

SIMONE WINKO

## Am Rande des Literaturbetriebs: Digitale Literatur im Internet

Digitale Literatur ist ein Insider-Phänomen, das von einer überschaubaren Gruppe engagierter Akteure getragen, von den traditionellen Institutionen des Literaturbetriebes aber wenig beachtet wird. Ein Grund dafür mag darin liegen, dass diese hybride Kunstform in einem Spannungsfeld steht, das literarischen Texten bis jetzt fremd gewesen zu sein scheint: Sie ist technisches Produkt und ästhetischer Gegenstand zugleich, und die technischen Bedingungen, denen sie ihre Entstehung verdankt, passen nicht zu einem noch immer recht weit verbreiteten konservativen Literaturbegriff. Die Geschichte der Literatur im Internet ist naturgemäß kurz. Sie kann nicht älter sein als das Trägermedium dieser Literatur und beginnt – sieht man von einigen Vorläufern ab – Ende der 1980er Jahre. Zudem ist sie international, denn auch wenn ein Exemplar digitaler Literatur auf einem englischen Server liegt, ist es doch weltweit zugänglich und kann allen Autoren und Programmierern anderer digitaler Werke als Bezugspunkt dienen. Eine nationale Literaturgeschichtsschreibung im Zeichen des WWW ist daher kaum sinnvoll, und selbst wenn sich dieser Beitrag auf deutschsprachige Beispiele für Literatur im Internet konzentriert, ist doch die internationale und v. a. angloamerikanische ›Tradition‹ zu berücksichtigen.

Im Folgenden werde ich zunächst die Typen der Literatur skizzieren, die im Internet zu finden sind (1.), um mich dann auf die Netz-Literatur im engeren Sinne zu konzentrieren und einen Überblick über ihre Formen sowie die Institutionen zu geben, die sie fördern und vermitteln (2.). Abschließend wird eine Prognose über die Weiterentwicklung dieser Literatur gewagt (3.).

### 1. Typen der Literatur im Internet

Unter die Bezeichnung ›Literatur im Internet‹ fallen unterschiedliche Typen literarischer Texte:

(1) Digitalisierte Literatur: Hierunter sind literarische Texte zu verstehen, die zuerst in Papierform erschienen sind und nachträglich digitalisiert wurden. Digitalisierte Literatur ist unter den Bedingungen der ›alten‹ Schriftkultur und ihrer Schreib- und Drucktechniken entstanden und trägt in ihrer Erscheinungsform deren Spuren. In digitalisierter Literatur ist die elektronische Präsentationsform eine akzidentelle Eigenschaft, die die Verfügbarkeit der Texte verbessert. Bekanntestes Beispiel im Internet sind die Klassiker-Texte des *Projekts Gutenberg-DE*. Texte, auf denen kein Urheberrechtsanspruch mehr liegt, werden digitalisiert und sind online zugänglich. Das Unternehmen wächst schell, und im Dezember 2008 waren bereits 1,5 Millionen Buchseiten digitalisiert.<sup>1</sup> Das Projekt ermöglicht den schnellen Zugriff auf literarische Texte, die allerdings wegen der uneinheitlichen Authentizität der herangezogenen Textgrundlagen in wissenschaftlichen Zusammenhängen nicht zitierfähig sind. Diese Einschränkung gilt nicht für die ebenfalls online verfügbaren elektronischen Editionen literarischer Texte, von denen jedoch nur wenige frei verfügbar sind.<sup>2</sup>

(2) Digitale Literatur: Anders als die digitalisierte Literatur wurde die digitale Literatur gleich mit den Mitteln elektronischer Medien verfasst. Diese Literatur liegt als Hypertext vor. Sie ist also ein genuin elektronischer Texttyp, der eine Link-Struktur aufweist und an ein besonderes, eben digitales Speichermedium gebunden ist. Diese digitale Technik braucht sie nicht nur, um produziert, sondern auch, um rezipiert werden zu können: Sie lässt sich nur am Bildschirm lesen und setzt außer dem Lesegerät auch eine spezielle Software voraus; sie auszudrucken und in Buchform zu bringen, würde ihren Charakter völlig verändern.

