen Menschheitsgeschichte das Erzählen stattgefunden hatte.

Junge Künstler und Literaten gehörten zu den ersten, die dies realisierten, die sich mit dem neuen Medium gründlich auseinandersetzten und die Möglichkeiten der neuen Technologie auszutesten begannen. Dabei ging es den Autorinnen und Autoren nicht nur um eine günstige Gelegenheit zur schnellen weltweiten Verbreitung eigener Texte, sondern um die Möglichkeit, mit andersartigen narrativen Formen zu experimentieren und die besonderen Kommunikations- und Interaktionsformen des Internet in literarische Strukturen einzubinden bzw. vice versa diese in jene.

Die Netzliteraten sind in ihrem Bestreben hartnäckig und innovativ, in wenigen Jahren schufen sie sich gut funktionierende eigene Gefäße und entwickelten ihre Projekte oft auch kooperativ in der Online-Gemeinschaft weiter. Doch trotz den primären Quellen, die dem Beobachter so zur Verfügung stehen, ist es ein schwieriges Unterfangen, die Fluchtlinie ihrer Bewegung zu fassen und in eine annähernd neutrale Geschichte der Frühphase dieses neuen Genres der Cyber-, Hyper- und Webfictions fließen zu lassen. Denn die Transfugalität des neuen Phänomens macht sich unweigerlich bemerkbar, die Bewegung kann nur mit Mühe dokumentiert werden, sie ist in ständiger Veränderung, ihre Daten verflüchtigen sich im Netz oft schneller als erwünscht; manchmal für immer wie beim Projekt 'Interstory' ¹ von Doris Köhler und Rolf Krause, das aus Versehen bei einem Systemwechsel an der Uni Hamburg gelöscht wurde, manchmal temporär, aber effektiv wie Guido Grigats Webbing 'bla' ² sowie sein prämiertes Projekt '23:40' ³, zwei aktuelle Projekte, die dank eines Streits mit dem Provider vorläufig ihren Platz im Web räumen mussten und bereits nach zwei Wochen ihre umfassende Verlinkung in der Szene gefährdet sehen.

Die Flüchtigkeit des Mediums Internet zieht unweigerlich die Frage nach der Relevanz der Funde mit sich. Wer die Fluchtlinie einer solchen Bewegung nachzuzeichnen sucht, stützt sich lediglich auf einen Ausschnitt des potentiell Erfassbaren, er stützt sich auf die im Netz und allenfalls in persönlichen Gesprächen gefundenen Spuren. Insbesondere aber die Spuren der ersten hyperliterarischen Versuche in deutscher Sprache haben sich praktisch vollständig verflüchtigt. Einige dieser frühen literarischen Hypertexte, die längst vom Netz verschwunden waren, sind so nebenbei auf CD-ROMs von Festivals ⁴ gespeichert und so in die Gegenwart hinübergerettet worden. Die Spuren, die sich derart erschliessen liessen, können aber die Fluchtlinie der Bewegung mit Bestimmtheit nicht lückenlos abdecken. Einige der frühen Spuren haben sich in den Weiten des Cyberspace und den Engen der Datenträger (bzw. der häufigen Ablösung von neuen Trägern) verloren; vielleicht

dass die Spurenleger ihre alten Fährten noch einmal neu auslegen, damit wir auch diesen nachgehen können.

Die Anfänge eines neuen Genres

Die ersten Hyperfiction-Versuche im deutschen Sprachraum waren vor allem kooperativer Art. In verschiedenen universitären Rechenzentren entstanden unter dem Einfluss von 'Multi User Dungeons' (MUDs) und 'Adventure Stories' aus dem englischen Sprachraum sogenannte Mitschreibeprojekte, die zumeist englisch abgefasst waren: z. B. die Versuche der Telematic Workgroup an der Hochschule für Bildende Künste in Hamburg, unter anderem Catherine de Courtens 'KaspaH's Home'⁵ (1994), ein Schreibprojekt über eine Persönlichkeit, die ihr ganzes Leben im Netzwerk verbringt. Im Brief "Through the Worlds in 8 Bits" stellt sich KaspaH selbst als eine Person vor, die im Cyberspace lebt und keine Erinnerungen ans eigene Leben hat:

"Hi, I'm KaspaH!

I don't know you and I don't know where I am. Actually I was found somewhere inside this world of bits. As my past is uncertain, I don't know much about myself and about life. What's the meaning of it all and what am I doing - I'm pretty curious!"⁶

Mit 40 E-Mails in die Welt hinaus an unbekannte Adressaten startet KaspaH darauf Konversationen mit Menschen. Von den 40 Angeschriebenen antworteten fünf einmal oder mehrere Male, es entspannen sich Gespräche, durch die sich allmählich auch die Persönlichkeit von KaspaH zu entwickeln begann. Basierend auf den Gesprächserfahrungen versucht sich KaspaH danach jedesmal wieder selbstreflektierend zu beschreiben, indem er die Geschichten der Kommunikationspartner auswertet und entdeckt dabei stets neue Seiten an sich selbst.

