

Dorota Piestrak-Demirezen

Hypermediale Fiktionen



PETER LANG Internationaler Verlag der Wissenschaften

1 Einleitung

1.1 Digitale Literatur im deutschsprachigen Raum

Der Begriff *Digitale Literatur* erweckt eine allgemeine Neugier und löst verschiedenste Assoziationen aus: In ihm verschmelzen Tradition und Modernität, verbinden sich die alten mit den neuen Medien – nicht nur auf terminologischer Ebene. Das Adjektiv *digital* hat es an sich, dass es seine Substantive nicht immer eindeutig beschreibt wie im Weiteren noch differenziert erarbeitet werden soll.¹ Es ist daher nicht verwunderlich, dass auch mit der Digitalen Literatur unterschiedliches verbunden wird: nicht nur geschriebene Texte (sowohl Sach- als auch literarische Texte) auf CD-ROMs, sondern häufig alle Textsorten, sobald sie im Internet verfügbar sind (z.B. Webpages, E-Mails, Aufsätze, wissenschaftliche Arbeiten etc.). Als Digitale Literatur werden aber auch traditionelle literarische Werke bezeichnet, welche das Internet zu Publikationszwecken nutzen (wie z.B. das Projekt Gutenberg).² Auch E-Books – sowohl die Lesegeräte, als auch ihr Inhalt, d.h. die Dateien selbst – werden gelegentlich als Digitale Literatur gedeutet.³ Manch ‚regulärer‘ Internetbenutzer sieht Digitale Literatur dagegen insbesondere in *Weblogs*, den so genannten ‚Internet-Tagebüchern‘.⁴ Generell werden mit der Digitalen Literatur zumeist Texte verbunden, die sich des Computers und, zu Publikationszwecken, des Internets bedienen. Damit ist das mit dem Terminus der Digitalen Literatur verbundene definitorische Problem aber noch lange nicht gelöst. Werden nämlich Netzkünstler oder Netzliteraten nach der Digitalen Literatur befragt, dann sind die Assoziationen vollkommen anders: Hyperfiction, Hypermedia, literarische Hypertexte, Webfictions, Interfictions oder Netzliteratur, elektronische Literatur und Computerpoesie sind in diesem Zusammenhang gängige Leitbegriffe. Sie öffnen eine neue, aber keineswegs einheitliche Perspektive und betonen nicht die Publikationsart, sondern vielmehr die Produktion und Rezeption als Voraussetzungen für die Entstehung Digitaler Literatur. Die sich aus der komplexen Begrifflichkeit ergebenden Diskrepanzen signalisieren die Vielseitigkeit des betrachteten Gegenstandes. Hinzu kommt noch die Tatsache, dass alle Formen der Digitalen Literatur einem ununterbrochenen Wandel unterworfen sind, der auf den technologischen und medialen Wandel zurückzuführen ist, der aber wiederum auch von den damit verbundenen gesellschaftlichen und kulturellen Veränderungen abhängt.

Roberto Simanowski schlägt folgende Definition vor:

Digitale Literatur ist eine künstlerische Ausdrucksform, die der digitalen Medien als Existenzgrundlage bedarf, weil sie sich durch mindestens eines der spezifischen

1 Siehe Kapitel 2.2.2.1.

2 Vgl. dazu: <http://gutenberg.spiegel.de> (15.08.2007). Das *Projekt Gutenberg-DE* stellt seit über zehn Jahren kostenlos Literatur ins Internet. Es wurde 1994 als Freizeitprojekt begonnen und hat sich zur größten Online-Literatursammlung deutscher Sprache entwickelt.

3 Siehe Kapitel 2.1.

4 Siehe Kapitel 2.2.2.

Merkmale digitaler Medien – Interaktivität, Intermedialität, Inszenierung – auszeichnet.⁵

Simanowski gehört zu den wenigen,⁶ die sich mit dem Begriff Digitale Literatur als Oberbegriff zufrieden geben, meist wird diese Bezeichnung vermieden und es werden andere Termini benutzt. Innerhalb der wissenschaftlichen Diskussion wird oft der Ausdruck „Netzliteratur“ bzw. „Internetliteratur“ verwendet, der auf den Interessenenschwerpunkt für das Medium Internet und nicht das Medium Computer hinweist, obwohl nur ein Teil der Netzliteratur als tatsächliche „Literatur des Netzes“ betrachtet werden kann und mit Verwendung dieses Ausdrucks wichtige Kategorien vermischt werden.

Die terminologische Unklarheit ist durch mehrere Umstände verursacht. Der Hauptgrund mag darin liegen, dass sich fast die gesamte Aufmerksamkeit, die der Digitalen Literatur im deutschsprachigen Raum geschenkt wurde und wird, auf das Internet konzentriert. Dort wurden die Wettbewerbe für Digitale Literatur ausgeschrieben und die Projekte veröffentlicht, dort erscheinen die Rezensionen und Artikel über die Projekte. Dort ‚lebt‘ auch die Szene der Netzliteraten und Netzkünstler, die, auf der Internetkommunikation basierend, begründet und belebt wurde.⁷ Dies bedeutet jedoch nicht, dass es außerhalb des Netzes kein Leben für Digitale Literatur gab und gibt. Im Gegenteil: Parallel gibt es ‚reale‘ Veranstaltungen und Konferenzen, die sich allerdings eher dem theoretischen Diskurs widmen, als die praktischen Beispiele ausführlich behandeln und analysieren. Ausnahmen bilden diejenigen Veranstaltungen, die mit Preisverleihungen im Netz ausgeschriebene Wettbewerbe für Digitale Literatur fördern.

Bevor Simanowski den Begriff Digitale Literatur prägte, erstellte Beat Suter eine Liste mit literarisch-künstlerischen, computerbasierten Projekten, die er, in Anlehnung an amerikanische Hyperfictions, als Hyperfiktionen bezeichnete.⁸ Mittlerweile hat sich die Bezeichnung *Hyperfiktionen* für eine der Gattungen der Digitalen Literatur eingebürgert. Anders als Simanowski oder Suter spricht Christiane Heibach von der „Literatur im elektronischen Raum“ und meint da-

5 Roberto Simanowski: *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt a.M. 2002c (edition suhrkamp; 2247), S. 20.

6 Ich konzentriere mich nur auf neuere, relevante Definitionen von *Digitaler Literatur* ausgewählter deutschsprachiger Autoren und lasse die frühen Definitionen, etwa von Nina Hautzinger: *Vom Buch zum Internet? Eine Analyse der Auswirkungen hypertextueller Strukturen auf Text und Literatur*. St. Ingbert 1999 (Mannheimer Studien zur Literatur- und Kulturwissenschaft; 18) oder Sabrina Ortmann: *Netz Literatur Projekt. Entwicklung einer neuen Literaturform von 1969 bis heute*. Berlin 2001, außer Acht. Dies resultiert aus der Überzeugung, dass diese und andere frühe wissenschaftliche Arbeiten die Formen der Digitalen Literatur noch relativ unpräzise beschreiben.