Digitale Literatur unterscheidet sich in vier Aspekten von gedruckter Literatur:

- Nichtlinearität: Sie besteht aus mehr oder minder großen Texteinheiten, die auf unterschiedliche Weise, und d. h. nicht nur in linea-

rer Abfolge, über Hyperlinks miteinander verbunden sind (Hypertext-Prinzip).

- Multimedialität: Sie enthält in der Regel nicht nur Schriftzeichen, sondern auch verschieden große Anteile an visuellen und akustischen Elementen.
- Doppelter Text: Digitale Literatur besteht immer aus einem zweifachen Text, dem Text, den wir auf der Bildschirm-Oberfläche sehen, und dem digitalen Code ›hinter‹ dieser Oberfläche, heute in der Regel eine HTML-Seite mit Abschnitten in JavaScript.
- Interaktivität: Leser digitaler Literatur müssen aktiv werden, ihren Pfad durch die Texte wählen, die Texte verändern oder selbst gestalten. So können sie z.B. zwischen mehreren Möglichkeiten der Textabfolge wählen, indem sie die Textblöcke in unterschiedlicher Reihenfolge miteinander kombinieren, oder sie können eigenen Text eingeben.

Während die letzten beiden Merkmale für alle Beispiele digitaler Literatur gelten, finden sich die ersten beiden zwar häufig, sind aber nicht obligatorisch.

(3) Digitale Literatur im Netz oder Netz-Literatur: Netz-Literatur bildet eine Sonderform der digitalen Literatur. Auch diese Texte haben eine Hypertext-Struktur, werden aber speziell für das Internet produziert, brauchen also dieses Vermittlungsmedium, um zu funktionieren. Solche ans Internet gebundene Literatur kann neue Formen ausprägen und neue Möglichkeiten der Interaktion zwischen Text und Leser, aber auch der Kommunikation von Lesern miteinander nutzen. Um sie wird es im Folgenden v. a. gehen.

Zwischenformen zwischen (1) und (3) sind Projekte wie Elfriede Jelineks *Neid*<sup>3</sup> oder Rainald Goetz' tagebuchartiger Roman *Abfall für alle*.<sup>4</sup> Obwohl zuerst im Internet veröffentlicht, sind diese Texte auch in Papierform präsentierbar bzw. auch nachträglich als Buch erschienen. Die Reihenfolge der Publikationsformen hat sich also im Vergleich zu (1) umgekehrt, davon abgesehen handelt es sich aber um lineare, nicht interaktive Texte, die sich strukturell von in Buchform veröffentlichter Literatur nicht unterscheiden.

## 2. Netz-Literatur: Formen und Institutionen

Das Spektrum literarischer Projekte im Netz ist breit. Es finden sich Hyperfictions, kollaborative Schreibprojekte und maschinengenerierte Literatur, »ASCII Art, Rekursionen und Programmiersprachenlyrik«<sup>5</sup> und anderes mehr. Neben den verschiedenen Formen digitaler Literatur sind aber auch die Praktiken, die etablierten und institutionalisierten Umgangsweisen mit diesen Texten von Interesse.

### 2.1 Formen

*Hyperfictions*: Der Ausdruck ›Hyperfiction‹ setzt sich aus zwei Bestandteilen zusammen und besagt, dass es sich bei dem so bezeichneten Werk zum einen um einen ›Hypertext‹ handelt und zum anderen um ein literarisches Produkt aus dem kulturellen Segment, das in anglo-amerikanischen Buchhandlungen unter der Rubrik ›Fiction‹ aufgestellt wird. Tatsächlich waren und sind die meisten Hyperfictions dem narrativen Genre zuzuordnen und sind zugleich fiktional, insofern sie eine fiktive Welt entwerfen. Allerdings werden auch digitale Beispiele der anderen literarischen Genres, in erster Linie der Lyrik, als ›Hyperfiction‹ bezeichnet, sodass der ebenfalls zu findende Begriff ›literarischer Hypertext‹ passender scheint. Er hat sich allerdings nicht durchgesetzt. Zumindest was ihre Resonanz unter den Medienwissenschaftlern und -philosophen betrifft, sind die Hyperfictions die wichtigste Form digitaler Literatur. Die ersten literarischen Hypertexte waren Anlass für weitreichende medienphilosophische Thesen, deren bekannteste das Ende der ›Gutenberg-Galaxis‹ voraussagt. Im Anschluss an George P. Landows einflussreiche Studie<sup>6</sup> wurden die Hypertexte als nachträglicher Beleg für die poststrukturalistische These vom Verschwinden des Autors verstanden, und man begrüßte den Gewinn an Freiheit des Lesers. Diese frühen enthusiastischen Reaktionen auf die neuen Medienprodukte übersahen, dass die Rolle des Autors in Hyperfictions gerade besonders stark sein kann: In dem Maße, in dem der Autor den Durchgang der Leser durch den Text mit Hilfe von Hyperlinks festlegt und verschiedene Textteile kommentierend aufeinander bezieht, nutzt er seine nach wie vor vorhandene gestalterische und be-