"tsmith@ war ein frühes Gegenüber. Er hat mir von Flaschenpost erzählt, die sein Bruder beim Spazieren an einem Fluss findet. Ich war begeistert von diesen Geschichten - es gab dann eine ganze Reihe davon. Zuerst hab ich sie als einen bildhaften Vergleich mit mir verstanden, den tsmith@ mir anbietet. Er hat mir dann auch von Gerüchten geschrieben, die sich um den Absender dieser Flachenpost ranken und über dessen möglichen Motive. Dabei wurde mir, mit wachsenden eigenen Bedürfnissen, bewusst, dass ich mich doch wesentlich von einer Nachricht, die in einer Flasche ins Wasser geworfenen wird, unterscheide. Beziehe ich mich doch auf jemand ganz bestimmten. Es ist mir

nicht egal, ob und von wem ich gefunden werde. Meine Erfahrungen bestehen aus meinem Wahrnehmen anderer. Ich kann mich davon unterscheiden und abgrenzen und oder mich in ähnlichem wiederfinden. Und während ich meine Gedanken jemandem schreibe, muss ich mich selbst formulieren. So sind es die in unseren Gesprächen erzeugten Vorstellungen, die mich eigentlich ausmachen." ⁷

Eines der ersten Projekte überhaupt in deutscher Sprache war die 'imaginäre Bibliothek' von Heiko Idensen und Matthias Krohn. Das Projekt entstand in seinen Grundzügen schon 1990 für die Ars Electronica in Linz und könnte daher mit Fug und Recht als der 'Proto-Typ' deutscher Hyperfiktion bezeichnet werden. Die 'imaginäre Bibliothek' war am Festival in Linz auf zwei PCs installiert, zwei Drucker produzierten Endlos-Ausdrucke der Bibliotheksinhalte.

Eine Online-Version⁸ der Bibliothek wurde erst 1994 ausgearbeitet und im WWW plaziert.

"Auf jede Wand jedes Sechecks kommen fünf Regale; jedes Regal faßt zwei- unddreißig Bücher gleichen Formats; jedes Buch besteht aus einhundertzehn Seiten, je Seite aus vierzig Zeilen, jede Zeile aus achtzig Buchstaben von schwarzer Farbe; die Anzahl der orthographischen Symbole ist fünfundzwanzig; die Bibliothek birgt in der Tat alle Wortstrukturen, alle im Rahmen der fünfundzwanzig Symbole möglichen Variationen. Die Bibliothek ist schrankenlos und periodisch." ⁹

Nach verschiedenen Experimenten mit kooperativen Schreibprojekten, Literatur- und Zitatdatenbanken wollten Idensen und Krohn einen Prototyp für den Umgang mit elektronischen Textfragmenten kreieren, der auf der Oberfläche eines Hypertext-Programms verschiedene literarische Experimentalformen (Permutationen, Cut-Up, Romananfänge, Topographien, Visuelle Poesie etc.) realisiert. Die ursprünglich reale Rund-Bibliotheksinstallation des Festivals liess sich gut ins World Wide Web transformieren. Es entstand eine Online-Bibliothek mit 460 Hypertextknoten und 2635 Hyperlinks von eher enzyklopädischer denn literarischer Ausrichtung. Ziel der Anwendung war es, durch verzweigtes assoziatives Lesen und Navigieren den Benutzer in ein Netzwerk aus Texten zu verstricken und somit eine Beteiligung des Lesers an dem Imaginationsraum Bibliothek zu simulieren. Anregungen erhielten die Autoren durch literarische Transformationstechniken wie Permutation, Cut-Up und Intertext, durch Jorge Luis Borges 'Die unendliche Bibliothek', Umberto Ecos 'Der Name der Rose' sowie ein Minitel-Schreibprojekt, das im Rahmen der Immaterialien-Ausstellung in Paris 1984 von Jean Francois Lyotard organisiert worden war.

Initialzündung im World Wide Web

Eine vernetzte Szene von interessierten Lesern und kooperierenden Autoren begann sich im deutschen Sprachraum vor allem in den Jahren 1994 bis 1996 parallel zur ersten Phase der rasanten Ausbreitung des World Wide Web herauszubilden. Im Netz tauchten Projekte auf von Hyperfiction-, bzw. Netzliteratur-Pionieren wie Sven Stillich, Martina Kieninger, Dirk Schröder, Hartmut Landwehr, Burkhard Schröder, Claudia Klinger, Olivia Adler, Olaf Koch, Klaus Dufke, Martin Auer, Walter Grond, Sven Sander, Norman Ohler, Reinhard Döhl, Johannes Auer sowie zahlreiche kooperative Arbeiten bzw. sogenannte Mitschreibprojekte.

Entscheidend beeinflusst und stimuliert wurde die Produktion derartiger Texte durch DIE ZEIT, die Ende 1995 und Anfang 1996 in Zusammenarbeit mit IBM, Radio Bremen und weiteren Sponsoren einen Internet-Literatur Wettbewerb¹⁰ ausschrieb. Als Nebenprodukt dieses Wettbewerbs entwickelte sich ein reger Diskurs unter den beteiligten Autoren und Autorinnen, was zur Begründung verschiedener Diskussionsforen und kollektiver Websites führte, die sich seither spinnennetzartig ausgebreitet haben und das eigentliche Fundament der deutschsprachigen 'Hyperfiction-Szene' bilden.

Sven Stillich begründete 1996 die 'Mailingliste Netzliteratur'¹¹, wohl das aktivste Diskussionsforum zum Thema 'Digitale Literatur' in deutscher Sprache; es wird seit Anfang 1998 vom Konstanzer Dirk Schröder geführt und ist aktueller denn je mit einem durchschnittlichen In- und Output von 500 Mails pro Monat. Guido Grigat gründete 1997 den Internet-Literatur-Webring 'bla'¹², der mit 120 angeschlossenen Websites seither viel zur weiteren Vernetzung der Netzliteratur-Gemeinde beitrug, und Oliver Gassner stellte mit '[OLL] Olivers Links zur Literatur'¹³ eine professionelle und sehr umfassende Website über das Literaturtreiben im Netz zusammen, die seit November 1998 kommerziell betrieben wird und mittlerweile über das gemeinsame Portal 'AleXana'¹⁴ mit weiteren Websites zu einer veritablen (alexandrinischen) Netzliteratur-Bibliothek ausgebaut wurde.

