

# Von Theo Lutz zur Netzliteratur

Die Entwicklung der deutschsprachigen elektronischen Literatur

Von Beat Suter

## Einleitung

An der *ELMCIP*-Konferenz zum Thema *Electronic Literature Publishing* im finnischen Jyväskylä<sup>1</sup> Ende März 2011 präsentierten Markku Eskelinen und Giovanna di Rosario eine Studie, deren Ziel es war, eine Übersicht über die elektronischen Literaturen in Europa zu geben.<sup>2</sup> Im Verlaufe der Veranstaltung kamen die Informationslücken zu Sprache, die sich bei den nicht-englischsprachigen elektronischen Literaturen zeigten. Das Zusammentragen akkurater Informationen aus den einzelnen Sprachbereichen stellte sich als ein sehr schwieriges Unterfangen dar. Die internationale Gemeinschaft wünscht sich mehr Informationen aus erster Hand. In der Folge organisierte Eskelinen Repräsentanten einiger Literaturen, die diese Lücken schließen sollen und der internationalen Gemeinschaft im finnischen *Cybertext Yearbook* zur Verfügung gestellt werden. Eskelinen wünschte sich unter anderem einen historischen Abriss über die deutschsprachige Netzliteratur. Es sei zwar offensichtlich viel geschehen in den neunziger Jahren in Sachen deutschsprachige Netzliteratur, aber es gäbe keine Darstellungen davon für ein internationales Publikum. Es sei deshalb schwer, einen Überblick über die Geschehnisse seither zu erhalten. Dieser Kommentar ist nur teilweise richtig, denn es gibt sehr wohl zahlreiche Aufsätze und Reviews zur deutschsprachigen elektronischen Literatur, die sich von Mitte neunziger Jahre bis in die Gegenwart hinein ziehen. Die meisten dieser Texte sind aber in deutscher Sprache geschrieben – eine Sprache, die heute nicht mehr als Wissenschaftssprache akzeptiert und geläufig ist. Es existieren nur wenige Artikel in der Universalsprache Englisch – dies wohl ganz allgemein und abgekürzt aus zwei Gründen:

1. Der deutsche Sprachraum bietet ein genügend großes Volumen, um die kulturellen Phänomene in der eigenen Sprache zu beschreiben und zu diskutieren.
2. Und weder die angloamerikanische, noch die französischsprachige Szene haben je ein Interesse an der deutschsprachigen Netzliteratur gezeigt. Ja, sie haben sogar jeden Annäherungsversuch von Seiten der deutschsprachigen Szene so gut es ging ignoriert. Der einzige Versuch einer umfangreicheren Besprechung deutschsprachiger Netzliteratur auf Französisch stammt nicht etwa aus Frankreich, sondern aus Kanada und war ein Teil des umfangreichen Forschungsprojektes zu neuen Formen der Literatur von *nt2 (Laboratoire de recherches sur les œuvres hypermédiatiques)* an der Université du Québec à Montréal.<sup>3</sup> Berührungen gab es sonst äußerst selten, wirklich nennenswerte und einigermaßen geglückte Annäherungen waren nur im internationalen Rahmen der Ausstellungen zu verzeichnen, die Friedrich W. Block organisieren konnte, so allen voran die *Poes1s* Ausstellung<sup>4</sup> im Berliner Kulturforum am Potsdamer Platz vom 13.02 - 04.04.2004.

Dies gesagt, gilt es aber sogleich die Initiative der finnischen Fraktion des *HERA*-

---

<sup>1</sup> *ELMCIP. Electronic Literature Publishing*. University of Jyväskylä. 2011. < <http://www.elmcip.net/event/elmcip-electronic-literature-publishing-seminar>>. (26.01.2012).

<sup>2</sup> Eskelinen, Markku and Giovanna di Rosario. *Electronic Literature Publishing and Distribution in Europe*. Preliminary Draft. University of Jyväskylä. 03.04.2011. Der fertige Bericht ist seit November 2012 erhältlich unter: <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-4945-7>>. (20.11.2012).

<sup>3</sup> *nt2 – nouvelles technologies, nouvelle textualité. Laboratoire de recherches sur les œuvres hypermédiatiques*. Université du Québec à Montréal. 2006 – 2012. < <http://nt2.uqam.ca/observatoire/repertoire>>. (12.02.2012).

<sup>4</sup> Block, Friedrich, LiteraturWerkstatt Berlin und Stiftung Brückner-Kühner. *POES1S*. 2004. < <http://www.poes1s.net/de/poes1s.html>>. (07.02.2012).

Projektes *ELMCIP* zu würdigen, die eine Studie in Auftrag gegeben hatte, um alle elektronischen Literaturen im sprachlich und kulturell äußerst diversen Europa zu erfassen. Markku Eskelinen versucht darin, die deutschsprachige Szene zu beschreiben. Das gelingt ihm in der Kürze recht gut. Der Bericht von Eskelinen und di Rosario ist überhaupt ein überaus interessantes Unikum in der Szene, versucht er doch, ein möglichst umfassendes Bild des Geschehens in Europa zu zeichnen und stützt sich dabei nicht einfach auf die dominante angloamerikanische akademische Gemeinde ab.

Gerade in Finnland sind einige interessante poetische Werke entstanden, so beeindruckend die Arbeiten von Marko Niemi, sie erreichen auch eine poetische und ludisch-kreative Qualität, die in den bekannteren Werken der elektronischen Literatur eher selten ist. Doch die finnischen Projekte, die meist auch in finnischer Sprache gehalten sind, finden zwangsläufig kein großes Publikum. So kommt es denn, dass Autoren wie Marko Niemi entgegen ihrer Natur beginnen, einige Projekte auch in englischer Sprache auszuführen bzw. einige der eigenen Projekte zu übersetzen. Im europäischen Kontext macht dies dann einen großen Wahrnehmungsunterschied aus. Dies gilt natürlich nicht nur für finnische Projekte, sondern für alle muttersprachlichen Projekte mit Ausnahme der wirklich großen Sprachräume des Englischen, des Französischen und des Deutschen.

Das heißt nun aber, dass zumindest diese drei Sprachräume groß genug zu sein scheinen, um bedeutende elektronische Literaturen hervorzubringen. Mit dem Nachteil für das Französische und Deutsche, dass praktisch niemand in Europa mehr Projekte in diesen Sprachen zur Kenntnis nimmt. Andererseits aber ist der Zwang geringer als z.B. für die Finnen, die eigenen Projekte ins Englische zu übertragen, denn ein Publikum und eine Community ist dank des Volumens des Sprachraumes noch vorhanden.

Nun, da mit *ELMCIP* ein europäisches Projekt besteht, kommt auch der Gedanke des Einbezugs der deutschsprachigen elektronischen Literatur von Zeit zu Zeit auf. So machte sich die an der Universität in Bergen ins *HERA*-Programm einbezogene Patricia Tomaszek 2011 daran Vortrag und Aufsatz zur Geschichte der deutschsprachigen elektronischen Literatur zu verfassen.<sup>5</sup> Tomaszek stützt sich auf die Handlungsrollentheorie von Siegfried J. Schmidt. Netzliteratur wird als literarisches System gesehen. Post-Processing ist dabei der Schlüssel für die öffentliche Sichtbarkeit und nach Siegfried J. Schmidt eine wichtige Komponente in einem literarischen System. Die konstatierte Unsichtbarkeit der deutschsprachigen Netzliteratur wird mit den Mechanismen des Post-Processing analysiert, in diesem Falle der öffentlichen Rezeption, Wettbewerben und der Entwicklung einer Netzliteratur Community. Tomaszeks Ansatz war deutlich geprägt von der amerikanischen Perspektive der *Electronic Literature Organisation*. Klares Indiz dafür war, dass sie sofort vom Tod der Netzliteratur sprach wie er leider schon vor Jahren in der deutschen Presse kolportiert wurde. Tomaszek selbst kannte lediglich einige deutschsprachige Projekte der letzten Jahre und hatte sich zuvor vor allem mit der amerikanischen elektronischen Literatur befasst. Dies gesagt, ist gleich hinzuzufügen, dass sie sich dieser Voraussetzungen durchaus bewusst war und versucht hat, geflissentlich zu recherchieren. Dass dies keine einfache Arbeit ist, beweist leider auch die Tatsache, dass es praktisch keine Foren und Archive mehr gibt zur deutschsprachigen Netzliteratur der letzten 20 Jahre. Viele sind vom Netz gelöscht

---

<sup>5</sup> Tomaszek, Patricia. *German Net Literature: In the Exile of Invisibility*. 2011. <<http://elmcip.net/critical-writing/german-net-literature-exile-invisibility>>. (07.02.2012).

worden, andere bleiben quasi als Archivleichen seit Jahren inaktiv im Netz verfügbar, wenige sind noch aktiv und dienen aktuellen Diskussionen.

Sodann müsste man zuerst einmal sichten, was noch vorhanden ist: Dazu gehört sicherlich einmal die *Netzliteratur Mailingliste*<sup>6</sup>, die es seit 1996 gibt und die zeitweise das wichtigste Forum zur Diskussion über deutschsprachige Netzliteratur war. Die Mailingliste existiert noch heute, wird aber selten noch für Hinweise und Diskurse benützt. Ein Archiv der Texte existiert leider nicht. Von hier aus findet man leicht die Webseiten einzelner Exponenten dieser Mailingliste. Sie bilden die an sich öffentliche und nicht-unbedingt akademische Szene der Netzliteratur. Dazu gehören die Autoren Oliver Gassner, Dirk Schröder, Jan-Ulrich Hasecke, Claudia Klinger, Regula Erni und viele andere. Dann gehören hierzu sicher auch die Webseiten der international bekannteren Autoren und Künstler wie Friedrich Block, Florian Cramer, Johannes Auer, Susanne Berkenheger, Frank Klötgen, Esther Hunziker, Jörg Piringer, ÜBERMORGEN, AND-OR und anderer. Schließlich sollten die Initiativen einzelner Forscher, Forschungsinstitute einbezogen werden. Über die Jahre hinweg sind zumindest einige größere Forschungsprojekte und Initiativen entstanden: so am ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) in Karlsruhe unter der Leitung von Peter Weibel, die *POESIS* Ausstellungen von Friedrich Block (Kasseler Kunsttempel), das erste Zusammenbringen der Szene im *Symposium Digitaler Diskurs* in Romainmôtier<sup>7</sup> und nachfolgende Veranstaltungen, die Online-Zeitschrift *Dichtung Digital* mit Reviews, Analysen und Hinweisen, das gross angelegte Forschungsprojekt Medienumbrüche in Siegen mit einem internationalen Fokus und verschiedenen prägenden Publikationen, das anlaufende Netzliteratur-Archivierungsprojekt des Literaturarchivs Marbach, die Archivierungsinitiativen des Zeitschriftenarchivs Innsbruck sowie das Web-Archiv von wichtigen Autoren und bedeutenden Aufsätzen zur Netzliteratur auf *Netzliteratur.net*<sup>8</sup>. Gerade im akademischen Diskurs hat es auch immer wieder Einzelinitiativen gegeben, die sich ebenfalls als sehr wichtig für die Entwicklung und Geschichte der Netzliteratur erwiesen, so zum Beispiel die zahlreichen Arbeiten von Heiko Idensen, die Forschung zur Netzwissenschaft von Reinhold Grether, die Forschung zur Computerpoesie von Saskia Reither, die Untersuchung der Literatur im elektronischen Raum von Christiane Heibach, die verschiedenen Arbeiten von Roberto Simanowski, die Untersuchung der Digitalen Autorschaft von Florian Hartling und die Arbeiten von Norbert Bachleitner und anderer. Schließlich wären auch noch die Verbindungen zu Netzkunst, Performance Kunst, Locative Art, Game Art und ähnlichen Bewegungen in eine Betrachtung miteinzubeziehen. Das würde aber bereits den Rahmen dieses Aufsatzes sprengen.

Eskelinen konstatiert in seinem Bericht „Electronic Literature Publishing and Distribution in Europe“, dass der deutsche Sprachraum eines der drei Zentren der elektronischen Literatur in Europa sei, von den anderen aber nahezu ignoriert wird.

„Alongside France and the U.K., Germany or more precisely the German speaking region of Europe ist he center of European electronic literature. Interestingly, it seems to be more open to the two other European e-lit centers than they are towards the German region or each other. Its networked orientation is towards Anglo-American e-lit and e-lit-theory, but until lately this has been a onesided effort, as the

---

<sup>6</sup> Gassner, Oliver (hg.). *Mailingliste Netzliteratur*. < <http://www.netzliteratur.de>>. (02.02.2012).

<sup>7</sup> Suter, Beat (hg.). *Digitaler Diskurs. Von der Zählmaschine zur Erzählmaschine. Symposium "Internet und Literatur"*. 21. bis 24. Januar 1999. Romainmôtier, CH. ARC - Atelier de recherches et création artistiques.< <http://www.cyberfiction.ch/beluga/digital/texte.html>>. (13.02.2012).

<sup>8</sup> Auer, Johannes, Christiane Heibach und Beat Suter (hg.). *Netzliteratur.net. 2002 - 2012*. < <http://www.netzliteratur.net>>. (02.02.2012).

scene in the UK has favoured its transatlantic contacts while also establishing some connections with the French e-lit scene.“<sup>9</sup>

Einseitigkeit in den Bemühungen zwischen den Literaturen wie sie Eskelinen beschreibt führt leider nur zur Isolation. Wie und wo müssten wir also ansetzen, um den europäischen Kollegen die vielfältige deutschsprachige Szene der Netzliteratur näher zu bringen? Warum nicht eine Timeline des Verschütteten erstellen, an deren sich dann einzelne Forscher entlang hangeln können? Warum nicht einzelne historische Linien herausarbeiten, die Entwicklungen einzelner Genre deutlich machen können? Seit ein paar Jahren scheint ja wenigstens der Ursprung der elektronischen Poesie international geklärt zu sein.

## Die Döhlsche Linie: Konkrete Experimente

Die *Stuttgarter Schule* um Max Bense war der Hintergrund für das erste computergenerierte Gedicht von Theo Lutz im Jahre 1959 sowie die nachfolgenden Experimente von Lutz, Reinhard Döhl und anderen konkreten Poeten.<sup>10</sup> Die Gruppe ließ sich als eine der ersten auf neue poetische und mediale Erscheinungen ein. Ende der 1950er Jahre wagte sie mit den ZUSE-Maschinen die ersten poetischen Versuche mittels Computer. Im Zentrum war dabei das Interesse an einer Verbindung von künstlerischer Produktion mit neuen Medien und Aufschreibesystemen. Mit Hilfe von Theo Lutz erkannten Reinhard Döhl und Max Bense, dass ein Computer wie der *ZUSE Z 22* nicht nur für die praktische Mathematik vielfältige Anwendungsmöglichkeiten bot, sofern man seine Funktionen richtig interpretierte.<sup>11</sup> Die folgenden ersten »Interpretationen« waren wissenschaftlicher Natur. Mit Hilfe elektronischer Rechenanlagen stellten die Stuttgarter Häufigkeitswörterbücher her und nutzten diese für exakte statistische und ästhetische Textanalysen. Bald aber kam auch eine literarische »Interpretation« hinzu; Lutz, Bense und Döhl kehrten das Verfahren der Herstellung von Wortindices um und wiesen den Computer an, „mit Hilfe eines eingegebenen Lexikons und einer Anzahl von syntaktischen Regeln Texte zu synthetisieren und auszugeben“<sup>12</sup>. Das erste Programm von 1959 aus circa 200 Befehlen, das mit Sätzen aus Franz Kafkas Roman *Das Schloss* arbeitete, brachte zwar keine berauschenden Ergebnisse, doch Lutz, Bense und Döhl hatten damit eine Inkunabel künstlicher Poesie geschaffen, die nicht zuletzt auch zu Benses theoretischer Unterscheidung von natürlicher und künstlicher Poesie führte. In den 1960er Jahren liefen die Experimente mit computergenerierter Grafik, konkreter Musik und der Verbindung von Sprache und Elektronik parallel zu den Experimenten konkreter visueller Poesie mit Permutationen, Würfeltexten und Cut-up-Verfahren ab. Döhl und Bense versuchten sodann in ihrem Manifest der Stuttgarter Gruppe *Zur Lage* (1964) alle diese Experimente zu bündeln, wobei sie aber sogleich ausdrücklich festhielten, dass sie an diesen Möglichkeiten nicht in reiner Form interessiert sind, sondern die Poesie der Mischformen vorziehen.

---

<sup>9</sup> Eskelinen, Markku and Giovanna di Rosario. *Electronic Literature Publishing and Distribution in Europe*. Preliminary Draft. University of Jyväskylä. 03.04.2011. S. 14.

<sup>10</sup> Die folgenden Abschnitte zu Lutz, Bense und Döhl stammen aus dem folgenden Aufsatz des Schreibenden: Suter, Beat, 2006. „Jetzt geht es wieder los.“ Reinhard Döhls Bedeutung für die digitale Literatur. In: Walter Gödden (Hg.), 2006: *Literatur in Westfalen. Beiträge zur Forschung 8*. Bielefeld, S. 268 - 289.

<sup>11</sup> Reinhard Döhl: Von der ZUSE zum WWW (1997). Auf: [http://www.netzliteratur.net/zuse/zuse\\_www.htm](http://www.netzliteratur.net/zuse/zuse_www.htm) (15.10.2005).

<sup>12</sup> Gerhard Stikel: *Computerdichtung*. In: *Der Deutschunterricht*, 18./1966, H. 2.

Damit gehörten sie zu den Wortführern der konkreten visuellen Poesie der 1960er Jahre, einer internationalen literarischen Bewegung, welche die sprachlichen Materialien unter den Begriffen „kybernetische und materiale poesie“<sup>13</sup> neu ordnete.

„An die Stelle des Dichter-Sehers, des Inhalts- und Stimmungsjongleurs ist wieder der Handwerker getreten, der die Materialien handhabt, der die materialen Prozesse in gang setzt und in gang hält. Der Künstler heute realisiert Zustände auf der Basis von bewusster Theorie und bewusstem Experiment. [...]Wir sprechen wieder von einer Poietike techné.“<sup>14</sup>

Diese Experimente ebneten schließlich Jahrzehnte später ab 1994 den Weg für eine neue netzliterarische Bewegung mit den Stuttgarter Exponenten Döhl, Johannes Auer, Susanne Berkenheger, Martina Kieninger, Oliver Gassner und anderen mehr.<sup>15</sup>

## Die zweite Welle der Stuttgarter Schule

Mit einem Symposium zu Max Bense im Jahre 1994 begann Döhls zweite Phase der Beschäftigung mit Literatur und Computer. Das Symposium fand am 9. und 10. September 1994 in der Stuttgarter Stadtbücherei im Wilhelmshaus statt und behandelte die Themen Semiotik und Ästhetik, Ungehorsam der Ideen und Wirkungen bei Max Bense. Neben Elisabeth Walther-Bense und Reinhard Döhl nahmen unter anderem Eugen Gomringer, Helmut Kreuzer, Manfred Esser, Ilse und Pierre Garnier, Bohumila Grögerova und Josef Hirsal daran teil. Im Publikum befand sich unter anderem der Stuttgarter Künstler Johannes Auer, der als Kopf der Künstlergruppe *Das Deutsche Handwerk* gerade die erste große Ausstellung im *Württembergischen Kunstverein* vorbereitete. Er war besonders fasziniert von den stochastischen Texten und Programmierexperimenten von Theo Lutz aus den 1950er und 1960er Jahren, die am Symposium in einer PC-Emulation zu sehen waren und in einem Workshop von Lutz selbst präsentiert wurden. Diese Arbeiten wurden zu einer doppelten Brücke: einerseits zeigten sie, dass der Kreis um Bense vor allem mit Lutz und Döhl bereits in den 60er Jahren den Computer als literarisches Medium benutzt hatte sowie mit der Unterscheidung von natürlicher und künstlicher Poesie bei Bense theoretisch reflektiert hatte, und konnten so zeitlich nahtlos an die literarischen Internet-Experimente anknüpfen, die im deutschen Sprachraum eben erst in Angriff genommen wurden. Andererseits boten sie jüngeren Leuten ein gemeinsames Fundament, auf dem man weiter aufbauen konnte. Nach dem Vortrag Stuttgart – Tokyo und zurück kamen Döhl und Auer miteinander ins Gespräch. Auer interessierte sich insbesondere für den Begriff des Experiments und den Gleichklang von Experiment und Reflektion, der so bezeichnend ist für die *Stuttgarter Schule*. In der Ausstellung „8 Gruppen 8 Räume“, im *Württembergischen Kunstverein* im Dezember 1994, in welcher *das Deutsche Handwerk* Einzelarbeiten, Installation, Selbstkuration und Selbstinterpretation verknüpfte, trat der Handwerker Frieder Rusmann (das damalige Künstler-Pseudonym für Johannes Auer) gleichzeitig als fingierter Kunsthistoriker auf, der alle Ausstellungsteile selbst interpretierte, also auch die eigenen. Diese Interpretationen wiederum wurden auch in die Ausstellung aufgenommen. Theorie sollte genauso wie Farbe, Leinwand oder Konzepte als Material benutzt werden können. Diese Überzeugung teilte Auer auch mit der *Stuttgarter Schule*, in erster Linie aber mit Reinhard Döhl, der diese Verbindung von Theorie und Praxis in seinen Eigenschaften als Künstler und Wissenschaftler gelebt

<sup>13</sup> Max Bense / Reinhard Döhl: *Zur Lage* (1964). Auf: [http://www.stuttgarter-schule.de/zur\\_lage.htm](http://www.stuttgarter-schule.de/zur_lage.htm) (15.10.2005).

<sup>14</sup> Ebd.

<sup>15</sup> Suter 2006: 274f. (Vgl. Fussnote 10)

hatte und der auch in der Verbindung von Text und Bild einen reichen Erfahrungsschatz hatte.

Neben dem *Symposium Max Bense* fanden im Herbst 1994 unter dem Motto *präzise vergnügen. max bense zeichen und konkrete texte oder Als Stuttgart Schule machte* weitere Veranstaltungen statt, die sowohl kooperative als auch multimediale Aspekte der künstlerischen Beschäftigungen dieses Netzwerks um Max Bense aufzeigten. So gemeinschaftliche Lesungen von Esser und Harig, von Mon und Döhl auch aktuelle Literatur, im Wilhelmshaus retrospektive Typografie, in der Ausstellung *Aus den Pariser Skizzenbüchern* bei *Buch Julius* aktuelle Kunst. Dazu waren via *Westdeutschen Rundfunk* exemplarische Hörspiele der Stuttgarter Gruppe aus den 1960er Jahren zu hören, und im Wilhelma-Theater wurde ein aktuelles Stück über Gertrude Stein aufgeführt von der Gruppe *Wortissimo* unter Leitung von Gerdi Sobek-Beutter, Damit wird dann auch deutlich, wie aktuell die Stuttgarter Gruppe von den 1960er Jahren bis in die 1990er Jahre hinein geblieben war. Und es wird gleichzeitig auch deutlich, wie logisch und fließend der Übergang von den konkreten Projekten zu den Netzprojekten der Stuttgarter Gruppe in den 1990er Jahren vor sich gehen konnte. Döhl selbst hat diese Weiterentwicklung immer als ein konsequentes Weiterschreiben der Stuttgarter Tradition konkreter und stochastischer Poesie interpretiert. So fanden denn allmählich auch wieder jüngere Leute Eingang ins Beziehungsgeflecht der *Stuttgarter Schule*, die sich stets als eine offene und fluktuierende Gruppe verstanden hatte. Es begann sich auf der Basis der *Stuttgarter Schule* Mitte der 1990er Jahre eine neue Stuttgarter Gruppe zu entwickeln, welche sich mit experimenteller Literatur im Internet befasste. Neben Döhl und Auer gehörten dazu Martina Kieninger, Klaus Thaler alias Klaus F. Schneider, Frank Amos, Dirk Schröder, Bastian Böttcher, Oliver Gassner und Susanne Berkenheger. Diese Gruppe vermochte den Beginn der deutschsprachigen Netzliteratur durchaus zu prägen, auch wenn das von den Medien und den Kritikern kaum bemerkt wurde.

