

0. Einleitung

Die Digitalisierung ursprünglich gedruckter Literatur ist spätestens seitdem Google begonnen hat, auf breiter Basis Bibliotheksbestände auf diese Weise über das Internet zur Verfügung zu stellen, in aller Munde. Lediglich digital abgespeicherte oder nachträglich digitalisierte Texte sind aber nicht Gegenstand dieser Vorlesung, vielmehr werden hier mit dem Terminus digitale Literatur Textformen zusammengefasst, die die medienspezifischen Möglichkeiten der digitalen Speicherung und Programmierung nützen und fast ausschließlich frei im Internet zugänglich sind. Hier ein Beispiel, das hoffentlich klar demonstriert, was mit Nutzung “medienspezifischer Möglichkeiten” gemeint ist. Im Jahr 1965 entwarf der Stuttgarter experimentelle Lyriker Reinhard Döhl eine Textgraphik mit dem Titel “Apfel”.



Johannes Auer hat das Gedicht digitalisiert und dabei den Wurm zum Leben erweckt. ([worm applepie for doehl](#)) Der Wurm frisst die Zeichen und bringt die Apfelform nach und nach zum Verschwinden. Die digitale Version geht somit klar über die print-Fassung hinaus. Bei Döhls Vorbild befindet sich der Wurm auf der Oberfläche des Apfels; er könnte dort spazieren gehen oder einen Mittagsschlaf halten. Dass er den Apfel frisst, ist eine Assoziation des Bearbeiters Auer, die durch den kinetischen Effekt realisiert und in den Vordergrund gerückt wird. Diverse literaturtheoretische und daher selbstreflexive Überlegungen lassen sich anschließen, z. B. über die Flüchtigkeit digitaler Texte; so gesehen verweist die Erweiterung auf das neue Medium.

Linklisten

Wie findet man Literatur im Internet? Es gibt diverse Linklisten (‘Webliographien’), von denen wir die wichtigsten in Augenschein nehmen wollen. Die umfangreichste Liste enthielt bis vor kurzem das [Electronic Literature Directory](#). Es wurde von Robert Kendall, der selbst digitale Poesie verfasst, betreut. Dort waren über 2000 Adressen verzeichnet, unter denen man digitale Literatur finden konnte. Allein die Rubrik “poetry” umfasste 1500 Werke. Die meisten davon waren in englischer Sprache verfasst, die auch im Bereich digitale Literatur die dominierende Sprache darstellt. Zum Glück ist das digitale literarische Feld aber nicht so einschichtig. Neben der englischsprachigen gibt es auch eine beachtliche Produktion in französischer, spanischer, portugiesischer (brasilianischer), russischer, deutscher, japanischer

und chinesischer Sprache, ganz zu schweigen von den ‘kleinen’ Sprachen. Kürzlich wurde das *Directory* neu begründet. Es wird nun von einem Gremium von Universitätsangehörigen und Autoren verwaltet; die aufgelisteten Werke beruhen auf einer strengen Auswahl, wodurch zwar die literarische Qualität deutlich höher ist als bei den zahlreichen zuvor verzeichneten Werken, aber der umfassende Überblick fehlt.

Bemerkenswert sind die in dem *Directory* angeführten Werkkategorien: animation, animation/kinetic, Audio, Collaboration, digital fiction, digital narrative, e-poetry, fiction, Flash, generative, HTML/DHTML, hyperfiction, hypermedia, hypertext, interactive, Java Script, narrative, poetry, video, visual poetry. Die Kategorien orientieren sich abwechselnd an formalen Eigenschaften (Hypertext), altvertrauten Gattungsbegriffen (e-poetry) sowie verwendeten Programmen (Java Script) und sind alles andere als trennscharf (man beachte nur die Kategorien digital fiction, digital narrative, fiction, narrative). Die Schwierigkeiten der klaren Abgrenzung zeigen sich ferner an der Kategorie (reader) collaboration: sie ist z. B. bei allen Hypertexten in Form von Maus-Klicks nötig, sie ist gleichzeitig eine Form von “interaction”; ferner stellt sich die Frage, ob man (digitale) Aufzeichnungen von Lesungen (Audio) zur digitalen Literatur rechnen soll. In dieser Vorlesung bleiben sie jedenfalls ausgespart.