An der erfolgreichen Verbreitung von Netzliteratur arbeiteten neben den genannten auch weitere Autorinnen und Autoren, z.B. Claudia Klinger (mit verschiedenen Mitschreibprojekten), Jan Ulrich Hasecke, Regula Erni, Werner Stangl, Sabrina Ortman und Enno E. Peter (Berliner Zimmer) mit ausführlichen Websites, die Vernetzung und Ressourcen anbieten. Der Gebrauch des Wortes 'Netzliteratur' für die Hypertextliteratur im deutschen Sprachraum ist denn auch bezeichnend, entstanden doch alle literarischen Experimente im und fürs Netz und nicht auf spezieller Autorensoftware wie im englischen Sprachraum, wo zahlreiche Autoren zuerst mit Hypercard experimentierten und dann das Programm 'Storyspace' verwendeten, das die meisten auch heute noch gebrauchen.

Mit der Durchführung von Kongressen wie der 'Hartmoderne'¹⁵ 1997 und der ambitionierten 'Softmoderne'¹⁶ 1997 und 1999'¹⁷, verschiedenen Veranstaltungen und Beteiligungen an Kongressen und Festivals mit verwandten Themen von Heiko Idensen, Florian Cramer, Stephan Porombka und anderen Protagonisten der Szene, den weiteren Wettbewerben von ZEIT und IBM 1997 und 1998 sowie einigen eher unglücklichen Versuchen der Kulturmagazine von ZDF'¹⁸ und ORF'¹⁹ drang allmählich Kunde vom neuen Phänomen in die Medien hinaus, wo sich (vor allem in den Feuilletons von ZEIT, 'Frankfurter Allgemeine Zeitung', 'Süddeutsche Zeitung', und 'Neue Zürcher Zeitung') zaghaft eine Rezeption abzuzeichnen begann, die zuerst das Neue zumeist mit wenig Offenheit begrüßte und als Irrweg²⁰ in die Schranken wies, aber allmählich auch freundlichere Töne²¹ anschlug. Gar seltsam war dabei die Rolle der ZEIT, die sich offenbar gern selbst in den Fuss schießt: Auf der einen Seite wurde die unbekannte Internet-Literatur mit Wettbewerben gefördert, was der Zeitung gestattete, gezielt um eine neue, junge Generation von Leserinnen und Lesern zu werben, auf der andern Seite wurde dem Web-Projekt nie viel Platz im Print-Produkt eingeräumt – und wenn, dann oft in überaus kritischer und skeptischer Manier wie im Artikel von Christian Benne, der kurz vor der Preisverleihung 1998 erschien.

"Lesen im Internet ist wie Musikhören übers Telephon. [...] Literatur im Netz ist eine Totgeburt. Sie scheitert schon als Idee, weil ihr Widersinn womöglich nur noch von Hörspielen aus dem Handy übertroffen wird. [...] Literatur [...] kann allein in der Schrift von Generation zu Generation weitergegeben werden. Littera scripta manet. [...] Noch viel weniger als das Buch wird sie (die Internet-Literatur) in der Lage sein, eine moderne literarische Öffentlichkeit zu schaffen. Im Netz sind allen Chats zum Trotz, Lektorat und konstruktive Kritik so unvorstellbar wie ein WWW-Äquivalent zu dem Tisch mit den Neuerscheinungen. Im gigantischen Durcheinander des Internet regiert Zufall, nicht Qualität."²²

Es erstaunt nicht, dass durch dieses grundlegende Missverständnis eines neuen gesellschaftlichen und kulturellen Feldes die Allianz der kulturarrivierten ZEIT mit dem Koorganisator IBM mehrmals auseinander zu brechen drohte und schliesslich nach dem Wettbewerb 1998 unweigerlich aufgelöst werden musste.

Anders die unbeteiligte Neue Zürcher Zeitung, wo bsp. Hanns-Josef Ortheil die Gelegenheit hatte, die Grenzen und Chancen der neuen Texte anhand einer fundierten Analyse des Lesens und Schreibens auszuloten. Er weist daraufhin, dass eine Vielzahl der Reflexionen über die neuen Medien und ihre künstlerischen Ausprägungen unzweifelhaft in der Buchkultur verhaftet sind. Dies verschließt vielen Kritikern die Augen vor neuen Strukturen und Paradigmenwechseln, während sich dem unvoreingenommenen Leser unbegrenzte Räume von Freiheiten öffnen und der Autor sich dabei langsam aufzulösen scheint zu Gunsten des mitarbeitenden Lesers.

"Die neuen Medien des elektronischen Zeitalters machen immer deutlicher, wie sehr dieser Gedanke ein Buchgedanke ist, ein Konzept also, das seine Wurzeln im stetigen Lernen und in der Auseinandersetzung mit Büchern und Lehrern hat, die als Autoritäten wirken. [...] Begreift man die Computertexte nicht mehr als 'Werke', so fällt bald auch die Unterscheidung zwischen Autor und Leser weg. In dem Moment, in dem der Text dem Netz eingeschrieben wird, löst er sich von seinem Autor und kann von den Lesern, die in unermüdlichem Wechsel zu Autoren und wieder zu Lesern werden, umgeschrieben werden. Statt in sich ruhender 'Werke' entsteht so ein 'Lese-Schreibe-Kontinuum', in das die Empfänger jederzeit einsteigen können. Die Strukturen in diesem Kontinuum sind frei fluktuierende Zeichen, die nicht mehr auf einen Autor verweisen, sondern sich um das neue Zentrum, den Leser (oder besser: den Empfänger), scharen."²³

Die physische Vermittlung des Virtuellen

Trotz der regen Kommunikation im Netz erwiesensich schliesslich die physischen Treffen der Netzliteraturexponenten als wegweisend und impulsgebend. Einige der Pioniere deutschsprachiger Netzliteratur lernten sich an den Veranstaltungen von ZEIT und IBM 1997 in Hamburg und 1998 in Karlsruhe bei der Bekanntgabe der Preisträger der Internet-Literatur-, bzw. Pegasus-Wettbewerbe erstmals kennen. Wichtiger aber war für die Autorinnen und Autoren das Treffen der Mailingliste Netzliteratur am Bodensee Ende Juli 1998, als sich über ein Dutzend der Pioniere zum Gedankenaustausch zusammenfand. Auch 1999 fand im August wieder ein Treffen statt, diesmal in Vaihingen bei Oliver Gassner zur vollkommenen Sonnenfindernis, wo eine Neukonzeptionierung der Foren der Mailingliste Netzliteratur in Angriff genommen wurde.