Es ist nicht gänzlich unbekannt, dass auch Friedrich W. Block bereits 1992 als Kurator und Künstler sein Augenmerk auf E-Poetry gelegt hatte, als er in der Galerie am Markt in Annaberg-Buchholz (Sachsen) zusammen mit André Vallias eine erste Ausstellung computergenerierter Gedichte unter dem Titel „p0es1e“<sup>16</sup> organisiert hatte. Die aus Brasilien (Augusto de Campos, Eduardo Kac u.a.), den USA (Richard Kostelanetz, Jim Rosenberg) und Deutschland/Österreich stammenden Werke waren Teil der Bewegung der konkreten Poesie und wiesen einen eindeutigen elektronischen Hintergrund auf.<sup>17</sup> Konkrete Poeten hatten damals schon geraume Zeit am Thema der elektronischen Poesie gearbeitet; es erstaunt also nicht, dass bereits Vorläufer existierten. Erst in den letzten Jahren haben einige Forscher diese Spuren wieder entdeckt und sich an die Aufgabe gewagt, die Verbindungen der elektronischen Literatur zu den Werken der französischen Bewegung *Oulipo* (seit 1960) sowie der *Stuttgarter Schule* aufzuzeigen. Ein ausgezeichnetes Werk ist dabei die umfassende Darstellung der Computerpoesie von Saskia Reither (2003). Sie zeichnete in ihrer Untersuchung von computerbasierter Poesie, die nicht das Dispositiv des Netzes oder Internets benutzt, vor allem auch den internationalen Charakter dieser Bewegung über 40 Jahre nach von der Stuttgarter

---

<sup>16</sup> Block, Friedrich und André Vallias. *p0es1e. digitale dichtung - digital poetry*. Eine Ausstellung computergenerierter Gedichte. Katalog. Galerie am Markt Annaberg-Buchholz, 12. Sept. - 3. Okt. 1992. [Ein PDF des Katalogs ist erhältlich auf: < <http://www.p0es1s.net/p0es1e.htm>>. (13.02.2012).

<sup>17</sup> Vgl. Block, Friedrich. *Digital poetics or On the evolution of experimental media poetry*. 2002. <<http://www.netzliteratur.net/block/p0et1cs.html>>. (29.02.2012).

Schule und *Noigandres, Po.Ex* zu *OuLiPo* und *A.L.A.M.O., L.A.I.R.E.*<sup>18</sup> Viel dazu beigetragen, dass die konkreten Vorläufer aus den 1960er Jahren auch den Weg in die Gedächtnisse der Akademiker fanden, hat wohl einerseits Philippe Bootz (2006) mit internationalen Auftritten, andererseits der Stuttgarter Künstler und Kurator Johannes Auer mit seiner Replikation und Adaption von Theo Lutz' „Stochastischen Texten“, die er seit 2005 an verschiedenen Festivals aufführt (Auer 2005, 2006). *Oulipos* erstes elektronisches Werk geht ins Jahr 1964 zurück, vier Jahre nach Gründung, und mündete in heute noch fassbare Folgebewegungen mit literarischen Aktivisten wie Bootz, der sich seit 1977/78 künstlerisch wie wissenschaftlich mit dem Thema auseinandersetzt und heute einer der Aktivisten im Netzwerk von *ELMCIP* ist.

In den 1990er Jahren haben Döhl und Auer einige Gemeinschaftswerke mit Künstlern oder für Künstler der Konkreten Poesie entwickelt und damit auch die Nähe der neuen digitalen Poesie zur experimentellen Bewegung der Konkreten Poesie manifestiert. So entstanden die offenen internationalen Werke „H. H.H. – Hommage à Helmut Heißenbüttel“<sup>19</sup> (1996) und „Epitaph Gertrude Stein“<sup>20</sup> (1996) im Internet mit Beteiligung von jeweils etwa 30 Poeten. Diese beiden Arbeiten zeigen, wie wichtig das Dialogische für Döhls Beschäftigung mit dem Internet war. Mittels einfacher Mittel gelang es ihm den dialogischen Ansatz der *Stuttgarter Schule* in das neue Medium zu transponieren. Dazu gehörte für Döhl auch der Einbezug der aktiven Künstlerkollegen, ein wichtiger Grund, warum Döhl ein nahtloser Anschluss an die Konkrete Poesie sowie seine zahlreichen früheren Kooperationen im Grenzbereich von Kunst und Literatur gelang, von denen vor allem die Mail-Art-Projekte, einen klaren Einfluss auf die neuen digitalen Aktivitäten hatten. Der Aspekt der Kooperation von Künstlern unterschiedlicher Ausrichtungen und Disziplinen stand denn auch in vielen weiteren Netzliteraturprojekten an vorderster Stelle, so im Projekt *TanGo* von 1997, »einem schwäbisch spanischen Mehrautorenprojekt zwischen Stuttgart und Montevideo«<sup>21</sup>, das von Martina Kieninger initiiert wurde und zusammen mit Auer und Döhl entstanden war, im multilingualen Projekt *Poemchess* (1997/98)<sup>22</sup>, das auf der Basis eines japanischen Kettengedichts aufbaute, im Projekt *Avantgardez vous! Kettenmails aus der Badewanne* (1998)<sup>23</sup>, von Klaus Thaler alias Klaus F. Schneider organisiert, das mittels dialogischer E-Mails von fünf Autoren entstand, sowie in den Hommagen *Vorhang für Ernst Jandl* (2000)<sup>24</sup> und *Trauerseite für Jiri Kolar* (2002)<sup>25</sup>. Der Einfluss dieser kooperativen Projekte war so stark, dass es sich auch die jüngeren Kollegen in der Folge nicht nehmen ließen, vernetzte kooperative Projekte als Hommage für Reinhard Döhl zu starten. So das Projekt *Uhutopia* (1999)<sup>26</sup>, eine Klebcollage zum

<sup>18</sup> Reither, Saskia. *Computerpoesie. Studien zur Modifikation poetischer Texte durch den Computer*. Bielefeld: transcript 2003. S. 118 – 162.

<sup>19</sup> Döhl, Reinhard / Johannes Auer: *h\_h\_h. eine Festschrift* (1996). Auf: [http://doehl.netzliteratur.net/hhh/h\\_h\\_h.htm](http://doehl.netzliteratur.net/hhh/h_h_h.htm) (29.02.2012).

<sup>20</sup> Döhl, Reinhard / Johannes Auer: *Epitaph Gertrude Stein* (1996). Auf: <http://auer.netzliteratur.net/epitaph/epitaph.htm> (29.02.2012).

<sup>21</sup> Martha Kieninger / Johannes Auer / Reinhard Döhl: *tanGo. Schwäbisch, spanisch und zurück* (1997). Auf: <http://www.netzliteratur.net/tango/> (03.02.2012).

<sup>22</sup> Reinhard Döhl / Johannes Auer: *poemchess* (1997/98). Auf: <http://auer.netzliteratur.net/poemchess/poemchess.htm> (29.02.2012).

<sup>23</sup> Klaus Thaler e. a.: *Avantgardez vous! Kettenmails aus der Badewanne* (1998). Auf: <http://www.kunsttod.de/friends/klaus/kettenmail/kettenmails.htm> (29.02.2012).

<sup>24</sup> Reinhard Döhl: *Vorhang für Ernst Jandl* (2000). Auf: <http://doehl.netzliteratur.net/jandl/jandl.html> (29.02.2012).

<sup>25</sup> Reinhard Döhl: *Trauerseite für Jiri Kolar*. (2002). In: [http://doehl.netzliteratur.net/kolar/kolar\\_trauerseite.htm](http://doehl.netzliteratur.net/kolar/kolar_trauerseite.htm) (29.02.2012).

<sup>26</sup> Johannes Auer e. a.: *Uhu-topia* (1999). Auf: <http://www.rusmann.de/fr/handwerk/uhutopia/> (11.10.2005).

65. Geburtstag, die von Auer initiiert wurde und an der sich 16 Künstler beteiligten sowie der von Dirk und Franziska Schröder spontan gestarteten „Denkseite für Reinhard Döhl“ (2004)<sup>27</sup> kurz nach seinem Tod. Das letzte kooperative Netzprojekt, an dem sich Döhl beteiligt hatte, war „The Famous Sound of Absolute Wreaders“ (2003)<sup>28</sup>, das den Autoren Döhl als Leser Döhl sowie als Lesender und Gelesener, Hörender und Gehörter mehrfach konkreativ zu verweben und zum Verschwinden zu bringen vermochte. Das von Auer organisierte Projekt umfasste sechs Autoren und mündete in einer Radiosendung<sup>29</sup> des *Kunstradio*-Programmes von Ö1 im Herbst 2003, knüpfte damit auch an die Hörspiele Döhls in den 1960er und 1970er Jahren an und vermochte außerdem den Publikumspreis des Netzliteratur-Wettbewerbes von *DTV* und *T-Online* im selben Jahr zu gewinnen.

Neben den kooperativen Projekten entstanden aber auch Einzelprojekte. Döhl und Auer experimentierten beide mit den neuen Techniken und Möglichkeiten des Mediums so gut es eben damals möglich war. Ihre kinetischen Experimente lebten von einer einfachen Anwendung mit animierten Buchstaben sowie einer ausgeklügelten Kombination der Technik des Hyperlinks und des animierten GIFs, die sich quasi als Tanzpartner fanden und auch auf der Ebene der technischen Methodik einen Tango aufs »Parkett« des Bildschirms legten. Das bekannteste Beispiel dafür ist wohl Auers visuelles Gedicht *kill the poem*<sup>30</sup> (1997), das in einer präzisen formal entschlackten visuell auditiven Umsetzung erscheint, die auch an die Pop Art erinnert. Ein Entwurf dazu von Auer zeigt denn auch Pistole und Opferumriss mit dem Wortspiel *Gun – Gone: Valerie Solanas schießt auf Andy Warhol. Der Tango ist wieder da. Der Tanz wird zum Schuss aufs Gedicht, den der Leser selbst auslöst: eine aktive Zerstörung des Textes.*

Konkrete elektronische Poesie in Perfektion bietet auch das Paradebeispiel *worm applepie for döhl*<sup>31</sup> (1997) von Auer. Dieses animierte Gedicht basiert auf Döhls konkreter Inkunabel *apfel* (1965). In diesem Apfel ist sprichwörtlich der Wurm drin. Das animierte Poem *worm applepie for döhl* (1997) fügt dem ursprünglichen Werk einen spielerischen Aspekt hinzu – dies nicht nur im Titel, der auf einen warmen Apfelkuchen hoffen lässt. Auer ergänzt den Apfel mit einem animierten Wurm in der Form des Wortes Wurm. Dieser Wurm versteckt sich aber nicht mehr im Apfel, sondern beginnt vor den Augen des Betrachters den Apfel aufzufressen. Der rote Wurm wird immer größer, der Apfel kleiner, bis er ganz aufgefressen worden ist. Doch kurz nach dem abgeschlossenen Fressakt beginnt das Spiel wieder von vorne und macht damit eine endlose Wiederholung dieses Vorgangs möglich, was augenzwinkernd auf verhängnisvolle Folgen der Apfel/Schlange-Mythologie aufmerksam macht.<sup>32</sup>

Auer greift in seinen weiteren Werken im weitesten Sinne die Konzeptkunst der 1960er und 1970er Jahre wieder auf. Seine Performance-Projekte beinhalten stets auch

---

<sup>27</sup> Vgl. Dirk und Franziska Schröder: *Denkseite für Döhl* (2004). Auf: <http://doehl.hor.de/>. (nicht mehr erreichbar; 29.02.2012).

<sup>28</sup> Johannes Auer e. a.: *The Famous Sounds of Absolute Wreaders* (2003). Auf: <http://kunstradio.cyberfiction.ch> (29.02.2012).

<sup>29</sup> Vgl. ders.: *The Famous Sounds of Absolute Wreaders*. Kunstradiosendung Ö1 vom 7. September 2003. Auf: [http://www.kunstradio.at/2003B/07\\_09\\_03.html](http://www.kunstradio.at/2003B/07_09_03.html) (29.02.2012).

<sup>30</sup> Johannes Auer: *kill the poem* (1997). Auf: <http://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm> (29.02.2012)

<sup>31</sup> Johannes Auer: *worm applepie for döhl* (1997). Auf: <http://auer.netzliteratur.net/worm/applepie.htm> (29.02.2012).

<sup>32</sup> Vgl. Döhl, Reinhard und Johannes Auer: *Text – Bild – Screen // Netztext – Netzkunst* (2001). Auf: <http://www.netzliteratur.net/solothurn/solothurn.html> (29.02.2012).

Algorithmen und konkrete Handlungsanweisungen. „Ausgangspunkt ist dabei“, so stellt Hartling fest, „eine Entwicklung der Konzeptkunst, die die Kunst auf eine Idee oder eine Handlungsanweisung an den Betrachter reduzierte. Solche Handlungsanweisungen an ein Publikum sind aber problemlos über einen Algorithmus programmierbar.“<sup>33</sup> Die Performance hat dabei über ihre Handlungsanweisung auch eine direkte Verbindung zum Algorithmus. Genau solche Verbindungen werden in Projekten wie »The Famous Sound of Absolute Wreaders« oder »Search Lutz!« ästhetisch verarbeitet und dabei künstlerisch reflektiert. Hier erhält also das Konzept eine höhere Bedeutung als das fertige Produkt. Die Idee dominiert das materielle Produkt und der Rezipient wird Teil des Kunstwerks. Gerade in den Arbeiten der »Search Trilogie« (2006 – 2011)<sup>34</sup> tritt diese Hinwendung zum Konzept und vor allem auch die (interaktive) Einbindung des Rezipienten ins Kunstwerk als mitarbeitende Kraft deutlich zu Tage. Und schließlich kommt hier noch die wichtige Komponente hinzu, dass die vom Computer generierte Poesie wiederum eine interpretatorische Komponente braucht, um ihre Wirkung entfalten zu können. Gerade in den drei Arbeiten „Search Lutz!“ (2006), „Searchsongs“ (2008) und „Searchsonata 181“ (2011), die alle mit Live-Streams von Suchausdrücken aus dem Netz sowie Eingaben von Besuchern arbeiten und diese in musikalische Notation oder verschlüsselte Laute umwandeln, treten diese konzeptuellen Komponenten sehr klar zu Tage.

### In Richtung konzeptuelle Kunst

Die Bewegung dieser experimentellen und bei Auer immer stärker konzeptuellen Linie der Netzliteratur in der Nachfolge der *Stuttgarter Schule* wurde auch von einer kontinuierlichen Entwicklung von Veranstaltungen in der Stadtbücherei Stuttgart sowie im Literaturhaus Stuttgart begleitet. So fanden in den Jahren 2005, 2008 und 2009 drei Netzliteratur Festivals<sup>35</sup> statt, deren erstes mit dem Junggesellenpreis quasi eine Zündung der zweiten Raketenstufe für die deutschsprachige Netzliteratur und digitalen Poesie war. Zuvor hatte schon 2004 eine Veranstaltung inklusive die Herausgabe des memoscripts „\$wurm = (\$apfel>0) ? 1 : 0;“<sup>36</sup> für Reinhard Döhl als Hommage an den im selben Jahr verstorbenen konkreten Dichter und Denker der *Stuttgarter Schule* statt gefunden. Ein viertes Netzliteraturfestival, das wiederum Exponenten der konkreten Poesie und der experimentellen Netzliteratur verbindet, fand im Mai 2012 unter dem Titel *Laut P* statt und behandelte das Thema Lautpoesie mit Beiträgen zur konkreten Poesie und zu neuen digitalen lautpoetischen Projekten.

An dieser Stelle ist beizufügen, dass hier nur ein Ausschnitt der Werke beschrieben und erwähnt werden kann. So müssten sicherlich auch Werke von Uebermorgen, Sylvia Egger, Oliver Gassner und Jörg Piringer sowie diverser anderer Autoren herangezogen werden. Das kann aber hier leider nur angedeutet werden. Die Künstlergruppe Uebermorgen aus Wien übt einen großen Einfluss auf die konzeptuelle Szene der Netzliteratur aus. Uebermorgen arbeitet ausschließlich auf konzeptueller Ebene. Die

<sup>33</sup> Hartling, Florian. *Der digitale Autor. Autorschaft im Zeitalter des Internets*. Bielefeld: transcript 2009, S. 289.

<sup>34</sup> Auer, Johannes, René Bauer und Beat Suter. *Search Trilogie*. 2006 - 2011. <<http://searchsonata.netzliteratur.net/fiwi/>>. (06.02.2012).

<sup>35</sup> Auer, Johannes und Florian Höllerer (Literaturhaus Stuttgart). *Literatur und Strom 3*. Code Döhl. <<http://www.literatur-und-strom.de/3/>>. (07.02.2012).

<sup>36</sup> Auer, Johannes (hg.). *\$wurm = (\$apfel>0) ? 1 : 0; experimentelle literatur und internet*. Memoscript für reinhard döhl. Stuttgart und Zürich: edition cyberfiction 2004.

Gruppe bringt das Element des Medienaktionismus in die Netzliteratur und Netzkunst ein. Inke Arns spricht bei den Werken „[V]ote-auction“<sup>37</sup> (2000) und „Google will eat itself“<sup>38</sup> (2005) von einem "Detournemet digitaler Technologie", also einer Zweckentfremdung und damit Wiederaneignung im situationistischen Sinne. Bei Uebermorgen wird dies zu einem „Schock-Marketing“ ausgebaut. Hans Bernhard und Maria Haas erreichen dies, indem sie Geschichten von Aktionen in Medien über Medien durch Medien lancieren. Sie streuen ihre Informationen guerilla-mässig in die medialen Kanäle und erreichen damit jeweils vielbeachtete öffentliche Kontroversen. Schließlich weiss man manchmal am Ende nicht mehr so recht, ob diese Geschichten nun Fiktion sind oder ob das konzeptionelle Konstrukt im Hintergrund vorhanden ist. Dies zeigt aber, dass der konzeptuelle Aspekt das weitaus wichtigste Element dieser Kunst darstellt. Einen vergleichbaren, aber etwas konkreteren Medienaktionismus betreiben Dragan Espenschied und Alvar Freude mit ihren Aktionen „Insert\_coin“ (2000), freedomfone (2002) und Omnicleaner (2002) auf ihrer „Online-Demonstrations-Plattform für Menschen- und Bürgerrechte im digitalen Zeitalter ODEM“.<sup>39</sup>

Sylvia Egger arbeitet ebenfalls mit starkem konzeptuellen Ansatz und stützt sich dabei stark auf die dadaistische Bewegung mit besonderem Augenmerk auf Walter Serner. Jörg Piringers Arbeiten<sup>40</sup> sind weniger im Konzeptuellen anzusiedeln, sie beeindrucken vielmehr als spielerische und dynamische Poesie. Piringer kreiert auditive und visuelle Poesie aus einzelnen Buchstaben, Lauten und Wörtern, und die meisten seiner Stücke sind generative Poesie. Piringer entwickelt mittlerweile eigene kleine Apps für seine Projekte, mit denen seine Leser auch auf mobilen Geräten interagieren können. Dazu kommen bei Piringer, der ebenso experimenteller Musiker wie Sprachkünstler ist, auch Hardware-Anwendungen und Erfindungen, die er zu auditiven und interaktiven Performances nutzt.

## Die Idensen Linie: kollaboratives Schreiben und Autorenumgebungen

Zur selben Zeit, als Michael Joyce und das *Storyspace*-Team um Mark Bernstein in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre den literarischen Hypertext entwarfen, arbeiteten auch einige Künstler und Autoren im deutschen Sprachraum an eigenen digitalen Werken. So Dirk Schröder und Oliver Gassner, die seit Anfang der 80er Jahre mit elektronischer Poesie experimentierten, teils auch die Output-Apparate Kopiermaschine, Fax und Drucker zu ihren literarischen Produktionsmitteln zählten. Oliver Gassner sagt von sich selbst, er sei seit 1988 im Netz. Der Gründer des Literaturmagazins *Wandler* und weiterer Zeitschriften war denn auch einer der aktivsten Netzliteraten Mitte der neunziger Jahre bei den Netzliteraturdiskussionen im Web. Er führte jahrelang die Netzliteratur Mailingliste und initiierte den Ettlinger Netzliteraturwettbewerb 1999 und ist heute einer der bekanntesten Blogger mit netzliterarischem Hintergrund. Dirk Schröder hatte sich in den neunziger Jahren ebenfalls im großen Stile mit der Herausgabe von literarischen Online-Zeitschriften und Sammelgefäßen wie der Textgalerie befasst. Als Herausgeber wie als Netzliterat stand er stets mit dem

---

<sup>37</sup> Uebermorgen. [V]ote-auction. 2000 – 2006. < <http://www.vote-auction.net/>>. (13.02.2012).

<sup>38</sup> Uebermorgen. Google will eat itself. 2005 - 2012. < <http://gwei.org/index.php>>. (13.02.2012).

<sup>39</sup> Espenschied, Dragan, Alvar Freude und Andreas Milles: ODEM. Online-Demonstrations-Plattform für Menschen- und Bürgerrechte im digitalen Zeitalter. 2000 – 2012. <<http://tour.odem.org/>>. (13.02.2012).

<sup>40</sup> Piringer, Jörg. Homepage: Jörg Piringer - [Digital Sound visuell interaktive Poesie etc.]. 2000 – 2012. < <http://joerg.piringer.net/>> . (07.02.2012).

konservativ ausgerichteten Urheberrecht auf Kriegsfuß. Konsequenterweise sind daher fast sämtliche seiner Texte und Arbeiten als Herausgeber und Autor aus dem Netz verschwunden. Es scheint so, als versuche er alle seine literarischen Spuren zu löschen, da er überzeugt ist, dass alles schon einmal geschrieben worden ist, und dass ein neuer Text nie mehr ein wirklich neuer Text zu sein vermag, sondern einzig ein Flickwerk von bereits erdachten Ideen und aufgeschriebenen Wörtern. Gerade auch seine beim Junggesellenpreis im Stuttgarter Literaturhaus 2005 prämierte Arbeit „Macelib“<sup>41</sup> machte das Thema des allmählichen Verschwindens eines Netzliteratertextes sehr direkt erlebbar.

