

Netzliteratur

Über Termini zu Textsorten, Positionen und Perspektiven

Dies ist keine [Netzliteratur](#). Wenn Sie weiterlesen bis zum Schluss, haben Sie sich als Leser eines linearen Textes bewährt. Sollte Sie der Text aber nicht hineinziehen in eine zeilenverschlingende Lektüre, möchten Sie schon jetzt wissen, was im übernächsten Abschnitt oder gar am Schluss steht – gelangweilt? neugierig? – oder wollen Sie, überrascht durch einen Einfall, eine gelungene Argumentation noch einmal nachlesen oder einen interessanten Aspekt durch Fußnoten vertiefen, dann zeigen Sie sich als Leser eines selbst geschaffenen nicht-linearen Texts, eines [Hypertexts](#). Sie verknüpfen Textstellen.

Dennoch ist dieser Text keine Netzliteratur. Er ist auch keine digitale Literatur.

Nach dieser Animation durch Begriffsverwirrung fühlen Sie sich nun frei wahlweise Schlüsselbegriffe nachzulesen, die [Geschichte](#) der Literatur im Netz kennen zu lernen, [Beispiele von Netzliteratur](#) zu entdecken, sich an ihre [literarischen Vorläufer](#) zu erinnern, [Rezeption und Kritik](#) nachzuvollziehen, Positionen der [Literaturwissenschaft](#) zu überprüfen und Vermittlungsmöglichkeiten in der [Schule](#) zu reflektieren. Über Begriffe werden sich Textsorten erschließen, deren Merkmale zu distinktiven Definitionen führen, wodurch auch unterschiedliche Positionen in der Rezeption des Phänomens deutlich werden. Die Aufklärung über Bezeichnungen, Bezeichnetes und Standpunkte verfolgt die Intention, nicht nur neue Ausdifferenzierungen von Gegenwartsliteratur durch Computer und Internet benennen zu wollen, sondern vor allem die sich damit vollziehende Erweiterung von Wahrnehmung und Erkenntnis transparent zu machen. Dies eröffnet Perspektiven auf neue Kompetenzen von Autoren und Lesern, die in der Literaturwissenschaft kritisch reflektiert und in der Fachdidaktik und Schulpraxis produktiv gefördert werden können. So könnte ein mündiges Publikum die gegenwärtige Herausbildung eines neuen literarischen Genres aktiv mitgestalten.¹

Hypertext

Als Textsorte hat er literarische Vorläufer. Dennoch ist er eine genuin durch den Computer geprägte Art. Er wurde von Computer- und Literaturbegeisterten in den U.S.A., wo die Geschichte von Hypertext und Hyperfiction begann, zur Bezeichnung für das Produkt nicht-sequentiellen bzw. nicht-linearen Schreibens verwendet, wie es in Textdateien zum einen durch Kopieren, Verschieben, Ersetzen und Löschen von Textsegmenten und zum anderen durch Verknüpfungen zu Dokumenten erstmals möglich ist. Doch reicht diese Definition nicht aus, als weiteres Kriterium kommt die Ausschließlichkeit der Darstellbarkeit der Textprodukte auf dem Monitor des Computers hinzu. Das fordert jedenfalls der Begriffsschöpfer Theodor Holm Nelson, wenn er behauptet, „hypertext is the

¹ Diejenigen, die sich schon selbst aufgeklärt haben, mögen das vertiefen, was die Verfasserin hier zum Zweck allgemeiner Verständlichkeit nur streifen kann.

generic term for any text, which cannot be printed“.² Weil aber Verfahren und Textsorte auch in herkömmlichen Textmedien erscheinen können, ist eine Begriffsbestimmung, die den Gegenstand nicht medial begreift, angebracht: „Das Wesen des Hypertextes liegt in der nichtlinearen Anordnung seiner Teile und in der Aufforderung an den Leser, diese selbst zusammenzustellen. Das Herzstück des Hypertexts ist der Link, der die Verbindungen zwischen den Textsegmenten herstellt.“ (Simanowski 2001b, 6) Nicht-Linearität und Verknüpfung von nicht zusammen hängenden Textteilen sind demnach die Basisanforderungen an einen Hypertext, zur vollständig ausgeprägten Textart gehören aber auch die nur im digitalen Medium möglichen Textbewegungen des Anklickens von hyperlinks und mouseover hotspots, die das Springen auf andere, interne oder externe Dateien, Texte oder Textebenen ermöglichen.³

Die nicht-linearen Strukturen des Hypertexts sind unterschiedlich organisiert. Darin zeigt sich „die Differenz“, aber auch „das narrative Potential der neuen computerbasierten Kommunikationsformen“ (Suter 2001, 8). Neben herkömmlichen linearen Strukturen wie Achse und Tentakel, zeichnen sich Hypertexte durch Strukturpläne wie die des Baums oder des Rhizoms aus. Im Baum-Plan fordert jeder Knotenpunkt eine Entscheidung. Unterschieden werden können binäre oder multiple Äste resp. Pfade. Ist eine Entscheidung getroffen, werden alle anderen ausgeblendet. Kreisläufe und Wiederholungen sind nicht möglich. Damit zeigt die Baumstruktur eine zwar potentiell offene, aber starre Hierarchie auf. Dagegen zeichnet sich das Rhizom als wuchernde Wurzelstruktur durch eine unregel- oder regelmäßig sich ausbreitende Organisation aus, in der jeder Knotenpunkt mit jedem verbunden sein kann; es ist also ebenfalls potentiell unabschließbar, jedoch flexibel hierarchisiert. Zu unterscheiden sind Formen des Rhizoms vom Labyrinth und vom multiplen Rhizom.⁴

