

Was wird Literatur?

Wird (digitale) Literatur zu Spiel? Oder Spiel zu Literatur?

Beat Suter

// Quelle, Zukunft?

„Die Literaturbranche ist so langsam“, twitterte Günther Hack. Sie wird sich wohl auch in 30 Jahren nicht sonderlich verändert haben. An sich ist das nicht weiter bedenkenswert, denn 20 oder 30 Jahre sind kein Zeitraum für die Literatur. Das zeigen auch die letzten 20 bis 30 Jahre, obwohl sich an den Rahmenbedingungen für die Produktion und Verbreitung von Literatur außergewöhnlich viel verändert hat. Die Literatur bewegte sich wenig, während die Informatisierung die ganze Welt der Kommunikation auf den Kopf gestellt hat und das Internet und seine Content-Tool-Corporations die gesamte Welt des Textes übernommen haben und mit Leichtigkeit kontrollieren.

// Bekanntes Verhaltensmuster

Die Literatur sieht zwar oft voraus, was kommt, aber irgendwie nimmt sie dabei nicht wahr, was um sie herum passiert. Sie werkelt ziemlich selbstbezogen, beinahe autistisch, vor sich hin. Sie kennt die Neuen Medien nicht wirklich. Sie kennt die benachbarten Disziplinen wenig, sie kennt die Spiele nicht. Und sie fällt dabei nicht auf. Sie fällt überhaupt nicht auf, weil sie nicht am Dialog teilnimmt und weil so viele sich heute ähnlich verhalten. Weil so viele heute in erster Linie nach aufregenden Selfies streben. Sich selbst ins beste Licht rücken. Die Literatur macht das ja schon lange. Sie macht das gut. Verlangt volle Aufmerksamkeit vom Leser und stellt sich ins schönste oder prekärste Licht. Ein Selfie am Abgrund auf dem Dach des Hochhauses hat seinen Reiz nicht verloren.

// Literatur ist eine „Assemblage“ (Deleuze & Guattari)

In den letzten 20 bis 30 Jahren befanden wir uns in einer medialen Umbruchphase. Der Umbruch betraf Medien, Mediengebrauch und Kommunikation. Er betraf aber auch künstlerische Produkte und Produktionsformen. Der Umbruch ist noch nicht abgeschlossen, aber er ist bereits weit fortgeschritten. Wir beschäftigen uns mit einem vollkommen neuen Aufschreibesystem, das alle alten Medien inkorporiert und ein Netzwerk darüber gespannt hat. Das Buch hat ausgedient als vorrangiges Speichermedium menschlichen Wissens. Die elektronischen Netze und Speichermedien haben diese Rolle übernommen. Auch Schreiben und Lesen haben sich durch die neuen Medien und ihre ständig sich weiter entwickelnden Formen stark gewandelt - für die meisten Menschen. Sie sind beweglicher geworden, ja frei schwebend. Dieser Prozess ist weit gehend unbeachtet und unreflektiert geblieben. Die Veränderungen im Schreib- und Leseverhalten haben sich mit dem langsamen Einzug elektronischer Medien in alle Alltagsbereiche schleichend bei jedem einzelnen Anwender und jeder Anwenderin eingestellt. Ein Großteil der schriftlichen Kommunikation geschieht durch

schnelle kurze Texteingaben auf mobilen Geräten. Feedback gibt es oft in Nullkommanichts. Der seriöse, stabile und gemächliche Text im physikalischen Raum des Buches ist im elektronischen Schreiben im Netz und vor allem mit den mobilen Kommunikationsgeräten zu einem flüchtigen, an der Mündlichkeit orientierten, dynamischen, interaktiven, beschleunigten Text geworden, indem sich Autor und Leser auch persönlich begegnen können.

// Sind Twitter-Bots Literatur?

Auch die Literatur macht hier mit - am Rande. Sie organisiert sich einzelne Nischen, entwickelt diese und baut sie zu Szenen oder Communities aus. Die Slam-Poeten tingeln erfolgreich durchs Land. Freund Frank Klötgen beispielsweise macht das nun seit mehr als 15 Jahren, parodiert Goethe, entwirft unflätige Pamphlete und findet geniale poetische Wortkombinationen, die das Publikum Abend für Abend zu Applaus und Lachen bringen. Dazu baut er aus seinen Lyrikbänden architektonische Monumente. Und seltsamerweise entgeht den meisten Betrachtern die Ironie darin. Klötgen schreibt auch digitale Literatur. Die digitale Poesie wurde so wenig beachtet wie ein Lyrikband. Die Netzliteratur hatte eine kurze, nicht besonders populäre Blüte - und ist schon wieder tot oder zumindest im Dornröschenschlaf. Die Blogliteraten sind noch da und versuchen den traditionellen Literaturbetrieb aufzumischen. Von den Flarfern habe ich schon länger nichts mehr gehört. Vielleicht sind sie ganz im Textgewühl der Suchmaschinen aufgegangen. Und die Twitterbots klaben sich heimlich Texte aus dem sozialen Kurztext-Netzwerk zusammen und mischen sie nach Schema zu eigenen poetischen Ergüssen.