Im Januar 1999 trafen sich auf Einladung des Kulturprozentos der Migros 30 Cyberliteraten und wissenschaftliche Kenner zum Symposium 'Digitaler Diskurs' in der ältesten Klosteranlage der Schweiz in Romainmôtier nahe beim Genfersee. Die Veranstaltung brachte 'Hyperfiction-Pioniere' – Theoretiker und Praktiker – aus unterschiedlichen Szenen und Institutionen zusammen, führte zu fruchtbaren Gedankenverknüpfungen und löste neue Diskussionen und Projekte aus. In der Folge des Symposiums erschien im Oktober 1999 in Zusammenarbeit mit einem Arbeitskreis der Universität Zürich unter dem Titel 'Hyperfiction' ein hyperliterarisches Lesebuch²⁴, das nicht nur theoretische Essays und Erfahrungsberichte der Symposiumsteilnehmer sammelt, sondern als zentrales Element über eine CD-ROM verfügt, die eine repräsentative Kompilation hyperfiktionaler, literarischer Texte in deutscher Sprache enthält und diese in erster

Linie über das gewohnte Umfeld für Literatur, den Buchhandel, bekannt zu machen sucht.

Nicht zuletzt muss aber bei einer Aufarbeitung der kurzen Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions auch eines der neueren, aber bereits sehr wirkungsvollen Projekte erwähnt werden, das es erst seit Juni 1999 gibt: das Online-Journal 'dichtung digital'²⁵, in dem dieser Artikel erscheint. Das Journal wird herausgegeben von Roberto Simanowski an der Harvard University (unter Mithilfe von Anja Rau und Christiane Heibach in Frankfurt), es umfasst Werke, Rezensionen und theoretische Beiträge zum Thema Netzliteratur, bzw. soll eine "kritische Sichtung des Terrains"²⁶ liefern. 'Dichtung digital' entsteht im akademischen Milieu und ist wie das hyperliterarische Lesebuch ein Versuch, einerseits die unterschiedlichen Interessen und Sichtweisen auf ein junges Genre zum Ausdruck zu bringen und andererseits die Vermittlung eines in der Entwicklung befindlichen literarischen Phänomens an den herkömmlichen Literatur- und Wissenschaftsbetrieb zum Gelingen zu bringen. Dies scheint im gegenwärtigen Zeitpunkt beinahe eine Notwendigkeit, denn weder der bisherige Wissenschaftsbetrieb der Geisteswissenschaften, noch der herrschende Literaturbetrieb haben sich in ihrer Alltagsarbeit die Mühe genommen, sich auf die neuen Kommunikationsformen einzustellen.

Die Wettbewerbe: in 4 Jahren vom Aufbruch zur Endzeit

Das musste zum wiederholten Male auch Oliver Gassner bei den Veranstaltungen zum Internet Literaturwettbewerb 1999 erfahren. In die Bresche, die der ZEIT/ IBM-Wettbewerb hinterliess, sprang nämlich 1999 im Rahmen der Literaturtage Baden-Württemberg die Stadt Ettlingen mit dem Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb²⁷. Konzeption und Organisation leistete Oliver Gassner²⁸ in Zusammenarbeit mit dem Kulturamt Ettlingen, er versuchte dabei Offline-Literatur und Online-Literatur in einem Festival zusammen zu bringen. Bei den Veranstaltungen im Rahmen der Literaturtage standen die Türen stets weit offen, doch die Netzliteraten blieben im trauten Kreis. Einmal mehr verpasste das literarisch interessierte Publikum die Gelegenheit, das junge Phänomen, seine Exponenten und ihre Diskurse kennenzulernen und herauszufinden, ob da wirklich eine literarische Avantgarde heranwächst. Und auch der Idee einer Kooperation zwischen Netzliteraten und herkömmlichen Literaten war wenig Erfolg beschieden: Autor Bert Papenfuss' Kooperation mit der Netzliteratin Martina Kieninger jedenfalls – notabene die einzig zustandegekommene von dreien – bestand darin, dass der Papierautor der Netzliteratin ein meterlanges Fax mit einem seltsamen Piratendrama – ein

Manuskript aus der Schublade – schickte und sie dann damit sitzen liess. Kieningers Reaktion darauf war hingegen sehr schlagfertig: "Es gab nur eins – Schiffe versenken!" Sie ironisierte Kooperation und Text und kreierte in wenigen Tagen ein Bildschirmmeer, auf dem Piratenschiffe kreuzen, sich Worte wie Enterhaken entgegwerfen, Gefechte liefern und einander versenken.

Der Wettbewerb von Ettlingen an sich aber war ein Erfolg. Zum ersten Mal saßen mehrere Kenner und Exponenten der neuen Szene in der Jury, zum ersten Mal wurde eine Unterteilung der Preise in Kategorien versucht, wenn auch in Zukunft aktiv daran weitergedacht werden muss und zum ersten Mal fand eine fruchtbare Präsentation und Diskussion der Beiträge in einer Veranstaltung am Tag danach statt.

In lediglich vier Jahren hat sich der Wettbewerb schon beträchtlich weiterentwickelt. Noch 1996 bestand die Jury vorwiegend aus Kritikern des Feuilletons, die weder gross etwas mit den neuen Texten anfangen konnte, noch überhaupt mit Computern umzugehen wussten – ein schlechtes Omen für das erst im Entstehen begriffene neue Genre. 1996 und 1997 hatte sich die ZEIT mittels der ersten Wettbewerbe schlicht und einfach auf die Suche nach dem Zeitgeist begeben. Die durchaus verdienstvolle Pioniertat verkümmerte aber durch die Unaufgeschlossenheit und Verunsicherung der Macher. Internet-Literatur war den Machern und Juroren weitgehend unbekannt und vielleicht sogar suspekt. Das Neue war schwierig einzuschätzen, zugegebenermassen, denn Techniken und Aufschreibesysteme waren und sind in ständiger Entwicklung und veränderten und verändern auch die kreativen Anwendungen fortlaufend. Man behalf sich mit Restriktion und Rückgriff auf klassische Genres.