Durch diese Strukturen werden Hypertexte generiert, indem sie Verzeichnisse organisieren, die (Text-)Dateien enthalten. Diese Eigenschaften gelten zunächst ausschließlich für Texte in digitalen Trägermedien, sie multiplizieren sich aber in Verbindung mit dem Internet. Die auf Homepages oder Web-Sites veröffentlichten Hypertexte bieten Links nicht nur zu Texten, sondern auch zu Graphiken, Bildern, Tönen, Musik, Videos, Life-Cams usw. Sie bieten Kommunikationsmöglichkeiten in Echtzeit an in Chats, per E-mail, auf Blackboards. Ein derartiger Hypertext ist nicht nur ein digitaler Text, sondern auch durch Verlinkung, Multimedialität und Interaktivität gekennzeichnet.

Hyperfiction

Ein Hypertext ist noch keine Literatur. Aber Hyperfiction, denn das ist Literatur, die nach hypertextuellen Prinzipien organisiert ist. Der Begriff eröffnet einen „neuen virtuellen Narrationsraum, worin Geschichten von Menschen und Lebensumständen erzählt werden wie in traditioneller Literatur auch, wozu aber ganz neue Wege gesucht und neue Formen erprobt werden (Poser). Eine Hyperfiction ist ein elektronischer Hypertext, der Text als Gewebe oder Textur versteht, an der ständig

² Zit. nach Simanowski (2002c), 13; im Folgenden werden Zitate mit Hinweis auf die Literaturangaben im Text oder in den Fußnoten belegt durch Angabe des Verfassers, Erscheinungsjahrs, Seitenangaben.

³ Vgl. weitere Vorschläge zur exakten Begriffsbestimmung, die entweder textsorten- oder medienorientierte Kriterien anwenden, bei Runkehl (2001), 35.

⁴ Vgl. Suter 2001, 8-11.

weitergeflochten wird“ (Suter 2001, 5). Um die Kategorie des Literarischen erweitert, ist „Hyperfiction die literarische Anwendung des Prinzips ‚Hypertext‘. Statt linearer literarischer Narration, die dem Autor eine strenge Planung des Rezeptionsgangs erlaubt, werden den Lesern Anschlussalternativen angeboten, die immer auch den momentanen Verzicht auf bestimmte Textangebote abnötigen und den Lektüreprozess bzw. die mediale Situation akzentuieren (Interaktion vs. Immersion)“ (Simanowski 2001a, 130).

Hyperfiction oder auch Cyberfiction ist ein neues literarisches Genre, das sich aus der Nutzung der durch die digitalen Medien Computer und Internet erweiterten Möglichkeiten semiotischer, semantischer, struktureller und medialer Verknüpfungen und dementsprechend veränderter literarischer Erzählverfahren und -perspektiven, Textformen und -formaten heraus entwickelt hat. Es ermöglicht im Unterschied zu traditionellen Printmedien eine multimediale und interaktive Lektüre. Die junge Geschichte von Hyperfiction ist durch literarische Experimente und wegweisende Beispiele gestaltet worden, die von Produzenten und Rezipienten selbst theoretisch reflektiert und von der Literaturwissenschaft kritisch kommentiert werden.

Netzliteratur

Die Begriffe für die Bezeichnung von Literatur in Computer und Internet sind so vielfältig wie sie teils unterschiedliche, teils gemeinsame Aspekte zu benennen versuchen – daher kann keine Begriffsverwendung ohne vorangehende Begriffsklärung auskommen. Dies Phänomen verdankt sich seiner Geschichte, nämlich dem Import der aus den U.S.A. stammenden Technik und des dort entwickelten literarischen Genres, weshalb in der Übernahme und Weiterentwicklung Termini entlehnt (Hypertext, Hyperfiction, Cyberfiction) oder übersetzt (Netzliteratur, digitale Literatur) wurden. Zugleich markiert es unterschiedliche Positionen im Diskurs, resp. in der Sekundärliteratur.

Netzliteratur koppelt die Begriffe Literatur und Netz. Letzterer ist eine Bezeichnung für das Internet „als elektronische ‚Transportschicht‘ und das Word Wide Web als Bereich darüber gelagerter hyper- und multimedialer Anwendungen“; er wird aber auch „metaphorisch“ gebraucht, wenn behauptet wird, dass Literatur „dort vielfach doch recht hilflos zappelt“ (Gendolla/Schäfer 2001, 76). Netzliteratur ist eine nur in den Medien Computer und Internet existierende Form von Literatur oder – etwas weiter gefasst – „eine spezifische, ausschließlich oder zumindest ganz besonders in diesen Medienkopplungen mögliche Literatur“ (Gendolla/Schäfer 2001, 77). Andere Bezeichnungen wie Hyperfiction, digitale Literatur, Computerpoesie können nicht „die wesentliche Differenz zwischen Zeichenketten und Zeichennetzen noch spezifische literarische Qualitäten“ erfassen (Gendolla/Schäfer 2001, 86).