// Draußen und drinnen

Das sind die Ränder, die durchaus experimentellen und aufregenden Ränder. Doch drinnen geschieht leider dasselbe wie immer. Drinnen im großen virtuellen Raum der Literatur. Hier werden die alten Kamellen aufrecht erhalten. Und die Neuen nicht rein gelassen. Dabei hätten sie ja alle nebeneinander Platz: die traditionelle Literatur und die elektronische und die performative und die Blogger und die Flarfer und so weiter. Die elektronische Literatur ist mittlerweile mindestens im deutschen Sprachraum wieder weg. Nachdem sie sich jahrelang engagiert hatte, aber ignoriert wurde, ist sie jetzt, wo sie wohl eher Anerkennung finden könnte, bereits verschwunden. Oder amalgamiert. Sie wird archiviert. Die Experimente waren noch nie beliebt.

// Wo ist die Netzliteratur?

Die Netzliteratur wurde im deutschen Sprachraum verhindert und hat auch sonst nicht richtig Fuß gefasst in Europa. Jede Sprache kennt lediglich einen oder zwei bekanntere digitale Poeten. Dort, wo die Kritik fehlt, kann langfristig keine Literatur überleben, dort, wo die Kritik existiert, kann die Literatur leben. Das Beispiel könnte frappierender nicht sein. In den USA floriert die elektronische Literatur nach wie vor, vielleicht besser noch als vor ein paar Jahren. Digitale, elektronische oder Netzliteratur funktioniert nur dort, wo diese Art von Literatur in den Institutionen Fuß fassen konnte. In den USA hat sich eine

akademische Szene herausgebildet, die sich sowohl analytisch als auch produktionsorientiert seit Jahren mit dem Phänomen beschäftigt. Dort gibt es eine nach wie vor wachsende akademische Szene, die empfiehlt, kritisiert, kuratiert, sammelt, editiert, auszeichnet, ausstellt und sich immer wieder trifft und diskutiert. Die Autoren werden immer wieder eingeladen, erhalten Foren, können Lesungen und Präsentationen machen und sind dazu auch motiviert, wieder Neues zu schreiben. Die Literaturwissenschaft, die Medienwissenschaft und das Creative Writing stellen gezielt Dozenten und Professoren zur Förderung der elektronischen Literatur an. Im Vergleich dazu gibt es in Deutschland, Österreich und der Schweiz wohl keine einzige Professur an den Universitäten, die sich zur Hauptsache mit Netzliteratur oder elektronischer Literatur auseinandersetzen würde. Die wenigen Ansätze sind alle wieder abgestorben, und bei den Neuausschreibungen wird dies überhaupt nicht erst in Betracht gezogen. Es ist ein Randthema, ein Randthema ohne Lobby. Keine Kritik, keine akademische Analyse mehr: So ist auch die Netzliteratur bis auf wenige Überbleibsel eingedampft worden. Und es werden immer weniger. Die Überbleibsel allerdings sind wenigstens sehr hartnäckig und auch in ihrer Qualität sehr überzeugend - überzeugender als vieles aus der akademischen US-Szene. Einer wie Jörg Piringer bleibt uns noch länger erhalten.

// Lieber altes in neuen Schläuchen

Das Alte in neuen Schläuchen, das geht schon eher. Fragen sie doch einmal jemanden, ob er elektronische oder digitale Literatur kennt? Ja, klar, ist die Antwort, ich lese ab und zu E-Books. Sogar das Buch lässt sich also ersetzen. Oder eben: der Schlauch lässt sich ersetzen. aber aus digitalisierter Literatur wird keine digitale Literatur. Denn digitale Literatur findet neue literarische und künstlerische Elemente im digitalen Medium. Digitale Literatur wird programmiert, digitalisierte Literatur wird einfach konvertiert oder transferiert. Aber dieser Unterschied ist bereits nicht mehr im Gedächtnis vorhanden. Meine Studenten wissen nicht, was elektronische Literatur ist. Der Mainstream ist bereits überzeugt, dass digitale Literatur das ist, was sie auf dem Kindle, Ipad oder Tablet lesen können. Das Gleiche also, das sie auch auf Papier in Buchform lesen können. Die Entwicklung ist da unaufhaltsam. Wenn ich zehn Bücher in die Ferien mitnehmen will, kann ich sie alle in die Jackentasche stecken. Praktisch ist das auf jeden Fall. Und durch die Hintertüre kommen allmählich auch einige zusätzliche Features in diese Büchlein, damit auch ein paar dynamische Illustrationen das E-Book etwas Aufregender machen. Also doch etwas mehr Aufregung? Aber Obacht, das geht langsam und kontrolliert vor sich, denn die großen Verteiler und die Content-Tool-Corporations bestimmen mittlerweile auch darüber, was diese Standardsoftware können darf und was nicht. Das ist bei der Standardsoftware für die Web-Browser geschehen, das passiert wieder. Sie bestimmen die Form des Schlauches. Im Grunde genommen bestimmen sie über Aussehen, Gestaltung und die Anwendungsfunktionen des neuen Buchs. Was darf ein Buch? Was darf ein E-Book? Es ist im neuen Medium geworden wie es mal war - im alten.