deutungstiftende Autorität. Tatsächlich ändert sich die Rolle des Autors in Hinsicht auf seine Kompetenz: Der Autor einer Hyperfiction ist Schöpfer und Programmierer bzw. Codierer zugleich; oft sind diese Rollen allerdings auf zwei oder mehrere Personen verteilt.

So kurz die Geschichte der literarischen Hypertexte ist, es gibt bereits Klassiker.<sup>7</sup> Unbestritten ist dieser Status für Michael Joyces *Afternoon, a Story* von 1987, eines der ersten und besonders komplexen Exemplare dieses Genres,<sup>8</sup> sowie für Stuart Moulthrop's *Victory Garden* (1992).<sup>9</sup> Diese frühen Beispiele sind allerdings nicht im Netz, sondern in einem kommerziellen Verlag erschienen (vgl. 2.2). Ihre Komplexität erreichten die frühen deutschsprachigen Hyperfictions noch nicht.

Literarische Hypertexte unterscheiden sich intern nach der Struktur ihrer Vernetzung: Von den linear gebauten Hyperfictions über die Texte, die verschiedene Typen einer Baumstruktur aufweisen, bis hin zu den rhizomatisch organisierten Exemplaren nimmt die strukturelle Komplexität stetig zu.<sup>10</sup> Bezogen auf die Textoberfläche, den am Bildschirm lesbaren Text, fällt auf, dass sich viele Hyperfictions an die traditionelle Gattungstrias anlehnen. Als digitaler Dramentext lässt sich Martina Kieningers *Der Schrank. Die Schranke* auffassen,<sup>11</sup> ein grafisch einfaches und deutlich textzentriertes Beispiel einer frühen Hyperfiction, das 1996 den ersten Preis des Pegasus-Wettbewerbs gewann (vgl. 2.2). Der Text ist nach dem Muster des absurden Theaters gebaut und setzt zwei PC-Programme als Akteure ein. Deutlich häufiger wurden narrative Hyperfictions veröffentlicht, auch wenn es gerade der narrative Zusammenhang war, der literarischen Hypertexten zunächst abgesprochen wurde. Susanne Berkenhegers Texte *Zeit für die Bombe* (1997), *Hilfe!* (1998) und *Die Schwimmeisterin* (2002) sind hier als illustrative Beispiele anzuführen,<sup>12</sup> ebenso Dirk Günthers und Frank Klötgens *Die Aaleskorte der Ölig* (1998)<sup>13</sup> und die Kurzgeschichte *Der Apfel* vom Autorenteam Dorit Linke, Heike Trobisch und Thomas Schröder.<sup>14</sup>

Ein Beispiel für eine besonders komplexe, auch grafisch aufwendig gestaltete Hyperfiction bietet Stefan Maskiewicz' *Quadrego* (2. Fassung 2001).<sup>15</sup> In dem Text geht es um die Psyche einer multiplen Persönlichkeit, einer Protagonistin, die in vier sehr unterschiedliche Teilpersönlichkeiten aufgespalten ist, und um einen Mord oder vielleicht auch zwei. Diese Figur erzählt ihre Geschichte, wobei sich stets die Frage stellt, was in ihrem Erleben Wirklichkeit und was Projektion ist. Die

Leser oder Nutzer können diese vier Teilpersonen miteinander sprechen oder auch Monologe führen lassen. Zwar sind die Texte der Figuren festgelegt, nicht aber ihre Reihenfolge. Die Leser können also entscheiden, wer spricht, wer wem antwortet und wer schweigt. Sie lesen nicht wie in einem Buch die Passagen eines Romans nacheinander, sondern kombinieren kleinere Einheiten in beliebiger Reihenfolge. Innerhalb der Einheiten ist der Text zwar linear, im Ganzen gesehen aber ist die Sprungmarke das beherrschende Prinzip des Textes. Um zu verstehen, welche Geschichte hier eigentlich erzählt wird, sind mehrere Durchgänge durch den Text erforderlich.