7 Weiterführend vgl. Kapitel 3.2.

8 Die *Hyperfiction-Liste* ist die erste deutschsprachige Online-Sammlung derartigen Projekte. Vgl. dazu: <http://www.cyberfiction.ch/liste.asp> (15.08.2007).

mit „Literatur, die sich anderer Medien als der traditionellen bedient.“⁹ Sie konzentriert sich auf Definitionen von „Literatur“ und „elektronischem Raum“, um auf dieser Basis die Entstehungsumgebung der von ihr beschriebenen Projekte zu skizzieren. Unter „elektronischem Raum“ versteht sie einen Raum, „der durch die Vernetzung von Computern entsteht“.¹⁰ Damit stellt sie das Internet ins Zentrum ihrer Betrachtungen. Bei der Definition von „Literatur“ postuliert sie die Verwendung des Begriffs „Sprachkunst“. Obwohl, ihrer Auffassung nach, der traditionelle Literaturbegriff nach wie vor seine Berechtigung habe, sei er in den herkömmlichen literaturwissenschaftlichen Theorien primär an den Textbegriff, der druck- und buchzentriert, also monomedial, interaktionsarm und werkorientiert sei, gebunden. Sprache sei dagegen ein medienneutraler Code, der sich in verschiedenen Medien in mediumspezifischen Ausformungen realisieren lasse.¹¹

Sprachkunst bezieht sich daher genauso auf die menschliche und elektronische Stimme, wie auf die geschriebene und gedruckte, aber auch auf elektronisch erzeugte Schrift. [...] [Sie] verweist auf eine multimediale Wissenschaft, in deren Mittelpunkt in erster Linie die ästhetische Gestaltung von Sprache in verschiedenen Medien steht.¹²

Die Schwerpunkte der „Literatur im elektronischen Raum“ liegen Heibach zufolge auf kollektiven Produktionsformen, prozessualen Projekten, intertextuellen, intersemiotischen und transformativen Darstellungsformen, sprachbasierten vernetzten Aktionen und selbstreferentieller Codekunst.

Saskia Reither postuliert die Verwendung der Bezeichnung „Elektronische Literatur“ bzw. „Computerliteratur“ und kritisiert die Anwendung des Begriffs Digitale Literatur:

Der Begriff einer „digitalen Literatur“ ist sicherlich unglücklich gewählt, da auch das Alphabet streng genommen digitales, d.h. diskretes und abzählbares Zeichensystem ist. Dies würde bedeuten, dass jegliche Literatur digital ist und nicht nur jene, die durch den Computer entsteht.¹³

Innerhalb der Computerliteratur konzentriert sich Reither auf die Analyse einer ihrer Formen – der Computerpoesie.

Die vorliegende Arbeit operiert mit der Bezeichnung Digitale Literatur und schließt sich damit der Argumentation Simanowskis für die Verwendung dieses Begriffes an:

Der Begriff digitale Literatur scheint mir am wenigsten Anlass zu Missverständnissen zu geben. Anders als interaktive Literatur, Netzliteratur oder Hypertext bezieht er sich nicht auf bestimmte Einzelmerkmale digitaler Literatur wie Interaktivität, Vernetzung

9 Vgl. Christiane Heibach: Literatur im elektronischen Raum. Frankfurt a.M. 2003 (suhrkamp taschenbuch wissenschaft; 1605).

10 Vgl. Heibach 2003, CD-ROM: Theorie → Definitionen → Elektronischer Raum.

11 Vgl. Heibach 2003, CD-ROM: Theorie → Definitionen → Literatur.

12 Heibach 2003, CD-ROM: Theorie → Definitionen → Literatur.

13 Saskia Reither: Computerpoesie. Studien zur Modifikation poetischer Texte durch den Computer. Bielefeld 2003, S. 12.

oder Nonsequentialität, sondern auf ein bestimmtes Medium, das übrigens als digital und nicht als elektronisch beschrieben wird, um die Abgrenzung zu anderen elektronischen Medien wie Kino, Radio und Fernseher zu sichern. Die Bindung des Gegenganges an dieses Medium impliziert, dass dieser Gegenstand auf das Medium angewiesen ist und nicht etwa deren Distribution.¹⁴

Digitale Literatur wird als Oberbegriff für eine Vielzahl literarisch-künstlerischer Formen begriffen, die sich in den neuen Medien Computer und Internet herausgebildet haben und diese ästhetisch nutzen. Der Begriff der Digitalen Literatur beinhaltet also auch die Darstellungsweise in einem neuen Format, einer Form, die sich der Struktur und der Ästhetik des neuen Mediums teilweise anpasst. Digitale Literatur wird hier als ein Gesamtphänomen für alle Formen der computerbasierten Experimente mit Sprache, Bild und Ton und deren multimedialer Mischung betrachtet, die sowohl online als auch offline verfügbar sein können.

Historisch gesehen setzt Suter das Jahr 1994 als Geburtsjahr der Digitalen Literatur im deutschen Sprachraum an, wobei er betont, dass die allerersten Projekte „Mitschreibprojekte“ waren, die in Rechenzentren der deutschen Universitäten in englischer Sprache entstanden. Erst ein Jahr später, mit der Popularisierung des Internets, tauchten die ersten deutschsprachigen Projekte auf.¹⁵ Anders als in den USA, wo Digitale Literatur, angeregt durch die Pioniere Joyce und Moulthrop, zuerst überwiegend an den Universitäten popularisiert wurde, wurden hierzulande seit 1995 „Digitale Literatur-Wettbewerbe“¹⁶ im Internet ausgeschrieben und Veranstaltungen organisiert, bei denen die Arbeiten präsentiert wurden. Zunächst gab es in Deutschland das Hypertext-Festival „Die Softmoderne“ (1995-1999), das über aktuelle Literatur für Computer und Internet informierte. Fast gleichzeitig wurde jährlich der „Pegasus - Internet - Literaturwettbewerb“ ausgeschrieben (1996-1998). 1999 wurde der „Ettlinger Internet-Literaturwettbewerb“ durchgeführt.¹⁷ In den Jahren 2000-2003 fand neben weiteren kleineren Wettbewerben der Internet-Wettbewerb „Literatur.digital“ statt. 2005 wurde der „1. Junggesellen-Wettbewerb für Netzliteratur“ in deutscher und englischer Sprache ausgeschrieben.¹⁸ Digitale Literatur wurde zwar nicht ausschließlich für Wettbewerbe produziert,¹⁹ die Ausschreibungen scheinen aber

-
- 14 Roberto Simanowski: Close Reading und Streit um Begriffe. In: <http://dichtung-digital.com/2005/1/Simanowski/index.htm> (15.08.2007).
 - 15 Vgl. Beat Suter: Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre. Zürich 2000, S. 69.
 - 16 Vgl. Kapitel 2.2.4.1. über Schwierigkeiten bei der Kategorisierung der Projekte. Für alle Wettbewerbe zum Thema Digitale Literatur, die im deutschsprachigen Raum organisiert werden, wird in dieser Arbeit die Bezeichnung „Digitale Literatur-Wettbewerbe“ verwendet.
 - 17 Zur genauen Beschreibung dieser drei Veranstaltungen siehe Ortmann 2001, S. 24-39.
 - 18 Vgl. dazu 1. Junggesellenpreis für Netzliteratur [2005]. In: <http://www.junggesellenpreis.de> (15.08.2007).
 - 19 Ein Beispiel dafür sind die experimentellen literarischen Arbeiten auf CD-ROM von Oliver Gassner. Vgl. Oliver Gassner: tExtra.Touren. Zürich: Update, 2003 (edition cy-

eine gute Methode zu sein, um Autoren für das junge Genre zu interessieren und zu gewinnen. Viele der Arbeiten existierten jedoch bereits zuvor und haben auf diese Art und Weise lediglich eine Veröffentlichung erreicht. Experimentelle literarisch-künstlerische Arbeiten entstanden und entstehen natürlich auch – oder vielleicht sogar vor allem – abseits der bekannten Veranstaltungen und werden sich weiterhin derart weiterentwickeln, obwohl ihnen zum gegenwärtigen Zeitpunkt nur das Internet eine gelungene Veröffentlichung und damit Distribution ermöglicht.