## Von Lochkarten zu Hypertext Experimenten

Das französische *Minitel* Projekt für die Ausstellung zu „Immaterialien“ im *Centre George Pompidou* in Paris 1985 fand nicht nur bei den französischen Künstlern Beachtung. Auch manche der deutschen Aktivisten ließen sich davon anregen, so Heiko Idensen und Matthias Krohn, die sich seit 1980 in einem audiovisuellen Labor in Hildesheim mit dem Thema des Hypertextes befassten und ihre imaginäre Bibliothek im Jahre 1989/90 an der *Ars Electronica* präsentierten und damals zum Erstaunen des Publikums endlose Ausdrücke ihrer Verknüpfungen auf Nadelprintern produzierten. Vorausgegangen waren der „imaginären Bibliothek“, die in den 80ern unter dem Begriff „Processing Pool“ in Arbeit war, der Kontakt zum Künstler und Hochschuldozenten Kurd Alsleben. Der Hamburger Künstler Kurd Alsleben hatte sich in den 1970er Jahren mit so genannten Randlochkarten beschäftigt. Mittels solcher Karten hatte er versucht, das Linken in einem Hypertext zu ermöglichen. Die mit zwei Lochreihen versehenen Karten wurden per Hand und mit Nadeln sortiert. „Die mit Bedeutung belegten Löcher können mit einer speziellen Zange zum Rand hin offen gekerbt werden, so gekerbte Karten fallen beim Nadeln dieser Bedeutungen und leichtem Schütteln aus dem Kartenstapel als verlinkte heraus.“<sup>42</sup> In der Folge entstanden während der Hochschultätigkeit von Alsleben und Antje Eske in Hamburg weitere interessante mechanische und elektro-mechanische Link-Maschinen wie ein Lerngerät Sound und Slide, das Dia-Rähmchen und Ton-Disketten kombinierte und für die studentischen Teilnehmer bewusst eine interaktive Herausforderung darstellte. Schließlich entstand auch ein Automat mit einer Steuereinheit (vom *NDR* gekauft), der Bild und Ton auf Tastendruck gewissermaßen mit einem Klick springen ließ; die Maschine war jedoch zu groß und viel zu aufwändig, um über den Prototyp hinaus Beachtung zu erwecken.

Kurd Alsleben hatte zusammen mit dem Physiker Cord Passow bereits 1960 die ersten Computergraphiken auf einem Analogrechner produziert. Der Rechner war an einen Zeichenautomaten angeschlossen, bei dem Parameter einer Differentialgleichung zu Abweichungen und Störungen verändert wurden, was heute als eine interaktive Situation bezeichnet würde.<sup>43</sup> In den 1960er Jahren erforschte Alsleben in seinen

---

<sup>41</sup> Dirk Schröders Macelib wurde am Tag der Preisvergabe beabsichtigt vom Netz gelöscht. Deshalb hier ein Link zur Beschreibung von Macelib durch die Jury: Literaturhaus Stuttgart, Florian Höllner und Johannes Auer. 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur. 2005. <<http://www.junggesellenpreis.de/jury.html>>. (09.01.2012).

<sup>42</sup> Alsleben, Kurt und Antje Eske (Hg.). *Mutualität in Netzkunstaffären*. Ein Bericht. Hamburg: material-verlag der Hochschule für Bildende Künste Hamburg, 2004. Verweis 405, 1. Abschnitt (keine Seitenzahlen).

<sup>43</sup> »Durch unmittelbares Eingeben unserer Daten über Potentiometer kamen wir in eine Situation, die man heute interaktiv nennt. Wir erlebten den zeichnenden Rechner nicht als unser Werkzeug – auch nicht als Automaten, der autonom Kunstwerke generiert. Wir fühlten, dass die kleinen oder größeren ›Störungen‹, die die ›Denkmaschine‹ vor unseren Augen einzeichnete, als Ausdruck möglicher innerer Zustandswahrnehmungen interpretierbar sind. [...Die

Arbeiten die Möglichkeit des dialogischen Kunstwerkes mit Bezugspunkt in der ästhetischen Kommunikation. Wichtig war dabei die Entwicklung partizipativer Momente und ihre Verknüpfung wie sie in den universitären Arbeitskreisen um Alsleben und Antje Eske in den 1970er und 1980er Jahren diskutiert wurden. Dazu kam die Beschäftigung mit der Telekommunikations- und Netzkunst. Teilnehmer dieser Seminare waren unter anderen Heiko Idensen, Matthias Krohn, Klaus Dufke und Detlev Fischer.

Ebnete Alsfeld mit seinen Experimenten im Kreise der Studenten in Hamburg den Weg zu einem besseren Verständnis und einer direkten Anwendung des Prinzips Hypertext, so führte Heiko Idensen mit seinen theoretischen und praktischen Zusammenzügen in seiner Poesie des Transports und der imaginären Bibliothek dies um den entscheidenden Schritt weiter.

„Online-Texte glänzen weniger durch stilistische und rhetorische Figuren oder den Gebrauch metaphorischer Formulierungen, sondern eher durch kontextbezogene Aktivitäten, durch Hin- und Herschalten zwischen verschiedenen Ebenen, Querverbindungen, Schnelligkeit des Austausches - sie thematisieren den Raum zwischen verschiedenen Text- Fragmenten - inszenieren und bearbeiten intertextuelle Strukturen.“<sup>44</sup>

Idensens Medienverständnis setzt Text in den Mittelpunkt. Dabei kristallisieren sich zwei Linien heraus: die des kollaborativen Hypertextes und die des individuellen Hypertextes. Als wichtigere Linie erweist sich dabei diejenige des kollaborativen Hypertextes. Ging es bei Alsleben vor allem um den Dialog innerhalb des kreativen und ideellen Prozesses in seinem Arbeitskreis, so greift Idensen weiter aus:

„Leser und Schreiber sind jetzt gleichermaßen mit denselben Maschinen und Tools angeschlossen, schreiben und lesen gleichzeitig an einer über die ganze Welt verteilten und zerstückelten Textur: Copy/Paste ... Send/Receive ..“<sup>45</sup>

Idensen geht davon aus, dass sich jeder Text (schon immer) in ein intertextuelles Ensemble künstlerischer, kultureller, formaler, kanonischer und biographischer Konstellationen einschrieb.

„Jedes Wort produziert Bedeutungen im Kontext der umgebenden sprachlichen Einheiten – alles Geschriebene ist 'Zitat': Entwendung gelesener Schriften. Neu ist allein die konkrete Zusammenschaltung sämtlicher Lese- und Schreibvorgänge im Netz – auf einer einzigen Oberfläche.“<sup>46</sup>

Idensen hatte sich zusammen mit Matthias Krohn in den 1980er Jahren daran gemacht, unter dem Stichwort „Pool-Processing“ an Medienfestivals einen ironischen, ästhetischen und offenen Umgang mit Informationen und Informationsmedien in Gang zu setzen. 1989 entstand daraus die „Imaginäre Bibliothek“ eine Fortsetzung des reinen "Informations-Processing" mit anderen Mitteln. Idensen und Krohn inszenierten an der *Ars Electronica* ein Text/Bild-Archiv mit hypertextuellen Navigationsprozessen, welche

---

Arbeiten]waren der Anfang einer Entwicklung, die (anders als Video) vom Rechner ausging, (ferner anders als die ›interaktive Kunst‹) von der Werk-Idee desertierte und jetzt multi- oder hypermediale Gesprächs- und Konversationskunst im WWW ist.« (Kurd Alsleben, Brief 1997) Zitiert von: ZKM. Media Art Net. <<http://mkn.zkm.de/werke/computerzeichnung/>>, (04.01.2012).

<sup>44</sup> Idensen, Heiko. Die Poesie soll von allen gemacht werden! Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibräumen der Netzkultur. 1995. In: Netzliteratur.net. <<http://www.netzliteratur.net/idensen/poesie.htm>> (03.01.2012).

<sup>45</sup> Ebd.

<sup>46</sup> Ebd.

mit poetischen Bruchstücken der Buchkultur aufgeladen wurden. Schließlich schufen sie einen Prototyp für den Umgang mit elektronischen Textfragmenten, der auf der Oberfläche eines Hypertextprogramms verschiedene literarische Experimentalformen (Permutationen, Cut-Up, Visuelle Poesie etc.) realisierte. Sie transformierten die reale Rund-Bibliotheksinstallation, die sie bereits an der *Ars Electronica* 1989 in Linz präsentiert hatten, ins *World Wide Web*. Es entstand eine rhizomatische Online-Bibliothek mit 460 Hypertextknoten und 2635 Hyperlinks, die eher enzyklopädisch, denn literarisch ausgerichtet war. Idensens und Krohns Ziel war es, den Benutzer durch verzweigtes assoziatives Lesen und Navigieren in ein Netzwerk aus Texten zu verstricken und somit seine Beteiligung am Imaginationsraum Bibliothek zu simulieren. Die „Imaginäre Bibliothek“ war eines der ersten literarischen Hypertextprojekte in deutscher Sprache und ab 1994 im *World Wide Web* zugänglich. Idensen charakterisiert es folgendermaßen:

„Der Leser als Reisender/Navigator/User wird zum neuen Helden, der gegen die stupide Vorherrschaft designter Bild-Schirm-Medien einen aussichtslosen einsamen Kampf führt.

Die Programmierung der Imaginären Bibliothek setzt die Metapher einer labyrinthischen Bibliothek in Szene und folgt damit dem postmodernen 'Sprachspiel' von der aktiven Rolle des Lesers, die dann noch leichtfertig als 'Befreiungsideologie' des Informationsmediums Computer ausgegeben wird.

Es wäre wirklich wunderbar, könnte man im Weben einer Hypertext-Struktur der Entstehung von Gedanken beiwohnen – und das auch noch als gemeinschaftliches – kooperatives – Bild-Schirm-Denken.“<sup>47</sup>

Detlev Fischer hatte in den 1980er Jahren an den Seminaren von Alsfeld und Eske in Hamburg teilgenommen. Von 1988 - 1991 entwickelt er mit dem Apple-Programm "Hypercard" das Hypertext-Projekt „Schwamm“ in Kooperation mit Freunden, Mitbewohnern und Bekannten. Es entstand ein komplexes Text-Bild- Netzwerk, dessen Fäden bei Fischer zusammen liefen. „Schwamm“ wurde in mehreren Ausstellungen gezeigt, so in „Welt als Schrift“ (Literaturhaus Hamburg, 1990), „Interface I“ (1990, International symposium for electronic art and creativity, Hamburg), „Wörter brauchen keine Seiten“ (1993, Literaturhaus Wien), und „Künstliche Spiele“ (1993, Literaturhaus München).<sup>48</sup> Entstanden ist „Schwamm“ als eine offene multilineare Geschichte, die märchenhafte und absurde Momente aufweist, teils mit leichten Horrorelementen. Es haben über ein halbes Dutzend der Freunde von Fischer immer wieder an der Geschichte mitgearbeitet, so dass es viele eigenwillige Hinzufügungen von Text und Zeichnungen gab.

„In *Schwamm* sind verschiedene Genres (Erzählung, Skizze, Spiel, Rätsel, Dokument etc.) als Geflecht von Bildern und Texten angelegt. Was erscheint, ist Ergebnis interaktiven, tastenden Lesens. *Schwamm* ist nicht fertig; jede(r) kann, wo immer er oder sie will, daran weiterschreiben.“<sup>49</sup>

„Schwamm“ wurde mit *Apples HyperCard* (erforderliche Version 2.1) hergestellt und bestand aus 19 *HyperCard*-Stapeln mit einer Gesamtdatenmenge von ca. 4.4 MB. Detlev Fischer versuchte dann 2006 die alten Disketten wieder zum Laufen zu bringen. Der befreundete Filmemacher Peter Ott stellte einen alten *Mac Classic* zur Verfügung, doch lediglich eine der Disketten mit zwei der 19 Stapel konnte noch gelesen werden. Die restlichen Disketten konnten auch auf weiteren Computern nicht zum Laufen gebracht

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> Fischer, Detlev. Biographische Notiz. Oturn. <<http://www.oturn.net/cv/df-kurz-cv.html>>. (04.01.2012).

<sup>49</sup> Rötzer, Florian, Georg Hartwagner und Stefan Iglhaut (hgg.). *Künstliche Spiele*. München: Boer 1993, S. 290.

werden. Fischer hat den Prozess des Wiederentdeckens bzw. Wiederansehens von „Schwamm“ fotografisch dokumentiert, damit aus doppelter Distanz die kooperative Arbeit nochmals gelesen und zumindest in den noch vorhandenen Bruchstücken der Öffentlichkeit als eines der ersten Werke deutschsprachiger elektronischer Literatur dokumentarisch zugänglich gemacht.<sup>50</sup>

### Kollaborative (Hyper)Texte fürs Web

Eine weitere frühe inszenierte Schreib-Kollaboration findet sich in dem von Walter Grond initiierten Literaturprojekt „Absolut Homer“ (1992). Bereits die Druckversion ließ sich als ein impliziter Hypertext verstehen. Das Projekt umfasste ein ganzes Produktions- und Reflexionssystem, das von der Debatte über den aktuellen Literaturbetrieb ausging. Grond stellte sich seine neue Odyssee als eine Art poetischen Staffellauf vor. Auf der einen Seite war er selbst beteiligt als schreibender Manager der Grazer *Literaturfabrik Absolut*, auf der anderen Seite befanden sich 21 Autorinnen und Autoren auf Reisen. Daraus entstand ein kollektiver Roman, eine Travestie der Odyssee.<sup>51</sup>

1995 nahm der Künstler Gerfried Stocker die Idee der verteilten Autorschaft in Gronds Projekt auf und entwickelte daraus „taxis“<sup>52</sup>, ein Projekt, das einerseits im Internet einsehbar ist, andererseits aber auch klanglich umgesetzt wurde und im *Kunstradio* des ORF gespielt wurde. Die 22 Autoren steuerten alle einen ihrer Texte bei. So ist „taxis“ zu einem Hypertextnetzwerk geworden, das aus dem von Walter Grond initiierten Literaturprojekt „Absolut Homer“ entstand. Gerfried Stocker beschrieb das Szenario im Januar 1995 wie folgt:

„Auszüge des von 22 Autoren geschriebenen Romans werden fragmentiert, auf dem WWW-Server des Grazer GEWI-Labs verteilt und somit öffentlich zugänglich gemacht. Nicht mehr lineare Erzählstränge sondern Textpartikel (sprachliche Informationseinheiten) verdichtet zu Datensätzen, die über hyper-textuelle Verzweigungen in wechselhafte, situative Korrelationen zueinander treten. „Attraktoren“, die ins Netz ausgesetzt werden und über Hyperlinks (Verzweigungen und Querverweise) in ein dichtes assoziatives Geflecht geografischer und inhaltlicher Bezüge (ver-)führen.“<sup>53</sup>

Das Projekt „taxis“ war von 1995 bis ca. 2006 im WWW zu finden. 2006 wurde das GEWI-Lab der Universität Graz geschlossen und die alten Daten verschwanden vom Server. Andrea Ghoneim ist dem Verschwinden dieses wichtigen Projektes nachgegangen und hat via Wayback-Maschine des Internet Archivs eine Version vom 15. November 1995 ausgemacht, von der auch einige Seiten und Subseiten noch gespeichert und somit zugänglich sind. Ghoneim liefert in ihrer Untersuchung desweiteren auch eine detaillierte Struktur- sowie eine Leseanalyse von „taxis“.<sup>54</sup>

<sup>50</sup> Fischer, Detlev. Schwammfragment wiederansehen. Oturn. 2006.

<<http://www.oturn.net/work/schwamm/schwammwiederansehen.pdf>>. (04.01.2012).

<sup>51</sup> Ghoneim, Andrea. Literarische Publikationsformen im World Wide Web. Veränderungen in Produktion, Publikation und Vermittlung von Literatur am Beispiel ausgewählter österreichischer Literatur-Medien. Universität Wien 2008, S. 180.

<sup>52</sup> Gerfried Stocker e.a.: „taxis“ – ein akustisches Hypertext-Environment./ Eine Produktion von: x-space, ORF-Kunstradio, GEWI-Lab, Forum Stadtpark Graz, AEC-Linz (1995). WWW:

<<http://gewi.kfunigraz.ac.at/~gerfried/taxis/taxis.html>>. (Nicht mehr im Netz).

<sup>53</sup> Zitiert nach: Ghoneim 2008, S. 185. (Vgl. Fussnote 51)

<sup>54</sup> Ebd., S. 188ff.

Ghoneim stellt weiter klar fest, dass „*taxis – ein akustisches hypertext-environment*“ keine echte WWW-Kollaboration darstellte<sup>55</sup>, da es lediglich Textteile aus dem Buch in ein Hypertext-Netzwerk übersetzte. Die eigentliche Kollaboration der 22 Autoren fand viel früher statt, nämlich Ende der 1980er Jahre bis etwa 1992. „*taxis*“ ist somit als eine mediale Re-Inszenierung des Gemeinschaftswerks „*Absolut Homer*“ einzustufen.

Echte WWW-Kollaboration entstanden dann Mitte der 1990er Jahre. Heiko Idensen initiierte die Online-Schreibprojekte Hyperknast und Hypertexttrees. Das Projekt Hypertexttrees (1995/96) war ein interaktives Schreibsystem. Mehrere Autoren konnten sich gleichzeitig innerhalb der Hypertextstrukturen bewegen und eine Geschichte schreiben oder weiter schreiben, Die vorhandenen Texte konnten innerhalb der Baumstruktur an allen möglichen Ästen und Verbindungspunkten erweitert oder verändert werden. Es standen sieben Ausgangstexte zur Verfügung. Ähnlich funktionierte auch das Projekt Hyperknast (1996/97). Hier wurde die Metapher des Knastes dazu benutzt, die Autoren in einem Mikrokosmos einzusperren. Nicht zuletzt ging es hier auch darum, die Schattenseiten der Textproduktion wie die Zensur, Verbote und Löschung von Text erfahrbar zu machen. Beide Projekte sind in der Website Gvooon mit anderen Experimenten des Künstlers Arthur Schmid verschmolzen.

Der wohl bekannteste kollaborative deutschsprachige Text ist die erotische Geschichte „*Beim Bäcker*“<sup>56</sup>, die 1996 von Claudia Klinger initiiert und editiert wurde. Die insgesamt 38 Folgen der Geschichte wurden von 24 Autoren verfasst, wovon einige auch nur mit Pseudonym unterschrieben. Es entstand ein spannendes Hin und Her, das viel über die Gruppendynamik der beteiligten Autoren aussagte, die sich taktisch mit Veränderungen einzelner Charaktere gegeneinander zur Wehr setzten. „*Beim Bäcker*“ hatte keinen experimentellen Charakter, kam klassisch linear daher, also traditionell narrativ, war aber inhaltlich überzeugend bzw. aufschlussreich. Claudia Klinger beendete das Projekt im Frühjahr 2000. Etwa zum gleichen Zeitpunkt verfasste Roberto Simanowski eine längere Analyse des kollaborativen Projekts für *Dichtung Digital*<sup>57</sup>, die Inhalt und narrative Winkelzüge der einzelnen Autorinnen und Autoren sehr schön aufzeigt.

Von den weiteren kollaborativen Projekten der Folgejahre gilt es sicher einmal das eigenwillige „*23:40*“ von Guido Grigat hervorzuheben. Grigat hatte Ende 1990er Jahre auch den Webring „*Blaba*“ zur Netzliteratur geführt und zur Communitybildung beigetragen. „*23:40*“ wurde 1997 als kollaboratives Projekt begonnen, eine erste Phase wurde 2002 abgeschlossen, eine zweite Phase ist seit 2006 in Arbeit und existiert noch heute. Es geht um die Erstellung eines kollektiven Gedächtnisses in Form eines Tages. Jede Minute des Tages kann mit einem Erinnerungseintrag versehen werden. Ersichtlich ist aber jeweils nur der Eintrag jener Minute des Tages, die gerade angebrochen ist. In der Phase I wurden 902 der 1440 Minuten eines Tages belegt, in der Phase II sind es bis anhin 276 erinnerte Minuten geworden.<sup>58</sup> Spannend am Konzept ist, dass sich hier ein

<sup>55</sup> Ebd., S. 196.

<sup>56</sup> Die kollaborative Geschichte „*Beim Bäcker*“ ist heute noch im Netz zu finden dank der sorgfältigen Archivierung von Claudia Klinger. Ihr Cyberzine „*Missing Link*“ aus den Jahren 1996 – 1998 ist als Online-Ausstellung auf ihrer Website eingestellt. Vgl. Klinger, Claudia. *Missing Link. Homepage. 1996 – 2012*. < <http://claudia-klinger.de/archiv/MissingLinkAusstell/CKlinger/index.htm>>. (06.01.2012). Vgl. Klinger, Claudia. *Beim Bäcker. Homepage. 1996 – 2012*. < <http://claudia-klinger.de/archiv/baecker/index.htm>>. (06.01.2012).

<sup>57</sup> Simanowski, Roberto: *Beim Bäcker. Collaborative Sex und soziale Ästhetik*. In: *Dichtung Digital*, 2000. < <http://www.dichtung-digital.de/2000/Simanowski/15-Feb>>. (06.01.2012).

<sup>58</sup> Grigat, Guido (hg.). *dreiundzwanzigvierzig. 1997 – 2012*. < <http://www.dreiundzwanzigvierzig.de>>. (08.01.2012).

Text im Internet dem Leser temporär verweigert. Dadurch, dass der Leser jeweils lediglich einen kurzen Text lesen kann, der genau für diese 60 Sekunden bestimmt ist, kommt eine geduldsfordernde Leseerfahrung zu tragen, die dem Zappen durch Text im Internet widerspricht. Ein sorgfältiges, wartendes Lesen ist gefordert. Und sollte eine unbelegte Minute folgen, so findet sich der Leser nun auch eher in der Gemütslage, sich als Schreiber einer eigenen Erinnerung zu betätigen.

Schliesslich wären da noch zwei gross angelegte kollaborative Schreibumgebungen bzw. Projekte, welche die Netzliteratur-Community für längere Zeit beschäftigen konnten: der „Assoziationsblaster“ von Dragan Espenschied und Alvar Freude sowie „Nic-las“ von René Bauer und Joachim Maier.

Der „Assoziationsblaster“ (1999) erhielt zusammen mit „23:40“ am Ettlinger Wettbewerb für Netzliteratur den Preis für Projekte. Er bildet ein interaktives Text-Netzwerk, in dem sich alle eingetragenen Texte automatisch miteinander verbinden. Auch hier kann jeder Internet-Benutzer die Datenbank mit eigenen Texten bereichern. Die einzelnen Beiträge können nicht der Reihe nach gelesen werden, sondern über die entstehenden Verknüpfungen. So springt der Leser von einem Text zum anderen und entwickelt endlose Assoziations-Ketten. Freude und Espenschied haben die Datenbank nach Stichworten geordnet. Jeder Text gehört zu einem bestimmten Stichwort. Diese Stichworte dienen als Verbindungen zwischen den Texten. Jeder User hat die Möglichkeit, neue Stichwörter einzutragen und somit das ganze Gefüge der vorhandenen Texte zu verändern. Auch der Assoziationsblaster ist heute noch aktiv. Seit dem Beginn im Januar 1999 sind in 13 Jahren 1'034'278 Assoziationen zu 76'778 Stichwörtern (08.01.2012) zusammen gekommen.<sup>59</sup> Der Blaster ist weniger ein literarisches Instrument, sondern im Grunde genommen eine wortbasierte Assoziationsmaschine, die alles mit allem zu verknüpfen vermag und es dem Leser so auf einfache Weise ermöglicht, Daten im Netz auch zu verändern und zu ergänzen. Der Umgang mit dem Blaster ist fast immer ein spielerischer, der Leser erkundet und amüsiert sich und schreibt bald weiter an den witzigen Wortspielereien.