[Hyperizons](#), eine ältere und geradezu schon legendäre Linkliste, die nur mehr historischen Wert hat und die Entwicklung bis zur Mitte der 90er Jahre dokumentiert, beschränkt sich auf die Form des Hypertexts und unterscheidet lediglich zwischen ‘multiple’ und ‘individual authors’. Für den deutschsprachigen Raum können die von Johannes Auer, dem bereits erwähnten Stuttgarter Netzkünstler, betriebene Liste [Netzliteratur/Internetliteratur/Hyperfiction](#) bzw. die Schweizer Seite [Hyperfiction](#) benützt werden. Und schließlich sei noch [Cyberfiction](#), ein Verzeichnis englischer, französischer und deutscher Linklisten, genannt.

Terminologie

Über die Terminologie gibt es keinen Konsens. Die Bezeichnung Digitale Literatur rückt die Art der Speicherung und die daraus resultierenden Möglichkeiten in den Mittelpunkt. Alternativ dazu ist von elektronischer Literatur, kurz auch e-literature oder e-poetry, von Computerliteratur oder Cyberpoetry die Rede. Unklar ist oft auch, wo die Grenzen gesetzt werden sollen. Genügt es, dass ein Text digital gespeichert und auf einem Bildschirm gelesen wird? Zählen also e-books oder die innerhalb der zahlreichen Digitalisierungsprojekte (z. B. [Project Gutenberg](#), [Austrian Literature online](#), [Austrian Academy Corpus](#)) entstandenen Versionen von Druckwerken dazu? Das ist natürlich möglich, aber wir halten es mit Loss Pequeño Glazier, der feststellt, “merely presenting poetries in electronic form does not constitute ‘electronic’ poetries.”

Subgattungen

Die Terminologie ist also noch vage, dennoch haben sich schon einige Subgattungen digitaler Literatur herauskristallisiert. Oft treten verschiedene Techniken und Elemente gleichzeitig in einem Werk auf, z. B. Visuelles und Bewegung, was für Unschärfen der Gattungszugehörig-

keit sorgt, oft herrscht aber ein Element deutlich vor, so dass die Zuordnung relativ eindeutig ist.

1) **Hypertexte**

Sie nützen die Möglichkeit der Verlinkung, um labyrinthartige Textkonglomerate zu erzeugen. Den Benutzerinnen und Benutzern wird Navigation abverlangt, sie müssen einen Pfad durch den Hypertext wählen, Entscheidungen zwischen verschiedenen Möglichkeiten treffen, weshalb man bei Hypertexten von multilinearen Texten spricht.

2) **Multimediale Dichtung**

Dazu zählt Visuelle Dichtung, womit zunächst Texte gemeint sind, die die materielle Form der Buchstaben und Wörter benutzen, um - in der Tradition der Konkreten Poesie - hybride, zwischen Text und Bild changierende Formen hervorzubringen. Visuelle Dichtung beutet das semantische Potential der räumlichen Anordnung von Wörtern aus ("exploits the semiotic potential of the spatial arrangement of the words"), wie Marie-Laure Ryan bemerkt. In einem weiteren Sinn umfasst Multimediale Dichtung alle Formen der Kombination von Wort und Bild. Darüber hinaus kann digitale Programmierung dazu benutzt werden, die Wörter in Bewegung zu setzen. In diesem Fall spricht man von Kinetischer Dichtung. In einem buchstäblichen Sinn werden die Lettern losgelassen, "they become actors and dancers on the stage of the computer screen" (Ryan). Da es keine feste Grenze zwischen dem visuellen und dem kinetischen Moment gibt bzw. kinetische Dichtung ein besonderer Fall von visueller Dichtung ist, fasst man die beiden Subgattungen am besten zu einer Kategorie zusammen. Ferner zählen zur multimedialen Dichtung Kombinationen von Text und Musik oder Geräuschen, die mitunter auch als Audiopoetry bezeichnet werden. Natürlich können darüber hinaus alle drei Künste bzw. Medien miteinander verbunden werden, womit man sich dem Gesamtkunstwerk annähert.