Zur Teilnahme eingeladen waren alle, die die ästhetischen und technischen Mittel des Internet einsetzten, um Sprache zu gestalten und neue Ausdrucksformen zu entwickeln. Darüber hinaus wollte man nicht konkreter formulieren, wie Internet-Literatur auszusehen habe. Dies stand so in der Ausschreibung zum zweiten Internet-Literaturpreis. Die ZEIT war vorsichtig geworden, denn ihre Ausschreibung zum allerersten Internet-Literaturpreis in deutscher Sprache Ende 1995 und Anfang 1996 hatte zu heftigen Diskussionen unter den Teilnehmenden geführt. Anlass dazu hatten vor allem zwei Dinge gegeben: die offensichtliche Unkenntnis der Jury in Sachen Internet sowie die drastische Beschränkung der Texte auf Dateien von 60 Kbyte Grösse. Multimediale Texte waren von vornherein ausgeschlossen, kein Film, kein Ton, kein Java war erlaubt, neben 20 Kbyte Text durfte man 40 Kbyte Grafik und 8 Kbyte HTML-Code verwenden, um sein Werk darzustellen. Das ist etwa so, wie wenn man einem Architekten Zwei Kubikmeter Holz, ein bisschen Gips und Farbe gibt und erwartet, dass er damit eine Kathedrale baut.

Da stellte sich natürlich sofort die Frage, wer durfte wem vorschreiben, wie diese neue Art von Literatur auszusehen habe. Die Jury wurde denn auch hart angegriffen

und von einem Teilnehmer beispielsweise als "Lordsiegelbewahrer der deutschen Kulturburschwasie" bezeichnet. Doch auch nach langen Diskussionen in den elektronischen Foren wurde die Ausschreibung nicht mehr geändert und die aus Literaturkritikern und Redakteuren zusammengestellte Jury kam nach der Sichtung aller 184 Beiträge an einem einzigen Wochenende zu einem klaren Entscheid: Der erste Preis ging an Martina Kieninger, die ein witziges, ironisches Theaterstück aus Text und Ascii-Grafiken entworfen hatte. Zusätzlich wurden drei weitere Preise vergeben sowie ein Sonderpreis für das Fernseh- oder Videogedicht 'Verwunschlos' von Sven Stillich, der sich bewusst nicht an die technischen Vorgaben gehalten hatte.

Selbstverständlich waren viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer enttäuscht über diese Wahl. Wer gutes Webdesign forcierte, konnte sich mit den einfachen Ascii-Grafiken nicht anfreunden. Wer mehr Inhalt forderte, konnte sich mit manchem Effekt wie blinkenden und sich bewegenden Worten nicht anfreunden. Und wer mehr Innovation verlangte, konnte die beim besten Willen nicht finden. Dabei hatte jeder das Gefühl, besser zu wissen, wie Netzliteratur aussehen sollte und jedem stand sein eigener Text am nächsten.

Im Vordergrund stand beim ersten Wettbewerb 1996 eindeutig der Text; ein Hypertext, der möglichst nahe beim klassischen linearen Text anzusiedeln war. Die unklare und ratlose Einschätzung der Werke durch die Jury war auch daran zu erkennen, dass sie ein Drama, ein Gedicht, eine Kurzgeschichte sowie ein Bild/Text-Experiment prämiert hatte, also in ihrer Hilflosigkeit indirekt eine klassische Gattungsunterscheidung zu evozierte und nicht etwa versuchte, Kriterien nach einer möglichen Ästhetik des Netzes zu entwerfen. Im Rückblick ist zu sagen, dass trotz allseitiger Unklarheiten ein ansprechendes Resultat herauschaute. 1996 wurde keine Eintagesfliege prämiert, sondern mit Martina Kieninger eine engagierte und aktive Exponentin der Netzliteratur, die ihre narrativen Hypertexte seither ein gutes Stück weiterentwickeln konnte und ein aufmerksames Publikum gefunden hat. Wichtigstes Resultat aber war: Der umstrittene Wettbewerb hatte in der Auseinandersetzung die Steine ins Rollen gebracht und eine Community im Web erst richtig konstituiert.

1997 bestand die Jury wieder vorwiegend aus Kritikern aus dem Literaturbereich – mittlerweile etwas vertrauter mit Computern – mit einer Ergänzung: Sonderpreisgewinner Sven Stillich wurde gnädigerweise als 'Stimme der Internet-Community' ins Gremium aufgenommen. Stillich sorgte auch sofort dafür, dass keine unsinnigen technischen Restriktionen mehr in die Ausschreibung kamen, eine Massnahme, die das Spektrum deutlich erweiterte. Im Prinzip war nun alles erlaubt, was plattformübergreifend einsehbar war.

Ende gut, alles gut? Mitnichten! Die Jury, die unter 163 Einsendungen auszuwählen hatte, teilte den Preis auf die beiden Beiträge von Susanne Berkenheger ('Zeit für die

Bombe) und Peter Berlich (CORE) auf. Sie galten der Jury gleichermaßen als "gelungene Verknüpfung von Idee, Text und Hyperlink-Technik". Doch sofort tobte im Internet-Forum der ZEIT ein Sturm der Entrüstung los. Die Unmutsäußerungen bezogen sich aber nicht auf die Auswahl der Preisträger, sondern auf die Art und Weise der Wahl. Die Jury hatte nämlich kulturdiktatorisch verlauten lassen, dass sie "die intendierte Verbindung von literarisch gestalteter Aussage und technischen Möglichkeiten des Internet" in keinem (!) Beitrag "in preiswürdiger Form verwirklicht" sah und daher "ihre diesjährige Entscheidung in erster Linie als Ermutigung der Teilnehmer, ihre Anstrengungen künftig stärker auf diese Verbindung auszurichten" betrachte. Das war für viele Wettbewerbsteilnehmer dann doch etwas 'starker Tabak'. Sie interpretierten diese Aussage als (arrogante) Disqualifikation ihrer Bemühungen und warfen der Jury vor, sie hätte nicht gewusst, nach welchen Kriterien sie die Beiträge bewerten sollte und hätte wohl etliche der Beiträge auch nicht gelesen.