Einen ähnlichen Maschinencharakter weist auch die kollaborative Schreibumgebung „Nic-las“ (1998) auf. „Nic-las“ ist ein seit 1998 entwickelter webbasierter kollaborativer autopoietischer Zettelkasten für Einzelpersonen oder Communities. Der digitale Zettelkasten wurde von René Bauer und Joachim Maier in Zürich entwickelt und orientiert sich am Zettelkasten von Niklas Luhmann. „Nic-las“ ermöglicht die kollaborative Kommunikation und Organisation von Wissen. Damit war die Schreibumgebung einer der ersten Vertreter von sozialer Software (später unter dem Begriff Web 2.0 summiert). „Nic-las“ verfügt darüber hinaus über automatische, algorithmische Funktionen, die Text selbständig verwalten und organisieren (autopoietische Funktionen) oder irritative Funktionen wie das „Digital Unbewusste“, das Gelöschtes wieder an die Oberfläche bringt und oft ein unerwartetes Kreativitätspotential in sich trägt. Darüber hinaus verfügt nic-las über Erweiterungen (Extensions), mit denen Communities etwa gemeinsam die Welt mit ihren Begriffen ansehen oder gar surfen können (looking-glass) oder die nic-las-externen-Content einziehen: Subcontext, Subvisuals (generieren automatisch Kontext aus dem Internet).<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Freude, Alvar und Dragan Espenschied (Hg.). Der Assoziationsblaster. 1999 - 2012.

<<http://www.assoziationsblaster.de>>. (08.01.2012).

<sup>60</sup> Bauer, René und Joachim Maier. Nic-las, autopoietic collaborative groupware and knowledge system. 1998.

<<http://www.nic-las.com/index.php>>. (09.01.2012).

Die Anerkennung für „Nic-las“ kam erst 2005 mit einem Preis beim Junggesellenpreis für Netzliteratur des *Stuttgarter Literaturhauses*. Die Jury notierte:

„Nic-las ist eine soziale Software, die sich kollaborativ und konkretiv nutzen lässt, die aber auch selbständig am Inhalt mitschreiben kann und so zum autopoietischen Netzprojekt wird. [...] In der Nutzung des elektronischen Zettelbaukastens sind Autor und Leser gleichgestellt, beide können am Entstehungsprozess des Textes mitarbeiten und erhalten eine Palette von neuen Werkzeugen, welche Begriffsstrukturen automatisch organisieren, Kontext aus externen und internen Quellen hervorbringen und Objekte einbauen. Das „Digital-Unbewusste“ zeigt unvermittelt Dinge, die gelöscht wurden. Das „Looking Glass“ ermöglicht es, auf fremden Webseiten Kommentare anzubringen. Das Medium ist Teilnehmer, Agent beim Lesen und Schreiben, es wird zu einer sozialen Plastik, die sich ihre Struktur und Inhaltlichkeit selbst erarbeitet.“<sup>61</sup>

Nach den Versionen 1. bis 3.4, die von 1998 bis 2010 im Einsatz waren, ist die Version 4.0 von Nic-las mit einer Anpassung der Technologie im Entstehen, aber noch nicht einsetzbar.

Es ist nicht so, dass heute keine weiteren Versuche kollaborativer Netzliteratur oder Schreibumgebungen mehr unternommen werden. Vieles spielt sich aber in den gelenkten Bahnen von Blogs, Wikis, *Twitter*, *Youtube* und Co. ab und ist weniger experimentell ausgerichtet als die beschriebenen Projekte. Doch unbesehen von der Öffentlichkeit entstehen in Creative Writing Kursen und ähnlichen universitären Angeboten trotzdem immer wieder solche kollaborativen Versuche. So auch in den Kursen des Schreibenden. Auf der Website *iStory.org* sind die Projekte der letzten paar Jahre eingetragen, welche sich von Choose your own adventure Büchern über *Youtube*-Hypertext-Filme bis zu einfachen und praktischen kollaborativen Tools fürs Storytelling erstrecken.<sup>62</sup> Erwähnenswert zum Beispiel das Tool „Zweimal“, das dem Benutzer eine clevere Übersicht über die Möglichkeiten zur Anknüpfung gibt<sup>63</sup> sowie die gelungenen Applikation „Fairypaint“, in der der User nicht nur narrative Texte weiter führen kann, sondern auch noch frei dazu zeichnen bzw. illustrieren kann.<sup>64</sup> Ein spannendes Projekt ist auch „Lines“, eine neue Entwicklung, die 2011 als Abschlussarbeit an der Hochschule der Künste in Bern entstanden ist und von Anton Alstom und Lukas Zimmer als „Café Society“ in Zürich weiter bearbeitet und verfeinert wird. Lines kommt quasi als in die Breite ausfaltbare digitale Papyrusrolle daher, die Raum für unendlich viele Annotationen und Tags liefert und sie auch immer zurück verfolgbar und rückfaltbar macht.<sup>65</sup>

## Die Hypertext Linie: Von Hyperfictions zur Netzliteratur

Die Hypertext Linie setzte im deutschen Sprachraum bei den gleichen Personen an wie die hier als Idensen Linie bezeichnete Entwicklung kollaborativer digitaler Texte und Schreibumgebungen. Wichtig für den theoretischen Diskurs waren die Arbeiten von Friedrich Kittler und Rainer Kuhlen sowie die Vermittlung durch Florian Rötzer

<sup>61</sup> Literaturhaus Stuttgart, Florian Höllerer und Johannes Auer. 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur. 2005. <<http://www.junggesellenpreis.de/jury.html>>. (09.01.2012).

<sup>62</sup> Suter, Beat (hg.). *iStory.org*. 2003 – 2012. <<http://www.istory.org>>. (09.01.2012).

<sup>63</sup> Suter, Beat (hg.). *iStory.org*. *Zweimal*. 2008. <<http://www.textmachina.uzh.ch/istory/index.jsp?positionId=589>> (09.01.2012).

<sup>64</sup> Suter, Beat (hg.). *iStory.org*. *Fairypaint*. 2011. <<http://www.textmachina.uzh.ch/istory/index.jsp?positionId=968>>. (09.01.2012).

<sup>65</sup> The Café Society (Anton Alstom, Lukas Zimmer). *Lines*. <<http://lines.thecafesociety.org/>>. (09.01.2012).

(Gründer des Online-Magazins *Telepolis*) und ZKM-Direktor Peter Weibel. Aus der diskursiven Lehre bei Kurd Alsleben in Hamburg, der bereits in den 1970er Jahren Randlochkarten als sogenannte Linker kreierte und verwendet hatte und zusammen mit Antje Eske zwischen 1986 und 1991 diverse *Hypercard* Korrespondenzen geführt hatte, kam neben Heiko Idensen und Matthias Krohn mit ihrer Imaginären Bibliothek (1985 - 1990/1994) und Detlev Fischer auch Klaus Dufke mit fruchtbaren Ideen. Er entwickelte mit Proteus (1991) eine interaktive Hypertext-Installation zur Rekonstruktion eines Romans und einer Stadt. Der Hypertext wurde mit dem *Hypercard*-Programm auf dem *Apple Macintosh* entwickelt. Dufke führte in den 1990er Jahren ein Studio für interaktive Medien in Hamburg und ist seit 1999 Professor für Multimedia Design in Potsdam.

Die literarischen Hypertext-Arbeiten der Jahre 1990 – 1995 sind leider nur schlecht bis gar nicht aufgearbeitet und verzeichnet worden. Die Vermutung liegt nahe, dass manche Arbeiten bereits in jenen Jahren wieder vom Netz verschwanden und unwiderbringlich verschollen sind. Von den wenigen Verzeichnissen und Listen aus jenen Jahren sind auch praktisch keine mehr vorhanden mit Ausnahme der Hyperfiction-Listen des Schreibenden. Leider sind auch dort nur kurze Beschreibungen der einzelnen Projekte aufgezeichnet. Immerhin finden sich dort einige Projekte jener Jahre wie „Die letzte Reise des blauen Falken“ von Sven Sander (1994/95), die heute lediglich noch auf einer CD-ROM zu finden ist, die Heiko Idensen 1996 in Hildesheim erstellt hatte.<sup>66</sup> Der Hypertext von Sander besteht aus ichzentrierten Momentaufnahmen, kurzen emotionalen Sätzen und Alltagsgeschichten, die miteinander vernetzt sind. Sander arbeitet mit bildhaften Metaphern im Text und mit grafischen Bildern, die den Text unterstützen. Die Texteinheiten sind relativ klein und einprägsam. Dank einfacher HTML-Umsetzung ist der Hypertext auch heute noch tadellos lesbar.

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, Martin Auer, Sven Sander, Reinhard Döhl, Johannes Auer.<sup>67</sup>

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 Wettbewerb 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.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Sander, Sven. Die letzte Reise des blauen Falken. In: Idensen, Heiko. *EMAF, A.M.I.: off(f) the w.w.web*. CD-ROM. Hildesheim und Giessen: A.M.I. 1996.

<sup>67</sup> Dieser und einige folgende Textabschnitte werden teilweise übernommen und paraphrasiert aus dem Artikel „Fluchtlinie“ des Schreibenden aus dem Jahre 1999. Vgl. Suter, Beat. Fluchtlinie. Zur Geschichte deutschsprachiger Hyperfictions. In: *Dichtung Digital*, 26. Nov. 1999. <<http://www.dichtung-digital.de/Autoren/Suter/26-Nov-99/index.htm>> (10.01.2012). Ebenfalls in: Auer, Johannes, Heibach, Christiane und Beat Suter (Hg.). *Netzliteratur*. 2002 - 2012. <<http://www.netzliteratur.net/suter/fluchtlinie.htm>>. (10.01.2012).

<sup>68</sup> Ebd.

Patricia Tomaszek deutet dies richtig, wenn sie 2011 schreibt:

„At an early stage in the 90s, German net literature became a subject of a controversial debate between artists, theorists, and literary critics. A strong community evolved in which net literature was embedded in an infrastructure that made net literature publicly visible. Everything started with a call for a competition whose jury hardly defined what it was looking for; consequently, a critical study on terminologies and definitions unfolded. I regard competitions as public, peer-reviewed mediators for net literature. The advents of the German Pegasus-Award that launched in 1996 were of crucial importance for the community and its emerging field.“<sup>69</sup>

1994 - 96 war die Anfangszeit des *World Wide Web*. Man wählte sich über langsame Modems ins Netz. Kaum jemand kannte das Internet selbst. Vermittelt wurden die Inhalte des Netzes zuerst einmal über die alten Medien! Der hierarchische Selektionsprozess von Inhalten griff also noch. Das hieß andererseits aber auch, dass die Hypertext-Pioniere im Internet von damals eine relativ große Bedeutung hatten. Also konnte Netzliteratur eine breitere Wirkung erzielen. Der Literaturbetrieb allerdings war hellhörig geworden, er fühlte sich bedroht, er sah das Buch als gefährdet an und verwehrte digitalen Poeten den Eintritt in den traditionellen Literaturbetrieb. Mit dem Wachsen des Webs und seiner Hinwendung zum Kommerziellen in den Jahren vor und um 2000 wurde die Community der Netzliteraten schon bald unbedeutend. Dem Literaturbetrieb kam das recht, er hat seither die Netzliteratur bewusst und wohl folgenlos erfolgreich ignoriert.

Dies gesagt, gilt es aber hinzuzufügen, dass der für diese Abschnitte beigezogene Artikel „Fluchtlinie“ nicht als Nekrolog verstanden werden will wie das Tomaszek in ihrem Aufsatz von 2011 vorschlägt. Ganz im Gegenteil sollte der Artikel damals aufzeigen wie schnell sich der Fokus der Szene änderte bzw. wie dynamisch und progressiv die Autoren sich verhielten und wie geschickt sie versuchten, sich im Gleichschritt mit den neuen Netzwerktechnologien weiter zu entwickeln und das Genre sich damit erst so richtig herausarbeiten konnte.

Einer der wichtigsten Schritte für die Entwicklung der deutschsprachigen Netzliteratur war die Begründung der ‘Mailingliste Netzliteratur’<sup>70</sup> durch Sven Stillich im Jahre 1996. Diese Mailingliste war wohl das aktivste Diskussionsforum zum Thema ‘Digitale Literatur’ in deutscher Sprache. Anfang 1998 übernahm Dirk Schröder die Administration der Liste, seit 1999 wird sie von Oliver Gassner geführt. Im Jahre 1999 wurden durchschnittlich 500 Mails pro Monat verteilt. Die Liste existiert noch heute, ist aber seit einigen Jahren mit Unterbrüchen recht inaktiv. Und leider sind die Beiträge bisher nicht archivalisch aufgearbeitet worden.

Ebenfalls wichtig für die damalige Szene war Guido Grigats Internet-Literatur-Webring ‘bla’<sup>71</sup>, der mit 120 angeschlossenen Websites von 1997 bis 1999 viel zur weiteren Vernetzung der Netzliteratur-Gemeinde beitrug. Oliver Gassner stellte mit ‘[OLLI] Olivers Links zur Literatur’<sup>72</sup> ab 1995 eine professionelle und sehr umfassende Website über das Literaturtreiben im Netz zusammen, die in den Folgejahren dann in erweiterte

<sup>69</sup> Tomaszek 2011, S. 1.

<sup>70</sup> Gassner, Oliver (hg.). Mailingliste Netzliteratur. 1996 – 2012. <<http://www.netzliteratur.de/>>. (10.01.2012).

<sup>71</sup> Grigat, Guido. "Internet Literatur Webring bla." *Webring Homepage*. 1997 – 1999. <<http://www.bla2.de/cgi-bin/index.pl>> (14.01.1999).

<sup>72</sup> Gassner, Oliver. "[OLLI] Olivers Links zur Literatur." *Dito*. 1996 - 1999. <<http://www.carpe.com/lit/>> (12.01.1999). Heute: Gassner, Oliver und Sabine. Carpe.com. Communicate! <<http://www.carpe.com>>. (11.01.2012).  
Sowie: Gassner, Oliver. LW Literaturwelt. Das Literaturportal. <<http://literaturwelt.de>>. (11.01.2012).

Projekte mündete und über Portale wie 'AleXana'<sup>73</sup> und Carpe mit weiteren Websites vernetzt und ausgebaut wurde. An der erfolgreichen Verbreitung von Netzliteratur arbeiteten auch weitere Autorinnen und Autoren wie Claudia Klinger, Jan Ulrich Hasecke, Regula Erni, Werner Stangl, Odile Endres, Sabrina Ortmann und Enno E. Peter, die beiden Letzteren, die langjährigen Betreiber des „Berliner Zimmers“<sup>74</sup>, mit ausführlichen Websites, die Vernetzung und Ressourcen anboten. Während die meisten der Autoren heute noch in der einen oder anderen Art aktiv sind, sind einiger der Projekte wie das „Berliner Zimmer“ nach Jahren erfolgreichen Bestehens (nicht zuletzt auch aus Gründen beruflicher Veränderung der Betreiber) eingestellt worden.

Der Gebrauch des Wortes 'Netzliteratur' um 1995 für Hypertextliteratur und hypermediale Poesie und Literatur im deutschen Sprachraum ist denn auch bezeichnend, entstanden doch alle literarischen Experimente fürs Netz und wurden im Netz platziert – und nicht auf spezieller Autorensoftware wie im englischen Sprachraum, wo zahlreiche Autoren zuerst mit der *Apple-Software Hypercard* experimentierten und dann das kostenpflichtige Programm *Storyspace* verwendeten, dem die meisten der Autoren noch jahrelang die Treue hielten. Die deutschsprachigen Autoren benutzten stattdessen von Anfang an simples HTML, spielten mit den Meta-Tags, experimentierten mit animierten GIFs und arbeiteten sich allmählich in Javascript ein.

## Die Netzliteratur Wettbewerbe

Die Ausschreibung der Internet-Literatur Wettbewerbe durch die arrivierte deutsche Wochenzeitung *DIE ZEIT* in den Jahren 1996, 1997 und 1998 brachte dann vieles ins Rollen. Einmalig war einmal, dass sich die Wettbewerbe nicht an ein Fachpublikum gerichtet hatten, sondern an alle. Der Rücklauf war dementsprechend gross, insgesamt 700 Projekte wurden für alle drei Wettbewerbe zusammen eingereicht. Ebenso gross und vielfältig war das Echo, das die Wettbewerbe auslösten inklusive Bildung einer sehr aktiven Community und einer öffentlichen Diskussionen zu allen Aspekten der Wettbewerbe und des neuen Genres für ein neues Medium. Die alten Medien allerdings waren dem neuen Phänomen gegenüber sehr skeptisch eingestellt. Mancher Kritiker ließ sich dazu verleiten, die Netzliteratur als Irrweg zu bezeichnen. Nur vereinzelt wurden freundlichere Töne angeschlagen. Gar fragwürdig erschien dabei die Rolle der *ZEIT*: „Auf der einen Seite wurde die unbekannte Internet-Literatur mit Wettbewerben gefördert, was der Zeitung gestattetete, gezielt um eine neue, junge Generation von Leserinnen und Lesern zu werben, auf der andern Seite wurde dem eigenen 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 in der *ZEIT* erschien“<sup>75</sup> und folgende Wortlaute enthielt:

"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

---

<sup>73</sup> Ebenfalls in Carpe und Literaturwelt aufgenommen.

<sup>74</sup> Peter, Enno F. und Sabrina Ortmann (Hg.). *Berliner Zimmer*. Der Salon Im Netz. 1998 – 2006.

<<http://www.berlinerzimmer.de/>>. (11.01.2012). Im Oktober 2006 eingestellt, die Website ist jedoch noch im Netz.

<sup>75</sup> Suter 1999 (Vgl. Fussnote 67).

Neuerscheinungen. Im gigantischen Durcheinander des Internet regiert Zufall, nicht Qualität."<sup>76</sup>

Aus heutiger Sicht erscheinen diese Zeilen geradezu ironisch amüsant, hat sich doch nicht nur das Musikhören übers Mobiltelefon bestens etabliert, sondern auch das Lesen via *iPhone*, *Kindle*, *iPad* und Co. Auch der traditionelle Büchertisch mit den Neuerscheinungen hat sein besseres und größeres Alter Ego im Web gefunden – und nicht nur der Tisch. Es erstaunt auch nicht, dass durch dieses grundlegende Missverständnis der Kritiker die Allianz der kulturarrivierten *ZEIT* mit dem Mitorganisator *IBM* mehrmals auseinander zu brechen drohte und schließlich nach dem dritten Wettbewerb 1998 unweigerlich aufgelöst werden musste. Dass der Wettbewerb nicht mehr weiter geführt werden konnte, lag also in keiner Weise an Qualität und Quantität der eingegebenen Projekte, sondern an der Nichtbereitschaft des Hauptinitianten *ZEIT* sowie der Kritiker der alten Medien adäquat auf ein neues kulturelles Phänomen einzugehen und ihm Raum zum Atmen zu geben.

1999 dann sprang Oliver Gassner in die Bresche und stellte im Rahmen der *Baden-Württembergischen Literaturtage* in der Stadt Ettlingen einen neuen Wettbewerb auf die Beine.<sup>77</sup> Gassner, einer der aktivsten Exponenten der Netzliteratur in den 1990er Jahren vermochte der Netzliteratur den nötigen Freiraum zum Atmen zu verschaffen. Er brachte es auch erstmals fertig, mehrere Kenner und Exponenten der neuen Szene in die Jury zu berufen. Es gab zum ersten Mal eine Unterteilung der Preise in verschiedene Kategorien, und es fand zum ersten Mal eine fruchtbare Präsentation und Diskussion der Beiträge eines Wettbewerbes statt.

„It is remarkable that net literature in Germany has been stronger when its post-processing mechanisms were active: when juries from magazines called for submissions for an award in net literature. In Germany, prizes for works (of net literature) were awarded between 1996 and 1998 (“Pegasus”) and 1999 (“Ettlinger Prize for Literature”). Later, occasional calls for works within a competitive infrastructure were processed. Even though interesting works have been submitted and awarded, these competitions did not become institutionalized events (like the Catalan Vinaròs Prize for digital literature) and were not continued on the long run (“arte-them@” (2000); “literatur.digital” (2001-2003); “Bachelors Prize for Net Literature” (2005)).“<sup>78</sup>

Während Tomaszeks Argument des Post-Processing einleuchtet, darf auch festgehalten werden, dass die Pegasus-Wettbewerbe der *ZEIT* nicht von Fachmagazinen, sondern mittels Massenmedien ins Blaue hinaus ausgeschrieben worden waren. Beim ersten Wettbewerb 1996 gab es noch keine Community, sondern lediglich einzelne Insider, Künstler und Forscher. Die Community war erst daran, sich herauszubilden. Die Ausschreiber des Wettbewerbs waren keine Kenner und Experten, sie hatten Mühe, ihre Ausschreibung zu begründen und wussten nicht, was sie erwarten sollten. Das heißt: es war ein Testballon, ein Wettbewerb für jeden, ein Mainstream-Wettbewerb, mit dem die junge Generation erreicht werden sollte. Deshalb kamen ganz unterschiedliche Beiträge zusammen, die sich auch in ihrer Qualität stark unterschieden. Deshalb entstanden aber auch sehr hartnäckige Diskussionen. Gerade durch seine Unausgegorenheit und mit seinem breiten Ansatz vermochte der Wettbewerb unzählige Reaktionen auszulösen, so dass sich eben eine Netzliteratur-Community herausbilden konnte, die nicht mit dem akademischen System verbandelt war. Das hat es so in den USA nie gegeben. Dort waren

<sup>76</sup> 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). Zitiert nach: Suter 1999.

<sup>77</sup> Gassner, Oliver u.a. Ettlinger Internet-Literatur Wettbewerb. <<http://ettlinger.literaturwettbewerb.de/>>. (13.01.2012).

<sup>78</sup> Tomaszek 2011 (Vgl. Fussnote 5).

Wettbewerbe und Publikationsaufrufe stets nur für eine kleine akademische Community bestimmt. Im deutschen Sprachraum hingegen versuchte man auch mit dem Wettbewerb „literatur-digital“ durch *T-Mobile* und *dtv* 2001 und 2003 quasi in der Nachfolge der *Pegasus*-Wettbewerbe nochmals den Mainstream zu aktivieren und nicht die netzliterarische Community. Einzig der Ettliger Preis 1999 und der *Junggesellenpreis* 2005 waren sehr deutlich an die (netz)literarische Community gerichtet. Beide Preise waren mit Festivalveranstaltungen verbunden und hatten ihre Wettbewerbsjury mit Experten der Netzliteratur bestückt und so eine höhere Glaubwürdigkeit erreicht. In der Öffentlichkeit hingegen wurden sie viel weniger stark wahrgenommen, da ihnen das Sprachrohr des Massenmedien-Mainstreams fehlte. Dass kein institutionalisierter Wettbewerb zustande kam, der mehr als drei Jahre trug, ist nicht unbedingt zu bedauern. So konnten neue Wettbewerbe sich jeweils anders positionieren und die Prämissen von Grund auf überdenken. Dem Genre hat das auch die Möglichkeit der Veränderung und Weiterentwicklung eröffnet. Und immerhin gab es zwischen 1996 und 2005 über zehn bekannte Internet-Literatur Wettbewerbe im deutschen Sprachraum.

