

0. Einleitung

Seit ca. 20 Jahren wird das digitale Medium als Träger für literarische Texte verwendet. Als Pioniertat wird häufig der Hyperroman *afternoon* (1987) von Michael Joyce genannt. Am Anfang wurde ein für heutige Begriffe primitives Programm namens Storyspace verwendet, das nur auf Apple-Computern verwendbar war. Eastgate, ein kalifornischer Verlag, brachte dieses Programm und die ersten Hypertexte auf den Markt, und zwar auf den heute wegen ihrer geringen Speicherkapazität schon fast ausgestorbenen *floppy disks*, später auf CD-ROMs. [Eastgate Systems](#)

Entwickelt wurde Storyspace von Mark Bernstein, dem Chef von Eastgate, zusammen mit J. David Bolter, einem Hypertexttheoretiker, und dem Autor Michael Joyce. [Mark Bernstein](#)

Heute kann man einfache Hypertexte mit jeder Textverarbeitung oder mit einem Programm zur Erstellung von Webseiten erzeugen. Besonders nützlich sind allerdings die in Storyspace leicht zu generierenden *maps*, das sind Übersichten über die einzelnen Textblöcke und ihre Verlinkungen. Diese Baupläne sind auch für die Analyse von Hypertexten äußerst wertvoll.

Ganz allgemein hat sich die Technik seit den Anfängen der digitalen Literatur, sowohl was Hardware als auch was Software betrifft, rapide weiter entwickelt und verschiedenste Formen der Nutzung des Mediums ermöglicht. Noch immer werden digitale Texte kommerziell auf CD-ROMs vertrieben, aber die überwiegende Mehrzahl digitaler Literatur kann man online lesen. Bei Eastgate sind momentan ca. 30 Werke lieferbar, was im Vergleich zur online verfügbaren Literatur nur eine verschwindend geringe Zahl ist. Man hat mit Recht die auf CD-ROMs vertriebenen Hypertexte als Laborprodukte bezeichnet, weil sie künstlich abgegrenzt sind. Der wahre Ort für Hypertexte - und selbst ein einziger gigantischer Hypertext - ist natürlich das World Wide Web.

Linklisten

Wie findet man Literatur im Internet? Es gibt diverse Linklisten, von denen wir die wichtigsten aufzählen und in Augenschein nehmen wollen. Die umfangreichste Liste ist das *Electronic Literature Directory*. Es wird von Robert Kendall, der selbst digitale Poesie verfasst, verwaltet. Dort sind ca. 2000 Adressen verzeichnet, unter denen sich digitale Literatur findet. Allein die Rubrik "Poetry" umfasst 1500 Werke. Die meisten davon sind in englischer Sprache verfasst, die auch für die digitale Literatur die dominierende Sprache darstellt. Zum Glück ist das digitale literarische Feld aber nicht so einschichtig. Neben der englischsprachigen gibt es auch eine beachtliche Produktion in französischer, spanischer, portugiesischer, russischer, deutscher, japanischer und chinesischer Sprache, ganz zu schweigen von den 'kleinen' Sprachen. [Electronic Literature Directory](#)

Bemerkenswert sind die in dem *Directory* unter "Technique/Genre" angeführten Kategorien: Hypertext, Reader Collaboration, Other Interaction, Recorded Reading/Performance, Animated Text, Other Audio/Video Animation, Prominent Graphics, Generated Text. Sie bezeichnen die wichtigsten Gattungen bzw. Subgattungen der digitalen Literatur (Hypertext, Multimediale Poesie, Textgeneratoren), auf die wir gleich zurückkommen werden. Einige der Kategorien weisen auf die Schwierigkeiten der klaren Abgrenzung hin, denn "Reader Collaboration" ist z. B. bei allen Hypertexten in Form von Mouse-Klicks nötig, diese

‘Mitarbeit’ ist gleichzeitig eine Form von “interaction”; ferner stellt sich die Frage, ob man (digitale) Aufzeichnungen von Lesungen zur digitalen Literatur rechnen und ihnen unter diesem Titel besonderes Augenmerk schenken soll.

Hyperizons, eine ältere und geradezu schon legendäre Linkliste, die die Entwicklung bis zur Mitte der 90er Jahre dokumentiert und daher beinahe nur mehr historischen Wert hat, unterscheidet nur zwischen ‘multiple’ und ‘individual authors’. [Hyperizons](#)

Für den deutschsprachigen Raum können die Liste *Netzliteratur/Internetliteratur/Hyperfiction* bzw. die Schweizer Seite *Hyperfiction* benützt werden. [Netzliteratur Hyperfiction](#)

Und schließlich sei noch *Cyberfiction*, ein Verzeichnis englischer, französischer und deutscher Linklisten, genannt. [Cyberfiction](#)