3) **Dichtungsgeneratoren**

Eine weitere Subgattung bilden Dichtungsgeneratoren, die Programme zur Permutation von vorgegebenen Textelementen benutzen oder eigenständig Texte generieren. Textgeneratoren dieses zweiten, komplexeren Typs stammen aus der Erforschung der künstlichen Intelligenz (Artificial Intelligence, AI). In letzter Zeit sind multimediale Generatoren, die Text und Bild und/oder Musik verbinden, im Vormarsch.

Laut Loss Pequeño Glazier sind Hypertext, Visuelle und Kinetische Dichtung sowie programmgenerierte Texte die drei Hauptformen digitaler Literatur. Wir fügen diesen Hauptgattungen zwei weitere Formen hinzu, nämlich:

4) **Literarische Computerspiele**

Die Allgegenwart des spielerischen Elements in der Computerwelt hat dazu geführt, dass eine Reihe literarischer Installationen geschaffen wurde, die Anleihen bei Computerspielen nehmen bzw. als Computerspiele aufgefasst werden können. Sie erfordern auf Seiten des Benützers bzw. der Benutzerin computerspielartige Aktivitäten wie das Abschließen von Wörtern und loten gewissermaßen die Grenze zwischen Text bzw. Erzählung und Spiel aus. Ferner werden Computerspiele nach literarischen Vorlagen, z. B. Märchen, kreiert. Solche

Spiele folgen dem Trend zum Multimedialen, der Verbindung der drei beteiligten Medien Text, Bild und Musik.

5) Program Code Poetry

Diese Subgattung setzt Zeichen aus Programmiersprachen ein, um hybride, zwischen natürlicher und Computersprache angesiedelte Texte zu erzeugen. Sie kann zwar prinzipiell auch auf Papier produziert werden, aber sie ist doch dem digitalen Medium so eng assoziiert, das sie als eine eigene Untergattung eingeführt werden kann.

Selbstverständlich gibt es weitere Gattungen und Formen, bei denen man diskutieren könnte, ob sie zur digitalen Literatur zählen. Zu denken ist insbesondere an Mitschreibprojekte, also Texte, zu denen mehrere Autoren beitragen, oft ohne einander zu kennen, oder literarische Weblogs, in denen die Möglichkeit des Webs zu mehr oder weniger engem Kontakt und intensivem Austausch zwischen Verfassern und Lesern genützt wird, der manchmal die Grenzen zwischen diesen beiden Rollen verwischt.

In den letzten Jahren ist innerhalb der digitalen Literatur eine Verschiebung des Interesses hin zur Anwendung von Web 2.0-Technologien zu beobachten. Gemeint sind damit insbesondere Interaktivität zwischen Produzenten und Rezipienten, Data Mining und Remixing - also Prozesse, die besonders für die unter den Punkten 4) und 5) behandelten Formen von Bedeutung sind. Unter dem Kürzel Web 2.0 wird bekanntlich die Einbindung der user in die Erzeugung von Webinhalten verstanden. Das verbindende Moment zwischen Interaktivität und Remixing ist der durch menschliche user oder die Maschine erfolgende input, der entscheidend zur Entstehung des 'Werkes' beiträgt. Infolge der technischen Verbesserungen nützt das Internet nun die Möglichkeiten eines prinzipiell bi-direktionalen Mediums verstärkt aus, die früher hierarchisch angeordneten Rollen Anbieter und Konsument können nun wechselseitig und gleichzeitig von den usern ausgeübt werden. Im Bereich der Literatur bedeutet dies die Aufweichung der Unterscheidung von Autor und Leser und gleichzeitig auch die Verminderung der Distanz zwischen professionellen Künstlern und Amateuren.