Gerade die Veränderung des Internet Literaturwettbewerbs in den vier Jahren von 1996 bis 1999 zeigte gleichsam auch die Entwicklungsrichtung der deutschsprachigen Netzliteratur auf. Knapp zusammengefasst 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 in Ettligen wiesen die Bemühungen in Richtung der Interaktivität bzw. einer asynchronen Interaktivität, die den Leser zu einem sorgfältigen Workshop ähnlichen Mitarbeiten am Text aufforderte. In der retrospektiven Analyse sollte man auch in Betracht ziehen, dass 1999 ein Endzeit-Datum war, das auch in die Entwicklung der Netzliteratur eingeflossen war und sie beschleunigt hat. Die Experimente waren nach diesen vier Jahren in keine der Richtungen abgeschlossen, jedoch schien es so, als wäre man nach dem Abschluss der Endzeit an der Jahrtausendwende ganz unaufgefordert wieder beim Aufbruch angelangt. Immerhin zog sich ein dominierender Aspekt als roter Faden durch die kurze Geschichte der Frühphase der Hyperfictions oder deutschsprachigen Hypertextliteratur: die innovative und sowohl sprachlich als auch technisch geschickte und geschulte Anwendung von Erzählstrategien in neuen Mustern und Formen.<sup>79</sup>

### **Weitere Arbeiten von prämierten Autoren**

Zweifellos ging es in dieser Phase der Netzliteratur vorwiegend um Hypertext Literatur. Und die Gewinner der Preise vermochten auch in ihrer weiteren netzliterarischen Karriere überzeugende Zeichen zu setzen. Susanne Berkenheger hatte 1997 für ihre Hyperfiction „Zeit für die Bombe“<sup>80</sup> einen Preis erhalten. In ihrem Projekt stand der Text als Fiktion im Vordergrund. Narration und Irrwege waren intrigenhaft miteinander verbunden. Hyperlinks und kurze minimale filmische Elemente wurden als technische Effekte genutzt und integral als literarische Mittel eingesetzt. Susanne Berkenheger hat auch in ihren weiteren Werken jeweils mit sorgfältigen Innovationen versucht, ihre

---

<sup>79</sup> Vgl. Suter 1999, letzter Abschnitt. (Vgl. Fussnote 67)

<sup>80</sup> Berkenheger, Susanne. Zeit für die Bombe. 1997. <<http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm>>. (07.02.2012).

Erzählstrategien zu erweitern. Der Leser weiss in ihren Texten nie so recht, wieviel Kontrolle er nun wirklich über den Text und den weiteren Verlauf der Story hat. Berkenheger betreibt sowohl in „Hilfe! Ein Hypertext aus vier Kehlen“ (1998/ 2000)<sup>81</sup> als auch in „Die Schwimmeisterin“ (2002)<sup>82</sup> ein doppelbödiges Spiel mit dem Leser.

Neben den Werken von Berkenheger sind vor allem auch die Projekte von Frank Klötgen zu den wichtigsten Werken der deutschsprachigen Hypertext Literatur zu zählen. Frank Klötgen und Dirk Günther gewannen 1998 einen Preis mit ihrem Bilderdrama „Die Aaleskorte der Ölig“<sup>83</sup>. Der Leser hat 20 Szenen zur Auswahl, die er selbst anhand von Fotografien der Schauspieler und von Regieanweisungen zu einem Film zusammenstellen kann. Das Bilderdrama kann in immer neuen Versionen abgedreht werden, 6,9 Milliarden mal, wenn man denn Zeit und Musse hätte dafür. Klötgens Projekt war nicht mehr *nur* Hypertext, sondern ging eindeutig in Richtung Multimedia, wenn auch die multimedialen Elemente sehr rudimentär blieben. Das nächste Projekt „Spätwinterhitze“<sup>84</sup> beschäftigte Klötgen fünf lange Jahre und hatte stärkeren multimedialen Charakter. Die verwendeten Formate für Film und Audio sowie die Browsertechnologien hatten sich derart stark verändert in jenen fünf Jahren, dass Klötgen seine technischen Implementationen ständig nachbessern oder ganz ändern musste.<sup>85</sup> Eine amüsante Aufarbeitung dieser Schwierigkeiten während und nach Herausgabe des Krimis ist im Essay von Klötgen „Das Siechtum nach der Deadline“ (2010)<sup>86</sup> zu finden. Der interaktive Krimi erschien 2004 auf CD-ROM und hatte ein gutes Echo, das bis in technologische Online-Magazine reichte. Der Krimi wurde nicht zuletzt auch als ein Spiel wahrgenommen. Schließlich entstanden auch wissenschaftliche Abhandlungen, die eine Analyse von „Spätwinterhitze“ in ihr Zentrum stellen. So die Dissertationen von Dorota Piestrak (2009)<sup>87</sup> und Karen Stiewe (2011)<sup>88</sup>, die beide dem aussergewöhnlichen interaktiven Krimi von Klötgen viel Platz einräumten.

2005 brachte Klötgen das Online-Musical „Endlose Liebe – Endless Love“ heraus.<sup>89</sup> Das Netzprojekt ist eine gelungene Persiflage auf Liebestragikomödien. Sie lässt sich in zwei, drei, vier oder mehr Akten durchspielen. Endlose Liebe ist ausgestattet mit 19 Liebes- und Leidensliedern, die Klötgen selbst mit der Band Marylin's Army singt. Klangvolle und skurrile Requisiten ergänzen die reduzierte Bühnenlandschaft des als „Trashical“ bezeichneten Online-Musicals. Lieder und Musik wurden von Joachim Schäfer komponiert. In „Endlose Liebe“ zeigt Klötgen, dass er einer der wenigen

---

<sup>81</sup> Berkenheger, Susanne. Hilfe. Ein Hypertext aus vier Kehlen. 1998. <<http://berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/>>. (07.02.2012). Sowie CD-ROM: Zürich: edition cyberfiction 2000.

<sup>82</sup> Berkenheger, Susanne. Die Schwimmeisterin. 2002.

<<http://www.berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/websprudel/browser.htm>>. (07.02.2012).

<sup>83</sup> Klötgen Frank und Dirk Günther. Die Aaleskorte der Ölig. 1998. <<http://www.aaleskorte.de>>. (14.01.2012).

<sup>84</sup> Klötgen, Frank. Spätwinterhitze. 2004. <<http://www.internetkrimi.de>>. (07.02.2012).

<sup>85</sup> Klötgen, Frank. Spätwinterhitze. Textversion. 2004. <<http://www.internetkrimi.de/spaetwinterhitze/index.html>>. (08.02.2012).

<sup>86</sup> Klötgen, Frank. Das Siechtum nach der Deadline. In: Florian Hartling, Beat Suter (Hrsg.) (2010): *Archivierung von digitaler Literatur: Probleme – Tendenzen – Perspektiven*. Frankfurt am Main: Peter Lang. (= Sonderheft SPIEL: Siegener Periodicum zur Internationalen Empirischen Literaturwissenschaft. Jg. 29 (2010). H. 1+2) S. ...

<sup>87</sup> Piestrak, Dorota: *Hypersmediale Fiktionen: Zu einem Phänomen der Digitalen Literatur*. Frankfurt am Main: Peter Lang 2009.

<sup>88</sup> Stiewe, Kerstin. *Analyzing Digital Literature. The Analysis of (Crime) Fiction in the Digital Medium*. Aachen: Shaker Verlag 2011.

<sup>89</sup> Klötgen, Frank. Endlose Liebe/Endless Love. Ein Trashical. 2005. <<http://www.hirnpoma.de/trashical/>>. (15.01.2012).

deutschsprachigen Netzliteraten ist, die Narration und Dramaturgie äußerst geschickt und leidenschaftlich mit dem Medium Internet verbinden können und sich dabei vor allem der Handlung gegenüber verpflichtet sehen. Klötgens Musical ist einer der Siegerbeiträge beim *Junggesellenpreis* 2005, weil es ihm nicht nur gelang Musik und Dramaturgie des Inhalts bestens zusammen zu bringen, sondern weil er auch erfolgreich die geläufigen Mittel des Internets für seine skurrilen Geschichten einzusetzen weiss. Klötgen „arbeitet dabei nicht mit hochauflösenden 3D-Grafiken, nicht mit Flash-Animationen oder Code-Effekten, sondern mit unseren Erwartungen, Wünschen, Sehnsüchten und Lastern“.<sup>90</sup> „Endlose Liebe – Endless Love“ ist in mehrfacher Hinsicht ein doppelbödiges Theaterstück; es benutzt die performativen Mittel des Computers und inszeniert den Bildschirm auf einfache Weise als Guckkastenbühne. Hier nun spielen sich die Szenen und Akte des Stücks ab. Die Figuren sind allesamt lediglich mit weißer Kreide auf schwarzem Tafelgrund skizziert. Einzelne Dialoge erhalten ihren eigenen Rahmen in Pop-up-Fenstern. Die sieben Protagonisten des Stücks liefern sich amüsante Liebeskämpfe und Verwicklungen bis zum Mord. Dabei wird auch das Spiel mit der Zweisprachigkeit (Deutsch und Englisch, manchmal vermischt) bewusst und mit Witz eingesetzt. Der Ausgang aus dem Irrgarten der Gefühle ist nicht leicht zu finden. Die Geschichte kennt mehrere unterschiedliche Verläufe.

Das neue Projekt „TRAIN“ von Klötgen soll noch 2012 als neuer interaktiver Krimi aufs Netz aufgeschaltet werden.

An dieser Stelle sei angemerkt, dass in diesem Aufsatz, der dazu dient, einen Überblick über die wichtigsten Werke der deutschsprachigen Netzliteratur zu geben, nur kurz auf einzelne Werke eingegangen werden kann. Das mag genauso unbefriedigend sein wie die enge Auswahl, die einige wichtige Werke aus Platzmangel nicht berücksichtigen kann. Daher sollen zumindest die wichtigsten Verweise zu den Quellen vermerkt werden, die den Leser zu ausführlicheren Beschreibungen, Rezensionen und Analysen führen.

Zu den weiteren wichtigen Arbeiten darf man sicherlich noch Bastian Böttchers<sup>91</sup> „Loopool“<sup>92</sup> aus dem Jahre 1998 zählen, für den er wie Klötgen einen Preis erhielt. Auch Böttcher zielt auf die mediale Mehrsprachigkeit der literarischen Präsentation und bewegt den Hypertext so Richtung Multimedia – und genau wie Klötgen reist er seit Jahren als Slam-Poet durch die deutschsprachigen Lande. „Loopool“ zeichnet sich dadurch aus, dass der Leser direkt am Werk partizipiert und dabei der reine Text zugunsten der anderen Medien (Audio und Visualisierung) zurückgedrängt wird.<sup>93</sup> Die Grenze zur multimedialen Präsentationen einerseits und zu Computerspielen andererseits scheint bei Böttchers Projekt fließend. So ist „Loopool“ ein Paradebeispiel dafür, dass Autoren, die sich zunehmend technisch weiter entwickelten und grössere mediale Kompetenz gewannen, sich von textbasierten Hypertexten hin zu intermedialen Projekten wandten, die mehr programmierte Elemente verwendeten.

---

<sup>90</sup> Vgl. Literaturhaus Stuttgart, Florian Höllerer und Johannes Auer. 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur. 2005. <<http://www.junggesellenpreis.de/jury.html>>. (15.01.2012).

<sup>91</sup> Bastian Böttcher. BAS Homepage. <<http://www.basboettcher.de/>>. (15.01.2012).

<sup>92</sup> Bastian Böttcher. Loopool. 1998/2010. <<http://www.loopool.de/>>. (15.01.2012).

<sup>93</sup> Vgl. Hartling, Florian. Netzliteratur: Begriff – Handlungsrollen – Dispositiv. 2002.

<[http://www.hartling.org/publications/netzliteratur\\_begriff\\_handlungsrollen\\_dispositiv.htm](http://www.hartling.org/publications/netzliteratur_begriff_handlungsrollen_dispositiv.htm)>. (15.01.2012).

Ein sehr schönes Beispiel dafür ist auch „Yatoo“<sup>94</sup> von den Zeitgenossen (Ursula Hentschläger und Zelko Wiener), ein audio-visueller Hypertext, der mittels Rollover über Farbfelder, die sich wie Blütenblätter falten und verwandeln, zu einem Liebesgedicht wird. Yatoo heisst nichts anderes als „You are the only one“. Der Text erschließt sich uns durch das Mausover in Form von je fünf gesprochenen Worten, die Sätze ergeben. Die mittels Berührung initialisierte Soundaktivierung wird jedoch gleichzeitig zu einem visuellen Ereignis, indem sich einzelne Formen bewegen und neu gestalten. Das Zusammenspiel von Sound und visuellen Effekten scheint in „Yatoo“ perfekt ineinander zu spielen. Eine detaillierte Beschreibung des Flash-Poems von Roberto Simanowski zeigt die einzelnen Stadien des Liebesblütenhypertexts und das Paradox von ineinander und aneinander vorbei reden sehr schön auf.<sup>95</sup> Eine kurze Analyse des Schreibenden findet sich auch auf *Netzliteratur*.<sup>96</sup>

Die Basler Künstlerin Esther Hunziker<sup>97</sup> arbeitet seit 2000 an netzliterarischen Projekten. Die Entwicklung ihrer Arbeiten zeigt ebenfalls die Tendenz vom Hypertext hin zu komplexeren Formen von Netzliteratur und -kunst. 2003 gewann sie den Jurypreis beim *dtv/T-Online* Wettbewerb für digitale Literatur. Ihr Werk „nord“<sup>98</sup> ist eine digitale Umsetzung eines Romans von Felix Zbinden. Zuvor schon hatte sie in „UnFocus“<sup>99</sup> (2000) mit digitaler Rhetorik experimentiert und dabei auch sowohl visuelle als auch auditive Elemente in ihre Arbeit miteinbezogen. So ist bei Hunziker wie auch bei Berkenheger durchaus eine Affinität zu den konkreten Experimenten der *Döhl Linie* vorhanden, dabei dominiert aber bei Hunziker das Element der Rhetorik, das stark ikonografischen Charakter aufweist, während bei Berkenheger das Narrative und Dramaturgische die Überhand erhält. „nord“ ist die Umsetzung eines Detektivromans. Mittels vier Fenstern wird der Text multimedial inszeniert bzw. in Fragmente aufgebrochen. „nord“ zeichnet eine gewisse Affinität zur Videokunst aus. Dabei steht hier nun neben der digitalen Rhetorik auch Dramaturgie und Narration im Mittelpunkt. „nord“ weist allerdings „keinen logischen Handlungsablauf und kein eindeutiges Ende auf, sondern erzählt assoziativ, fragmentarisch und repetitiv. Qualitäten, die sich auch in ihren [Hunzikers] anderen Arbeiten vorfinden [...]“<sup>100</sup>, meint Mirjam Weder dazu. Auch neuere Arbeiten von Hunziker oszillieren zwischen Videokunst und Hyperfiction und sind durchaus medienkritisch zu verstehen. „Dump“<sup>101</sup> (2011) zum Beispiel ist eine Hyperfiction-Trash-Collage, die mit Spam, sinnentleerten Zeichen und Sprachbewusstseinsstörungen in Form von Texten, Listen, Daten, bewegten unfokussierten Bildern und auditiven Sprachüberlagerungen arbeitet und so beim Leser und Betrachter Kommunikationsverwirrung und Reizüberflutung auslöst.

Auch die weiteren Arbeiten von Berkenheger<sup>102</sup> zeigen die Aneignung von neuen Technologien und Medienmustern im Zeichen der künstlerischen Weiterentwicklung

<sup>94</sup> Zeitgenossen. Yatoo. 2002. <<http://www.zeitgenossen.com/yatoo/>>. (16.01.2012).

<sup>95</sup> Simanowski, Roberto. Zeitgenossen: Yatoo. In: *Dichtung Digital* 2002. <<http://www.dichtung-digital.de/2002/01/21-Simanowski/index.htm>>. (16.01.2012).

<sup>96</sup> Suter, Beat. liebe@netzliteratur. Eine kleine Werküberschau zum Thema »Liebe in der Netzliteratur«. In: *Netzliteratur.net*. 2002. <<http://www.netzliteratur.net/suter/liebeatnetzliteratur.html>>. (16.01.2012).

<sup>97</sup> Hunziker, Esther. Homepage. <<http://www.ref17.net/hunziker/index.html>>. (06.02.2012).

<sup>98</sup> Hunziker, Esther. nord. <<http://www.ref17.net/hunziker/internet/nord.html>>. (06.02.2012).

<sup>99</sup> Hunziker, Esther. Un\_Focus. <<http://www.ref17.net/hunziker/internet/unfocus.html>>. (06.02.2012).

<sup>100</sup> Weder, Mirjam. Ein Kriminalroman als Netzwerk. In: *Tages-Anzeiger*, 21.05.2004, S. 58.

<sup>101</sup> Hunziker, Esther. dump. <<http://www.ref17.net/hunziker/internet/dump.html>>. (06.02.2012).

<sup>102</sup> Berkenheger, Susanne. Homepage. Archiv berkenheger.netzliteratur.net. (Die älteren Arbeiten sind alle bei *Netzliteratur.net* archiviert und frei zugänglich.) 1998 – 2012. <<http://berkenheger.netzliteratur.net>>. (06.02.2012).

und die Loslösung vom reinen Hypertext sehr schön.<sup>103</sup> Das kollaborative Projekt „Worldwatchers“<sup>104</sup> (2003) arbeitet mit Weblog und Webcams. Es wird auf Seite 30 im Kapitel zur *Blogger Linie* näher besprochen. Berkenheger überschreitet aber gerne die Grenzen des Mediums und weiss insbesondere die kommunikativen Kanäle sehr gut zu nutzen. Im von Tilman Sack inszenierten Chat-Theater „Der Kampf der Autoren“<sup>105</sup> (2000), an dem Berkenheger großen Anteil hatte, wurden bereits Chat-Gespräche im Internet inszeniert und auf die Bühne des Theaters geholt. Schließlich führte sie ihre dramaturgische Ader auch ins *Second Life*, in dem sie 2007 die Accountleichenbewegung<sup>106</sup> gründete, die mit der Tatsache spielte, dass in *Second Life* viele Avatare von ihren Usern verlassen wurden und deswegen nur noch als Accountleichen in den Statistiken und Datenbanken auftauchten. Daraus leitete sie dann wiederum ins Netzkunstprojekt „The Last Days of *Second Life*“<sup>107</sup> (2009) über, wo sie nicht zuletzt auch präventive Demonstrationen gegen die Schließung von *Second Life* oder Teilen davon organisierte (quasi im Sinne eines virtuellen Denkmalschutzes) und damit auch die Ironie wieder in die Netzkunst zurückholte. Ihr neuestes Projekt entfernt sich nun mindestens zur Hälfte aus der virtuellen Welt. „Augmented Bombings“<sup>108</sup> (2011) nimmt den Trend der Augmented Reality Games aufs Korn und inszeniert personifizierte Bomben, die man durch Berkenhegers 3D Bombenplatzierungsdienst bei Freunden oder Feinden platzieren lassen kann. Damit zeigt sie aber, dass auch in den frühesten Arbeiten nicht unbedingt der Hypertext und seine assoziativen Verknüpfungen ihr Hauptthema war, sondern vor allem die Inszenierung von Fiktion in einem neuen virtuellen Rahmen. Hypertext, Weblog, *Second Life* und Augmented Reality werden bei Berkenheger so zum Rahmen, der die inszenierte und möglichst dramaturgisch geprägte Fiktion unterstützt oder im Sinne einer bewussten negativen Unterstützung eben sabottiert.

## Die Cramersche Linie: Code Work

Nehmen wir die Unterscheidung zu Hilfe, die Johannes Auer 2005 im Titel für das Netzliteratur Festival im Literaturhaus Stuttgart verwendete – „Code, Interface und Concept“ – so haben wir Interface (*Idensen Linie, Hypertext Linie*) und Concept (*Döhlsche Linie, Idensen Linie*) bereits behandelt, es fehlt aber noch der Code. Bei den sogenannten Code Works handelt es sich um Werke digitaler Poesie, die Quellcodes, Programmierungen und Schnittstellen selbstreferentiell inszenieren. Es steht also die Software im Mittelpunkt des Schaffens. Und zwar wird die Software ebenfalls als Text betrachtet. Wir hätten also unseren Oberflächentext auf dem Bildschirm – und darunter verbergen sich weitere Schichten von Text, die es eben diesem Oberflächentext ermöglichen, an der Oberfläche zu erscheinen. Die verborgenen unteren Textschichten nun sind es, die die Aufmerksamkeit der „Code Worker“ erhalten. Die Schichtung wird aufgebrochen. Und die unteren Textschichten, der Code, wird nun an die Oberfläche geholt, um eine neue Art von Poesie zu produzieren. Der Begriff Code Work wurde

---

<sup>103</sup> Berkenheger, Susanne. Homepage. < <http://www.berkenheger.de>>. (06.02.2012).

<sup>104</sup> Berkenheger, Susanne und Gisela Müller. Worldwatchers. 2003. < <http://www.worldwatchers.de>>. (23.01.2012).

<sup>105</sup> Sack, Tilman. Der Kampf der Autoren. Filmwinter Stuttgart 2000. < <http://www.wand5.de/KdA/>>. (06.02.2012).

<sup>106</sup> Berkenheger, Susanne. Accountleichenbewegung. 2007. <<http://www.accountleichenbewegung.de/>>. (06.02.2012).

<sup>107</sup> Berkenheger, Susanne. The Last days of Second Life. Die Letzten Tage von Second Life. 2009. <<http://www.berkenheger.netzliteratur.net/sl/international/expedition/blog/>>. (06.02.2012).

<sup>108</sup> Berkenheger, Susanne. Augmented Bombings. 2011. <[http://www.augmented-bombings.de](http://www.augmented-bombings.de/)>. (06.02.2012).

gemäß Friedrich Block und Florian Cramer von Alan Sondheim geprägt, der wiederum von der Poesie von E.E. Cummings dazu inspiriert worden sein soll.