Netzliteratur greift avantgardistische Verfahren auf, entwickelt sie unter den neuen Medienbedingungen weiter und setzt nur hier mögliche Textproduktionen bzw. -performances ein. Bekannte Verfahren wie „Montage, Collage oder Serialisierung, Intermedialität, Aleatorik, Interaktivität oder kooperative Literaturproduktion“ (Gendolla/Schäfer 2001, 80) können durch die neuen Textstrukturen und medialen und kommunikativen Vernetzungen zu bisher ungeahnten semantischen Explosionen führen oder aber auch zu unerfreulichen Implosionen. Besonders hervorgehoben werden

die Möglichkeiten des kooperativen Schreibens und des automatischen Schreibens von Literatur durch Poesieprogramme.⁵

Netzliteratur ist der übergreifendere Begriff, denn er bezeichnet die wesentliche Eigenschaft dieser Art von Literatur, durch vielfache Vernetzung (hypertextuell, intermedial, interaktiv) im und durch das Internet konstituiert zu sein. Während ein digitaler Text im Unterschied zu einem linearen Text am Computer geschrieben ist und nur auf einem Monitor lesbar ist, ist ein Hypertext darüber hinaus durch Verlinkung und Multimedia ausgezeichnet. Hyperfiction ist ein literarisch gestalteter Hypertext. Netzliteratur ist dann eine durch Vernetzung ausgezeichnete Hyperfiction.

Digitale Literatur wird dagegen als ein dehnbarer Begriff gebraucht, dem entgegengehalten werden kann, dass nicht jeder literarische Text auf digitalem Trägermedium diese *conditio sine qua non* von Netzliteratur erfüllt. Dennoch gibt es einige gute Gründe diesen Terminus zu gebrauchen.

Digitale Literatur

Mit dem Begriff Digitale Literatur kann mehr als nur durch Internet konstituierte Literatur bezeichnet werden. Um neben „Mitschreibprojekten“, die vom Netz abhängig sind, auch „Hypertext und Multi-, Hyper-, Intermedia“ einzuschließen, die „auch auf CD-ROM oder in einem anderen digitalen Medium“ funktionieren, ist es angebracht, „digitale Literatur“ als Dachbegriff zu verwenden; „diese ist dann dadurch gekennzeichnet, dass sie des digitalen Mediums als Produktions- und/oder Rezeptionsgrundlage bedarf“, dessen Merkmale „Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung“ sind (Simanowski 2002c, 16f). Interaktivität ist gekennzeichnet durch „die Teilhabe des Rezipienten an der Konstruktion des Werkes“ (Simanowski 2002c, 17), welche durch das Medium selbst, also durch programmierte Interaktionsangebote, oder durch Interaktion mit anderen Rezipienten gestaltet sein kann. Intermedialität meint das Zusammenspiel bekannter Medien, die durch hypermediale Verknüpfungen neuartige Kunsträume eröffnen. Inszenierung ist die vorprogrammierte Präsentation von digitaler Literatur. Folgt man dieser Begriffserweiterung, dann können „Konkurrenzbegriffe wie Hypertext, Netzliteratur und Multimedia oder Hypermedia nur den Stellenwert von Subkategorien einnehmen“ (Simanowski 2001b, 5). Die zur Begriffsbestimmung verwendeten Kriterien orientieren sich an literarischen Beispielen. Sie berücksichtigen daher stärker die durch die digitalen Medien und das Netz ermöglichten neuen Produktions- und Rezeptionsformen von Literatur, wobei auch sie besonders die Kooperation von Autor, Rezipient und Ko-Autor betonen.

Die Bestimmung, was digitale Literatur sei, kommt nicht ohne Berücksichtigung der medialen Voraussetzungen und ihrer Auswirkungen auf den Benutzer aus. Sie geht von der Basisfunktion des Computers als Oszillation zwischen Dateneingabe und -verarbeitung aus. So werden durch den Umgang mit dem Computer neue „Handlungsspielräume“ eröffnet, die „für die Bearbeitung unserer traditionellen Zeichensysteme zur Verfügung stehen: Beliebige, spurlos vor sich gehende Veränderungen am Text, Animationen (Dynamisierung von Text und Bild) sowie Transformationen (von einem Zeichensystem in ein anderes) werden möglich“; „neue semiotische Darstellungsformen [können] emergieren, die sich die transformativen und interaktiven Möglichkeiten des Computers zunutze machen“ (Heibach 2001, 32). So gerät das neuartige Kommunikationsfeld zur grundlegenden

⁵ Vgl. Gendolla/Schäfer 2001, 81-84.

Bestimmung von digitaler Literatur: die „Oszillation zwischen Mensch und Maschine – eine ‚transsystemische‘ Oszillation“ (ebd.). Davon ausgehend kann zwischen „vernetzter und unverbundener digitaler Literatur“ unterschieden werden: „Online-Literatur (oder Netzliteratur) ist demnach jene, die entweder die technische oder die soziale Vernetzung zu ihrer expliziten Existenzbedingung macht (Heibach 2001, 33). Unter verbundener digitaler Literatur kann dann zwischen „Mensch-Maschine-Oszillation“, also solchen Kommunikationsformen des Benutzers/Rezipienten mit Erzähl-Software oder Poesieprogrammen, und „Mensch-Maschine-Mensch-Oszillation“, demnach solchen Formen, die Kommunikation mit anderen Benutzern/Rezipienten ermöglichen, differenziert werden; dabei entsteht aus der „transsystemischen Oszillation“ beispielsweise die Erfahrung fehlender Intentionalität, Beliebigkeit oder Flüchtigkeit von Erzählungen wie auch eine dadurch provozierte „Reflexion der standardisierten Denkkategorien des Benutzers“ (Heibach 2001, 38). Diese Bestimmung von digitaler Literatur erklärt und bereichert nicht nur den Begriffsgebrauch, sondern macht auch auf die durch die veränderten medialen Voraussetzungen entstehende Neuartigkeit des Rezeptionsvorgangs aufmerksam, die ein hybrides Textartenverständnis aus traditionellen, multimedialen und interaktiven Darstellungs- und Kommunikationsformen erzeugt. Dadurch wird ein semantisch vielfach kodierter Verstehenshorizont eröffnet, der im gedruckten Text kein Pendant mehr findet. Weshalb auch von Rezeption als einem zwar mehrmals begehbaren, aber immer nur zum Empfänger hinführenden Verstehen nicht mehr die Rede sein kann, und folglich von einem als die Autor- wie die Lesefunktion zu begreifenden Oszillations-Prozess oder wreading von verbundener digitaler Literatur die Rede sein soll.