Unter den narrativ organisierten Hyperfictions finden sich zudem des Öfteren Texte, die literarischen Genres zuzuordnen sind. Bevorzugt werden Kriminalerzählungen oder -romane, die mit ihrer Struktur der Auflösung eines Rätsels dem Prinzip des Suchens von Pfaden in Hypertexten nahekommen. So ist *Zeit für die Bombe* eine Liebes-, aber auch eine Agentengeschichte, und *Spätwinterhitze* von Frank Klötgen (2004) ist explizit ein Hyperfiction-Krimi.<sup>16</sup>

Eine ebenfalls vielfältige Gruppe literarischer Hypertexte machen die Lyriktexte aus. So haben die Vertreter konkreter Poesie schon früh die Möglichkeiten des neuen Mediums genutzt und ihre Texte animiert. Johannes Auer z. B. setzt in seinem *worm applepie for doehl*<sup>17</sup> das Bild eines Apfels aus dem Wort ›Apfel‹ zusammen und lässt das Wort ›Wurm‹ sich durch diesen Apfel fressen, wobei es, je weiter der Apfel verschwindet, immer größer wird. Er antwortet damit auf einen statischen Prätext konkreter Poesie, der als Klassiker gilt, Reinhard Döhls *apfel* (1965). Animationen wie diese intensivieren die formalen Mittel konkreter Poesie und stellen sich so als konsequente Weiterentwicklungen dieses Lyriktypus dar. Beispiele konventionellerer Lyriktexte, die durch Bedeutung stiftende Hyperlinks miteinander verbunden sind, bietet Martin Auers *Lyrikmaschine* (seit 1996),<sup>18</sup> und ähnlich funktioniert das Schreibprojekt *Assoziations-Lyrik*.<sup>19</sup>

*Mitschreibprojekte:* In literarischen Mitschreibprojekten werden Leser tatsächlich zu Mitschreibern. Sie schreiben eine unabgeschlossene Geschichte weiter, indem sie an eine Texteinheit eine weitere anfügen. Sie nutzen dabei mindestens zwei Möglichkeiten: Sie können im Sinne der vorhandenen Textelemente weiterschreiben und damit gewissermaßen selbstlos an der einen Erzählung arbeiten. Oder sie ›annektie-

ren, den vorgegebenen Sinn und wenden ihn um, indem sie ihre eigenen Deutungen durchsetzen und Überraschendes oder Widersprüchliches präsentieren. Beherrscht die erste Gruppe ein Mitschreibeprojekt, kommt eine einsträngige Erzählung heraus, die strukturell ähnlich auch ohne das neue Medium hätte entstehen können. Dominiert die zweite Gruppe, wird die Geschichte schnell langweilig, weil narrative Kohärenzen fehlen, die wir brauchen, um eine Erzählung interessant zu finden. An diesem Problem scheiterte das Projekt *Beim Bäcker*, das 1996 von Claudia Klinger initiiert und zunächst als gute Mischung beider Formen weitergeführt wurde.<sup>20</sup> Kein Kohärenzproblem haben Projekte, die bereits von vornherein als Sammlung von Texten Einzelner angelegt sind, z. B. *23:40*,<sup>21</sup> das seit 1997 läuft und von Guido Grigat betreut wird. Für jede Minute eines Tages können die Nutzer einen kurzen Text verfassen, der dann in eben dieser Minute am Bildschirm lesbar wird. Die lebhafteste Gruppe mit dem seit Jahren größten Zulauf bilden allerdings die Fantasy-Mitschreibeprojekte; hier werden oft vorliegende Erzählungen und Romane, Sagen und Märchen als mehr oder minder leicht identifizierbare Steinbrüche verwendet, aus denen sich kreativ Eigenes herstellen lässt. Solche Kunstproduktion ist offen und voraussetzungsarm; die Hemmschwelle, hier mitzumachen, liegt niedrig.<sup>22</sup> Gerade in diesem Bereich der Genre-Literatur wird deutlich, dass Mitschreibeprojekte im Kontext einer umfassenden, populären Bewegung stehen, die sich in diesem Ausmaß erst mit dem WWW entwickeln konnte.<sup>23</sup>