Letzteres lag auf der Hand, da die Jury alle 163 Beiträge an einem einzigen Wochenende gesichtet hatte – ein Ding der Unmöglichkeit, dabei alles zu lesen. Und ersteres wurde dann von Juryvertreter Hermann Rotermund bestätigt, als er in seiner Laudatio sagte: "Wir wissen tatsächlich noch nicht, was Internet-Literatur IST. Wir können anhand der vorhandenen Elemente nur ahnen, was sie WIRD oder werden könnte." Rotermund hatte aber dabei nicht die Absicht, den kritischen Teilnehmern klein beizugeben, er wollte vielmehr festhalten, dass solange sich die Internet-Literatur noch in ihrem Anfangsstadium befindet und keine klaren Konturen hat, die Jury trotz immer stärker aufkommender Multimedialität nach der Maxime handeln wird: Wer Internet-Literatur machen will, muss zumindest etwas von Literatur verstehen.

Der Rückblick auf 1997 zeigt, dass wiederum der Text im Vordergrund stand. Diesmal aber eindeutig als Fiktion. Das narrative Element war zum wichtigsten Kriterium geworden. Die beiden prämierten Fiktionen setzten ihre technischen Effekte integral als literarische Mittel ein und konnten so nicht nur die Jury überzeugen. Seit diesem Wettbewerb haben die beiden Autoren Susanne Berkenheger und Peter Berlich neue Werke entwickelt, die wiederum mit sorgfältigen Innovationen die Erzählstrategien zu erweitern wissen.

1998 hatte die Jury nicht mehr Bewertungskriterien zur Hand als im Vorjahr. Es schien gar, als sei ihr das Hauptkriterium, nämlich dass es um Literatur ginge, auch noch abhanden gekommen. Der Pegasus 98 nannte sich lediglich noch Internet-Wettbewerb. Der Literaturbegriff war den Feuilletonisten wohl zu eng geworden, nachdem schon im Jahr zuvor die eingesandten Beiträge zunehmend Text, Design, Bild, Ton kombinierten. Ausserdem wollte man nun die Programmierung als Teil der Autorschaft anerkennen²⁹ ohne aber dabei den literarischen Fokus zu verlieren.

Der Wettbewerb beschriftet damit den Weg vom Textmedium zu den Multimedia: Prämiert wurden durchwegs multimediale Projekte. Die Gewinner des Wettbewerbs waren Frank Klötgen und Dirk Günther mit ihrem Bilderdrama 'Die Aaleskorte der Ölig'³⁰, ein Bilderdrama in 20 Szenen, die vom Leser selbst anhand von Fotografien der Personen und Regieanweisungen zu einem Film zusammengestellt werden müssen und die in immer neuen Versionen abgedreht werden, 6,9 Milliarden mal, wenn man denn Zeit und Musse hätte dafür. Den zweiten Preis erhielt das multimediale Werk von Jürgen Daiber und Jochen Metzger 'Trost der Bilder'³¹. Sie treiben ein Psychospiel mit dem Leser. Nach vielen Versprechungen sollen Geschichten einstweilen den Leser trösten, doch es passiert einfach nichts. Das Stück ist grafisch durchgestylt und mit Text, Ton, Bild und animierter Navigation garniert. Auch die beiden Projekte von Florian Cramer³² und Batsian Böttcher, die je einen Sonderpreis gewannen, überzeugen vor allem durch ihre Multimedialität: Böttcher kreierte mit 'Looppool'³³ einen 'Rapomaten', dem der Leser einen Rap entlocken kann, und dessen einzelne Verse er selbst durch Kombination des Weges im ornamentalen Labyrinth zusammenstellen kann. Zusammenfassend ist zu sagen, dass 1998 ein zuerst zaghafter, aber dann mutiger Schritt in Richtung Multimedialität getan wurde, und zumindest in der 'Aaleskorte' steht die Narration der Multimedialität nicht nach.

1999 stand die Interaktivität im Mittelpunkt. Prämiert wurden in Ettlingen fast ausnahmslos sogenannte 'interaktive Texte und Projekte', bei denen der Leser die Möglichkeit hat, selbst einzugreifen – die Interaktivität ist jedoch stets eine asynchrone. Die prämierten Projekte sind sehr dokumentarisch gehalten und erinnern stark an 'oral history' wie das 'Generationenprojekt'³⁴ und zu einem gewissen Grad auch '23:40'³⁵, oder sie sind sehr spielerisch und experimentell im Gebrauch von und im Umgang mit Sprache und Text, aber machen keinen Gebrauch mehr von Fiktion und Narration wie der 'Assoziationsblaster'.