Mit den ‚harten‘ Kriterien zur Bestimmung verbundener digitaler Literatur geraten solche Projekte ins Zentrum der Aufmerksamkeit, die diese vorzüglich erfüllen: textgenerierende Software und Mitschreibprojekte. Sie sind nicht nur von Interesse, weil sie Hyperfiction in verbundenen digitalen Medien unter Nutzung von Intermedialität und Interaktion einsetzen, sondern sie markieren zugleich die extremen Positionen, zu der Fragen nach Autor- und Lesefunktion führen: In textgenerierenden Programmen gibt es – wenn überhaupt – nur den Programmierer als Autor – in Mitschreibprojekte gibt es nur Autoren, die auch Leser sind, aber zugleich auch Initiatoren und Editoren.

Textgenerierende Programme nutzen – anders als literarische Vorläufer – die Rechnerfunktionen des Computers und die Archivleistungen des WWW. „Mit textgenerierenden oder -modifizierenden Programmen [ist] ein Bereich angesprochen, in dem Autoren hinter Algorithmen verschwinden. Dies gilt selbst da, wo die den Texten zugrunde liegenden Algorithmen und Datenstrukturen noch Autoren zugeschrieben werden können, was in vielen Fällen von Teamarbeit innerhalb der Programmentwicklung unmöglich ist, wo also die Programmierer noch hinter dem Firmennamen verschwinden.“ (Kamphusmann 2002, 138). PC-Spiele wie „Textadventures“, „MUDs und MOOs“, aber auch „Chatterbots“ und „Textgeneratoren“ bzw. „Erzählmaschinen“ werden von unterschiedlichen Programmstrukturen generiert, die zur Wiedergabe „vorgefertigter Passagen“, zur „Zitation von Texten oder Textfragmenten“ und sogar zur „Erstellung eines sequentiellen und abgeschlossenen Textes“

fähig sind oder als Kommunikationsplattform genutzt werden können (Kamphusmann 2002, 140).⁶ Durch die neuerdings zur Verfügung stehende Performance von PCs sind mittlerweile auch nichtlineare, komplexe Dialogabläufe möglich, die Vorformen künstlicher Intelligenz nutzen und dynamisch und lernfähig sind. Den so entstehenden Texten ist gemeinsam, dass sie „nicht mehr eine auf einen Produzenten zurückzuführende Äußerung“ darstellen, „sondern mindestens eine ‚wahrscheinliche Zeichenfolge‘, die der Rechner nach den programmierten Algorithmen aus einem riesigen Fundus von Büchern, Aufsätzen und Vorträgen kombiniert hat (Gendolla/Schäfer 2001, 83). Es entsteht eine Symbiose aus Autor/Programmierer und Leser/Autor. Beispiele von kombinatorischer oder permutativer Literatur zeigen – in Verbindung mit Elementen von konkreter Poesie und Netzkunst⁷ – den sinnlos-sinnvollen Reiz eines sich durch Mausclick zufällig zusammensetzenden Texts; jedoch ist „die Entstehung eines Romans aus rein permutativ arbeitenden Maschinen“ noch wenig wahrscheinlich (Kamphusmann 2002, 169).

Während in textgenerierenden Programmen der Autor verschwunden ist, multipliziert er sich in Mitschreibprojekten und übernimmt weitere Rollen. Mitschreibprojekte im Netz können als Einlösung von Versprechen aus der Geschichte der Literatur angesehen werden, nach denen die ungleiche Rollenverteilung von (aktivem) Produzenten und (passivem) Rezipienten zugunsten einer aktiven Teilnahme des Publikums am Kunstschaffen aufgelöst werden soll. Zugleich scheinen sie das aus literarischen Salons bekannte gesellige Schreiben und das freie und kreative Schreiben aus der Schule in einem virtuellen Raum zu verwirklichen. Doch wie auch im Umgang mit den konventionellen Medien, „rasch erkannte man das Dilemma zwischen Demokratie und Ästhetik“ (Simanowski 2002c, 15). Jedoch können nach Festlegung von Beurteilungskriterien wie „Authentizität und Literarizität“ sowie „Setting“ Mitschreibprojekte beurteilt werden. Mit „Setting“ sind folgende Möglichkeiten des Schreibens mehrerer Autoren gemeint:

1. „Die Autoren schreiben sukzessive an einer linearen Geschichte [...]
2. Die Autoren schreiben an verschiedenen Zweigen einer multilinearen Geschichte [...]
3. Die Autoren steuern ihre Beiträge einer Textsammlung bei, die diese [...] durch das spezifische Stichwort der Sammlung miteinander verbindet und mitunter auch Links zwischen ihnen erstellt [...].“ (Simanowski 2002c, 16)

Die Rolle des ‚einen‘ Autors wird nicht nur zu der einer Kooperation von Autoren vervielfältigt (kollektive Autorschaft), sie wird auch überhöht durch die des Initiators des Projekts und schließlich aufgelöst in der Funktion des Editors. „Angesichts der aufgeteilten Autorschaft in kollaborativen Schreibprojekten [lässt sich] noch eine privilegierte Autorrolle erkennen. Es ist der Initiator des

⁶ Zur näheren Beschreibung von textgenerierenden Programmen vgl. Kamphusmann 2002, 141-169; s.a. Geschichte der Software-Entwicklung und Beispiele von Programmen literarischer Textgenerierung bei Gendolla/Schäfer (2001), 82f.