»*Maschinenpoesie*«: Mit diesem Begriff sind Projekte gemeint, in denen Programme in Zusammenarbeit mit der Eingabe von Nutzern literarische Texte generieren. Darunter fallen nicht ganz ernst gemeinte Seiten wie *Günters geniale Gedicht-Generatoren*, von denen die ersten seit Mitte der 1990er Jahre online zu finden sind.<sup>24</sup> Auch künstlerische Projekte wie *Poetry Machine 1.0* und *The Great Wall of China* zählen hierzu. Die »*Poesiemaschine*« ist ein Textgenerator, der auf semantischen Netzwerken basiert und als Wortprozessor arbeitet. Als Quelle nutzt er das Internet, das, ausgelöst von der Eingabe eines Wortes in die Tastatur, durchsucht wird. Dabei ist der PC Teil einer interaktiven Installation, die außer der Tastatur als Interface und der Verbindung zum Internet noch zwei Videodisplays enthält. Das »poetische« Potenzial dieses Generators liegt v. a. in der Programmatik seines Schöpfers David Link, für

den das Projekt das Verschwinden des Autors und traditioneller Textstrukturen indiziert:

In dieser Interaktion zwischen Maschinenwörtern und menschlicher Texteingabe entsteht eine neue *écriture automatique*, in der Sprache nicht länger die Domäne des menschlichen Denkens ist, sondern zugleich in der internen Logik des Computers angesiedelt ist.<sup>25</sup>

Grundlage für Simon Biggs' *Great Wall of China* (1996)<sup>26</sup> ist ein literarischer Text, Kafkas Nachlassfragment *Beim Bau der Chinesischen Mauer*. Die Textmaschine, in die ca. 4300 Wörter eingegeben sind, verändert in dem Moment den Text, in dem der Mauszeiger eine Textstelle berührt, indem sie ihn umstellt und aus sinnvollen Sätzen Nonsense-Sätze macht. Einerseits wird hier mit der Sprache gespielt, andererseits wird auch die Möglichkeit von Verstehen allgemein problematisiert und damit Kafkas Text, in dem es um eben dieses Problem geht, kommentiert.

## 2.2 Institutionen

Auch wenn der deutschsprachige Literaturbetrieb sich im Großen und Ganzen kaum für die digitale Literatur interessiert, gibt es doch vereinzelt Institutionen, die sich um ihre Verbreitung oder Förderung bemühen. Daneben gibt es im Netz Foren, in denen Nutzer über einzelne Werke oder Autoren kommunizieren, selbst literarische Texte einstellen oder die Werke anderer besprechen. Als besonders wichtige Multiplikatorin für digitale Literatur hat sich die von Roberto Simanowski herausgegebene Internetzeitschrift *dichtung-digital* etabliert, die 1999 als *Journal für digitale Ästhetik* gegründet wurde und bis heute besteht. Sie bespricht auf hohem Niveau Werke digitaler Literatur, behandelt Probleme der digitalen Ästhetik und der Internetkultur und stellt Konzepte von Künstlern vor: »Unsere Mission ist die kritische Sichtung des Terrains, unser Mittel Beiträge zur Literatur im Netz, die weder lange Sätze noch lange Gedanken scheuen.«<sup>27</sup> Als Forum für deutschsprachige Netz-Literatur ist darüber hinaus das *Berliner Zimmer* zu nennen. Gegründet wurde es 1998 von Enno E. Peter und Sabrina Ortmann.<sup>28</sup> Acht Jahre lang diente die Seite als vielfältiger und sehr lebhaft betriebener »virtueller Salon«, der u. a. über die neueste Netz-Literatur infor-

mierte, Projekte und Künstler vorstellte, die Möglichkeit zum Mitschreiben an einem Online-Tagebuch und zum Chatten bot und der außerdem über einen Newsletter und eine Mailingliste verfügte. Obwohl es seit 2006 redaktionell nicht mehr betreut wird, bietet das *Berliner Zimmer* noch immer einen guten Einblick in die Netz-Literatur.