"Codework refers to the use of the contemporary idiolect of the computer and computing processes in digital media experimental writing, or [net.writing]. Some of the prominent practitioners include Alan Sondheim, who has given the practice and genre its name, Mez (Mary-Anne Breeze), Talan Memmott, Ted Warnell, Brian Lennon, and John Cayley."<sup>109</sup>

Im deutschen Sprachraum ist Florian Cramer Repräsentant dieser kreativen Bewegung. Er selbst hat auch mehrfach darauf verwiesen, dass Programmierung und Poesie bereits in älteren poetischen Formen vorhanden waren, so in der Permutationspoesie, die bis ins 16. Jahrhundert zurück verfolgt werden kann. Cramer stellt aber gleich auch eine wichtige Differenz zwischen Permutationspoesie und digitalen Code Works klar:

„Compared to earlier poetics of formal instruction, like in La Monte Young's Composition 1961, in Fluxus pieces and in permutational poetry, an important difference can be observed in the codeworks: The Internet code poets and artists do not construct or synthesize code, but they use code or code grammars they found and take them apart. I agree with Friedrich Block and his "Eight Digits of Digital Poetry"<sup>110</sup> that digital poetry should be read in the history and context of experimental poetry. A poetics of synthesis was characteristic of combinatory and instruction-based poetry, a poetics of analysis characterized Dada and its successors. But one hardly finds poetry with an analytical approach to formal instruction code in the classical 20th century avant-garde. Internet code poetry is being written in a new - if one likes, post-modernist - condition of machine code abundance and overload."<sup>111</sup>

Cramer ist Literaturwissenschaftler und Netzkünstler in einem und wohl der aktivste Protagonist des Code Work im deutschen Sprachraum. 1998 erhielt er bereits einen Preis für seine „Permutationen“, darunter verschiedene historische Adaptionen, 2005 dann wieder für sein außergewöhnliches Projekt „plaintext.cc“. Der Forscher Cramer steht aber dem Künstler Cramer in nichts nach. Wie Florian Hartling ausführt<sup>112</sup> hat Cramer mit seiner 2006 abgeschlossenen Dissertation auch die erste elaborierte Untersuchung zur Genese und Poetik von Code Work vorgestellt.<sup>113</sup> Bei Code Work geht es vor allem darum, interne Textualität von Computern zu reflektieren. Es wird wie bereits erwähnt nicht mit der obersten Schicht des Textes gearbeitet, die am Bildschirm repräsentiert wird, sondern mit der oder den unteren Schichten, dem Code, der ausgeführt erst dazu führt, dass eine obere Textschicht sichtbar werden kann. Es geht darum, „mit den Verwirrungen und Grenzschärfen von maschinen- und menschengenerierter Sprache [zu] spielen und die kulturellen Implikationen dieser Überschneidungen [zu] reflektieren.“ („by playing with the confusions and thresholds of machine language and human language, and by reflecting the cultural implications of these overlaps.“<sup>114</sup>) Cramer selbst sieht in der "mezangelle" Poesie von mez/Mary Ann Breeze ein ausgezeichnetes Beispiel dieser Art von Poesie, „which mixes

<sup>109</sup> Raley, Rita: Interferences: [Net.Writing] and the Practice of Codework. 2002. In: *Electronic Book Review*. <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/net.writing>>. (04.05.2012).

<sup>110</sup> Block, Friedrich. Eight Digits of Digital Poetry. In: *Dichtung Digital* 2001. <<http://www.dichtung-digital.de/2001/10/17-Block/index-engl.htm>>. (17.01.2012).

<sup>111</sup> Cramer, Florian. Digital Code and Literary Text. 2002. In: *Netzliteratur.net*. <[http://www.netzliteratur.net/cramer/digital\\_code\\_and\\_literary\\_text.html](http://www.netzliteratur.net/cramer/digital_code_and_literary_text.html)>. (17.01.2012).

<sup>112</sup> Vgl. Hartling 2009, S. 281. (Fussnote 33)

<sup>113</sup> Cramer, Florian: *Exe.cut[up]able statements. Poetische Kalküle und Phantasmen des selbstaufführenden Texts*. Paderborn: Fink 2011.

<sup>114</sup> Cramer 2002. (Vgl. Fussnote 111)

programming/network protocol code and non-computer language to a portmanteau-word hybrid.“<sup>115</sup>

„Die vielfältigen Vorgänge ›im Computer‹ werden auf dem Bildschirm sichtbar gemacht. An der Schnittstelle zwischen Interface- und Code-Ästhetik angesiedelt, fordern sie nicht nur das traditionelle Kunstverständnis der Nutzer heraus. Sie zwingen diese auch zu Reflexionen über scheinbare Selbstverständlichkeiten. Codeworks erscheinen nicht selten wie Systemstörungen und versetzen die Nutzer in allerhand Verwirrung. Sie sind bis zur Unkenntlichkeit verfremdete Filme (»ascii history of moving images«, 1998), dekonstruierte Computerspiele (»Untitled game«, 1996-2001) oder sogar Viren (»biennale.py«, 2001).“<sup>116</sup>

Mit dieser Erklärung deutet Hartling nicht nur den Prozess des Code Work an der Schnittstelle zur visuellen Repräsentation an, sondern formuliert auch bereits eine Unterteilung der Codeworks in drei Subgenres (unter dem Aspekt der Autorschaft) vor. Das wären dann die Typen ›ASCII-Art‹ (teilweise lauffähig), ›Broken Codes‹ (nicht lauffähig) und ›Algorithmen‹ als ablauffähige Programme.<sup>117</sup>

Leider gibt es nur wenige Exponenten der Code Works im deutschen Sprachraum, so dass hier an sich vor allem internationale Beispiele wie von Jodi oder mez zitiert werden müssten. Mehr dazu findet sich zum Beispiel bei Hartling (2009)<sup>118</sup> oder Cramer (2009). Im deutschen Sprachraum sind neben Cramer vielleicht am ehesten noch Jörg Piringer und Johannes Auer zu nennen, die zumindest teilweise Code in den Vordergrund ihrer Arbeit stellen. Ansonsten gab es über die Jahre hinweg immer wieder Versuche von Textgeneratoren wie „Günters Gedichtgenerator“ (heute: Poetron Generator), der seit 1995 im Netz zu finden ist.<sup>119</sup> Günters Gedicht Generator entwirft Scherzgedichte auf Basis von Zufallszahlen und integriert dabei die Vorgaben des Benutzers in ähnlicher Weise wie schon bei Theo Lutz. Auch Manfred Arens „Untexte“<sup>120</sup> (seit 1997) sind interessante visuelle Codierungsversuche von Texten. Arens produziert Unsinnstexte, die mittels aleatorischer und mathematischer Muster generiert und gestaltet werden. Dabei verwendet er in zumeist lyrischer Absicht, Anordnungen mit sowohl sprachlichen als auch nichtsprachlichen Zeichen, die nicht unbedingt der herkömmlichen Semantik folgen müssen.<sup>121</sup>

Cramers „plaintext.cc“ aus dem Jahr 2005 ist wohl ein Paradebeispiel, weil es zeigt, wohin codeorientiertes Erzählen mit einem klaren Konzept und einer interessanten Ästhetik führen kann. Der Jury-Bericht des Junggesellenpreises 2005 lässt keinen Zweifel offen über die Qualität dieses Code-Work-Projekts.

»Florian Cramer hat eine kleine autopoetische Junggesellenmaschine gebaut, die ironisch einen ›Kurzschluss bei Bedürfnis‹ inszeniert. Die prekäre Selbstverliebtheit, in der das Programm nach bestimmten Regeln immer wieder anderen Text aus Texten erzeugt, vermag die Benutzer gleichwohl in ihren Bann zu ziehen. Sie lockt auf falsche Fahrten, die, wenn man ihnen nur beharrlich folgt, doch zu überraschenden Entdeckungen führen.

Der Automat - drei Maschinchen in einer - kontaminiert digitalen Code mit poetischem Text: in Echtzeit

---

<sup>115</sup> Ebd.

<sup>116</sup> Hartling 2009, S. 282. (Vgl. Fussnote 33)

<sup>117</sup> Ebd.

<sup>118</sup> Ebd. S. 282ff.

<sup>119</sup> Gehl, Günter. Poetron Generator. 1995 – 2012. < <http://www.poetron-zone.de/>>. (17.01.2012).

<sup>120</sup> Arens, Manfred. Untexte. Untexte Generatoren. Laborintus. < <http://www.untexte.de/generatoren/laborintus.htm>>. (17.01.2012).

<sup>121</sup> Ebd.

eingeliesene Daten des Computersystems, auf dem er läuft, mit Passagen aus George Batailles „Geschichte des Auges“ und einem Email-Dialog zwischen Florian Cramer und der australischen Dichterin Mez. Jeder neu entstandene Text hat eine bestimmte Anzahl von Transformationen und typographischen Formatierungen durchlaufen. Visuell wird dabei ein Bezug zum Manuskript von George Perecs Hörspiel „Die Maschine“ hergestellt, in dem sich ebenfalls ein Textgenerator nach sich selbst verzehrt.« (Literaturhaus, Höllerer u.a., 2005)

Es gelingt Cramer in plaintext.cc aus einem ganz heterogenen Fundus von geschriebenen Inhalten stets wieder neue, verblüffende Texte zu generieren. „Diese erinnern stark an konkrete und visuelle Poesie, stellen aber eben ›Codekunst‹ dar“, konstatiert auch Hartling. „Durch die Vermischung von Softwareelementen und Programmierung mit Pornographie [Bataille Text] spielt Cramer dabei mit ironischen Verfremdungen des Konzeptes »Junggeselle.«“<sup>122</sup> Damit lieferte Cramer nicht nur seine eigene Lesart des 2005 ausgeschriebenen Literaturwettbewerbs »1. Junggesellenpreis für Netzliteratur«, sondern machte auch mit der Reverenz an OULIPO, die Werkstatt für potentielle Literatur klar, aus welcher poetischen Tradition „plaintext.cc“ sich im Verfahren her schreibt.

## Die Blogger Linie

Es fehlt noch eine historische Linie mit Werken, die sehr nahe an der traditionellen Literatur blieben. Diese Linie ist wohl wichtig, um die ganze Bewegung der Blogger-, Twitter- und poetisch bibliothekarischen Literaten zu verstehen. Hierbei geht es um ein grundsätzlich anderes Verständnis von literarischen Mitteln. Die vier bisher beschriebenen Linien gehen alle davon aus, dass das Material, mit dem Literatur hergestellt wird, technisch bzw. tiefenstrukturspezifisch und konzeptuell erweitert werden konnte. Das neue Material waren im einen Fall konkrete sprachliche und digitale Strukturen, im anderen Fall die Datenbanken und damit möglichen Vernetzungen, im dritten Fall die Hyperlinks und ihre Auswirkungen, und im vierten Fall die Code-Strukturen und ihr Hervorheben auf eine poetische Textstufe. Bei den Werken der *Blogger-Linie* geht es in erster Linie um Inhalte und ihre Distribution. Wobei hier dann zumindest die Distributionserweiterung als vergleichbares neues Material gelten darf, schließlich fließt hier die Reflexion der Distribution in die Produktion der Texte mit ein und führt manchmal auch zu neuen Tools oder Tool-Erweiterungen für Produktion und Rezeption. Bekanntestes Gefäß für die Blogger-Autoren ist das 2004 von Markus A. Hediger und Hartmut Abendschein gegründete „Litblogs.net“, das seit 2008 von Abendschein und Christiane Zintzen geführt wird und 24 Autoren umfasst.

Einen Beginn für diese historische Linie anzusetzen, ist schwierig und auf jeden Fall widerspruchgefährdet. Nimmt man die öffentlichen Diskussionen zu Hilfe, so dürfte es für den deutschen Sprachraum nicht falsch sein, mit dem Projekt „Abfall für alle“ von Rainald Götz von 1998 zu beginnen, eine Art öffentlich geführtes Tagebuch voll von flüchtigen Gedankensplittern zum eigenen Alltag. Der Schriftsteller Rainald Götz hatte vom 2. Februar 1998 bis zum 10. Januar 1999 unter seiner eigenen Internetadresse "www.rainaldgoetz.de" ein wie er es nannte virtuelles „tägliches Textgebiet“ geführt. Dieser Ur-Blog bestand aus 7 hoch 3 Folgen. Er wurde in sieben Kapitel aufgeteilt, die jeweils sieben Wochen dauerten, die aus sieben Tagen bestanden. Insgesamt waren es also 343 Folgen oder Einträge. Auch der Titel „Abfall für alle“ war pragmatisch,

---

<sup>122</sup> Hartling 2009, S. 287. (Vgl. Fussnote 33)

bedeutete er doch vorerst einfach, dass der Gedanken- und Fakten-Abfall aus dem Alltag von Götz für alle einsehbar wurde durch die Platzierung im Internet. Der Leser stieß auf Einkaufszettel, literarische Traktate, Tagesberichte, Korrespondenzen und Gedanken, er wurde Zeuge der Wutausbrüche und Computerprobleme und natürlich der politischen, poetischen und persönlichen Praxis von Götz.<sup>123</sup> Geplant war eigentlich das Herausgeben einer CD-ROM mit den gesammelten „Abfall für alle“-Einträgen, um damit nochmals auf die Paradoxie der Flüchtigkeit der alltäglichen Gedankensplitter von Götz in einem flüchtigen Medium aufmerksam zu machen. Daraus wurde leider nichts. Der *Suhrkamp Verlag* machte aus den Tagebuch-Einträgen ein Buch mit dem Untertitel „Roman eines Jahres“, das recht erfolgreich wurde. Gleichzeitig wurden alle Einträge von der Website gelöscht, so dass heute kein virtuelles Abbild der Arbeit mehr öffentlich zugänglich ist. Auch im *Internet Archive* ist keine Kopie zu finden.

Ein weiteres bekanntes promotionales Projekt aus der Vor-Blogger-Zeit war Thomas Hettche's „NULL“ (1999). Für den Dumont Verlag stellten Hettche und Jana Hensel eine Publikation mit Texten von 38 Autorinnen und Autoren her, die auf eine Website gestellt wurden. Thema war dabei das Jahr vor der Jahrtausendwende. Hettche wollte Kommentare per E-Mail und gegenseitiges Eingehen auf Texte von anderen erlauben, der Verlag wollte aber eine herkömmliche Anthologie zusammenstellen. So kam es, dass es fast keine Kommunikation zwischen den einzelnen Positionen gab, dass weder die Produktions-, noch die Publikationsform verändert wurde und selbst die verlegerische Kontrolle so blieb wie sie im Printbereich üblich ist.<sup>124</sup> Die einzige Veränderung bezog sich auf die Distribution. Der *Dumont Verlag*, dessen Webmaster die Texte von Hensel und Hettche erhielt und sie auf die Website stellte, hatte sich das Internet als Promotionsvehikel zurecht gelegt. Die Website wurde 2000 Mal im Monat besucht und war in die Diskussionsforen des traditionellen Literaturbetriebs vorgestoßen. Schließlich konnte aus dem Projekt ein erfolgreiches Buch werden, das dann auch zur Folge hatte, dass der Verlag die Website ab 31.12.1999 nicht mehr aktualisierte, sondern quasi als musealisierte Seiten eine Zeit lang weiter laufen ließ. Heute sind die Seiten auf Hettches Homepage zu finden.<sup>125</sup> „[Es] überrascht nicht weiter, dass das Projekt von Anfang an auf eine normale Buchveröffentlichung im renommierten *DuMont-Verlag* hin konzipiert war; auch dies war sicher eine Teilnahmevoraussetzung für die traditionellen Autoren. Begründet werden kann diese ›Namensfixiertheit‹ gerade der Print-Autoren mit den Gratifikationssystemen des Literaturmarktes“<sup>126</sup>, meint Hartling in seiner Diskussion der Autorschaft dazu. Er hebt hervor, dass Autoren, die eher traditionell literarisch orientiert sind, sich im Netz gerne auf ihren persönlichen Webseiten inszenieren. Ein sehr gutes Beispiel eines solchen Print-Autoren ist für ihn der Schriftsteller Alban Nikolai Herbst, „der das Internet konsequent als zusätzlichen, breiten Publikationskanal benutzt.“<sup>127</sup> Herbst benutzt darüber hinaus aber seinen Blog als Kommunikationsplattform, um mit seinen Lesern zu kommunizieren. Dieser Umstand rückt ihn einen Schritt näher zur Netzliteratur hin, lässt er sich doch bis zu einem gewissen Grade auf Interaktionen mit Lesern ein, was in manchen Fällen dann auch ein Feedback generieren kann – und dies durchaus auf beiden Seiten der Kommunikation. So ist es möglich, dass Herbst Anregungen oder gar Stories von Lesern

---

<sup>123</sup> Vgl. Degens, Marc. Herzdokumente: Abfall für alle. In: Satt.org. 2000. <[http://www.satt.org/literatur/00\\_10\\_abfall\\_1.html](http://www.satt.org/literatur/00_10_abfall_1.html)>. (19.01.2012).

<sup>124</sup> Ghoneim 2008, S. 115/116. (Vgl. Fussnote 51)

<sup>125</sup> Hettche, Thomas. *NULL*. 1999. <<http://www.hettche.de/buecher/null/index.htm>>. (20.01.2012).

<sup>126</sup> Hartling 2009, S. 271. (Vgl. Fussnote 33)

<sup>127</sup> Ebd.

aufnimmt und in seine Texte einfließen lässt, andererseits ist es aber auch möglich, dass er realweltliches Feedback von Leserinnen und Lesern erhält, die ihm finanzielle Sponsorbeiträge zukommen lassen oder ihn gar zu einem Gespräch, Essen oder Konzertbesuch treffen.

Herbst ist ein äußerst aktiver Blogger, der sein umfangreiches literarisches Weblog „Die Dschungel. Anderswelt.“ seit 2004 führt<sup>128</sup> und praktisch täglich Einträge verfasst. Diese „Dschungel. Anderswelt.“ steht ziemlich einzigartig da in der literarischen Landschaft des deutschen Sprachraumes. Herbst lebt an sich als freier Schriftsteller, der fest im traditionellen Literatursystem verankert ist. Er wird daher von den Rezensenten der Feuilletons in erster Linie als Print-Autor wahrgenommen. Man darf Herbst daneben aber durchaus als einen der ersten aktiven deutschsprachigen Weblog-Literaten Wert schätzen. Seit September 2003 bloggte Herbst aktiv online. Am 12. Juni 2004 wechselte er zum Dienstleister *twoday.net*. Seither nutzt er dessen Weblog-Applikation praktisch mit täglichen Einträgen. Hartling macht darauf aufmerksam, dass Herbsts erste Motivation, ein Weblog-System einzusetzen, wohl „in der sehr einfachen Pflege eines solchen, ohne notwendigerweise detaillierte HTMLKenntnisse vorauszusetzen“<sup>129</sup>, bestand. Ebenso wichtig war für Herbst wohl die Verwendung der Webseite „als sortierte Sammlung von sehr unterschiedlichen Textformen, nämlich Notizen, Exzerpten, Tagebucheinträgen, Beobachtungen und ähnliches.“ Er konnte also zuerst einmal drauflos schreiben und relativ ungeordnet Materialien, die ihm wichtig erschienen, speichern. Danach konnten diese Textfetzen, Fragmente und visuellen Objekte eingeordnet und teils weiter verarbeitet werden. „So bildet sein Weblog eine interessante Melange von Literaturtheorie, persönlichem Schicksal und Kommunikation.“<sup>130</sup> Für Herbsts Arbeitsweise ist die Weblog-Technologie geradezu ideal. Um den riesigen Umfang braucht er sich wenig Sorgen zu machen, die täglichen Einträge seit nunmehr 2779 Tagen (21.01.2012) kann er eigentlich ewig weiterführen und die Kategorisierung und Verschlagwortung unterstützt ihn bei seiner Arbeit geradezu optimal und neben verschiedensten Textformen hat er auch die Möglichkeit, Objekte als visuelle Abbilder in seine Sammlung aufzunehmen. Sehr wichtig ist für Herbst aber auch die quasi-öffentliche Arbeitsweise an neuen Büchern, sogenannte Arbeitsjournale, in denen er dann seine vielen Materialien zu Entwürfen kondensiert und eben auch mit seinen Lesern, dem Verleger und anderen Interessierten diskutiert und teilweise weiterentwickelt.

Diese eigenwillige Arbeits- und Produktionsweise mittels Blog, die sich auf Vernetzung und gegenseitiges Feedback abstützt, rückt denn Herbst ganz deutlich in die Richtung der Netzliteratur, wie auch Hartling klar feststellt:

„Auch wenn die Texte, die Herbst auf seiner Seite veröffentlicht, durchweg im klassischen Printmedium reproduzierbar wären, reflektiert seine Poetologie aber strukturell und selbstreflexiv die Merkmale des Netzes. Tatsächlich wird Herbst von der deutschsprachigen Netzliteraturszene eindeutig auch als Vertreter einer digitalen Literatur angesehen. So wirkt er als Blogger beim »Literaturwelt«- Blog mit und war beim 2005er Netzliteraturfestival »Literatur und Strom« als Referent eingeladen.“<sup>131</sup>

---

<sup>128</sup> Herbst, Alban Nikolai. „Die Dschungel. Anderswelt.“ Weblog. 2004 – 2012. <<http://albannikolaiherbst.twoday.net/>>. (20.01.2012).

<sup>129</sup> Hartling 2009, S. 228. (Vgl. Fussnote 33)

<sup>130</sup> Ebd.

<sup>131</sup> Hartling 2009, S. 229, Fussnote 33.

Noch eine Spur eigenwilliger war das zeitlich beschränkte Blogging-Projekt „Worldwatchers“<sup>132</sup> von Susanne Berkenheger und Gisela Müller (2003). Es wuchs aus Berkenhegers kritischen literarischen Beschäftigungen mit den jeweils aktuellen medialen Möglichkeiten heraus. Ausgangspunkt war die Idee des Überwachens der Überwacher. Überwachungskameras seien überall, stellten die Autoren fest. „Das geht uns was an. Die Literatur ist gefordert.“<sup>133</sup> Deshalb gebe es nun die „Worldwatchers“, die in ihrem Turm sitzen und die Überwacher bzw. ihre zahlreichen Cams in öffentlichen Räumen überwachen würden. Über vier Monate hinweg wurde im Jahre 2003 an jedem Werktag ein neuer Text gefertigt. „Literarisch. Streng nach Dienstplan.“<sup>134</sup> Jeden Tag wurde einer anderen Webcam ihr Geheimnis entrissen. Als Autoren waren neben Berkenheger und Müller auch Klaus Unger und Walter Grond beteiligt. Die Autoren spielten bestimmte Rollen als Mitglieder einer vergessenen Forschungskolonie, die die Welt nur noch übers Internet wahrnahm und so zwischen Fiktion und Realität oszillierten. Alle Texte wurden übrigens durch eine frei im Internet verfügbare Übersetzungssoftware ins Englische, bzw. in eine Art Englisch übertragen. Das zeitlich auf einige Monate eingeschränkte Projekt wurde mit verschiedenen Lesungen der Akteure beendet.

„Literaturwelt.de“<sup>135</sup> ist ein Blog, das seit 2005 besteht. Versammelt sind darin etwa 20 Autoren, wovon sich eine Mehrheit auch mit Netzliteratur beschäftigt oder beschäftigt hat, so Oliver Gassner, der Begründer dieses Blogs, der von sich sagt, dass er bereits seit 1999 Blogbeiträge verfasst. Weitere aktive Autoren sind der erwähnte Herbst sowie Regula Erni, Odile Endres, Christian Köllerer und andere.