⁷ Vgl. Florian Cramer: Netzkunst und konkrete Poesie userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/writings/net_literature/code_poetry/literaturwerkstatt_2001//netzkunst_literaturwerkstatt.html; „Florian Cramer sieht daher ‚die Schriftsteller-Avantgarde des Internets‘ in dessen Programmierern, [...] die poetischen Formen, auf die Cramer [...] aufmerksam macht, sind folgerichtig ASCII, rekursive Akronyme und Lyrik in Programmiersprachen“ (Simanowski 2001b, 13); vgl. Florian Cramer: sub merge {my Senses; ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen. In: Simanowski 2001a, 112- 123; S.a. Friedrich W. Block: Website: Zum Ort digitaler Literatur im Netz der Literaturen. In: Simanowski 2001a, 99-111.

Projekts, dem dieses zumeist sein konzeptionelles Design verdankt, unter dessen Vorgaben die Beiträge der Leser/ Autoren sich vereinen“ (Simanowski 2001b, 15). Anregen, Strukturieren, Beenden und ‚Designen‘ der Beiträge ist zugleich auch Kontextualisierung in einem Bedeutungszusammenhang. Wenn in Mitschreibprojekten eine „Verdoppelung“ der Autorfunktion – „einmal der Autor als Verfasser, zum anderen der Autor als Verknüpfer [Winko]“ festgestellt wird und durch eine „Verdoppelung der Herausgeberfunktion“ überboten wird, weil „neben der Verlinkung als Rahmungsfunktion [...] das Format als gleichberechtigter Einheitsstifter [auftritt]“ (Wirth 2001, 61), dann ist auch hier „der letzte Autor [...] der Programmierer“ (Wirth 2001, 62), und die Autorschaft vernetzter digitaler Literatur in Mitschreibprojekten löst sich auf in Interaktionen von Spezialisten.

Interfiction

Das Zwischen-Menschliche und Zwischen-Mediale versucht dieser Begriffsgebrauch zu betonen. Interfiction unterscheidet sich von Interactive fiction, Hypertext, Hypermedia, Multimedia, Intermedialität, Netzliteratur, digitaler Literatur vs. digitalisierter Literatur, digitaler Kunst, New Media Writing und Webkunst vs. Webdesign durch die ihm zugrunde liegende Definition:

„Das Grundwort grenzt zunächst ab vom Nichtfiktionalen, es betont das künstlerische Moment, ohne das der problematische Begriff Netzkunst benutzt werden muss. Der Ausdruck Fiction beabsichtigt die konzeptionelle Absetzung von der Netzkunst und ist als medienübergreifendes Merkmal – Fiction umfasst Text gleichermaßen wie Film, Bild und Ton – willkommen. Das Bestimmungswort verweist auf einige der Eigenschaften, die [...] als wesentlich für die digitalen Medien festgehalten wurden – Interaktivität, Intermedialität – und assoziiert zugleich das populärste dieser Medien: das Internet.“ (Simanowski 2002 a, 22f)

Der so bezeichneten Textsorte entsprechen vor allem Mitschreibprojekte und textgenerierende Programme. Im Anschluss an das geschichtemachende Beispiel des Mitschreibprojekts Beim Bäcker können als Beobachtungen notiert werden, dass sie auch unter ästhetischen, aber mehr noch unter sozialen Gesichtspunkten interessant sind. „Das Spannende ist zu beobachten, wie auf den Text des Vorgängers eingegangen bzw. nicht eingegangen wird, wie Machtkämpfe in der Gestaltung einer Figur entbrennen, wie die meisten ihr eigenes Süppchen kochen, wie eine gute Seele durch einen moralischen Appell den roten Faden zu retten versucht. Kollektivgeschichten sind vor allem spannend durch ihre soziale Ästhetik: Unter dem Text liegt ein Text, der von den Autoren, von der Dynamik der Kommunikation im Netz handelt“ (Simanowski 2002 a, 34). Allerdings ist die Rede von Autoren verräterisch, erscheinen doch nicht in allen Projekten identifizierbare Verfasser, ist die Verwendung von Pseudonymen und Anonymen ein Spass und hinfällig im Umgang mit textgenerierenden Programmen.

Geschichte

Die Entstehungsgeschichte der Netzliteratur ist zunächst eine Mediengeschichte. Sie „setzt mit zwei spezifischen Medientechnologien ein: der Entwicklung von Hypertext-Verfahren und ihrer Implementierung im Internet. Sie begann 1987 mit der sogenannten ‚Hypercard‘ von Apple, durch welche die freie Verknüpfung von Dateien – zunächst von Texten, bald auch von Bildern, Sounds, Bewegtbildern und so weiter – möglich wurde. Sogleich wurden mit Hilfe von Programmen wie

„Storyspace“ die ersten literarischen Hypertexte, die sogenannten „Hyperfictions“ geschrieben und von Firmen wie Eastgate Systems zunächst auf Disketten beziehungsweise CD-ROMs vertrieben. Wenig später wurden Hyperfictions auch übers Internet übertragen und damit selbst wiederum Teil jenes Mega- und Metadokuments, welches das Internet als ein globaler Hypertext [...] letztendlich ist. (Gendolla/Schäfer 2001, 78).