Diverse computerbasierten künstlerisch-literarischen Arbeiten wurden im deutschsprachigen Raum bereits vor der Entstehung des Internets kreiert, doch erst durch das Internet erweckten sie breites Interesse und wurden zur Inspiration für neue Formen. Als mit der Popularisierung des Internets in Deutschland die ersten Wettbewerbe für Netzliteratur veranstaltet und die ersten Projekte veröffentlicht wurden, geschah dies vorzugsweise im Rahmen der Hypertext-Debatte²⁰ und sämtliche Formen Digitaler Literatur wurden theoretisch und praktisch in diesem Kontext erörtert. Es war aber nicht zu übersehen, dass nur ein Teil dieser Formen hypertextuell war. Da die Wettbewerbe keine Trennungen zwischen Digitaler Prosa und Poesie oder andere Unterscheidungen durchführten und überhaupt alle Formen mehr oder weniger gleich behandelten, wurden ihre differente Herkunft und Zielsetzungen meist nicht deutlich. Während die hypertextbasierten Formen auf Verlinkung und multiplem Erzählen gründen, entstanden viele der Formen in der Tradition der dadaistischen experimentellen Dichtung oder konkreten Poesie. Ob die digitalen Formen ein Kontinuum der literarischen Avantgarde der 20er Jahre oder eine völlig neue Form des multilinear Erzählens darstellten, ist aber eben nicht ohne Bedeutung. Dessen ungeachtet, rückte diese Problematik erst mit der Zeit ins Bewusstsein und eine transparentere Zugehörigkeit der Künstler oder Netzliteraten zu diesem oder jenem Kreis machte die Trennung einiger Formen der Digitalen Literatur deutlich.²¹

1.2 Stand der Forschung

Der Diskurs zum Thema ‚Digitale Literatur‘ begann im deutschsprachigen Raum Mitte der 90er Jahre angestoßen durch amerikanische Pionierarbeiten sowohl im Bereich der hypertextuellen Primär- als auch Sekundärliteratur.²² Die

berfiction; 3). Der Autor präsentiert sowohl seine bereits seit 1983 betriebene hyperliterarische Tätigkeit, wie mail- und copy-art-Projekte und Tonaufnahmen, als auch Projekte für das Internet, die mit textuellen und audiovisuellen Elementen arbeiten. Die Arbeiten sind auch im Netz zu sehen unter <http://www.oliver-gassner.de/textratouren/> (15.08.2007).

20 Dazu ausführlich Kapitel 2.2.3. und Kapitel 2.2.4.1.

21 Vgl. hierzu die Unterscheidung zwischen den narrativ-orientierten und lyrik-orientierten Projekten in Kapitel 2.2.4.3.

22 Vgl. Jay David Bolter: Writing Space. The Computer, Hypertext and the History of Writing. London 1991; Hypermedia and Literary Studies. Hg. v. Paul Delany u. George

Studien beschränkten sich insbesondere auf den Mehrwert der non-linearen Hypertextliteratur²³ gegenüber den linearen, klassischen Texten sowie auf die grundlegenden Unterschiede zwischen gedruckten Büchern und digitalen Texten. Die Auswirkungen der Linkstruktur, der Multilinearität sowie der interaktiven Eingriffe des Rezipienten auf den literarischen Text, welcher nicht mehr kohärent am Stück gelesen wird, sondern durch individuelle Entscheidungen aus Textteilen zusammengebaut werden muss, standen im Mittelpunkt der ersten Forschungsarbeiten.²⁴ Die veränderte Produktion und ungewohnte Rezeption literarischer Projekte am Bildschirm warfen ganze Fragenkomplexe bezüglich der Rolle von Autor und Leser auf.²⁵ Die Rezeption hypertextbasierter Literatur,

P. Landow. Cambridge u. London 1991; George P. Landow: Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore u. London 1992; George, P. Landow: Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore u. London 1997; Yellowless J. Douglas: The End of Books – or Books without End. Reading Interactive Narratives. Michigan 2000. Gleichzeitig waren Joyce und Moulthrop Autoren der ersten Hyperfictions; siehe Michael Joyce: Afternoon, a story. Watertown: Eastgate Systems, 1990/1991 sowie Stuart Moulthrop: Victory Garden. Watertown: Eastgate Systems, 1991. Beide sind bei dem auf Hyperfictions spezialisierten Verlag Eastgate Systems erschienen.

- 23 Als deutsches Standardwerk zum Thema Hypertext gilt Kuhlens Monographie aus dem Jahr 1991, also noch vor der Internet-Ära in Deutschland. Vgl. Rainer Kuhlen: Hypertext. Ein nicht-lineares Medium zwischen Buch und Wissensbank. Berlin, Heidelberg u. New York 1991 (Edition SEL-Stiftung). Das Buch liefert eine Einführung in die Hypertextsysteme sowie in die Geschichte des Hypertextes und untersucht die Frage des „literarischen Mehrwerts“ des Hypertexts als nicht-linearen Mediums gegenüber linearen Medien.
- 24 Vgl. Hautzinger 1999 sowie Dirk Schröder: Der Link als Herme und Seitensprung. In: Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch. Internet und Literatur. Hg. v. Beat Suter u. Michael Böhler. Basel u. Frankfurt a.M. 1999 (Nexus; 50), S. 43-60; Uwe Wirth: Wen kümmert's, wer spinnt? Gedanken zum Schreiben und Lesen im Internet. In: Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur. Hg. v. Beat Suter u. Michael Böhler. Basel u. Frankfurt a.M. 1999 (Nexus; 50), S. 29-42.
- 25 Die damit zusammenhängenden ideologischen Konzepte vom „Tod des Autors“, der „Freiheit des Lesers“ und der „Offenheit des Textes“, welche in der poststrukturalistischen und postmodernen Theorie angelegt sind, standen nur in den ersten Jahren der Entwicklung der Digitalen Literatur, quasi als Anregungen für die Diskussion über den Autor und den Leser, zur Debatte. Vgl. dazu z.B. Ruth Nestvold: Das Ende des Buches. Hypertext und seine Auswirkungen auf die Literatur. In: Hyperkultur. Zur Fiktion des Computerzeitalters. Hg. v. Ruth Mayer, Ernst-Peter Schneck u. Martin Klepper. Berlin 1996, S. 14-30; Ortmann 2001; Roberto Simanowski: Autorschaften in digitalen Medien. Eine Einleitung. In: Digitale Literatur. Hg. v. Roberto Simanowski. München 2001 (Text + Kritik; 152), S. 3-21; Uwe Wirth: Der Tod des Autors als Geburt des Editors. In: Digitale Literatur. Hg. v. Roberto Simanowski. München 2001c (Text + Kritik; 152), S. 54-64. Die deutschsprachige Forschung distanzierte sich jedoch rasch davon und widmete sich anderen Fragen, wie z.B. nach der Auswirkung der Kommunikationsverhältnisse des Internets auf die Instanz des Autors oder nach der kollaborativen Autorschaft. Vgl. dazu neuere Erkenntnisse zum Thema Autorschaft in Digitaler Literatur bei Roberto Simanowski: Tod des Autors? Tod des Lesers! In: p0es1s. Ästhetik digita-

welche von traditioneller Buchlektüre in vielerlei Hinsicht abweicht, kündigte ein spannendes Untersuchungsfeld an, das aber bis dato keine bahnbrechenden Ergebnisse lieferte. Fragen danach, ob Hypertexte und hypermediale Projekte anders rezipiert werden als traditionelle Texte (und wenn ja, wie?) blieben auf Grund mangelnder empirischer Untersuchungen weitgehend unbeantwortet.²⁶

Während sich die Forschung hauptsächlich den technischen Konditionen und medialen Möglichkeiten der Hypertexte widmete, mangelte es an konkreten Analysen der in diesen Strukturen auftretenden Inhalte.²⁷ Das Fiktionale in den Hyperfictions wurde regelrecht umgangen und schien in der Forschungsliteratur gar nicht mehr relevant zu sein.²⁸ Auffallend ist auch, dass sich der Großteil dieser Publikationen ausschließlich auf die amerikanischen Hyperfiction-Beispiele konzentrierte, obwohl seit 1995 im deutschsprachigen Raum kontinuierlich Digitale Literatur-Wettbewerbe veranstaltet wurden, welche heimische Projekte lieferten.