// Fertig Experiment!

Dabei hat die digitale Literatur gerade auch versucht, dies zu ändern oder wenigstens zu verändern. Stets wurde das neue Medium und wurden die neuen Formate hinterfragt. Die physikalischen Komponenten der Literatur, Papier und Buch, die Hardware der Literatur, wurden virtualisiert, verändert, hinterfragt, neu strukturiert, flexibler gemacht. Software übernahm die Funktionen der Hardware. Software ist leicht veränderbar, anpassbar, vermag auch immer wieder neue Komponenten zu integrieren, so dass der Schlauch der Literatur nicht nur viel flexibler und veränderbarer ist als ein gedrucktes Buch, sondern auch wirklich verschmelzen kann mit dem Inhalt des Dargestellten. Es ist da sehr viel möglich. Die Experimente scheinen aber fürs Erste abgeschlossen zu sein.

// Games als Zukunft der Literatur?

Die ersten großen Werke der digitalen Literatur werden gerade geschrieben, sagen einige wenige Exponenten am Rande der digitalen Literatur. Und meinen damit die Games. Die Zukunft der Literatur findet sich in den Games, sind sie überzeugt. Videospiele könnten zum größten Erzählmedium unserer Zeit werden, wenn nur die Welten von Kunst und Technologie aufhören würden miteinander zu streiten. Das hören allerdings weder die digitalen Literaten noch der traditionelle Literaturbetrieb gern. Denn beide fühlen sich von den Games eher bedroht denn angezogen. Und beide sind meist nicht gerade gut informiert über die Möglichkeiten von Games. Es geht dabei auch nicht um die stets zitierten Spiele (wie GTA), sondern eher um die Frage, wie die Annäherung von Literatur und Games aussieht. Was ist? Was wird? Gibt es literarische Games? Gibt es literarisches Spielen?

Ja, sicher gibt es das! Und es gibt sie schon lange, die literarischen Games. Die frühen Text Adventures (1980er) sind bestes Beispiel dafür. Interaktive Briefe als Spiel wie Ceremony of Innocence (1997), Krimi-Adventures wie The Last Express (1997) und die Lucas Arts Adventures kommen in den Sinn. Die vielen Versuche, interaktive Filme und Videospiele zu fusionieren wie in Heavy Rain (2011). Und in den letzten Jahren die immer stärker aufkommenden narrativ herausfordernden Indie Games wie Journey, Gone Home, Dear Esther, The Stanley Parable, Kentucky Route Zero, Papo & Yo, Papers please! und andere. Ein gutes Beispiel dafür ist auch das Studio Tale of Tales aus Belgien. Ihre Spiele stolzieren entlang dem engen Grat von Kunst und Spiel. Tale of Tales erhielt viel Anerkennung für Spiele wie The Path (2009). Aber da der finanzielle Erfolg in der Welt der Games ausblieb, hat das Studio vor kurzem beschlossen, nur noch digitale Kunst zu machen und der Welt der Games den Rücken zuzukehren. Als sie zu einem Indie Game Festival eingeladen wurden, wollten sie allen Ernstes Thema und Titel des Festivals geändert haben, so dass der Begriff Game darin nicht mehr auftauchte. Nur dann würden sie kommen. Sie machten Kunst und keine Games mehr. Das ist zwar eine emotional eher fehlgeleitete Reaktion, sie zeigt aber, wie stark Kunst und Games bereits in vielen Projekten und Köpfen fusionieren. Viele der Indie Games mischen gekonnt literarische Strukturen von Text, gesprochener Sprache und Imagination mit spielerischen, regelbasierten Strukturen. Gerade The Stanley Parable (2011) macht das hervorragend mit seinen paradoxen, ja kafkaesken Perspektiven zu Erkundung, Freiheit, Wahl und Storyline. Und das Indie Game Sunset (2015) von Tale of Tales könnte wohl mit Fug und Recht nicht nur als kontemplative und kontextuelle

Simulation, sondern auch als literarische, sozialkritische, politische digitale Kunst verstanden werden.

// ;-)

Fragt sich denn zum Schluss, wie lange es noch dauern wird, bis Sendungen wie Das Literarische Quartett, der Literaturclub oder erLesen Games behandeln?