Robert Coover, ein Wegbereiter der digitalen Literatur in den frühen neunziger Jahren, in der „Prä-Web-Ära der digitalen Revolution“, spricht von dieser Zeit als einem „Goldenen Zeitalter“, dem das gegenwärtige „Silberne Zeitalter“ folgte (2001, 22), da sich hier noch unbeeinträchtigt von multimedialer Beladenheit und Interaktionskommerz Wort und Text in den neuen komplexen Hypertextstrukturen zu neuen Narrationsräumen entfalten konnten. Er verweist auf die Klassiker des Genres, Michael Joyces „Afternoon“, Judy Malloys „Its name was Penelope“, Stuart Moulthrop's „Victory Garden“ und Shelley Jackson's „Patchwork Girl“. Seine Kritik speist sich aus einer Vorliebe für das Wort – „noch immer bin ich treu mit dem Text verheiratet, vor allem mit dem literarischen“ (29) – doch hält er in seiner Zukunftsprognose an bisher noch nicht eingelösten Versprechen der digitalen Literatur fest. „[Wir] bleiben [...] hungrig nach dem alten Leseerlebnis, bis entweder der Text [...] zu einer Legende der Vergangenheit geworden ist oder jene magische Fusion von Image, Sound, Text und vielleicht auch Aroma und Taktilität wirklich stattfinden.“ (Coover 2001, 30)

Im deutschsprachigen Raum entwickeln sich Hyperfiction und vernetzte digitale Literatur aus einer Szene von Programmieren und Netizens, die, zunächst unbemerkt von einer größeren Öffentlichkeit, Experimente mit Sprache und Literatur (und Bild und Ton) in den digitalen Medien anstellten und sich von amerikanischen und englischen Vorbildern inspirieren ließen.⁸ Ein zugegeben kommerzielles, sicher auch ideelles Interesse von Herstellern von Computerhard- und software, Anbietern von Datenleitungen, Verlegern, Lektoren und Zeitschriftenredakteuren führte dann durch die Ausrichtung von Wettbewerben zu einer größeren öffentlichen Aufmerksamkeit. Initiator war ein durch die ZEIT 1995 angeregter Wettbewerb. Dieser und folgende Wettbewerbe haben maßgeblich dazu beigetragen, dass Netzliteratur als neue Textsorte wahrgenommen und ihre Qualität diskutiert wird, was allerdings einen anfänglichen Fortschrittsoptimismus gedämpft hat, da, trotz verbesserter Technologien, festgestellt werden musste, dass „es bis zum Jahr 2000 [...] kaum Fortschritte gegenüber dem erreichten Stand“ gab (Simanowski 2002d, 63).⁹ In Online-Magazinen und Online-Plattformen von Verlagen und Zeitschriften finden sich ältere und aktuelle Wettbewerbe, die oft auch kommentiert und theoretisch reflektiert werden. Neben Wettbewerben haben auch privat initiierte Mailinglists, Webrings und Link-Sammlungen Produktion, Vertrieb und Diskussion digitaler Literatur vervielfältigt.

Netzliteratur – Beispiele

Beispiele von Netzliteratur können nur online rezipiert werden. Daher versteht sich folgende Auflistung einiger beispielmachender Werke als Aufforderung zum Einloggen.

⁸ Zur Geschichte von Interfiction im deutschsprachigen und anglo-amerikanischen Raum vgl. Simanowski 2002a, 23-26; s.a. 2002b, 56-92.

⁹ Zur Geschichte der Wettbewerbe vgl. Simanowski 2002c, 22-25 u. 2002d, 56-64; s.a. Suter 2001, 5-8.

Zu Beispielen von Hyperfiction und Cyperfiction und ihrer theoretischen Reflexion vgl. die Online-Magazine von Beat Suter.

Beispiele von kombinatorischer oder permutativer Literatur aus prädigitaler Zeit und aus der Gegenwart von Florian Cramer s. unter userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/.

Text- und Gedichtgeneratoren vgl. unter www.poetron-zone.de/index.html, s.a. www.dadadata.de und www.versfabrik.de.

Den berühmten Assoziations-Blaster von Alvar Freude und Dragan Espenschied finde unter www.a-blast.de.¹⁰

Beispiele von Mitschreibprojekten sind Claudia Klinger: Beim Bäcker (1996), das unter home.snafu.de/klinger/baecker/backmitt.htm als download der Texte mit Schlusspassage und kommentierendem Beitrag von Roberto Simanowski erscheint.¹¹ Beachte auch Jan Ulrich Haseckes GenerationenProjekt¹² und Guido Grigat: 23:40 (Erinnerungsprojekte).¹³

Beispiele von kanonisierter Netzliteratur bieten Susanne Berkenhegers „Zeit für die Bombe“ (1997) unter berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla/zeit.htm, „Wargla“ (1997-2001) unter berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/wargla, „Hilfe“ (1998) unter berkenheger.netzliteratur.net/ouargla/L15/hilfe.htm und „Die Schwimmmeisterin“ (2002) unter www.schwimmmeisterin.de.