Die ersten deutschsprachigen digitalen Projekte fallen mit der Entwicklung des Internets zusammen. Obwohl sie das Netz nicht immer als Produktions-, sondern

ler Poesie. Hg. v. Friedrich W. Block, Christiane Heibach u. Karin Wenz. Ostfildern-Ruit 2004, S. 79-91; sowie Roberto Simanowski: Der Autor ist tot, es lebe der Autor. Autorschaften im Internet. In: Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Hg. v. Christoph Bieber u. Claus Leggewie. Frankfurt a.M. 2004a (Interaktivita; 1), S. 190-215.

- 26 Zum Lesen am Bildschirm generell und dem Lesen von Digitaler Literatur vgl. Gesine Boesken: Lesen am Bildschirm. Wer ist drin, und sind Bücher jetzt out? In: Leseverhalten in Deutschland im neuen Jahrtausend. Eine Studie der Stiftung Lesen. Hg. v. Stiftung Lesen. Hamburg u. Mainz 2001 (Lesewelten; 3), S. 127-149 sowie Gesine Boesken: Lesen am Computer – Mehrwert oder mehr Verwirrung? Untersuchungen zur „Konkurrenz“ zwischen Buch und Hypertext. In: Jahrbuch für Computerphilologie 4 (2002), S. 85-114. Karin Wenz untersucht im kleinen Rahmen das Lesen von hypertextuellen Werken und vergleicht es mit der Lektüre derselben Werke in konventioneller Form – siehe Karin Wenz: Zeichen lesen: Hypertext revisited. In: Medien, Texte und Maschinen. Hg. v. Ernest W. B. Hess-Lüttich. Wiesbaden 2001, S. 91-105. Als erste relevante Arbeit im englischsprachigen Raum gilt die Publikation von Douglas 2000. Zu den Herausforderungen an die Rezeptionstheorie, welche durch die Rezeption von Hyperfictions entstehen vgl. Dorota Piestrak: Digital Literature. In: Beyond Aesthetics. Performance, Media, And Cultural Studies. Hg. v. Christopher Balme u. Meike Wagner. Trier 2004 (Mainz University Studies in English; 6), S. 119-127.
- 27 Die erste umfangreiche literaturwissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesem Thema sowie eine narratologische Betrachtung der Hyperfictions erfolgten erst 2000 in der Dissertation von Beat Suter. Vgl. Suter 2000.
- 28 Auch einige auf den ersten Blick vielversprechende Publikationen lieferten keine klaren Antworten auf die von ihnen aufgeworfenen Fragen, z.B. Marie-Laure Ryan: Will New Media Produce New Narratives? In: Narrative across Media. The Languages of Storytelling. Hg. v. Marie-Laure Ryan. Lincoln u. London 2004, S. 337-359. Dass die Fiktion selbst in Hyperfictions selten ein Thema der Publikationen zum Thema ist, bemängelt auch Peter Schneek: „The Necessity of Fiction“: Einige Anmerkungen zur Fiktion der *Hyperfiction*. In: PhiN (Philologie im Netz)-Beiheft(2004); <http://web.fu-berlin.de/phphin/beiheft2/b2t12.htm> (15.08.2007).

zumeist als Rezeptionsort nutzten, wurde die Digitale Literatur primär als ein an das Internet gebundenes Phänomen betrachtet. Die Internet-Debatte mischte sich also in die Hypertext-Diskussion ein und beide sind seither in der wissenschaftlichen Forschung untrennbar verknüpft. Nachteile dieser Verbindung zeigen sich u.a. darin, dass viele internet-nichtgebundene, sondern lediglich computerbasierte Formen der Digitalen Literatur entweder wie Netzphänomene behandelt oder kaum berücksichtigt wurden.²⁹ Digitale Literatur-Wettbewerbe hatten zur Folge, dass sich um sie herum ein rascher und stets aktualisierter wissenschaftlicher Diskurs bildete. Ihnen folgten Tagungen, Symposien, Konferenzen und Ringvorlesungen an den Universitäten, die sich dem neuen Phänomen vom literatur-, kultur-, kommunikations- und medienwissenschaftlichen Standpunkt aus näherten. Als Ergebnisse derartiger Veranstaltungen sind zahlreiche Sammelbände erschienen,³⁰ in welchen versucht wurde, Digitale Literatur möglichst umfassend aus verschiedenen Perspektiven bezüglich diverser Aspekte zu beschreiben.³¹

-
- 29 Im ersten Fall sind Hyperfictions und alle hypertextbasierten Projekte, die sich des Internets nicht aus ästhetischen sondern aus Publikations- und Distributionsgründen bedienen, betroffen. Der zweite Fall bezieht sich z.B. auf die Computerpoesie, welche, obwohl sie bereits seit den 60er Jahren im Kreis um Max Bense, später um Reinhard Döhl existiert, im Rahmen der Diskussion um Digitale Literatur erst in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen hat, da sie nicht der Hypertexttradition entstammt.
 - 30 Sammelbände überwogen schon immer innerhalb der Publikationen zum untersuchten Thema. Dies scheint durch die Tatsache begründet zu sein, dass der Gegenstand recht neu war und ist, bisher wenig empirisch untersucht wurde und es noch keine ausgewiesenen Experten zum Thema gab. Junge Autoren äußerten sich dafür gerne in Form von kurzen Artikeln in den Print- und Onlinemedien zum neuen Phänomen, wobei sie häufig auf ihre subjektiven Erfahrungen aufbauten. Veröffentlichungen im Internet sind charakteristisch für den behandelten Themenkomplex, als leitende und anerkannteste Webseiten mit umfangreichen Datenbanken gelten bis heute: Dichtung-digital. Journal für digitale Ästhetik [Elektronisches Magazin hg. v. Roberto Simanowski]. In: <http://www.dichtung-digital.de> (15.08.2007), Cyberfiction [Webseite zur Digitalen Literatur und Kunst von Beat Suter]. In: <http://www.cyberfiction.ch> (15.08.2007) und Netzliteratur. Netzliteratur/Internetliteratur/Netzkunst [Webseite zur Netzliteratur hg. v. Johannes Auer, Christiane Heibach u. Beat Suter]. In: <http://www.netzliteratur.net> (15.08.2007). Ihre Gründer und Betreiber: R. Simanowski, B. Suter und J. Auer gehören zu den wichtigsten Aktivisten und Theoretikern auf dem Gebiet und trugen im Wesentlichen zur Entwicklung der Digitalen Literatur im deutschsprachigen Raum bei.
 - 31 Mit Bezügen zwischen Literatur und Computertechnologie befasst sich: Hyperkultur: Zur Fiktion des Computerzeitalters. Hg. v. Martin Klepper, Ruth Mayer u. Ernst-Peter Schneck. Berlin u. New York 1996. Einführend über Hyperfiktionen vgl. Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch. Internet und Literatur. Hg. v. Michael Böhler u. Beat Suter. Basel u. Frankfurt a.M. 1999. Zu Digitaler Literatur im Allgemeinen vgl. Simanowski 2001. Über das Schreiben im Internet vgl. Schreiben am Netz. Literatur im digitalen Zeitalter. 2 Bde. Hg. v. Johannes Fehr u. Walter Grond. Innsbruck 2003. Zur Ästhetik digitaler Poesie vgl. p0es1s. Ästhetik digitaler Poesie. Hg. v. Friedrich W. Block, Christiane Heibach u. Karin Wenz. Ostfildern-Ruit 2004. Zur experimentellen Literatur im Internet vgl. experimentelle literatur und internet. memoscript für reinhard döhl. Hg. v. Johannes Auer. Zürich u. Stuttgart 2004 (edition cyberfiction). Zum