Ein großes Problem digitaler Literatur liegt in ihrer Speicherung. Wenn von der ›Flüchtigkeit‹ dieser Literatur gesprochen wird, ist damit auch die schlichte Tatsache gemeint, dass man so manches Beispiel früher Hyperfictions heute im Netz nicht mehr finden kann. Dem wirken die wenigen *Verlage* entgegen, die sich der Verbreitung von digitaler Literatur widmen. In den USA ist hier v. a. der Eastgate Verlag zu nennen, in dem die frühen Hyperfictions erschienen und nach wie vor zu haben sind. In den Verlagsankündigungen von Eastgate gibt es die Rubrik ›serious hypertext‹ mit der Unterabteilung ›fiction‹, in der Hyperfictions angeboten werden. Im deutschsprachigen Raum hat sich der Schweizer update Verlag mit seiner Reihe »edition cyberfiction« um die literarischen Hypertexte verdient gemacht.

*Literaturpreise* bilden eine weitere wichtige Institution des Literaturbetriebs. Spezielle Preise für digitale Literatur gab es in den Jahren 1996–2003; sie sollten die neue Kunstform fördern und zugleich bekannter machen. Vergeben wurden die wichtigsten unter ihnen bezeichnenderweise als Kooperationen einer ›technisch‹ orientierten Firma und einem Geldgeber aus dem Kultursektor. So veranstalteten *Die Zeit*, IBM und andere Sponsoren 1996 zum ersten Mal im deutschen Sprachraum einen Internet-Literaturwettbewerb, der insgesamt dreimal ausgeschrieben wurde: den Pegasus-Wettbewerb. Im Jahr 1998 wurde das Wort ›Literatur‹ aus dem Titel gestrichen und vom ›3. InternetWettbewerb‹ gesprochen. Damit reagierten die Veranstalter auf die starke Entwicklung der multimedialen Komponente digitaler Literatur, die zu ihrem Literaturbegriff offenbar nicht mehr passte.<sup>29</sup> 1999 fand unter dem Titel ›Internet-Literaturwettbewerb Zeiten(w)ende‹ der Erste Ettliger Internet-Literaturwettbewerb statt. Er blieb der Einzige. Parallel dazu wurde mit Softmoderne das erste deutsche ›Hypertext-Festival‹ gegründet, das von 1995 bis 1999 veranstaltet wurde. Als Nachfolger des Pegasus schrieben im Zeitraum 2001–2003 der Deutsche Taschenbuchverlag und T-Online den Preis Literatur.digital aus. Auch er sollte die digitale Literatur als »ein spannendes junges Genre, das sich ständig weiterentwickelt«,<sup>30</sup> sowohl fördern als ihr auch zu

größerer Popularität verhelfen. Vergeben wurden jeweils Jury- und Publikumspreise. Vergleicht man die prämierten Texte vom ersten Pegasus- bis zum letzten Literatur.digital-Wettbewerb, so fällt eine schnelle Entwicklung und Komplexitätssteigerung auf, die nicht allein den verbesserten technischen Möglichkeiten geschuldet ist; auch die Integration von Geschichte bzw. Inhalt, hypertextuellen Möglichkeiten und multimedialen Elementen wird bei vielen Texten überzeugender. Durchgängig allerdings stand die Jury vor dem Problem, die eingereichten Produkte zu bewerten: Ob es sich überhaupt noch um Literatur handle und ob technischer Aufwand und künstlerische Qualität in einem angemessenen Verhältnis stehen, war nicht immer klar.<sup>31</sup> Ein anderer Grund für das Ausbleiben weiterer Wettbewerbe könnte auch darin liegen, dass das Prestige, das die vergebenden Institutionen durch den Preis erhielten, nicht hoch genug war: Im deutschsprachigen Literaturbetrieb blieb das symbolische Kapital digitaler Literatur, deren meiste Autoren unbekannt sind und deren Technik eher mit populärer Unterhaltung statt mit Hochkultur assoziiert wird, eher gering.