Terminologie

Über die Terminologie gibt es noch keinen Konsens. Die Bezeichnung Digitale Literatur rückt die Art der Speicherung und die daraus resultierenden Möglichkeiten in den Mittelpunkt. Alternativ dazu ist von Elektronischer Literatur, kurz auch *e-literature* oder *e-poetry*, von Computerliteratur oder *cyberpoetry* die Rede. Unklar ist oft auch, wo die Grenzen gesetzt werden sollen. Genügt es, dass ein Text digital gespeichert und auf einem Bildschirm gelesen wird? Zählen also *e-books* oder die innerhalb der zahlreichen Digitalisierungsprojekte entstandenen Versionen von Druckwerken dazu? Ja, aber - wie Glazier (161) richtig feststellt - “merely presenting poetries in electronic form does not constitute ‘electronic’ poetries.” Beispiele für Digitalisierungsprojekte sind das Projekt Gutenberg und das im Aufbau befindliche Austrian Academy Corpus. [Projekt Gutenberg Austrian Academy Corpus](#)

Digitale Literatur im engeren Sinn verwendet *hyperlinks*, visuelle oder kinetische Elemente, maschinengenerierten Text und/oder einige andere Elemente, die wir noch erwähnen werden. Er sollte reserviert bleiben für innovative Werke, die medienspezifische Merkmale aufweisen, die auf Papier nicht realisiert werden können. Auch in dieser Vorlesung werden Texte, die nicht in irgendeiner Weise von den Möglichkeiten der Programmierung und/oder des Internets Gebrauch machen, ausgespart bleiben.

Subgattungen

Die Terminologie ist also noch vage, dennoch haben sich schon einige Subgattungen digitaler Literatur herauskristallisiert. Oft treten verschiedene Techniken und Elemente gleichzeitig in einem Werk auf, z. B. Visuelles und Bewegung, was für Unschärfen der Gattungszugehörigkeit sorgt, oft herrscht aber ein Element deutlich vor, so dass die Zuordnung relativ eindeutig ist.

1) **Hypertexte**, egal, ob Prosa oder lyrische Fragmente verbunden werden, nützen die Möglichkeit der Verlinkung, um labyrinthartige Textkonglomerate zu erzeugen. Den Benutzerinnen und Benutzern wird Navigation abverlangt, sie müssen einen Pfad durch den Hypertext wählen, Entscheidungen zwischen verschiedenen Möglichkeiten treffen, weshalb man bei Hypertexten von multilinearen Texten spricht.

2) **Multimediale Dichtung**; dazu zählt die Visuelle Dichtung, d. h. Texte, die die materielle Form der Buchstaben und anderer Zeichen benützen, um - in der Tradition der Konkreten Poesie - hybride, zwischen Text und Bild changierende Formen hervorzubringen. Visuelle Dichtung “exploits the semiotic potential of the spatial arrangement of the words”, wie Ryan (13) bemerkt. Im weiteren Sinn umfasst Visuelle Dichtung alle Formen der Kombination von Wort und Bild und des Arrangements von Wörtern als Bild. Darüber hinaus kann Programmierung die Wörter in Bewegung setzen. In diesem Fall spricht man von Kinetischer Dichtung. In einem buchstäblichen körperlichen Sinn werden die Lettern losgelassen, “they become actors and dancers on the stage of the computer screen”, wie Ryan (2) bemerkt. Da es keine feste Grenze zwischen dem visuellen und dem kinetischen Moment gibt bzw. kinetische Dichtung ein besonderer Fall von visueller Dichtung ist, fasst man die beiden Subgattungen am besten zu einer Kategorie zusammen.

Ferner zählen zur multimedialen Dichtung Kombinationen von Text und Musik oder Geräuschen, die mitunter als *audiopoetry* bezeichnet werden. Natürlich können auch alle drei Künste bzw. Medien miteinander verbunden werden, womit man sich dem Gesamtkunstwerk annähert.

3) Eine weitere Subgattung bilden **Dichtungsgeneratoren**, die Programme zur Permutation von vorgegebenen Textelementen benützen oder eigenständig Texte generieren, manchmal unter Berücksichtigung bestimmter Vorgaben. Textgeneratoren dieses zweiten, komplexeren Typs stammen aus der Erforschung der künstlichen Intelligenz (Artificial Intelligence, AI). Laut Glazier (6) sind Hypertext, Visuelle/Kinetische Dichtung und programmgenerierte Texte die “three principal forms of electronic textuality.” Wir fügen diesen Hauptgattungen zwei weitere Formen hinzu, die zumindest am Rande Erwähnung verdienen.

4) **Literarische Computerspiele**; die Allgegenwart des spielerischen Elements in der Computerwelt hat dazu geführt, dass einige literarische Installationen geschaffen wurden, die Anleihen bei Computerspielen nehmen bzw. als Computerspiele aufgefasst werden können. Sie erfordern auf Seiten des Users bzw. der Userin computerspielartige Aktivitäten wie das Abschießen von Wörtern und loten gewissermaßen die Grenze zwischen Text bzw. Erzählung und Spiel aus.

5) Schließlich sei die sogenannte **Program code poetry** erwähnt, die Zeichen aus Programmiersprachen einsetzt, um hybride, zwischen natürlicher und Computersprache angesiedelte Texte zu erzeugen. Sie kann zwar prinzipiell auch auf Papier produziert werden, aber sie ist doch dem Computermedium so eng assoziiert, dass sie als eine eigene Untergattung eingeführt werden kann.