Ein Online-Tagebuch, deren Verfasserin Sie auch mailen können, finden Sie von Claudia Klinger, nämlich „digital diary. Vom Sinn des Lebens zum Buchstabenglück“ unter www.claudia-klinger.de/digidiary.

Unter den digitalen Zeitschriften sind Roberto Simanowskis www.dichtung-digital.de und Beat Suters www.hyperfiction.ch (1999-2002) und www.cyberfiction.ch (2000-2003) zu empfehlen.

Mailinglisten verlinken zu Netzliteratur, ihrer Diskussion und theoretischen Reflexion, so www.netzliteratur.de, www.bla2.de und literaturwelt.de

Im letzten Wettbewerb Literatur.digital sind folgende Werke ausgezeichnet worden:

1. Preis: Johannes Auer: "Concrete Maschine" www.dtv.de/Wettbewerb2003/auer2/index.html und "Absolute Wreaders" www.dtv.de/Wettbewerb2003/auer1/index.html.
2. Preis: Jürgen Mades (GestalTung) | Hans-Hermann Mahnken (LYrik) | Jeremias Meißner (SOund): Säufermond www.dtv.de/Wettbewerb2003/mades/saeufermond/mond.htm.
3. Preis: Nikolai Vogel: Die Lesbarkeit der Weltliteratur www.dtv.de/Wettbewerb2003/vogel/index.html und Heiko Paulheim: Poetry°451 www.dtv.de/Wettbewerb2003/paulheim/index.html.

Literarische Vorläufer

Merkmale vernetzter digitaler Literatur greifen tradierte literarische Verfahren auf und entwickeln sie in den digitalen Medien weiter. „Kombinatorik, Multilinearität, Intermedialität und kollaboratives Schreiben

¹⁰ Vgl. Simanowski 2002a, S. 46-53.

¹¹ Vgl. Wirt 2001, 59ff; s.a. 2002a, 27-32.

¹² Vgl. Simanowski 2002a, 37-39.

¹³ Vgl. Simanowski 2002a, S. 39-46.

haben eine lange Tradition in den experimentellen Versuchen der literarischen Avantgarde [...]: „[die] kombinatorische Dichtung des Barock, [die] écriture automatique der Surrealisten, [die] konkrete Poesie der 60er und 70er Jahre oder [den] multilinearen Lexikonroman von Milorad Pavić Mitte der 80er.“ (Simanowski 2002a, 23) Die seit der Antike bekannte kombinatorische Dichtung kann als Vorform des Hypertexts angesehen werden.¹⁴ Die kombinatorischen Dichtungen oder auch Poetikmaschinen des Barock von Georg Philipp Harsdörffer und Quirinus Kuhlmann können als vorweggenommene Poesie-Programme gelten.¹⁵ Das Merkmal potentiell unabschließbarer Produktion von Hyperfiction und vernetzter digitaler Literatur ist bereits im Medium Buch als ästhetisches Wirkungsmittel entwickelt worden, etwa durch Schlegel, Jean Paul und Ludwig Tieck oder Italo Calvino, Luigi Pirandello und Raymond Queneau.¹⁶ James Joyce „Ulysses“ und Arno Schmidts „Zettels Traum“ zeigen aufgrund ihrer (unabgeschlossenen) Verweisstruktur ebenfalls textsortentypische Merkmale.¹⁷

Rezeption und Kritik

Die Fach-Rezeption berücksichtigt in aller Regel nur vernetzte digitale Literatur und keine, die nach traditionellen literarischen Maßstäben verfasst und dann ins Netz gestellt wird. „Solche mitunter als Internet-Literatur firmierenden Projekte wie Matthias Polityckis im Netz präsentiertes work in progress am Roman „Marietta“ oder Rainald Goetz öffentlich geschriebenes Online-Tagebuch „Abfall für alle“, [...] die Web-Anthologien „NULL“, „Forum der Dreizehn“ und „Am Pool“ – im Netz angesiedelte ‚Sammelstellen traditioneller Literatur‘, in denen vertreten zu sein derzeit als chic gilt (Rotermund) [–] neue ästhetische Ausdrucksformen werden hier [...] kaum erprobt.“ (Simanowski 2002 a, 13f)

Eine immer wieder geäußerte Kritik lautet – und die wiegt umso schwerer, wenn sie vom Veteran der Hyperfiction, Robert Coover, kommt, dass es kaum ernstzunehmende Literatur im Netz gäbe. Auch neige sie dazu, sich auf ein ‚oberflächliches Spektakel‘ zu reduzieren.¹⁸ Sorge bereiten die programmierkundigen Autoren, denn sie sind selten literarische Schriftsteller. Aber auch diese bevorzugen oft noch tradierte Verfahren und Formen, was darin begründet sein mag, dass „viele Autoren sich vor drei oder vier Jahren noch überhaupt nicht mit den Möglichkeiten digitaler Literatur auseinandergesetzt hatten – und das diejenigen, die es bis heute getan haben, bewusst nicht Gehversuche auf einem kaum markierten Gelände machen“ (Rotermund zit. nach Simanowski 2002d, 63f). Dementsprechend wird nicht nur wiederholt Kritik an schlecht genutzten Möglichkeiten von Hypertext und Hypermedia geübt, sondern auch an literarisch nicht immer überzeugenden digitalen Texten.¹⁹ Hoffnungen auf eine aktive Teilhabe des Publikums an der Kunstproduktion, wie sie in der

¹⁴ Vgl. Simanowski 2002c, 13.

¹⁵ Vgl. Simanowski 2001b, 12; s.a. Florian Cramers Homepage .