### 3. Digitale Literatur – Tendenzen

Digitale Literatur im Netz hat die Tendenz, traditionelle Grenzen zu überschreiten. Zu solchen Grenzphänomenen zählen die sogenannten Pseudo-Dokumentationen. Sie scheinen mit dem Anspruch aufzutreten, eine ›authentische Geschichte‹ zu dokumentieren, und setzen die entsprechend erwartbaren Darstellungsmittel ein; tatsächlich ist diese Geschichte aber erfunden.<sup>32</sup> Sie spielen mit den Konventionen der Fiktion und damit zugleich mit einem Merkmal vieler literarischer Texte. Häufiger sind jedoch Grenzüberschreitungen anderer Art. Zwei der Merkmale digitaler Literatur machen ihren Übergang in andere kulturelle Bereiche bzw. Kunstformen wahrscheinlich: Die Multimedialität tendiert zu einer Öffnung in die Richtung bildender Kunst oder Eventkunst; die Interaktivität zur Ausweitung in Richtung auf PC-Spiele. Der genannte Internet-Krimi *Spätwinterhitze* etwa weist mit seiner impliziten Quest-Struktur Ähnlichkeiten mit einem Adventure-Game auf,

auch wenn er deutlich textzentriert ist. Der Nutzer versucht, das Rätsel zu lösen, sucht nach Hinweisen und verfolgt Spuren, genau wie der Spieler eines interaktiven Adventure-Games. Eine Installation wie *Poetry Machine 1.0* dagegen ist im Grenzbereich zwischen Literatur und Event angesiedelt. Auch in anderen Kunstwerken ist die sprachliche Komponente deutlich zurückgetreten und liefert nur noch das Wort- oder Buchstaben-Material für wechselnde Konstellationen. In *Text Rain* (1999) von Camille Utterback und Romy Achituv z. B. reagieren Buchstaben auf eine Projektion des Nutzers. Sie interagieren mit seinem Körper und können aufgefangen und gesammelt werden. Diese zunehmende Tendenz digitaler Literatur, in Gestalt multimedialer Projekte mit Event-Charakter zur digitalen Ästhetik zu werden, ist eine Chance, nicht nur in der Reproduktion tradierter Formen mit neuen, digitalen Mitteln zu verharren. Zugleich aber wird es zunehmend unplausibler, von »digitaler Literatur« zu sprechen. In diesem Bereich digitaler Ästhetik verschwimmen die Grenzen zwischen Literatur und bildender Kunst, Performance, Film und Spiel.<sup>33</sup>

- 1 Vgl. <<http://gutenberg.spiegel.de/index.php?id=14>> (30.01.09); zur digitalisierten Literatur vgl. auch Thomas Kamphusmann: *Literatur auf dem Rechner*, Stuttgart: Metzler 2002.
- 2 Ausführlicher zu digitalisierter Literatur im Netz und zu deren Umfeld siehe Ernst Rohmer: *Links zum Kanon. Die literarische Tradition und ihre Präsenz im Netz*, in: *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter*, hg. von Harro Segeberg/Simone Winko, München: Fink 2005, S. 31–56.
- 3 Das erste Kapitel findet sich unter <<http://www.a-e-m-gmbh.com/wessely/fneid1.htm>> (30.1.09).
- 4 1998/99 veröffentlichte Goetz den Text im Internet, 1999 erschien er mit dem Untertitel »Roman eines Jahres« als Buch.
- 5 Florian Cramer: »sub merge {my \$enses; ACSII Art, Rekursion, Lyik in Programmiersprachen«, in: *Digitale Literatur*, hg. von Roberto Simanowski/Heinz Ludwig Arnold, München: text & kritik 2001, S. 112–123, hier S. 122. Zur Breite des Spektrums vgl. auch Christiane Heibach: *Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*, Berlin: dissertation.de 2000, und Roberto Simanowski: *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002.
- 6 George P. Landow: *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, London: Johns Hopkins UP 1997.
- 7 Beat Suter hat eine nützliche Liste mit Hyperfictions der Frühzeit zusammengestellt: <<http://www.cyberfiction.ch/beluga/hf.htm>> (23.1.09); eine Liste mit Titeln und URLs von Internetprojekten digitaler Literatur findet sich unter <<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/buch/biblio-a.htm>> (23.1.09).
- 8 <<http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>> (30.1.09).