Obwohl die Literaturwissenschaft schon immer Interesse für das neue Genre zeigte, wagten es nur vereinzelte Literaturwissenschaftler, Digitale Literatur mittels anderer als nur literarischer Kategorien bzw. mittels zusätzlicher Kategorien zu untersuchen,³² und nur wenige bezogen sich auf tatsächliche empirische Befunde.³³ Digitale Literatur als Produkt der digitalen Medien muss jedoch auch mit deren Mitteln und anhand der entsprechenden Kategorien erschlossen werden.³⁴ Ein Thema, das die Literaturwissenschaft dagegen schon immer verfolgte, sind die Auswirkungen der neuen Medien, der Computertechnologie und der dadurch entwickelten Digitalen Literatur auf die Buchkultur. Zu dieser Problematik entstand eine Reihe von Publikationen.³⁵

Jedoch mangelte es nach wie vor an einer umfangreicheren praktischen Auseinandersetzung mit einer konkreten Gruppe oder Gattung innerhalb der im Rahmen Digitaler Literatur auftretenden vielfältigen Formen. Es existieren zwar einige Publikationen sowohl zur Hyperfiction als auch zu den anderen Arten der Digitalen Literatur, sie treten aber vor allem in Form von kurzen Artikeln auf und ihre einzelnen Aspekte sind unzureichend untersucht worden. Deutschsprachige narrativ orientierte Digitale Literatur wurde bisher keiner tiefergehenden Analyse unterzogen. Auch die Differenzierung zwischen den textbasierten und den multimedialen Hypertext-Fiktionen sowie darauf basierende Fallanalysen sind bisher kaum zu finden. Dies liegt u.a. daran, dass bis jetzt keine verlässliche Terminologie und medienadäquate Theorie zur Beschreibung dieser Projekte zur Verfügung steht. Diese Problematik soll in der folgenden Arbeit aufgegriffen werden und entsprechend wird die Analyse eines deutschsprachigen Projekts,

Schreiben im digitalen Zeitalter vgl. „System ohne General“. Schreibszenen im digitalen Zeitalter. Hg. v. Davide Giuriato, Martin Stingelin u. Sandro Zanetti. Paderborn 2006 (Zur Genealogie des Schreibens; Bd. 3).

32 Vgl. Heibach 2003.

33 Vgl. Wenz 2001.

34 Die bisher bekannteste und relevanzteste theoretische Publikation über neue Medien ist Lev Manovich: *The Language of New Media*. Massachusetts u. London 2001. Eine der ersten pragmatischen Auseinandersetzungen mit den neuen Medien liefert: Kursbuch neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Hg. v. Stefan Bollmann. Mannheim 1996 (rororo; 1981: rororo Computer: Cyberwatch).

35 Vgl. dazu Norbert Bolz: Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse. München 1993; Nestvold 1996; Dieter E. Zimmer: Die Bibliothek der Zukunft. Text und Schrift in den Zeiten des Internet. Hamburg 2000; Michael Giesecke: Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft. Trendforschungen zur kulturellen Medienökologie. Frankfurt a.M. 2002 (suhrkamp taschenbuch Wissenschaft; 1543). Im englischen Sprachraum heizte vor allem der Artikel von Robert Coover „The End of Books“, in Verbindung mit der gleichzeitigen Vermarktung der ersten Hyperfictions, die Diskussion um die Zukunft der gedruckten Bücher an. Vgl. Robert Coover: The End of Books. In: The New York Times (1992); <http://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/cover-end.html> (15.08.2007).

der Hypermedialen Fiktion *Spätwinterhitze*³⁶ von Frank Klötgen als Beispiel für ein hypertextuelles, multimediales, narratives Projekt erfolgen.³⁷

In diesem Zusammenhang ist auf drei relevante Monographien zu verweisen: *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre* von Beat Suter (2000)³⁸, *Interfictions. Vom Schreiben im Netz* von Roberto Simanowski (2002c)³⁹ sowie *Literatur im elektronischen Raum* von Christiane Heibach (2003).⁴⁰ Ihre Relevanz gründet insbesondere in den wissenschaftlichen Ausführungen auf Grundlage praktisch analysierter Beispiele. Zudem bauen die Autoren gewisse Standards für Digitale Literatur auf, welche in dieser Arbeit aufgegriffen werden. Suter legt, als erster Literaturwissenschaftler im deutschsprachigen Raum, eine ausführliche Liste Digitaler Literatur-Projekte vor. Er erarbeitet die Strukturen der Projekte, gliedert sie nach Arten und Formen und analysiert beispielhafte Werke hinsichtlich der Textstruktur, der Links und der Narration. Simanowski geht ähnlich vor, indem er den theoretischen Teil seiner Arbeit an einer breiten Auswahl praktisch analysierter Beispiele erörtert. Digitale Literatur teilt er in drei Genres – Hyperfiction, Mitschreibprojekte und Multimedia – und untersucht diese gründlich. Er prägt den Begriff der „Interfictions“ und beschreibt ihn anhand der Merkmale Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung. Maßgebend sind sein Versuch der Bestimmung der Kriterien zur Bewertung der digitalen Projekte sowie die Auseinandersetzung mit der Frage nach der digitalen Ästhetik. Die medialen Bedingungen und die kulturelle Bedeutung der ‚Literatur im elektronischen Raum‘ konstituierten den Hauptuntersuchungsgegenstand von Heibach. Sie versucht, eine Untersuchungsmethode

36 Frank Klötgen: Spätwinterhitze. Ein interaktiver Krimi. Dresden u. Leipzig: Volland&Quist; 2004 (edition cyberfiction; 4).

37 Durch diese Kategorieeingrenzung distanziert sich die vorliegende Arbeit von einem zweiten umfangreichen Zweig der Digitalen Literatur: der digitalen Poesie. Digitale Poesie, welche mit den sich im 20 Jahrhundert entwickelten poetischen Kunststücken der visuellen, Laut- und konkreten Poesie verbunden ist, hat in Deutschland mittlerweile zahlreiche Anhänger gefunden. Diese brachten einige Standardwerke zum Umgang mit digitaler Poesie heraus. Dazu gehört insbesondere der 2004 veröffentlichte Sammelband *poesIs. Ästhetik digitaler Poesie* (Block/Heibach/Wenz 2004). Das Buch behandelt, sowohl theoretisch als auch praktisch, künstlerische Projekte, die neue mediale Veränderungen von Sprache und sprachbasierter Kommunikation in Computer und Internet darstellen. Erwähnenswert sind zudem zwei weitere Publikationen zu digitaler Poesie: Der Sammelband *experimentelle literatur und internet. Memoscript für reinhard döhl* (vgl. Auer 2004) sowie die Dissertation von Saskia Reither: *Computerpoesie. Studien zur Modifikation poetischer Texte* (vgl. Reither 2003). Während das erste Buch sich sowohl theoretisch als auch experimentell-praktisch diversen Facetten der Netzliteratur, Netzkunst sowie konkreten Poesie widmet, fokussiert das zweite konkret auf die (französischen) Computergedichte und auf den Wechsel, welcher vom Papier zum Computer stattgefunden hat, und dadurch grundlegende Veränderungen für den ästhetischen Umgang mit Sprache und Schrift bewirkte.

38 Vgl. Suter 2000.

39 Vgl. Simanowski 2002c.

40 Vgl. Heibach 2003.

zu finden, welche zum einen die Abhängigkeit von den Standards der alten Medien und zum anderen die neuen medienspezifischen Nutzungs- und Gestaltungsformen der Literatur und Kunst im Internet berücksichtigt.

Die vorliegende Arbeit bewertet und beschreibt Digitale Literatur mit Blick auf ihr knapp zehnjähriges Bestehen. Dies ist ein Vorteil gegenüber den ersten wissenschaftlichen Arbeiten, welche einem noch weniger ausgereiften Phänomen gegenüberstanden. Im Folgenden wird eine Neukategorisierung der Digitalen Literatur vorgenommen sowie eine Aufstellung der Analyse- und Bewertungskriterien für eine konkrete Projektgruppe, die Hypermedialen Fiktionen erarbeitet, die bislang, trotz diverser Versuche,⁴¹ noch nicht überzeugend existiert.