¹⁶ Vgl. Gendolla/Schäfer 2001, 77.

¹⁷ Vgl. Runkehl 2001, 35.

¹⁸ Vgl. Coover 2001, 26 u. 29.

¹⁹ Ursachen versucht Florian Cramer zu ergründen in „Warum es zu wenig interessante Netzdichtung gibt. Neun Thesen“ userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/writings/net_literature/general/karlsruhe_2000/karlsruher_thesen.html.

Geschichte an das Auftreten neuer Medien geknüpft wurden, oder gar auf eine Verbesserung des Geschmacks haben sich mit dem Erscheinen digitaler Literatur nicht erfüllt.²⁰

Literaturwissenschaft

Die Philologie nimmt das Phänomen Netzliteratur bislang nur am Rande ihres Zuständigkeitsbereiches wahr, vor allem dort, wo sie Medientheorie betreibt. Gründe zur Zurückhaltung gegenüber Netzliteratur mögen noch in Schwierigkeiten im Umgang mit der Technik liegen oder – ehrenvoller – in der „Liebe der schönen Sprache“ (Simanowski 2002c, 25), die sich dort nur selten finden ließe, doch zeigen Magisterarbeiten²¹ und Dissertationen, Tagungen und Konferenzen²² eine zunehmende Akzeptanz eines zunehmend überzeugenderen literarischen Genres an.

Literaturwissenschaft begreift PC und Internet als Erweiterung des Literatursystems um neue Kommunikations- und Produktions- und Rezeptionsformen, Distributionswege und Archivierungsmöglichkeiten. Literaturwissenschaftler fasziniert nicht nur die epistemologische Anschlussfähigkeit von Merkmalen digitaler Literatur an Roland Barthes Text- und Autorauffassung²³ und an Deleuze und Guattaris Prägung des Begriffs Rhizom,²⁴ sie stellen auch gerne Fragen nach Textsorten und Urheberrechten.²⁵ Hervorgehoben werden die Möglichkeiten globalen kooperativen Schreibens, wodurch „die klassischen Autor-/Leserpositionen [...] zwar relativiert, nicht aber in Frage gestellt [werden]“ (Gendolla/Schäfer 2001, 82). Für die Zukunft digitaler Literatur ist von Seiten der Literaturwissenschaft eine „erweiterte Perspektive“ wünschenswert, die in Netzliteratur die „authentischen Möglichkeiten“ von Kommunikation, die über alle bisherigen Medien hinausgehen, anerkennt, die Infragestellung von „wahrnehmungs- und erkenntnistheoretischen Kategorien wie Intentionalität und Selbstbewusstsein“ (Gendolla/Schäfer 2001, 84) beobachtet und kritisch reflektiert, nicht nur um einen sozial- und literaturgeschichtlichen Entwicklungsprozess zu begleiten, sondern einen ontologischen Entwicklungssprung begreifen zu helfen.

Schule

Viele Schüler benutzen intuitiv die Techniken des Internet. Deutschunterricht kann Rechercheerfahrungen im Netz durch die Vermittlung von Kriterien begleiten, die durch Beurteilung des Designs von Homepages oder Websites, durch Analyse von Hypertextstrukturen oder durch Bewertung der Verknüpfung von Text, Multimedia und interaktivem Angebot gewonnen werden. Neben Informieren, Kommunizieren und Publizieren via Internet können Selbstlernen und vernetztes

²⁰ Vgl. Simanowski 2002c, 14f.

²¹ Vgl. Hautzinger 1999, s.a. Alef 2001.

²² Vgl. Simanowski 2002d, 71.

²³ Vgl. Gendolla/Schäfer 2001, 79.

²⁴ Vgl. Suter 2001, 8.

²⁵ Zu Textsorten vgl. Bernhard Dotzler: Virtual Textuality oder Vom parodistischen Ende der Fußnote im Hypertext. www.dichtung-digital.de/Forum-Kassel-Okt-00/Dotzler/index1.htm; zu Urheberrechten vgl. Florian Cramer: Anti-Copyright in künstlerischen Subkulturen. userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/writings/anticopyright/anticopyright.html; s.a. Florian Cramer: Literatur im Internet. userpage.fu-berlin.de/~cantsin/homepage/writings/net_literature/general/alg_1999/alg-literatur_im_internet.html.

Lernen zum Unterrichtsgegenstand gemacht werden.²⁶ Die Selbstverständlichkeit eines spielerischen Umgangs mit Computer und Internet kann auch für den Umgang mit Netzliteratur genutzt werden. Schülerzeitschriften im Netz können als Hypertexte analysiert und von Schülern strukturiert werden. Hyperfiction kann als literarische Textsorte an Beispielen vermittelt werden und zu selbstverfassten digitalen Schülertexten führen.²⁷ Textgenerierende Poesieprogramme können in den Umgang mit Lyrik integriert werden. Mitschreibprojekte können initiiert, ediert und kommentiert werden. Unter den günstigen Bedingungen aus kompetenten Lehrern und technisch gut ausgestatteten Schulen, fächerübergreifendem und projektorientiertem Deutschunterricht kann dann auch Netzliteratur weiter Fortschritte machen.

²⁶ Vgl. Internet. Praxis Deutsch H. 158 (1999); s.a. Internetprojekte im Deutschunterricht. Deutschunterricht. H.5 (2001).

²⁷ Vgl. Hypertext – Hyperfiction. Hg. von Peter Schlobinski u. Beat Suter. Der Deutschunterricht H.2 (2001).