Das bereits erwähnte „Litblogs.net“<sup>136</sup> ist ein Portal für literarische Weblogs in deutscher Sprache. Die Macher schreiben, dass ihre Schwerpunkte einerseits auf der Präsentation, Verbreitung, Dokumentalton und Archivierung von literarischen Schreibprozessen liegen, andererseits soll der Austausch unter den Autoren gefördert werden. Und schließlich sollen dabei die kontinuierlichen Medienumbrüche in den Konetxt des literarischen Diskurses miteinbezogen werden. Litblogs.net ist ein aussergewöhnliches Projekt, das inhaltlich sehr reichhaltig ist und dabei sehr sorgfältig organisiert und sortiert erscheint. Als Portal dient es einmal als Absprungpunkt in die Blogs der einzelnen Autoren, andererseits sammelt es die Bücher der angeschlossenen Autoren und Rezensionen zu ihren Werken bzw. zu kontextuell wichtigen Themen und Diskussionen. „Litblogs.net“ wird von den zwei Verlegern und Herausgebern Hartmut Abendschein und Christiane Zintzen geführt und darf durchaus als eine sehr professionell geführte Präsentationsplattform für ihre eigenen sowie andere Kleinverlage im kommerziell schwierigen literarischen Milieu des deutschen Sprachraumes gelten. Die Verleger und Autoren haben sich mit „Litblogs.net“ eine die Distribution ihrer Werke sehr gut unterstützende promotionale Form geschaffen, die an sich klare bibliothekarische und archivalische Strukturen aufweist. In dieser Hinsicht ist

---

<sup>132</sup> Berkenheger, Susanne und Gisela Müller. Worldwatchers. 2003. < <http://www.worldwatchers.de>>. (23.01.2012).

<sup>133</sup> Berkenheger, Susanne und Gisela Müller. Worldwatchers. PR. 2003. < [http://www.worldwatchers.de/pr/pr\\_text.pdf](http://www.worldwatchers.de/pr/pr_text.pdf)>. (23.01.2012).

<sup>134</sup> Ebd.

<sup>135</sup> Gassner Oliver (hg.). Literaturwelt.de Blog. 2005 – 2012. < <http://blog.literaturwelt.de>>. (21.01.2012).

<sup>136</sup> Abendschein Hartmut und Christiane Zintzen. Litblogs.net. Literarische Weblogs in deutscher Sprache. 2004 – 2012. < <http://www.litblogs.net>>. (21.01.2012).

dieses Projekt durchaus wegweisend für die Produktion und Promotion von Literatur, wenn auch nicht speziell für Netzliteratur.

## Historische Linien

Beim Nachdenken über die zentralen Werke der deutschsprachigen Netzliteratur wird schnell einmal klar, dass in zwanzig Jahren eine sehr grosse Vielfalt an Werken entstanden ist. Die Werke unterscheiden sich teils grundlegend voneinander, dies nicht nur in technischer Hinsicht, sondern vor allem auch in ideeller und konzeptueller Hinsicht. So kommt man denn nicht umhin, mit der zeitlichen Chronologie auch konzeptuelle Entwicklungslinien zu zeichnen. Dieser Aufsatz versucht das zumindest, kann aber damit sicher nicht allen kreativen Werken im Umfeld der Netzliteratur gerecht werden. Fragezeichen tauchen an allen Ecken wieder auf. Wozu gehören Stefan Schemats pervasive Arbeiten? Welchen Einfluss haben Olia Lialinas ältere und neuere Werke auf die deutschsprachige Netzliteratur? Wo sind die vielfältigen Arbeiten von Jörg Piringer anzusiedeln? Oder die GameArt-Projekte von AND-OR? Können wir ÜBERMORGENs Werke noch zur Netzliteratur zählen? Wieviel Einfluss hatten die Denkfiguren und Aktionen von Reinhold Grether? Wo ziehen wir überhaupt die Grenzen zur Netzkunst? Oder können wir Peter Weibel vertrauen, wenn er sagt, die Netzkunst ist ebenfalls Netzliteratur? Ist wirklich alles Netzliteratur?

Grundsätzlich muss ein Modell möglichst offen bleiben, so dass es auch andere Sichtweisen erlaubt und Veränderungen ermöglicht. In den letzten Jahren sind einige solche Modelle vorgeschlagen worden. Norbert Bachleitner (2009) zum Beispiel unterteilt die Netzliteratur in seiner Untersuchung von 2010 in fünf Bereiche: 1. Hypertexte, 2. Multimediale Texte (visuell, kinetisch), 3. Permutative Generatoren, 4. Literarische Computerspiele, 5. Program Code Poetry.<sup>137</sup> Kriterium für die Einordnung in eine der fünf Gattungen ist für Bachleitner das dominierende Element eines Werkes, was insbesondere beim Hypertext einfach zu zeigen ist. Zu den multimedialen Texten ordnet Bachleitner so unterschiedliche Werke wie die konkreten digitalen Experimente von Döhl und Auer als auch Flash-Pieces wie Donna Leishmans „Red Riding Hood“ als auch Mark Amerikas „Filmtext“. Bachleitner bedient sich dabei vorwiegend englischsprachiger Werke und bindet leider nur ganz wenige Beispiele aus dem deutschen Sprachraum mit ein. Mitschreibeprojekte und die literarische Blogger-Bewegung fehlen. Das Ganze ist an sich trotzdem eine recht einleuchtende Unterteilung bis auf das Genre der Literarischen Computerspiele, das hier nicht so recht hinein passen will, handelt es sich bei den erwähnten Werken von Bachleitner doch hauptsächlich um narrative *Indie-Games*, die nicht aus der Netzliteratur herausgewachsen sind, sondern aus der unabhängigen Entwicklerszene für Computerspiele stammen und auch dort ihr Publikum finden. Andererseits gäbe es aber in umgekehrter Orientierung doch einige netzliterarische Werke, die sehr spielerisch mit ihrem Material umgehen und ihre Fühler in Richtung Games ausstrecken wie Klötgens „Spätwinterhitze“, Berkenhegers „Schwimmeisterin“ oder Nika Bertrams „Kahuna Modus“.

---

<sup>137</sup> Vgl. Bachleitner, Norbert. Formen digitaler Literatur 2.0. Aktualisiert 2010. <<http://www.netzliteratur.net/bachleitner/index.html>> . (24.01.2012).

Der Stuttgarter Künstler und Kurator Johannes Auer schälte 2005 für das Netzliteratur Festival in Stuttgart wie bereits erwähnt die Aspekte Code, Interface und Concept heraus. Diese Aspekte sind nicht zuletzt auch als Fortschreibung der Netzwerktheorie „Tech/Desk/Soz“ von Reinhold Grether zu sehen, der die einzelnen Aspekte 1998 noch klar voneinander zu trennen versuchte.<sup>138</sup> Für Auer geht es jedoch vor allem darum, auf welcher Ebene ein Werk hauptsächlich arbeitet bzw. kommuniziert: auf der Ebene des Codes, die damit an die Oberfläche geholt wird; auf der Ebene des Interface, der Benutzerschnittstellen; oder auf der Ebene des Konzeptes, des künstlerischen Konzeptes als Handlungsanweisung. Und im Gegensatz zu Grether versteht Auer diese drei Begriffe durchaus als zusammen wirkende Aspekte eines Kunstwerkes.

„Code und Interface verhalten sich in der Praxis der Netzkunst und Netzliteratur oft antagonistisch. Glaubt die eine Seite, die Hacker seien die eigentlichen Künstler und das Bildschirmereignis sei nur sekundär, betrachtet die andere den Code als bloßes Mittel zum Zweck und die Programmierer als die Handwerker der digitalen Welt. Dabei sind Code und Interface doch zwei Seiten einer Medaille. Auch verbindet beide Lager die Entmaterialisierung des künstlerischen Produkts und damit unweigerlich die Tendenz zum Konzept.“<sup>139</sup>

Dem schliesst sich im Grossen und Ganzen auch Hartling (2009) an, der einzelne Genres (wie Codework) weiter in die Tiefe typologisiert, wobei er vor allem auch die dissoziierende Autorschaft und die Performance von netzliterarischen Projekten hervorhebt, die gerade auch in den Werken von Piringer und Auer in den Jahren seit 2005 immer wichtiger geworden sind. Auer und Hartling vergessen auch die doch für die Entwicklung der Netzliteratur sehr wichtige, aber unterschätzte Subgattung der kollaborativen oder konkreativen Projekte nicht. Für Hartling zeigt sich in der kollektiven literarischen Produktion deutlich das kommunikative Potential des Internets. Hartling sieht denn auch unter dem dominierenden Aspekt der Autorschaft insgesamt vier Genres von Netzliteratur:

- (1) ›Klassische‹ Netzliteraturprojekte mit einem starken Autorbegriff.
- (2) Kollaborative Projekte mit einem kollektiven Autorschaftsmodell.
- (3) Code Works mit Marginalisierung des traditionellen Autorschaftsbegriffs.
- (4) Netzliterarische Konzeptkunst mit performativen Elementen und ›dissoziierter‹ Autorschaft.<sup>140</sup>

Von hier aus ist es nun ein kurzer Weg zur Gliederung der historischen Entwicklung der deutschsprachigen Netzliteratur bzw. digitalen Poesie. Dieser Aufsatz unterteilt in vorerst fünf historische Entwicklungslinien, von denen vier in etwa den Autorschaftszuteilungen von Hartling entsprechen können, wenn sie auch nicht wirklich kongruent sind. Die Klassischen Netzliteraturprojekte zeigen Nähe zur *Hypertext Linie*. Die kollaborativen Projekte können in der *Idensen Linie* aufgefunden werden, die Codeworks entsprechen der *Cramer Linie* und die Konzeptkunst mit performativen Elementen kann einmal der *Döhlschen Linie* zugeordnet werden, sie findet sich aber auch in der *Cramer Linie* wie in der *Idensen Linie*. Die fünfte Linie ist an sich vor allem eine reduzierte Variante der klassischen Netzliteraturprojekte mit klarem Fokus auf

<sup>138</sup> Reinhold Grether hat seine Person und seine Texte 2003 nachhaltig aus dem Internet gelöscht. So sind heute nur noch wenige Spuren und Referenzen zum äusserst aktiven Netzwissenschaftler Grether zu finden. Verweise auf Grethers Theorie „Tech/Desk/Soz“ finden sich zum Beispiel bei: Heibach, Christiane. *Literatur im elektronischen Raum*. Suhrkamp: Frankfurt a. M. 2003.

<sup>139</sup> Auer, Johannes. In: Literaturhaus Stuttgart u.a. 2005. (Fussnote 61)

<sup>140</sup> Hartling 2009, S. 31/32. (Vgl. Fussnote 33)

literarische Inhalte und Distributionstechniken. Trotzdem soll sie hier als unabhängige neue Linie geführt werden, die ein starkes literarisches Engagement zeigt und Autoren neue kommunikative Perspektiven eröffnet. Es ergibt sich analog zur Gliederung dieses Aufsatzes also folgendes Modell von historischen Entwicklungslinien:

- Die *Döhlsche Linie* (Konkrete Experimente)
- *Idensen Linie* (Kollaborative Projekte)
- *Hypertext Linie* (Idensen, ZEIT, Berkenheger, Klötgen)
- *Cramer Linie* (Codework)
- *Blogger Linie* (Herbst, Litblogs)

Dabei zeigt die historische Analyse, dass diesen fünf Linien an sich zwei deutschsprachige Stränge zugrunde liegen: Einmal die *Stuttgarter Schule* um Max Bense mit Reinhard Döhl und Theo Lutz, die 1959 ein erstes Beispiel digitaler Poesie produzierte. Andererseits die Computergrafik Experimente von 1960 und die Lochkarten-Linker-Projekte von Kurd Alsleben und Antje Eske in Hamburg.

*Stuttgarter Schule* (Bense/Döhl/Lutz etc.) > Stochastische Texte  
Hypertext/ Mutualität (Alsleben, Eske) > Computergrafiken, Linker

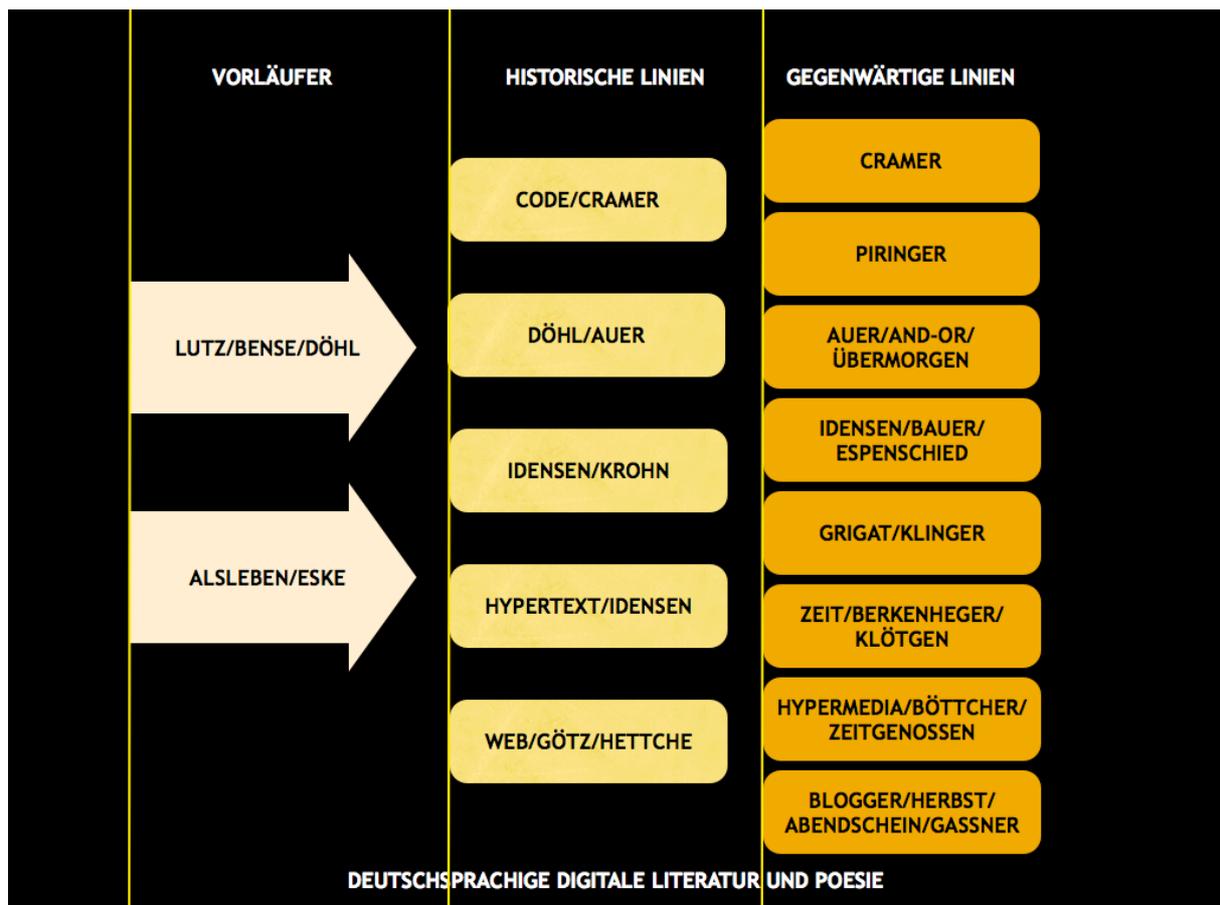


Abb. 1: Historische Entwicklungslinien für deutschsprachige Netzliteratur/digitale Poesie.

Abbildung 1 zeigt die zwei grundlegenden Stränge, die zu einer Entfaltung der digitalen Poesie und Netzliteratur geführt haben sowie die sich daraus entwickelnden fünf historischen Linien wie sie in diesem Aufsatz vorgeschlagen werden.

In Abbildung 2 wird je ein Paradebeispiel eines Werkes als Repräsentant der jeweiligen historischen Linie eingefügt. Das reduzierte Modell zeigt, dass die Entwicklung durchaus weitergeht und feinere Unterteilungen ermöglichen würde – heute und für die Zukunft.

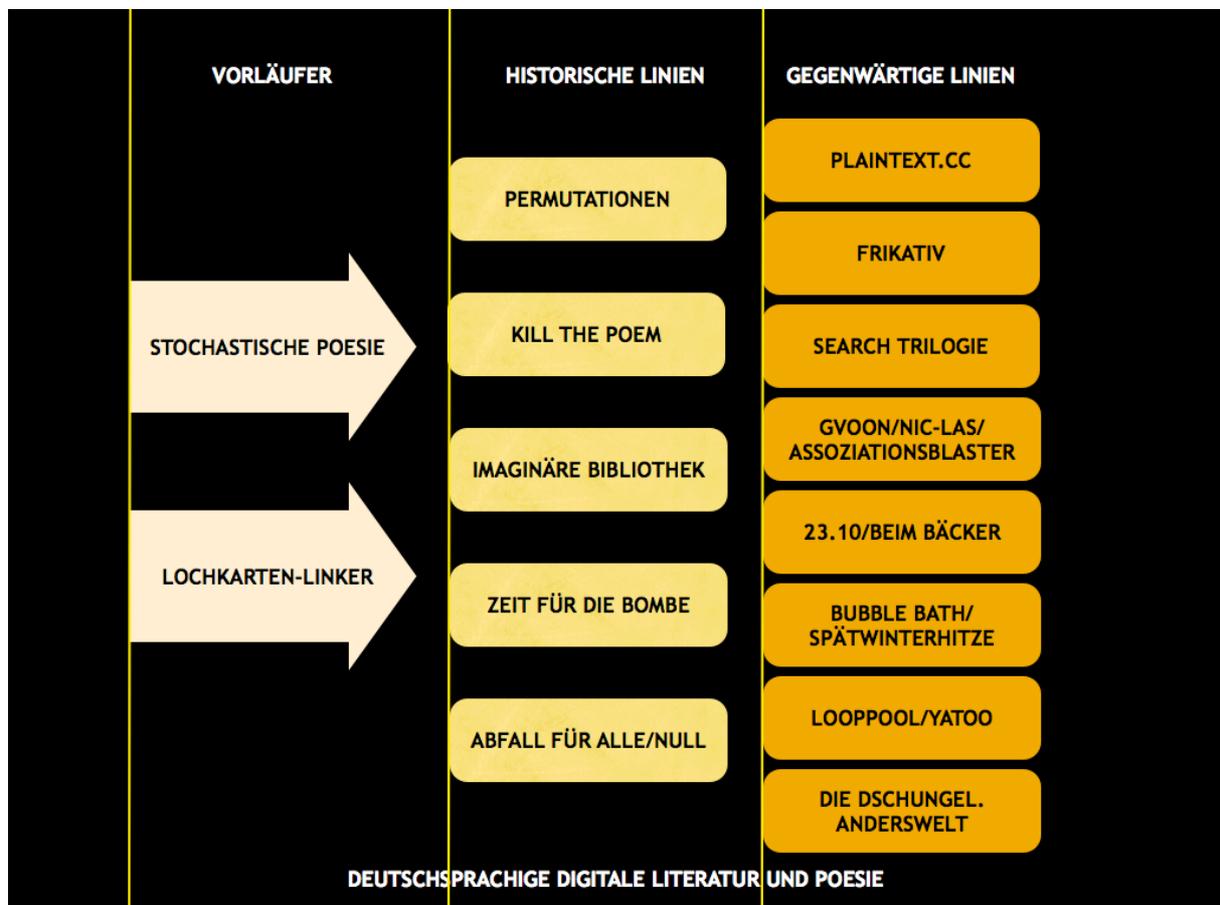


Abb. 2: Historische Entwicklungslinie mit repräsentativen Werken als Beispiel für jede Linie.

In Abbildungen 3 und 4 werden die internationalen Einflüsse auf die Entwicklung der deutschsprachigen Netzliteratur skizziert. Auffallend ist, dass gerade die für englischsprachige Autoren sehr wichtige Autoren-Software *Storyspace* im deutschsprachigen Raum praktisch unbekannt und in der Anwendung ohne Einfluss geblieben war. Es gab lediglich Mitte der 1990er Jahre einen Übersetzungsversuch von Michael Joyces Werk „Afternoon, a story“ von Doris Köhler an der Universität von Bremen. Ansonsten gab es nur vereinzelte Anwendungen von *Storyspace* in Workshops wie vom Schreibenden am Deutschen Seminar der Universität Zürich im Jahre 1997. Hingegen war *Apple's Hypercard* von Anfang an ein genutztes und beliebtes Tool, so vor allem auch bei den ersten Autoren im Kreise um Alsleben und Eske in Hamburg. Am wichtigsten aber ist wohl die gegenseitige Befruchtung der Exponenten der konkreten Poesie wie *Noigandres*, *Oulipo* und der *Stuttgarter Schule*, die bereits in den ersten Jahren der 1960er Jahre eingesetzt hatte und sicherlich über die ganzen 1960er und 1970er Jahre bis in die 1980er und frühen 1990er Jahre hinein beobachtet werden kann.

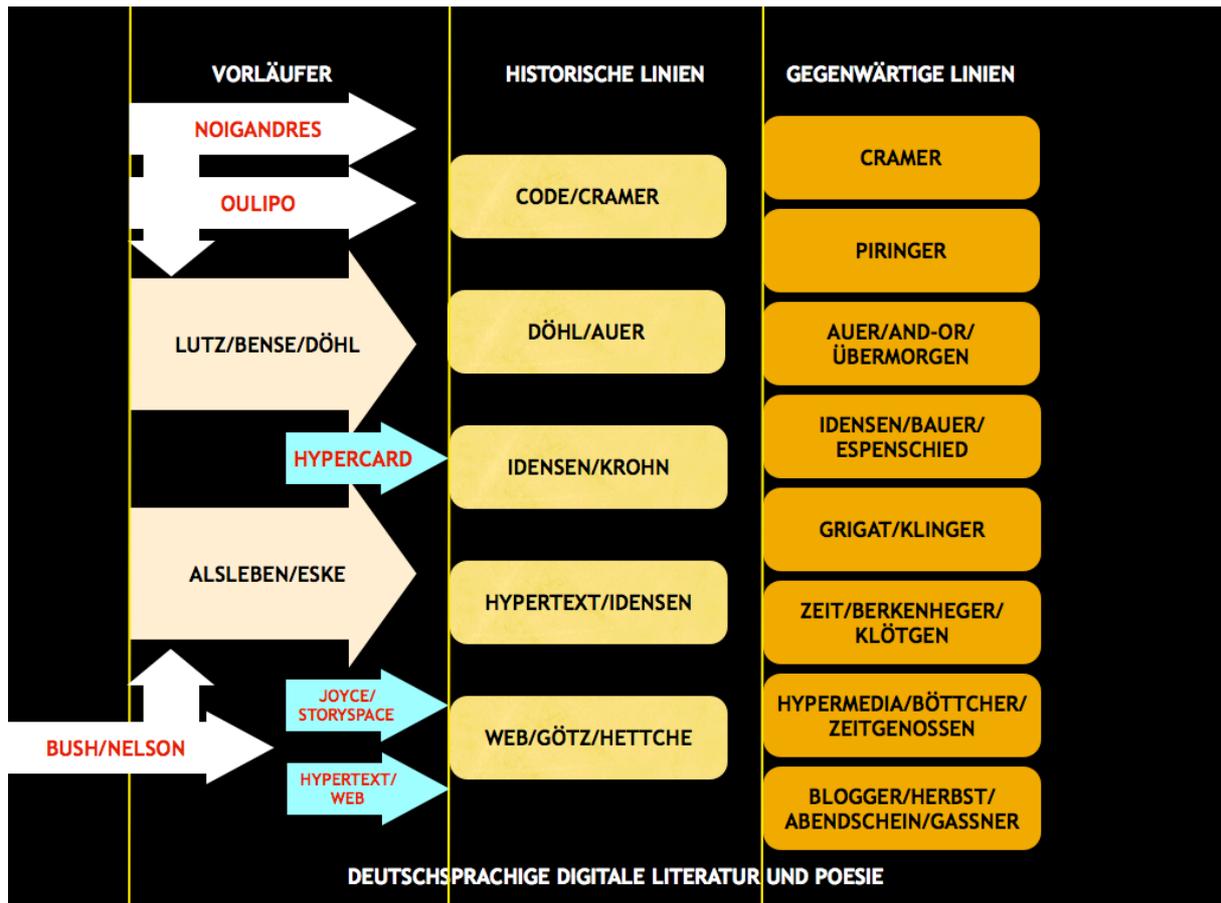


Abb. 3: Einbezug der internationalen Einflüsse auf die deutschsprachige Netzliteratur/digitale Poesie.