1.3 Ziel und Aufbau der Arbeit

Digitale Literatur ist ein komplexes, intermediales Phänomen, welches differenziert betrachtet werden muss. Sie besteht aus multiplen Projektformen und sich ständig wandelnden Abspaltungen und kann mittels diverser Technologien und Medien funktionieren. Angesichts dieser Vielfalt ist es nicht möglich, so die These, Digitale Literatur als Gesamtphenomen zu analysieren. Sie bedarf einer Kategorisierung auf unterschiedlichen Ebenen und einer Einteilung in Gruppen, welche im Rahmen dieser Arbeit erfolgen soll. Eine eingehende (interdisziplinäre) Analyse wird damit erst innerhalb der jeweiligen Gruppe möglich, wobei offenkundig also nicht jede Projektgruppe nach denselben Kriterien analysierbar ist. Da eines der Ziele der vorliegenden Arbeit die Analyse der Hypermedialen Fiktionen betrifft, erfolgt sie größtenteils unter Berücksichtigung traditioneller literaturwissenschaftlicher Verfahren, ausgenommen jene Stellen, an denen die Literarizität an ihre Grenzen stößt. Dann werden andere Disziplinen, wie z.B. die Medienwissenschaft und die Filmwissenschaft, zur Analyse herangezogen.

Die vorliegende Arbeit wird hinsichtlich des Themenkomplexes um Digitale Literatur von zwei Leitfragen begleitet. Die erste lautet: In welchem Verhältnis stehen die inhaltliche und die technische Ebene in Digitaler Literatur, insbesondere in Hypermedialen Fiktionen? Parallelen und Differenzen hinsichtlich der klassischen Literatur konstituieren in jedem Abschnitt dieser Arbeit grundlegende Bezugspunkte für Digitale Literatur. In diesem Zusammenhang werden auch die Gefahren für die Digitale Literatur deutlich, die sich aus der stetigen Abhängigkeit von der verfügbaren Technologie ergeben. Die daraus resultierende Unabgeschlossenheit der Entwicklung der Digitalen Literatur ist evident. Die zwei-

41 Wie etwa bei Hautzinger 1999; Christiane Heibach: „Creamus, ergo sumus“. Ansätze zu einer Netz-Ästhetik. In: *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch. Internet und Literatur*. Hg. v. Beat Suter und Michael Böhler. Basel u. Frankfurt a.M. 1999 (Nexus; 50), S. 101-112; Christiane Heibach: Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik. Berlin 2000; Suter 2000; Ortmann 2001 sowie Roberto Simanowski: Geburt und Entwicklung der digitalen Literatur. In: *Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur. Buch und CD-ROM*. Hg. v. Roberto Simanowski. München 2002b, S. 56-92.

te Leitfrage thematisiert die Ergründung des ästhetischen Werts der Digitalen Literatur: Was ist die Ästhetik der Digitalen Literatur und woran soll sie gemessen werden? Die nachfolgenden Ausführungen werden zeigen, dass sich die Ästhetik der Digitalen Literatur nur für die jeweilige Projektgruppe bestimmen lässt. Es erfolgt ein Versuch, die Ästhetik für Hypermediale Fiktionen zu definieren. Die gesamte Arbeit ist pragmatisch ausgerichtet. Dies resultiert aus der Überzeugung, dass, trotz bereits bestehender Abhandlungen zum Thema im deutschsprachigen Raum, eine umfassende praxisorientierte Perspektive fehlt und somit nachgereicht werden muss.

Ausgehend von der Darstellung der Thematik in der Einleitung (1.1.), unterteilt sich der weitere Weg der Untersuchung in vier Großkapitel. Das Kapitel 2 wirft die Frage auf, wie Literatur als Gesamtphänomen durch die neuen Medien beeinflusst wird. Es wird veranschaulicht, dass neue Medien einerseits die Funktionsweise (Produktion, Distribution, Rezeption) der traditionellen Literatur beeinflussen (2.1.) und andererseits die Entstehung neuer Literaturformen, hier Digitaler Literatur, bewirken (2.2.). Im ersten Fall (2.1.) liegt der Schwerpunkt auf den Folgen der digitalen Verarbeitung von Texten und der damit zusammenhängenden veränderten Rolle des Literaturbetriebs (Verlagswesen, Buchhandel, Bibliothekswesen). Zunächst wird grob skizziert, wie sich die Computertechnologie und das Etablieren des Internets in der heutigen Gesellschaft auf die Umbrüche in der deutschen Verlagsbranche, die hier als Vertreter der traditionell verstandenen Literatur fungieren soll, auswirken⁴². Verlage verwandeln sich nach und nach in Multimediadienstleister, die Informationen in Form von Text und Multimedia in medienneutraler digitaler Form produzieren (Content). Der in derartiger Form vorliegende Text findet dadurch neue Vertriebswege (E-Book, Print on Demand). Der traditionelle Buchhandel wurde um die Online-Verkaufsmöglichkeit bereichert, die sich innerhalb weniger Jahre weltweit etablierte. Obwohl E-Book-Lesegeräte von Jahr zu Jahr verbessert und vereinfacht werden, findet die Rezeption der traditionellen Literatur immer noch vorzugsweise auf Papier statt. Sind die neuen Medien aber für alle literarischen Formate geeignet oder zeichnet sich eine Differenz in der Nutzung dieser Medien, beispielsweise seitens der Fachliteratur und der Belletristik, ab? Ein zweiter Schwerpunkt der Betrachtungen (2.2.) konzentriert sich auf die durch die neuen Medien kreierte Digitale Literatur. Grundlegend ist dabei die Annahme, dass sich diese literarisch-künstlerische Form nicht primär nach dem Maßstab der traditionellen Literatur messen lässt, und sowohl ihre Eigenschaften als auch unterschiedliche Abspaltungen der Form sich vorzugsweise an den technischen Gegebenheiten der neuen Medien orientieren. In Bezug darauf werden zunächst die Eigenschaften der neuen Medien vorgestellt (2.1.1.), um diese anschließend in den Merkmalen der neuen Literaturformen zu identifizieren (2.2.2.). Diese Arbeit vertritt die These, dass die Heterogenität der Digitalen Literatur-Projekte es nicht erlaubt, sie bezüglich ihrer Merkmale gleichrangig zu behandeln. Des-

42 Vgl. Kapitel 2.1.

halb werden hierbei nur zwei Merkmale, Digitalität (2.2.2.1.) und Interaktivität (2.2.2.2.), als projektübergreifende Eigenschaften genannt und erörtert. Weitere Merkmale müssen projektindividuell ausgearbeitet werden, was in der vorliegenden Arbeit für die Projektgruppe der Hypermedialen Fiktionen in Kapitel 4 geschieht. Besondere Aufmerksamkeit wird im Unterkapitel 2.2.3. dem Merkmal der Hypertextualität gewidmet. Diese Sonderstellung lässt sich durch die Tatsache begründen, dass Hypertextualität nur einigen, aber nicht allen Projekten der Digitalen Literatur eigen ist, dass aber gerade sie für Hypermediale Fiktionen fundamental und dadurch im Kontext dieser Arbeit relevant ist. Abschließend setzt sich das Kapitel 2 mit der Kategorisierung existierender Projekte der Digitalen Literatur auseinander (2.2.4.). Zumal es in der Vergangenheit Probleme sowohl mit der Bildung von Kategorien als auch mit der Festlegung von Kriterien für die Bewertung der Projekte gab (2.2.4.1.) und diese nie vollständig ausgearbeitet wurden, bedarf es einer soliden Grundlagebildung für die Betrachtung der Projekte. Kapitel 2.2.4.1. stellt Hypothesen für vermutliche Hürden auf, die es den Wissenschaftlern, Autoren und Künstlern immer wieder erschweren, die heterogenen Werke zu gliedern. Das folgende Kapitel 2.2.4.2. skizziert ausgewählte Kategorisierungsversuche diverser Autoren. Schließlich wird in einem weiteren Abschnitt (2.2.4.3.) ein neues Kategorisierungsmodell konstruiert und erläutert. Ein essentieller Vorteil dieses Modells liegt in der Möglichkeit, einzelne Merkmale aus unterschiedlichen Gliederungskategorien für ein Projekt zu kombinieren. Gleichzeitig unterstreichen aber die separaten Kategorien (Technologie, Medium, Struktur, traditionelle literarische Gattungstypologie, Art der Autorschaft) die Möglichkeit bzw. Notwendigkeit ihrer getrennten Betrachtung und unterschiedliche Fragestellung bezüglich der Merkmale der Projekte.