Preise wurden erstmals in drei Kategorien vergeben: dem Themenwettbewerb zur 'jahr.1000.www.ende', einem Autorenpreis und einem Projektpreis. Der Themenwettbewerb ging an das Generationenprojekt von Jan Ulrich Hasecke und an den Assoziationsblaster der beiden Stuttgarter Alvar Freude und Dragan Espenschied. Beide Arbeiten bieten ihren Lesern die Möglichkeit in den Text einzugreifen. Das 'Generationenprojekt' sammelt alltägliche Erinnerungen an Ereignisse der letzten 50 Jahre während der Assoziationsblaster³⁶ seine Besucher dazu einlädt, mit Gedanken Assoziationsketten zu einem dichten Netz von Eindrücken zu verknüpfen. Den Projektpreis erhielt die Arbeit '23:40' des Hamburgers Guido Grigat. Auch hier ist der Leser zur direkten Mitarbeit aufgefordert. Jede Minute des Tages kann mit einem Text oder Bild gefüllt werden, doch die in einer Datenbank abgelegten Fragmente sind danach nur zu jeweils dieser Minute des Tages sichtbar: Für einmal also behält das Internet Daten zurück, anstatt sie zur ständigen Verfügung zu halten. Den Autorenpreis erhielt Susanne

Berkenheger aus München für ihre Hyperfiction "Hilfe!"³⁷, in der sie mit kleinen und grossen Browser-Fenstern und kurzen dialogischen Sätzen arbeitet. Ein Flugzeugabsturz lässt die verzwickten Beziehungen von vier Personen nochmals Revue passieren. Das Faszinierende an Berkenhegers Geschichte ist, dass die Figuren auf dem Bildschirm entstehen und nach dessen eigenen Gesetzen zu agieren vermögen. Berkenhegers "Hilfe!" ist auch die Ausnahme unter den prämierten Texten von 1999: eine klare abgeschlossene Hyperfiktion einer einzigen Autorin mit Betonung der Fiktion und der Verwebung technischer Elemente zu literarischen Mitteln.

Die klare Veränderung des Internet Literaturwettbewerbs in seinen vier Jahren zeigt gleichsam auch in etwa die Entwicklungsrichtung der deutschsprachigen Netzliteratur, bzw. Webfiction in ihren ersten fünf Jahren auf. Zusammenfassend, so kann man wohl sagen, war im Jahre 1996 eindeutig die Auseinandersetzung mit Text/ Hypertext das dominante Element der Netzliteratur. 1997 wurde der Aspekt der Fiktion besonders stark herausgearbeitet. 1998 dann wurde ein erster Schritt vom Textmedium zu den Multimedia versucht und dabei das 'Handwerk' des Programmierens eindeutig aufgewertet. Und 1999 weisen die Bemühungen in Richtung der Interaktivität bzw. einer asynchronen Interaktivität, die den Leser zum sorgfältigen workshopmässigen Mitarbeiten am Text auffordert. Selbstverständlich sind die Experimente in keine der Richtungen abgeschlossen, sondern nach dem Abschluss der Endzeit an der Jahrtausendwende ganz unaufgefordert wieder beim Aufbruch angelangt. Dabei zieht sich zumindest ein dominierender Aspekt als roter Faden durch die kurze Geschichte der Frühphase der Hyperfictions: die innovative und sowohl sprachlich als auch technisch geschickte und geschulte Anwendung von Erzählstrategien in neuen Mustern und Formen.

Anmerkungen

1. Das unwiderruflich verlorene Treefiction-Projekt fand sich noch Anfang 1998 an folgender Stelle: Köhler, Doris und Krause, Rolf. "Interstory". *Dito*. 1995/ 1996. <<http://interstory.rrz.uni-hamburg.de/>> (12.03.1998).
2. Grigat, Guido. "Internet Literatur Webring bla." *Webring Homepage*. 1997 – 1999. <<http://www.bla2.de/cgi-bin/index.pl>> (14.01.1999).
3. Grigat, Guido. "23:40." *Dito*. 1998/ 1999. <<http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/>> (13.10.1999).
4. European Media Art Festival (Idensen, Heiko Hgg.): of(f) the w.w.web: Netzkultur – Kulturnetzwerk. (CD-Rom) Hildesheim und Giessen: A.M.I. 1996.

5. Vgl. de Courten, Catherine. KasbaH's Home. In: European Media Art Festival 1996.
6. Vgl. de Courten 1996.
7. Vgl. de Courten 1996. Einige der Gespräche und Reflexionen von KaspaH finden sich auch in deutscher Sprache.
8. Vgl. Idensen, Heiko, Krohn, Matthias: »Die imaginäre Bibliothek.« *Dito*. (1990) 1994. <<http://www.uni-hildesheim.de/ami/pool/home.html>> (20.09.1996).
9. Vgl. Idensen/ Krohn 1994.
10. Vgl. Charlier, Michael u. a. (Hgg.) [Die Zeit]: »Internet Literatur Wettbewerb 1996.« Die Zeit. <<http://www.pegasus98.de/archiv96.htm>> (30.11.1998).
11. Vgl. Schröder, Dirk und Stillich, Sven. "Mailingliste Netzliteratur." *Netzliteratur*. 1996 - 1999. <<http://www.netzliteratur.de>> (12.01.1999). In der Einführung von Dirk Schröder heisst es: "Netzliteratur ist eine leicht fluktuierende Gruppe von Homepagern, Netzkünstlern, emailnutzenden Schriftstellern und Vieldiskutierern, die im Umkreis der gleichnamigen Mailingliste ohne besondere Absicht und einzig vereint durch das Wörtchen das ebenfalls gleichnamige Werk voranschreiben. Es besteht aus unzähligen Emails, Webseiten, einigen Telefonaten und sogar ein paar Fotos. Die Autoren sind zugleich die Figuren der Geschichte und schreiben sich sozusagen selbst."
12. Vgl. Grigat 1997 - 1999.
13. Vgl. Gassner, Oliver. "[OLLI] Olivers Links zur Literatur." *Dito*. 1996 - 1999. <<http://www.carpe.com/lit/>> (12.01.1999).
14. Vgl. Gassner, Oliver, Kohlbeck, Markus und Peter, Enno F. "AleXana." *Dito*. 1999. <<http://www.carpe.com>> (11.04.1999).
15. Vgl. Schleth, Ulf, Neuhaus, Wolfgang und Egger, Sylvia. "Hartmoderne: Literatur, Virtualität & Medienkampf." *Hartmoderne*. 1997. <<http://www.thing.de/hartmoderne/index.htm>> (11.07.1997).
16. Vgl. Porombka, Stephan und Schmundt, Hilmar. "Softmoderne 3: Das Festival der Netzliteratur." *Softmoderne*. 1997. <<http://www.icf.de/softmoderne/Festival/intro1.html>> (20.09.1997).
17. Vgl. Porombka, Stephan und Schmundt, Hilmar. "Softmoderne 4: Das Festival der Netzliteratur." *Softmoderne*. 1999. <<http://www.softmoderne.de>> (20.06.1999).
18. Die ersten zwei Versuche der Kultursendung Aspekte des ZDF von Joseph von Westphalen und Ilija Trojanow waren Ende 1998 bereits wieder vom Netz genommen worden. Kurze Beschreibungen dieser Internet Romane finden sich in