- 9 <<http://www.eastgate.com/catalog/VictoryGarden.html>> (30.1.09).
- 10 Vgl. dazu genauer Beat Suter: *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem literarischen Genre*, Zürich: update verlag 2000, S. 55–63.
- 11 <<http://kieninger.netzliteratur.net/schrank/s1.htm>> (4.2.09).
- 12 <<http://www.berkenheger.netzliteratur.net/>> (4.2.09).
- 13 <<http://www.aaleskorte.de/>> (4.2.09).
- 14 Dieser Text, der immerhin den zweiten Publikumspreis des Wettbewerbs Literatur.digital 2001 gewonnen hat, ist online nicht mehr zu finden, jedoch auf einer CD-ROM konserviert: *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur*, hg. von Roberto Simanowski, München: dtv 2002.
- 15 <<http://www.quadregio.de/start.htm>> (5.2.09).
- 16 <<http://www.aaleskorte.de/vollwinter/start.html>> (4.2.09); zum Kriminal-Genre und zu dieser Hyperfiction vgl. Kerstin Stiewe: *Analyzing Digital Literature. The Analysis of (Crime-)Fiction in the Digital Medium*. Diss. Hamburg 2009.
- 17 <<http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm>> (5.2.09).
- 18 <[http://www.martinauer.net/lyrikmas/\\_start.htm](http://www.martinauer.net/lyrikmas/_start.htm)> (30.1.09).
- 19 <<http://www.junge-web-autoren.de/Assoziation/Assoziations-Lyrik.htm>> (30.1.09).
- 20 Archiviert wird es unter <<http://claudia-klinger.de/archiv/baecker/index.htm>> (30.1.09); eine erhellende Rezension von Roberto Simanowski findet sich unter <<http://www.dichtung-digital.de/2000/Simanowski/15-Feb>> (30.1.09).
- 21 <<http://www.dreiundzwanzigvierzig.de/>> (30.1.09).
- 22 Z. B. die Romane auf der Drachental-Seite <[http://www.drachental.de/roman\\_i2.htm](http://www.drachental.de/roman_i2.htm)>, <[http://www.drachental.de/ijamacar/im\\_index.htm](http://www.drachental.de/ijamacar/im_index.htm)> (beide 30.1.09).
- 23 Henry Jenkins hat das Phänomen am Beispiel stark frequentierter Fanseiten untersucht, auf denen zahlreiche Nutzer das Material ihrer Lieblings-Fernsehserien heranziehen, um daraus z. B. eigene Geschichten zu schreiben; vgl. Henry Jenkins: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, London: Routledge 1994.
- 24 <<http://www.poetron-zone.de/poetron.php>> (25.1.09).
- 25 <<http://www.mediaartnet.org/werke/poetry-machine-1-0/>> (25.1.09).
- 26 <<http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/wall.htm>> (25.1.09).
- 27 <<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/index.htm>> (25.1.09).
- 28 <<http://www.berlinerzimmer.de>> (5.2.09).
- 29 Vgl. dazu Sabrina Ortmann: *netz literatur projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1960 bis heute*, Berlin: berlinerzimmer 2001.
- 30 So der Ausschreibungstext 2003; <[http://www.uschtrin.de/pr\\_tonline.html](http://www.uschtrin.de/pr_tonline.html)> (5.2.09). Die Texte des ersten dieser Wettbewerbe sind auf CD-ROM veröffentlicht und liegen dem Band *Literatur.digital* (siehe Anm. 14) bei.
- 31 In Simanowskis Laudatio von 2001 klingen diese Probleme an; vgl. <<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/Verschiedenes/Events/dtv-laudatio.htm>> (5.2.09).
- 32 Vgl. genauer Margrit Schreier: »Pseudo-Dokumentationen: Zum Verschwinden der Grenze zwischen Realität und Fiktion in den Medien«, <<http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg03/schreier.html>> (30.1.09).
- 33 Dazu genauer Roberto Simanowski: »Literatur, Bildende Kunst, Event? Grenzphänomene in den neuen Medien«, in: *Grenzen der Literatur. Zu Begriff und Phänomen des Literarischen*, hg. von Simone Winko/Fotis Jannidis/Gerhard Lauer, Berlin, New York: de Gruyter 2009.