Eine Gliederung der Digitalen Literatur-Projekte ist der erste Schritt zu ihrer Analyse. Worauf konzentriert sich aber eine Analyse der Digitalen Literatur? Da der Text in diesem Fall nicht mehr, wie in traditioneller Literatur, den Hauptuntersuchungsgegenstand darstellt, rücken weitere Fragestellungen mit in den Vordergrund. Angesichts der Verschiedenartigkeit der Projektformen lässt sich für sie keine universelle Ästhetik formulieren, obgleich zu beobachten ist, dass sich alle Projekte insbesondere durch eine vielfältige Prozesshaftigkeit auszeichnen. Prozesse bilden den Kern der Digitalen Literatur und unterscheiden sich je nach Projektart und medialer Umgebung. In Kapitel 3 wird zunächst veranschaulicht, wie sich diese Prozesshaftigkeit auf den Text selbst, der ja nach wie vor in fast jedem Projekt vorhanden, aber eben nicht immer dominant ist, auswirkt (3.1.). Der bisher „statische Buchtext“ gewinnt durch die computerbasierte Umgebung an Dynamik, erhält Animationsfunktionen und eine eigene Temporalität. Digitale Literatur unterliegt aber noch weiteren dynamischen Prozessen, die beispielsweise der schriftbasierten Kommunikation im Internet entstammen. Die Veröffentlichung, Rezension und somit auch Weiterentwicklung der Digitalen Literatur ist im weiten Sinne vom Internet und der dort herrschenden

den Gruppendynamik abhängig (3.2.). Schließlich ist auch die Autorrolle in Digitaler Literatur weitaus dynamischer als in traditioneller Literatur. Da die Autoren beim Entwickeln der hypermedialen Werke häufig mit Designern, Grafikern, Musikern und Technikern kooperieren, sind sie eher auf dynamische Prozesse zwischen diesen Personen angewiesen, als Schriftsteller, die alleine ein Buch schreiben. Zudem hat ein „digitaler Autor“ noch mit weiteren Hürden, wie beispielsweise dem technischen Fortschritt und ständigen Entwicklungen im Softwarebereich, zu kämpfen. Der Rolle der Autorschaft in Digitaler Literatur widmet sich das Kapitel 3.3. Im Zentrum des Interesses steht hier ein ganzer Komplex von Fragen: Was unterscheidet das Kreieren einer Hypermedialen Fiktion vom herkömmlichen Schreiben eines fiktionalen Textes durch den Autor? Was korreliert mit diesen Produktionsbedingungen, wie sieht die Planungs- und Produktionsphase bei derartigen Werken aus? Herauszufinden ist zudem, wer die Autorengruppe der Digitalen Literatur bildet: Literaten, Computerspezialisten oder Künstler? Zur Beantwortung dieser Fragen werden praktische Erfahrungen der Autoren sowohl klassischer gedruckter als auch digitaler Literatur herangezogen.

Kapitel 4 liefert eine praktische Analyse der Hypermedialen Fiktion *Spätwinterhitze* von Frank Klötgen. Hierbei werden zunächst die projektübergreifenden Eigenschaften der Digitalen Literatur (Digitalität und Interaktivität) um individuelle Eigenschaften der Hypermedialen Fiktionen (Hypermedialität und Fiktionalität/Narrativität) ergänzt (4.1.). So soll erfasst werden, anhand welcher Kriterien Hypermediale Fiktionen bewertet werden können und was für die Qualität der Projekte entscheidend ist. Eine Reihe von Beispielen aus der Szene der Digitalen Literatur-Wettbewerbe wird zeigen, dass ein Aufstellen solcher Bewertungskriterien für die Projekte immer schon Probleme bereitete (4.2.). Ein Mangel an Kategorien wie Kriterien scheint ein wichtiger Grund für eine ungenügende bzw. eine unregelmäßige Kontinuität der Wettbewerbe zu sein. Daher wird in der vorliegenden Arbeit der Versuch unternommen, derartige Kriterien für eine konkrete Projektgruppe, die Hypermedialen Fiktionen, aufzustellen. Die eingangs genannten Merkmale dienen dabei als Grundlage für die Festlegung der Bewertungskriterien.

Aus dem Merkmal der Digitalität werden die Kriterien Technische Funktionalität (4.2.1.), Kompatibilität (4.2.2.) sowie Komposition und Gestaltung (4.2.3.) abgeleitet, die gemeinsam die Gruppe der an technischen Voraussetzungen orientierten Kriterien bilden. Hypermediale Fiktionen werden bis dato in der Auszeichnungssprache HTML (bzw. deren Erweiterungen wie z.B. XHTML) für das WWW entworfen, es gelten für sie von daher dieselben benutzerfreundlichen Regeln, die für den Zugang (4.2.2.) und die Gestaltung und Rezeption (4.2.3.) von Webseiten gelten, gleichgültig, ob die Projekte im nachhinein online

oder offline veröffentlicht werden.⁴³ Browserneutralität, Betriebssystemneutralität und eine schnelle Ladezeit der Plug-Ins sowie die Optimalität der Bildschirmauflösung fungieren dabei als oberste Gebote. Dies sind Hürden, welche in der Buchkultur so nie relevant waren. Die Interaktivität der Projekte ist anhand eines geschickt und übersichtlich eingebauten Navigationssystems (4.2.4.) und des gezielten Einsatzes von Links (4.2.5.) zu messen. Diese Kriterien bauen auf den zuvor genannten auf. Das Konzipieren eines sinnvollen und benutzerfreundlichen Navigationssystems setzt eine angenehme Rezeption voraus und unterstützt die Entwicklung einer im Projekt inbegriffenen Geschichte. Gerade beim letztgenannten Punkt steht dem Autor einer Hypermedialen Fiktion eine ganze Reihe von Navigationswerkzeugen zur Verfügung, mithilfe derer er dem Leser das Mitgestalten der Story ermöglicht und ihn so auf eine besondere Weise involviert. Hierin liegt auch die Chance für einen effektvollen Spannungsaufbau und das zügige Voranschreiten der Geschichte. Das an die Navigation direkt anknüpfende Kriterium des Linkeinsatzes soll primär im Rahmen der Frage nach der Notwendigkeit von Links für den Verlauf einer multilineareren Geschichte im Projekt erörtert werden. Ferner ist ein Gebrauch derjenigen Links zu bewerten, welche über ein reines Textverstehen hinaus zur Bedeutungsgenerierung beitragen. Des Weiteren wurde in der vorliegenden Arbeit das auf dem Merkmal der Hypermedialität aufbauende Kriterium der Hypermedialen Einheit geschaffen, um nach dem Einsatz der verschiedenen Zeichensysteme (Text, Bild, Ton) in den Projekten zu fragen (4.2.6.). Zentral ist hierbei, dass einerseits jedes Element (wie Musik, Text, Grafik etc.), welches zugleich einem unterschiedlichen Zeichensystem angehört, getrennt existiert und so seine eigene Produktions- und Rezeptionsgeschichte besitzt, dass es andererseits aber gleichzeitig zu einer Einheit mit den übrigen Elementen verschmelzen kann. Diese Verschmelzung und das Zusammenwirken in einer hypertextbasierten Umgebung führen zu einer erzählerischen Bedeutungsgenerierung, die auf einem anderen Wege nie hätte erreicht werden können und bilden somit ein Teil der Ästhetik der Hypermedialen Fiktionen. In diesem Sinne erfolgt die Betrachtung der jeweiligen Zeichensysteme zunächst mit Blick auf ihren Bezug zueinander (4.2.6.1.) und anschließend gemeinsam als simultan zu rezipierende Einheit (4.2.6.2.).