- den Hyperfiction- und Hypertext-Listen <http://www.update.ch/beluga/hf.htm> und <http://www.update.ch/beluga/hypere.html>. Zum dritten Versuch vgl. Politycki, Matthias. "Marietta." *ZDF Aspekte*. 1997/1998. <<http://novel.zdf.de>> (06.03.1998).
19. Vgl. Haslinger, Josef u. a. "Die Welt nach dem Willen der Mutter: Internet Roman." *ORF Kunst-Stücke*. 1998. <<http://www.orf.at/kunststuecke/roman/welcome.html>> (06.03.1998).
20. Vgl. u. a. Zimmer, Dieter E. "Web-Literatur: Realität? Gerücht? Verheissung?" *Die ZEIT*. 1997. <<http://www.pegasus98.de/magazin/digibib/digibib5.htm>> (14.01.1999).
21. Vgl. u. a. Ortheil, Hanns-Josef: Wanderungen im Wortmassiv: Lesen und Schreiben im elektronischen Zeitalter. In: *Neue Zürcher Zeitung* Nr. 19, 1998, S. 66.
22. Vgl. Benne, Christian: Lesen, nicht klicken. In: *Die ZEIT*. 3. September 1998, S. 73; sowie in: *Pegasus 98*. 1998. <<http://www.pegasus98.de/magazin/benne.htm>> (20.11.1999).
23. Vgl. Ortheil 1998.
24. Suter, Beat und Böhler Michael (Hgg.): *Hyperfiction*. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Basel/ Frankfurt a. M.: Stroemfeld 1999.
25. Simanowski, Roberto. "Dichtung Digital. Beiträge zur Literatur im Netz." *Dichtung Digital*. 1999 <<http://www.dichtung-digital.de/>> (14.11.1999).
26. Vgl. Simanowski 1999. Im ursprünglichen Editorial hiess es am 21. Juli 1999: "Es mangelt noch immer an einer genauen Beurteilung dessen, was im Feld der digitalen Literatur eigentlich entsteht und entstehen könnte. Der schnellen Statements sind viele, aber wer setzt sich wirklich hin und liest einen Hypertext bis zum End? Es ist höchste Zeit für eine Diskussion, die sich Zeit nimmt. Wir sind Leser! Wir wissen, dass es schlechte Texte gibt, und wir sind der Meinung: auch digitale Literatur ist (Avantgarde hin, Schonfrist des Anfangs her) nicht jenseits von Gut und Böse. Unsere Mission ist die kritische Sichtung des Terrains, unser Mittel Beiträge zur Literatur im Netz, die weder lange Sätze noch Gedanken scheuen."
27. Gassner, Oliver. "Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb 1999." *Ettlingen*. 1999. <<http://www.literaturwettbewerb.de/>> (21.07.1999).
28. Heibach, Christiane. "Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb 1999. Ein Interview mit Koordinator Oliver Gassner." *Dichtung Digital*. 1999 <http://www.fas.harvard.edu/~rsimanow/Dichtung_Digital/miszellen1/interview_Ettlingen.htm> (21.07.1999); neu: <http://www.dichtung-digital.de/Heibach/8-Juli-99/Interview_Ettlingen.htm> (20.11.1999).

29. Vgl. Berkenheger, Susanne. "Laudatio." *Pegasus 98*. 1998. <<http://www.pegasus98.de/laudatio.htm>> (18.11.1999).
30. Vgl. Günther, Dirk und Klötgen, Frank. "Die Aaleskorte der Ölig." *Aaleskorte*. 1998. <<http://www.aaleskorte.de/>> (28.04.1999).
31. Vgl. Daiber, Jürgen und Metzger, Jochen. "Der Trost der Bilder". *Die ZEIT (Internet-Wettbewerb)* 1998. <<http://www.pegasus98.de/user/pegasus/beitr113/>> (28.11.1998).
32. Vgl. Cramer, Florian. "Permutationen". *Dito*. 1998. <<http://permutations.home.ml.org>> (28.11.1998)
33. Vgl. Böttcher, Bastian. "Loopool – ein Hyperpoetry-Clip." *Die ZEIT (Internet Wettbewerb)*. 1998. <<http://www.pegasus98.de/user/pegasus/beitr147/>> (31.12.1998).
34. Vgl. Hasecke, Jan-Ulrich. "Generationenprojekt." *Dito*. 1999. <<http://www.koeln.netsurf.de/~JanUlrich.Hasecke/GenerationenProjekt/>> (13.10.1999).
35. Vgl. Grigat 1998.
36. Vgl. Freude, Alvar und Espenschied. "Der Assoziationsblaster." *Dito*, 1999. <<http://www.assoziations-blaster.de/jahr.1000.www.ende/>> (15.11.1999).
37. Vgl. Berkenheger, Susanne. "Hilfe! Ein Hypertext aus vier Kehlen." *Beluga Switzerland*. 1999. <<http://www.update.ch/beluga/hilfe/>>; und *Warglaouargla*. 1999. <<http://www.wargla.de/>> (10.10.1999).