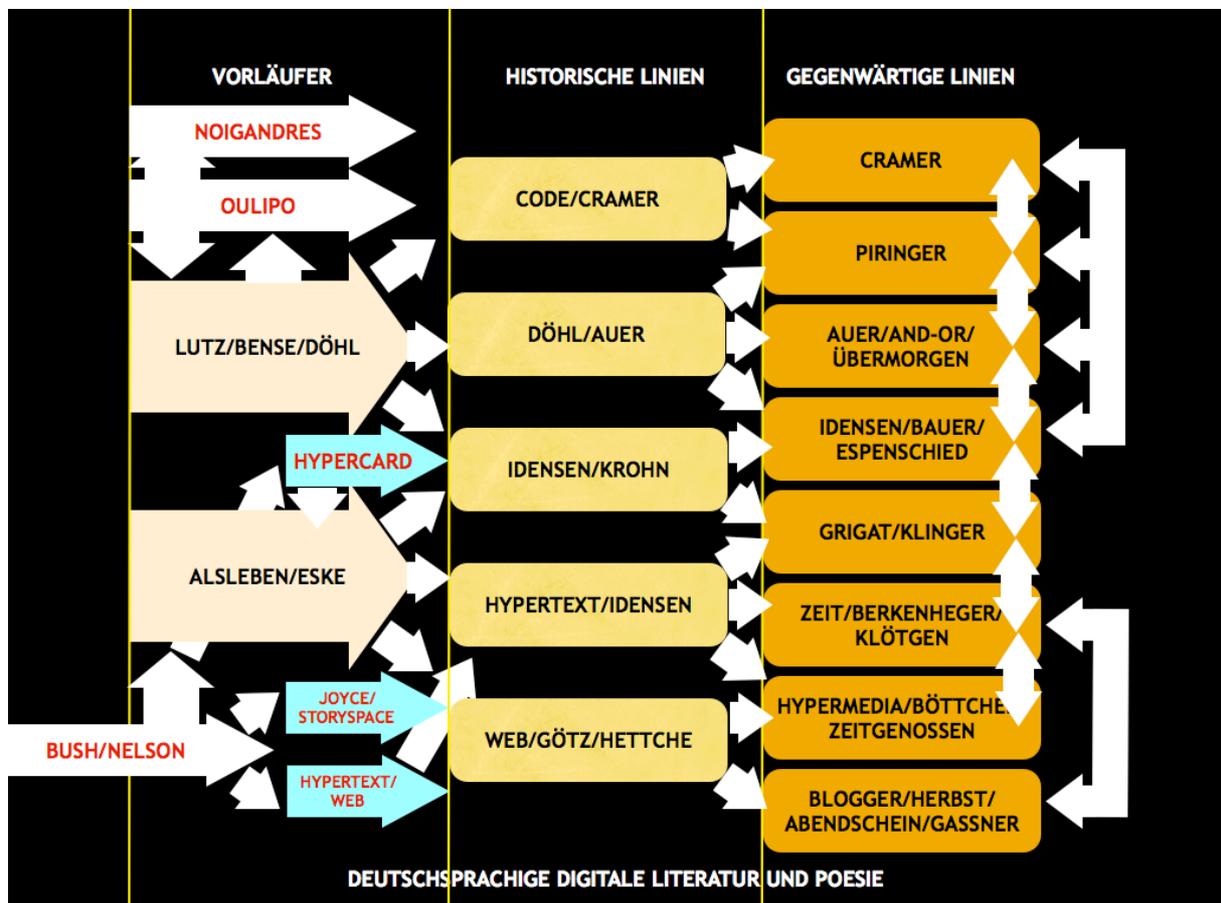


Abb. 4: Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Entwicklungslinien.

## Epilog

Zum Abschluss noch ein paar Bemerkungen zur sehr interessanten These von Tomaszek, dass die deutsche Netzliteratur nach der kurzen Blüte in der zweiten Hälfte der 1990er Jahre insbesondere am fehlenden Post-Processing gescheitert sei:

„Critics are tasked with not only understanding a work of net literature but also with contextualizing, explaining, and critically discussing it. In Germany, critics from the literary tradition failed in giving an appropriate account to the new emerging field.“<sup>141</sup>

Der Literaturbetrieb im deutschen Sprachraum hat tatsächlich der Netzliteratur nie eine Chance gegeben. Sie wurde von Anfang an ignoriert und von der Kritik unterdrückt. Die Ausnahmen, dass einige wenige Autoren der Netzliteratur in den Wettbewerb um den Bachmann-Preis in Klagenfurt aufgenommen wurden wie Martina Kieninger und Nikolai Vogel, bestätigen die Regel leider nur. Hingegen haben sich einige Exponenten der Literaturwissenschaft wie Uwe Wirth, Friedrich Block, Reinhard Döhl, Johannes Auer, Roberto Simanowski, Georg Tholen, Peter Gendolla, Jörgen Schäfer, Christiane Heibach, Florian Hartling, Fotis Jannidis, Simone Winko, Jürgen Daiber, Georg Jäger, Thomas Dreher und andere doch jahrelang recht stark mit der Netzliteratur beschäftigt.

„Nowadays, only occasionally competitions take place. The honored works are of quality but the impact of these competitions is low and does not reach many recipients. Additionally, there is (almost) no post-processing devoted to works of German net literature anymore. In fact, net literature in Germany became as invisible as its community.“<sup>142</sup>

Die Wettbewerbe waren zwar immer wichtig für die deutschsprachige Netzliteratur, aber es geht auch ohne grosse Wettbewerbsereignisse wie die amerikanische digitale Literatur ja gut vorzeig. Wettbewerb heisst ja immer auch Selektion aufgrund von Kriterien: die Spreu vom Weizen trennen. Die Netzliteratur ist mittlerweile erwachsen geworden, so dass sie andere Öffentlichkeitsvehikel bevorzugt. Die Wettbewerbe wurden durch Netzliteratur Festivals (zum Beispiel: Literatur und Strom: 2005, 2008, 2009 und 2012 im Stuttgarter Literaturhaus<sup>143</sup>), Events und Ausstellungen abgelöst, die durchaus ein Post-Processing mit sich bringen, das sich sowohl in der Presse als auch in der Fachliteratur niederschlägt.

„[...] the international community is strengthened by post-processing activities carried out through i.e. the bi-annual festival “e-poetry”, the international Vinaros Prize for digital literature, and the endeavours by the Electronic Literature Organization [...]“<sup>144</sup>

Tomaszek argumentiert mit der Stärkung der Post-Processing Effekte in der internationalen Community durch Ereignisse wie den Vinaros Wettbewerb.<sup>145</sup> Dort aber hat zum Beispiel neben dem amerikanischen Autoren Stuart Moulthrop und dem Australier Jason Nelson (je 2 (!) Preise in 2006 und 2008) die deutsche Autorin Susanne Berkenheger 2005 den allerersten Preis überhaupt gewonnen. Die Tatsache, dass ihr

<sup>141</sup> Tomaszek 2011. (Vgl. Fussnote 5)

<sup>142</sup> Ebd.

<sup>143</sup> Auer, Johannes und Florian Höllerer, Literaturhaus Stuttgart. Literatur und Strom. 2005 – 2012. <<http://www.literatur-und-strom.de/3/>>. (27.01.2012).

<sup>144</sup> Tomaszek 2011. (Vgl. Fussnote 5)

<sup>145</sup> Hermeneia (hg.). 1st Award Vinaros. 2005.

<[http://www.hermeneia.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1882&Itemid=724](http://www.hermeneia.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1882&Itemid=724)>. (27.01.2012).

Werk „Bubble Bath“ in englischer Sprache – zuvor in Amsterdam ausgestellt – eine Übersetzung ihres Stückes „Die Schwimmeisterin“ von 2002 war<sup>146</sup>, ist den meisten Protagonisten der internationalen Community (*ELMCIP*) nicht bewusst. Die Auszeichnung von „Bubble Bath“ zeigt wohl, dass die deutschsprachige Netzliteratur durchaus ihren Platz in der internationalen Szene behaupten könnte. Allerdings vermochte auch ein derart auffällender Preis die internationale Community nicht dazu zu bewegen, der deutschsprachigen Netzliteratur mehr Aufmerksamkeit zu schenken. Berkenheger ist in der Folge zu keinen Veranstaltungen von *ELMCIP* eingeladen worden. Die im Jahre 2006 erschienene Electronic Literature Collection 1 besteht aus 60 ausgewählten Werken<sup>147</sup>, *kein einziges* davon stammt von einer Autorin oder einem Autor aus dem deutschen Sprachraum! Gerade mal zwei Werke stammen von französischen Autoren und eins von einem finnischen Autor (Marko Niemi). Die im Jahre 2011 erschienene Electronic Literature Collection 2 besteht aus 61 ausgewählten Werken<sup>148</sup>, wovon ganze 3 aus dem deutschen Sprachraum stammen: Susanne Berkenheger's „Bubble Bath“ in der englischen Version, Christoph Benda's „Senghor on the Rocks“ (in Deutsch) und Jörg Piringer's „soundpoems“ (Sprache nicht relevant, aber die Töne sind deutsch intoniert). Dazu sind in dieser Sammlung auch vermehrt spanische und portugiesische sowie die beiden französischen Autoren ausfindig zu machen, was wohl auch der Beteiligung von Laura Borrás am Auswahlprozedere zu verdanken ist.

Jörgen Schäfer, seines Zeichens Mitbegründer und Exponent des Siegener Forschungsprojektes Medienumbrüche, das sich seit 2007 offiziell mit der Erforschung der Netzliteratur befasst, erklärte in seinem Vortrag an der *ELMCIP*-Tagung in Karlskrona zum Thema „Search of Sustainability“<sup>149</sup> dass viele der deutschsprachigen „Scholars“ aus der elektronischen Literatur entweder ins Ausland oder in benachbarte Disziplinen abgewandert seien oder in den letzten Jahren ihre Forschungsthemen anders ausgerichtet hätten. Den Grund dafür sieht er darin, dass es nicht gelungen sei, die elektronische Literatur in die universitäre Lehre im deutschen Sprachraum einzubauen, insbesondere sei es nicht gelungen, die elektronische Literatur in die Germanistik zu integrieren, obwohl mehrere Versuche dazu gemacht wurden: an den Universitäten von München, Zürich, Hamburg, Hannover/Hildesheim, Stuttgart, Gießen und Siegen. Die einzelnen Wissenschaftler seien daher gezwungen, ihre Ausrichtung zu ändern, um weiterhin arbeiten zu können. So würde der Fokus oft gezwungenermaßen von der Netzliteratur auf benachbarte Felder wie Medienwissenschaft, Kunstwissenschaft, transdisziplinäre Wissenschaften oder Game Studies geleitet.<sup>150</sup>

---

<sup>146</sup> Berkenheger, Susanne. Die Schwimmeisterin. 2002.

<<http://www.berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/websprudel/browser.htm>>. (27.01.2012).

<sup>147</sup> Rettberg, Scott u.a. (hg.). Electronic Literature Collection 1. 2006. <<http://collection.eliterature.org/1/>>. (27.01.2012).

<sup>148</sup> Borrás, Laura u.a. (hg.). Electronic Literature Collection 2. 2011. <<http://collection.eliterature.org/2/>>. (27.01.2012).

<sup>149</sup> Schäfer, Jörgen. Blog. Eintrag vom 8. September 2011. Video of „Electronic Literature Pedagogy Workshop.“ <<http://joergenschaefer.blogspot.com/>>. (26.01.2012).

<sup>150</sup> Ein schönes Beispiel dafür sind auch die Mitglieder des Arbeitskreises Hyperfiction/Netzliteratur am germanistischen Lehrstuhl von Michael Böhler in Zürich, der von 1997 bis etwa 2004 Bestand hatte. Von den sieben Kernmitgliedern ist heute keines in der Germanistik tätig, obwohl alle sieben germanistische Abschlüsse haben. Fünf arbeiten an Kunsthochschulen in den Gebieten Game Design, Game Studies, Linguistik und Kunstvermittlung. Zwei arbeiten im Journalismus. Die nächste akademische Generation hatte mit ihrem Themenfokus tatsächlich keine Chance auf eine Stelle innerhalb der Germanistik/Literaturwissenschaft.

Die Todschilderung der deutschsprachigen Netzliteratur durch die alten Medien setzt um 2004/05 so richtig ein. Das ist auch der Zeitpunkt, an dem sich ein starker Abfall im Post-Processing bemerkbar macht. Die Presse moniert das Verschwinden der Netzliteratur. Doch wie so oft, hat sie nicht genau genug hingeschaut. So ist es denn nicht die fehlende neue Netzliteratur, sondern es sind die fehlenden Rezensionen und die fehlenden akademischen Analysen und Diskurse, die eine Todesrhetorik auslösen. Und Reviews und Analysen fehlen deswegen, weil die Experten wie Schäfer richtig bemerkte in benachbarte Gebiete abwanderten, um ihre eigene berufliche Existenz zu sichern. Eng mit dem nachlassenden Post-Processing verbunden ist auch die Ausrichtung der wichtigen Instrumente der Netzliteratur weg vom deutschsprachigen Geschehen hin zum angloamerikanischen Geschehen und hin zu Medienkunst und Game Studies. So beschäftigte sich die Online-Zeitschrift *Dichtung Digital* bis 2002 noch fast ausschließlich mit deutschsprachiger Netzliteratur, vom Jahre 2003 an beherrschen aber dann Game Studies, Media Art Studies und angloamerikanische elektronische Literatur das Magazin. Auch andere Magazine wie *Literaturkritik.de* (mit Ausgabe 4/2000 zum Thema Netzliteratur) und das engagierte Münchner Projekt *IASLonline* bewegten sich wieder weg von der Netzliteratur hin zu Altbekanntem in neuen Gefäßen, zum Beispiel hin zum Diskurs zu elektronischen Editionen von traditionellen Schriftstellern.

Seit etwa 2004 konzentrieren sich die Experten in erster Linie auf internationale Werke. Dies heißt dann in den meisten Fällen, dass man sich vor allem mit amerikanischen, britischen, kanadischen und australischen Werken beschäftigt. Gerade in *Dichtung Digital* sowie in den Publikationen des Forschungsprojektes *Medienumbrüche* wird das sehr deutlich. Das Buch „Beyond the Screen“ von Gendolla und Schaefer 2010 in Deutschland herausgegeben<sup>151</sup> besteht aus insgesamt 24 englischen Aufsätzen mit 560 Seiten, davon setzen sich gerade 3 mit dem Thema der deutschsprachigen Netzliteratur auf insgesamt 50 Seiten auseinander. Die beiden ebenfalls von Gendolla und Schaefer herausgegebenen Bücher „The Aesthetics of Net Literature“<sup>152</sup> und „Reading Moving Letters“<sup>153</sup> sind im gleichen Stile vorwiegend auf angloamerikanische elektronische Literatur ausgerichtet mit einigen Randanmerkungen zu deutschsprachigen Projekten. Nicht mehr als drei Aufsätze pro Buch – darunter ein Aufsatz von Susanne Berkenheger – behandeln wenigstens in wenigen Abschnitten deutschsprachige Werke und Themen. Das für die Netzliteratur und digitale Poesie wichtige Online-Magazin *Dichtung Digital* enthält ab 2003 nur noch ganz vereinzelte Aufsätze zu deutschsprachiger Netzliteratur (knapp 10 Prozent des Inhalts). Die Entwicklung ist durchaus logisch: In der internationalen Community vermag man eine größere Audienz zu erreichen. Ein ansprechendes Anerkennungspotential und neue Entwicklungsmöglichkeiten, eventuell auch neue berufliche Möglichkeiten sind im Gegensatz zu den deutschsprachigen Ländern durchaus vorhanden. Gerade *Dichtung Digital* und das universitäre Siegener Forschungsprojekt *Medienumbrüche* konnten sich hier in den letzten fünf Jahren mit Kooperationen und Beteiligungen an größeren internationalen Anlässen etablieren. Andererseits sind auch sie nicht direkt am europäischen Netzwerk von *ELMCIP* beteiligt. Selbstverständlich ist es in aller Interesse, den internationalen Anschluss zu finden,

---

<sup>151</sup> Vgl. Schäfer, Jörgen and Peter Gendolla (eds.). *Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*. Bielefeld: Transcript Verlag 2010.

<sup>152</sup> Vgl. Gendolla, Peter and Jörgen Schäfer (eds.). *The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Bielefeld: Transcript Verlag 2007.

<sup>153</sup> Vgl. Simanowski, Roberto, Jörgen Schäfer and Peter Gendolla (eds.). *Reading Moving Letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*. Bielefeld: Transcript 2010.

andererseits sollte man darüber aber nicht das Produzierte im eigenen Sprachraum vergessen. Wichtig wäre es, das im deutschen Sprachraum produzierte besser in den internationalen Kontext zu stellen. Gerade das wurde in den letzten Jahren vollkommen verpasst. Einzig Friedrich Block mit seinen „Poes1s“-Ausstellungen und der Reihe „3 durch 3“ kümmert sich um die Einbindung der deutschsprachigen digitalen Poeten in den internationalen Kontext, wenn er jeweils drei Künstler aus drei Ländern auf dem Podium zusammenbringt, so zum Beispiel am 9. Februar 2012 den französischen Computerpoeten Philippe Bootz, den deutschen Slam-Poeten Bas Böttcher (Autor von Looppool) und den Schweizer Netzkünstler René Bauer (AND-OR) im *Kunsttempel* zu Kassel.<sup>154</sup>

Wichtig wäre hier auch eine Aufarbeitung der kuratorischen und akademischen Beschäftigung mit Netzliteratur im deutschen Sprachraum. Sie hat über die Jahre doch sehr starke Impulse geliefert. Leider kann dieser Aufsatz das an dieser Stelle nicht leisten, er kann aber auf eine ausgezeichnete Aufarbeitung dieses wichtigen Aspektes zur Geschichte der deutschsprachigen Netzliteratur verweisen: Florian Hartling hat nämlich genau diese Aufgabe in seiner Einleitung zu seiner einzigartigen Untersuchung „Digitale Autorschaft“ metikulös geleistet. Es sei also hier auf die zehn Seiten von Hartling verwiesen, in denen er im Jahre 2009 die „Forschungsliteratur zu den Phänomenen Netzliteratur und Autorschaft im Internet“ diskutiert<sup>155</sup>, bzw. den Forschungsstand der Netzliteratur und den deutschsprachigen Diskurs dazu präzise aufarbeitet. Hieran darf man sich auf jeden Fall orientieren, wenn es denn um die Frage nach der Lebendigkeit, Wichtigkeit und Wertschätzung der Netzliteratur geht.

Der Aufsatz von Tomaszek<sup>156</sup> stützt sich in seiner kritisch historischen Perspektive leider vor allem auf die *ZEIT*-Wettbewerbe von 1996 bis 1998 ab. Diese drei Wettbewerbe, so wichtig sie damals für die Entwicklung und den Diskurs waren, stellen in der Retrospektive nur einen kleinen Ausschnitt der ganzen deutschsprachigen Netzliteratur dar. Fünfzehn Jahre später sollte es uns leicht fallen, mit kritischen Augen darauf zurückzuschauen und vor allem auch zu sehen, was sonst so alles passiert ist. Das versucht dieser Aufsatz – und zwar nicht einfach mit einer Chronologie der Ereignisse, die hier durchaus auch angebracht wäre, sondern mit einer Aufarbeitung der Entwicklungslinien der deutschsprachigen Netzliteratur und digitalen Poesie, die eben auch zeigen, wieviele unterschiedliche Werke nebeneinander entstanden sind und weiter entstehen. In diesem Sinne ist die Geschichte der deutschsprachigen Netzliteratur noch lange nicht fertig geschrieben, sondern erst so richtig als Entwicklungslinie ins Bewusstsein und damit auch in Bewegung geraten. Die hier ausgemachten und beschriebenen Entwicklungslinien der Netzliteratur und digitalen Poesie aber führen weiter, werden ausgeweitet, ergänzt, geändert, revidiert und vielleicht auch gestürzt und neu geschrieben. Die Autoren sind gerade eben daran und sie werden auch weiter am Ball bleiben, da können ihnen die Unkenrufe aus dem Off wenig anhaben.

---

<sup>154</sup> Block, Friedrich (Stiftung Brückner, Kunst und Literatur e.V.). Kunsttempel Kassel. 3durch3 reihe sprachkunst. <<http://www.kunsttempel.net/cms/index.php>>. (01.02.2012).

<sup>155</sup> Hartling 2009. S. 12 – 20. (Vgl. Fussnote 33)

<sup>156</sup> Vgl. Tomaszek 2011. (Fussnote 5)

---

*Dieser Aufsatz ist auf Anregung von Markku Eskelinen entstanden, der sich in einem Forschungsprojekt der ELMCIP an der Universität Jyväskylä, Finnland, zusammen mit Giovanna di Rosario um einen möglichst guten Überblick über die elektronischen Literaturen Europas in ihren jeweiligen Sprachkreisen bemüht. Unter Leitung von Raine Koskimaa haben sich die Finnen schon zuvor dem Problem des Publizierens und Verbreitens von elektronischer Literatur im vielsprachigen Europa angenommen.*

*Angeregt wurde der Scheibende auch durch die Arbeit von Patricia Tomaszek, die 2011 eine erste Aufarbeitung der Geschichte der deutschsprachigen Netzliteratur unter dem Titel „In the Exile of Invisibilty“ präsentierte.*

*Dank gebührt vor allem Johannes Auer und Florian Hartling, die das Vorhaben einer empirischen Geschichte der deutschsprachigen Netzliteratur mit dem Schreibenden ausführlich diskutierten und schließlich auch mit Rat und kritischem Feedback zur Seite standen.*

*Eine englische Übersetzung dieses Aufsatzes erscheint leicht gekürzt im finnischen Cybertext Yearbook (Ausgabe 2012), das von Markku Eskelinen und Raine Koskimaa herausgegeben wird. Der englische Text kann über die folgende URL bezogen werden: <<http://cybertext.hum.jyu.fi/index.php?browsebook=8>>.*

*Außerdem plant der Schreibende zusammen mit Johannes Auer und Florian Hartling für Netzliteratur.net einen Reader zur deutschsprachigen Netzliteratur mit bestehenden Texten aus den letzten zwei Jahrzehnten herauszugeben, der sich an den hier skizzierten historischen Linien orientieren soll. // Im Februar 2012. //*

---