Zu dem vollständigen Kriterienkatalog zur Bewertung von Hypermedialen Fiktionen gehört schließlich die Auseinandersetzung mit der Frage, *wie* und *was* im Projekt erzählt wird. Fiktionalität und Narrativität, welche sich als Grundsätze erzählender Genres verstehen, entstammen in diesem Fall der literarischer Tradition, obwohl sich zeigen wird, wie schnell auch in diesem Fall die Literarizität an ihre Grenzen stößt und sich bei einer Analyse der Mittel anderen medialen Ausdrucksformen bedienen muss. Diesem Themengebiet ist ausführlich das Ka-

43 Dieser Aspekt hat für Hypermediale Fiktionen keine Relevanz, zumal sie in dem für diese Arbeit entwickelten Kategorisierungsmodell als *netz-nichtgebundene Projekte* eingestuft wurden. Das bedeutet, dass sie sich des Internets nicht aus ästhetischen, sondern nur aus Distributions- und/oder Publikationsgründen bedienen. Vgl. Kapitel 2.2.4. 3.

pitel 5 der vorliegenden Arbeit gewidmet. Dieses abschließende Kapitel befasst sich mit den Erzählstrukturen in Hypermedialen Fiktionen. Zu Beginn wird aus der Retrospektive auf die erzähltheoretischen Ansätze in Hyperfiktionen⁴⁴ eingegangen und so ihr Unterschied zu Hypermedialen Fiktionen deutlich gemacht (5.1.). Die darauf folgenden Kapitel (5.2. und 5.3.) konzentrieren sich ausschließlich auf Hypermediale Fiktionen (hier beispielhaft auf *Spätwinterhitze* von Frank Klötgen) und werfen die Kernfrage auf, ob es grundsätzlich möglich ist, eine narratologische Analyse dieser Projekte durchzuführen. Es wird sich herausstellen, dass ein derartiges Unterfangen nur unter gewissen Voraussetzungen realisierbar ist. Begonnen wird mit der Klärung der Gattungsfrage in *Spätwinterhitze*, welche insofern relevant ist, als bereits an dieser Stelle die Cross- und Hypermedialität des Projektes deutlich wird (5.2.2.1.). Der Autor integriert drei Zeichensysteme und verwendet Erzähltechniken verschiedener Medien und Gattungen, indem er diese mischt und transformiert, was zur Entwicklung projekteigener Erzähltechniken führt. Kapitel 5.2. geht von den traditionellen narratologischen Komponenten *story* und *discourse* aus und versucht diese auf Hypermediale Fiktionen, insbesondere die *Spätwinterhitze*, anzuwenden. Der Fokus der weiteren Untersuchung wird aber auf das *wie* einer Erzählung gelegt, denn in Bezug auf die Discourse-Ebene stellen sich zunächst zahlreiche grundlegende Fragen: Mit welchen Mitteln wird erzählt? Wie müssen die Ansätze der Text-Narratologie modifiziert werden, um einer hypermedialen Erzählung gerecht zu werden? Was wird zum Untersuchungsgegenstand: ein gewählter Lesepfad inmitten eines hypertextuellen Geflechts oder alle denkbaren narrativen Pfade? Angesichts des hypermedialen Charakters der Projekte häufen sich und verschmelzen in ihnen erzähltechnische Ansätze aus verschiedenen Medien. Im Fall von *Spätwinterhitze* sind das die Ansätze aus Literatur, Film, Comic und Computerspiel, welche im Verlauf des Kapitels 5.2.2.2. interdisziplinär ergründet werden. In Kapitel 5.2.2.3. wird die Filmwissenschaft zu Hilfe genommen, indem sich die vorliegende Arbeit bei der ‚Vermaterialisierung‘ der Hypermedialen Fiktionen am Filmprotokoll orientiert. Dies ist notwendig aufgrund der Flüchtigkeit der hypermedialen Projektform, welche ein ‚Festhalten der Form‘ und somit ein vollständiges literarisch-künstlerisches Produkt sowie seine Zitierbarkeit verhindert, die aber wiederum für eine wissenschaftliche Analyse zentral sind. Das erste Kapitel der *Spätwinterhitze* wird im Anhang exemplarisch in Form eines Knotenprotokolls veranschaulicht. Auf dieser Grundlage lässt sich jeder Knoten eines hypertextbasierten Projektes detailliert verfolgen und, was insbesondere relevant ist, zitieren. Erst ein derartiges Verfahren ermöglicht eine erzähltheoretische Analyse. Das Kapitel 5.3. fokussiert auf die Discourse-Ebene der *Spätwinterhitze*. Dabei stehen die Zeitgestaltung (5.3.2.)

44 Hyperfiktionen werden in der vorliegenden Arbeit als eine Gattung, aus der sich Hypermediale Fiktionen abgespalten haben, behandelt. Als wesentlicher Unterschied wird festgehalten, dass im ersten Fall die Projekte einen ausschließlich textuellen, im zweiten Fall dagegen einen multimedialen Charakter haben.

sowie die Stimme (5.3.3.) im Fokus des Interesses. Beide zeichnen sich im untersuchten Beispiel durch ihre entscheidende, die Erzählung konstituierende und tragende Bedeutung aus. Für literarische Projekte eröffnet die Gestaltung der Zeit, wie sie in Hypermedialen Fiktionen eingesetzt wird, einen völlig neuen, bisher nicht vorhandenen Möglichkeitsraum. Mittels vorgegebener, d.h. eingeschränkter Zeit, gemessen in Sekunden und Minuten, lassen sich sowohl das Rezeptionstempo als auch das Erzählen selbst stark kontrollieren sowie zum Zweck der Fiktion manipulieren. Dadurch entsteht häufig eine zusätzliche Bedeutungsebene. Innerhalb der Zeit-Kategorie werden in *Spätwinterhitze* die Dimensionen der *Dauer*, der *Ordnung* und der *Frequenz* untersucht (5.3.2.1.-5.3.2.3.). Neben der Kategorie der Zeit ist die Frage nach der Erzählinstanz im untersuchten Beispiel von Interesse. Durch die Hypertext-Struktur, stellen die Entscheidungsknoten des Projekts die Wendepunkte sowohl für die Story- als auch für die Discourse-Ebene her. Es werden in der Regel zwei oder drei Möglichkeiten des weiteren, interaktiven Fortschreitens im Projekt vorgegeben, welche mittels einer zweiten, im übrigen Storyverlauf nicht vorhandenen, Erzählinstanz in direkter Wendung an den Rezipienten aufgebaut werden. Diese Eingriffe in die Fiktion gehören zur Besonderheit der *Spätwinterhitze* und unterscheiden sie von einem herkömmlichen Erzähltext. Kapitel 6 beendet die Arbeit mit Schlussfolgerungen und einem Ausblick. Der Anhang beinhaltet ein zum Zweck dieser Arbeit angefertigtes Knotenprotokoll des ersten Kapitels der *Spätwinterhitze*.